

José María Bravo Lineros & Andrés Díaz Sánchez

SANGRE Y ACERO

~ AVENTURA, ÉPICA Y FANTASÍA HEROICA ~

Nº 1

450 ptas

- Relatos salvajes
- Cómic bárbaro
- La daga
- La caída del Imperio Romano
- Galería de ilustraciones de F. Caro

Y mucho más...

Minzi 40
2ª tirada

SANGRE Y ACERO nº 1 - NOVIEMBRE 1998

COMANDANCIA SUPREMA:

José María Bravo Lineros, *El Hijo de la Noche*

Andrés Díaz Sánchez, *El Siervo de la Muerte*

MAQUETACIÓN Y DISEÑO GRÁFICO:

José María Bravo Lineros, *El Hijo de la Noche*

FUERZAS DE ÉLITE:

José María Bravo Lineros, *El Hijo de la Noche*

Fernando Caro, *El que recoge los Huesos*

Andrés Díaz Sánchez, *El Siervo de la Muerte*

Jorge García Picazo, *El Segador de Almas*

Carlos Jiménez, *El Implacable*

¿Tienes lo que hay que tener para formar en
nuestras FUERZAS DE ÉLITE?

¿Sí? Entonces... ¿a qué demonios estás esperando?

Envíanos ya tus relatos, artículos,
dibujos, cómics y demás colaboraciones!

Las someteremos a un intenso escrutinio
y sólo los mejores serán seleccionados.

Únete a nosotros, si es que te atreves...

Envía tus colaboraciones a:

José María Bravo Lineros
C/ Sarasate nº 4, Caracas B, 6º 3
21003 - Huelva

Andrés Díaz Sánchez
C/ Florencio Sanz nº 15, 2º D
28025 - Madrid

Los editores si se hacen responsables, se enorgullecen y están en
completo acuerdo con las opiniones vertidas en esta publicación.

El Arsenal

↖	PORTADA. Ilustración de Jim Steranko	Pág. 1
↖	FUERZAS DE ÉLITE. Créditos	Pág. 2
↖	EL ARSENAL. Sumario. Ilustración de F. Caro	Pág. 3
↖	ANTES DE LA BATALLA. Editorial. Ilustración del álbum "Battle Hymns" de Manowar	Pág. 4
↖	LA SERPIENTE DEL MAR. Relato de Andrés Díaz Sánchez, El Siervo de la Muerte. Il. de Angus McBride	Pág. 5
↖	LA OCA. Artículo de armas de José María Bravo Eñeros y Jorge García Pardo	Pág. 17
↖	SONES DE CUERTE. Relato de José María Bravo Eñeros, El Hijo de la Noche	Pág. 23
↖	LA CAIDA DE ROCAS. Artículo de Andrés Díaz Sánchez, El Siervo de la Muerte	Pág. 33
↖	EL HACHA DE LA VENGANZA. Comic bárbaro, por Andrés Díaz Sánchez y Carlos Jiménez	Pág. 36
↖	COMPANEROS DE BATALLA. Sección dedicada a la reseña de fanzines por Andrés Díaz Sánchez	Pág. 42
↖	LA HORDA. Correo del lector. Presentación	Pág. 47
↖	GALERIA DE ILUSTRACIONES. Por Fernando Caro	Pág. 48
↖	CONTRAPORTADA. Ilustración de Frazetta	Pág. 56

Antes de la Batalla...

Bienvenido, lector. Has traspasado el umbral que separa nuestra realidad, este mundo corrupto, débil y sucio, que con sus normas estúpidas encadena nuestros cuerpos y almas, para adentrarte en las eras oscuras de otro tiempo ya pasado, quizás solo soñado. Siguenos, y dejarás tras de ti el tedio mundano de nuestras urbes para cabalgar a lomos de la imaginación hacia países y mundos lejanos, en los que rigen las leyes del acero.

En esas ignotas tierras vivirás increíbles aventuras, sosteniendo duelos a espada y puñal contra temibles adversarios, surcarás mares plagados de piratas y bestias fabulosas, participando en guerras y batallas. Serás, en fin, parte de la leyenda.

En esos mundos, un hombre vale lo que hábil y poderoso sea su brazo, y no hay leyes que obedecer, salvo las que uno mismo imponga por la fuerza. También son mundos crueles, donde la vida de un hombre no vale nada si él mismo no puede defenderla, en los que la iniquidad y la violencia estaban a la orden del día.

El principal héroe de estas aventuras eres tan sólo tú, lector. Tú serás la verdadera sangre de esta publicación, el único protagonista de cada historia, de cada gesta. Habrás de vértelas con bárbaros, aventureros, asesinos, héroes épicos, personajes reprobables para nuestra sociedad actual, pero que viven y mueren libremente según las leyes del acero.

Queremos dejar claro desde el principio que en Sangre y Acero nos ocuparemos de fantasía heroica dura, no adulterada, y que nuestro propósito será ofrecer al aficionado español productos de calidad relacionados con el tema, sobre todo relatos, ilustraciones, artículos y cómics, pero sin descartar cualquier campo asociado a ella. Haremos especial hincapié en publicar material de los aficionados españoles, que a pesar de no poder presentar la mayor parte de veces un currículum profesional, o haber recibido un sinnúmero de rechazos por las grandes editoriales, poseen suficiente fuerza y calidad. Es ahora cuando podrán demostrarlo.

Hemos de confesar que la fantasía heroica es nuestra pasión, y queremos transmitir la idea de que es un género literario de pleno derecho, indigno de las críticas que tratan de denostarlo por parte de gentes que desconocen completamente el tema: intelectuales ademinados, psicólogos que deshonoran su profesión, críticos de pacotilla y demás ralea. Por ende, critican mordazmente los cómics, los juegos de rol, la música heavy, y todo lo que se salga de sus estrechas miras. Esperamos que, si algún ejemplar de Sangre y Acero llega a sus manos, les cause un par de úlceras de estómago. No pensamos vendernos a nadie que no respete nuestras prerrogativas. Para todos esos santurriones, hipócritas y mojigatos, les deseamos el más lento y agónico fin... su miseria es nuestra alegría.

Y para ti, lector amante de la épica, que vibras al escuchar el estruendo de la batalla, que sientes en las venas que no encajas en este mundo fácil y sofisticado, a ti te ofrecemos estas páginas, a ti encomendamos el futuro de Sangre y Acero. Huelga decir que es totalmente necesaria tu participación. Envíanos sugerencias, colaboraciones, críticas y comentarios que nos ayuden a hacer esta revista más de tu agrado.

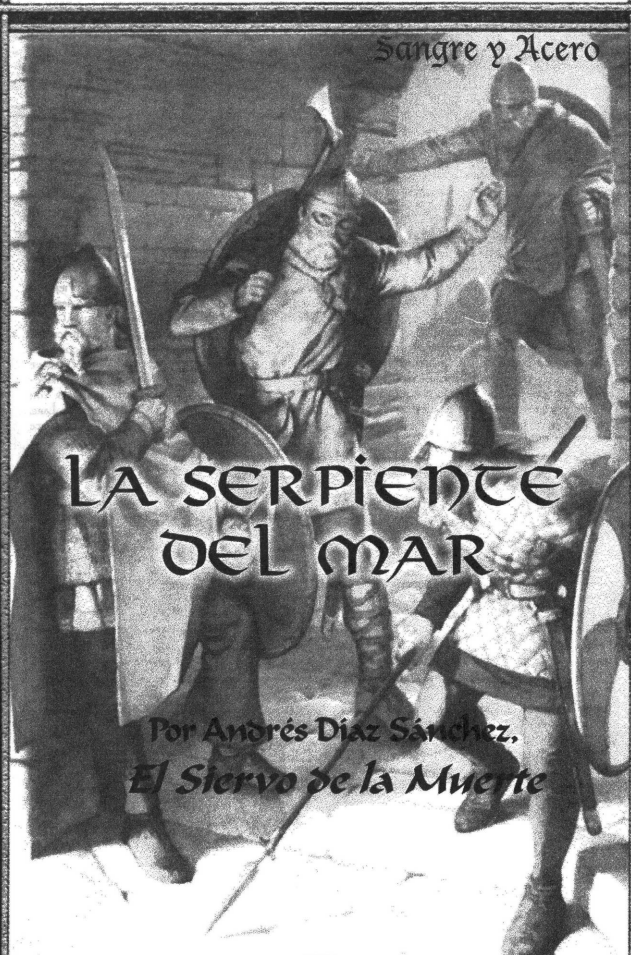
Bienvenido a las horas de Sangre y Acero.

Solo resta decir, como Cayo Julio César antes de invadir Roma, su inmortal frase:

<<Alea iacta est>>

José M^a BRAVO LINEROS
El hijo de la noche

Andrés Ojáz Sánchez
El siervo de la muerte



Sangre y Acero

LA SERPIENTE DEL MAR

Por Andrés Díaz Sánchez,
El Siervo de la Muerte

LA SERPIENTE DEL MAR



A bordo del drakkar de combate navegaban los guerreros del pueblo vikingo, quienes habían surcado los mares entre Dinamarca y Escocia, batallando y rapiñando tanto en las aldeas y fortalezas de tierra como en los puertos y la alta mar.

Veinte eran los tripulantes de la nave y cuarenta los compañeros que habían muerto en las contiendas sostenidas en tierras y aguas extranjeras. Svenson, el líder de aquel grupo de guerreros, islandés de nacimiento y corazón, recordaba a todos los amigos a los que la Señora Hela se había llevado. Sin embargo, no derramó lágrimas por ellos, pues imaginaba que ahora debían regocijarse en las fiestas que Odín, el Padre de los Dioses, presidía en el Valhalla. Todos sus compañeros muertos habían sido valientes: miraron a la muerte a la cara y no temieron el enfrentarse a ella, así que se habían ganado a pulso su lugar en el paraíso de los guerreros.

Los pensamientos de Svenson volaron en pos de su patria y querida Islandia, lugar hacia donde marchaba su drakkar.

Medio año atrás, el grupo de Svenson, sesenta guerreros a bordo de aquel temedor drakkar de combate, habían partido del Sur de Islandia, dejando a sus mujeres, hijos y concubinas atrás. Siguiendo una tradición que se remontaba a tiempos antaños, marcharon en busca de tesoros y botín, alentados por los fabulosos y épicos relatos que los viejos marinos contaban al calor de la chimenea. Hubieron de lidiar con tempestades marinas, islandeses, escoceses e ingleses y traían las arcas del drakkar llenas de oro, plata, armas y ropas robadas a sus enemigos.

Otros vikingos, procedentes de Escandinavia, Suecia y la propia Islandia, habían conquistado grandes extensiones de terreno escocés, irlandés, inglés, e incluso francés los más temerarios. Se hablaba de fabulosos guerreros que, bordeando el mundo conocido, y siempre hacia el Sur, habían topado con hombres de piel cetrina y espadas curvas, vestidos con ropas holgadas, más parecidos a trolls y duendes del submundo que a seres humanos.

El abuelo de Svenson había muerto batallando contra una tempestad marina cercana a Dinamarca, su padre falleció en combate contra los ingleses, en el asalto de una nave real. Svenson se los imaginaba a los pies del gigantesco Odín, bebiendo y riendo. El joven Svenson, décadas atrás, juró ante el altar de Odín y Freya que él también honraría la memoria de los que le precedieron.

Recordando tales hechos, se acarició la dorada darda, aspirando con placer el salitre de la brisa marina. Abajo, las aguas se agitaban, bravas aunque aún no asesinas, subiendo y bajando sin descansar. En la cubierta, sus hombres se distraían luchando entre ellos a mano vacía, bebiendo cerveza y charlando sobre hazañas guerreras. El viento soplabla en la dirección indicada, hacia el Norte; la vela se hallaba hinchada como una mujer a punto de dar a luz y los largos remos seguían sujetos al casco por durísimas tiras de cuero.

Svenson notó entonces que Lars, el Viejo, lo miraba de vez en cuando con aire despectivo desde su asiento, un barril de agua cercano al mástil. Al fin, el Viejo echó a andar hacia Svenson con un cierto temor en sus ojos. Quince años más joven que Lars, Svenson admiraba profundamente a aquel hombre delgado, alto, canoso, con más de cincuenta primavera a sus espaldas, aunque capaz de guerrear con igual o mayor brío que un mozo de veinte años. Lars, además de guerrero, había sido sacerdote durante años, pues sabía interpretar el futuro en los extraños sueños de los hombres y las mujeres; sus predicciones y consejos eran escuchados por los demás con gran respeto. Se decía que uno de los cuervos de Odín se posó en la barriga de su madre cuando él era aún un nonato, y le concedió el don de la sabiduría y la clarividencia. La madre de Lars siempre había relatado tal historia, y todos la tenían por una mujer juiciosa e inteligente.

—¿Qué te ocurre, Lars?— preguntó Svenson, que era hombre partidario de no siempre al grano, sin perder tiempo.

El Viejo se mesó las dardas, haciendo una mirada de temor y preocupación.

—Ayer soñé con aquella mujer de Escocia, aquella bruja, que Hela guarde su alma en el más profundo de los abismos.

Svenson recordó la incursión: ocurrió semanas atrás, en las costas de la Escocia Media. Necesitaban víveres para proseguir su viaje hacia el Norte. Los exploradores enviados a tierra descubrieron una aldea de campesinos con una pequeña partida de soldados y guerreros al mando del Señor local. En una noche sin Luna, los vikingos anclaron su drakkar en una discreta ensenada de las cercanías y, al amparo de las sombras, dieciocho guerreros llegaron hasta los lindes de la aldea escocesa.

En la oscuridad, les resultó fácil acabar silenciosamente con los centinelas apostados sobre la empalizada de troncos que rodeaba el poblado. Svenson, aunque valiente hasta la temeridad, prefería siempre la astucia al ataque ciego e irracional, así que, siem-

pre envueltos en el mar de los silencios, escalaron la barrera exterior y se repartieron lentamente por entre las chozas.

Los vikingos entraron rápidamente en los hábitáculos escoceses y acabaron velocemente con cualquier varón en edad de luchar. Dudo mujeres que se les opusieron y de éstas también dieron cuenta las hachas y espadas islandesas. Los invasores, una vez comenzaban el ataque, exhalaban espeluznantes gritos de guerra que resonaban como latigazos en la noche; muchos invocaban a Thor y su celestial padre, Odín, o entonaban salvajes canciones de guerra. Diez hombres escoceses aún tuvieron el suficiente arrojo y capacidad de reacción como para pelear, entre ellos los cinco de la guardia armada que el Señor de la región había apostado en la aldea. Mas poco pudieron hacer contra los terribles vikingos, cada uno de ellos sumido en su locura guerrera, armados muy superiormente a los escoceses. Los piratas aplastaron con dureza cualquier posible resistencia.

Tras la rapidísima victoria, muchos vikingos tomaron por la fuerza a las mozas escocesas de la aldea. Svenson no compartía tal gusto, y de hecho le desagradaba profundamente aquella bárbara costumbre, pero sabía que resultaría imposible dominar los bajos instintos de sus compañeros, y más aún tras la matanza. La mayoría de los guerreros vikingos consideraba un acto de cobardía cualquier muestra de compasión por lo que no les importaba la suerte de sus víctimas. Svenson no permitía que a su drakkar subieran mujeres, por lo que su grupo no tomó esclavas de las poblaciones asaltadas. Tal decisión no se debía tan sólo a motivos altruistas: Svenson quería que los supervivientes esparcieran allá por donde fueran relatos atemorizadores acerca de los piratas del Norte.

Mientras sus hombres tomaban la comida de los vencidos, Svenson recordó las chicharas que había oído, de boca de los sacerdotes de la Cruz acerca de la piedad y el perdón. Svenson no los comprendía: en su sencilla mente no podía caber otra felicidad para un hombre que el dedicarse a la guerra, siguiendo el ejemplo que daban, desde el Cielo, Thor, Balder y Odín, el Todopoderoso. ¿Qué sabía él acerca del perdón si desde pequeño había visto marchar a sus tíos, su padre y sus hermanos mayores al mar, a bordo de los apilados drakkar, en busca de enemigos, botín y aventuras, si había aprendido antes el manejo del hacha que los secretos de la estructura rúnica si había llenado de emoción y envidia a los pueriles de los valientes, cuando la carne de los héroes se cuadría de llamas y el cadáver era arrojado

al mar en barca de fuego? No, los sacerdotes de la Cruz se equivocaban, la decisión y la valentía marcaban el destino de los hombres, y no la misericordia y la piedad. Tan sólo el poder venía, hasta que otro, más poderoso aún, destronaba al que ostentara el dominio. Era la ley de la Vida y la Muerte en toda su cruda realidad, y Svenson se ceñía a ella.

Los piratas se llevaron de la aldea escocesa carne, pieles, debidas y toscas armas de piedra e hierro. Cargaron con ello en cadállos y carros de la aldea y dirigieron sus pasos hacia el drakkar anclado.

Mas, cuando ya se marchaban, una vieja mujer, perteneciente al pueblo devastado, se les acercó con fuego en la mirada. Su rostro era arrugado y sus hombros anchos y apilados. Una mueca de absoluta ira se dibujaba en sus desgarrados rasgos. Svenson había contemplado el más negro odio en los rostros de muchos hombres y mujeres, pero hubo algo en las pupilas de la anciana que le atemorizó, al igual que les ocurriría al resto de sus hombres, algo antiguo y sobrenatural.

—¡Juro os maldigo! —les increpó la vieja en toco escocés. La mayoría de aquellos vikingos conocía rudimentariamente el idioma, así que pudieron entender a la perfección el mensaje de la mujer: —¡Ante los Osoes del Prado y la montaña, del trueno y la lluvia, yo os maldigo a todos vosotros, ladrones, asesinos! Os perseguirán los más negros designios, y conoceréis la muerte a manos de las criaturas que no son de este mundo!

Todos los vikingos retrocedieron, espantados, temerosos de las palabras de aquella drupa. La mujer sacó un rudimentario cuchillo de piedra de entre sus harapos y se hizo un profundo corte en su duro y delgado antebrazo izquierdo. La sangre brotó rápidamente y cayó sobre la hierba húmeda, a sus pies.

—¡Juro que os perseguiré en cuerpo y alma, lo juro por mi sangre escocesa, que cae a la tierra que me vio nacer! ¡Una vez os encontraré, y entonces pelearéis a muerte contra mí poder! ¡Una vez, un combate contra un ser de la oscuridad y el horror, que os barrerá, os destruirá —en el rostro de la mujer se dibujó una mueca tan atroz que hasta los más valientes vikingos sintieron su ánimo desfallecer: lo que más temían aquellos hombres era la hechicería y la nigromancia. —¡Llevad cuidado, hombres del Norte! ¡Ya estáis muertos!

Acto seguido, los ojos se le pusieron en blanco; comenzó a suprir espasmos, temblando convulsivamente. Se tiraba de los pelos hasta arrancar mechones con sus nudosos dedos, y chillaba histéricamente.

—¡Por Odín —bramó Olf, uno de los más veteranos vikingos—. ¡Obede estar poseído por un troll del

LA SERPIENTE DEL MAR

submundol ¡Dejor es que nos marchemos cuanto antes!

Svenson asintió con la cabeza, su mirada clavada en la anciana, quien ahora rugía y expulsaba espumarajos por la boca. Ante la señal de su jefe, los guerreros echaron a correr, temiendo la aparición de ogros, trolls y duendes, pues las viejas drujas, como aquella que ahora reía y aullaba, totalmente loca, eran las que más tratos tenían con tales criaturas.

Tras mucho correr, llegaron al barco y depositaron en la bodega el botín robado, en medio de un silencio ominoso. Abandonaron las mulas, caballos y carros en tierra y embarcaron, sin poder olvidar la maldición que la druja les había echado. Sus ánimos se hallaban apagados, como si visitáramos un trágico destino.

Svenson también sufrió aquella ola de pesimismo, pero se dijo que debía hacer algo para animar a sus hombres. Endureció el mentón y los llamó a voces, reuniéndolos en cubierta.

-¡Guerreros! -Rugió, con un brillo febril en sus ojos.- ¡No es bueno que los hombres estén desocupados y ociosos! ¡Dejaremos el drakkar en un nuevo y seguro escondite y esta misma noche, antes del alba, partiremos tierra adentro hasta encontrar algún castillo o mansión que asalte!

Las energías volvieron a los hombres ante la perspectiva de una nueva expedición de combate, alejándolos del pesimismo y la resignación. Recibieron la idea (arriesgadísima pues ellos no eran más de veinticinco y no sabían contra qué fuerzas se enfrentarían) con vítores y gritos de júbilo.

-¿Estás conmigo?

Un solo rugido afirmativo, nacido de las gargantas nórdicas, fue la rotunda respuesta.

Así pues, zarparon en pocos momentos. Siempre navegando cerca de la costa, a la manera de cabotaje, buscando un buen escondite para el drakkar. Al fin lo hallaron en una zona de acantilados, los cuales cubrían la nave de las miradas escocesas. Dejaron cinco hombres al cuidado de la nave y el resto se internaron en tierra, aprovechando que aún era noche cerrada, precedidos por un avezado explorador, tomando siempre las máximas precauciones para no ser descubiertos por los posibles lugareños.

Encontraron una maciza y oscura mansión de piedra, probablemente perteneciente al Señor del feudo. Se aproximaron hasta ella, sigilosos en la profundidad de la noche. Miraron discretamente a los centinelas de los alrededores. Entraron en la propiedad con las hojas dispuestas para pelear, atra-

vesando pasillos vetustos de piedra y madera. Al invadir las habitaciones ocupadas, atacaban de manera rápida y brutal, por sorpresa, emitiendo tan violentas voces que daban la impresión de ser el triple de los que realmente eran. Encontraron en la mansión más de setenta escoceses. La mayoría estaban en sus camas, dormidos, y fueron arrancados de sus sueños por la furia nórdica, muriendo al menos la mitad en sus lechos, sin tener tiempo siquiera de tomar la espada. Cada vikingo o grupo de vikingos tomaba una sala y atacaba a todos los varones capaces de empuñar un arma, no respetando nunca la vida de los vencidos. Los escoceses eran fuertes y corajudos, pero los vikingos estaban acostumbrados al combate diario y contaminados por el sangriento apetito del que apasta enemigos. A pesar de la inferioridad numérica, cada islandés valía por tres escoceses, y en breve, las fuerzas de la mansión habían sido eliminadas sin compasión alguna, muriendo tan sólo dos vikingos en la refriega.

Tras la victoria, llegó el consiguiente abuso de las mujeres de la casa, a quienes perdonaron la vida y dejaron abandonadas en la fortaleza. Después se produjo el robo de alimentos, armas y cualquier objeto de valor que hubiera en la construcción o sus alrededores.

Svenson sabía que la clave de la supervivencia de sus expediciones de saqueo consistía en atacar duro y rápido y huir velozmente, así que no se entretuvieron sus hombres: cargaron con el botín y emprendieron sin demora, silenciosamente, el camino hacia el drakkar.

Cuando llegaron al barco ya ninguno recordaba los malos augurios de la druja, borrachos de victoria como estaban. Cargaron el botín y se hicieron a la mar.

En la madrugada, cuando ya la costa escocesa no era más que una línea oscura en el horizonte, se celebró el funeral por los dos vikingos muertos, envueltos en cuero y pieles, vestidos con cora de maila y sus mejores arcos y flechas, y se sujetaron al cuerpo, con correas, sus hachas, espadas y caudos. Después los arrojaron al mar. Los compañeros guardaron silencio mientras contemplaban hundirse aquellos dos dultos en las frías aguas, más minutos después festejaban la muerte de sus camaradas con canciones alegres, abundante cerveza y un colosal banquete. Para ellos era motivo de regocijo el que uno de los suyos muriera combatiendo, pues los caídos en la batalla se ganaban su puesto en el celestial Valhalla, la morada de los valientes, y cuanto más gloriosa hubiera sido la muerte del hombre, mayores serían sus dichas en el Otro Lado.

Algunos lloraban la pérdida de sus compañeros, no por ellos en sí, sino porque ya no volverían a tener a su lado al amigo con el que debían guerrear, discutir, reírse y hasta intercambiaban puñetazos; y resultaba extraño contemplar a alguno de aquellos hombres con de enorme espalda y espesa barba peinar como un cachorro herido.

En los días siguientes, el barco siguió rumbo hacia el Norte sin sufrir peñascos alguno. No se divisaron otras naves en la distancia. Aunque los escoceses hubieran salido en su búsqueda, les sería imposible alcanzar al drakkar, la embarcación más ágil y veloz de la época. Todos los vikingos deseaban reunirse con sus familias en Islandia, y nadie volvió a hablar de la bruja escocesa ni de su maldición.

—Hasta aquella mañana, en la cual Lars el Viejo se había acercado a Svenson con mirada preocupada.

—Svenson, amigo, he soñado esta noche con la hechicera escocesa.

El jefe vikingo, al oír aquello, adrió mucho los ojos.

—¿Maldición —dramo— ¿Qué viste en tu sueño?

Lars encareció sus ojos, que miraron hacia el frente con gran intensidad como hacía cada vez que trataba acerca de temas proféticos.

—Vi el rostro de la vieja, lleno de rabia y crueldad, flotando en medio del vacío. De sus ojos y boca surgían llamas y rugía como un oso hambriento. La visión resultaba espantosa, te lo aseguro. De pronto, ya no había oscuridad ni vacío, sino tan sólo el mar, el mar que conocemos, y la cabeza se hundió lenta, muy lentamente, en las aguas, hasta sumergirse por completo. Al pronto, de las olas surgió un monstruo escamoso, que mostraba colmillos enormes y afilados. El monstruo también se hundió y entonces las aguas se tiñeron de rojo. No pude soportarlo más y desperté, sudoroso y aterrizado.

Svenson había escuchado el relato con gesto de espanto, encomendando su alma, varias veces y en voz baja, al Todopoderoso Odín.

—Este sueño —prosiguió Lars— me ha venido a visitar todas las noches desde que arrasáramos aquella aldea escocesa: cada vez se hace más intenso, por lo que sospecho que pronto ocurrirán hechos trágicos derivados de él.

—¡No! —exclamó Svenson, llevándose una mano a la frente— ¿Crees que aquella vieja cumplirá sus amenazas?

—Sí. Estoy seguro de ello, ya que he interpretado mi sueño: en él, el fuego que escupe la bruja es su odio, su afán de venganza, que te llevará a inter-

tar conseguir por todos los medios posibles o imposibles tales objetivos. En el sueño, la vieja se sumergió en el mar, de lo cual se deduce que buscará en el seno del océano la forma de cambiarnos mal. Después, surge un monstruo, el que la bruja ha invocado mediante sus malignos poderes. ¡Será esta criatura la que nos ataque —los ojos de Lars se ensombrecieron—. Habrá muerte, amigo Svenson, muchos de los nuestros, si no todos, morirán, pues en mi sueño las aguas del mar se tenían de rojo, el color de la sangre humana.

—¡Por Balder, Thor y todos los dioses del Valhalla —musitó Svenson. En su rostro se dibujaron la rabia y el temor— ¡Odin! esa es la bruja, hija de Loki el Astuto, amante de trolls, ogros y duendes!

La voz de Lars sonó funesta:

—Creo que nuestra hora se acerca, Svenson. Las valhallas nos miran desde las nubes, eligiendo a los más valientes para llevarse los con ellos.

Svenson sufrió uno de los ataques de furia que le caracterizaban, similares a los que experimentaban, años atrás, su padre y su abuelo:

—¡Pues entonces moriremos luchando, como vikingos! —rugió, pegando un tremendo golpe con el puño derecho en la palma de su diestra— ¿No venció Odín, acompañado de su hijo Thor, Señor del Relámpago, a los gigantes y demonios del hielo? ¡Así pues, nosotros también lucharemos, aunque el enemigo sea sobrenatural, un ejército de monstruos o duendes! ¡Y no sólo lucharemos, sino que... ¡venceremos!

Lars sintió gran admiración por su amigo y jefe, y comprendió el porqué de que tanto Svenson como sus antecesores hubieran sido conductores de hombres, llevando a su guerrero a la batalla llenos de fanatismo y hambre de victorias.

Svenson llamó a voces a su tripulación, y pronto los veinte vikingos del drakkar se reunieron en cubierta. El líder subió al castillo de popa, cerca del timón, y llamó a Lars a su lado.

—¡Compañeros! —rugió Svenson, su voz resonando por encima de la fría brisa marina— ¡Lars ha tenido una visión! ¡Una visión espantosa!

El aludido afirmó con la cabeza, corroborando las palabras del líder. Los oyentes adrieron mucho sus ojos. Creían en las predicciones de Lars con la misma convicción que en sus técnicas de navegación.

—¡Sí! —siguió Svenson— ¡En sus sueños ha contemplado a un monstruo, un terror surgido del océano, que nos atacará!

El horror se pintó en los rostros de los guerreros, que se emudecieron ante la noticia.

LA SERPIENTE DEL MAR

Svenson endureció el mentón.

-Pero... ¿Qué somos nosotros? ¿Somos comerciantes franceses, que huyen del peligro y la muerte? -los hombres fruncieron el ceño, malhumorados- ¿Somos perros ingleses, siempre protegidos por sus reyes, escondidos éstos en los castillos, situados en la retaguardia en las batallas? -se escucharon "Noes", seguidos de juramentos e insultos hacia los aludidos- ¿Somos sacerdotes de la Cruz, que hablan de paz y se encierran en sus monasterios e iglesias? -los hombres corearon una brutal negativa.

-¡Nosotros somos guerreros! -dramó Svenson, con un brillo fanático en la mirada- ¡Somos el azote de los mares, los más poderosos luchadores del mundo! ¡Vamos a nuestros amigos y mujeres, pero a los enemigos los destrozamos, sean hombres o monstruos!

Se escucharon voces afirmativas, y muchos ya tenían la espada en la mano, alzándola jubilosamente.

-¡Hermanos! -continuó el líder- ¡Ojalá el Todopoderoso nos mire! ¡Chor y Balder nos miran y juzgan! ¿Nos comportaremos como mujeres? ¡No! ¡Defendremos hasta vencer, porque para eso hemos nacido!

Un estruendoso ruido general explotó sobre cubierta. Hubo vítores para Svenson y para todo el pueblo vikingo en general. Varios corrieron a la bodega y volvieron cargando barriles llenos de cerveza y vino. Lars los abrió con su propia hacha, y el alcohol corrió a raudales. Todos reían y cantaban, con las espadas desenvainadas. Si hubiera surgido el más horripilante ser del mar en aquellos momentos, la mayoría de los presentes se hubieran lanzado directamente al agua para combatirlo.

Al poco, los hombres estaban borrachos. Svenson y unos pocos más quedaron con la suficiente cordura como para controlar el timón y efectuar labores de vigía.

Los jueguitas, tras horas de deber, acabaron por los sueños, casi inconscientes a causa de la tremenda cantidad de alcohol ingerida, pues se habían bebido casi toda la reserva (que era mucha) de cerveza y vino de la nave.

Svenson hizo subir cubos de agua helada del mar, y los vertió sin contemplaciones sobre los cuellos y rostros de los durmientes, despertándoles rudas patadas y dolores, con ningún tipo de cuidado o amabilidad.

-¡Arrida, borrachos! -les arengaba con voz de trueno- ¡Os voy a arrancar la piel a tiras! ¡Arrida!

¡A los remos, a remar como si nos persiguiera toda la flota inglesa!

-¡No hace falta remar! -protestó uno de los recién despertados-. ¡Hay fuerte viento y la vela está extendida.

-¡Remando se os pasará la borrachera, abajo de vagos! -fue la seca respuesta de Svenson.

Al cabo de pocos minutos, los vikingos remaban con enorme énfasis y aullaban cánticos de guerra en las que intercalaban socos estruendos de taberna.

La nave, impulsada por el viento y los remos, surcaba velozmente las aguas, el casco parecía deslizarse sobre el mar, levantando una blanquísima cresta de espuma.

Svenson subió a la proa y quedó de pie sobre la horrenda y picuda cabeza metálica de dragón que la adornaba, pues le gustaba sentir el viento en su cara cuando la nave se movía a grandes velocidades. Oculto de él no había más que mar, mar y mar, hasta delimitar la línea del horizonte, y se preguntó qué habría más allá del Océano, en el borde del mundo, donde acabada Odipad, la tierra de los hombres y las bestias de carne y hueso, y el mar se precipitaba en inimaginable catárcata hacia el vacío sideral. Imaginó que si una nave se perdiera y cayera por el borde del mundo, pasaría la Eternidad vagando por el infinito Cosmos.

Sacudió con fuerza su cabeza, sacándose de encima pensamientos tan extraños, y se concentró en la tarea que tenía por delante: lograr que sus hombres vencieran a alguna espantosa bestia marina y llegaran sanos y salvos a sus casas de Islandia.

Svenson dispuso vigías a proa, popa, babord y estribor, los cuales observaban con atención las aguas del mar. Asimismo, mandó un vigía a lo alto del palo mayor para otear en la distancia, atentos todos ellos a la menor señal del monstruo marino.

Ordenó a todos sus hombres orden que incluía a él también) portar siempre un arco y un carcaj bien surtido de flechas sacras. También era conveniente tener cerca la temible hacha de doble filo, que al ser arrojada causaba espeluznantes daños. Todos debían hallarse dispuestos en cualquier momento para disparar contra el monstruo si éste aparecía.

La bodega del barco se hallaba cargada de armas, procedentes de los múltiples saqueos, y resultaría muy difícil el que los vikingos quedaran sin flechas o instrumentos de guerra con los que batallas.

Se dispusieron vigías y puntales en la bodega y cámaras más interiores para ascitar aún mejor las tallas del casco, ya que Svenson temía que el monstruo les emboscara desde el fondo marino, destro-

zando la panza del barco.

Se prohibió el tomar bebidas alcohólicas, pues el líder quería a sus hombres siempre con la mente lúcida, dispuestos en cualquier momento para combatir.

Una y otra vez el líder vikingo repasaba mentalmente todas las posibles opciones, imaginando contratiempos y la mejor manera de resolverlos.

Los hombres se hallaban tensos y nerviosos, no estaban acostumbrados a esperar, sino a tomar la iniciativa y el deber sólo agua los ponía esquivos y malhumorados.

El barco continuó su rumbo, siempre constante, hacia las islas.

En una de aquellas largas noches, el vigía del palo mayor bajó como una exhalación a cubierta, gritando como quien está poseído por los demonios de la nieve.

—¡Ospertad! ¡La drujá! ¡La vieja drujá viene a buscarenos! ¡Ospertad!

La mayor parte de la tripulación dormía en cubierta, a pesar de las inclemencias ambientales, y se levantaron de sus improvisados techos con las espadas y las hachas en la mano.

El vigía, un nórdico de anchos hombros llamado Skuld, se hallaba junto a la baranda del borde de cubierta, señalando hacia adonde con el dedo índice extendido.

—¡Allí está! ¡Allí mirad! ¡Chillada, histérico y aterrorizado!

Pronto todos los guaqueos se hallaban apoyados en la baranda, mirando en la dirección indicada. De sus bocas entreabiertas surgían nubecillas de blanco vapor que contrastaban con la azulada oscuridad de la noche.

El mar se hallaba extremadamente calmo, aunque las olas surcaban y bajaban con suave frecuencia. Las estrellas de un simpático firmamento sin nubes iluminaban la superficie brillante, perlada de ondas espumosas. Gracias a dicha luz, pudieron contemplar una figura humana que, treinta metros alejada del barco, se erguía imponentemente sobre las aguas. Las olas surcaban y bajaban aquel cuerpo raquítico y cubierto por harapos, y las plantas de sus pies permanecían sobre la superficie ondulante, como si ésta fuese sólida en lugar de líquida. El ser apareció ante los vikingos como una sombra alargada, en la que brillaban dos diminutos puntos de luz a la altura de los ojos. El cabello largo, cayendo sobre los hombros picados en finos y erráticos mechones, era agitado por la suave brisa nocturna.

Aquella figura se hallaba de pie, inmóvil, mirando

hacia el drakkar vikingo.

—Odin nos proteja— musitó Svenson desde la cubierta— Es la drujá. La drujá escocesa.

Varias cabezas asintieron, todos sumidos en un aterrorizado silencio.

—Lars el Viejo (llevada razón—dijo a media voz Thorgrimm, un fornido marino que ya había pasado las treinta primaveras—, la vieja nos ha seguido hasta aquí para hechizarnos, para cumplir su promesa de venganza.

—Caramos perdidos—dijo Skuld, otro de los piratas—, es el Destino, y no podemos escapar de Él.

Al oír aquella alusión al Destino, muchos asintieron pensosamente con la cabeza, en silencio. Aquellos nórdicos tenían muy arraigada en sus mentes la idea del inexorable Destino que, sin embargo, había que realizar día a día. La mayoría se sintieron desahogados e impotentes, y estuvieron tentados de arrojar sus armas y rendirse ante el sobrenatural enemigo.

Svenson, con la mirada fija en el espectro, sintió que el miedo le desgarraba el alma. Aún así, había de luchar contra la resignación, pues, aunque todos ellos murieran, si lo hacían luchando, alcanzarían la Gloria. Por el contrario, si se rendían ahora, la Señora Nela los hundiría en el Imperio de los cobardes.

Se aferró a aquella idea, la cual le dio fuerzas para no adandonarse ante la adversidad. Se volvió hacia sus hombres con gesto furibundo. Muchos retrocedieron un paso al reconocer en su mirada uno de aquellos extraños y peligrosos arrebatos de loca furia que le venían de familia.

—¿Qué sois?—bramó, mirándolos con desprecio—¿Cállinas culecas? ¡Vamos a pelear contra esa drujá y la vamos a derrotar! ¡Ahora vereis, haré de cobardes hijos de Loki, lo que puede hacer un buen islandés!

Svenson tomó su arco y colocó en él una larga saeta. Tensó la cuerda, apuntando hacia la drujá, que seguía en pie sobre el agua. Una ola de inmenso terror llenó su pecho; nunca había experimentado tanto miedo. Imaginó su alma vagando por los abismos sin fondo del reino de la Señora Nela, allá donde la locura y el dolor se conjugaban en un tormento sin fin. Su resolución vaciló durante momentos, mientras aguantada la mirada de la drujá.

Peró, sin saber cómo, encontró la fuerza necesaria, y soltó la tensísima cuerda del arco. La flecha cruzó como un rayo el aire que separaba al barco de la vieja, y se hundió en el pecho del ser. Todos escucharon el seco impacto, como si se hubiera clavado en el espeso tronco de árbol en lugar de un

LA SERPIENTE DEL MAR

cuerpo humano.

«Mas la druja no cayó al agua. Su cuerpo quedó quieto, de pie, con la flecha encajada en él.

Svenson se sintió derrocado. Todo su miedo y su valor no habían servido de nada, ya que no había vencido al enemigo.

«Sin embargo, sintió una mano amiga que le estrechaba el hombro. Se volvió y vio al viejo Lars.

«Que Thor te ilumine, Svenson. Nosotros te seguiremos hasta la muerte, y más allá aún —se volvió al resto de los piratas y su voz se convirtió en un grito— ¿Verdad, muchachos?

Svenson descubrió a sus hombres mirándole con un brillo salvaje en sus ojos.

«¡Sí! —rugieron— ¡Que Odín salve a Svenson, nuestro líder!

«¡Por la maza de Thor, que vamos a acabar con esa druja escocesa! —bramó Ulrich, un veterano guerrero. Aco seguido, tensó su arco y lanzó una flecha hacia el espectro. Pronto todos los demás disparaban sus arcos, y en cuestión de segundos, la oscura y delgada figura se hallaba cubierta de flechas. Aun así, los dos punticos brillantes que eran sus ojos continuaban luciendo, y el cuerpo escuchó segura erguido sobre las aguas.

Entonces, la vieja alzó el brazo derecho y señaló hacia el barco con un dedo raquítico. Algunos vikingos retrocedieron un paso, pero otros, la mayoría, comenzaron a insultarla con grandes y airadas voces, llenas de un odio inmenso, asesino.

«¡Lars, ve al timón! —dijo Svenson— ¡Encaliza la proa hacia la druja! ¡La embestiremos!

El aludido obedeció rápidamente.

Entonces, se escuchó una carcajada espectral, cascada, histérica, que causó escalofríos a los más bravos guerreros.

La voz de la vieja druja desapareció, y también lo hizo el cuerpo del que había surgido: una súbita y enorme ola se lo tragó, y tras la blanca espuma que se expandió suavemente sobre la superficie, no se descubriría más que el aire cargado de salitre.

«¡Dioses del Valhalla! —musitó Svenson, aún sin creer lo que sus ojos habían contemplado. Se volvió hacia la popa— ¡Lars, abandona el timón, ya no hay enemigo al que embestir!

El aludido contestó con un grito afirmativo.

Los marineros se restregaban los ojos, charlaban animadamente entre ellos o dirigían voces a Odín pidiéndole al Dios el valor necesario para no perder la cordura.

«¡Vikingos! —llamó Svenson— ¡Sacad hacia la al-

tima barrica de cerveza y vino de la dodegal! Después de lo ocurrido, vamos a emborracharnos hasta caer al suelo sin sentido!

La orden fue recibida con vítores.

«Sin embargo, tras la juerga que se habían corrido días atrás, quedaba muy poco alcohol en el barco. Los vikingos se lo ofrecieron a Svenson, a quien consideraban el hombre más valiente de la nave. El líder debió, pero dejó cerveza y vino para sus hombres. Todos, a pesar del poco líquido ingerido, cantaron canciones de guerra, prometiéndose unos a otros la consecución de futuras hazañas.

El único que permaneció triste y caído al suelo fue el viejo Lars. Svenson se acercó hasta él, y se sorprendió al ver al hombre llorando amargamente.

«Está sucediendo todo como en mi sueño —decía entre sollozos y gemidos—. Primero, la druja ha surgido de las aguas, después se hincó en ellas para buscar al monstruo. ¡Y las aguas se teñían de rojo a causa de nuestra sangre derramada! —tal vez palabras provocaron gran espanto en Svenson. Lars se tiraba de las dardas y la cabellera— ¿Por qué, Odín, me diste el poder de ver el futuro? —se lamentaba amargamente— ¿Por qué?

A Svenson nunca se le dio bien consolar a sus seres queridos, así que dejó solo a Lars, esperando que, con el transcurrir de las horas, olvidaría las penas.

Al día siguiente, en la fría mañana, la tripulación volvió a sentirse desconsolada y hundida en un agorero pesimismo. Todos sospechaban que, si se había cumplido la primera parte de la predicción de Lars, con toda seguridad el resto ocurriría en las próximas horas o días.

Svenson iba de un lado para otro, arregando a sus hombres intentando por todos los medios mantenerlos ocupados, pues sabía que el ocio era para él desastroso lo que la leña seca al fuego.

El ambiente entre los hombres del drakar resultaba tenso. Todos esperaban el siguiente golpe del Destino, y, siendo hombres de acción como eran, aquella incertidumbre les resultaba insoportable.

«Mas la tranquilidad no duró demasiado tiempo, pues, a mediodía, el vigía de dador señaló con su dedo hacia el horizonte.

«¡Lo he visto! —exclamó, los ojos abiertos como platos— ¡El monstruo!

«Y los marineros se arremolinaban en torno a él.

«¿Dónde? —preguntaron ansiosamente— ¿Cómo era?

«El vigía hacía esfuerzos por no temblar.

—Divisé, a cincuenta pasos de nuestra situación, un topo oscuro y brillante que emergía de las aguas, levantando gran espuma. Mas enseguida se hundió de nuevo, desapareciendo bajo las aguas. Sólo fue un atisbo, pero me recordó a un gran reptil. ¡Por Odín, era gigantesco, quizá tan grande como nuestro mismo drahtkr!

Antes de que ningún marino expresara en voz alta cualquier comentario, se oyeron los gritos del vigía del patio mayor.

—¡A proa! ¡Hombres, mirad a proa! ¡Allá está!

Los vikingos se adelantaron en la dirección indicada, muchos apoyándose en el borde de la metálica cubierta de dragón.

Allá lejos, quizá a sesenta pasos de distancia, observaron un cuerpo en la superficie del mar, escamoso como el de una gran serpiente. Entró y salió del agua tal que una sombra oscura, levantando blanco oleaje.

—¡Por la espada de Baldel! —gruñó Lars— ¡Allá está el monstruo! ¡Es como una gran serpiente, como aquélla contra la que lucharon Odín y su hijo Thor!

Docos se acercaron a expresar sus temores (que eran enormes) en voz alta. El asombro y el espanto los habían dejado helados.

—¡Esta será una batalla legendaria, amigos! —exclamó Eric, un maduro vikingo con multitud de cicatrices y el pelo rojo como el fuego— ¡Formaremos parte de las leyendas!

—Eric lleva gran razón —siguió Thorgrim, el nervudo y moreno veterano— no nos enfrentamos a simples hombres, sino a seres monstruosos.

Lars, somnoliento asintió lentamente con la cabeza. Svenson gritó a los hombres, preparándolos para la batalla. Los vikingos empujaron sus arcos. Muchos tomaron unas enormes pértigas afiladas, dispuestas para clavarse en el cuerpo del monstruo marino.

—Este no había vuelto a aparecer en la distancia, y los vigías ya no divisaban ningún cuerpo extraño en la superficie del mar.

Resultaba exasperante esperar el ataque de un enemigo invisible, y los guerreros sudaban y temblaban a causa de la ansiedad.

De pronto, el barco entero tembló, alzándose violentamente sobre las aguas. Svenson se inclinó hacia la proa, dando un golpe a todos los demás, perdió el equilibrio debido al resaca de dardazo. Cayó y se agarró a la baranda, exhalando un violento grito. Miró hacia adajo y vio, sobre las aguas, una forma oscura, inmensa, en cuya superficie se movían

(los reflejos solares. La criatura estaba levantando el barco con su cuerpo. Svenson inició vértigo a causa del terror. Aquello de adajo parecía una serpiente, mas el diámetro de su tubular cuerpo podría alcanzar tres pasos del hombre más alto de Islandia.

El ser reptilisco se hundió en las aguas, levantando un violentísimo oleaje, y la panza del barco volvió a reposar sobre la superficie marina.

—¡Mirad! —exclamó un pirata, desde estribor, señalando las aguas más cercanas al lateral del drahtkr— ¡Aquí está!

Svenson corrió hacia estribor, y con él muchos otros. Comprendió que la criatura estaba pasando en aquellos momentos por debajo del drahtkr. Al llegar a la baranda, descubrió una mancha oscura, alargada y gigantesca, que cubría unos metros bajo la superficie del mar. El extremo último del monstruo emergió violentamente del agua, cerca del casco del drahtkr, levantando un chorro de espuma que dañó a los acónitos observadores. Sin duda tal colchazo había impulsado a la serpiente marina hacia las profundidades, pues la sombra se hizo más y más pequeña, hasta desaparecer.

En cubierta, un sobrecogedor silencio reinaba sobre todos los hombres, quienes aún no podían creer lo contemplado. Muchos temblaban y alguno, de puro pánico, lloraba en silencio.

Haciendo un enorme esfuerzo de voluntad para recuperar el control de sí mismo, Svenson se volvió hacia sus piratas. Su voz sonó enronquecida a causa del miedo:

—¡Vikingos, preparad lanzas, hachas, arcos y flechas! ¡En cuanto descubráis indicios de la bestia, disparad! ¡Moriremos como hombres!

Los guerreros, aunque aún aturridos, obedecieron rápidamente las órdenes de su capitán. Los más diestros lanzadores tomaron afiladísimos arpones de hierro, unidos por gruesas y sólidas maromas al mástil de la vela.

—¡Lars! —llamó Svenson. El Viejo, al mando del timón, asintió con la cabeza— ¡Entra la nave con el viento de popa! ¡Nemos de alejarnos de este punto cuanto antes!

La brisa marina soplada ahora con fuerza desde Oeste, y el experimentado vikingo maniobró hasta que la cabeza de proa apuntó directamente hacia el Este. El viento, ahora muy intenso, infló con rabia la enorme vela, pintada de colores rojo y blanco. El drahtkr, con los remos pegados al casco, salió disparado como una flecha en la dirección que le marcaban los elementos.

El barco cortaba las olas, éstas cada vez más

LA SERPIENTE DEL MAR

altas y peligrosas, como un enorme cuchillo, aumentando siempre su velocidad.

En cubierta, los vikingos miraban con ansiedad en todas direcciones, con sus hachas de guerra, lanzas, arcos y arpones dispuestos para ser disparados o arrojados. El viento alzaba las melenas y barbas de los expectantes combatientes, un viento que se había tornado en pocos momentos frío y cortante.

Entonces, un vikingo señaló hacia popa. Allí, cincuenta metros separado del barco, el monstruo cubreada sobre la superficie marina, siguiendo la blanca estela del barco.

-¡Por Odín! -rugió Svenson- ¡Nos persigue!

Varios compañeros se apresuraban a lanzar ya hachas y lanzas, pero Svenson los retuvo:

-No serviría de nada. Aún está muy lejos.

Entonces, la serpiente gigantesca desapareció de nuevo bajo las aguas. El barco continuó velozmente hacia el Este, con Lars dirigiendo hábitmente el timón. Svenson no ordenaría detener la marcha, pues no deseaba presentar un blanco inmóvil a su monstruoso enemigo.

Entonces, todos sintieron bajo sus pies la onda de agua que subía desde las profundidades y que zaramoleó el barco como si éste fuese de juguete. Svenson se agarró a la baranda, sobre el castillo de popa, para no caer. El drakkar osciló hacia dador, y por estridor, cinco metros separado del casco, coronada por una columna de agua y espuma, surgió la cabeza de la serpiente.

En aquella testa, grande como tres hombres, las enormes fauces se abrieron y el ser emitió un ruido espantoso, exhalando una nube de aliento húmedo y frío que dañó la cubierta. La cabeza del ser tenía forma de cuña con el extremo frontal del hocico achatado. Era, al igual que el resto del cuerpo, de color negro, recubierta de escamas gruesas y brillantes. Los ojos sin párpados, cada uno grande como un escudo de guerra, aparecían rojos en los bordes, debido tal color a una red de intrincados vasos sanguíneos; las pupilas tenían un color amarillento y se hallaban dilatadas. Había en tales ojos un rastro de maldad animal, un brillo salvaje, el del avaricioso cazador que se lanza sobre su presa.

La bestia, dañada por la espuma, abrió sus fauces, mostrando dos hileras de colmillos terribles, más destinados al destrozo y asesinato de sus víctimas que al despiece y masticación del alimento. Una lengua violentamente roja bisecó entre las fauces como un látigo furioso y hostil.

Muchos vikingos, al contemplar tan cercano al impositivo ser, sintieron que toda su valentía se

perdía como el agua que desaparece por el agujero en el recipiente que la contiene.

Sin embargo, Thorgrimm, con un brillo ascario en su mirada, alzó su hacha y corrió hacia el ser, gritando el nombre del dios Thor.

La cabeza del monstruo saltó disparada hacia él, pasando sobre cubierta como una gigantesca negrura, golpeando su costado a algún que otro marino.

Thorgrimm aulló como un poseso, levantó su hacha y la descargó, hundiendo el filo en el labio superior de la bestia, produciendo un sonoro crujido de escamas hendidas por el metal. La boca cavernosa se cerró, empapada en la sangre que manaba de su propia herida, y el cuerpo de Thorgrimm fue despedido en pedazos por los colmillos de la bestia, engulléndolo al instante.

Todos pudieron contemplar el ominoso bulto en la garganta del opido. Aquel bulto era su compañero Thorgrimm, el primero que se había lanzado contra el monstruo.

El trágico final de su compañero despertó a muchos de los marinos del horrendo estupor en que se hallaban sumidos. Uno de los vikingos hincó su lanza en el cuello de la serpiente, otro descargó su hacha sobre el lomo del ser, arrancando de cuajo gruesas escamas. Un tercero lanzó un arpón metálico; el punzante instrumento tuvo la mala fortuna de resbalarse sobre la constantemente húmeda superficie opida, sin hundirse en su objetivo.

La serpiente, fiel a sus instintos, estaba encrocando su cuerpo alrededor del drakkar, comprimiendo el barco como si éste se tratara de una presa a la que quisiera romper el espinazo. Su cuerpo aparecía por sobre la baranda del borde de cubierta y desaparecía bajo la quilla de la nave. La baranda se rompió en diversos puntos de su recorrido y la cubierta crujió a causa de la brutal presión que ejercía el monstruo.

Varios tablones de la cubierta saltaron en pedazos, el casco crujió ominosamente y la quilla, al fin, se partió.

Abajo, en las dodegas y camarotes, las cuñas y vigas de contención no resistieron, tronchándose como gigantescos patillos; el suelo y las paredes de las cámaras interiores se abrieron y el agua entró de manera incontrolable, brillante y radiosa por los enormes agujeros. El suelo de la dodega se levantó, como botado de vido, y los bultos y barriles saltaron por los aires. El agua entrante los arrastraba y demolcaba sin compasión, golpeándolos contra las paredes. La epidermis escamosa de la serpiente

Sangre y Acero

surgió por entre las tablas destrozadas, y el mar se apoderó del interior del drakkar.

Arriba, en cubierta, la criatura meneada furiosamente la cabeza lanzando dentelladas a los hombres que intentaban clavarle sus hachas y lanzas.

Un terrible cólera del ser lanzó a Lars el Viejo por la borda, rompiéndole la columna vertebral antes de que el vikingo tocara las encabritadas aguas.

El suelo de cubierta se abrió, y el agua proveniente de abajo salió en brillantes espumarajos por entre los tablones desajustados.

Varios vikingos desaparecieron por el hueco, gritando algunos clavándose apiladas astillas.

Svenson se hallaba agarrado a la baranda de estribor. Delante de él, la cabeza del reptil, aquella monstruosidad cibernética burbuda y se retorció, soltando un líquido caposo y pegruzco por mas de quince heridas. Un hombre había sido atrapado entre el toma del monstruo y la cubierta medio hundida; el desdichado chillaba y pateaba mientras su caja torácica crujió y reventaba bajo el enorme peso, uniéndose el corazón con la columna vertebral. Otro de los marinos fue atrapado por la boca de la bestia, que lo tragó rápidamente.

El barco se bamboleaba de manera tan violenta que era casi imposible mantener el equilibrio sobre cubierta. La proa osciló y se hundió hasta desaparecer en las aguas; al tiempo, la popa se alzaba imposiblemente entre un baño de espuma.

Svenson aún en cubierta, agarrado a la baranda, vio el agua subir hasta la altura de sus rodillas. Un cadáver pasó a su lado, flotando en el agua. No pudo reconocerlo, pues su rostro no era más que una mancha sanguinolenta. Descubrió a dos hombres lanzándose al mar aterrorizados hasta el paroxismo, nadando a plena potencia en cualquier dirección que los alejara del barco, advirtiéndose paso, difícilmente, a través del oleaje hostil.

La desventajada nave subió sobre la superficie, y el agua bajó hasta los tobillos de Svenson. Los azules ojos del marino se encontraron con los de la bestia, y entonces sintió que la locura asesina invadía su mente. Rio, lleno de una malsana y salvaje alegría, y corrió hacia el ser, milagrosamente sin resbalarse sobre la inmensa cubierta, enarbolando su temeraria hacha de guerra de doble filo.

La cabeza reptilésca avanzó hacia él, Svenson vio el rosado interior de las fauces, la horrible bestia ocupando todo su campo visual. Svenson giró y golpeó de revés. El mundo osciló violentamente; un nuevo dandazo del barco lo envió al suelo. Sintió la

sangre y el aliento caliente del monstruo en su rostro, y las brillantes escamas rozando su pierna derecha. Cayó por un boquete abierto en cubierta y pronto se halló en las frías aguas, totalmente sumergido. Abrió los ojos y vio, tras una cortina de burbujas, un caos submarino de tablones destrozados, paquetes y bultos golpeándose unos contra otros. Descubrió un cadáver que flotaba cercano a él. Era Bjorn, un amigo.

Svenson esquivó una barrica de cerveza vacía, y se alzó hacia el hueco por el que había entrado. Su cabeza emergió, se agarró a la madera insegura. Una apilada astilla se le clavó en el antebrazo derecho y gritó a causa del dolor. Subió a cubierta. Un dandazo de la nave lo envió hacia popa. Resbaló sobre el suelo encharcado y se golpeó contra el cuerpo escamoso de la serpiente. Se deslizó sobre él sin poder evitarlo, y chocó de bruces contra la baranda de madera, rompiéndose el pómulo izquierdo.

A pesar del chillante dolor, se aferró con fuerza a los húmedos barreros.

El mundo subía y bajaba al compás de las sacudidas del monstruo. Svenson vio las nubes abajo y el mar arriba. También contempló cómo se separaban definitivamente el castillo de popa de la cubierta. Sintió dolorosos pinchazos al respirar, y se preguntó si se habría roto las costillas.

Buscó con la vista al ser, y lo halló a unos diez metros a su izquierda. La cabeza ofidica burbuda y se retorció dolorosamente. El hacha que había empuñado Svenson se hallaba clavado hasta la empuñadura en el cuello del ser. Seguramente la hoja había segado una importante arteria, pues la sangre negruzca manaba a chorros, sin interrupción.

Svenson vio a un joven guerrero, el más joven de todos los del drakkar, de nombre Eric, correr hacia la bestia enarbolando una larga pértiga de madera, sin dejar de gritar salvajemente.

La lanza, increíblemente, se hundió en el ojo derecho del ser, atravesando la cabeza hasta llegar al cerebro. Líquidos vitreos y sangre abundante escaparon por el ojo agujereado. La serpiente alzó su testa hacia el cielo y emitió un ronco y espantoso rugido que heló el alma de Svenson. Eric resbaló sobre cubierta y se deslizó hasta el borde de la desventajada cubierta. Cayó al mar y se perdió entre las olas. Svenson se dijo que aquel joven se había ganado su puesto en el Valhalla.

La serpiente, herida de muerte, enloquecida por el miedo y el dolor, se desenroscó del barco con rapidez y hundió su cuerpo en las aguas, quizá para morir en las profundidades de las que había surgido. El peso de su enorme cuerpo atrajo hacia abajo a la

LA SERPIENTE DEL MAR

destrozada nave, y Svenson se halló de repente bajo las aguas, aperrado aún a la daranda.

Emergió, tosiendo violentamente y respirando con avidez el precioso aire. Miró en derredor y vio los pedazos del barco, desparramados por doquier, flotando sobre las aguas. El mismo se hallaba en una amplia sección de la cubierta que reposaba en la superficie, un pedazo de madera no mayor de diez metros cuadrados. Algo lejano, vio la proa con cabeza de dragón hundéndose rápidamente en las aguas. Aquella visión le hizo llorar.

Escuchó un grito, y rápidamente se volvió en tal dirección. Vio a Eric, el joven héroe que había acordado con la serpiente, venir a nado hacia él, sorteando las olas.

Pronto se hallaron los dos aperrados a la daranda, mecidos por el mar. Se abrazaron espusivamente. Svenson no podía dejar de llorar. Recordaba a Lars, a Bjorn, a Thorggrim y a todos los demás compañeros, ahora muertos, y sentía un terrible vacío en el pecho.

Buscaron con la vista a otros naufragos, y descubrieron a cinco más, aperrados a tablones y secciones del casco, flotando a la deriva.

Al cabo de diez minutos, se hallaron todos sobre la amplia sección de lo que antaño fuera la cubierta del drahtkar.

Aunque aún con las pupilas dilatadas a causa de la experiencia vivida, se hallaban tristes y caídos bajos

tras la muerte de tantos amigos y el hundimiento del drahtkar. Aún así, se abrazaban emocionadamente unos a otros.

Tal como predijo Lars, entre los despojos del barco la sangre de hombres y bestia oscurecía el mar. Pero las olas se llevaron pronto las óminosas manchas.

—Tardaremos en llegar a tierra... —dijo Koff, uno de los siete naufragos que sufría con estoicismo los dolores que le provocaba su hombro dislocado.

—Nos hallamos cerca de Islandia —contestó otro de los sufridos marinos—. Con suerte, la marea de la costa nos impulsará hacia tierra. Quizá dos, tres días a lo sumo, y tocaremos las piedras de la playa con nuestros pies, si no nos morimos antes de hambre o frío.

—Es verano, el Sol calienta las aguas —dijo Svenson, quien ya se sabía con varias costillas partidas. El pómulo roto se le había hinchado y aparecía brillante y morado—. Sobreviviremos. Demos de llegar. Obedemos navegar esta marea de hazana.

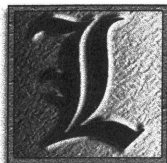
Sus compañeros asintieron en silencio con la cabeza.

Arriba, el Sol levantaba brillos en la superficie verdosa y oscilante y, súbitamente, apareció en el horizonte la negra línea costera de la tierra prometida.



© Andrés Díaz Sánchez, *El Siervo de la Muerte*





La Daga

Resulta difícil y arriesgado hacer una definición concreta de un arma y aún más en el caso de la daga. Sin ir más lejos, las longitudes de hoja pueden ser similares a las de un cuchillo o alcanzar en ocasiones casi las de una espada corta. Dentro de una clasificación general, tendríamos un arma de filo, normalmente doble, dentro de las hojas pequeñas y según la forma de esgrimirla, de filo y punta, predominando ésta última.

Está claro que la principal forma de herir con una daga es apuñalando, aunque no debe descartarse el uso de su filo. Evidentemente, la hoja no es muy larga y el golpe de filo no puede ser muy importante, pero sí efectivo contra zonas vulnerables del cuerpo, como el cuello, la cara o el abdomen.

Diferenciándola primero del cuchillo, notaremos que las dagas presentan la empuñadura coaxial al eje de la hoja, en vez de desviarse hacia el dorso. Normalmente presentan longitudes superiores y mayores defensas, que en la mayoría de los cuchillos son parciales y escasas; aunque, los cuchillos empleados para el combate por algunas culturas están muy próximos a las dagas funcional y morfológicamente. El puñal se diferencia de la daga en su hoja estrecha empleada exclusivamente para herir con su aguzada punta (sin embargo, también tienen la mayor parte de ellos doble filo, para incrementar las lesiones por puñalada); es un arma menos versátil y asimismo, al igual que el cuchillo, presenta normalmente menor longitud y una guardia mucho más reducida.

Otra característica común de las dagas es que la mayor parte de las veces se las ha considerado como armas de reserva, en caso de última necesidad. Muchos pueblos de la Antigüedad la portaban a tal efecto.

La daga fue un arma muy común en Europa, usada por militares, cazadores y hasta civiles, pues era un arma fácil de ocultar y efectiva, sobre todo en espacios cerrados. Se presume que la costumbre occidental de saludarnos con un apretón de manos se deriva de las



Detalle del pomo de una espada de antenas en bronce (s. XI-VIII a.C.)

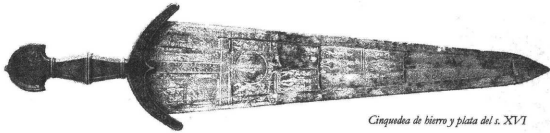
precauciones que tomaban los guardias de los señores feudales: antes de permitir que se acercara alguien a su señor le tomaban de la mano y sacudían su brazo, con la esperanza de desalojar cualquier daga oculta en su manga.

A partir del siglo XVI y sobre todo el XVII, la daga tuvo un auge muy importante con la aparición de las dagas de "mano izquierda" (*main gauche*, en francés, o *mano sinistra*, en italiano); durante varios siglos, el desarrollo de la esgrima estuvo condicionado por este arma, hasta que acabó por caer totalmente en desuso en el siglo XVIII.

Orígenes

El origen de la daga puede asimilarse al del cuchillo o puñal; en sus primeras concepciones, eran armas muy primitivas, de asta o cuerno; más adelante

(1) Sin embargo, también hubo dagas de filo simple o más raro aún, de filo triple y cuadruple.



Cinquedeo de hierro y plata del s. XVI

se trabajaron en piedra, con longitudes aproximadas de 30 cm. Las armas de mano del Neolítico presentaban ya una hoja aguda, alargada y de lados afilados; la empuñadura se revestía de cuero, para facilitar su agarre. En la edad del Hierro ya existen dagas en sentido estricto, diferenciándose de las espadas y los cuchillos, bien por la forma de la hoja o su función. La época de Hallstatt (sobre el 600 a.C.) tiene dagas de forma triangular, con doble corte y agudísima punta, pero sin guarda.

Según parece, daga proviene de *dagua*, palabra latina que describía un arma ligera, de filos paralelos y punta triangular. Las dagas siguieron el mismo desarrollo, respecto a las empuñaduras y la guarda, que las espadas de su época. En el siglo I a.C. se dieron con empuñadura "en antena", llamada así por presentar en el pomo dos brazos curvados hacia dentro, formando una figura antropomórfica. Estas dagas presentaban una guarda recta, que protegía parcialmente la mano. Además, eran más sólidas, sobre todo en el punto de inserción de la hoja en el mango.

Este peculiar diseño de las dagas permaneció hasta la mitad del siglo III en los países de la Europa septentrional; más al sur y por esas fechas tuvo más éxito la daga "en arandelas", caracterizada por su empuñadura cilíndrica rematada en dos discos metálicos: uno hacía de guarda y el otro, de pomo. Éste, frecuentemente, tenía forma semiesférica.

En el siglo IV y derivada de la anterior surgió la daga de *anillo*, cuyo pomo tenía un agujero por el cual

podía pasarse una cadena, que servía para asegurarla a la armadura. No está claro, pero también apareció en ese siglo una daga para herir solo de punta, de fuerte hoja y sección triangular; llamada *misericordia*, que servía para traspasar la coraza del adversario cuando estaba postrado en el suelo, probablemente malherido (de ahí tal nombre).

Dagas "a la estradiota"

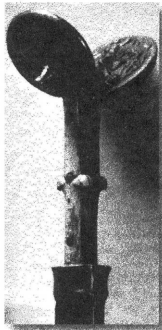
Este tipo de dagas, también llamadas con el curioso nombre "de orejas", parecen guardar cierto parentesco con las antiguas espadas de la Edad del Bronce provenientes de la región persa de Louristan. Rara vez presentan guarda; el motivo de su nombre es bastante obvio viendo la forma del pomo.

En Europa aparecieron en el reino de Granada, durante el siglo XV, al final de la dinastía nazarita. La utilización de esta daga en España se restringe al siglo en que apareció y el siguiente; los ejemplares de ellas que conservan tienen todavía huellas del damasquinado², representando inscripciones del Corán. Muchos autores

consideran esta daga como la predecesora de la *gumia*³ de Marruecos o el *yatagán*⁴ turco.

La Cinquedeo

La cinquedeo es una daga de uso ornamental sobre todo, cuya característica principal es la anchura del recazo⁵ (cinco dedos de ancho, como su nombre sugiere) y el rico trabajo de sus mesas⁶. Su origen es



Detalle del pomo de una daga a la estradiota o de orejas del s. XVI)

- (2) El damasquinado es una ornamentación típica de las armas; de forma escueta, primero se vaciaba el diseño, el cual se embutía de hilos de oro y plata, para después oxidar los fondos oscuros del trabajo.
- (3) La gumia es un puñal curvo, sin adornos y con un característico pomo en forma de bicornio.
- (4) El Yatagán es un arma turca, de un sólo filo para defensas, con una hoja curva. Es cóncava en sus dos terceras partes y convexa en la tercera y última parte.

LA DAGA

inequívocamente italiano (s. XV); esta daga era ceñida por los potentados y la nobleza. Tiene una hoja y punta triangular, con una guarda cóncava la mayoría de las veces repujada en oro y plata. No nos detendremos más en ella; se trató tan sólo de una moda pasajera y no un arma de uso verdaderamente ofensivo.

Dagas de mano izquierda. La inestimable aliada del espadachín del siglo XV

La daga de mano izquierda, *main gauche* en francés, marcó claramente la esgrima de los siglos XV-XVII, y hasta su abandono progresivo sobre el s. XVIII, fue junto a la *rapierre* o espada ropera el armamento inseparable del espadachín de aquellos siglos, del que tantas obras literarias y cinematográficas se han ocupado, algunas con mayor fortuna que otras (dentro de las últimas novelas, destacar la excelente saga de "El Capitán Alatriste", de Arturo-Pérez Reverte).

El auge de este arma, que más adelante describiremos, es algo contradictorio, pues tiene su razón en el perfeccionamiento de las primeras armas de fuego. Introducida la pólvora en el siglo XIV y desarrollados los arcabuces, las pesadas armaduras de placas que hacían casi inexpugnable al caballero se convirtieron en reliquias del pasado. Un disparo de arcabuz podía atravesar la más gruesa armadura, por lo que las armaduras defensivas se redujeron al mínimo: era preferible tener unidades más rápidas en la batalla.

Así, al desaparecer estas armaduras defensivas, pudo prosperar la daga de mano izquierda; con ésta, se detenían las estocadas y cuchilladas del adversario, batiendo la hoja enemiga o desviándola; tenían guardias amplias, encargadas de proteger la mano en los quites⁵; algunas servían para romper o atrapar la espada del adversario y todas eran mortíferas a corta distancia. Es por ello que las espadas roperas fueran tan largas, evitando el mortal cuerpo a cuerpo y las cuchilladas al vientre de daga. Además, en espacios reducidos, entre la multitud, por ejemplo, la daga de mano izquierda demostraba especialmente su valía.

La daga de mano izquierda se empleaba simultáneamente junto a la es-

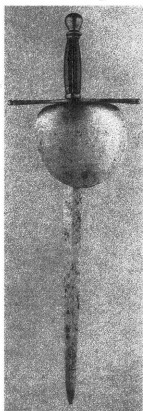


Daga española de mano izquierda del siglo XVI

pada. De ahí su nombre, por supuesto. Acerca de su longitud, los textos de esgrima de la época aconsejaban que tuviera la mitad de la longitud de la espada, aunque pudo constatarse que era mejor reducirla a una tercera parte.

La hoja es robusta, estrecha, de doble filo y aguzada; las guardas varían según su procedencia, pero la mayoría se ornamentan mucho. En el centro de la guarda hay un anillo para introducir el dedo pulgar y los gavilanes son fuertes, amplios y normalmente perpendiculares a la hoja o muy curvados hacia la punta.

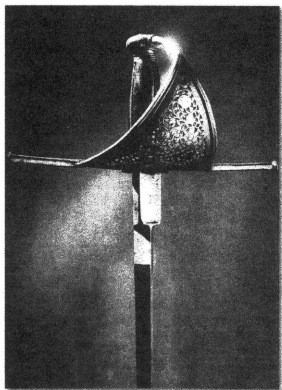
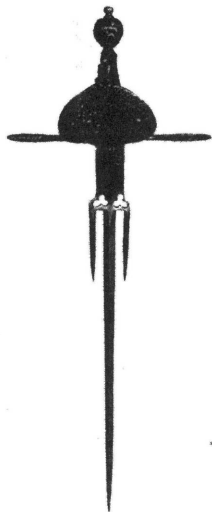
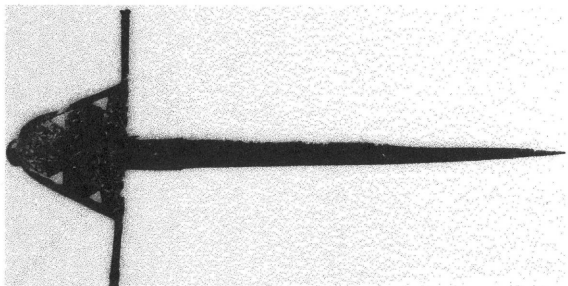
En España, el modelo más frecuente y propio del siglo XVII es la daga "de vela", cuyo nombre alude a su forma inconfundible; tiene recazo amplio, gavilanes rectos y largos, un rebaje para el apoyo del pulgar y un cubremano consistente en una lámina metálica triangular que parte del arriaz⁸ y, curvándose, culmina en el pomo, protegiendo de esta forma la mano del espadachín. Una de las razones de esta guarda es el abandono de las manoplas de hierro, que protegían las manos de cuchilladas. Normalmente, la empuñadura es de madera, recubierta de tor-



Manosinistra veneciana, s. XVII

- (5) El recazo es la región más ancha de la hoja, cercana a su inicio. A veces contiene la marca del espadero.
- (6) Mesa: cada una de las superficies delimitadas por los planos de la hoja.
- (7) Quite: movimiento defensivo para detener o eludir una estocada.
- (8) Arriaz: Voz árabe que designa los gavilanes del arma; por extensión, las defensas de la misma.

Sanare y Acero

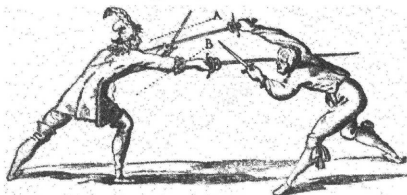
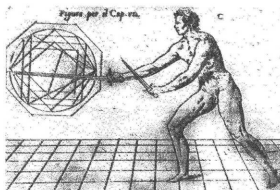
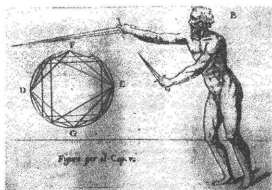


Dagas de mano izquierda:

*Arriba, daga de tela española
A la izquierda, daga con boja rompedpuntas
Sobre estas líneas, una daga italiana de duelo*

(fechadas como del siglo XVII)

LA DAGA



Imágenes tomadas de tratados de esgrima de la época. En la parte superior, ilustraciones para el tratado de esgrima de Marozzo, autor italiano del s. XVI.

A la izquierda, una ilustración que muestra un movimiento de esgrima con daga y estoque; el defensor desvía con la daga la estocada de su adversario y acomete a su vez con otra propia.

zal^o metálico.

Una especialidad de este arma fue la daga "rompepuntas", en la que se sacrificaba un filo para los propósitos de quebrar y atrapar el arma principal del adversario. Este filo tenía una serie de pronunciados entrantes y salientes, como un borde dentado; cuando en los quites se detenía con la daga, se trataba de atrapar entre estos dientes la hoja del contrario. Con un giro de muñeca violento, ésta podía partirse; en otros casos, se disponía de unos instantes preciosos en los que la guardia del contrincante estaba abierta y el espadachín podía tirarse a fondo con su espada.

Otro modelo presenta en el inicio de la hoja dos cortas puntas de metal paralelas a las del arma, como un tridente, en las cuales era fácil atrapar el estoque contrario. Una versión más compleja de este procedimiento constaba de un mecanismo de resorte, capaz de extender dos hojas secundarias dispuestas también a modo de tridente. Sin accionar el resorte, la daga parecía normal.

La daga de mano izquierda desapareció de forma progresiva con el desarrollo de la esgrima exclusivamente de punta y a una mano, que pervive en nuestros días como deporte olímpico. En nuestro país permaneció hasta principios del siglo XVIII. Como curiosi-

dad, existe una obra dedicada exclusivamente a la daga de mano izquierda, de 1675, cuyo autor fue don Miguel Pérez de Mendoza y Quijada.

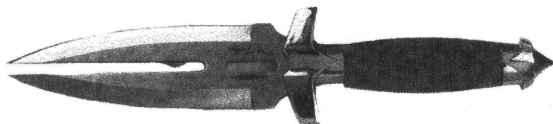
Dagas Holbein

Estas dagas de origen suizo fueron muy utilizadas en Alemania durante los siglos XVI y XVII y muy probablemente deriven de las antiguas "baselard", dagas de origen suizo (s. IV), muy difundidas en la Confederación Helvética y la parte meridional de Alemania (se supone que su nombre se debe a la ciudad de origen, Basilea). Esta daga tenía una hoja de mayor anchura que las anteriores, de filos paralelos que se estrechaban en una punta ojival. La principal característica de esta daga era su curiosa empuñadura, con un pomo notorio, curvado hacia lados opuestos como en el caso de las dagas con empuñadura en antena.

Las dagas *Holbein* tienen un pomo muy similar a las *Baselard*. Tal nombre se debe al de su creador, Hans Holbein, fueron copiadas en el siglo XX, en Alemania, durante la etapa del III Reich para los modelos de dagas destinados a las S.A. y las S.S.

Por último, reseñar que buena parte de las armas blancas usadas en las últimas guerras y que aún forman

(9) Torzal: hilo metálico con el que se enroscaba el puño de las armas, para facilitar su agarre.

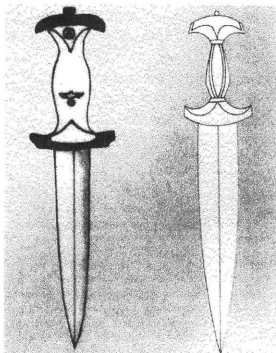


Daga de combate "Doble sombra", de Gill Hibben

parte del equipamiento de muchos ejércitos son dagas de pleno derecho, aunque muchas veces se las designe no muy acertadamente como cuchillos de combate.

Bibliografía recomendada:

- ♦ Casariego, J.C.: *"Tratado histórico de las Armas"*. Editorial Labor. Barcelona, 1982.
- ♦ Calizzano, C.: *"El gran libro de las armas blancas"*. Editorial De Vecchi. Barcelona, 1990.
- ♦ Echeverría, J.M.: *"Coleccionismo de armas antiguas"*. Editorial Everest. León, 1973.
- ♦ Mouret, J.N.: *"El mundo de los cuchillos"*. Editorial Ultramar. Barcelona, 1996.
- ♦ Ocete, R.: *"Armas blancas en España"*. Editorial Tucan. 1998.
- ♦ Varios autores. *"Armas y armaduras"*. Editorial Alta. Madrid, 1992.
- ♦ Varios autores. *"Egrima"*. Edita el Comité olímpico Español. 1993.
- ♦ Wilkinson, F.: *"Armas y armaduras"*. Editorial Noguer. Barcelona, 1978.




*A la izquierda, una daga nazi de las S.S.
A la derecha, una daga Holbein (s. XVI)*



© José M^a Bravo Lineros, *El Hijo de la Noche* - Jorge García Picazo, *El Segador de Almas*





Sangre y Acero

SONES DE MUERTE

Por José María Bravo Lineros.

El Hijo de la Noche

SONES DE MUERTE



El recuerdo de mis años mozos me viene a las mientes de vez en cuando, alegrando mi espíritu como el susurro de la brisa primaverales soplando por los valles de mi tierra. En aquellos días yo era tan sólo un pobre muchacho huérfano y desamparado, al que un familiar había acogido bajo su tutela. Pronto comencé a aprender su oficio, el de amanuense, y en un principio lo detesté con toda mi alma. Veía a los otros muchachos jugar ociosos en las calles, mientras yo pasaba las horas frente al atril, practicando la tediosa caligrafía, limpiando las escribanías y llenando los tinteros de los oficiales de la tienda.

Un día, harto de la tinta y las plumas de ganso con las que practicaba, me escapé de la tienda y vagué por las calles dando darzones, ansioso de nuevas experiencias.

Porque, hasta donde alcanza mi desgastada memoria, lo que yo siempre había querido era convertirme en soldado. ¡Oh! ¡duelo, Nythos! guarde su alma, me había contado cómo mi difunto padre había sido capitán de infantería y que hasta su muerte en una batalla había acumulado muchos honores a lo largo de su carrera militar. Él mismo me contó gestas y hazañas épicas, puesto que también había sido soldado; así que no ha de extrañar que encaminara mis pasos hacia los arrabales de la ciudad, donde siempre se veían muchos soldados gastando su oro en las tabernas, bebiendo, jugando y peleeando entre sí.

Llegué a una bodega destaralada y sucia cerca de unas cadáverizas, repleta de soldadesca y bullicio. Temeroso, entré sin saber bien lo que hacía, fascinado con las escenas que ante mí se desarrollaban.

En la bodega habría al menos una treintena de personas, bebiendo alrededor de las ajadas mesas. La mayoría eran soldados, trasegando jarras de vino y jugando ruidosamente a las cartas y los dados, desando y manoseando a las cantineras que se sentaban sobre sus rodillas.

Nadie parecía reparar en mi presencia, y como empezaba a asustarme, decidí dejar el local, cuando mis ojos se posaron en un viejo soldado, el cual cantaba obscenas canciones y antiguos himnos de guerra mientras apurada un adollado pichel. Su aspecto me causó una fuerte impresión, pues estaba demacrado, con el rostro reseco y lleno de cicatrices; vestía un miserable jubón de cuero demasiadas veces remendado, cubriéndose los hombros con una capa gris y polvorienta. Pero lo que más me impresionó fue su pierna izquierda, o más bien su ausencia

pues a la altura del muslo veíase un muñón cubierto por un trapo grasiento y roído. Al lado, recostada contra la silla, tenía la muleta con la que suplía su pierna al andar.

El hombre se dio cuenta de que le estaba observando y me hincó su penetrante mirada, hablándome luego con su veja y cascada voz:

-¿Qué haces aquí, muchacho? Este no es lugar para ti. ¿A quién buscas? -pese a lo rudo de su acento, noté que intentada ser amable conmigo. Le miré a la cara y respondí tímidamente:

-Me he escapado de casa... dudé unos instantes, pero luego recobré el ánimo y exclamé lleno de orgullo: - ¡Quiero ser soldado, como mi padre, y honrar su nombre!

El viejo me sopesó detenidamente y luego profirió una carcajada, abriendo una boca en la que quedaban ya pocos dientes en pie. Indignado y lleno de vergüenza, me aparté de su mesa, cuando me detuvo agarrándose por el hombro, bruscamente al principio, luego con más suavidad.

-Espere, muchacho. No me durlada de ti, ni menos aún de tu padre. Siéntate, anda -reluctante, le obedecí, viendo un extraño brillo en sus ojos. Parecía que al verme le había recordado a alguien, quizás a él mismo, muchos años atrás.

-Dime, ¿cómo se te llamada tu padre? -el viejo tomó el pichel que tenía frente a sí, apurándolo hasta las heces y dejándolo de nuevo en la mesa, paladeando la bebida con un gruñido de satisfacción.

-Amiyul, señor -contesté-. Fue capitán de infantería, murió hace unos quince años, antes de que yo naciera -añadí, sin atreverme a mirarle a los ojos. El hombre sonrió esta vez, mirándome divertido.

-¿Así que quieres seguir los pasos de tu padre... ¿Y tu madre, que opina acerca de eso de ser soldado?

-Mi madre murió en el parto, señor. De mí se ocupó mi abuelo hasta que murió, hace poco más de un año. Desde entonces, he estado como aprendiz de amanuense en el gremio de mi tío... pero no deseo volver. Estoy harto de marcharme los dedos de tinta, apilar las plumas, leer polvorientos pergaminos y de practicar horas enteras mi caligrafía. ¡Todo eso no sirve para nada! Quiero ser soldado como mi padre y abuelo y aprender el arte de la guerra.

El hombre volvió a reír, pero esta vez parecía completamente mi determinación. Después de rebucscar entre sus ropas buscando alguna moneda y volver sus ojos con un zurravi de plata, me lo dio, añadiendo perentivo:

-Dame un favor, pídemme una jarra de vino y una

hogaza de pan. Si así lo haces, te contaré cómo puedes llegar a ser soldado, pues yo mismo lo fui en otro tiempo. Aunque creo que cuando escuches mi historia, volverás al gremio, a practicar de nuevo tu caligrafía -comando la moneda de plata, corre hasta la barra y le pedí al tabernero lo que me había encargado. El tabernero me miró con suspicacia, pero al ver que podía pagarle me despachó una jarra de barro llena de vino pefeo, junto a una hogaza de pan negro y duro.

Volví a la mesa, le tendí la jarra y la hogaza y me acomodé a su lado, viendo expectante como escanciada el vino y mojada en él el pan para adobarlo, pues era muy duro para los pocos dientes que le quedaban. Tras beber un largo trago y exhalar un hondo suspiro, comenzó como me prometiera a contarme cómo podía convertirme en soldado.

-Muchacho, ah, muchacho... ¿de verdad que quieres ser soldado? Mejor harías tirándote de cabeza a un pozo, pues te ahorrarias muchos sufrimientos. Así que tu odiada caligrafía no sirve para nada? Si hubiera sabido escribir con tus años, no estaría así ahora, arrastrándome penosamente con esta muleta de un lado para otro, sin al menos un sitio donde caer muerto -concrariado, me acrévi a mecrumpirle, pues sus palabras robaban las ilusiones y sueños que mi excitable imaginación había forjado.

-Mi aduelo me dijo que la vida del soldado era gloriosa. Kyril el rojo mira con agrado a los valientes y les infunde fuerza y coraje en la batalla. Así me lo contó mi aduelo, y así quiero creerlo.

El viejo soldado hizo una mueca de desdén, sacudió la cabeza desaprobando mis palabras y dejó de su pichel, mediándolo de un par de tragos.

-Gloria, honor, renombre... basura, muchacho, eso es lo que son. Mirame ahora, y dime que ves. Hace años era joven y vigoroso, pero mírame ahora, te digo. Estoy viejo, solo y nada me queda después de toda la sangre y el sudor que vertí por mis señores... mi juventud se fue mientras marchaba al son de los himnos de guerra y mi pierna se quedó en Stonna, la última campaña donde participé. ¿Quieres que te cuente como fue mi vida como soldado? Acómodate, porque mucho he de contarte y quiero que vuelvas pronto a casa. Tu tío te estará buscando y no debes preocuparte. Escucha, pues.

«¡O, al igual que tú, deseaba ser soldado, pues mi futuro como granjero era desesperanzador. Nací en Podrov, un pueblecito apacible de Vlaria, junto al río Urish. Harto como tú de mi aburrida existencia, decidí alistarme. Cuando tuve la oportunidad me presenté en la milicia del pueblo, menté sobre mi

edad y comencé mi carrera militar.

Con el tiempo participé en varias campañas militares como soldado de infantería pesada y aprendí bien el oficio. Era fuerte y diestro con el hacha; mi vida era dura, pero tenía una soldada decente, amigos y suficiente vino, y por aquel entonces las mujeres no me reñían como hacen ahora. Poco después, comenzó el sitio de Stonna.

De los motivos de la guerra poco te diré... los mismos de siempre en estas tierras malditas por sus dioses y maltratadas impunemente por sus señores, que guerrecan entre sí continuamente por el poder, arruinando sus arcas y llevando a la miseria a los que viven en sus dominios.

Vyrnal Ancher, señor de Stonna, era vasallo del tirano de Tymgradn, Servad III, al que había de ofrecerle como tributo muchas cabezas de ganado y sacos de cereal. Vyrnal odiaba profundamente a Servad pues cada año encarecía más el tributo.

Stonna era una ciudad enclavada en una rocosa meseta, con excelentes canteras de piedra y rodeada de buenos dosques y tierras de labranza. Servad codiciaba tales tierras, y asimismo, que la casa noble de Vyrnal Ancher las dominara (le irritaba enormemente, al ver en ellos una amenaza para su poder y un ejemplo de rebeldía ante su autoridad).

El año en que tuvo lugar la batalla, los impuestos fueron excesivos para Vyrnal. Refusó entregar el tributo, porque de hacerlo condenaba al hambre y la miseria a su gente, con el invierno próximo como estaba. Aunque al oponerse al viejo tirano, les causó mayores padecimientos aquel invierno.

Servad, airado, no queriendo rebajar el tributo y exasperado por la rebeldía de Vyrnal, organizó el ataque en pocas semanas. Disponía de efectivos suficientes, aparte de contar con el apoyo de sus casas nobles aliadas, a las que había sojuzgado y hecho adictas a su causa.

Por mi parte, la casa noble de mi señor en aquellos días entró en la contienda por otras razones: Matchorn Vassd, mi señor, había prometido a su hija Oatyn con el sobrino de Servad III, Heremor. Con esta alianza reforzada su posición frente a su rival, István II, con quien pugnaba por la tiranía de Vlaria. István II, anciano tirano de esa provincia, prometió a su vez ayudar a Vyrnal Ancher enviándole refuerzos.

La facción Vlaria que apoyaba a Servad III, encabezada por el primogénito de mi señor, Verzan Vassd, se acompañaba de otras cuatro casas nobles de menor rango: los Stamm, los Anmi, los Banky y los Jarm. Entre todos reunieron un pequeño ejército,

que partiría hacia Stonna para unirse al de Servad III. En nuestro cuartel, antes de la partida, circulaban muchos rumores sobre el curso de la guerra, ya que el sitio de Stonna comenzó unos cuatro días antes de que partiéramos. Contaban de "El Viejo" —como apodaban a Servad III— que era un brujo muy poderoso y un oponente formidable, cruel y despiadado en la guerra como pocos señores de la comarca había habido.

Tras ultimar los preparativos, marchamos una mañana gris, lluviosa y fría; Vertan Vassé iba al mando como capitán general de la tropa, formada por infantería ligera y pesada, piqueros, arqueros y baltesteros, todos bien armados y pertrechados, bajo los pendones de las cinco casas nobles.

Seguimos el camino provincial que unía Vliaria con Tymjradn, dejando a nuestras espaldas las heladas cumbres de los montes Narisor, avanzando por los agrestes parajes de Vliaria envueltos por la niebla. tardamos tres días en salir de la provincia, por el peligroso desfiladero del Agravia, donde años ha comenzara otra de las muchas guerras que han ensangrentado la comarca. Teníamos poco que temer a una celada, ya que Vertan dispuso excelentes batidores marchando por delante y detrás de nosotros.

Tres días más tarde con sus largas noches, en las que vivaqueábamos en tiendas de lona con las duras rocas del suelo como colchón y nuestras mantas húmedas por abrigo, llegamos finalmente al sitio de Stonna, cansados y sedientos por la larga caminata. Nuestro capitán ordenó el alto, hasta que regresara el emisario que había mandado al campamento donde estaban acantonadas las tropas de Servad III.

Desde nuestra posición, en la cima de una colina que dominaba toda la meseta stonnesa, podíamos ver el campamento, instalado en la suave falda de la colina, con sus tiendas de tela, los fuegos de campaña y el bulir de las tropas. Más allá se veía Stonna, con la blanca piedra de sus altivas murallas mostrando ya las cicatrices del asedio. El Castillo Blanco, la fortaleza del insurrecto Vyrnal Ancher, descollaba distante con sus oriflamos tremolando en la leve brisa del mediodía.

Poco después regresó nuestro emisario. Servad III y su sobrino Heremor nos daban la bienvenida, junto al resto de sus casas aliadas. Los cuernos de guerra resonaron en nuestro honor, y a paso ligero dejamos el trecho que nos separaba del campamento.

Nunca en mi vida había visto tal cantidad de tiendas, muchacho... recuerdo como si los viera ahora mismo a los lanceros, jinetes y arqueros de la Casa

Kenre, bajo el estandarte del guantelete estrellado; a los piqueros y rodeleros de los Anban, vistiendo sobre sus armaduras el corcel negro de su blasón; a los infantes y aladarderos de los Narsiad, con el alce como emblema; a los baltesteros y haceros de los Oskoras, con el águila nival de su sobrevesta, y por último, el batallón de los Konrad, todos con el dragón negro en el escudo o el arnés: infantería pesada, arqueros, baltesteros y milicianos de las aldeas de la provincia.

En medio del campamento destacaba la majestuosa tienda de campaña del tirano de Servad III, instalado suntuosamente junto a su sobrino, atendido por numerosos criados y bien protegido por su guardia personal.

Vertan Vassé el futuro cuñado de Heremor, fue recibido por este como general de las tropas de su tío. Era alto, corpulento y de pelo rojizo, con los ojos azules como el hierro y las pacciones duras y bien afeitadas. Su poderosa figura imponía sobre su corcel pardo bardado, con su espléndida coraza de acero y la capa larga de seda azul, y su voz firme y sonora denotaba un carácter pasional, ascendido; tenía fama de excelente guerrero, y aún a pesar de ser demasiado impulsivo, de buen estratega. Servad III había perdido a su único hijo treinta años atrás, en el curso de una desafortunada cacería, y con el tiempo, Heremor se había ganado el afecto de su tío, ocupando el lugar de su difunto hijo hasta incluso convertirse en su heredero.

Después de que intercambiaron afectuosos abrazos, Heremor dio órdenes a sus lugartenientes de que nos alojaran como convenía en el campamento. A cada escuadra le tocó una tienda, y tras dejar mis pertrechos en ella, decidí dar una vuelta por el campamento.

En él había mucho trajín de atareados sirvientes, cadáveres, mozos y cocineros de aquí para allá, y por supuesto, numerosos soldados. Oeambuté por un rato, hasta que un grupo de arqueros de los Kenre, con sus gambesones oscuros, sus largos arcos y las espadas cortas ceñidas al talle me ofrecieron unirme a ellos y compartir su vino. No pude menos que aceptar, y entre chanzas y tragos de su botá pude hacerme una idea de como había transcurrido el asedio hasta ese día. Según me contaron, llevaban dos semanas acantonados al pie de la colina; desde entonces, el peso de su número se había impuesto cada vez más, pese a lo inaccesible de Stonna y su mal defensa. Una de las razones del éxito de los sitiadores era la magnífica artillería de los Konrad; Servad había desplegado un gran número de máquinas de asalto y contaba con expertos artilleros

para manejarlas.

A lo largo de las dos semanas se habían destruido a golpe de catapultas cuatro de las torres de la ciudad y dañado muchas de las cortinas de la muralla. Los managetes habían lanzado escopa ardiendo y barriles de aceite, provocando incendios tras los muros que habían arrasado buena parte de los derrisos bajos de la ciudad, muriendo adrasados muchos civiles.

En las pocas contienda a campo abierto que hubo, Vyrnal había fracasado en sus intentos de rechazar a los sitiadores, perdiendo cada vez más efectivos; tan sólo los poderosos muros de su ciudad prolongaban el asedio. Se sabía que los slonneses contaban con reservas de víveres y agua suficientes, mas las bajas que habían sufrido hacían cada vez más difícil la defensa de las murallas.

La única esperanza que les quedaba, los refuerzos prometidos por István II, se desvaneció como escarcha bajo el sol. Los espías de István II le habían informado del número de sitiadores y había cambiado pronto de parecer.

El décimo día, Vyrnal decidió capitular, pero Servad se burló de sus peticiones. Obsinado en afirmar su poderío, quería dar ejemplo con la insurrección de Stonna, para desalentar a sus posibles rivales. Hasta su muerte, fue el tirano con el poder más firme e indiscutible de toda la comarca de Saireva.

Para mayor ignominia de los slonneses, El Viejo había mandado decapitar a los enemigos caídos o heridos en la batalla, disponiendo sus cabezas empaladas en hileras alrededor de la ciudad, lejos de los arcos pero no de los horrorizados ojos de sus menaguados habitantes. Los cuerpos se habían apilado en horribles montones e incinerado para evitar pestes, aunque algunas hogueras se habían apagado demasiado pronto, para festín de cuervos y alimañas.

La moral de las tropas de Vyrnal no podía ser más baja. Sólo les quedaba resignarse a su suerte y morir empuñando sus armas frente al enemigo.

El día siguiente a nuestra llegada fue el decisivo para la toma de Stonna. Aquel día murieron gran parte de las tropas que la defendían y con ellos numerosos civiles... mujeres, ancianos y niños, asesinados brutalmente en el saqueo de la ciudad. El presagio del aciago destino de Stonna impresionada el aire aquella víspera y todos intuíamos que al día siguiente la guerra daría a su fin.

En un postres y patético intento por reunir las armas, un jinete llegó al campamento pocas horas antes del ocaso. Tránsito por el apocamiento cu-

bierto de vendajes carmesíes y con cerros oscuros en sus febriles ojos, el emisario desmontó alcanzando una mano en son de paz. Su briga surcada de tajos lucía poco ya del blason de los Ancher, un cáliz de oro enojado.

Con voz temblorosa pidió ser recibido en nombre de su señor por el patriarca de los Konrad, esperando aplacar su ira. Ya espoleada a su montura de vuelta a la ciudad pues no esperaba respuesta alguna a su petición, cuando un sirviente le detuvo. El propio Servad III escucharía su mensaje en persona, lo cual confundió mucho tanto al emisario como a los soldados del batallón, puesto que era algo excepcional que el tirano se dignara a ello. Una gran muchedumbre se congregó frente a su lujosa tienda cuando condujeron al emisario ante ella, y tras unos tensos momentos de expectación, el patriarca de los Konrad salió por fin, atendido por sus criados y custodiado por su guardia personal.

Cra de altura media, con la espalda encorvada por el peso de su añosa vida, enjuto, páldio y demacrado, aunque no transmitía en absoluto sensación de debilidad o parecía sentir su aspecto. El pelo, inusualmente largo en un noble, le caía fino y cano sobre los pliegues de su túnica, seda roja entretejida de oro. Caminada apoyado en un dáculo de nudosa madera, lentamente; miró con displacencia al emisario, que se estremeció al sentir el gélido toque de su mirada.

El emisario se rehozó y habló en nombre de Vyrnal, repitiendo el mensaje del que tantas otras veces se había burlado Servad. Al poco de terminar su discurso, el tirano sacudió la cabeza, apretando con su descarnada diestra el dáculo.

-¿No cesará tu señor en su ridículo empeño? -le contestó con voz desahogada e imperiosa, propia de los que están acostumbrados a mandar-. Oíste que mañana su sangre y la de sus hombres empapará la tierra que tanto se obstinó en reclamar para sí, y que su cabeza cortada me saludará desde una pica. Ve, y dale este mensaje -el hombre bajó la cabeza, adartido, y tomó a su montura para alejarse al galope. No llevaría mucho trecho recorrido cuando Servad dio una orden seca, apuntándole con su placo índice.

-Aaaetadle -ordenó; su orden fue obedecida al instante, y uno de los bailareros le acertó en su primer disparo entre los hombros, derribándole de la silla. El caballo siguió al galope, arrastrando el cuerpo espantado de su jinete, hasta llegar a la ciudad. tal fue la respuesta del viejo tirano a Vyrnal y así se selló la suerte de Stonna?

SONES DE MUERTE

El viejo refreco su gaznate de un trago, llenándose el pichel y masticando el pan empañado en vino, perdido en sus recuerdos. Cerró los ojos, para proseguir así:

«El atardecer tinte roja la quebrada llanura del campo de batalla y alargó lentamente nuestras sombras. Los preparativos para la batalla se habían ultimado: las máquinas de asalto, bajo tonos de cuero impermeable, se habían ajustado y reparado; nuestras armas estaban bien afiladas, las monturas pacían bien atendidas por los caballeros y toda la tropa disfrutada de la cena, pues esa noche habían dado una pequeña ración extra de pan, carne y queso, alegrando aún más el prugal rancho con un cuartón de vino para cada hombre.

Antes de que el sol se hundiera en las lejanas montañas del noroeste y su luz agonizara, se anunció que El Viejo arengaría a la tropa, acompañado de Heremor. Los capitanes de los regimientos de todas las casas nobles agruparon a sus compañías y las hicieron formar, y el ronco estruendo de los cuernos de guerra acabó por imponer el silencio que precedió a la arenga.

«Mañana —comenzó— Kryll separará a los valientes de los cobardes en la luz y la sangre de los muertos empañará Stonna. Algunos de vosotros quizá muchos, moriréis, pero el resto vivirá para saquear la ciudad y saborear la victoria. Mañana —repitió, enfatizando con un gesto impaciente su frase, señalando hacia Stonna— demostrad vuestra valía, derramad la sangre de los insurrectos y esparcid sus entrañas, y, para mayor gloria de mi estirpe, ganad la ciudad —los hombres, ante la promesa del pillaje, hipnotizados casi con el tono fanático de sus palabras, alzaron al unísono sus voces en único y clamoroso vítor.

La noche de la víspera de la batalla me pareció larga, casi interminable; la pasé en una nerviosa diurnocetia, agitándose en la yacija bajo las gruesas mantas. Me desperté tenso y sudoroso antes del amanecer, justo cuando más oscura y fría es la noche. Viendo que no podría ya conciliar el sueño, me vestí para la contienda. Me puse sobre el gambesón oscuro el pláquin de hierro, la sobrevesta roja de mi compañía y el tahalí con la daga, calceé las altas botas de cuero, preparé el hacha y me ajusté el casco, colocándolo cerca de mí la tarja de hierro y madera. Esperé con impaciencia el alba, dando paseos frente a la tienda, hasta que el cielo clareó por fin y el campamento despertó. Al poco embozados la tarja y empuñada el hacha, formando en la escuadra junto a mis compañeros y aguardando las órdenes

de nuestro sargento. Poco después, la batalla daba comienzo.

Formamos al escuchar los cuernos de guerra, uniéndonos a nuestro regimiento. Nunca antes había visto un ejército tan numeroso, tantos estandartes nobles flameando al viento, tantas cotas, escudos, lanzas, picas, espadas y hachas... como un adigarrado capiz ejerciendo sobre la planicie stonnesa, al que el amanecer arrancaba metálicos destellos.

Al frente iban los arqueros y balcesteros junto a los paveseros, seguidos por la formación de piqueiros, cruzada de picas tan largas como tres hombres; detrás, venían los rodeleros y la infantería ligera; y cerrando la tropa, la infantería pesada (donde estaba mi propia escuadra). Las máquinas de asalto, escalas y aríetes se llevaban tiradas por mulas, al cuidado de los artilleros.

Heremor y Vertan dirigían el ejército, montados sobre corceles con dardos de malta y seguidos de cerca por sus heraldos y escuderos. Ocultaban sus rostros bajo los pesados yelmos, y allí donde no les cubrían las ricas sobrevestas refugían sus bruñidos arneses. Oieron la orden de avanzar, y poco después, cerca ya de los muros de la ciudad pero todavía fuera del alcance de flecha o saeta, nos detuvimos.

Las murallas de Stonna nos contemplaban desde su altura, resquebrajadas donde los proyectiles de catapulta habían golpeado y ennegrecidas muchas de sus cornisas y revelines donde el fuego había ardido. Já veíamos el reflejo del sol sobre los cascos del enemigo, allá arriba en los adarves, parapetados tras los merlones y con los arcos prestos.

Las catapultas, balistas, armadijos y managelos fueron tomando posiciones frente a las murallas. El caballo de Heremor piafó nervioso, golpeando con fuerza sus cascos el suelo rocoso y escarchado, y éste, tras intercambiar parecer con Vertan y asentir, alzó una mano, imponiendo el silencio. Bajándola hacia la ciudad, su fuerte voz dio la orden del ataque.

Los primeros en avanzar fueron los arqueros y balcesteros, que se apostaron protegidos por los paveses en largas hileras, aprovechando los restos de un tenallón derruido. Añadieron fuego, y mientras el agudo silbido de sus dardos llenaba el aire, la primera avanzada de infantería cargó, llevando consigo las escalas y el aríete. De éste último se ocupó una escuadra de infantería, protegida tras gruesos tablones de madera en los que pronto hincaron sus puntas muchas flechas. Entretanto, el fuego de las catapultas castigaba la roca de las torres y cornisas, y las flechas y saetas oscurecían el cielo como dardadas de negras aves.

Mientras avanzábamos, las andanadas de dardos

caían cada vez más cerca, hasta que tuvimos que alzar los escudos. Las flechas se clavaban o rompían contra ellos, a veces encontrando la malla de las cotas y la carne bajo ellas. Seis de mi escuadra cayeron atravesados, pero seguimos sin aminorar el paso.

Desde los arcos sionesees, la primera avanzada logró apostar varias escaldas y el ariete daría con gran estruendo las puertas de Stonna. Desde los muros caían grandes piedras tiradas por los defensores y desde las alfileras volaban sus flechas. A punto estuvieron de pláquear los del ariete, cuando un afortunado impacto de catapulta reventó una de las torres de la bardagana, opreciéndoles un respiro que les bastó para derribar el portón, que cedió con un fuerte crujido. Un vótor escapó de nuestras gargantas y pronto los cuernos de guerra dieron la orden de continuar.

Cubiertos por el fuego de nuestros arqueros y balisteros, corrimos hacia el bastión, franqueando la entrada a la ciudad, donde Vyrnal colocó rápidamente a sus piqueros en formación de ataque.

Nuestros piqueros cargaron a su vez, trañándose las picas de atacantes y defensores, muriendo muchos ensartados. Los rodeteros, bajo las picas, acometieron con sus espadas cortas y diezmaron a los piqueros enemigos, ya que estos no podían casi defenderse al tenerlos a corta distancia. Con sus escodas pronto abrieron un hueco en la primera línea de defensa de Stonna, el cual aprovechó nuestra infantería para atacar. Los infantes de ambos ejércitos trabaron liza y mi escuadra pudo por fin llegar hasta el enemigo.

Era imposible no dejarse embargar por el frenesí de la batalla, del terrible fragor que ensordecía nuestros oídos: los aceros entrecuchando, los ayes de los heridos y los gritos confusos de los que morían y daban muerte. La sangre derramada hacía resbaladizo el terreno, cubierto de cadáveres de sitiadores y sitiados, inundando con su acre olor nuestras fosas nasales.

El primer oponente fue un infante armado de escudo y maza, vestido con una cota de cuero. Debía ser un veterano, pues le plateaban las sienes bajo el casco. De un hachazo le destrocé el escudo y le hice tambalear, aunque me devolví un mazazo que apenas derive con mi tarja; con el brazo dolorido por el golpe, retrocedí para apañar bien los pies. Su perdición fue confiarse; me recuperé antes de lo que había pensado, apachándome bajo su maza y descargándome un tajo al costado izquierdo. El hacha le dio en la cadera, cortando el cuero de su cinturón y rompiéndole el hueso; arranqué el filo del hacha de

su cuerpo cuando estaba en el suelo, gimiendo y apretándose inútilmente la enorme herida que sangraba a rojos borbotones.

El siguiente, el cual cerró contra mí con espada y broquel, era un mozalbete que sería apenas cuatro o cinco años mayor que tú, y que aún así ya era bastante diestro luchando. Evité ágilmente el revés que le lancé, tirándome un tajo a la cabeza del que apenas pude apartarme. ¿Ves esta cicatriz aquí, cruzándome la mejilla? Fue él quien me la hizo, cuando el filo de su espada dio en mi casco y dobló el nasal, cuyo hierro me cortó la carne de la mejilla al torcerse.

Aturdido por el fuerte golpe, con la sangre corriéndome por el rostro, retrocedí protegiéndome con la tarja, retirándome el casco torcido y parando torpemente sus golpes; la mayoría resbaló sobre la malla de mi pláquin, aunque algunos me abrieron heridas en el torso. Tuve que hincar la rodilla ante su ímpetu, mientras él desafiaba el broquel y así la espada a dos manos, listo para darme el golpe definitivo. Aprovechando la breve tregua que opreció, me levanté, enardecido por el dolor de mis heridas; puse mi escudo resguardado para desviar su mandoble, que arrancó chispas y esquivas de hierro y madera, lanzándome luego un rápido heridiente con el hacha a la vez que rugía iracundo, dándole en pleno rostro. El pesado filo de mi arma le destrozó la mandíbula y abrió su garganta; cayó de lado, agarrándose el cuello con ambas manos, muriendo poco después, tras debatirse entre agónicos espasmos. Le pateé hasta ponerle boca arriba, deleitándome con el apagado brillo de sus ojos sin vida, riendo a carcajadas, lleno de júbilo por haberle derrotado. Aún ahora, la rememoranza de su rostro desfigurado y tinto en sangre me viene a veces en sueños, acusándome sin decir palabras y obligándome a despertar sudoroso y angustiado en mitad de la noche. Siempre me digo que no he de sentirme culpable, puesto que era él, o yo, mas nunca consigo convencerme de ello»

El viejo hizo otra pausa, probando otro bocado de pan y un trago del vino, cerrando los ojos mientras masticaba, como luchando con los fantasmas del pasado. Le miré en silencio, pues sus palabras, o lo poco que entonces entendí de ellas, y que luego cobraron significado para mí, me habían sobrecogido, casi tanto como el pánico tono con que las enunciaba y el brillo fanático de sus profundos ojos. Poco después, prosiguió con su relato.

«Después de restañarme como bienamente

pude la sangre de la cara y detener la efusión de ella, seguí adelante buscando a mis compañeros de escuadra, a los que había perdido de vista en el caos de la refriega. Vi a uno de ellos -Bren, creo, era su nombre- y fui a su encuentro, sin que nadie me saliera al paso. Bren, alto y delgado, cetrino de rostro y con el pelo muy rubio, estaba trabado con un stónnes vestido con un ligero jubón de cuero, sin escudo y que empuñaba un recio garrote. Bren se zafó de su oponente enseguida, hendiéndole el cráneo de una certera estocada; fue entonces cuando cargó hacia él un aladardero enemigo por un flanco, inopinadamente, el cual le tomó por sorpresa cuando se volvía, hincándole la alabarda bajo la camisa de malla y abriéndole el vientre. Sin poder evitarlo, vi como caía conteniendo en vano sus tripas, que se desparaban por su rajado abdomen. Corré lleno de rabia, impotente; Bren siempre había resultado un buen compañero de juergas, y aunque habíamos tenido alguna que otra riña, sobre todo por mujeres, era mi amigo. Cargué sin pensármelo contra su verdugo; éste me vio a tiempo, girando su alabarda para encaramarme y lanzarme un tajo con su moharra a las piernas.

Por suerte no fue muy certero y sólo me cortó levemente en una pantorrilla, rasgando la piel de mis polainas hasta encontrar la carne y morderla con su filo y agudo filo. Sin achantarme por la herida corrí contra él, amputándole tres dedos de la diestra de un hachazo y obligándole a soltar la alabarda; se aperró la derecha con su mano sana, balbuciendo una súplica y reculando fuera de mi alcance. Le asesté un tajo al hombro, partiéndole la clavícula; y pese a saberle moribundo seguí asestándole hachazos, ensañándome con él hasta que sólo quedó un amasijo sanguinolento e irreconocible frente a mí, tal fue la vesánica rabia que poseyó mi alma.

Cuando tomé conciencia de lo que ocurría a mi alrededor, vi que la batalla en las puertas de Stonna finalizada, pues los stónneses se replegaron dejando más de la mitad de sus efectivos muertos o heridos frente a ellas. Al menos pudieron llegar hasta el castillo de Vyrnal, gracias a que la ciudad tenía calles intrincadas, por las que fue segura la retirada.

Aunque mucho menores que en el bando de los sitiados, las bajas de nuestro ejército también habían sido numerosas, pues los stónneses, sabiéndose perdidos, pelearon con desesperado ahínco como fieras acorraladas. De nuevo sonaron los cuernos de guerra para reorganizar el ejército, y mientras tanto con el sargento de mi escuadra, arrodillado en el rojizo fango, con el cuero cabelludo desgarrado del

cráneo pero todavía consciente. Estuve con él hasta que llegaron los quirurgos desde el campamento para atender a los heridos, los cuales se lo llevaron en angarillas para coserle la cabeza.

En mi caso no había recibido ninguna herida seria, aunque sangrada por muchas de poca importancia y me sentía terriblemente fatigado, con la sobrevesta rasgada, llena de fango y cuajarones de sangre, mía y de los tres stónneses a los que había dado muerte.

Empreso, decidí acercarme al campamento improvisado rápidamente en la explanada de las puertas de Stonna, donde se cuidaban a los heridos. El quirurgo examinó mis heridas, comprobó que no eran graves y me cobió el sesgo desgarrado de la mejilla; yo mismo tuve que vendarme el resto de ellas con jirones de la camisa.

Las tropas de Servad III se reagruparon frente a la explanada del castillo y aguardaron órdenes de sus señores, que mandaron reanudar el asedio y asaltar el castillo aquella misma tarde, ya que contaban con bastantes efectivos y tropas de represco para relevar a los heridos.

El Castillo Blanco lo llamaban, aún puedo verlo aquella tarde de otoño, recordándose contra el cielo enciencito; su muralla externa tendría unos doce pasos de alto, quizás más, y estaba hecha de una piedra muy blanca, con los bloques cortados en bisel para desviar los ataques. El alto pináculo de la torre del homenaje se alzaba majestuoso, con el blasón de los Ancher coronando su cima. Parecía inexpugnable, altivo y desdenoso con sus atacantes y ajeno a la tragedia de sus moradores.

Busqué entre los caídos un casco que me sirviera y recuperé fuerzas hasta el asedio del castillo. Me presenté ante mi capitán, el cual me asignó a otra escuadra de infantería, esta vez de las que iban en la avanzada. Podría haberme rezagado para no participar en el asalto al castillo, pero estaba ebrio y excitado por el combate y deseaba obtener un buen botín, mejor estaría ahora si me hubiera quedado con los heridos y dejado que otros lucharan por mí.

Frente al castillo se dispusieron las máquinas de guerra, transportadas penosamente desde el campo de batalla por las avenidas principales de la ciudad, aunque hubo de prescindirse de las más pesadas. El fuego de la artillería comenzó a castigar el castillo, mermando aún más sus defensas.

Los defensores contraatacaban desde los adarves con arco y ballesta, aunque poco podían hacer. Recibimos la orden de avance y cargamos contra la puerta principal, protegiéndonos con manteletes de las flechas y piedras. Cuando llegamos, los del aríete

habían conseguido casi quebrar la puerta, y con un lastimoso crujido, se dobló ante nuestra furiosa acometida.

Entramos en tromba al patio, lanzándonos contra el enemigo. Vyrnal agrupó los pocos hombres que le restaban frente a la torre central del castillo, cerca de una falsabraga que la cenía por encima. Los arqueros, desde las murallas, siguieron disparándonos, pero acabaron siendo masacrados por el fuego de nuestros propios arqueros y catapultas.

Nos lanzamos contra la torre central, donde Vyrnal, con los pocos hombres que le quedaban —infantes casi todos, y algunos piqueros— trató de oponer la última resistencia de la ciudad. Vyrnal destacó a entre sus hombres, con la coraza de negro acero adollada y la capa roja hecha jirones, empujando un gran montante y exhortándonos con voz firme; recuerdo muy bien la expresión de su rostro, el reflejo de la amargura en sus cansados ojos y la fría altivez con la que se resignó a su fatal destino. Sus hombres, muchos de ellos heridos y con las cotas desgarradas, apretaban sus armas con impaciencia, contemplando en silencio nuestro empuje.

Las tropas de Servad III se dispersaron, rodeando la falsabraga y lanzándose contra ella poco después. Vyrnal resistió firmemente, según se contó, tajando a sus enemigos con terribles mandobles pese a las muchas heridas recibidas, hasta que en uno de los lancos un adabardero de los Narniad le atravesó el gorjal con su arma, hiriéndole gravemente en el cuello. Y aún desangrándose, dio muerte al que lo hiriera decapitándolo, adelantándose luego bramando como una bestia sobre un grupo de cuatro infantes que le hicieron frente. Acabó con la vida del primero de ellos, pero los demás le acorralaron; uno le cortó el brazo derecho con un brutal hachazo, otro le atravesó con su espada por las junturas del arnés y el último le aplastó el cráneo con su maza.

Cuando Vyrnal cayó destrozado, sus capitanes trataron de rendir en vano las armas y acabaron muriendo al pie de la torre, siguiéndoles poco después un buen número de los que estaban bajo su mando.

Tras la victoria, Servad III mandó decapitar o empalar vivos a la mayoría de supervivientes al combate, reservando a los mejor librados para las atroces torturas en las que se complacía.

La cabeza de Vyrnal se enastó sobre un pila de ellas en la plaza mayor de la ciudad, entrecortando la sangre corría por las calles de Stonna como ríos nacidos del infierno. Para aleccionar a la población civil, que se había encerrado en sus casas a causa de

puerta principal, Servad dejó a sus soldados durante toda la noche cometer toda clase de desmanes como recompensa, sucediéndose las matanzas indiscriminadas, los incendios, el pillaje y las violaciones.

El nombre de Servad fue maldecido por las viudas y huérfanos de Stonna muchos años después de la batalla, y se dice que, aún ahora, los ayes de los moribundos resuenan en sus calles, si prestas atención y esperas al atardecer. Por lo que sé, cuatro años más tarde la reconstruyeron, mas nunca recuperó su antigua belleza, empañada quizás por la trágica memoria de los que allí perecieron.

Por mi parte, allí acabé mis días de soldado. Cuando pasamos de la berma al interior del castillo, una avanzada de infantería cargó contra nosotros, tratando de cortarnos el paso.

Uno de ellos me tiró un rápido lanzazo al vientre, que destrozó por muy poco sobre la malla del plaquín. Cerré contra él, asestándole golpes con el hacha hasta que con uno de ellos logré alcanzarle en la cabeza, hendiéndole la sien con su pico. Continué hasta la falsabraga, sorteándola sin mucho empuje, cuando un stonnés, fiero y dardado, se enfrentó a mí enarbolando su gran espada, acometiéndome con poderosos mandobles. Interpuse la tarja, retrocediendo ante sus furiosos ataques, sin poder al menos contrarrestar. Con el brazo del escudo envarado, casi a punto de desfallecer, me recosté contra la falsabraga respirando fatigosamente, dejando un lado los restos de la tarja y asiendo a dos manos el hacha.

Sin dejarme mucho tiempo más para rehacerme, cargó de nuevo con su larga espada; traté de evitarme echándome a un lado a la vez que le atacaba, dándole en una rodilla con el hacha y destrozándosela; a su vez, él me alcanzó en el hombro, adiriéndome una profunda brecha por la que comencé a sangrar profusamente. Dime su pierna lisiada, gritando de dolor y rabia, tratando de levantarse a la vez que me miraba apretando los dientes. Sonreí maliciosamente, adelantando y tomando el hacha con la diestra, pues no sentía el otro brazo.

Y entonces fue cuando me hirió de gravedad la pierna. Congado como estaba, no pude ver como extraña de su boca una daga, y al acercarme a él para rematarle, me la hundió en el muslo de la pierna que tenía adelantada, con tal suerte que el hierro se quebró al partir el hueso. Aullé de dolor, me tambaleé y caí de rodillas, con la pierna izquierda inutilizada. Nos miramos, durante un instante, con infinito odio; él, inerte, me observaba en silencio, jadeando. Reuní fuerzas, arrojándome hacia él para golpearle con el hacha en la cara, bajo el pómulo; el hueso

SONES DE MUERTE

cedió con un crujido y su sangre salpicó mi rostro. Se derrumbó sin vida frente a mí, sin emitir sonido alguno; solté el hacha y me recosté en el suelo, gimiendo de angustia y tratando de parar la hemorragia. Boca arriba, rodeado de cadáveres y con el corazón a punto de reventarme en el pecho, creyéndome ya en los adioses del infierno, sentí como me fallaban las fuerzas y me desvanecí.

Recobré el conocimiento en el cantón sobre una camilla empapado de sudor y cubierto de sangre resaca. Según me dijeron, me encontraron casualmente, cuando me debatía entre espasmos, exangüe y ardiendo de fiebre. Aunque me cauterizaron la mojada del muslo para cerrar la herida, esa se infectó, y tras dos días con fuertes fiebres, casi al borde de la muerte, tuvieron que amputarme la pierna. El tajo del hombro, al parecer, interesó un tendón; nunca más he movido el brazo izquierdo con soltura.

Desde entonces, la vida de soldado se acabó para mí, mutilado como estaba. Fui licenciado, recibí la parte que me correspondía del botín y algo más para compensarme por la pierna... y esta muñeca. Me viví un tiempo con los lises de mi licencia, pedí suerte con parte de ellos en las mesas de juego y acabé siendo lo que soy ahora: un viejo soldado, sin pierna ni futuro, vagando de un lado a otro para contarle mis historias al primero que quiera darme comida por ellas, mendigando, a veces robando, dando sablazos a viejos conocidos, durmiendo al raso como los perros cuando nadie quiere acogerme... ¿Es ese el futuro al que aspiras, muchacho??

Le miré desconcertado, temeroso, mientras me recorría un escalofrío. El viejo soldado acabó la jarra de vino, mirando su fondo vacío con amargura y rabiendo entre estercos. Cuando se recuperó, se limpió la roja saliva que había expectorado con su andrajosa manga y clavó de nuevo sus fascinadores ojos en mí.

-¿Y bien muchacho? ¿Qué me dices? Espera, no

hables, sé lo que piensas. Crees que no tiene por qué ser así, que tú no resultarás herido ni mutilado. Bien, puede ser, pero escucha: si te hieren o mutilan, acabarás como yo... Mirame -dijo con voz áspera, obligándome a mirarle - ¿Te gustaría acabar así?

Bajé la cabeza, sin poder contestarle, mientras el viejo reía con amargura. De nuevo, me volvió a hablar con tono cariñoso, como si viera en mí su hijo:

-Vuelve a casa, chaval. Sigue practicando tu caligrafía y aprende bien el oficio de amanuense. Tu maestro morirá algún día y acabará dejándote su negocio. Tendrás asegurado tu porvenir, podrás casarte y tener hijos... yo nunca pude tenerlos. Me gasté mi vida desfilando, sirviendo a mi señor y matando por él... para que así me lo agradeciera. Ve, muchacho, es tarde y te estarán buscando -me dio una palmada cariñosa en el hombro, y en ese momento tomé conciencia de que Anair, mi maestro y tío carnal, estaría muy preocupado buscándome por toda la ciudad. Salí de la botega a toda prisa, y corrí en las calles oscuras sin saber bien como volver al gremio. Anair me encontró poco después, ya que había salido con un hachete y dos oficiales a buscarme. Hubiera merecido una buena paliza, pero como Anair era bondadoso y me quería, me abrazó mientras lloraba y nos fuimos a casa. No sé si fue exactamente por esa causa, pero resulta que desde aquel día me trató como al hijo que nunca tuvo. De él aprendí el oficio, y como el decrepito soldado de la ponda predijera heredé su negocio. Muchos años han pasado desde mi niñez, y ahora, en las postrimerías de mi larga vida, pese a las palabras de aquel pobre hombre, muchas veces me pregunto si hubiera merecido la pena ser soldado. Nunca lo he sabido, ni lo sabré, pues habrá de arrastrar esa incertidumbre hasta que llegue el día de mi muerte.



© José M^a Bravo Lineros, *El Hijo de la Noche*

LA CAÍDA DEL IMPERIO ROMANO



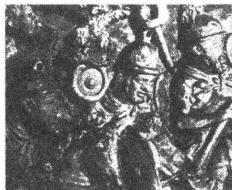
Legionario Romano de la época imperial

n el siglo III, la decadencia del Imperio es ya un hecho consumado: la corrupción interna e inutilidad de instituciones y gobernantes (muchos de éstos elegidos directamente por el ejército o logrando el cargo mediante el asesinato: en cincuenta años hay treinta y nueve emperadores) y la crisis económica e ideológica (cuanto más represivo es el Estado contra los cristianos, mayor poder ganan éstos) son el gusano que propicia la debilidad de la Gran Manzana. Los pueblos bárbaros del Norte, Este y Sur, sedientos de victoria, riquezas y -quizá- venganza, se encargan de echar abajo un edificio tan pesado que sus cimientos no pueden soportarlo.

Hay que entender una cosa: no fueron los bárbaros los realmente culpables de la caída imperial: Roma destruyó a Roma. La debilidad y estancamiento de sus instituciones políticas, económicas y militares -surgió de su propio seno- fruto de los desastres burocráticos y la complejidad del funcionamiento de un imperio tan increíblemente grande. Una crisis -o

conjunto de crisis internas- desencadenó el fin de la inexpugnabilidad. Los bárbaros siempre estuvieron ahí, en sus fronteras, acechando y soñando con el Gran Saqueo; sólo atacaron cuando el momento les resultó propicio, con la mayor contundencia y rapidez.

Al comienzo de la gran crisis, en el siglo III, el Imperio deja de expandirse y fortifica sus fronteras, empleando en ella, irónicamente, mercenarios procedentes de pueblos bárbaros (para los romanos, "bárbaro" es todo aquél que no pertenece al Imperio). Más allá del mundo civilizado, los futuros invasores comienzan a agitarse, aun no peli-



Lucha de romanos contra bárbaros (detalle de un sarcófago de la época de Marco Aurelio. Museo de las Termas, Roma)

grosa, pero sí perceptiblemente.

En la frontera del Danubio, las tribus germanas comienzan a unirse en grandes confederaciones y adoptan políticas más agresivas. En el lejano Norte los godos llegan, desde Escandinavia, a Europa Oriental y el Mar Negro. Se dividen en dos ramas: ostrogodos y visigodos. Los vándalos se establecen en los Cárpatos y los burgundios

Sanare y Acero



Legionarios romanos custodiando a un prisionero bárbaro (detalle de la fachada sur del arco de Constantino, Roma)

entre el río Oder y el Vístula.

Los emperadores contuvieron estos peligrosos movimientos durante un tiempo. Sin embargo, se producen las primeras tensiones: en Escocia, los pictos (tan amados por el escritor Robert Ervin Howard) asaltan el Muro de Adriano. Al otro extremo del mundo, las tribus del desierto africano hostigan a los ejércitos fronterizos del Imperio. En el Oeste, los piratas sajones saquean las costas atlánticas. Los francos atraviesan la Galia y llegan a Hispania. Más duros son los godos, que constantemente cruzan el Danubio y se extienden sobre Mecia, Tracia y Grecia, llegando incluso a piratear en el Mar Negro y el Egeo.

Los emperadores tratan de contener las rebeliones y uno de ellos, Dacio, muere a manos de los bárbaros (251). Cuando no se les puede dominar por la fuerza, se acude al pacto y al soborno.

En el Sur surge un nuevo peligro: la cultura persa, con ejércitos irreductibles, patrióticos, fanáticos e intolerantes, los cuales llegan a hacer prisionero y humillar (postrándole de rodillas ante líderes persas) al emperador Valeriano, en el 260.

La inseguridad se extiende por doquier. En las regiones más alejadas ya no se confía en el poder central: se autodefenden, acelerando así la fragmenta-

ción del Imperio. Los emperadores Diocleciano y Constantino tratan de paliar el futuro desastre mediante un refuerzo de los ejércitos fronterizos.

Sin embargo, un temible enemigo llega desde el Asia Central: los hunos, que, tras amenazar China, llegan a Europa. Son pueblos de jinetes con un origen incierto, cuya única filosofía vital se basa en la invasión. Se funden con los alanos en la región del Caspio, cruzan el río Don y destruyen el reino ostrogodo, cuyos supervivientes huyen en masa hacia el Oeste, propiciando así nuevas oleadas, que arrasarán el Imperio occidental. Los hunos derrotan también a los visigodos (375). Éstos, huídos de sus tierras, se enfrentan al ejército romano, derrotándolo en el 378 ante Adrianópolis. En tal batalla, el emperador Valente pierde la vida. Los visigodos arrasan los Balcanes y marchan hacia Constantinopla.

En el Oriente se logra contener las arremetidas bárbaras mediante diplomacia (pactos, fuertes compensaciones económicas, federación de pueblos enteros...) o el temor que suscita la inexpugnabilidad y el poder militar de Constantinopla. Aún así, en el 397 los visigodos conquistan Atenas y Corinto y ocupan el Peloponeso.

Para Occidente, el siglo V marca el principio del fin: los visigodos, al mando de Alarico en su cuna occidental, invaden Italia en el 401 y sitian Milán. Empujados por los hunos en el 406 una heterogénea masa de vándalos, alanos y suevos atraviesan el Rin y



Saqueo de Roma por los hombres de Alarico, año 410

se desgranaron a sangre y fuego por la Galia. En el 409 cruzan los Pirineos y entran en Iberia, acomodándose en Galicia, la Meseta y Andalucía.

Mientras, en Italia, las bandas de Alarico se hacen más y más fuertes. Sucede lo imposible, lo impensable: el saqueo de Roma (410). Entre el botín figura la

LA CAÍDA DEL IMPERIO ROMANO



Arriba, soldados romanos sobre un elefante de guerra
Derecha, portastandarte romano

hermana del emperador, Gala Placidia. Alarico desea llegar hasta África, pero su intento fracasa. A su muerte, su sucesor Ataúlfo se apodera del Sur de la Galla, de Narbona a Burdeos, y tampoco alcanza el continente meridional.

Por aquel entonces, la capital del agonizante Imperio había sido trasladada a Rávena (más segura que Roma). Desde allí se moviliza un pequeño ejército que logra controlar la situación en la Galla. Tras la muerte de Ataúlfo, los visigodos intentan (una vez más) pasar a África a través de Gibraltar, pero vuelven a fracasar. Otros son los que logran llegar al codiciado granero del Sur: Genserico y sus vándalos cruzan al fin Gibraltar (429).

El gobierno romano ha sido aplastado: Genserico

consigue la independencia y crea el primer estado soberano y libre sobre suelo del Imperio: el Estado Germano.

Valentiniano III trata de defender la Galla, pero sobre ella se extienden alamanes, burgundios, francos, bretones y visigodos. Además, hay bandas de asaltadores que saquean las villas y los caminos. El generalísimo romano Accio logra alejar a los hunos hasta los Balcanes, pero al fin el Azote de Dios (como gustaba llamarse Atila a sí mismo) franquea el Rin y arrasa Italia a sangre y fuego. Como hecho extraño cabe resaltar el que Atila perdonara Roma (cosa que, siglos después, en Hollywood, se achacará a piedad o temor hacia el Dios cristiano, sentimientos radicalmente ajenos al líder huno). A la muerte de Atila, el fugaz y violentísimo imperio huno se desintegra.

Lo que queda del Imperio Romano aún sufre de intrigas intestinas: Valentiniano asesina a Accio (454), pero el emperador, un año después, corre igual suerte. En los estertores, Roma es saqueada de nuevo por los vándalos a su vuelta de África. La Galla se desmembra a manos de las diversas hordas, en Iberia luchan suevos y visigodos; África está en poder de Genserico e Italia es el juguete de Constantinopla y el suevo Ricimero

El último emperador, Augústulo, es depuesto por sus propios mercenarios bárbaros. Es el fin. El Senado implora ayuda al emperador de Oriente, Zenon, que se desentiende del problema. Constantinopla sobrevivirá durante diez siglos, pero ya no conserva ni el poder ni la personalidad de Roma.

El Gran Imperio, impuesto por la fuerza, poderoso durante siglos y podrido por dentro al final, ha sido rematado por las implacables hordas bárbaras.



© Andrés Díaz Sánchez, *El siervo de la Muerte*



HOY ES EL DÍA EN QUE CUMPIO LA MAYORIA DE EDAD.

... INCLUSO MI OBO, PARA MOSTRARLO EN EL BANQUETE QUE HABIA DE CELEBRARSE AL CAER LA NOCHE.

PERO NO HABRE VINO ESTA NOCHE. HABRA SANGRE. NO GAZIRE ANIMALES, SINO HOMBRES.

HOY COMO EL RESTO DE LOS MUCHACHOS, DEBERIA IR AL BOSQUE Y CAZAR UN LOBO...



HOY HARE JUSTICIA APLICARE LA UNICA LEY QUE CUENTA PARA NOSOTROS, LOS SHAKARKIS:



LA LEY DEL HACHA!

EL HACHA DE VENGANZA

HOY, ES EL DÍA EN QUE DEBO PROBAR MI VIRILIDAD. HOY MATARE A LOS ASESINOS DE MIS PADRES.

ANDRÉS
DÍAZ
SÁNCHEZ
GUAY
CARLOS
JIMÉNEZ
DIBUJO





... NO HACE NI CINCO NOCHES QUE LOS LAUGHTARR, MATARON A SU PADRE, MIENTRAS DORMÍA, USURPANDO ASÍ EL LEGADO DE LA TRICIA Y VIOLANDO Y ASESINANDO A SU MADRE.



MIRAD, SE FUE A LA CAMARA DE LOS LAUGHTARR, SON DEMASIADO FUDATES, MADRE LOS HA NEGADO CUN.

¡PUDERIDO... LO HUBIERA
PEDAZOS.





¡YO SERÉ COMO LO MATE!
¡SOY EL MEJOR, DESPUÉS DE
DESTRUIR A ESTE CA-
MORRÓN TAN COMO DES-
FRUTE DEZOLANDO A SUS
PADRES!

RECUERDA,
BRYANTX,
MIO MIO:
EN
EL COMBATE,
ESTUDIA
SIEMPRE A
TU ENEMIGO
CONCENTRÁSE
NO ACTIVES
LOCAMENTE.



AGARRA EL ARMAS
CON DECISIÓN, PERO
NO CON FUERZA... CON-
TRÓLA TUS MOVIMIENTOS,
DE KORO DEPENDE TU
VIDA DE ALGO DE-
MAS... TU VIC-
TORIA.

SI TU ADVERSARIO ES MAS FUERTE Y
CONTINÚO QUE TU, RECUERDA SU MIO-
GO, MÓSTRALE CON VELOCIDAD Y
HABE, NO TE ROMAS JAMÁS A SU
ALCANCE, ESCOYADO...



¡Y GOLPEA CON TODAS
TUS FUERZAS CUANDO
ESTES SEGURO DE A-
CENTRÁ!



A VECES NO DEBE CON SERA INTERROGATE.
A VECES CUANDO TE CONFUNDAS A LA
PUNTA DE CADA A UNO, HAY DE SACAR
TODO LO QUE DEBES ENTENDER, TAMA LA
PUNTA Y TODA LA FUERZA, PARA NO
SOCIMBIR ANTE ESA.



¡ESTE ES EL MOMENTO DE LA VERDAD, MUCHACHO!
¿ERES GURU DE VENCER AL ENEMIGO O PERMITIRIS QUE EL TE DESTRUYA?
¡DEMOSTRA LO QUE VALES!

¡NADIE TE RESGATARA DE LA VICTORIA!

¡CONQUISTADO!

¡CONQUISTA LA VICTORIA!

¡MUY BIEN!

¡BRUJEROS, NO OS LUCHARÉIS MUY BIEN!

¡LOKK LAUGHTARR!
¡HE MISTO A TODOS TUS HERMANOS! ¡AHORA SOLO QUEDAS TÚ CON VIDA!
¡REZA A DON Y LUCHA!



¿TUMBARÉ TU CONFESIÓN DE MI PADRE AL DESOBLAR LO MIENTRAS DONA?

¿O DE MI MADRE, CUANDO LA VIOLABAS, PARA DESPUÉS MENTARLA TAMBIÉN?

¿O DE MI, ADVANTONANDOME A LOS ZORCOS?
¡CONTESTA!

¡NO!
¡PIEDAD!



¿SOLO UNA COSA ME MANTUVO VIVO EN ESTOS AÑOS DE LOS JEROS Y ME RECUPERABA DE HERIDAS HECHIZOS!

¡SOLO UNA IDEA!

¿Y SABES CUAL ERA? ¿LO SABES?



¡SOLO ME IMPUSERA EL CONSEJO OFICIAL SOBRE VOSOTROS, LA LEY DEL MACHO: LA JUSTA VENGANZA!



MIRÓ EL ARMO QUE HA DESTROYENDO A MIS ENEMIGOS, LOS ENEMIGOS DE MI FAMILIA, Y COMPRENDI QUE SOLO CUANDO EL OLÍMPO PUSE EL TEMPLO, LA INFLEXIBILIDAD Y LA HERMOSURA DEL CERRO, SOLO ENTONCES ...



ESTE SU TIEMPO ES FLUGAZ ES UNA RESULTO QUE, COMPRENDI, PROTO ME ABANDONARÉ.

...ALCANZA LA PERFECCION.

NO DEBIA PROBAR MI VIRILIDAD, DEBIA PROBAR QUE ERA UN HOMBRE Y NO UN NIÑO, Y LO HE PROBADO.

TOCOS PENSABAN QUE FRACASARIA, PERO HE TRIUNFADO. SOY EL NUEVO JEFE DE LA TRIBU, EL QUE LEVANTA SOBRE SUS HOMBROS EL PESO DE SUS VIDAS, EL QUE EMERGERÁ EL DERECHIZO, EL MÁS PODEROSO.



NO TENGO MIEDO, NI CORAZÓN, RESERVA CORAJE Y MIS MANOS EMPURAN EL MACHO.

ESO ES TODO LO QUE NECESITO.

FIN.

ANDRÉS DÍAZ SÁNCHEZ / CARJUN

Compañeros de Batalla

Heditar un fanzine, entendido éste como una publicación sin ánimo de lucro, en la que se invierten arduas horas de trabajo, la mayoría de las veces sin ninguna remuneración —o todo lo contrario— es una dura lucha. Y sin embargo, en los fanzines, los aficionados ponemos toda nuestra pasión y empeño, saber hacer y originalidad. Es por esto que, desde Sangre y Acero animamos a todos nuestros compañeros de batalla a que nos remitan sus publicaciones, que desfilarán sin duda por estas páginas.

MUNDOS PERDIDOS

Nº 1

Nace esta publicación dedicada a potenciar el trabajo de autores noveles, en los campos de la fantasía, el terror y la Ci-fi. Quién sabe, es posible que con el tiempo llegue a convertirse en una nueva "Weird Tales". Magnífica portada y contraportada, y el siguiente contenido:

Relatos:

- ♦ "Los cazadores de cabezas", de Andrés Díaz Sánchez
- ♦ "La noche de los fuegos fatuos", por Damián Fernández

- ♦ "Revelaciones", por Jorge Martínez Villaseñor.
- ♦ "Dioses o fantasmas", por

MUNDOS PERDIDOS

volumen 1



Edición de Amadeo Berce. Diseño de Amadeo Berce. Ilustración de Amadeo Berce. Portada de Amadeo Berce. Contraportada de Amadeo Berce. Distribución por correo postal.

Amadeo Berce

- ♦ "Un encuentro en la noche", por J.C.M. Lanau
- ♦ "Más allá de la muerte", por José María Bravo Lineros
- ♦ "A veinte pasas de Elm Street", por Rubén Ontiveros

Secciones:

- ♦ "En una vieja estantería"; sección de crítica literaria, por Rubén Ontiveros, Andrés Díaz y Gonzalo Estévez
- ♦ "Brumose"; crítica literaria, por Gonzalo Estévez
- ♦ Reseña de Fanzines
- ♦ "El bazar de los extraños"; sec-

ción de intercambio entre aficionados

- ♦ Control del lector

- ♦ Precio: 475 pts.
- ♦ Formato: Din A4, 56 págs.

Desde S&A les deseamos y auguramos un brillante futuro a esta sólida y audaz revista. ¡Qué los dioses os sean propicios!

Pedidos y colaboraciones a:

Maximino González Barros
C/ Jaime Janer 77, 1ª
36900 Marín (Pontevedra)

A QUIEN CORRESPONDA

Nº 75

Revista mexicana de contenido profesional para los más inquietos amantes de la buena literatura:

Relatos:

- ♦ "Condominio en azul", por Altair Tejeda.
- ♦ "El áro", fragmento literario, por Carmen López.
- ♦ "Alrededor de las diez", por Graciela Ramos.
- ♦ "El pelotazo", por Nefertiti Illoldi.

Sanare y Acero

- ♦ "Errato", por Arturo Castrejón.
- ♦ "Delirio", por Oscar Martínez.
- ♦ "Aurorela", por José Abran.
- ♦ "El poder de la fantasía", por Marcos Rodríguez.
- ♦ "Una imagen", por Beatriz Bonfil.
- ♦ "Jueves en Matamoros", por Bamby Brayda.
- ♦ "Cuando un hermano llama a tu puerta", por Jesús de León.
- ♦ "666, Cajero automático", por Francisco Becerril.

Secciones:

- ♦ "Rosa de Castaño", artículo, por Orlando Ortiz.
- ♦ Artículo literario, por Renato Tinajero.
- ♦ Correo insospechado.
- ♦ Formato: Din A4, 62 páginas.

Pedidos y colaboraciones a:

Río San Marcos y Río Tame-
sí, n° 104, fraccionamiento
Zozaya, C.D.
Victoria, Tamaulipas
C.P. 87.070

Este es el tercer número de Ediciones Cúbicas que publica, que
contiene los trabajos de los escritores tamaulipeños contemporáneos, que
se publican en los números de la revista "El Grito".
El primer número de la revista "El Grito" se publicó en el mes de
enero de 1985. En él se publicaron los trabajos de los escritores
de la talla de: Marcos Rodríguez, Beatriz Bonfil, José Abran,
Arturo Castrejón, Oscar Martínez, Bamby Brayda, Jesús de León,
Francisco Becerril, y otros. Este número de la revista "El Grito"
contiene los trabajos de los escritores tamaulipeños contemporáneos,
que se publican en los números de la revista "El Grito".
El primer número de la revista "El Grito" se publicó en el mes de
enero de 1985. En él se publicaron los trabajos de los escritores
de la talla de: Marcos Rodríguez, Beatriz Bonfil, José Abran,
Arturo Castrejón, Oscar Martínez, Bamby Brayda, Jesús de León,
Francisco Becerril, y otros. Este número de la revista "El Grito"
contiene los trabajos de los escritores tamaulipeños contemporáneos,
que se publican en los números de la revista "El Grito".

CRÓNICAS DE ACERO

Nº 2

¡Crom! ¡Una revista dedicada íntegramente a cómics de Espada y Brujería! Historias poderosas sólo aptas para aficionados salvajes. Contiene los cómics e ilustraciones siguientes:

- ♦ "Crumtuar", por Andrés Díaz Sánchez y Carlos Jiménez.
- ♦ "Ojos de muerte", por Andrés Díaz y Fernando Caro.
- ♦ Ilustraciones de Bernardo Reyes y Miguel de la Fuente.



Relatos:

- ♦ "Una Paranoia y una Historia", por Rule.
- ♦ "En un mar de dolor", por Francisco.
- ♦ "El mejor", por Andrés.
- ♦ "y al octavo día, Tol creó a Dios", por Iskander.
- ♦ "La leyenda del Gran Dragón", por Un humilde bardo.

Otros:

- ♦ "Zirros más Agujero negro", artículo, por Marta.
- ♦ "Hell Brains", artículo, por el equipo de El grito.
- ♦ Poesías y reflexiones varias, por Andrés, Manuel, Elisa, Sandra, Marta, Gelo, Juan Pablo, Bea, Mergan.
- ♦ Ilustraciones de Fernando Caro.

- ♦ Precio: 150 pts
- ♦ Formato: Din A5, 40 páginas.

Pedidos y colaboraciones:

Apdo. 767-39080
Santander

Crónicas de Acero



- ♦ Precio: 150 pts
- ♦ Formato: Din A4, 20 páginas.

Pedidos y colaboraciones:

Ediciones Cúbicas, apartado
779 de Córdoba

EL GRITO

Nº 4

En esta publicación encontrarás los más honestos pensamientos y opiniones, al más alto volumen. Sólo para mentes inquietas.

**RELATOS
DE TERROR
EN
CASTILLA LA
MANCHA**

No es un fanzine, sino un estu-
pendo libro con todas las de la ley.
Pero nosotros lo reseñaremos en
nuestras páginas porque los lecto-
res de S&A no deberían perderse-
lo. Bajo los auspicios de la Socie-
dad Cultural, Musical y Audiovi-
sual XACATRAX, y la Junta de
Comunidades de Castilla La Man-
cha, cuatro autores nos traen terro-
ríficos y sobrecogedores relatos,
surgidos de sus más oscuras inspi-
raciones, para estremecer a todos
los amantes del escalofrío.

RELATOS DE TERROR



IMAGEN DEATH

- ♦ "El brillo de la Bestia", por Andrés Díaz Sánchez.
- ♦ "El refugio", por Antonio Lázaro Cebrían.
- ♦ "Hay alguien ahí", por Sergio Jiménez.
- ♦ "El bubonero al retorno", por Julio Ángel Olivares.
- ♦ "El ataque del licántropo", por Andrés Díaz Sánchez.
- ♦ "Alter", por Antonio Lázaro Cebrían.
- ♦ "Veloria", por Julio Ángel Olivares.

♦ Formato: Din A5, 84 págs.

Pedidos a:

Xacatraz, Apartado 395,
45080, Toledo.



**WICOLANDIA
Nº 1**

Rubén Ontiveros, editor de
HEMOGLOBINA, vuelca sus más pa-
ranoicos y divertidos relatos en
este fanzine. Algunos, como las
parodias de "Speed" o "Expe-
diente X", son destemillantes.

- ♦ Spid
- ♦ El maligno
- ♦ El problema de Vicent
- ♦ Suelo Rojo
- ♦ El corredor
- ♦ Methamorphus
- ♦ Nebliña
- ♦ Por un puñado de Karrymarros Verdes
- ♦ El hombre que no fue puntual
- ♦ X-Filegg

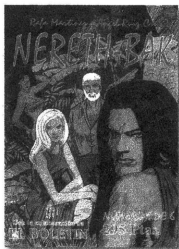
- ♦ Precio: 100 ptas.
- ♦ Formato: Din A5, 100 págs.

Pedidos a:

Rubén Ontiveros
C/ Pintor Zuloaga, nº 4, 3ºB
Basauri 48970
(Vizcaya)

**NERETH-BAK
Nº 1 (de 6)**

¿Imaginas lo que podría ocurrir
en una recóndita isla, donde convi-
ven los hombres lobo, vampiros y
hombres pantera? ¿Imaginas las ex-
trañas relaciones -a veces violentas-
que podrían darse entre ellos? Ya
no hace falta que sigas imaginando,
pues en Nereth-Bak se te desvela-
rán tales incógnitas. Se trata de un
espléndido cómic donde se ha cui-
dado con todo detalle la trama de



la historia y el carácter de los per-
sonajes. Realizado por Rafá Martí-
nez y Angel Ruíz Cruz, y editado
en colaboración con EL BOLETIN.
Si eres un amante de La Sombra y
las criaturas que alberga, éste es tu
cómic.

- ♦ Precio: 295 ptas.
- ♦ Formato: Din A4, 40 págs.

Pedidos a:

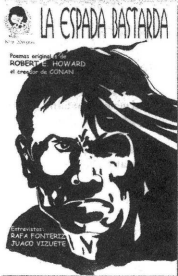
José Rafael Martínez Pina
Avda. Constitución 14, 3º A
03360 - Callosa de Segura
Alicante

Tlfno: (96) 6756900 ó
(96) 5310444
(Preguntar por Ángel)

LA ESPADA BASTARDA

Nº 0

Comienza la andadura de una nueva publicación dedicada al mundo fantástico. Este ejemplar está dedicado a Robert Ervin Ho-



ward, a su genial compañero de aventuras, Howard Philips Lovecraft y a la revista Weird Tales.

Contenido:

- ♦ "R. E. Howard, un bárbaro en el s. XX", artículo, por Sergio Sogorb Albestur
- ♦ Poemas variados de R. E. Howard
- ♦ "Mitos, Weird Tales y seres

ignominiosos", artículo, por Ramón David Orts

- ♦ "Conan se viste de piel de toro", artículo, por Mac
- ♦ Entrevistas a Rafa Fonteriz, Juaco, e información y opiniones variadas sobre el mundo del cómic español.

- ♦ Precio: 200 ptas.
- ♦ Formato: Din A4, 46 págs.

Pedidos y colaboraciones:

La espada bastarda
C/ Nueva Baja 21,1º
03004-Alicante

EL CENTINELA

Nº 0

Nace una nueva publicación realizada por y para aficionados al Género Fantástico y la Ci-Fi.



Buena presentación, ameno contenido, interesante e intenso. Muy recomendable. Subvencionado por el Ayuntamiento de Valladolid y la Junta de Castilla y León.

Contenido:

- ♦ Ilustraciones de F. Caro e

Israel Oviedo.

- ♦ "Sangre en el páramo", relato, por José Mº Bravo Lineros
- ♦ "Eclipse", relato, por Juan Carlos Díez Sahagún
- ♦ "Miedo a la oscuridad", artículo, por David García del Campo
- ♦ "Dragón", comic, por Carlos Jiménez Marín
- ♦ "Ipyetu", relato, por Bárbara Zamora Carreras
- ♦ "El espíritu del Fuego", relato, por Andrés Díaz Sánchez
- ♦ Poemas de Unai y Gelsomina
- ♦ "La Torre del Águila", relato, por Óscar Vélez

- ♦ Precio: Deben remitirse dos sellos de 75 ptas. a la dirección de más abajo.

- ♦ Formato: Din A5, 42 págs.

Colaboraciones, pedidos y demás a:

David García del Campo
C/ Hermanitas de la Cruz nº
2, 2º C
47013 - Valladolid

LHORK

Nº 19

La que es una de las mejores, si no la mejor, revista dedicada al género fantástico de nuestro país vuelve a la carga y por todo lo grande. Esta vez trata en profundidad la obra y personalidad de los maestros Howard y Lovecraft.

Portada y contraportada a color, poesías de estos dos escritores, interesantes artículos dedicados a los genios de Cross Planins y Providence firmados por Juan José Pelaez, José Ramón Solera, F. Truchava, Mariano Ayuso, Alberto Manguel, Grammi Guadalupe, Eugenio Fraile, David Fraile, Oscar Mariscal, Sergio Fritz y Juan Carlos García.



MUNDOS PERDIDOS

Relatos de Terror, Fantasia, F.F. y Aventuras

Nº 1 ya a la venta.
¡No te pierdas el nº 2!

Pedidos e información:
Maximino González Barros
c/ Jaime Janer nº 77, 1º
36900 - Marín
(Pontevedra)

Por si ésto fuera poco, nos regalán además con la quinta parte de la biografía de Howard, escrita por L.S. de Camp, C.C. de Camp y J.W. Griffin; la muy reveladora correspondencia personal del escritor tejano y sus relatos "La lanza y el colimillo" y "Los dioses de Bal-Sagoth".

Hoy en día, cuando Conan se ha convertido en la gallina de los huevos de oro y aparece hasta en la sopa, y hay en librerías tanta novela y saga soporífera de Fantasía Heroica, parece mentira que las editoriales "serias" no puedan y/o no quieran publicar el material inédito de Howard. La gente de Lhork sí lo hace y nos alegra un poco más el



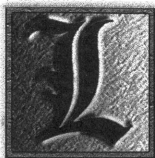
día a los aficionados. Cualquiera que ame el género Fantástico ha de comprar esta revista.

- Precio: 1000 ptas.
- Formato: Din A4, 108 pág.

Pedidos y colaboraciones a:

Eugenio Fraile La Ossa
Muñoz Grandes 51
28025 - Madrid

Por Andrés Díaz Sánchez, *El Siervo de la Muerte*



La Horda

PRESENTACIÓN

En nuestro primer número no disponemos del correo de los lectores por obvios motivos. Sirva entonces esta página para animaros a que inundéis nuestros buzones con cartas vuestras -enviando colaboraciones, alentándonos, ofreciendo sugerencias y opiniones... y lo que se os tercie.

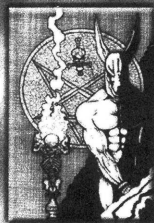
Sed bienvenidos a *La Horda* de Sangre y Acero.

Enviad vuestras cartas a:

Andrés Díaz Sánchez
C/ Florencio Sanz nº 15, 2º D
28025 - Madrid

José María Bravo Lineros
C/ Sarasate nº 4, Caracas B, 6º p. 3
21003 - Huelva

GALERÍA DE ILUSTRACIONES

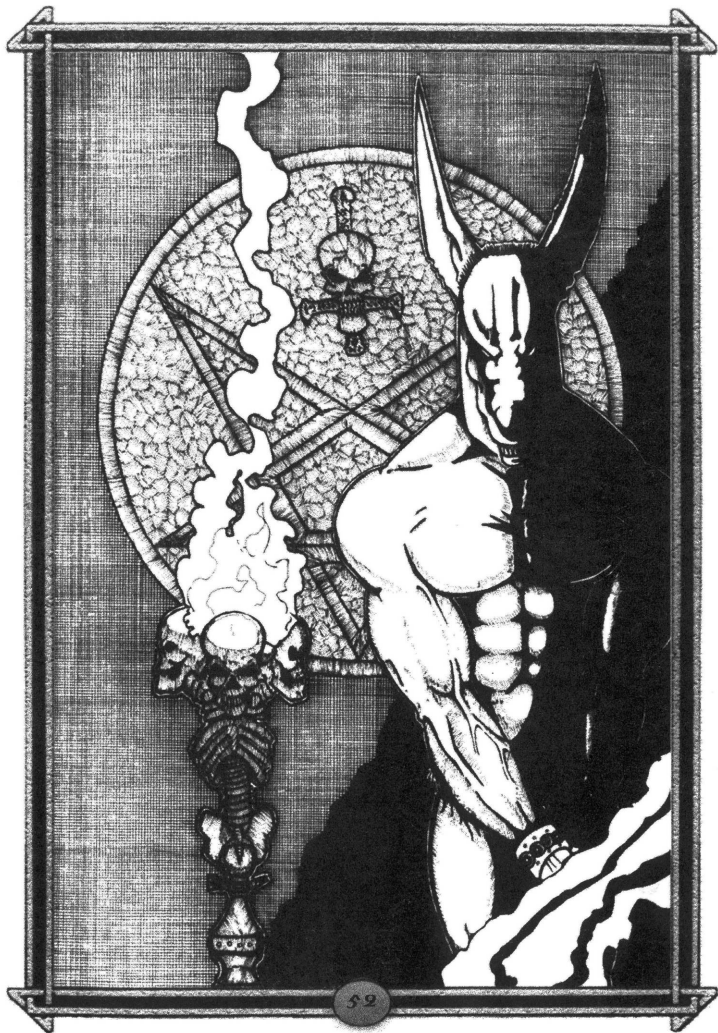


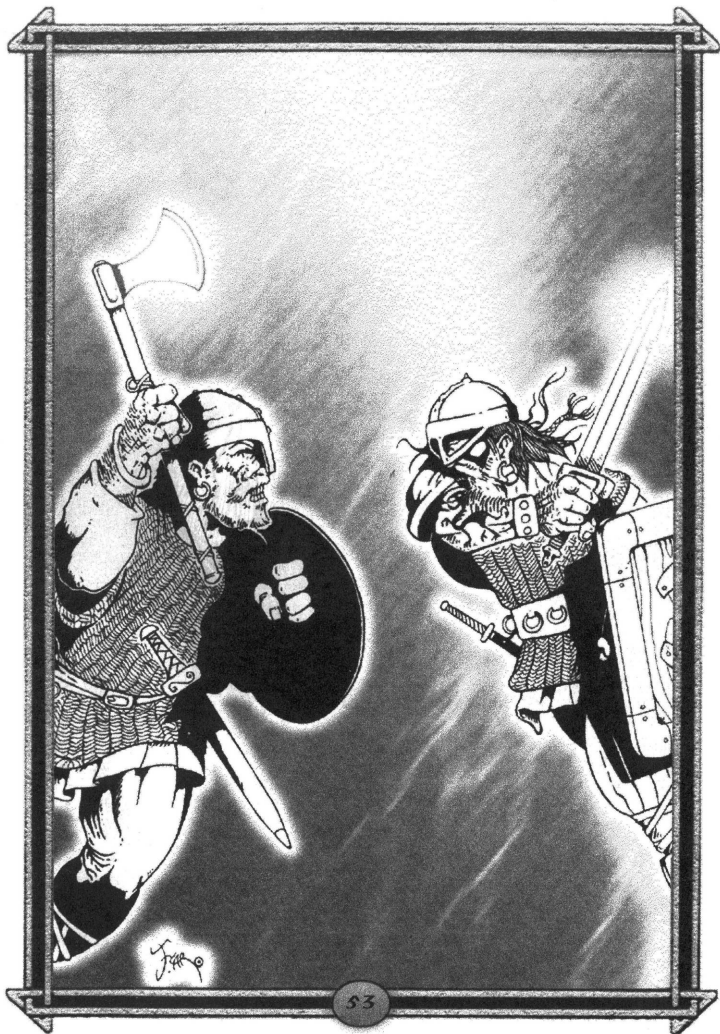
FERNANDO CARO













PUBLICIDAD

Librería Miraguano

C/ Hermosilla, 104 - 28009 Madrid - Teléf.: 4016990

Fax: 4021843

Internet: <http://www.miraguano-sa.es>

E-mail: miraguano@infomet.es

Todos los libros disponibles de Fantasía y
Ciencia-Ficción

Ofertas y libros descatalogados
Fanzines

Enviamos por correo a cualquier lugar que nos indiqués

Visita nuestra WEB:

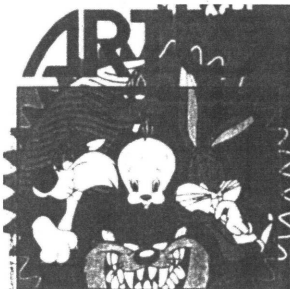
<http://www.miraguano-sa.es>

Encontrarás nuestro catálogo, ofertas, novedades y
otras publicaciones



**MADRID
COMICS**

C/ Silva, 17
28004 Madrid
Tlf. 91-559 13 64
VILLANOS, S.L.
C.I.F. B-82063611



Doctor Esquerdo, 6 • Manuel Becerra - Goya

28028 Madrid - Tel/Fax: (91) 402 96 08

Cruz, 37 • A 100 m. de la Puerta del Sol

28012 Madrid - Tel/Fax: (91) 532 47 14

Hilarión Eslava, 56 • Argüelles - Moncloa

28015 Madrid - Tel/Fax: (91) 543 23 43

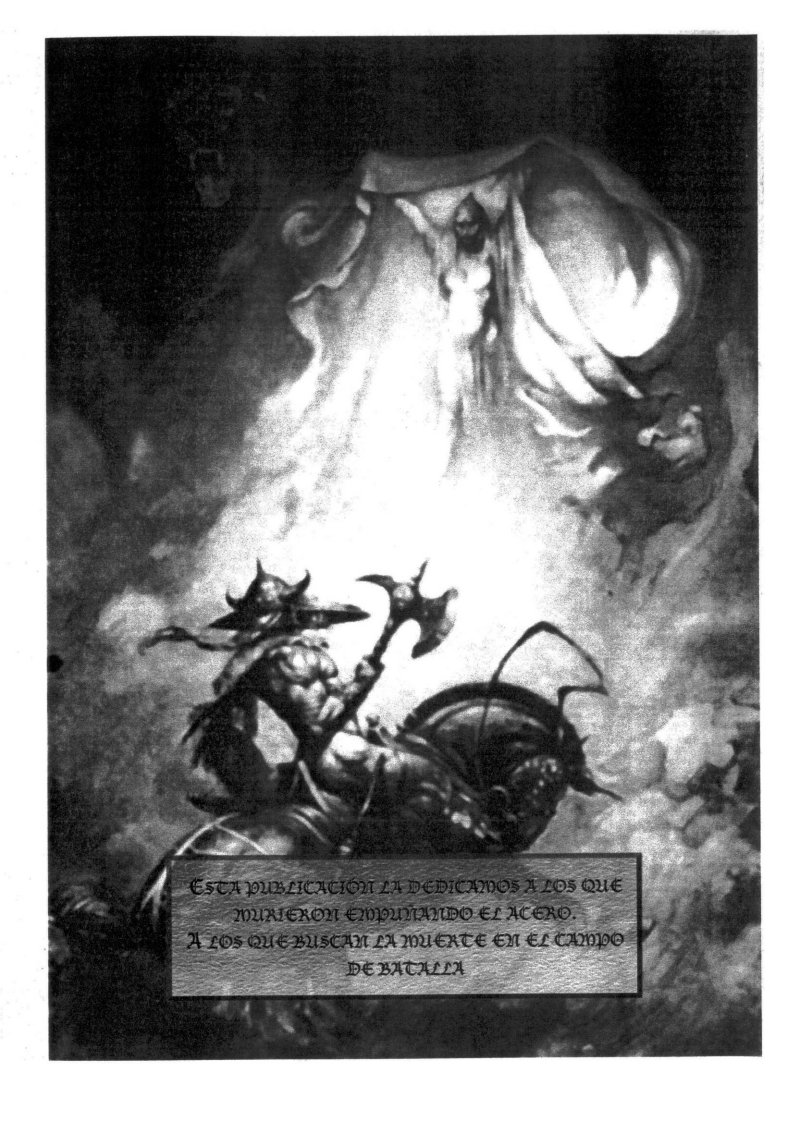
**TODAS LAS CAMISETAS QUE
PUEDAS IMAGINAR**

GENERACION

S.L.

**Cómics · Juegos de rol y estrategia
Especialistas en juegos de cartas
coleccionables**

C/ Galileo 14	Madrid	Tlf./Fax: 28015 447 07 46
C/ General Valdías 31	Madrid	Tlf./Fax: 28001 435 23 12
C/ Fermín Caballero 57	Madrid	Tlf./Fax: 28034 730 01 68



ESTA PUBLICACIÓN LA DEDICAMOS A LOS QUE
MIRARON EMPUNANDO EL ACERO.
A LOS QUE BUSCAN LA MUERTE EN EL CAMPO
DE BATALLA