

# SANGRE y ACERO

Aventura, Épica y Fantasía Heroica

Nº 3

475 ptas.

- 
- ✦ Tres sagas de Fantasía Heroica
  - ✦ Los Asedios medievales
  - ✦ Cómic "La Mujer de las Sombras"
  - ✦ El Ferg y el Lath: Calor y Fuego del Héroe
  - ✦ Hastings y Biorn, Señores del Mar
  - ✦ Sonos de Batalla: letras épicas

# SANGRE Y ACERO T2 3 - JULIO 2000

## Comandancia Suprema:

*José M<sup>a</sup> Bravo Lineros, El Forjador - Andrés Díaz Sánchez, El Destructor*

## Maquetación y Diseño gráfico:

*José M<sup>a</sup> Bravo Lineros, El Forjador*

## Fuerzas de Élite:

*José Blaya, El Impune*

*José M<sup>a</sup> Bravo Lineros, El Forjador*

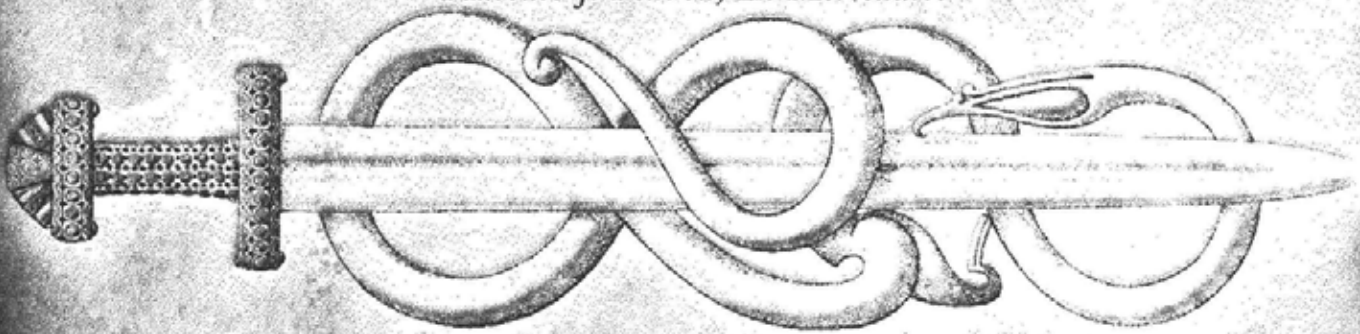
*Andrés Díaz Sánchez, El Destructor*

*Eugenio Fraile La Ossa, El Gladiador*

*Carlos Jiménez, El Implacable*

*Marco Paredes, El Señor del Averno*

*Antonio J. Pendón, El Mercenario*



¿Te atreves a 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 elegidos.

Envía tus colaboraciones a:

José María Bravo Lineros  
C/ Sarasate n.º 4, Caracas B, 6.º p. 3  
21003 - Huelva

Andrés Díaz Sánchez  
C/ Florencio Sanz n.º 15  
28025 - Madrid

Correo electrónico:

[siembratumbas@hotmail.com](mailto:siembratumbas@hotmail.com)

*Los editores si se hacen responsables, se enorgullecen y están en completo acuerdo con las opiniones vertidas en esta publicación  
Esta es una publicación sin posibilidad de lucro. Los derechos de copia de los contenidos pertenecen a sus respectivos autores.*



# El Arsenal



↗	<b>PORTADA.</b> <i>Ilustración de Frank Frazetta</i> .....	Pág. 1
↗	<b>FUERZAS DE ÉLITE.</b> <i>Créditos</i> .....	Pág. 2
↗	<b>EL ARSENAL.</b> <i>Sumario</i> .....	Pág. 3
↗	<b>ANTES DE LA BATALLA.</b> <i>Editorial. Il. de Frank Frazetta</i> .....	Pág. 4
↗	<b>EL ARSENAL.</b> <i>Sumario</i> .....	Pág. 3
↗	<b>LA LEY DEL HACHA.</b> <i>Primer relato de la Saga de Skarrion Gunthar, de Andrés Díaz Sánchez, El Destructor. Il. de Frank Frazetta</i> .....	Pág. 5
↗	<b>EL FERGH Y EL LATH.</b> <i>Artículo de Marco Paredes Reyes, El Señor del Averno</i> .....	Pág. 12
↗	<b>CODICIA CARMESÍ.</b> <i>Segundo relato de la Saga de Daramad Mur Aryb, de José M<sup>o</sup> Bravo, El Forjador. Il. de José Blaya</i> .....	Pág. 15
↗	<b>HASTINGS Y BIORN.</b> <i>Artículo de Antonio J. Pendón, El Mercenario</i> .....	Pág. 22
↗	<b>EL ALTAR EN EL BOSQUE.</b> <i>Primer relato del Cid por Eugenio Fraile La Ossa, El Gladiador. Il. de Angus McBride</i> .....	Pág. 25
↗	<b>BRAKTARK, LA MUJER DE LAS SOMBRAS.</b> <i>Cómic de Carlos Jiménez, el Implacable y Andrés Díaz, El Destructor</i> .....	Pág. 29
↗	<b>LOS ASEDIOS MEDIEVALES.</b> <i>Artículo de José M<sup>o</sup> Bravo, El Forjador</i> .....	Pág. 37
↗	<b>EL TAJO DEL VERDUGO.</b> <i>Sección de crítica y reseña de literatura, cine y cómics, por la Comandancia Suprema</i> .....	Pág. 43
↗	<b>COMPAÑEROS DE BATALLA.</b> <i>Sección dedicada a la reseña de publicaciones del Fandom. Por la Comandancia Suprema</i> .....	Pág. 48
↗	<b>LA HORDA.</b> <i>Correo de los lectores</i> .....	Pág. 53
↗	<b>SONES DE BATALLA.</b> <i>Sección de música Épica. Por Andrés Díaz, El Destructor</i> .....	Pág. 55
↗	<b>ILUSTRACIÓN.</b> <i>Por José Blaya, El Impune</i> .....	Pág. 57
↗	<b>CONTRAPORTADA.</b> <i>Ilustración de Frank Frazetta</i> .....	Pág. 60

# Antes de la Batalla...

**V**olvemos al frenesí y a la gloria de la lucha con renovadas fuerzas e ilusión. Nuestro objetivo está perfectamente definido en nuestras mentes: ANIQUILAR vuestro adormecimiento y hastío. No queremos que ni un solo lector de SJA no experimente la fuerza arrolladora del auténtico Género Épico y la más pura y salvaje Fantasía Heroica mientras esté leyendo nuestra revista, nuestro Fiero y Poderoso Hijo. Ese es nuestro desafío y ningún otro. Y como no nos gusta la falsa modestia, podemos decir que ya estamos seguros de triunfar.

En este tercer número, tercera batalla, encontraréis material de primera línea: «La Ley del Hacha», primer relato de la saga de Sharrion Cunchar de Shabark, obra de Andrés Díaz, El Destructor; «Codicia Carmesí», segundo relato de la saga de Oaramad Mur Asyd, una historia de espadas e intriga creada por Jose M<sup>a</sup> Bravo, El Forjador; «El Altar del Bosque», primer relato de la serie del Cid, nuestra mayor figura épica, escrito por Eugenio Fraile, editor de «Weird Tales de Lhork»; «El Ferg y el Lach», un artículo filosófico acerca de la esencia del héroe en la mitología por Marco Paredes, El Señor del Averno, editor de «Vientos de Irem» y «El Ángel Exterminador»; un magnífico texto divulgativo acerca de los asedios medievales, escrito por Jose M<sup>a</sup> Bravo Limeros, El Forjador; «Hastings y Biorn», estudio sobre dos relevantes jarls vikingos realizado por Antonio José Pendún, El Mercenario; «La Mujer de las Sombras», cómo firmado por Andrés Díaz, El Destructor, y Carlos Jiménez, El Implacable, galardonado con el SEGUNDO PREMIO DEL CERTAMEN DE CÓMICS BARBAROS DE FORUM/PLANETA, y una gran ilustración del artista José Blaya. Además, tendréis las críticas de EL TAJO DEL VERDUGO, las reseñas de COMPANEROS DE BATALLA, las cartas procedentes de LA HORDA e incluso nuevas secciones, como la muy épica SONES DE BATALLA, un número del que nos sentimos orgullosos y que estamos seguros que os satisfará, guerreros de alma salvaje!

Muchos nos han escrito con sus alabanzas, críticas, dudas, colaboraciones y sugerencias. Pero aún hay otros que todavía no os atrevéis... ¿Es que tenéis miedo? VOSOTROS sois el alma de SJA y queremos oír muy alta y clara vuestra voz, porque aquí toda opinión, positiva o negativa, será tenida en cuenta y contestada sin subterfugios, no os quepa la menor duda.

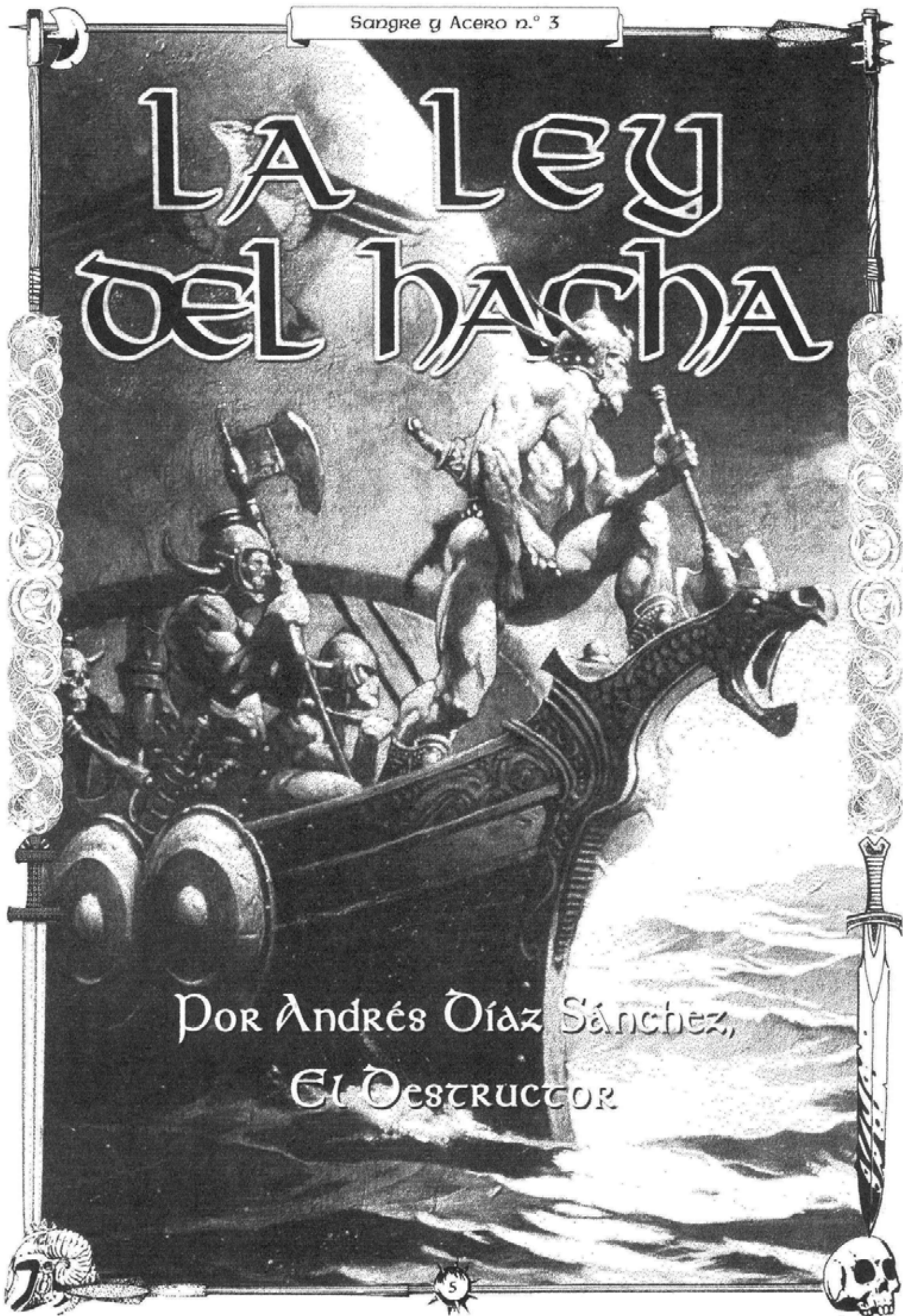
Y antes de comenzar la lucha, os recordamos que esos que afirman que el Fandom está muerto pueden mentir hasta romperseles su traicionera voz. Aquí estamos nosotros, y el resto de nuestros COMPANEROS DE BATALLA, para recordarles que las publicaciones hechas por los apasionados están MUY VIVAS, con suficiente potencia y calidad como para hundir a todos esos mentirosos y enteradillos en la más abyecta miseria, lo único que merecen. Si después de leer esta editorial piensas que somos demasiado orgullosos, agresivos o violentos, que la Épica Fantástica no merece tanta consideración ni respeto, que todo esto resulta infantil... Entonces, deja esta revista en la estantería de la que la has cogido. ¡La estás manchando! No te necesitamos para nada. Si en cambio sientes el corazón galopar y la sangre arder con los relatos de mítica bravura, te damos la más sincera bienvenida. En la siguiente página te espera nuestro legado, ISALVE, GUERRERO!

José María Bravo Limeros,  
El Forjador

Andrés Díaz Sánchez,  
El Destructor

# LA LEY DEL HACHA

POR ANDRÉS DÍAZ SÁNCHEZ,  
EL DESTRUCTOR





res días después del ataque a un barco mercante nocturno, una furiosa tormenta había llevado la nave pirata shakark *Trueno* a las frías aguas del lejano Norte. Ni la fuerza de los remos ni las velas extendidas lograron vencer el empuje del salvaje huracán.

Un día después del vendaval, Rajkunar, un viejo guerrero que decía poseer el don de La Visión, exclamó que fue el mismo Asmund, Dios del Relámpago, quien impulsó el *Trueno* hacia Septentrión para aumentar la fuerza y el coraje de Sus hijos shakarks o matarlos en el lance. Los más osados de la tripulación acogieron sus palabras con júbilo, pues gustaban de los desafíos. Otros, por el contrario, mandaron callar al *Visionario*.

Olaf Gunthar, llamado por sus hombres *Rompeárneos* o *Mirada de Hielo*, apodado debidos a su gusto por estrellar las cabezas de sus enemigos contra el suelo y por el fulgor azul de sus ojos, mandó poner rumbo al Sur. Había consultado a Darrak, el timonel, hombre muy sabio en lo relativo a la mar, y ambos llegaron a la conclusión de que la tormenta los había conducido muy al Noreste, quizá a las cercanías de las Tierras Árticas. Los hombres más supersticiosos pidieron a Olaf que inmolará alguno de los corderos salados de la bodega en honor a Darjor, Dios del Mar, pues decían que así obtendrían Su favor. Olaf había sido pirata durante veinte años y siempre había negado a los dioses, por lo cual decidió guardar la carne para sus hombres. Muchos criticaron al capitán, pero ninguno expresó tales pensamientos en voz alta. Lo llamaban Olaf *EILoo*, mas todos amaban demasiado su pellejo como para mentárselo a la cara.

También se preocupaban por no soltar tales comentarios en presencia del joven Skarrion, hijo de Olaf. El muchacho tenía sólo quince años, pero la durísima, cruel vida de aquellas gentes guerreras lo había ajado mucho más que al resto de los jóvenes de su tierra, quizá porque, a diferencia de otros, él no remoloneaba ni trataba de esconderse cuando Olaf anunciaba una nueva campaña de saqueo. Sus hermanos, todos mayores, habíanse quedado en las múltiples propiedades del viejo Gunthar, administrándolas e imponiendo en ellas La Ley del Hacha, única que Olaf respetaba.

Skarrion sentía, como su padre, pasión por los viajes y la lucha contra otros hombres. Mas, si Olaf se limitaba al terreno marino, Skarrion deseaba con todas sus fuerzas viajar por tierra hacia el Sur. Al contrario de lo que sentenciaban los brujos, creía firmemente que el continente no acababa más allá de Noctumbria, Atrit, Dollbrakk y Rashenska. Y estaba dispuesto a explorar ese mundo desconocido y tomar lo que deseara de él, ya fuese de buenas maneras o por la fuerza.

Era un muchacho alto y musculoso, ágil y veloz. Había crecido rápidamente y ya sobrepasaba a muchos veteranos en coraje y habilidades guerreras. Olaf sentía un secreto orgullo hacia él, pero jamás lo reconocería en voz alta. En el barco, el viejo pirata trataba al joven con dureza y jamás le dedicaba una palabra cariñosa. Tampoco se dirigía a él como a un hijo, pues lo consideraba otro cualquiera de sus hombres. Skarrion realizaba los trabajos más sucios y extenuantes y Olaf le ordenaba batallar en la vanguardia.

Esto, lejos de provocar el odio del mozo, había for-

jado en su interior una tenaz resolución de demostrar a su padre que él también era un Gunthar. Jamás se quejaba, aceptaba voluntariamente todas las tareas impuestas, trabajaba el doble que los demás y alzaba el primero la espada cuando se debía luchar. El muchacho miraba a Olaf con ojos desafiantes, como pidiendo pelea, y el gigantesco y viejo marino, de cuerpo musculoso y cubierto de cicatrices y tatuajes desde los pies a la frente, permanecía impassible aunque regocijado por dentro: comprendía que su hijo pequeño sería en el futuro un líder de hierro. Era sólo cuestión de tiempo el que tal carácter saliera a la luz.

En los días sucesivos a la tormenta, el frío, un helor brutal y cruel que hundía sus afilados colmillos en la carne de los marinos, tornaba cada movimiento un suplicio, cada noche un desafío contra el Sueño Eterno, cada respiración una cuchillada en los pulmones. Aquellos hombres rudos se cubrían con pieles y aún así no podían dejar de temblar.

Por el contrario, Olaf se paseaba chulescamente de proa a popa con los brazos y el torso al descubierto. Bajo sus tatuajes la piel cobraba un tono azulado y la escarcha colgaba de la barba gris, pero el capitán jamás emitía un solo quejido mientras ayudaba en las tareas comunes o ladraba órdenes. Miraba con desprecio a sus abrigados hombres, quienes, lo aborrecieran o no, le profesaban un respeto que a veces rayaba el fervor.

Durante una cruda y helada noche Skarrion se hallaba jugando a las tabas con un compañero, Sighall *el Orejudo*. Extrañamente, no podían dormir y pasaban las horas apostando sus pocas pertenencias, ganándolas y perdiéndolas sucesivamente.

No muy lejos, un trío de marineros se enfrascaban en una recia conversación. Masticaban y sorbían una cerveza convertida en hielo granizado. Eran vagos en el trabajar, aunque rápidos para la lucha y el beber, jactanciosos y avaros, quizá lo peor de la tripulación, hermanos los tres, los Ennar, de nombres Bae, Glikkur y Arhur. No habían reparado en la cercanía de Skarrion y Sighall, por lo que hablaban en voz muy alta acerca de cosas que deberían ser llamadas:

—Ese loco nos matará a todos —decía Bae, el mayor.

—El viejo se niega a complacer a los dioses —intervino Glikkur, el pequeño— y nos condenará a la perdición. Debería rendirle sacrificios a Darjor: inmolar a Karrark, el más anciano de la tripulación, o el gordo Baluk; al fin y al cabo, no sirven para otra cosa que comer, dormir y fregar la cubierta.

—¡Nos congelaremos todos por culpa del *Viejo loco*! —cerró Arhur.

—¿De quién habláis? —sonó una voz, a sus espaldas.

Se volvieron y descubrieron a Skarrion en pie, mirándolos fijamente. Su rostro era severo y sus ojos brillaban como ascuas de hoguera. Junto a él permanecía Sighall *el Orejudo*, cruzado de brazos. Como siempre que se encolezaba, sus grandes orejas se habían llenado de sangre, teñidas de un rojo encendido.

Los Ennar se levantaron. Eran más altos que Skarrion y le observaron con arrogancia.

—¿Es que acaso te dedicas a escuchar las conversaciones de los demás, como las viejas? —espetó Bae.

—No he podido dejar de oír vuestros gruñidos de cerdo hambriento —respondió secamente el aludido—.

Repito: ¿a quién llamábais «*Viejo loco*»?

Los Ennar vacilaron, pues, aunque nunca se habían bati- do con Skarrion, temían su ira, y más aún la de su padre, cuando se enterara de que lo habían insultado.

Pero eran orgullosos, así que no demostraron su temor.

—Vuelve con tus juegos, chiquillo, y no molestes a los hombres hechos y derechos —respondió desdenoso Glikkur—. No es asunto tuyo aquello de lo que hablábamos.

Skarrion se llevó una mano a la empuñadura de su cuchillo. El rostro se le tornó siniestro.

—Me vais a decir ahora a quién llamabais «*Viejo loco*» u os abro en canal aquí mismo.

Sighall era amigo de Skarrion. Aunque parco en palabras, no se demoraba en los hechos, así que también llevó su diestra al puñal.

Bae ya se devanaba los sesos buscando una solución diplomática que mantuviera intacto el honor de los Ennar. Entonces, Glikkur, más joven e impetuoso, estalló:

—¡Llamamos «*Viejo loco*» a tu padre! —escupió, mirando enfurecido a Skarrion— ¡Es un necio y nos conducirá a todos a la muerte!

Los ojos de Skarrion se desorbitaron y desenvainó su cuchillo. Sighall también lo hizo. Los dos se lanzaron sobre el trío, que igualmente desnudó sus hojas. Hubo un remolino de aceros y golpes, jadeos y gritos. Los hombres que dormían en las cercanías despertaron y rápidamente separaron a los contendientes. El joven Skarrion se revolvía y pateaba como una fiera entre los brazos de sus captores. Hubieron de arrebatarle el cuchillo ensangrentado para que no causara mayores daños. Sighall yacía en el suelo, con el estómago cosido a puñaladas. Algunos afirmaron después que Bae lo había agarrado por la espalda, inmovilizándolo, y Arlur lo despachó a placer. *El Orejudo* yacía sobre su propia sangre, sin esperanzas de sobrevivir. Con voz entrecortada pidió a alguien que acabara con su suplicio. Klarr *Lengua de Trapo* se ofreció para tan triste tarea. Dejaron al moribundo musitar un canto al dios Kor y Su hijo Asmund y acto seguido Klarr le tajó el cuello, matándolo de una vez por todas.

Bae y Arlur parecían ilesos. No ocurría lo mismo con el impetuoso Glikkur, que sangraba por un leve aunque aparatoso corte en el antebrazo derecho.

Pronto llegó Olaf y fue informado de los hechos.

—Así que me habéis llamado «*Viejo loco*», ¿eh? —rugió el pirata, mirando a los Ennar con ojos glaciales. Los hermanos palidieron espectralmente. Sus labios temblaban, mas no osaban hablar. El rostro de Olaf se endureció— ¡La Ley del Hacha decidirá! ¡Puesto que he sido insultado, lucharé contra los tres!

Los observadores gritaron afirmativamente. Olaf casi sonreía. Los Ennar, por el contrario, parecían muy desgraciados.

—¡No!

Olaf se volvió hacia Skarrion. Éste se le enfrentó.

—¡Yo seré quien luche contra ellos! ¡Han matado a Sighall, que era mi amigo! ¡Tengo derecho a vengarme!

Se oyeron murmullos de aprobación.

—El joven Skarrion lleva parte de razón —dijo Olaf—, pero yo he sido el insultado y es cosa mía solucionar este agravio. La pelea dará comienzo ahora mismo, en cubierta. El hacha decidirá.

Los Ennar, blancos como la nieve, no contestaron.

—¡Yo tengo derecho a combatir! —repitió Skarrion, tozudo. Difícilmente sujeto por varios hombres, in-

tentaba zafarse y se debatía como un toro enloquecido— ¡He de ser yo quien lo haga!

Olaf lo miró enarcando una ceja, sin poder reprimir una sonrisilla.

—Está bien, joven Skarrion —dijo el pirata—. Si yo caigo en el combate, tú me sucederás hasta ganar o seguirme al Otro Mundo.

Muchos murmuraron comentarios divertidos. ¿Quién sería capaz de derrotar con el hacha a Olaf *Rompecráneos* Gunthar? Skarrion no tuvo otro remedio que serenarse, aunque por dentro rumiara negro malhumor.

Salieron todos fuera. La noche era cerrada y un ominoso manto opaco cubría el mundo. El mar, en su negrura, brillaba difusamente. Se dispusieron antorchas sobre cubierta. Sus llamas iluminaban espectralmente los rostros de los hombres, alargando fantasmalmente sus sombras. El barco oscilaba suavemente, pues las velas habían sido arriadas y no corría viento fuerte.

Aún así, el frío resultaba brutal: hacía temblar los azulados labios y por sobre el siseo marino podía oírse un concierto de gemidos entrecortados y dientes inquietos. Los hombres se arrebujaban bajo sus pieles y pasaban de mano en mano cazos conteniendo vino y caldo calientes. El aliento se transformaba en nubecillas de vapor helado y sobre las barbas colgaba dura escarcha.

Olaf Gunthar agarró el hacha de guerra, doble en hoja, que le tendió Ribun *el Armero*. Estaba tan afilada que cortaría en dos un pelo caído sobre su letal borde. Tres hachas más, tan espléndidas como aquélla, fueron entregadas a los Ennar, quienes permanecían algo cabizbajos, a excepción del joven e impulsivo Glikkur.

La Ley del Hacha era muy sencilla: el que sobrevivía al combate llevaba la razón. Pero sólo se emplearía el hacha; si uno la perdía debía continuar a manos desnudas y el contrario no tenía por qué abandonar la suya. Si un contendiente intentaba huir o se rendía su rival podía matarlo. La Ley del Hacha no se aplicaba con frecuencia, pues los shakarks, aunque amigos del jaleo, raramente peleaban a muerte entre sí, las disputas normalmente eran solventadas a puñetazo limpio o mediante la «lucha de osos», una suerte de lidia en la cual sólo podían aplicarse contra el rival agarrones y proyecciones, dentro de un círculo pintado en el suelo. Tras la disputa, los contendientes se emborrachaban hasta el desvanecimiento y a la mañana siguiente, recordasen o no lo sucedido, reanudarían la amistad.

Sin embargo, los Ennar no eran shakarks puros, pues tenían antepasados extranjeros: corría sangre dolbrakkia por sus venas. Resultaba célebre la animadversión y hasta el odio entre ambos pueblos. Además, el carácter de los Ennar se diferenciaba del de sus compañeros en que eran esquivos, traicioneros, tacaños y amigos de lo ajeno. Aunque no probados, pesaban sobre ellos bastantes delitos menores contra la tripulación. Así pues, nadie les quería y por ello no se escucharon protestas cuando Olaf propuso La Ley del Hacha.

Rajkunar *el Visionario* fue hasta el centro de la cubierta y entonó una loa a Kor, Asmund y Charste, la triada de dioses guerreros, y después otra para Darjor, Señor del Mar. No había acabado de bendecir la pelea cuando Olaf, quien no creía en divinidades ni demonios, teniéndose por hom-

bre práctico sobre todo, y además poco paciente, lo apartó a un lado con el plano del hacha.

—¡Empecemos! —bramó. Se volvió hacia los Henar—. ¿Quién será el primero?

Los hermanos se miraron entre sí.

Por fin, Arlur, el mediano, tomó la iniciativa, avanzando hacia su rival, temerosamente en principio, orgulloso y confiado poco después. Vestía gruesas pieles y, muy a su pesar, no lograba evitar el castañeteo de sus dientes. Olaf lo observó con desprecio y se deshizo de su pelliza, quedando desnudo de cadera para arriba. El frío tornó palidísimo su rostro musculoso y tatuado. Aquel guerrero de pelo cano y faz levemente arrugada miró a su rival con ojos desorbitados, alzando pecho y barbilla arrogantemente. Ni siquiera temblaba. La tripulación aplaudió y vitoreó la entereza del viejo *Rompecráneos*.

El público parecía una jauría enfervorecida: alzaban los puños, aullaban maldiciones, improperios y ánimos, silbaban violentamente y hasta entonaban cantos guerreros a medida que el abundante vino calentaba estómagos y mentes. Nada agradaba más a estos saqueadores del mar que un recio y sangriento combate, participasen o no en él.

Se había subido a cubierta el cadáver de Sighall *el Orejudo*. Lo colocaron en primera fila, sostenido por dos hombres, Sigmund *Caramarcada* y Frar *Treintadedos*. De niño, a Sigmund le marcaron el signo del ladrón con hierros al rojo en la frente. Frar, corpulento y tatuado hasta en las nalgas, lucía un collar alrededor de su grueso cuello cuyas cuentas eran en realidad dedos pulgares de la mano derecha, procedentes de aquéllos a quienes él había dado muerte. Muchos de estos pulgares estaban medio podridos y llenos de gusanos, por lo que el hedor de Frar resultaba especialmente insoportable. Aún así, él se mostraba muy orgulloso de su colección y no se los quitaba de encima ni siquiera cuando se revolcaba con las esclavas. Era el único de la tripulación que no echaba pestes del cruel frío, pues las bajas temperaturas ayudaban a conservar intactas sus preciadas adquisiciones.

Sigmund y Frar hablaban de vez en cuando con Sighall, manteniendo abiertos los ojos del cadáver y el rostro orientado hacia el centro de la cubierta. Si el espíritu del *Orejudo* aún no había abandonado su cuerpo físico resultaría imperdonable que se perdiera aquel espectáculo. Muchos alabaron la idea de *Caramarcada* y *Treintadedos*, sobre todo Rajkunar *el Visionario*.

Los dos contendientes se acercaron, girando muy lentamente uno alrededor del otro, con los cuerpos algo encorvados y las hachas aferradas a dos manos.

Fue Olaf quien atacó primero: se acercó hasta Arlur y golpeó de revés, impulsando el tajo mediante un giro de cadera. Las hojas de ambas armas chocaron, el crujido metálico resonó en la noche cerrada y el público aclamó, como ocurriría cada vez que los metales se encontraran. Alrededor de los luchadores había una tenue neblina, el vapor helado que surgía de sus gargantas.

Las hachas volvieron a chocar varias veces. Arlur perdió todo miedo, inmerso ya en el fuego de la batalla. Olaf rugía de vez en cuando, como una fiera, su rostro estaba contraído por la furia y su *Mirada Helada* resultaba más implacable y penetrante que de costumbre. Una racha de aire cortante levantó su grisácea melena y él la apartó del rostro distraídamente. Tal ventolera agitó las llamas de las antorchas y

las sombras se alargaron aún más. Por suerte, el soplo cesó enseguida.

Olaf y Arlur lanzaban golpe tras golpe, los metales restallaban brutalmente, a un volumen tan alto que los tímpanos sufrían oyéndolos. De los choques más violentos brotaban chispas. Ya los filos se abrían en pequeños mordiscos. Cuando las armas quedaban trabadas y sus dueños reducían distancias, los contendientes se lanzaban puntapiés, rodillazos, codazos y hasta cabezazos. Merced a uno de éstos, Olaf había partido los labios de su rival. Arlur sangraba y se limpiaba de vez en cuando con el dorso de la mano. Los astiles de cada hacha eran largos y se podía golpear fácilmente con sus extremos inferiores. Aprovechando un intercambio de trallazos así lo hizo Olaf: empleando el borde romo, forrado de hierro, lanzó un revés ascendente que rompió la mandíbula de Arlur. El vapuleado se tambaleó, mareado. Olaf retrocedió un paso y alzó el hacha a dos manos, como un leñador a punto de partir un bloque de madera. El arma descendió con toda la fuerza y velocidad que era capaz de imprimir su poderoso dueño. La hoja penetró hasta la cadera derecha, atravesando músculos, huesos y órganos internos. Olaf apoyó un pie en el pecho de Arlur y tiró del acero, sacándolo así de la rajadura. El Ennar se tambaleó hacia atrás, soltando densos chorros de sangre. Medio cuerpo se le desprendió, sujeto a la cintura por tiras de carne, y dio en el suelo antes que sus rodillas.

La muchedumbre estalló en gritos tumultuosos, aullando hasta desgañitarse a favor del ganador.

El viejo *Rompecráneos* estaba cansado, el frío le acuchillaba la garganta y un sudor que pronto se helaría abillantaba su piel.

Pero sonrió orgullosamente y abrió los brazos, sosteniendo aún en la diestra el hacha asesina, cuya sangre caía en goterones sobre el canoso cabello. Y, cosa extraña en él, que se jactaba de no creer en dioses, se agarró la muñeca derecha haciendo el Signo del Martillo, símbolo de victoria de Asmund, Señor de las Tormentas. Los shakarks más creyentes rugieron de placer y también hicieron el Signo del Martillo.

Entonces, Bae, el mayor de los Ennar, habló al oído de Glikkur. El mediano asintió, reculó su brazo derecho y lanzó el hacha cuando Olaf estaba todavía de espaldas a él. La hoja se clavó en la espalda de *Mirada Helada* con tal fuerza que todos escucharon el sordo impacto y el viejo Gunthar voló un paso sobre los puntas de los pies antes de caer al suelo, con el arma enemiga hundida entre un hombro y un omoplato. Se arrastró levemente, trató de levantarse, pero se desplomó otra vez, quedando inmóvil, echando sangre como un cerdo el día de la matanza.

Hubo un silencio sepulcral. Y, antes de que los hombres reaccionaran, Bae llegó hasta Olaf y alzó los brazos victoriosamente.

—¡Hemos ganado! —rugió al público—. ¡Los Ennar hemos triunfado!

—¡A traición! —gritó Darrak, el timonel, gran amigo de Olaf. Se levantó un vocerío insoportable, muchos exigían al juicio Ribun que repartiera las espadas; se hablaba de desollar vivos a los Ennar, cortarles brazos y piernas y después tirarlos al mar, o simplemente ahorcarlos de los mástiles.

Bae, que era astuto y tenía el don de la palabra, logró imponer su voz sobre el caos general:

—¡Olaf aceptó pelear contra nosotros tres! ¡Pero no especificó las condiciones! ¡Debieta haberse mante-

nido alerta todo el tiempo y no bajar la guardia! ¡Nosotros aprovechamos la oportunidad!

—¡Fue una victoria ilegal! —bramó *Treintados*, sin soltar al muerto Sighall.

Muchos asintieron, a voces.

—¡La única ley de esta batalla —Bae miró desafiante a *Treintados*— era la Ley del Hacha! ¡Olaf Gunthar vivió y murió según dicha normal! ¿Qué problema hay? ¿Qué puedes objetar a eso?

Frar se rascó la cabeza, pensativo.

—No lo sé —respondió, malhumorado—. Sólo sé... que lo que ha hecho tu hermano Glikkur está mal.

—¡Ja! —rió Bae, burlón y triunfal—. ¡Vaya argumentos! ¿Quién sabe lo que está bien o está mal? ¡Sólo los dioses lo saben! ¡La Ley del Hacha se ha cumplido! ¿Qué tienes tú que decir, Rajkunar?

El *Visionario* era una especie de intermediario entre los dioses y los hombres, así que muchos callaron respetuosamente cuando el viejo pirata habló con voz grave y semblante serio:

—Mi corazón no desea darte la razón, Bae Ennat... Pero las costumbres no pueden ser violadas. Debo admitir, con rabia y pena, que tu voluntad ha de prevalecer.

Bae alzó los brazos.

—¡Por tanto, yo... mi hermano Glikkur, es el nuevo capitán del barco, por derecho de sangre detramada en un combate letal!

Pocos expresaron alegría y muchos su descontento. Mas no se rebelaron, pues La Ley del Hacha era un juicio de los dioses y Ellos no podían equivocarse.

Mas el viejo *Rompecráneos* se negaba a morir: comenzó a arrastrarse lentamente, sobre su propia sangre. Bae alzó el hacha con una mano, arrogantemente, dispuesto a descargar el golpe final.

Algo zumbó en el aire y una nueva hacha sego la muñeca del Ennar. Mano y arma volaron por los aires y rebotaron sobre las tablas de cubierta. Bae, alzado, miró su rojizo muñón.

De la multitud surgió Skarrion Gunthar. Sus azulados ojos lucían un brillo asesino. Muchos dijeron después que en ellos distinguieron la *Mirada Helada* de Olaf.

—¡Yo he lanzado ese hacha, Bae Ennat! —rugió el chico— ¡Igual que hizo tu hermano Glikkur, momentos antes, contra mi padre! ¡Convenimos en que si él caía, yo proseguiría el combate!

Los piratas habían olvidado al joven Skarrion. El público estalló en un incondicional apoyo hacia el muchacho.

Bae retrocedió, horrorizado. Skarrion se acercó a su padre y le arrancó el hacha del cuerpo, tomándola a dos manos. Skarrion señaló al manco con el acero ensangrentado.

—La diferencia entre vosotros, los Ennat, y nosotros, los Gunthar, es que preferimos matar clavando nuestros ojos en los del enemigo, y no por la espalda, a traición. Por eso sólo te he cortado la mano y no el cuello. ¡Coge tu hacha y defiéndete!

Más gritos de aprobación. El joven señaló a Olaf.

—¡Que alguien se lo lleve y vende su herida! ¡Es un buey fuerte y quizá salga de ésta!

Así lo hicieron, gustosamente, dos hombres llamados Ivar y Erkund.

Skarrion quedó frente a los dos Ennat. Bae se ha-

bía vendado el muñón con un trapo, cortando así, malamente, la hemorragia. La pérdida de sangre lo tornaba débil y mareado, pero su zurda aferró con vigor el hacha que le prestaron.

Los hermanos se acercaron a Skarrion, como lobos acechando una presa. El joven Gunthar no era tonto y giraba mediante pasos laterales, procurando siempre que Bae y Glikkur se molestaran el uno al otro.

Sin embargo, los Ennat gozaban de mayor veteranía y fuerza. A pesar de la confianza depositada en Skarrion, nadie dudaba del resultado final.

Bae atacó con varios golpes. Los ejecutaba a una mano, pero tan hábilmente que resultaban todos muy peligrosos. Skarrion los esquivó o paró, retrocediendo, como intimidado. El hacha de Bae incluso logró levantarle una esquirla de piel en el hombro. El Ennat sonrió, saboreando la cercana victoria. Siguió hostigando, cada vez más ansioso. Skarrion escapaba torpemente. Cuando Bae, excesivamente confiado, se acercó en demasía a su enemigo, el joven Gunthar se agachó y lanzó hacia el frente con la hoja por delante. Más pequeño que el enorme Bae, pasó bajo sus brazos y el hacha partió una rodilla. Skarrion se levantó y hundió la hoja en la entrepierna. Bae aulló. Skarrion no se separó de él, sino que velozmente hizo girar el hacha entre sus manos hasta tomarla como una escoba, y golpeó ascendente y diagonalmente, rajando el abdomen y el torso. Antes de que Bae cayera dio un paso hacia atrás, el hacha voló entre sus manos y se hundió en el cuello enemigo.

Bae, ya cadáver, se desplomó pesadamente. Skarrion lo miraba con ojos desorbitados, salpicado de sangre. La muchedumbre alababa a gritos la pericia del muchacho.

Pero él no se confió, como hiciera su padre, pues ya Glikkur se le venía encima, furioso como un toro bravo. El Ennat repartía golpes brutales y Skarrion se encontró esquivándolos y rechazándolos con el hacha lo mejor que podía. Glikkur jadeaba metálicamente, con cada expiración lanzaba un tajo. No dejaba pensar al joven Gunthar, quien trataba de guardar el equilibrio sobre un suelo embadurnado de sangre. Retrocedió hasta que su espalda chocó contra el mástil del palo mayor. Se agachó y Glikkur hundió su arma en la madera, rozando la cabeza del muchacho. El Ennat plantó un pie en el mástil, tiró rabiosamente y sacó el acero de la tajadura.

Skarrion había librado un combate más que Glikkur, por lo que su cansancio era mayor. Aún así, se enfrentó valerosamente al último Ennat. Glikkur parecía enloquecido. Soltaba espuma sanguinolenta por la boca y sus gruñidos eran los de un perro de presa, vibrantes y cavernosos. Los dos golpeaban, esquivaban y paraban mientras sus seguidores los aclamaban. Dado lo bien que peleaban, el ganador sería encumbrado al puesto de capitán del barco sin duda alguna. Aquellos hombres adoraban el valor y el coraje sobre todas las demás cosas, hacían de tales virtudes el eje en torno al cual giraban sus vidas y sólo admitirían como líder al más fuerte de la manada.

Un fiero viento hizo oscilar la cubierta. Muchos cayeron al suelo o se abrazaron al compañero más próximo. A Frar y Sigmund se les escapó el cadáver de Sighall y el *Orejudo* fue a parar a las heladas aguas. Así, recibió un prematuro entierro marino. A pesar de todo, Skarrion y Glikkur se mantenían erguidos; sus pies bailaban sobre el móvil y ensangrentado suelo, guardando increíblemente el equilibrio.

Resbalaban, caían sobre una rodilla, se levantaban,

inclinaban hacia delante o detrás, sin dejar nunca de luchar. Sus hachas mostraban espeluznantes mordeduras en los ya dentados filos. En un momento dado, golpearon los dos con todas sus energías y las armas se encontraron en el punto de cada trayectoria donde la fuerza y velocidad alcanzaban sus cotas máximas. Al chocar, restalló un crujido espantoso y las hojas saltaron en pedazos. Los contendientes arrojaron las armas rotas. Se miraron durante un latido, gruñendo como lobos, totalmente perdido el juicio, y saltaron uno sobre otro.

Ahora, se golpeaban con puños, rodillas, cabezas, codos, se mordían, empujaban, proyectaban y aplastaban como osos enredados en mortal lid. Los piratas jamás habían presenciado un batalla semejante y enloquecían de felicidad. Muchos rezaban a Asmund y su colérico padre Kor, implorándoles un barco que asaltar, del cual no habrían dejado nadie con vida, tan ardiente en aquellos momentos era su ansia asesina. A pesar del frío, la sangre volaba en sus arterias como lava de volcán.

Tras un intercambio de salvajes puñetazos, Glukkir cayó de repente al suelo, donde quedó inmóvil. Tenía los ojos en blanco. Se acercaron varios y palparon su cuello. Fue Rajkunar *el Visionario* quien, con voz grave, proclamó la muerte del Ennar. Al parecer, un golpe, o quizás el efecto combinado de muchos, había provocado su final: la sien derecha del caído aparecía hinchada y brillante, como si bajo la piel hubiera un pequeño huevo violáceo.

Skarrion, con la boca, pómulos y cejas rotos, cubierto de hematomas y mordiscos, se miró como anonadado los nudillos sin piel, el blanco de los huesos asomando entre el rojo de la sangre. Entonces, comprendió que había vencido.

Los piratas se le echaron encima, lo abrazaron y palmearon tan fuertemente que estuvieron a punto de tirarlo al suelo. Le hicieron beber vino hasta que lo expulsó por la nariz y la boca. Frar *Treintados* lo subió sobre sus hombros. Todos proclamaban a gritos el nombre del nuevo capitán. A la luz de las antorchas, inmersos en una noche infinita, los shakarks celebraban el triunfo de su hijo predilecto.

Mas Skarrion negó con la cabeza y dijo que, si su padre seguía vivo, sólo al viejo *Rompecráneos* le correspondería el mando de la nave. Muchos no entendieron por qué rehusaba tal cargo, pero los más veteranos asintieron en silencio, respetuosos.

Llevaron a Skarrion hasta la improvisada cama donde re-

posaba Olaf. Le habían limpiado y vendado la rajadura. Gracias a que Glikkur, aunque duro combatiente, era un mal lanzador, el hacha no había alcanzado los pulmones ni el corazón. Aún así, antes de vendar, hubieron de sujetar el hombro al cuerpo, pues casi todo el brazo parecía cerca de desprenderse, sostenido sólo por gruesas tiras de carne y músculo.

El viejo, tan lleno de vitalidad como estaba, logró abrir los ojos, acuosos debido a la ingente cantidad de alcohol que le obligaran a tomar para aguantar el sufrimiento.

Skarrion lo miró y comprendió que su padre se recuperaría. Gracias a su abundantísima dieta de carne poco cocinada, leche, queso, miel, vino y cerveza, el viejo pirata se levantaría del catre en menos de dos meses y mancharía la espada en cinco, si antes no cometía ninguna imprudencia que lo devolviera a las mantas.

—He vencido, Olaf —dijo Skarrion, gravemente—. Los tres Ennar están muertos. Sigues siendo el capitán del *Trueno*.

Olaf miró al muchacho con ojos brillantes y, cosa extraña, sus labios dibujaron una ancha sonrisa. Lo que ocurrió a continuación fue relatado de diferentes maneras, pero sin duda alguna Olaf musitó una palabra, a un volumen demasiado bajo como para resultar inteligible. Muchos dijeron que había soltado algo así como «Estupendo», «Bien» o «Enhorabuena». Pero unos pocos, entre ellos Rajkunar *el Visionario*, sostenían que allí, delante de todos sus hombres, en el barco pirata que gobernaba con mano dura, el viejo *Rompecráneos* musitó la palabra «Hijo», vibrando el cariño en ella. Por supuesto, esta versión fue vigorosamente desmentida por el mismo Olaf.

Nadie supo qué oyó o creyó oír Skarrion, porque abrió mucho sus ojos, incrédulo, y la impresión del momento y la debilidad se aliaron para hacerle perder el sentido.

Cuando ya levantaban del suelo al inerte muchacho y le daban bofetones y cerveza fuerte para que recobrata la conciencia, se escuchó la voz clara y vibrante del vigía:

—¡Tierra a la vista!

Todos, excepto Olaf, Skarrion y los que les cuidaban, salieron a cubierta y se apelotonaron en la proa. Tardaron mucho en distinguirla, pero allá estaba una tenue lengua, una sombra más densa que el cielo nocturno, sobresaliendo débilmente por encima del horizonte marino. Aquella era la punta Norte de Shakark.

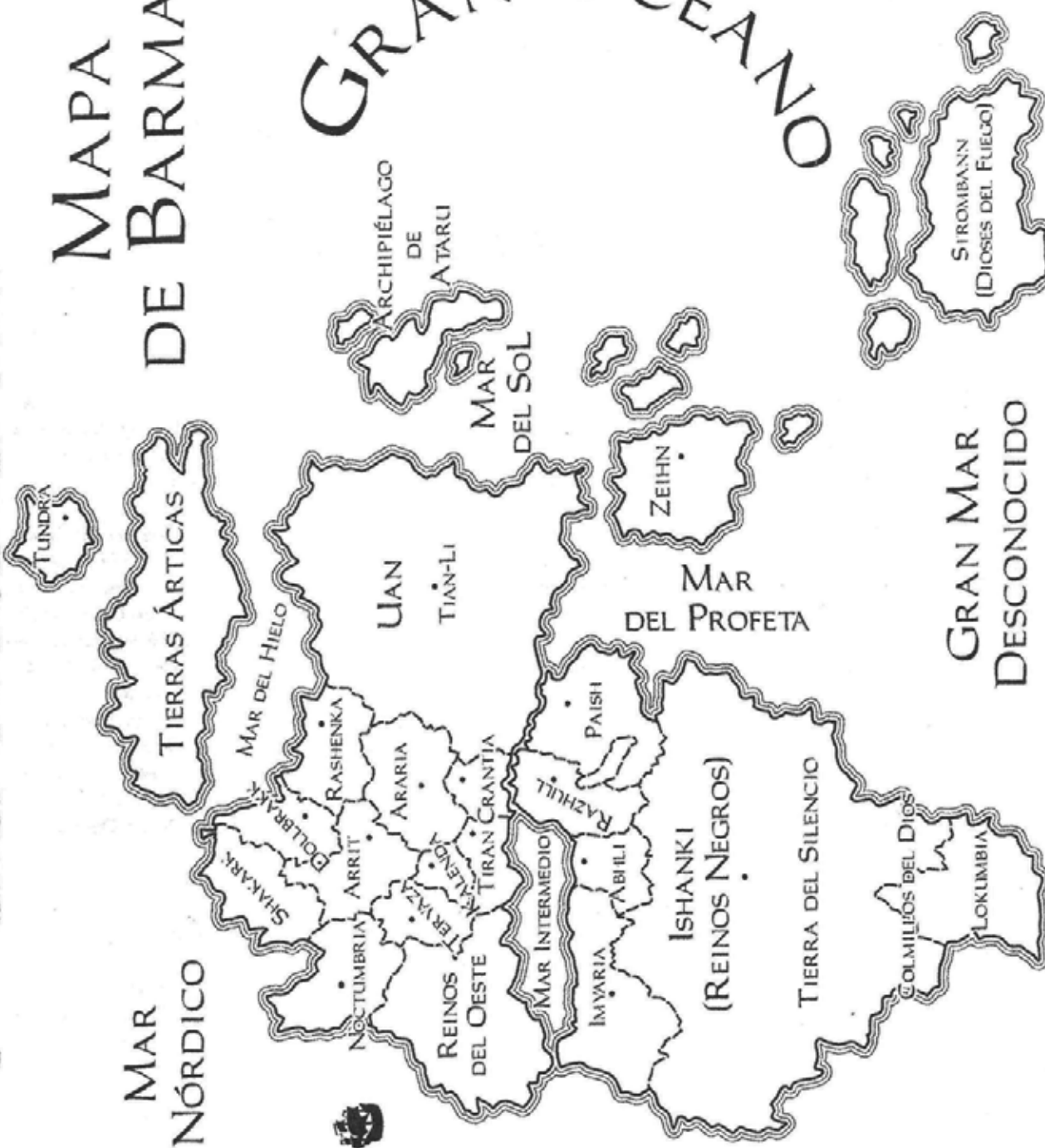
Los hombres, olvidando el frío, danzaron, cantaron y rieron sobre cubierta.



© Andrés Díaz Sánchez, *El Destructor*

# MAPA DE BARMAR

# GRAN OCEANO



# GRAN OCEANO

# EL FERG Y EL LÃTH: CALOR Y FUEGO DEL HÉROE



Hijo de un Dios y de una mortal, el Héroe es un puente simbólico, un lazo esencial entre los aspectos divino y humano de todo hombre. Así, el Héroe goza no de la inmortalidad, sino de potestades sobrenaturales hasta el día de su óbito, momento en el cual conquista la perennidad

merced a la energía de su calor y de su cólera guerreros, que han hecho de él un ser poderoso y osado, capaz de tender el puente que une al Dios con el hombre.

La cólera y el calor del Héroe son el hilo que le conduce hacia su propia divinidad, pues el Hado de todo hombre es llegar a ser Dios, pero tan sólo algunos se atreven a intentar semejante desafío y triunfan sobre la adversidad y las trampas del camino. Ellos y nadie más pueden ser llamados con justicia «héroes», puesto que son los osados, los poderosos; los iluminados enardecidos y arrogantes que se enfrentan desapercibidos a los Dioses del anchuroso Cielo, aún sabiendo que han de ser vencidos por el poder devastador de Su Ira y por el calor abrazador de Su Aura, cuya luz radiante ha liberado de los preceptos la visión de los pocos que en este mundo han llegado a ser *Ómiros* (Ὀμιρός).

No obstante, la regla dorada del Héroe es el combate singular hasta la muerte, mas ésta no le atemoriza, pues todo guerrero se considera a sí mismo ya muerto antes de entrar en el Combate y, por tanto, es un hombre sagrado y consagrado a la consecución de su propio destino. Conservar la vida orgánica a cambio de claudicar a sus principios no sería, en caso alguno, una bendición, sino una deshonrosa maldición, un retroceso en el camino, una involución, un impedimento de peso extraordinario. Renunciar en plena senda equivaldría a ceder ante los instintos endrinos que fuerzan a

toda criatura a conservar la vida biológica; sería trocar la auténtica existencia, la Vida verdadera por el vértigo de la muerte interminable, por la rueda de *Isión* (Ἰσιών) que gira eternamente en la profundidad algida del Báratro.

*Das Leben jedes Mensch ist ein Weg zu sich selber hin, der Versucht eines Weges, die Andeutung eines Pfades. Kein Mensch ist jemals ganz und gar er selbst gewesen; jeder strebt dennoch, es zu werden, einer dumpf, einer lichter, jeder wie er kann. Jeder trägt Reste von seine Geburt, Schleim und Eiscbalen einer Urwelt, bis zum Ende mit sich hin. Mancher wird niemals Mensch, bleibt Frosch, bleibt Eidechse, bleibt Ameise. Mancher ist oben Mensch und unten Fisch. Aber jeder ist ein Wurf der Natur nach dem Menschen hin. Uns allen sind die Herkünfte gemeinsam, die Mütter, wir alle kommen aus demselben Schlunde; aber jeder strebt, ein Versucht und Wurf den Tiefen, seinem eigenen Ziele zu. Wir können einander verstehen; aber deuten kann jeder nur sich selbst!*<sup>1</sup>

Hermann Hesse. *Demian*

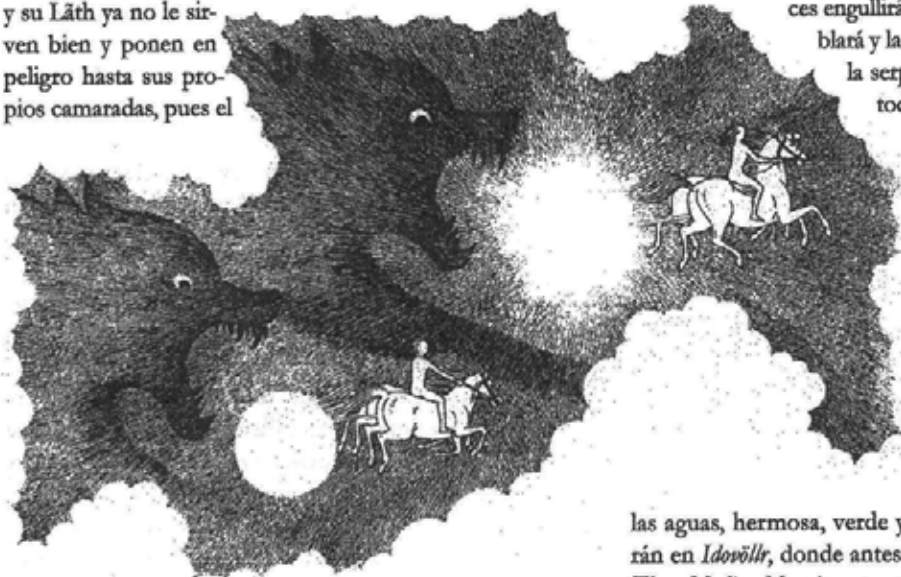
Los atributos del Héroe son el valor, la inteligencia, la destreza y la belleza. Toda conquista es deudora de estos atributos personales y nunca de una estrategia colectiva. Es, pues, el héroe, un lobo solitario, un ser individual y autosuficiente que se aparta de las masas, pero que reconoce el valor de la amistad y la camaradería como principios fundamentales de su código de conducta: la amistad está ante y por encima de todo, incluso de la Ley.

El mundo no es objeto de sus deseos ni el fin de su voluntad; por el contrario, su intención es liberarse de las ataduras de éste y —del mismo modo como Marduk libró al mundo del Caos con su espada— hará el Héroe uso de la suya para cercenar el cordón umbilical que le mantiene unido a la tenebrosa matriz de la Tierra, desde donde toma, paradójicamente, la energía telúrica que le es imprescindible para resurgir a la superficie donde alumbran los rayos del Sol,

<sup>1</sup> *La vida de cada hombre es un camino hacia sí, el ensayo de una ruta, la insinuación de una senda. Ningún hombre ha llegado a ser completamente quién es; sin embargo, es el esfuerzo de todos, algunos más iluminados que otros, pero cada cual según sus posibilidades. Cada uno lleva consigo —hasta el final— los despojos de su nacimiento mucosidades y cascarones de un mundo primigenio. Algunos nunca llegan a ser hombres pues jamás logran ascender por encima de la rana, del lagarto o la bormiga; incluso, hay quienes son mitad hombre, mitad pez. Mas, cada uno es una proyección de la Naturaleza que se manifiesta con forma humana. Todos provenimos del mismo abismo: las madres son nuestro común origen, pero el surgimiento desde las profundidades y el intento por alcanzar el propio objetivo es estrictamente personal. Y aunque podemos entendernos los unos con los otros, a cada cual sólo le es dable interpretarse a sí mismo. (Traducción de Marco Paredes)*

de cuyos atributos celestes también participa. Considerado así, el Héroe es un ser de naturaleza doble: telúrica y celestial. Sin embargo, todo ser humano participa de esta doble condición, pero aquello que en el hombre común es potencia dormida, en el Héroe es actualización permanente. Acción que se manifiesta en el embriagador deseo y voluntad de llegar a ser Dios, impulso que en la criatura corriente no es más que un deseo impotente que nunca consigue arder en las llamas del entusiasmo: calor que consume como fuego primario las impurezas más groseras que van cayendo a golpe de escoplo del primigenio mármol con vocación de nobleza, en el cual el aprendiz de Hacedor va formándose a Sí mismo.

El Héroe, como aprendiz de taumaturgo, tiene acceso a toda la parte femenina del saber, tal como su arquetipo divino Ogne. Recuérdese que Cuchulain sabe escribir encantamientos sobre madera, a veces —incluso— es adivino y profeta; es un guerrero mágico que participa del furor y de la sabiduría. Si el Héroe prescinde de su aspecto mágico, del cual emana su autoridad interna, espiritual, es fuerza pura desprovista de inteligencia y de propósito. Es un endriago sin control que se transforma en su propio enemigo, su Ferg y su Lâth ya no le sirven bien y ponen en peligro hasta sus propios camaradas, pues el



Héroe es la potencia del Espíritu y su primera victoria debe ser siempre sobre sí mismo. El Héroe simboliza el impulso evolutivo, el combate contra los monstruos y la tinieblas, lleva, entonces, los atributos del Sol, cuya luz y calor vencen sobre la oscuridad y el frío de la muerte definitiva.

El Héroe divinizado, aquel que ha conseguido perpetuarse en la Eternidad y hacerse Dios, simboliza el nacimiento desde la oscuridad hacia la luz, es como la simiente que cae en los sombríos surcos de la endrina tierra, donde germina y nace hacia el rayo rompiendo el duro suelo que la cubre. Así, el Héroe, participa de las fuerzas telúricas, de los poderes ctónicos y primordiales que rigen sobre los ciclos de la muerte y la vida para conseguir el objeto celeste. De este modo, el Héroe se alimenta de la furia y ésta de la energía telúrica: potencia con la que abre una herida en las entrañas de la Tierra hasta la superficie donde brilla el espléndido Helios,

con el cual se iguala, pues la luz del guerrero es como la del Sol que hace germinar los vegetales hacia lo alto desde la profundidades yertas y foscas de la tierra.

La luz se opone a la oscuridad para simbolizar valores opuestos, complementarios y alternantes de una evolución. En todos los niveles de la vida humana, como también en los planos cósmicos, una época tenebrosa va seguida de otra llena de luz. Toda salida de la oscuridad del caos primitivo, toda creación o fundación está presidida por la acción vehemente de un héroe fundador. El simbolismo del surgimiento desde las tinieblas se halla en los rituales de iniciación y en las mitologías de la muerte; en el drama vegetal y en los ciclos históricos: la edad lóbrega del *Kaliyuga* va seguida de una violenta disolución cósmica (*mahâpralaya*) que precede a una nueva era regenerada y brillante.

Antes del final, antes del *Ragnarök*, vendrán tres inviernos espantosos. Los tres gallos de los Infiernos, *Fjalarr*, *Gullinkambi* y el gallo del hollín, cantarán fatídicamente, mientras que *Garmr* sacude la cadena *Gleipnir* que le mantiene unido a la roca *Gjöll* desde hace una eternidad. Tan terribles serán sus espasmos de ira, tanta su fuerza, que romperá a la poderosa *Gleipnir*. Entonces engullirá al Sol y a la Luna. *Yggdrasil* temblará y la Tierra se convulsionará. *Midgard*, la serpiente, saldrá del mar inundando toda la Tierra. Los gigantes abandonarán su país en el barco *Nagfalr*, y uno de ellos, *Surtir*, se lanzará al asalto del *Walhalla* pasando por el arco iris. *Odín* morirá tragado por *Garmr*. *Freyr* caerá ante *Surtir*, *Tyr* y la serpiente *Midgard* se matarán mutuamente; así ocurrirá también con *Tyr* y *Garmr*, *Loki* y *Heimdallr*. *Surtir* prenderá fuego en todos los rincones y abrasará la Tierra entera.

Luego la Tierra resurgirá de las aguas, hermosa, verde y renovada. *Vidarr* y *Vali* morarán en *Idavöllr*, donde antes se hallaba *Asgard*. Los hijos de *Thor*, *Modi* y *Magni*, se reunirán con él y poseerán *Mjöllnir*. *Baldur* y *Hödr* tornarán del álgido *Hel*. Y dos humanos han de sobrevivir, *Lif* y *Lifþrasir* para volver a poblar la Tierra. Entonces, reaparecerá el Sol, pues habrá de dar a luz a una niña tan hermosa como ella misma antes de perecer en la fauces del feroz *Garmr*.

Así, dada la condición humana y de la totalidad del cosmos creado, esta disolución debe ser necesariamente por medio de la Guerra, pues solo la destrucción violenta es justa para la grotesca materia con la que nos hemos revestido tras incontables períodos de reencarnaciones sucesivas. Los ciclos de la vida y la muerte biológicos están necesariamente sujetos a la destrucción y la descomposición de la materia, porque a la naturaleza de ésta no conviene ningún otro medio para conseguir la disolución: la degradación de ruda substancia que nos sujeta.

La Guerra tiene por fin la aniquilación de todo cuanto es sujeto y objeto de corrupción, pero también del restableci-

<sup>2</sup> En las lenguas germánicas el sol es de género femenino y la luna de género masculino. En Alemán, p. ej., *Die Sonne* (la sol) y *Der Mond* (el luna).



miento de la octarexia, de la justicia y de la armonía, tanto en los planos cósmicos como social. La Guerra es el combate por la unidad del Ser. Así, ésta, que es la vocación del guerrero o del Héroe, es una función tanto del Mal como del Bien, es decir, tiene una naturaleza doble: la energía ctónica de la tierra alimenta al ferg y al lâth del guerrero que persigue la sublimación y la eternidad.

La Guerra es la función de los *Kshatriya* y el Combate, de los *Kurukshôtra*. El verdadero conquistador —el Jina— es aquel que logra la paz de su Corazón, pues quien se conquista a sí mismo, hace lo propio con el Cosmos y logra la armonía con su Yo y el Todo. Es, pues, un acto sagrado y una libación de sangre ejecutados por el Héroe, cuyo ardor se expresa simbólicamente por la cólera y el calor: *kratu*, que es la energía de *Indra* y su fuerza espiritual.

El calor es una potencia cósmica que permite al Uno nacer del Caos primordial. La incubación del «huevo del mundo» —en cuyo seno nace la vida— se hace por medio del calor. Este huevo es el corazón donde se ha concentrado el espíritu para dar origen al embrión de inmortalidad. A este respecto, el calor es principio de regeneración y renacimiento, tanto espiritual como orgánico.

Tapas es el fuego interior, el espíritu en llamas, la destrucción por el fuego de las percepciones sensibles; corresponde en el tantrismo al *anah (tachakra)*, que es el centro del corazón, pero la sensación de calor está también estrechamente ligada a la ascensión de *Kundalin*, que es como un incendio, porque se identifica con la cólera de las iniciaciones guerreras que despiertan el ferg y el lâth. De aquí que el fuego corresponda al corazón y simbolice las pasiones —especialmente el amor y la cólera—, pero también al espíritu, pues el fuego del espíritu es el aliento y el conocimiento intuitivo. Así, el fuego ctónico o de las pasiones representa la sabiduría humana y el uránico o del espíritu, la del hombre endiosado.

El fuego sagrado, alquímico, que purifica y regenera sin quemar y la salamandra, que no se consume entre las llamas, son hombre y su ley es disolver la propia envoltura y unirse a la fuente individual de la que ha estado separado, pues el fuego interior es a la vez conocimiento penetrante, iluminación y destrucción de la envoltura que conduce al estado sutil.

El fuego es del cielo, pues sube, mientras que el agua es de la tierra, ya que desciende en forma de lluvia. Tiene la lluvia origen celestial y destino terrenal, mientras que el fue-

go, origen terrenal y destino celestial.

Por medio del fuego iniciático los héroes gemelos del Popol—Vuh, renacen de un río donde sus cenizas fueron echadas tras su incineración y, mas tarde, se convertirán en el nuevo Sol y la nueva Luna (maya—quiché) consumando una nueva diferenciación de los principios antagonistas: fuego y agua que han presidido su muerte y su resurrección. Así, la purificación por el fuego es complementaria de la purificación por agua. En el plano microcósmico se representa por medio de los ritos iniciáticos y en el plano macrocósmico, por los mitos de los diluvios y las grandes sequías. Es así como el fuego terrestre, ctónico, representa la fuerza profunda que permite la unión de los contrarios y la ascensión —sublimación— del agua en nubes, en agua pura, celestial, divina. El fuego es pues ante todo motor de la regeneración periódica orgánica y espiritual.

Entonces, la paz, *shânti*, es la extinción del fuego y el telos del Héroe. Es el Centro, el *Sidh*, como destino y origen personal. En efecto, el Centro es ante todo el Principio, lo Real absoluto y el destino del esfuerzo por conciliar los contrarios, los opuestos. El Centro, cada Centro es el Héroe que se ha hecho Dios, pues cada Dios «...es una esfera cuyo centro está en todas partes y la circunferencia, en ninguna.» Es el Centro del Centro de un ser invisible, sin tiempo ni espacio; eterno e infinito. Es el estado, el lugar donde se halla la energía más concentrada. De este modo, el Centro, la Paz, no es un estado y lugar estático, sino que es la fuente de todo movimiento, el principio de toda existencia y manifestación; el lugar de la unidad, pues por ahí pasa el Axis Mundi, el Árbol Sagrado que une cielo, tierra e infierno. Entonces, las imágenes del Centro y del Eje, son coincidentes y no difieren más que por el punto de vista: observado desde su cúspide el eje se ve como un punto central, pero, desde el plano horizontal se ve como un eje. Así, la elevación es la búsqueda del Centro, de la Paz. La espada, entonces —el arma del Héroe— es también su alma, porque la unión de sus elementos coinciden en un centro señalado por otro, imponiéndose como un símbolo de dominio universal y también como un instrumento de sacrificio.

Es a través del fuego como el sacrificio ritual se asimila a la guerra: la víctima sacrificial es apaciguada a través de la muerte y el apaciguamiento es tradicionalmente una muerte a las pasiones corrientes y al falso sí mismo: el enemigo, que sacrificado es finalmente anulado; es decir, apaciguado.

# CODICIA CARMESÍ

POR JOSÉ MARÍA BRAVO LINEROS,  
EL FORJADOR





El *Cráneo Sajado*, un tugurio de pendencias, furcias y vino barato, era uno de los peores sitios de Timish. La ralea de gente que menudeaba en el local era de la más baja condición: rateros, ladrones, asesinos, tahúres, estafadores... todos bebiendo y jugando en una peculiar confraternidad.

Una rugiente batahola y el acre olor de la muchedumbre, los vómitos y el vino rancios agredían al visitante nada más traspasar su umbral. Las mesas, sillas y taburetes, ajados y con numerosas marcas de cuchillo, se repartían azarosamente por el salón; un entrepiso, a modo de balconaje interior, permitía aislarse del bullicio y disfrutar cómodamente del espectáculo.

Contemplar a aquella abigarrada multitud ya era en sí bastante aliciente, aunque, además, desde arriba podían verse las peleas del foso, donde terminaban las disputas que habían pasado de los empujones e insultos. En una de las mesas del entrepiso, en un reservado próximo a la balaustrada, cuatro hombres jugaban entre chanzas y denuestos.

El primero de ellos era bajo, fornido y de hirsuta barba, y vociferaba continuamente; el segundo asemejaba un hueso roído, de lo enjuto y pálido, y bebía a grandes sorbos de un pichel de cerveza; el tercero, tuerto y con la cara retorcida, se atusaba un espeso bigote negro; por último, el cuarto, de aspecto extranjero, rasgos vagamente águilinos y tez tostada, se veía altivo, vigoroso y ágil. Los demás parecían tenerle cierto respeto, exceptuando al tuerto, que lo miraba aviesamente.

—Mi brujo asola tu torre, mi dama duerme a tu dragón y mi rey destierra a tu caballero —después de observar con su único ojo el gesto del otro jugador, el tuerto desplegó su mano de cartas sobre la mesa, exultante. Daramad, el cuarto de los jugadores, torció el labio superior, dejando los naipes con aire de fastidio.

—Está bien, Nord, tú ganas... por esta vez —dijo lentamente. Daramad llevaba un jubón de cuero reforzado con tachas de bronce encima de su camisa de lino, junto a unas calzas de lana y un par de botas de piel. De su amplio cinturón pendían un sable y una daga envainadas; al lado, sobre una silla vacía, descansaba su balandrán, de un verde intenso.

Nord adelantó una mano ansiosamente hacia la apuesta, mas Daramad le detuvo, desafiante.

—¿Tienes prisa? ¿O es que temes perder lo que has ganado? —dijo con sorna—. ¿Qué tal si jugamos otra partida al Thasor, pero apostamos fuerte... por ejemplo, a doble o nada? —los demás hicieron ademán de retirarse del juego, que no de la mesa, y observaron a Nord con interés. Éste se rascaba la barbilla, dudoso, hasta que la sonrisa burlona de Daramad acabó por decidirle.

—Está bien. ¡Doble o nada! —contestó airado, asentando sus palabras con un golpe de puño que hizo temblar el poco licor que restaba en las jarras. Una camarera, de talle estrecho y caderas bien perfiladas, apenas cubiertas por su faldellín, les sirvió más bebida. Unos ojos de un verde marino, profundos y acuosos, huyeron de las lúbricas pupilas de los cuatro hombres.

—¡Vaya hembra! Lástima que no sea pública —exclamó Nord, salaz.

—Tu oro no podría comprar su afecto, aunque lo apilaras a sus pies —se mofó Daramad mientras barajaba mañosamente los naipes. Nord bufó, aceptando con un movimiento brusco las cartas.

—¿Acaso el tuyo sí? —replicó, lleno de enojo. Daramad soltó una breve carcajada y acabó de repartir. Estaba divirtiéndose a costa del enfado de Nord.

—Tranquilo, hombre, era una broma. La verdad, sí, es preciosa esa camarera, pero recuerdo a otra mujer con unos ojos verdes como los suyos, o todavía mejores, capaces de embelesar a una piedra.

—¿Una conquista más de tu amplia lista, eh? —observó el tipo bajo, con una mueca sardónica. Daramad se retrepó en su silla, reflexivo, como recordando. Tomó de entre sus ropas una pipa tallada en hueso de ballena y cargó su cazoleta con varios pellizcos de nafar, prendiéndola con una astilla del brasero que tenía a su lado.

—No, Emros; no fue otra de mis conquistas. Aunque bien me hubiera gustado... tenía una belleza embriagadora, además de letal. La conocí hace unos dos años —Daramad le dio una profunda calada a la pipa y exhaló una nube de humo azulado que fue desvaneciéndose lentamente.

—¿Cómo se llamaba? —preguntó el larguirucho, de nombre Nuil, mientras llenaba su pichel.

—Gynari. Ese era su nombre —respondió Daramad, mostrando un aire soñador.

—¿Gynari Anzor, la *Serpiente*? —exclamó Emros, arqueando mucho las cejas.

—La misma. Como sabéis, murió por esas fechas.

—Es cierto —confirmó Emros—. Se rumorea que Gynari, la ladrona más famosa del Pozo, murió en extrañas circunstancias, después de atreverse a robar en una mansión del barrio alto.

—Yo mismo presencié su fin —dijo Daramad, como quitándole importancia al hecho. Los tres rufianes le miraron escépticos: Emros soltó la botella, Nuil estuvo a punto de atragantarse con su bebida y Nord dejó de ordenar su mazo de cartas.

—¿Cómo? —exclamaron todos—. ¡Venga hombre, no trates de endilgarnos otra de tus absurdas peripecias, y juguemos de una maldita vez! —añadió Nord, molesto. Emros y Nuil, bastante más interesados, le pidieron a Daramad que les refiriera la historia.

—Está bien —accedió, risueño, retirando la pipa de sus labios al hablar—. Creedme, yo vi la última hazaña de Gynari Anzor —en este punto, miró desdeñosamente a Nord—. Y no fue un final para su carrera muy agradable que digamos... pero dejaré que opinéis después de habérsela contado. Tú abres, Nord —bufando de nuevo, Nord extendió una carta, un fiero dragón pintado con rojos y amarillos, deslucidos por el constante uso.

«Todo comenzó un día de otoño, poco antes del amanecer, cuando las campanas del Templo Mayor tañeron el toque de ejecución. El sol moría en el nuboso horizonte, y las puertas de la ciudad se cerrarían pronto, pero, aún así, la gente se apiñaba bulliciosa en la Plaza Mayor, que no podía contener a toda la muchedumbre. En el centro de la plaza, sobre el cadalso de piedra, divisé a las figuras siniestras y tocadas de azul de los Altos Inquisidores, a la silueta maldita

y enmascarada del infame verdugo, con su pesada hacha en ristre, y a un buen número de guardias, disuadiendo de cualquier tumulto a la multitud.

Agobiado por el peso del gentío, busqué un sitio desde el cual pudiera dominar mejor la escena. En ese momento hizo su entrada el reo, aherrojado de pies y manos, por una calle lateral. Los guardias que lo custodiaban apartaron a golpes a la gente, obligándoles a formar un angosto pasillo.

Era un hombre viejo, encorvado y mugriento, con una expresión furibunda en el rostro amoratado y lleno de cicatrices. La gente, enardecida, comenzó a injuriarle, escupiendo a su paso. De no ser por la guardia, lo hubieran linchado allí mismo, sin tantos preparativos.

Subieron al cadalso y el Alto Inquisidor, grave y sereno, se adelantó, seguido de cerca por sus asistentes. De repente, con un increíble despliegue de fuerzas, sacadas quizás de la locura y el odio que le consumían, el anciano se revolvió como un gato, mirando hacia la multitud, como buscando a alguien en ella.

Al parecer pudo divisarle, pues le gritó sus terribles maldiciones. Con el gesto torcido, temblando de rabia, vociferó airado: «Petro desleal... tu alma me hará compañía en el Infierno. ¡Maldita sea tu traidora e innoble sangre!». El viejo mascullaba, babeando, entre espasmos de incontrolable furia.

Conmovido por la invectiva del reo, el vulgo callaba; hasta los guardias dudaron en acercársele. Finalmente, acuciados por las secas órdenes del sacerdote, le prendieron, golpeándole en la cara con el regatón de una alabarda; a rastras, le llevaron ante el tajo, donde aguardaba el hacha del verdugo. El sacerdote le condenó a muerte, según entendí, por hereje y nigromante; con altivez, el inculpaado escuchó la sentencia, aguantando estoicamente el dolor del labio partido.

El verdugo cumplió pronto con su tarea, y entre los desordenados vítores de la multitud sostuvo por los canos cabellos la cabeza sangrante del ajusticiado, cuyo rostro mostraba una mucca horrible y grotesca, acentuada por el rigor de la muerte.

Todo hasta ahora, diréis, corresponde a una ejecución cualquiera; bien, y así habría sido, de no ser por un detalle: en medio del acervo de caras de la algarabía, vi a un sujeto que me causó una curiosa impresión. Había escuchado con pavor las palabras del brujo, muy afectado por ellas, y tras esperar a que se resolviera la sentencia, huyó de la plaza, derribando en su atropellada carrera a varios parroquianos.

Una indescriptible intuición me instó a seguirle cuando desaparecía por una calle; casi le perdí de vista, cuando escuché gritos en una calleja, a poco de donde me encontraba. Bajo uno de sus arcos, a la imprecisa claridad de un farol de bronce, le vi batirse contra dos rufianes andrajosos. La lucha se desarrollaba a unos veinte pasos; decidiéndome a igualarla, ya desenvainaba, acercándome a ellos tratando de no delatar mi presencia.

Sin embargo, por el momento no parecía necesitarme. Atravesó con su espada corta la cuenca de uno de los asaltantes, partiéndole el cráneo en dos; el otro tajó su hombro débilmente, sin muchos resultados. Aquel tipo estaba embrutecido, con las facciones desencajadas y poseídas por la locura.

Viendo innecesario mi auxilio y temiendo provocar otro paroxismo de rabia, aminoré el paso. Ocurrió entonces algo realmente insólito; posible, después de todo, aunque indudablemente desfavorable para mi amigo. Cuando

alzaba su arma para descargarle un tajo a su contrincante, resbaló en el barro, cayendo hacia atrás. A merced de su desconcertado atacante, éste le hundió una daga en el pecho, registrando luego sus ropas con premura.

Imprecando, corrí hacia él; había encontrado una bolsa de tela, y al abrirla, se distinguió el fugaz destello carmesí de una gema, tallada e increíblemente valiosa. El rufián reía alborozado. Al ver cómo me aproximaba, se guardó la bolsa con la gema y huyó apresuradamente por una de las calles cercanas.

Acercándome al hombre tendido en el lodo, me arrodillé frente a él; tembloroso, el agonizante me miró en silencio, expectorando sangre por la boca. Nada dijo... únicamente veló sus pupilas con los párpados, falleciendo después con un último estertor.

Más bien joven, vestía como un artesano común, excepto por una pelliza de piel oscura; sin embargo, lo más interesante ceñía uno de los dedos de su mano izquierda: un anillo de bronce, donde estaba grabado un signo que reconocí de inmediato. Era el sello del gremio de los herboristas. Al menos, tenía por donde empezar»

Daramad hizo una pausa para beber de su jarro y darle varias caladas a su pipa; durante su relato, había jugado al Thasor maquinalmente (o al menos, esa impresión daba). Nuil, que había escuchado a Daramad con especial interés, le pidió que prosiguiera. Nord gruñía, pidiendo más atención para la partida. Daramad, aclarándose la garganta, continuó de esta forma:

«Al día siguiente indagué en la calle de los herboristas, procurando ser discreto. No me costó mucho averiguar la identidad del ajusticiado el día anterior: se llamaba Rydaur, y era un modesto herborista del gremio, que con su tienda *La Ratz Negra* se ganaba la vida vendiendo los remedios típicos de su oficio, ya sabéis, bálsamos, ungüentos, infusiones...

Ninguno de sus compañeros de profesión había sospechado nunca que era un brujo, por lo que se habían quedado muy turbados con la noticia. La mayoría presenció el prendimiento de Rydaur y la posterior clausura de su tienda. Con mi descripción, identificaron enseguida al tipo que había perseguido después del ajusticiamiento: Maleknos, el ayudante de Rydaur.

Fue fácil colegir todo lo que había ocurrido: Maleknos había delatado a su maestro, entregándolo a la tortura de los Altos Inquisidores. Se habría embolsado una buena suma, aparte del rubí que tan celosamente guardaba en su talega.

Antes de dejar la calle de los herboristas, reparé en *La Ratz Negra*, la tienda de Rydaur. ¿Por qué no le echaba un vistazo?, me dije; al fin y al cabo, los Altos Inquisidores podían haberse dejado una pista que me ayudara a resolver el misterio.

Volví después de que anocheciera. La calle estaba muda, umbrosa; la entrada de la tienda me hubiera resultado muy difícil de forzar sin hacer ruido, así que probé con la ventana. Uno de los tablones que habían usado para cegarla estaba suelto; ayudándome de la daga, retiré las maderas y conseguí abrirla. Me introduje por el vano de la ventana y gané el interior, iluminándolo con una de las teas que traía conmigo.

El recibidor era pequeño, sin apenas mobiliario; todo estaba muy dejado y polvoriento. En el piso de arriba estaba la vivienda del herborista, con un par de dor-

mitorios, una mugrosa cocina y un estudio; como cabía esperar, lo encontré todo revuelto. Elegí el estudio para comenzar mi inspección; dejé la antorcha en el tintero de la pared y revolví cada rincón de la estancia, entre los muebles volcados y los papeles dispersos por el suelo, hasta dar con lo que buscaba. Había notado una ligera oscilación del suelo de tablas que pisaba; a la luz de la antorcha, comprobé que uno de los listones de madera estaba suelto. Debajo, en un hueco poco profundo, encontré un cuenco de cobre grabado y ennegrecido, varios manuscritos enrollados dentro de una funda de cuero y una caja, de marfil y madera negra.

Desestimé el cuenco y al poco rato los pergaminos; la caja me atrajo mucho más, sobre todo porque al abrirla descubrí que el interior, forrado de terciopelo, tenía una oquedad del tamaño de un puño de mujer, para albergar una piedra preciosa. A todo esto, los flejes de la caja estaban forzados.

Fascinado, me llevé la caja, dejándolo todo en su sitio. Después de mi visita a la tienda, estaba como al principio, pensaréis. La verdad es que me desentendí del asunto, hasta que escuché una serie de rumores relacionados con él. La habluría de que un rubí enorme, bien tallado y sin engarzar circulaba por el Pozo llegó a mis oídos tres o cuatro días más tarde. Se contaban auténticos dislates sobre el rubí; que si era uno de los *Ojos de Nurb*, arrancado de la mismísima cara del dios oscuro; que si estaba maldito, o imbuido de una terrible magia. Ahora que lo pienso, tampoco eran unos rumores tan disparatados.

El caso es que aquellos chismes me animaron a buscar el rubí. Maldito o no, valía una fortuna, y la caja que hallé en la tienda era un lugar magnífico para presentárselo a su futuro comprador. Cinco días después de frecuentar tugurios y de patearme este maldito e infecto agujero, di con un informador fiable. El tipo me aseguró que un amigo suyo y su compinche habían conseguido la gema, tras robársela a su último poseedor.

Oisin, como se llamaba el compinche de su amigo, apuñaló a éste lleno de codicia para quitarle el formidable rubí. Había escuchado de los mismos labios del moribundo la historia, y resolvió confiármela en trueque por los pocos lises que quedaban en mi bolsa, varios bocados de pan y una jarra de vino.

«Nada bueno puede venir de esa gema» decía, supersticioso; sus palabras me impresionaron mucho y las tuve muy en cuenta. De no ser por eso, hubiera perecido como los demás»

—¿Cómo encontraste a Oisin? —preguntó Nuil, aprovechando que Daramad jugaba despreocupadamente una de sus cartas.

«El mismo que me facilitó su nombre, me dijo asimismo donde se hospedaba. Ya había anochecido cuando llegué a la fonda, y lo primero que hice fue echar un rápido vistazo a la concurrencia. De las poco más de doce personas que había, me fijé en un grupo de cuatro hombres sentados alrededor de una de las barricas que servían de mesa, los cuales miraban a un quinto hombre al fondo de la posada, junto a la escalera del segundo piso.

Aquéel hombre era menudo, con el pelo largo y enmarañado y las ropas grises manchadas de sudor. Estaba nervioso, recelando del grupo que tenía enfrente y tanteando ner-

viosamente la espada que pendía de su cinto. No era difícil prever lo que sucedería.

Pedí una cerveza y aguardé en la barra, a poca distancia de ellos. Apenas pude mojar el gaznate un par de veces, pues se enzarzaron al poco rato. Los cuatro hombres se levantaron a la vez, sacando sus armas y avanzando hacia el hombre que tanto habían contemplado. Ya no me quedaban dudas acerca de su identidad: era Oisin.

Oisin maldijo lleno de cólera y derribó la barrica sobre ellos, sacando a su vez la espada. Los atacantes se dividieron, rodeando el tonel; por mi lado venían dos, uno más adelantado que el otro, con maza y espadín. Abalanzándome sobre el de la maza, le atravesé el cuello de parte a parte con mi hoja. Retiré el arma y tuve que trabarme con el del espadín, que se había recuperado pronto de la sorpresa.

Oisin se batía entre chillidos, dando furiosos y poco certeros tajos a su contrincante, armado con un hacha de corto astil. Por mi parte, tenía a mi oponente agujoneando con su espadín mejor de lo que habría querido, dispuesto a espetarme a la menor distracción que tuviera.

Y con todo, acabé distrayéndome, aunque no fue para menos. El que hacheaba a Oisin, a punto de abrirle el cráneo, cayó atravesado por un cuadrillo de ballesta. Lleno de asombro, retrocedí, volviéndome hacia donde había surgido el ballestazo.

Esa fue la primera vez que vi a Gynari... había estado sentada anodidamente en un rincón, cubierta con un grueso y raído sobretodo de lana. Era alta, cimbreña, con una melena de pálido rubio larga y lisa hasta los hombros. Sus facciones eran agraciadas, con unos labios sensuales y una tez ligeramente sonrojada; pero lo que cautivó mi espíritu fueron sus ojos, como dos lagos del más exquisito jade.

Tan ensimismado me tuvo que mi adversario estuvo a punto de ensartarme. Logró pincharme en una mejilla, aunque sólo fue un rasguño. Cuando sentí el deslizarse de la sangre por mi cara, me dejé de tantas contemplaciones. De un par de tajos le hice retroceder, mientras veía exasperado como Oisin escapaba escaleras arriba aprovechando la confusión, seguido de cerca por el otro hombre y Gynari. Harto de mi cargante rival, finté hacia su rostro y, cuando levantaba el brazo armado para protegerse, le hundí mi sable entre las costillas y le dejé agonizar a su gusto. Después, subí las escaleras lo más rápido que pude. En el piso superior encontré la ventana abierta, que daba a un tejadillo de una casa adyacente a la posada. Habían huido por allí; raudo, de un salto llegué al tejado, ascendiendo después hasta el alero de otro edificio.

Pese a que el cielo estaba muy encapotado y no había prácticamente luz, columbré a tres figuras corriendo temerariamente por lo alto, la una tras la otra. Tratando de no resbalar, salí presuroso en pos de ellas. Gynari iba detrás, cerrando la absurda comitiva. Me acercaba a ella, cuando la persecución perdió su sentido; Oisin, al saltar fallidamente desde un alero, había quedado en precario equilibrio sobre él, debatiéndose con todas sus energías para evitar la inminente caída. Su seguidor llegó al borde del otro tejado sin problemas, y, después de aprovechar su desesperada situación para robarle el rubí, le propinó una patada que le hizo caer y huyó raudo. Gynari amartilló su ballesta pero no pudo hacerlo a tiempo para dispararle. Al escuchar mis pasos se volvió asustada, apuntándome. Me contempló con aquellos brillan-

tes ojos verdes atentamente, durante un rato que juzgué delicioso; descargando el arma, descendió ágilmente por uno de los canalones, sin darme la espalda.

Con suma cautela, bajé del tejado, regresando luego a la fonda. El posadero estaba muy ofendido, por supuesto, pero conseguí aplacarle pagándole parte de los estropicios con el dinero de los ladrones muertos. Me ayudó a identificar al nuevo poseedor de la dichosa gema, que respondía al nombre de Credn. En esos momentos, el asunto era ya una cuestión personal.

Fui tras Credn por todo Timish, infructuosamente; o había muerto, o ya no estaba intramuros, aunque —de una extraña forma— tenía la certeza de que el rubí se encontraba aún en la ciudad. Y no me equivocaba. Lo habían vendido a un perista del Pozo; de ahí, lo revendieron a una orfebrería de los barrios altos, donde fue comprada por un noble. Me costó bastante inquirir cuál, mas con un buen soborno y mejor vino todavía, se lo saqué a uno de los empleados del orfebre.

Me guardaré mucho de decirlo a qué casa noble pertenecía el comprador; baste decir que era importante y estaba bajo los auspicios del tirano. Así fue como, después de las sangrientas rebatijas en las que había estado envuelta, la gema acabó en la mansión de un poderoso noble. Diréis que por aquel entonces ya estaba fuera de mi alcance, pero os equivocáis. Un extraño anhelo, aliado al ansia de esclarecer el misterio, me conminó a intentar el robo del rubí.

Nord frunció el ceño, dejando los naipes. —¡Vamos, Daramad! ¿No esperarás que nos traguemos eso, verdad? —dijo muy enfadado.

—Créelo o no, si te place —contestó Daramad gravemente, al ver como dudaba de su historia.

—Continúa, yo te creo —le animó Nuil. Dedicándole un gesto de agradecimiento, Daramad apuró su jarro, volviendo nada más llenarlo con el relato.

«Esta es la parte final de mi historia. Planeé bien el robo, y hube para ello de cortejar a las criadas, sonsacarle información útil a los criados y examinar bien los alrededores de la mansión. Cuatro días después, preparé la incursión. No quería demorarla más. Mi intuición me decía que era entonces o nunca.

Elegiendo un lienzo del muro, me encaramé con ayuda de mis guantes de escalada, llegando sin demasiados problemas al patio. Era extenso, pedregoso y con un aire melancólico bajo el pálido fulgor que ofrecía la luna. En su centro, frente a la casa principal, había una fuente de alabastro, con varias esculturas de mármol flanqueándola. Cerca de la casa se erguían varios pinos altos y rectos, cobijándola a su sombra durante el día. Furtivo, atravesé el patio, observando la mansión: de su planta se elevaban tres pisos, dos de ellos con ladeados techos de pizarra, de excelente artesonado, y un tercero, coronando la estructura del edificio, como una torre cuadrangular cuyo altivo capitel era rematado a su vez por una aguja. Hasta el segundo piso no habría más de ocho pasos de altura; sacando el arpeo, lo até al cabo de mi cuerda, lanzándolo luego contra un alero. Con un sordo golpear, los almohadillados garfios quedaron firmemente sujetos.

Trepé hasta el tejado y, regresando cuerda y arpeo al morral, examiné la torre del tercer piso, agachado por miedo a que me avistaran los guardias. Desde arriba no

podía entrever a ninguno de ellos patrullando la extensión del patio. Aquello no era normal, y no tardé en comprobar cuanta razón llevaba.

Con un resplandor metálico, un pitón reflejó la claridad de la noche, clavado en la mampostería de la torre. Descubrí también pequeñas muescas en la pared, realizadas sin duda al afianzar más pitones. Retrocediendo hasta el borde del tejado, confirmé mis sospechas. La ventana de ese lado de la torre estaba ligeramente abierta.

Alguien se me había adelantado y había decidido darle una sorpresa; de modo que, aprovechando el pitón olvidado en el resquicio de la pared y empleando mis cuchillos de la misma forma, escalé sigilosamente hasta el alféizar, abriendo con suavidad las contraventanas.

Pasé al interior de la habitación, sacando la daga y atisbando en la penumbra. Los suntuosos muebles se agazapaban entre las sombras, proyectadas por un candil de oro encendido sobre una mesa, al lado de un escritorio. Y en él, rebuscando entre los forzados cajones, vi una figura envuelta en un tabardo de lana azul. La reconocí de inmediato... era Gynari.

Había encontrado lo que buscaba cuando notó mi presencia. Irguiéndose, todavía de espaldas, se llevó la diestra al cinturón, aferrando con su otra mano su hallazgo. Dándose la vuelta, me encaró con su mirada verde y penetrante, mientras un rictus de desprecio deformaba sus rasgos.

—Tú... ¿también la quieres, verdad? —susurró, con una voz cargada de contenida ira—. ¡Ni lo pienses siquiera! —me amenazó, crispando la mano con la que sostenía una arqueta, algo más grande que mi puño. Indudablemente, dentro se guardaba el rubí.

—Gynari, tranquilízate —dije conciliador—. Escucha, ese rubí está maldito y será tu perdición. ¿No crees que ha muerto ya demasiada gente por él? —traté de acercarme a ella, calculando bien cada movimiento.

—¡Quietol Ni un paso más. ¿Por qué habría de creerte, so imbécil? Acércate y te traspasaré con esto —desenfundó un puñal, con una hoja bien afilada. Indeciso, aguardé a que flaqueara su ánimo... no debí esperar lo suficiente, pues Gynari, como un resorte, me lanzó el puñal con una precisión endemoniada. Hurté la cabeza y el arma pasó silbando a menos de dos dedos de mi sien, clavándose en el marco de la ventana.

Gynari maldijo mi suerte, saliendo precipitadamente por la otra ventana y, agarrándose al dintel, llegó al tejado de la torre tras una hábil contorsión. Sin permitirme un respiro, la seguí hasta lo alto. El capitel tenía las vertientes muy inclinadas y peligrosamente resbaladizas por el rocío nocturno. Gynari se afanaba en asegurar una cuerda a la base de la aguja, preparando su fuga, que supongo realizaría lanzando el garfio atado a la soga, para luego deslizarse a lo largo de ella con ayuda de una correa.

Al verme llegar, dejó el cofrecillo sobre las tejas y me hizo frente con una daga. Tuve que desenvainar y contender con ella; era hábil, pues me mantuvo a distancia con su corta hoja, aunque diré en mi favor que tenía la ventaja de estar en posición más elevada; además, confieso que no quería herirla. Por esta razón desperdiicé varias ocasiones para atacar a sus piernas; sin embargo, conseguí desconcertarla. Tuvo que retroceder, tropezando al hacerlo con el cofrecillo, que comenzó a rodar por la pendiente del tejado; Gynari, ahogando un gemido de angustia, se abalanzó tras él.

Creando que podría reducirla, agarré su brazo izquierdo; ella se volvió enfurecida, zafándose de mi presa y asestándome una puñalada en un hombro, siguiendo después tras el joyero, que rebotaba cerca del borde. Lo peor de la puñalada fue desviado por mi jubón, pero, aún así, no podía mover bien el brazo, que por fortuna no fue el del arma. Cuando conseguí recuperarme fui tras Gynari, encontrándola arrodillada en el alero, sosteniéndose en su borde con la mano izquierda, en tanto agarraba desesperadamente con su otra mano la arqueta, que apenas sostenía entre sus dedos.

«Mío... eres mío», dijo, con una voz nacida de la locura, a la vez que trataba de afianzarse en el tejado. Mas no pudo... pues aquí se acaba su historia. Por un desgraciado accidente, o por otro infortunio más que el rubí desataba sobre su portador, la teja en donde Gynari sostenía su peso se desprendió.

Cayó desde una buena altura, aún aferrando el maldito joyero. Chocó brutalmente contra el patio, partiéndose los huesos con un horroroso crujido. El grito que precedió a su muerte todavía resuena en mi memoria, y me cuesta creer que alguna vez podré olvidarlo.

Incorporándome, bajé con ayuda de mi cuerda hasta el patio, a punto de caerme en el apresurado descenso. Los habitantes de la mansión se habían alertado ya de forma segura, aunque ningún guardia me estaba esperando; supongo que Gynari se ocupó de ellos previamente, quizás ofreciéndoles licor con algún sedante disuelto... lo ignoro. De haber estado alerta, no estaría aquí ahora.

El cuerpo maltrecho de Gynari Ansor estaba tendido en el patio, manchándolo con el rojo carmesí de su sangre. La arqueta estaba rota, tirada junto a ella; un fulgor rojizo delató

al rubí, tan rojo como la sangre de sus desventurados poseedores. Sin atreverme a mirarlo tan sólo, saqué la caja de marfil del hechicero, colocándolo en su interior. Encajaba perfectamente en el hueco de terciopelo; cerrando la caja, me fui a toda prisa. Nunca supe qué pensaron los dueños de la mansión de todo lo ocurrido. Aquí acaba mi historia. Una historia algo triste, por cierto»

—Un momento —dijo Emros—. ¿Y qué hiciste con el rubí?

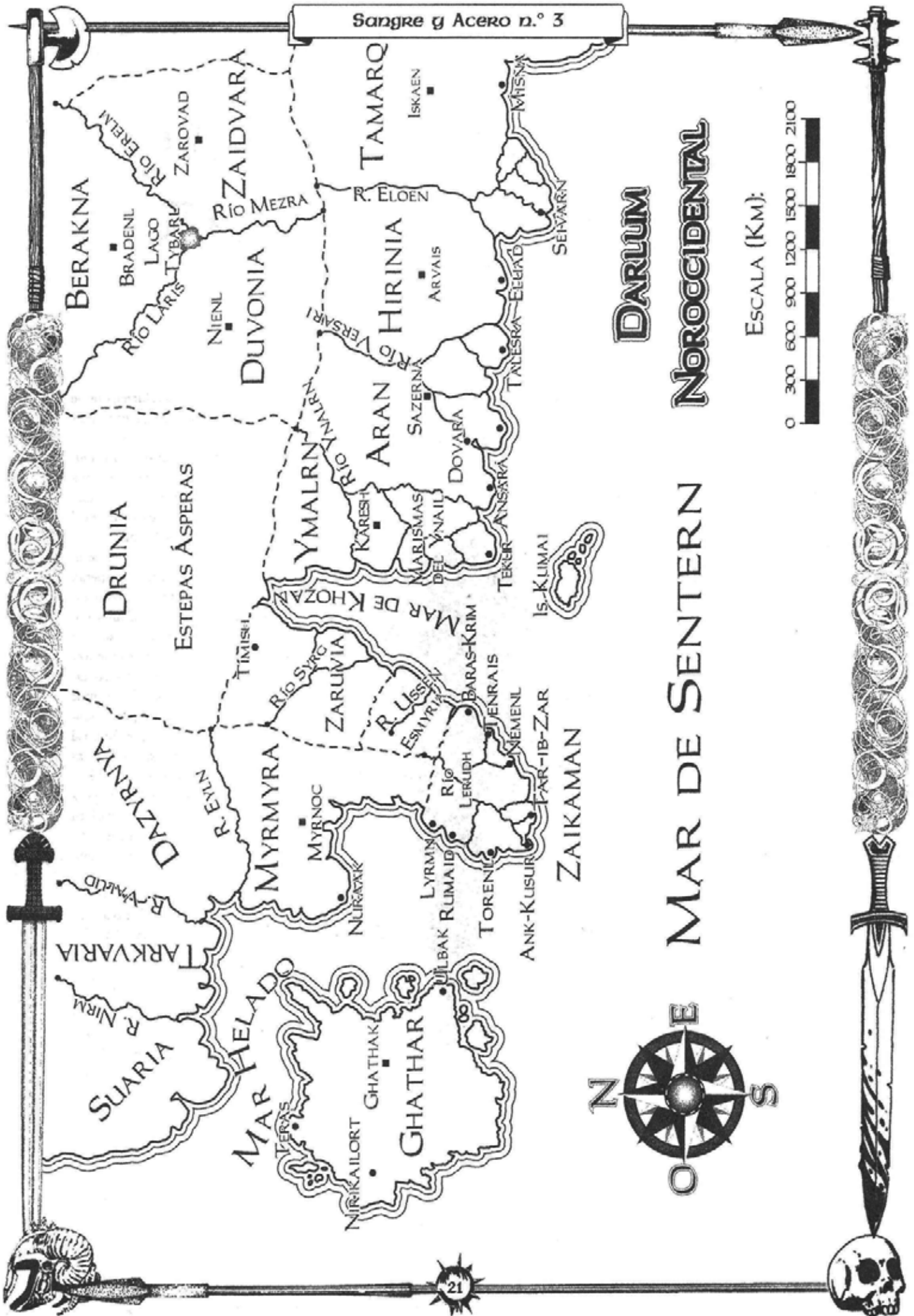
«Ah, claro. Bueno, como no supe que hacer con él y realmente acabé convencido de que estaba maldito, lo tiré al río Yrish junto a la caja. El Yrish llega hasta el mar, de modo que ahora, como mucho, encandilará a los peces con su resplandor»

Al ver la cara de Emros, Daramad frunció el ceño. —¿Y bien, qué querías que hiciera? ¿Se te hubiera ocurrido algo mejor a ti, listo? —Emros calló, algo contrariado, mientras Daramad sonreía satisfecho.

—Mi torre encierra a tu demonio, mi rey hace colgar a tu brujo y mi encapuchado estrangula a tu dama —Daramad reía alegremente, disponiendo las cartas encima de las de Nord, el cual, estupefacto, le vio hacerse con el oro de la apuesta.

—¿Qué, Nord, hace otra partida? —le espetó irónico Daramad, contando las monedas lentamente. Sin decir una palabra, Nord se levantó bruscamente, hecho una furia, marchándose luego de la mesa mientras los tres hombres reían a carcajadas.

© José María Bravo, *El Forjador*



**BERAKNA**  
BRADENL  
LAGO  
R. LARIS  
R. ERELM  
ZAROVAD  
R. MEZRA  
ZOIDVARA  
NIENL  
DUVONIA  
R. ELOEN  
TAMARO  
ISKAEN  
MHSNA  
SEWARA  
R. VERSARI  
ARAN  
HIRINIA  
ARVAIS  
SAZERNA  
DOVARA  
YMALRN  
R. YMLARN  
KARESH  
MARISMAS  
DEL YNAIL  
TEKER ANSARA  
TALSKA  
EELPAD  
IS KLUMAI  
MAR DE KHOZAR  
ZARUVIA  
R. SYRC  
R. UUSEN  
ESMYRVA  
BARAS-KRIM  
JENRAIS  
NEMENL  
DZRYMYA  
R. EYN  
MYRMYRA  
MYRNOC  
NURKAK  
LYRMIN  
LILBAK RUMAI  
TORENE  
ANK-KUSUR  
PAR-IB-ZAR  
ZAIKAMAN  
SUARIA  
R. NIRM  
TARKVARIA  
R. VAKID  
MAR HELADO  
NIRKAILORT  
GHATHAK  
GHATHAR

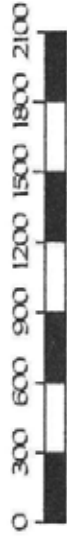
**DARLUUM**

**NOROCCIDENTAL**

**MAR DE SENTERN**



ESCALA (KM):



# HASTINGS Y BIORN, SEÑORES DEL MAR

«...Son los corceles de las olas  
Galopando por ese mar  
Que ellos llaman  
La Ruta de los Cisnes»



n la primavera del año 859, los *jarls* (jefes) vikingos *Biorn Cintura de Hierro* y Hastings, al mando de sesenta *drakkars*, deciden adentrarse más allá de la península Ibérica y surcar el Mar de En Medio (Mediterráneo) en busca de aventuras y botín.

Biorn, nativo de Dinamarca, es hijo de Ragnar Lodbrog, famoso por sus incursiones en Inglaterra, Rusia e Irlanda. Biorn causa respeto además por sus saqueos en las regiones francesas de Nantes, Burdeos, y los ríos Loira y Garona (Francia). Durante aquellas hazañas ganó el apodo de *Cintura de Hierro*.

Hastings, a su vez, desciende de un guerrero danés y una esclava franca. Su habilidad en el combate y sus capacidades estratégicas le llevaron a ocupar un puesto de importancia entre los vikingos. Desde hacía años, asolaba las costas del Canal de la Mancha, estableciendo su base de operaciones en una isla situada en la desembocadura del Loira. Desde allí controla el paso de los navíos, exigiéndoles tributo. También ha dirigido expediciones contra Nantes y Tours, acumulando un enorme botín.

A ambos *jarls* la perspectiva de una ruta sureña llama poderosamente su atención, y con tal objetivo en vista deciden unir fuerzas.

Sus sesenta *drakkars* zarpan desde el refugio de invierno de Oissel. Tras varias semanas de navegación divisan la costa de la península Ibérica, atraviesan una bahía que se extiende entre dos cabos rocosos y fondean en el límite de las aguas saladas. Desembarcan y tras pasar la noche en una improvisado campamento, dedican la se-

mana a saquear unas pobres aldeas, rendidas sin lucha, donde consiguen un escaso botín consistente en grano, harina y algunas reses.

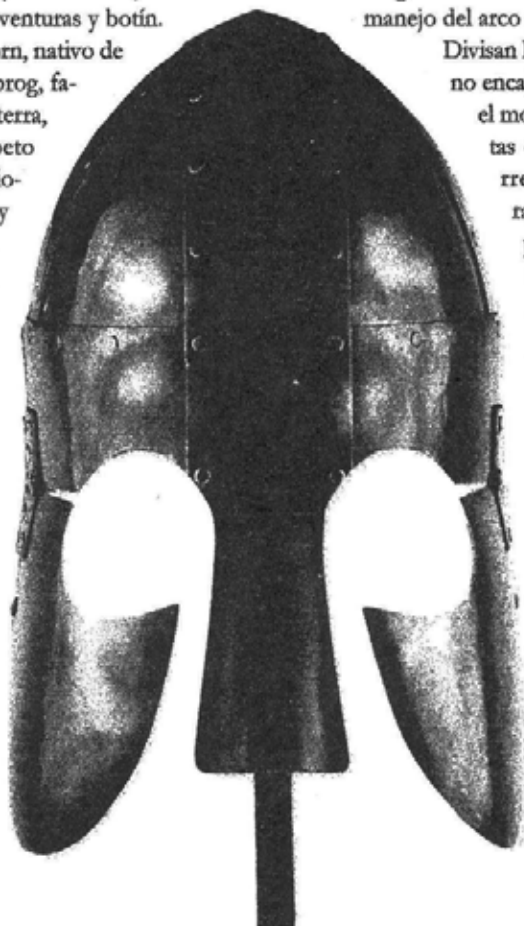
Decepcionados, los vikingos optan por dirigirse a la ciudad de Avilés, de la que han oído hablar y que se encuentra a una sola jornada de camino. Para esta misión se escogen doscientos guerreros de entre las tripulaciones, expertos en el manejo del arco y el lanzamiento de jabalina.

Divisan las murallas de Avilés, toman el camino encajonado que lleva hasta ellas y esperan el momento idóneo. Cuando ven las puertas completamente abiertas echan a correr, conscientes de que tan sólo la rapidez les hará alcanzar el objetivo, pues los defensores que ya han advertido su presencia. Antes de alcanzar los muros una horda de jinetes árabes salen a su encuentro, brillando al Sol sus cascos ovalados y sus curvas espadas. La batalla es dura, entablándose desde el principio el cuerpo a cuerpo. La tropa de Hastings y Biorn se repliegan en retirada, pues otras oleadas de jinetes árabes han seguido a la primera.

Los nórdicos regresan a la flota. Sólo han tenido diez bajas en el combate. Con la marea baja, los *drakkars* se alejan de la costa.

Llegan al extremo de Galicia y giran hacia el Sur. Los vikingos apresan una barca de pesca con la intención de conseguir un guía que los conduzca hasta el famoso estrecho que une el océano con el *Mar de en medio*. Una vez capturado el pescador, continúan la navegación bordeando la costa y evitando atracar en los anchos

estuarios, al estar estos fuertemente vigilados por tropas árabes. Finalmente, Hastings decide hacer escala al fondo de un gran golfo dominado por colinas escarpadas. Varias naves árabes ocupan el fondeadero, pero son navíos mercantes. Veinte *drakkars* se lanzan contra la flotilla:



Reconstrucción de un casco vikingo ballado en  
Middleton Cross (Yorkshire, Inglaterra)

ataque rápido, asalto contundente, matanza de las tripulaciones y saqueo de las bodegas abundantemente surtidas.

Biorn, que no participa en esta lucha, desembarca con doscientos hombres y lleva a cabo razzias tierra adentro que le proporcionan trigo y harina en cantidad suficiente para abastecerse durante el resto de la travesía.

Los nórdicos se hacen de nuevo a la mar. Pasan cerca de una cadena montañosa (la sierra de Algarve), doblan el último cabo y se dirigen hacia Levante.

Costean el golfo de Cádiz, donde divisan una flotilla de faluchos moros (pequeños barcos típicos del Mediterráneo, de remo y vela latina). Los rápidos *drakkears* rodean a los faluchos y se produce el abordaje. La batalla es dura y sangrienta. Los invasores la resuelven lanzando tizones encendidos sobre las velas enemigas. Los faluchos arden como antorchas y sus enemigos pasan el estrecho.

gran cantidad de riqueza que guardaba la urbe. Trasladan el botín a bordo, selecciona las mujeres más jóvenes y bellas para venderlas como esclavas y dedican el resto de la noche a un salvaje festín mientras negras humaredas se alzan en el cielo de Neckor.

La navegación continúa rumbo Noreste. A tres días de Neckor descubren una bella isla (Mallorca) pero deciden pasar de largo, tras ser informados por un pescador capturado de que una guarnición árabe la protege fuertemente.

Los vikingos apresan otro pescador para que les lleve a las rutas comerciales marítimas de la zona. El secuestrado accede a conducirles hasta donde, según él, se encuentran las mayores riquezas, a Marsella, el puerto de Provenza.

Una navegación tranquila conduce la flota a las bocas del Ródano. Establecen su campamento en una isla rodeada por el canal principal.



*Empuñadura en oro y plata de una espada vikinga (Dybäck, Skane)*

A unos mil pies por encima del mar divisan la roca de *Dejebel-Tarik* (Gibraltar). A babor, Hastings descubre una isla poblada de árboles, separada de tierra firme por una estrecha vía de agua. Las naves aprovechan este paso marítimo. Al poco divisan una aldea, defendida por gruesas murallas, en la ladera al pie de una gran mezquita. Los nórdicos desembarcan e inician el asalto.

En esta ocasión, la defensa árabe cede ante el salvaje furor que despliegan sus invasores. La mezquita y el poblado caen y los dos *jarls* entregan la aldea (Algezirah) al pillaje. Pero el botín es escaso; a pesar de la velocidad en el asalto, los aldeanos han logrado escapar en gran número, llevando consigo sus riquezas más preciadas.

Los vikingos, airados, prenden fuego a la aldea y su templo y vuelven a embarcar.

La flota deja atrás el estrecho de *Djebel-Tarik* y se dirige hacia África. Hastings envía dos *drakkears* a explorar, indicándoles que naveguen a lo largo de la costa, hacia el Sureste. Cuando la patrulla regresa, informa que han divisado una ciudad al fondo de una gran bahía.

Dos días más tarde, los vikingos desembarcan silenciosamente en la playa y asaltan la ciudad, llamada Neckor: trepan las murallas, invaden las casas, los jardines, los patios y comienza la matanza. De una punta a otra los vikingos aplastan toda resistencia y en poco tiempo la población es sometida. Los daneses quedan sorprendidos ante la

A la cabeza de veinte *drakkears* Hastings explora la costa. A la vuelta captura un barco mercante procedente de Ostia. En el interrogatorio conoce que Ostia es el puerto de Roma y que Roma es la capital de la Cristiandad. Por lo tanto, deduce que todas las riquezas de la Cristiandad deben guardarse allí. Y es a dicha capital donde planea dirigir su expedición, tras el invierno.

En la primavera del 860 los vikingos abandonan su refugio invernal y zarpan rumbo Noreste, hacia las riquezas de Roma.

Tras muchos días de navegación, por fin Hastings ve surgir de la costa una gran ciudad. El campanario de una iglesia se eleva como una lanza por encima de una masa de palacios y nobles mansiones. Los nórdicos piensan que una población semejante, tan espléndida y lujosa, sólo puede ser Roma.

En realidad la ciudad divisada por los lobos de mar no es Roma, sino Luni, que se encuentra al Norte de Ostia.

Apenas descubierta la flota vikinga, los soldados ocupan las murallas y contemplan cómo desembarcan y se instalan en la playa aquellos gigantes del Norte. Tanto Hastings como Biorn saben que para tomar esta ciudad ha de prevalecer la astucia sobre la fuerza. Envían una delegación a la urbe, informando a sus gobernantes que vienen en son de paz y sólo han desembarcado porque su jefe se encuentra gravemente enfermo y antes de morir quiere recibir el bautismo cristiano y abrazar la verdadera fe. El alto dignatario de la Iglesia accede a las peticiones pensando que el resto de los foraste-

ros podrían seguir el ejemplo de su jefe, evitando así un largo y tedioso asedio.

Esa misma noche Hastings recibe el bautismo cristiano y las bendiciones de tres sacerdotes en su lecho de muerte.

Al día siguiente, una nueva delegación vikinga se acerca a la ciudad, para comunicar al obispo que, antes de morir, el último deseo de su líder fue ser enterrado en tierra cristiana. El obispo accede a que el cadáver de Hastings repose en la ciudad, con la condición de que los guerreros que acompañan al féretro vayan desarmados.

Horas más tarde, la puerta de la ciudad se abre ante la comitiva. Seis vigorosos vikingos portan el ataúd, llamativamente grande. Con la cabeza gacha, un centenar de hombres del Norte escoltan el cuerpo hasta su última morada. Todos parecen desear abrazar la religión cristiana tras la ceremonia del entierro. A lo largo del recorrido se apiñan los habitantes de Luni, civiles o militares.

Justo cuando llega el momento de entregar el féretro a la tierra, la tapa de la caja se levanta bruscamente. Un grito terrible deja petrificada a la muchedumbre. El muerto, rugiendo furiosamente, se alza espada en mano. Los que transportaban el ataúd distribuyen las armas escondidas dentro de la gran caja. Mientras tanto, los nórdicos que seguían a la comitiva mantienen abiertas las pesadas puertas de la ciudad.

Rugan los cuernos ordenando el asalto general. Hastings y los suyos matan al obispo y los sacerdotes. El Sol brilla en el acero de las hachas y en las hojas de las espadas. Los vikingos

se dispersan por las calles. Un huracán de pánico recorre la ciudad cuando el grueso del ejército invasor entra en ella. Tras exterminar a la guarnición, reducen violentamente a los últimos defensores, que se habían hecho fuertes en la catedral.

Tomada la urbe y reunidos los sobrevivientes en la plaza principal, llega la hora del saqueo. Luni queda bajo la ley vikinga.

Los daneses ebrios de victoria y sangre amontonan el botín y cada uno recibe su parte.

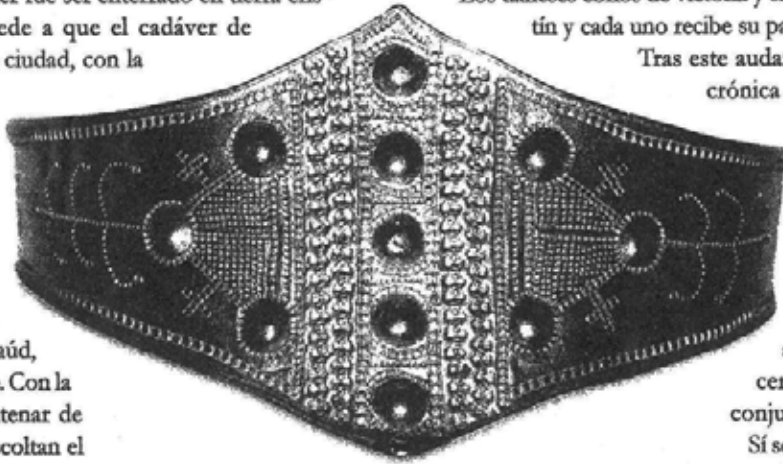
Tras este audaz e ingenioso asalto, la crónica de Hastings y Biorn se pierde hasta el año 862, en el cual vuelven a cruzar el estrecho de Djebel-Tarik, torciendo a continuación hacia el Norte. A raíz de aquí, vuelve a desaparecer el relato de sus viajes conjuntos.

Sí se sabe que Hastings, durante el resto del año, dirige sus energías contra Turena, Anjou y Poitou (Francia). El rey francés Carlos el Calvo pacta con él para comprar la paz. En 863, Hastings recibe el condado de Chartres. Así, este vikingo entró en la historia francesa.

Hastings y Biorn fueron los primeros de su pueblo que efectuaron incursiones tan al Sur, abriendo por tanto el camino para futuras empresas.

*«Los bienes pasan, los hijos mueren  
Y tú también morirás.  
Pero yo sé una cosa que no muere:  
La fama que el hombre ganó  
Por sus hazañas y su bravura.»*

(Canto de la vieja Edda)



*Brazalete de oro decorado con símbolos de Yggdrasil (s. IX)*



© Antonio José Pendón, El Mercenario

# EL ALTAR EN EL BOSQUE



Por Eugenio Fraile La Ossa,  
El Gladiador

A MODO DE PRESENTACIÓN: EL CID CAMPEADOR, ENTRE LA HISTORIA Y LA FANTASÍA

Cuando me propuse escribir sobre la figura histórica de Rodrigo Díaz de Vivar, el Cid Campeador, no sólo estaban en mi mente sus hazañas conocidas por la Historia y vertidas en el «Cantar del Mio Cid» literario. Por los oscuros rincones de mi mente, como diría mi admirado Bécquer, iban surgiendo las «otras» aventuras desconocidas del castellano, episodios de su azarosa vida de guerrero que rompían el molde histórico para entrar de lleno en el de la Fantasía. Si algún purista clásico se escandaliza por esta cuestión, baste sólo el recordarle que la Historia es el pálido y encorsetado reflejo de una realidad fantástica más atractiva y, ¿por qué no?, más creíble a los ojos de las mentes inquietas y soñadoras. Un hombre como Rodrigo, rey sin corona por decisión propia, encarna todos los requisitos e ideales básicos para conducirnos a mundos donde los reinos resplandecen como las estrellas y la vida de un hombre no va más allá de la punta de su espada y de la fuerza de su brazo al manejarla.

Un poco harto de encontrar que casi todos los autores de Fantasía Heroica eran extranjeros, la mayor parte de las veces de origen anglosajón, me pregunté si salvo la estúpida excepción hecha por Luis Vigil y Domingo Santos con su «Nomamor», no éramos capaces los aficionados latinos y concretamente españoles, de crear personajes de Espada y Brujería (en este punto no quiero olvidarme de los diversos autores que volcaron su talento en las novelas de «a duro» de la editorial Brujuna con creaciones como «Aquilán, el guerrero de Enigma», «Khatán», «Thunderbolt», etc.) que tuvieran unas bases dignas y creíbles de cara a los lectores, lejos de los tópicos al uso.

Empeñado en esta idea fue entonces, parafraseando a Howard, que en mi mente fue creciendo la figura de un gran guerrero castellano, un hombre en cuya persona se entremezclaran la realidad y la leyenda.

¿Quién mejor que Rodrigo Díaz de Vivar, el Cid Campeador, héroe popular y hombre de espada para representar el espíritu de la Espada y Brujería española?

Unamos a esto los turbulentos años de una España en plena reconquista y tendremos un marco adecuado para desarrollar relatos de Fantasía Heroica «a lo Conan». Como hiciera en su día R.E. Howard, padre de la Espada y Brujería, me dejé llevar por la memoria racial y comencé a relatar, como un cronista de la dura y salvaje frontera castellana, las andanzas de un hombre, un guerrero noble y valeroso en suma, que cabalgó, que cabalga aún hoy, entre la Historia y la Fantasía como

paladín carismático de la Reconquista española.

Para mí, la reconstrucción de la vida de Rodrigo está plagada de interrogantes, de datos difíciles de contrastar y de encendidas polémicas. ¿Por qué no, entonces, rellenar las lagunas históricas que los historiadores no han sabido o podido completar con la ayuda de la Imaginación?

Bien podrían haber sucedido de tal forma los hechos que yo relato sobre el castellano de Vivar. ¿Qué sabemos de sus aventuras juveniles, o de esos espacios de tiempo que mediaron entre las fechas reconocidas y comprobadas por los historiadores? Nada, absolutamente nada.

Pero para afrontar «tamaño empresa» debía documentarme, así que empecé a leer y adquirir todo lo que se había publicado hasta la fecha sobre la figura del Cid. Y creedme, cuanto más leía sobre Rodrigo, más claro tenía en mi mente que un hombre como él, excepcional aún para su época, debió de reunir en torno a sí una serie de hechos, circunstancias, intrigas, hazañas, amores y odios más extensos que todos los que figuran en su amplia biografía.

Y ese punto fue el que me sirvió de arranque para aglutinar mis conocimientos de historia, en especial lo referente al periodo de la Reconquista española, con mi pasión por la Fantasía Heroica.

Si en la mente de R.E. Howard la figura de Conan creció como la simbiosis de un grupo de caracteres tan heterogéneo como pueden ser un obrero de la construcción, un camionero, un bocceador y un soldado de fortuna, en la mía, Rodrigo pasó de ser la clásica figura encorsetada del héroe histórico reconocido, a la de un aventurero dispuesto siempre a interponer su acero entre la mirada lánguida de una hermosa doncella y el engendro surgido del más negro pozo infernal.

Dejad pues, caballeros de esforzadas gestas y damas de sinpar belleza, que mi particular visión de las gestas de Rodrigo esté más cercana a la leyenda popular que a la de los empolvados y raídos libros de Historia y que sea el mismo castellano quien, para terminar estas líneas, os diga:

«Feridlos caballeros,  
Feridlos, por Mor al Criador,  
que yo soy Roi Díaz, el Cid,  
de Vivar, Campeador,  
Que en buena hora naciera  
y en mellora empuñara espada...»



scuchadme, nobles aventureros que, puesta la lanza en la cuja, caída la visera del casco, y jinetes sobre un corcel poderoso, recorréis la tierra sin más patrimonio que vuestro nombre clarísimo y vuestro montante, buscando honra y prez en la profesión de las armas.

La historia que voy a contaros acaeció hace muchísimo tiempo. No puedo deciros cuanto, pero, por aquel entonces, los moros ocupaban la mayor parte de España, se llamaban condes nuestros reyes y las aldeas y villas pertenecían en feudo a ciertos señores que, a su vez, prestaban homenaje a otros más poderosos. Después de oír la historia, los hechos que os voy a referir, podréis llamarme loco, pero vuestras palabras e insinuaciones no harán mella en mi viejo corazón.

Esta historia que os cuento a vosotros con la única intención de haceros pasar un rato distraído en esta noche de pe-  
rrros, me la narró mi padre, a quien mi abuelo hizo lo

propio, y ha pasado, salvando la noche de los tiempos, de padres a hijos, desde la época en que sus hechos tuvieron lugar.»

El que así hablaba era un hombre anciano, de rala cabellera gris y doblada espalda. En su arrugado rostro de apergaminada piel brillaban dos ojos vivos e inquietos. Cubríase con una humilde capa de burda estameña y se apoyaba en un nudoso bastón de roble ennegrecido.

Con fatigoso ademán, se dirigió hacia un taburete cercano a las llamas del hogar, en donde reposó su cansada humanidad. Las llamas rojas y azules, que se enroscaban chisporroteando a lo largo del grueso tronco de encina que ardía en el ancho hogar, daban una expresión irreal al rostro del anciano, que era conocido en el lugar en el que en ese momento se hallaba, con el sobrenombre de *El Abuelo*. Este lugar era la *Taberna del Peregrino* y todos sus parroquianos conocían al *abuelo* y disfrutaban con sus cuentos extraños que hacían volar la imaginación hasta de los más simples.

Tras sentarse, una vez concluidas sus palabras a guisa de introducción histórica, el viejo narrador guardó

silencio durante unos instantes, entrecerrando los ojos, como si recordara pasados días.

Cuando pareció que hubo encontrado el hilo de sus pensamientos, habló así, con una voz cascada y resoplante:

«Sucedió que, siendo todavía D. Rodrigo Díaz de vivar un joven caballero que apenas sí contaba veinte años, y no habiendo aún logrado las hazañas que le harían famoso en toda la Cristiandad, bajo su sobrenombre de *Mío Cid*, el rey de Castilla marchó a la guerra de los moros, alzando lo más florido de la nobleza de sus reinos. Con las bendiciones de sus padres y allegados, nuestro joven y noble caballero se aprestó, sin falta, a ponerse bajo la protección, que se prometía gloriosa, de los estandartes reales.

La empresa del rey, una de las más heroicas y atrevidas de aquella época, había atraído a su alrededor a los más célebres guerreros de los diferentes reinos de la Península, no faltando algunos que de países extraños y distantes, como la ignota *Tierra de Lbork*, llegaron también, llamados por la anhelada fama de unir sus esfuerzos con los del emprendedor rey.

Erguidas a lo largo de la llanura, divisábanse, pues, tiendas de campaña de toda suerte de hechuras, formas y colores, sobre cuyas cimas ondeaban, fieramente al viento, infinidad de enseñas que, rivalizando en vistosidad y cromatismo, pregonaban la nobleza de aquellos a los que representaban.

Era un día de otoño, y en el cielo se arremolinaban las grises y plomizas nubes, cuando Rodrigo, en compañía de otros cuatro caballeros, cabalgaba en avanzada adelantándose hacia las líneas enemigas, dejando atrás la protección del campamento en la llanura. Con la desconfianza en el rostro, los caballeros espoleaban a sus monturas, atentos al menor accidente del terreno que pudieran esconder a un infiel. De repente, al trasponer una pequeña colina, un grupo de cerca de una docena de jinetes arremetió contra ellos. Sus flotantes ropajes los delataron como enemigos. Tras lanzar su salvaje grito de combate, Rodrigo cargó, al lado de sus compañeros, embriagado porque era la primera vez que medía sus fuerzas con el enemigo. A través de los espacios abiertos en su yelmo para permitir la visión, Rodrigo veía acercarse a los árabes. Toda su energía se concentraba en la lanza que se dirigía ya hacia el primero de los contrincantes, que tras unos instantes, mordió el suelo en un estrépito de hierro y polvo. Pero, podría decirse en su consuelo, que fue seguido por todos sus compañeros, pues ante el terrorífico embate, la morisma fue desarzonada. Ya desmontaban los cristianos con las espadas desenvainadas para dar fin al combate, cuando Rodrigo cayó en la cuenta de la fuga de un enemigo, riscos arriba.

Sin pensarlo dos veces, se lanzó en pos de él, con una furia juvenil que ponía alas en sus pies, sin observar, en su ardor guerrero, cómo sus camaradas de armas iban quedándose atrás, enzarzados en singulares combates.

El moro, mejor conocedor del terreno que el castellano, fue tomándole ventaja.

Así corrieron ambos, perseguidor y perseguido, durante muchas horas, atravesando valles, cañadas, pedregosas quebradas... para, tras internarse en un umbrío bosque, perderse entre sus sombríos meandros.

Describir la ira de Rodrigo sería imposible y su desesperación inútil. Llamó a grandes voces a sus camaradas, tras caer en su extravío, y únicamente le contestó el eco de aquellas inmensas soledades y el diálogo del viento y los

álamos: el primero agitaba los frondosos pabellones de verdor, que derramaban a su alrededor flotantes sombras y el penetrante aroma de las flores silvestres; los otros movían sus plateadas hojas con un rumor inquieto y susurrante, dejando ver, en el contraste de los diversos colores, las madresevas que subían y se enredaban en sus troncos, para realzar con sus vistosas flores la impenetrabilidad del bosque.

Caía ya la noche y en el cielo surgían las primeras estrellas, parecidas a titilantes luminarias, cuando Rodrigo, a la luz de la luna, que rielaba sobre las frondas, se encontró en un claro del bosque. El nocturno astro, que había ido remontándose con lentitud por el ancho cielo, estaba inmóvil y como suspendido encima de los árboles, permitió ver al caballero una gran roca que sobresalía en el centro del claro.

Al acercarse y observarla más detenidamente a la luz de la luna, notó que tenía semejanza con un altar, pues se elevaba escasamente dos varas sobre el suelo alfombrado de hojas secas, y daba la impresión de ser de una extraña materia, parecida a mármol sin pulir vetado de trazos fosforescentes. Sobre su superficie, se hallaban tallados unos extraños signos, de inusitadas formas, cubiertos parcialmente por manchas parduscas, que a Rodrigo le parecieron de sangre ya seca.

El viento dejó su canción. Así, el guerrero pudo apreciar, con la brutalidad de lo instantáneo, algo que había estado rondando el umbral de lo consciente sin manifestarse: no se oía ningún sonido que proviniera de animal alguno. Y recordó las charlas que años atrás tuviera con un fraile cluniacense acerca de cómo las tierras de España habían sido conquistadas, largo tiempo ha, por las legiones de la poderosa Roma. Pero con ellas, decía el fraile, no sólo llegaron las costumbres, el idioma y los cultos romanos, sino también sus inconfesadas perversiones.

Algo en su interior decía a Rodrigo que aquel altar, o lo que fuese, había sido alzado por impías manos romanas, por lo que un estremecimiento recorrió su cuerpo al imaginar los horribles ritos que se habrían celebrado sobre aquella roca pagana y maldita.

Finalmente, tras echar un vistazo a su alrededor, regresó al borde del claro por donde había llegado, y tras desmontar de su cabalgadura y beber agua de un fuente próxima, por la que antes había pasado en su persecución, hizo que su fiel caballo se echara al suelo. Así, amparado por el bosque, pero cerca del claro para poder escapar en caso de ataque, con la silla de montar como respaldo y la desenvainada espada hincada en la mullida tierra, al alcance de su mano, Rodrigo se preparó para pasar la noche. Se dijo a sí mismo que al amanecer regresaría al campamento, o al menos lo intentaría. A pesar de todas estas medidas de tipo defensivo, su oído estaba atento al más leve rumor y sus ojos estaban clavados en la dirección en donde se encontraba el altar, que ahora no era visible desde su posición.

La calma reinaba en el bosque. El silencio se oía, lo que producía una angustiada sensación. Pero poco a poco, debido bien al peso de la noche que se encontraba en su segunda mitad, o al adormecedor murmullo del agua de la fuente cercana, el joven caballero, que hasta entonces se mantuviera vigil y alerta, comenzó a sentir que sus ideas se elaboraban con más lentitud y sus pensamientos giraban tomando formas más leves e indecisas. Tras mecerse un instante en ese vago espacio que conduce al sueño y que exime a todos los hombres de

sus responsabilidades, por graves que sean, Rodrigo entornó los párpados y se quedó profundamente dormido.

Dos o tres horas llevaba ya Rodrigo perdido en las mágicas regiones del sueño. De repente, entreabrió los ojos, sobresaltado, aferrando la empuñadura de su espada, aún embargado por ese estupor tan propio del que vuelve en sí, de improviso, tras un profundo sueño, pues, transportado por el viento y confundido con los roces de las hojas consigo mismas, creyó percibir un extraño rumor de voces tenues y misteriosas, que cantaban acompañando a lánguidas y tintineantes músicas, que encervaron sus sentidos.

Con cautela, Rodrigo musitó palabras de silencio dirigidas a su «destriero» y avanzó hacia el claro del bosque, lugar del que procedía aquello que había perturbado su sueño.

¡Y cuál no sería su asombro y estupor al ver la escena que se desarrollaba en torno al altar! Pues, en efecto, se trataba de un altar, como lo iréis viendo por mis palabras.

En primer lugar, el castellano divisó un grupo de hermosas y jóvenes mujeres, ataviadas con ligeras túnicas de gasa de vistosos colores entre los que predominaban los tonos rojos, que se dejaban arrastrar por las cadenciosas melodías que tocaban en flauta doble algunas de sus compañeras, haciendo ondear sus bien moldeados cuerpos, al tiempo que entonaban con sus dulcísimas voces un canto misterioso.

Pero la contemplación de tales bellezas no despertó el asombro de Rodrigo, sino que éste fue causado por el hecho de que sobre el altar, y como si estuviera en trance, se hallaba tendido, completamente desnudo, el cuerpo de un hombre, que revelaba en sus rasgos y complexión al árabe que fuera perseguido el día anterior por él mismo. A su lado se alzaba una abominación de la naturaleza: algo que era, por partes iguales, hombre y cabra y que empuñaba con una peluda garra una curvada daga.

Era tal la extrañeza de la escena, que Rodrigo pugnaba con la parte racional de su yo, mas en vano, que le intentaba convencer de que todo lo que estaba viendo era el producto de su imaginación excitada por un cansancio del que aún no se había repuesto. Pero cuando, coincidiendo con un crescendo en el cántico de las danzantes, el horrendo ser, en un babeante rictus, hundió con veloz gesto el puñal en el corazón de su víctima, las inmateriales cadenas forjadas por la duda, que mantenían al caballero clavado literalmente en su sitio, se rompieron. Y así, Rodrigo se precipitó en el centro del claro en el estrépito de un grito, con el que quería expresar todo el horror que sentía en su alma, cayendo como una tromba de agua sobre un campo de trigo. Su espada se abatió sin remilgos sobre aquellas endemoniadas formas femeninas, abriendo grandes huecos en sus filas. Pero en el instante en que la acerada hoja caía sin piedad sobre el demonio semihumano, el aire pareció estallar ante él, llenando el claro del bosque con una espesa oscuridad.

El dorado disco del Sol iluminaba ya las tierras de España y los animales del bosque hacían oír su amplia panoplia sonora, cuando los cuatro camaradas de armas de Rodrigo encontraron a su amigo que dormía reclinado en su silla de montar, dando muestras de un gran cansancio.

Nunca supo el castellano si lo ocurrido aquella noche en el claro del bosque fue algo real o el producto de un sueño febril, pues, cuando, ayudado por sus cuatro amigos, redujo a escombros el maldecido altar, encontró, entre las rotas losas que eran su base, una pequeña estatuilla manchada de lo que parecía ser sangre, que representaba un ser con aspecto de sátiro, que apoyado sobre unas negras pezuñas, sostenía una curvada daga entre sus engarfiadas garras.

En el pie de la estatuilla se leía una inscripción en latín que rezaba así:

PRO DIIS PANIBUS CAI...

La significación de estas fragmentarias palabras no dejaban ningún género de dudas acerca de la naturaleza de lo visto por Rodrigo: la corte de ninfas y silvanos rindiendo pleitesía a Pan, o a alguno de sus sirvientes análogos a él, que afincada en lo más profundo de los bosques atraía a los extraviados a su perdición.

Después de aquel su primer lance, nunca más volvió a hablar de lo sucedido en aquella irreal noche, pero cuando ya el Sol se había ocultado en sus cuarteles de sombras y la oscuridad debía ser disipada mediante hogueras en los campamentos, y los únicos sonidos que rompían el nocturnal silencio eran las pesadas y férreas pisadas de los centinelas en su ronda, se podía divisar la figura de Rodrigo que, envuelto en su capa escarlata, miraba hacia los oscuros bosques. Sabía, en su fuero interno, que volvería a encontrarse con aquel demonio, que entonces solo se interpondría entre ellos la afilada hoja de su espada, y que frente a su arrojo cualquier tipo de magia sería inútil.

La furia del viento abrió una de las ventanas de la taberna, como si el relato hubiera incomodado a las potencias infernales. Con todo, las últimas palabras quedaron flotando en el, hasta ahora, cargado ambiente, mientras las sombras se proyectaban temblando sobre los ennegrecidos muros, empequeñeciéndose o adoptando formas gigantescas, según que el fuego del hogar desprendiera llamas más o menos violentas.

Tras unos instantes en los que pareció que el tiempo se detenía, las conversaciones de los asistentes, que hasta entonces permanecieron absortos y mudos, en callado homenaje al arte del anciano, subieron de tono para dar explicaciones, a cuál más inverosímil, a lo sucedido a Rodrigo Díaz de Vivar en «el bosque encantado». El viejo narrador, abriendo su descolorido zurrón, palpó con una escuálida mano la figura mitad hombre y mitad cabra que en él encerraba, y sonrió con esa enigmática sonrisa del que posee un secreto que nadie conoce.

© Eugenio Fraile La Ossa, *El Gladiador*.

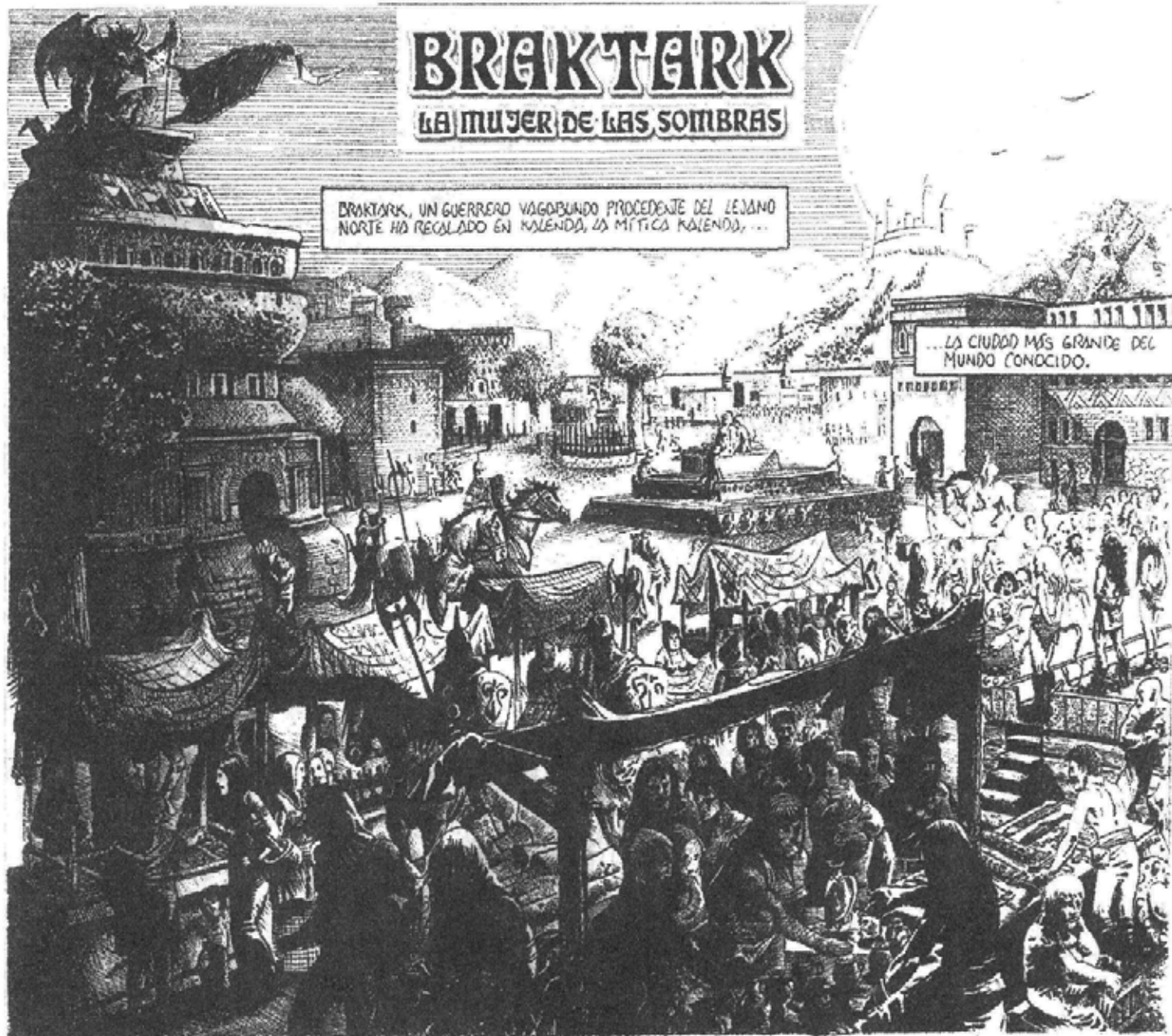
Publicado originalmente «Antares» n.º 15 en Marzo de 1985, y posteriormente en el n.º 2 de «Berserker», Julio de 1985

# BRAKTARK

## LA MUJER DE LAS SOMBRAS

BRAKTARK, UN GUERRERO VAGABUNDO PROCEDENTE DEL LEJANO NORTE HA RECALADO EN MAGENTA, LA MÍTICA MAGENTA, ...

... LA CIUDAD MÁS GRANDE DEL MUNDO CONOCIDO.



MIL COLORES, MIL VOCES,  
MIL PLACERES Y MIL  
PELIGROS. ÉSO ES LA  
CIVILIZACIÓN PARA EL  
BARRBARO AUN SIN  
DOMENAR.

UN LUGAR HERMOSO  
Y CORRUPTO COMO  
UNA Lujuriosa  
FLOR AHITA DE  
GUSANOS.

AUN NO SABE  
BRAKTARK SI  
LE GUSTA O NO  
LA CIVILIZACIÓN.



SUS ENCANTOS LE ATRAEN, PERO SUS INSTINTOS LE  
AVISAN ACERCA DEL PELIGRO QUE FLEDE ESCON-  
DERSSE EN LA MORADA DE SU BELLEZA.

PREFIERE MOS-  
TRARSE COMO POR  
EL MOMENTO.



DE PRONTO,  
SUS  
MÚSCULOS  
SE TENSAN,  
PUES  
CAPTA  
EL SONIDO  
DE VOCES  
DIRRIDAS  
Y EL  
ENTRECHOCAR  
DE ACEROS.



¡¡ARRRGHH!!

EL GENTIO SE DESANTIENDE, PERO BRAKTARK NO PERMITIRÁ QUE AQUEL DESCONOCIDO JOVEN COIGA DECHILLADO POR SUS ENEMIGOS. ADMIRA EL VALOR, TANTO PROPIO COMO AJENO. POR ESO CORRE EN SU AYUDA.



BRAKTARK NO GUSTA DE HABLAR CUANDO PUEDE, ASÍ QUE SE MANTIENE EN LETAL SILENCIO. NO PUEDE ENTENDERSE EN LA DEMONÍACA ALEGRÍA QUE SE APODERA DE SU NUEVO COMPAÑERO...

¡BIENVENIDO AL COMBATE, NORTEÑO! JUNTOS, DESTRUYEMOS A ESTOS PERDEDORES!



MIENTRAS REGREDA AL ÚLTIMO ENEMIGO.

¡MUERE, CERDO! ¡MUERE!

ESO NO ES LA EUPORÍA TÍPICA DEL GUERRERO VICTORIOSO. HAY ALGO INSANO EN SU REGOCIJO...

PERO... PIENSA BRAKTARK, ¿QUIÉN SOY YO PARA CENSURAR LAS COSTUMBRES AJENAS MIENTRAS NO ME COUSEN DAÑO ALGUNO?

SALUDOS, GUERRERO. ME LLAMO BRAKTARK Y VENGO DEL LEJANO SHAKARK.

MI NOMBRE ES SAUL. SOY NATIVO DE TERYSIS.

PRETENDON ROBARME. PERMÍTEME INVITARTE A UNAS JIRRAS, AMIGO BRAKTARK.

GRACIAS POR AYUDARME CONTRA ESOS INDESEABLES.

LOS DOS JÓVENES SON MERCENARIOS SIN EMPLEO PRONTO TRABAJAN A MISTRAD, CONTRASTANDO LA LOCUCIDAD DE SAUL CON LA NORTEÑA BRUSQUEDAD DE BRAKTARK.

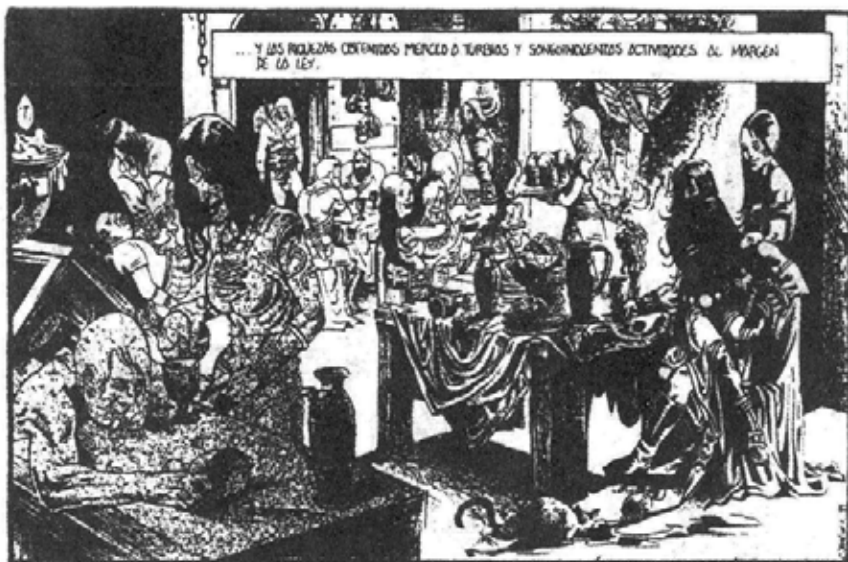


... Y EN LA MANERA PISCENTERA COMO LAME LA SANGRE DE SU ESPADO...





COMPORTEN PELIGROS Y OMBREAS EN LAS TRACIONERAS CALLEJOS DE KOLEND...



... Y LAS RIQUEZAS CERTIDAS MERCED O TURFOS Y SONORIENTES ACTIVIDADES AL MARGEN DE LA LEY.

PERO, COMO ULTIMO DO DE LA SEMANA KOLENDINO, SOLO TIENE UNA INEQUIVOCABLE CITA NOTICANDO...



AMIGO DRAGONK HEY VOLVERE A JACER CON LA BELLA SOLINA...

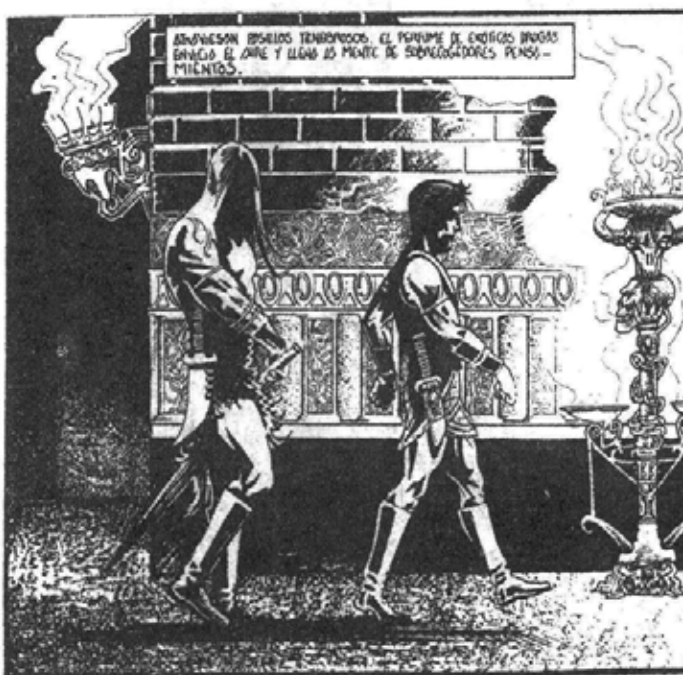
LA DAMA DE PAGO MAS SOLICITADO DE TODA LA CIUDAD.



DRAGONK DECIDE ACOMPAÑAR ESO NITHE A SU OMBRO AL PRONTO, DESAN AL ESTARDO RELOCATE DE LA DAMA SOLINA. LOS GUARDIAS GUARDIANES INTERCEPTAN SU PASO DRAGONK, SIGUE UNA INSTANCIAS OMBREAS HACIA ELLOS.

TE, PUEBO, PUEDES ACOMPAÑAR A TU OMBRO, PERO SOLO EL DESARROLLO DE LOS FAVORES DE LA DAMA SOLINA.

Y TE, MORENO, DESFRUTA DE NUESTROS CARIOS... ¡MUESTRAS NEDAS! TRO, NO, NO!



AMBOS SON BASTANTE TENDIDOS, EL PUEBLO DE CANTOS BRUAS ENVIÓ EL ANE Y LLAMÓ A MENTE DE SUBCONSCIENTES PENSO... MIENTOS...



DRAGONK QUEDA INMEDIATAMENTE RECHIZADO POR LA MÚJICA DE SUS SOMBRAS, SUS OJOS SON DOS PUEBOS DE MISTERIO, SU PUEBLO HAY ALAMBRADO PUEBLO, SU CUERPO ES PROMESA DE MIL TUNAS DELICIAS, SU VOZ UN RANTONCO PROFUNDO...

MI QUERIDO SOL... DESPUES DE ESO NITHE JUNTO A MI, Y TU, PROPRIO...

VEN OTRO DO, PERO CONOCE... MEJOR.



BRAKTARK NO PUEDE HACER OTRA COSA QUE VOLVER A LA TABERNA. NO PUEDE DORMIR, PUES EL ROSTRO DE LA MUJER DE LAS SOMBRAS LE AGASA EN LA VIGILIA Y EN EL SUEÑO.

HAY ALGO MAGNO EN ELLA, PERO SU BELLEZA LE HA HECHIZADO.

POR LA MAÑANA, SAUL LLEGA MÁS CANSADO Y MOCHESTO QUE DE COSTUMBRE, JUNTO CON UNA EXTRAÑA SONRISA EN LOS LABIOS.

YO CONDIZO EL CIELO Y EL INFIERNO, BRAKTARK.

SUENA ES LAS DOS COSAS A UN TIEMPO, PERO MUCHO MEJOR.

NO LO DUDO, AMIGO, NO LO DUDO.

ESTA DEBILIDAD SE AGRAVA SEGUN PISAN LAS SEMANAS, HASTA QUE UN DIA SAUL NO PUEDE SOSTENERSE SOBRE SUS OTORAS FUERTES PIERNAS.



¡HOS DE OLVIDAR A ESA MUJER, SAUL! ¡TE ESTAS ROBANDO LA VIDA!

TO' NO LO EXISTEN-DES, BRAKTARK... HE DE VERDAD...

¿CUESTE LO QUE CUESTE...

ESTA NOCHE ME REÚNIRE CON ELLA... ¡ME DE HACERLO! ¡LO NECESITO!

SAUL NO LLEGA A LA TABERNA EN LA MADRUGADA. BRAKTARK NO SABE NADA DE EL. EN LOS DOS SUCESSIONOS... PREGUNTANDO INTENTA CONSEGUIR INFORMACION ACERCA DE SU PARADERO, POR LAS BUENAS... O POR LAS MALAS.



LAS PESQUISAS DEL BARBERO SON INFRUCTUOSAS. PERO EN LA NOCHE DEL ÚLTIMO DIA DE LA SEMANA KALENDONA, SABE DONDE ENCONTRAR A SU AMIGO...

BARBARO NO TEME A NINGUN MONSTRUO O GUERRERO. PERO ESA MUJER... HAY ALGO EN ELLA QUE LE ASUSTA, MAS EL DESEO DE VERLA OTRA VEZ DE ROBEERLA LE ENLOQUECE.

Y SIEMPRE AUTENTICO MIEDO DE PERDER EL CONTROL SOBRE SI MISMO Y ACABAR ATRAPADO POR LAS CADENAS DE LA PASION.



AL FIN, PUEDE PENETRAR EN LA MANSION, SEAN CUALES SEAN LAS CONSECUENCIAS. ES OVAL Y ASINO, POR LO QUE NO LE SUPONE DEMASIADO ESFUERZO DURAR A LOS TEMIBLES COSTINELAS.

Y DENTRO, A-TRANYESA LAS TINIENAS VOROSAS. SU ANSIEDAD CRECE, Y TEME QUE SEA SU DESBOCADO CORAZON EL DEUSTOR DE SU PRESENCIA.



CUANDO ENTRA EN EL CUARTO DE LA DAMA SALINA, OYE GRANIDOS ENRONQUECIDOS Y UNA VIZ ININTELEGIBLE, GIMIESTE. ES LA DE BOOL.

SU MIRADA SE CIENDE EN LAS COMPUSS SOMBRA TRAS LAS CORTINAS DE LA GRAN CAMA.



TRAS UN SIGLO DE MIEDO E INDECISION, EL BARBARO DESCORRE LA CORTINA Y LO QUE DESCORRE SUS DENTRO LE HIELA LA SANGRE EN LAS VENAS.

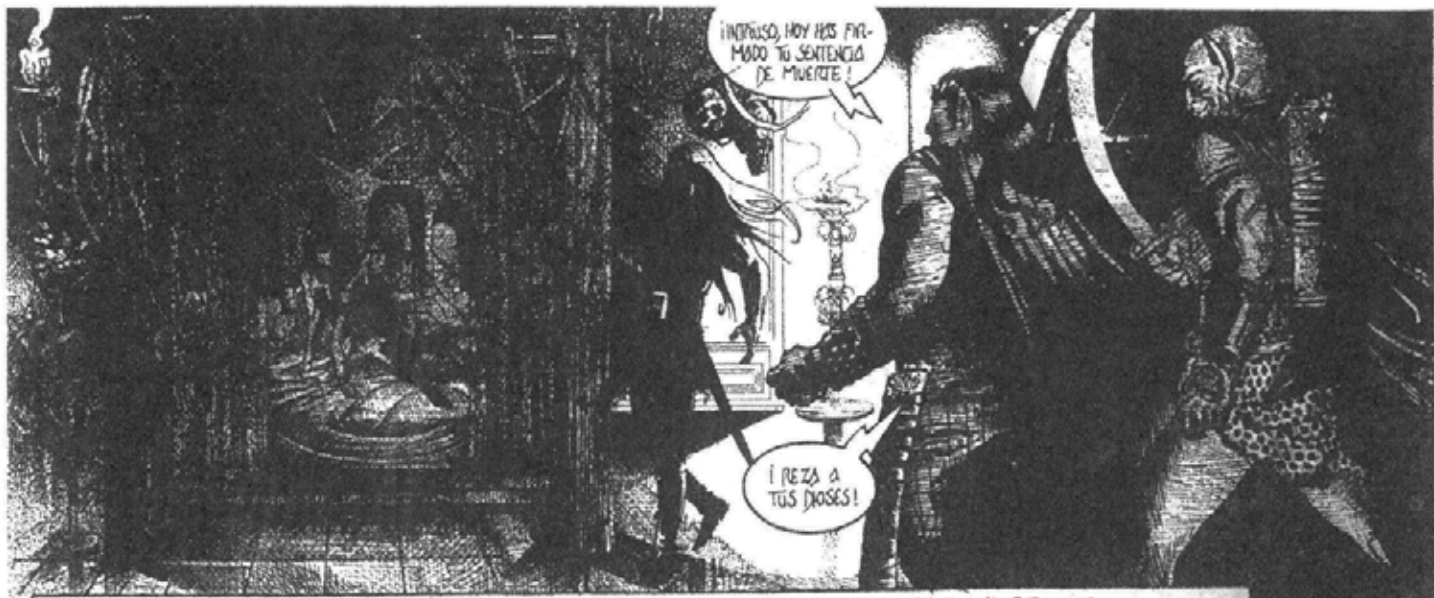
¡NO! ¡SALV!

¡LA MUJER ES UNA CRUSTIRA INFERNAL, UNO DE ESOS SERES QUE SE ALIMENTAN CON LA SANGRE DE LOS HUMANOS! SON ASI, LO DIABOLICO DE SUS FACCIONES LA HACE AUN MMS HERMOSA, SOBULMENTE BELLA.



BIBNENIDO, BARBARO... SABES QUE VOVERRAS... LO ESPERABA.

UNNNHHNN...



¡IMPUSO, HOY HAS FIRMADO TU SENTENCIA DE MUERTE!

¡REZA A TUS DIOS!

LOS GUARDIANES DEL PORTÓN HAN OÍDO LOS GRITOS Y ENTREN EN TRAMBIA YA DISPUESTOS A HACER PEDAZOS AL BASTARDO.



BRACKTARK NO GUSTÓ ENERGIAS EN VORNAS PULSAS. ESCUCHO EL UNICE Y ENSAYOS DE MONSTRUO.

¡REDESTEMOS TU SANGRE, CACHORRO ENTRO-METI...  
¡GRRRRGH!

EL RESONAR DE LOS OCEANOS RESULTA ENSORDECEDOR. LOS JACEDOS Y GRUÑIDOS DE LOS BLUENADORES ALLENAN LA SALA. PERO SIEMPRE IGNO ELLO PREVALECE LA PESADA DE-MONTOCADA DE LA CRISTALINA EXSANGUINADA.

¿CREEBES QUE UNA SIMPLE ESTROGADA EN EL ESTOMAGO PUEDE MATARME?

¡NECUO! ¡SOMOS CRISTALINOS DE LA TINIEDA! ¡LOS HERIDAS QUE A VOSOTROS OS MATAN, A NOSOTROS NO NOS AFECTAN!



¿ESTO TIEMPO TE AFECTA?

EL VAMPIRO HERIDO EN EL ESTOMAGO LANZA SUS ARMAS Y RUJE FURIOSAMENTE.

VELOC COMO UN RAYO, LLEGA A BRACKTARK Y LO STRAJO ANTES DE QUE EL MUCHACHO LOGRE ESQUIVARLO O CONTRASTAR.

LA FUERZA DE TEL CRISTALINA ES INAUDITO.

OTROS HOMINDES MENOS REQUISOS QUE BRACKTARK SE ARMBERAN ROTO TODOS LOS HUESOS EN EL IMPACTO...



¡CERRO HUMANO!

¡HAS MISTADO A MI HERMANO!

¡TE DESTROZARE CON MIS PROPIAS GARRAS!

¡ARRRRGH!

PERO EL GUERRERO LOGRA, A TRAVES DE LOS CRISTALINOS EL VERTIGO Y EL DOLOR.



QUIZAS DONDE FRASCAS EL ACERO...

...¡VEGAZAN LAS LLAMAS!

# ¡STRONK!

¡OOOORHHHH!

LAS LLAMAS DEVORAN A LA CRIATURA. EN LA SOLA RESQUECAN SUS DECONICOS A-ESPRIDOS. EL AIRE SE TORNO NAUSEABUNDO A CAUSA DEL HEDOR A CARNE ABRASADA.

LA DAMA SONABA INVENZA HACIA BRANKTARK, TENTADORAS Y MÀGICA. YA NO HAY FEROCIDAD EN SUS OJOS, SINO DULZURA. EL DESEO HACE TEMBLAR SU PROFUNDA VOZ.



HAS MISTADO A MIS ESCIRROS, PERO NO TE ODO. NO QUIERO MATARTE, COMO HIZE CON TU AMIGO. ME OFREZCO A TI, HOMBRE BARBARO.

POSEES LA FUERZA QUE YO ANSIO, QUIERO HACERTE UN IGUAL A MI. TE CONVERTIRE EN EL REY DE LAS TINIEBAS.

EL FUEGO LO DESTRUYE IMPLOCABLE - MENTE PASTA QUE DE EL SÓ- LO QUEDAN SIMPLES CENIZAS.



Y YO SERÉ TU REINA. COMPARTIREMOS LA BELLEZA DE LAS SOMBRAS, TÚ Y YO. PERMÍTEME REGALARTE LA INMORTALIDAD.



BRANKTARK HA OÍDO HABLAR DEL FUEGO VAMPIRO. SABE QUE SON FUERTES, QUE SON ETERNOS COMO EL TIEMPO.

HACE TÁNTO QUE NO CONOZCO EL AMOR...

LA MUJER DE PIEL SEDOSA Y CALIENTE ES UNA REINA. Y LO ABRAZA CON PASIÓN.



SEAN TAN PÉLIL AMAR A ESTA MUJER DE LAS SOMBRAS... CONVÓRTETE EN SU HOMBRE DE LAS SOMBRAS. VIVIR Y MORIR JUNTOS, EXPLORANDO ALLEGRIAS Y PLACERES INIMITABLES...

...MÁS ALLA DEL BIEN Y DEL MAL.

DESMÉ AMARTE... TE LO RUEGO...

PERO UNA DOGA PARTE EN DOS UN CORAZON ADORABLE Y MÀGICO, Y EL SUENO SE DESVANECE.

NO...  
NO...



HOY, BRANKTARK HA PERDIDO A UN AMIGO, A UNA BELLA MUJER, ...

Y LA OPORTUNIDAD DE CONVÉRTIRSE EN UN SEMIDIOS. SÓLO LE QUEDA AMARECIDA EN EL CORAZON, Y EL SABOR DE LA MUERTE Y LA SANGRE EN LA BOCA...



-EN EL AMAR.

NINGUN VECINO  
HA LLAMADO A LA  
GUARDIA NUCTOR-  
NA, A FESAR,  
DE LOS GRUPOS  
Y EL ESTREMO  
EN LA MANSION  
DE SAUNA.  
EN KOLENA, LA  
GRAN CIUDAD,  
CADA UNO SE O-  
CUPA DE SUS  
PROPIOS ASUNTOS,  
Y NO DE LOS AJ-  
ENOS.

BRAKTARK MENEA DISGUSTADAMENTE LA CABEZA.  
LA CIVILIZACION ES BELLA, PERO TRADICIONERA. EL  
ES UN ANIMAL SALVAJE Y PERTENECE A LA TIERRA,  
AL OCEANO, A LA SELVA Y A LAS MONTAÑAS.

A TALES PARAJES DESEA  
RETORNAR, PORO MISTAR  
O AYUDAR A HOMBRAS  
MAS CRUELES Y HO-  
NESTOS QUE LOS CIVI-  
LIZADOS.

LA VIDA ES UN ABANICO  
DE SORPRESAS, LA MA-  
YORIA DURAS Y AMAR-  
GAS. BRAKTARK ESTE  
DISPUERTO A REEMPREN-  
DER EL CAMINO DE LA  
AVENTURA,  
Y NO TIENE MIEDO.



8 SEPT. 1999

# LOS ASEDIOS MEDIEVALES



La Poliorcética (del griego *πολιορκητική*), el arte de atacar y defender plazas fuertes, era conocido desde antiguo. Entre los pueblos de la Antigüedad que destacaron en ella tenemos a los asirios, los griegos y los romanos. Sobre el tema han sobrevivido pocas fuentes de información fidedignas, entre ellas tratados de la época grecorromana (como el de Eneas El Táctico, *Poliorcética*) y las descripciones y crónicas medievales de los asedios.

En la Edad Media, el papel estratégico de los asedios fue de suma importancia. Los asedios resultaron mucho más numerosos que las batallas a campo abierto, pues éstas eran demasiado costosas en vidas y alimentos como para que se entablasen sin que mediaran razones importantes.

A partir del siglo XI, los castillos fueron proliferando en el paisaje de Europa occidental, como respuesta a la progresiva feudalización de Europa tras el derrumbamiento del Imperio Carolingio, que acabó hundiéndose al estar basado en la autoridad de una sola persona y no disponer de instituciones suficientes para controlar sus dominios. En una época marcada por su declive y las incursiones vikingas, musulmanas y magiares, el castillo fue un símbolo del poder y autoridad señorial.

Durante la Edad Media la guerra fue un hecho cotidiano. Aquello obligaba a disponer de fortalezas permanentes que, además, cumplieran los requisitos básicos para ser habitadas durante largo tiempo sin depender del exterior. Aquel estado de guerra casi constante no es una consecuencia directa del feudalismo, sino más bien al contrario: la inestabilidad y la guerra originaron el feudalismo. Tras la desaparición del Imperio Carolingio Europa entró en una situación anárquica: innumerables señores gobernaban a sus pueblos sin deberse a ninguna autoridad soberana. El feudalismo y sus vínculos de vasallaje establecieron un cierto orden en aquella situación caótica. Con el tiempo, pudieron crearse principados feudales de cierta relevancia, y cuando el feudalismo demostró su valía como sistema, fue adoptado de forma común por los soberanos europeos para fortalecer sus monarquías.

## EL CASTILLO

Un castillo no era una simple fortaleza: era la residencia del señor de la región; además, en él se administraba e impartía justicia, se custodiaban riquezas y arsenales.

Tardaba en ser edificado en menos tiempo de lo que podía pensarse: de seis a doce meses solían bastar.

Los castillos eran auténticos bastiones desde los que se controlaban las regiones adyacentes y otros puntos de importancia estratégica como vados, pasos montañosos y fronteras. Un ejército invasor debía capturar las fortalezas enemigas si quería conquistar una región; no era posible ignorarlas, pues se arriesgaba a la amenaza de que le cortasen la retirada o sus líneas de abastecimiento y comunicación, de importancia vital para la logística de una campaña.

Las primeras formas de castillo consistían en una simple torre de madera construida sobre un altozano y rodeada de una zanja y una empalizada. Dentro de ella se encontraban asimismo las demás dependencias necesarias, como los establos, almacenes y barracones. Aunque estas fortificaciones se construían con rapidez y eran baratas, resultaban muy vulnerables al fuego por obvios motivos. Las fortificaciones fueron engrosando sus murallas y empleando cada vez más la piedra, hasta que ésta fue el único material empleado en ellas.

Con el tiempo la construcción de fortificaciones evolucionó hacia la torre del homenaje. Ésta era una segunda fortaleza dentro del castillo, el reducto central y la última salvaguarda de los sitiados si los atacantes sobrepasaban las murallas externas. En un principio tenía planta de sección rectangular, pero más tarde se comprobó que la de planta circular era de más fácil defensa.

## PRINCIPALES DEFENSAS DEL CASTILLO

### EL FOSO

Las zanjas que servían como defensa de las primeras formas del castillo fueron evolucionando hacia fosos anchos y profundos, llenos de estacas o, en ocasiones, de agua. El acceso al castillo se posibilitaba por medio de un puente levadizo que se podía bajar o subir desde el interior del castillo. El espacio entre la muralla y el foso estaba comúnmente terraplenado para hacer más difícil todavía el acceso del enemigo; además, al pie de las murallas había un espacio llamado berma, el cual estaba pensado para detener los fragmentos de piedra batidos por el enemigo con el fin de que no cayeran al foso.

### LA PUERTA

En un castillo, la puerta principal era la parte más vulnerable y, por supuesto, era la zona donde más se reforzaban las defensas. En un principio se colocaba dentro de una torre de madera o de piedra, pero con el transcurso del tiem-

po, la experiencia demostró que era mucho más eficiente colocarla entre dos torres próximas entre sí.

Entre las defensas de la puerta tenemos un ejemplo notable en la barbacana, constituida por dos muros paralelos desde los cuales se podía atacar al enemigo.

Como abrir la puerta principal era muy arriesgado para los sitiados, se habilitaron poternas para contraatacar, puertas secundarias del castillo que servían para hacer salidas, efectuadas por unidades de caballería principalmente.

### LAS MURALLAS

Para defender los adarves de las murallas se desarrollaron las almenas, prismas cincelados para defender a los tiradores de los sitiados. Otras obras en las murallas eran las aspilleras, aberturas oblongas y angostas para disparar a través de ellas sin exponerse; tenían forma de cruz o de ojo de cerradura. El hueco entre almena y almena se denomina merlón. Éstos comenzaron a defenderse a partir del s. XIII con postigos de madera, dotados de saeteras (orificios a través de los cuales se disparaba con ballestas).

El pie de las murallas era vulnerable al ataque de arietes, taladros y zapadores, por lo que se defendía con zócalos inclinados que añadían un grosor extra y dificultaban la tarea de abrir brechas.

Otras estructuras externas destacables de las murallas eran los matacanes, obras voladizas en la parte superior de las murallas o torres. Disponían de parapeto y numerosas aspilleras dispuestas en su suelo con el fin de disparar al enemigo y no dejar ángulos muertos al pie de la muralla; las torres flanqueantes, colocadas de tal suerte para batir los flancos del enemigo; las atalayas, torres altas cuyo objeto era avistar cualquier aproximación al castillo; y los antemuros o falsabragas, muros bajos que se construían delante del muro principal para reforzar las defensas.

### EL ASEDIO

Asediar una plaza fuerte no siempre llevaba consigo el derramamiento de sangre. Si requería en la mayoría de casos una fuerte inversión de tiempo y dinero. Los asedios largos eran muy caros de mantener económica y logísticamente. Las tropas, por ejemplo, una vez acabado su tiempo de servicio, exigían un pago para continuar la batalla. Por ello es lógico pensar que la diplomacia era una de las primeras armas empleadas, además de otras tácticas psicológicas como la intimidación: no era nada extraño que se hicieran despliegues muy importantes con el único fin de atemorizar a los sitiados. A muchos señores de la guerra les precedía una fama terrible ante la que muchas fortalezas sitiadas se rendían con rapidez. Si la diplomacia o la intimidación era inútil, entonces se reunía una fuerza para atacarla. El código de la caballería exigía que el jefe de la fuerza sitiadora pidiera la rendición antes de atacar. Si se rendían, normalmente se les dejaba salir de la plaza ilesos e incluso con su equipo; de ser rechazada esta oportunidad de rendirse, entonces el atacante tenía todos los derechos a masacrar a sus habitantes.

No eran infrecuentes las matanzas de ciudades y pueblos conquistados. En muchas ocasiones a las tropas mercenarias se les dejaba campar a sus anchas para obtener botín y satisfacer así sus demandas de pago, por lo que las escenas de pillaje y violencia contra los civiles eran comunes.

Los asedios solían comenzar en primavera o verano, durante la estación de campaña. En invierno eran mucho menos corrientes, sobre todo debido a las dificultades del clima. No obstante, algunos asedios se alargaban hasta el invierno. Cuando el peligro de guerra se cernía sobre la comarca, las defensas del castillo debían ponerse a punto; los bosques de las cercanías talados, para evitar que el enemigo los utilizara para protegerse y camuflarse. Los habitantes de los alrededores se refugiaban tras sus muros, llevando consigo todo lo que pudieran acarrear de valor. Sin embargo, de alargarse el asedio, el señor del castillo no dudaba en echar fuera de éste a los que no estuvieran dispuestos o no sirvieran para combatir, y, claro está, los expulsados del castillo quedaban a merced de los sitiadores.

El enemigo solía avanzar incendiando o saqueando los campos de cultivo y las poblaciones que hallaba a su paso, hasta alcanzar la fortaleza y rodearla. A partir de entonces o bien se la trataba de rendirla por el hambre y la sed o se intentaba sobrepasar sus defensas. El primer método era el menos costoso en vidas, pero sin duda el más largo y tedioso.

Además del bastimento para la guarnición del castillo, el agua era muy importante. Los castillos tenían pozos y reservas de agua (aljibes), pues tal era una de las premisas para elegir el lugar de su construcción. Si el enemigo accedía a los pozos o aljibes de alguna forma el castillo no tardaría en caer.

Sin duda, sus ocupantes no permanecían ociosos. Si disponían de efectivos suficientes realizaban salidas para romper el cerco, desconcertar a sus atacantes y capturar o destruir sus máquinas de asedio. En ocasiones incluso se adelantaban a la llegada de las tropas de asedio y las alcanzaban antes de alcanzar su objetivo.

Como las tropas sitiadores se enfrentaban siempre a la amenaza de la llegada de refuerzos por la retaguardia, era posible que se volvieran las tornas: podían quedar atrapados entre las tropas del castillo sitiado y las de refuerzo.

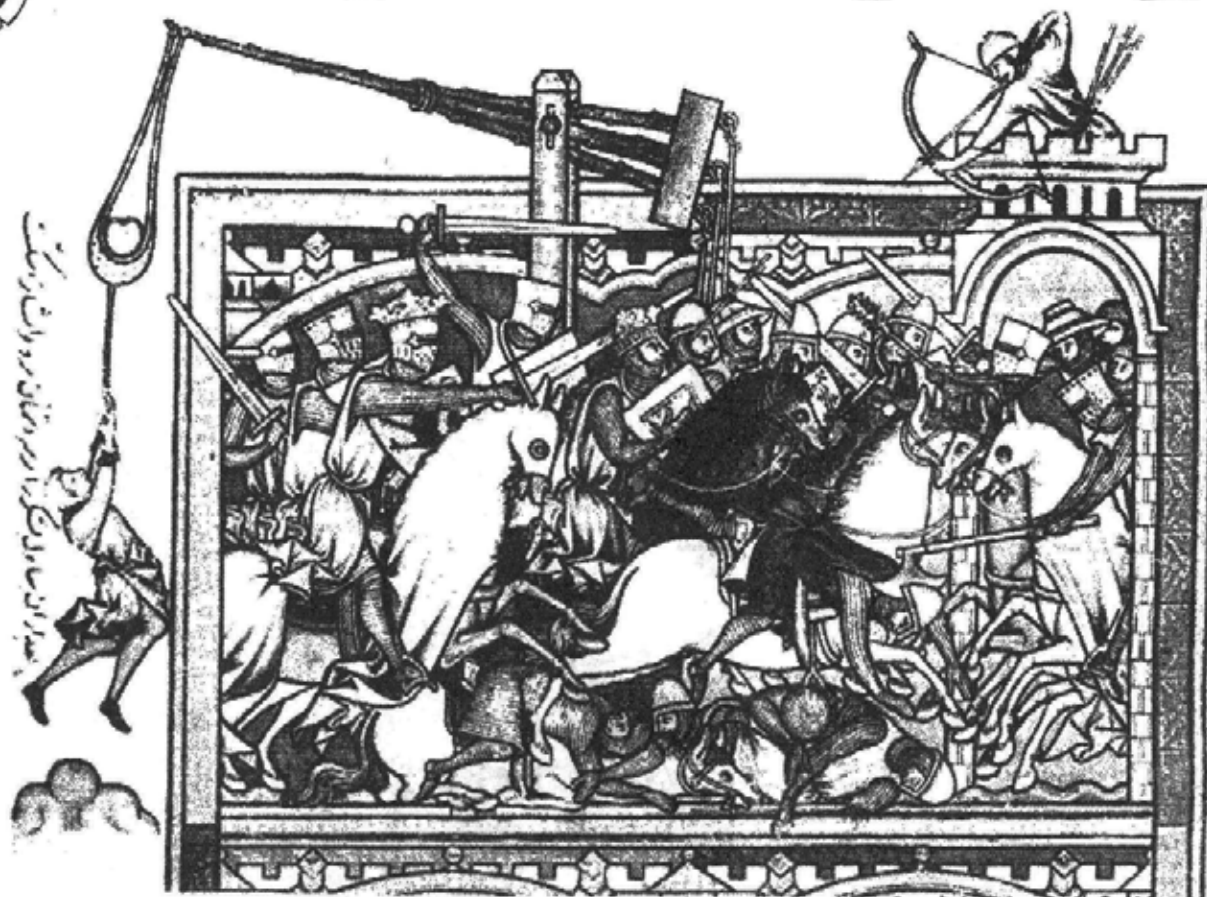
Otros métodos menos honorables (según el código de la caballería de la época) eran el espionaje y la traición. Si el ejército sitiador introducía antes del asedio a sus espías, estos podían informar de los puntos vulnerables del castillo, el número de tropas, etc. Estos espías, además, podían minar la moral de los sitiados propagando rumores falsos o sobornar a miembros de la guarnición. También se daban los ataques a traición durante las treguas para parlamentar, con el fin de capturar a personajes relevantes de la fortaleza.

### MÉTODOS OFENSIVOS

Aquí repasamos los diferentes medios de los atacantes para asaltar una fortaleza y, a su vez, las contramedidas empleadas por los sitiados para defenderse.

#### FUEGO

El fuego era un peligro grave para un castillo, aún estando sus murallas fabricadas enteramente en piedra; aún más en el caso de los barrios civiles, contruidos de madera. La forma más común de quemar una ciudad era emplear flechas y otros proyectiles ígneos. Normalmente, las flechas incendiarias se fabricaban envolviéndolas con estopa impregnada de brea o pez (una especie de resina) y prendiéndolas antes de disparar. De igual forma se podía hacer con los proyectiles de ballesta. En el caso de otras máquinas de asedio se



*Sitiadores tomados entre las fuerzas de la fortaleza atacada y las de auxilio*

arrojaban balas de paja encendidas, barriles llenos de pez o alquitrán ardiente.

Los sitiados también empleaban las llamas como recurso defensivo, principalmente para destruir sus máquinas de asedio, escalas, torres de asalto, etc. Para sofocar el fuego empleaban arena, ceniza o tierra, pues el agua no podía desperdiciarse.

Una de las armas más terribles era sin lugar a dudas el fuego griego. Era una mezcla fuertemente ignífuga, de composición muy bien guardada, en la que intervenían sulfuro, petróleo, aceite, pez y otros agentes, difícil de sofocar cuando ardía. Había versiones de fuego griego en forma de pasta, capaces de pegarse al objetivo que alcanzaban. Se arrojaba valiéndose de cañas y bombas.

### ESCALADA

El asalto directo era el método más arriesgado de tomar una plaza. Suponía salvar los muros de la fortaleza, bien por medio de escalas, bien penetrando a través de brechas abiertas en las defensas por la artillería o los arietes o por galerías excavadas por los zapadores.

Por supuesto, antes de que cualquier máquina o unidad alcanzase las murallas, debía salvarse de algún modo el foso, si éste existía. Uno de los métodos más comunes era rellenarlo con tierra, piedras, madera, etc., que luego pudieran soportar un entarimado de madera. Toda esta ardua tarea estaba expuesta al ataque del fuego enemigo, de forma que se construían manteletes y cobertizos móviles para protegerse.

La forma más económica en cuanto a materiales era escalar los muros; pero, lógicamente, suponía un alto

riesgo para los asaltantes. Las escalas eran sencillas y largas estructuras de madera, a veces con ganchos de hierro en su parte final para quedar aseguradas en los muros y con puntas también de hierro en la parte inferior que las afianzaban en el terreno.

Los asaltantes que trataran este tipo de asalto tenían que resistir la contraofensiva de los sitiados. Antes de llegar siquiera a disponer las escalas, las unidades debían soportar un intenso castigo por parte de los arqueros y ballesteros desde los adarves. Para guarecerse de sus ataques se excavaban zanjas y se levantaban empalizadas de madera que defendían los campamentos. Una vez alcanzada la base de las murallas, los atacantes levantaban las escalas y comenzaba el asalto. Eran entonces objetivo fácil para las flechas, las piedras, el agua o vino hirviendo, arena caliente y carbones encendidos (el aceite no se empleaba casi nunca, pese a las innumerables referencias cinematográficas, pues era muy caro).

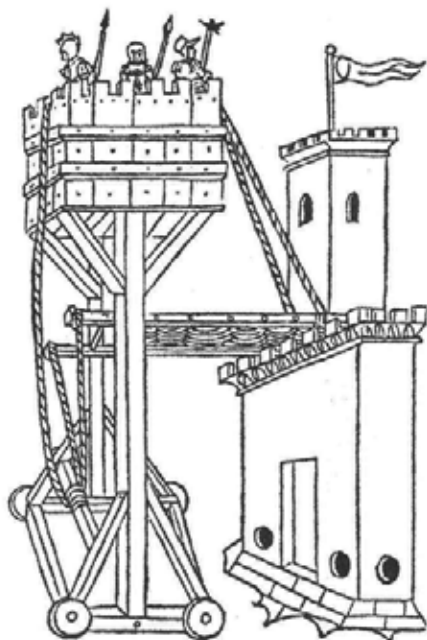
Evidentemente no se emprendía un único intento sobre la muralla, sino que se efectuaban varios a la vez para que los sitiados tuvieran que repartir sus fuerzas y su contraataque fuera menos efectivo. Las unidades de arquería y la artillería de los sitiadores cubrían a sus unidades.

De forma mucho más segura, las murallas podían tomarse utilizando torres de asalto, llamadas también campanarios o bastidas. Se trataba de estructuras con varios pisos, comunicados mediante escalas, desde las que se podía tirar a través de aspilleras. En el último piso solía haber puentes levadizos que se bajaban sobre los adarves de las murallas nada más quedar estos a su alcance. Se impulsaban con ruedas o rodillos tirados por los hombres en su interior, usando palancas, o también gracias a animales, como bueyes.

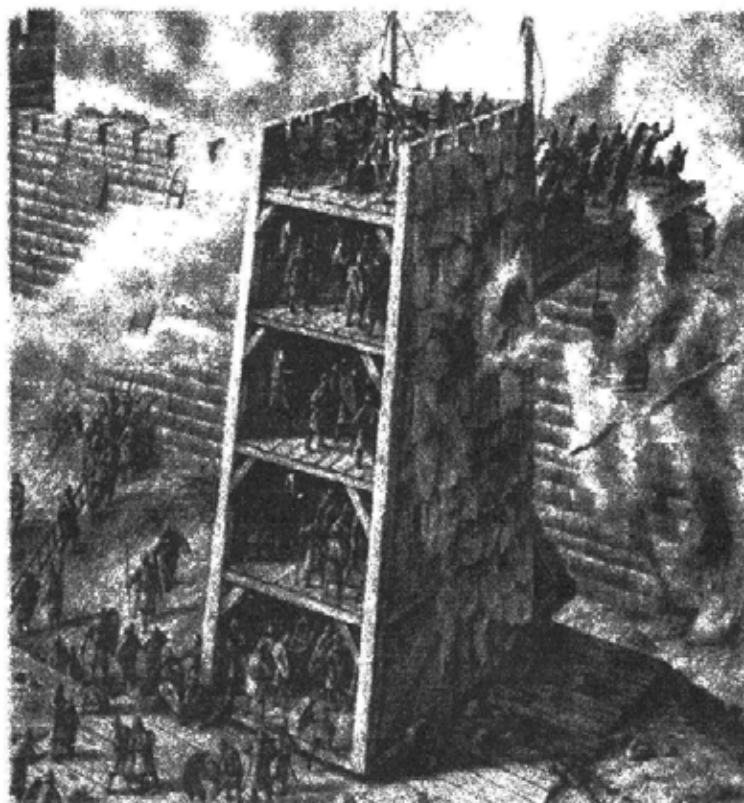
Su altura debía ser, lógicamente, superior a la de las murallas atacadas, lo cual a veces requería cálculos no tan fáciles de realizar con precisión. Se conoce que llegaron a alcanzar los treinta metros de altura, cifra muy considerable para la época. Estas torres se construían en madera forrada con cuero sin curtir, para evitar que fueran presa fácil de las llamas, e incluso planchas de hierro. Eran máquinas lentas, pero si

### ZAPA Y MINA

Las labores de zapa y mina tenían el fin de abrir brechas en las murallas, bien atacando su base con picos por medio de unidades de zapadores que se protegían de los tiros enemigos con manteles o trincheras cubiertas por cobertizos, bien excavando galerías subterráneas para minar sus cimientos.



*Arriba: castillo de madera con puente levadizo  
Derecha: torre de Asedio. En la ilustración pueden apreciarse los diferentes pisos de madera y las lonas de cuero y piel para proteger la estructura del fuego.*



conseguían alcanzar las murallas protegían eficazmente a las unidades de asalto.

Para defenderse del fuego enemigo, los atacantes empleaban principalmente empalizadas de madera, paveses y manteletes. Las unidades de ballesteros, honderos o arqueros se defendían tras empalizadas o estacadas, además de emplear paveses. Los paveses eran escudos de madera grandes y oblongos, normalmente sostenidos por otro soldado (el pavesero).

Los manteletes eran estructuras de madera a modo de parapeto, forradas de planchas de metal y dotados para disparar de espalleras. Los manteletes se colocaban a menudo sobre ruedas y eran utilizados también para proteger máquinas de asedio y a las unidades de zapadores o las que asaltaban las murallas con arietes.

Otra forma de proteger a las unidades que se aproximaban a las murallas era la llamada «gato» en el medioevo o «tortuga», una estructura de madera blindada de techo inclinado para favorecer que los proyectiles tirados sobre ellas resbalasen.

Todas estas defensas a menudo eran cubiertas con pieles recién desolladas, colocando el pelo hacia el interior, o lonas de cuero o lana cubiertas de fango y empapadas en vinagre o incluso orines, cuya misión consistía en reducir las posibilidades de incendio. A veces se recubrían de planchas metálicas, normalmente bronce, aunque era mucho más infrecuente debido a su alto coste.

A medida que las galerías progresaban se iban apuntalando con vigas de madera. Luego se rellenaban los túneles con combustible, como estopa o ramas secas, y se les prendía fuego, provocando el derrumbe de una sección de la muralla. Para contrarrestar esto, nada más eficaz que ubicar la fortaleza en un firme rocoso. También se empleaban fosos de agua para detener el avance de los minadores o se desviaban manantiales que inundaban sus túneles. Cuando no quedaba otro remedio, se contraatacaba con labores de mina desde la fortaleza, buscando las galerías excavadas para detener su avance. Una vez encontradas, sucedían cruentas y terribles luchas bajo tierra, cuerpo a cuerpo, con tan sólo las palas y picos como armas.

Asimismo, si una labor de mina traspasaba las murallas también podían emplearse estas galerías para atacar por sorpresa a los asediados.

Con objeto de abrir brecha en las murallas podían emplearse a su vez instrumentos como el ariete o el taladro. El taladro era un poste de madera que tenía el extremo rematado por una punta de acero. El poste se empujaba contra la mampostería de las murallas, girándolo mediante unos astiles. «Roía» lentamente la muralla, normalmente sus ángulos agudos. El ariete, en cambio, era el fuste de un árbol grueso que se balanceaba contra los muros o la puerta de la fortaleza. Estaba reforzado con una cabeza de hierro y se colgaba de una estructura de postes de madera protegida por un mantelete.

## ARTILLERÍA

Nos ocuparemos aquí de las máquinas de asalto anteriores al empleo de la pólvora. Hay un gran número de denominaciones para las máquinas de asalto, pues los autores no parecen ponerse de acuerdo en ellas. También hay muchos sinónimos y una misma máquina puede recibir dos o más nombres diferentes.

Básicamente, hay tres tipos de máquina de asedio, según su forma de arrojar el proyectil: por torsión, tensión y contrapeso.

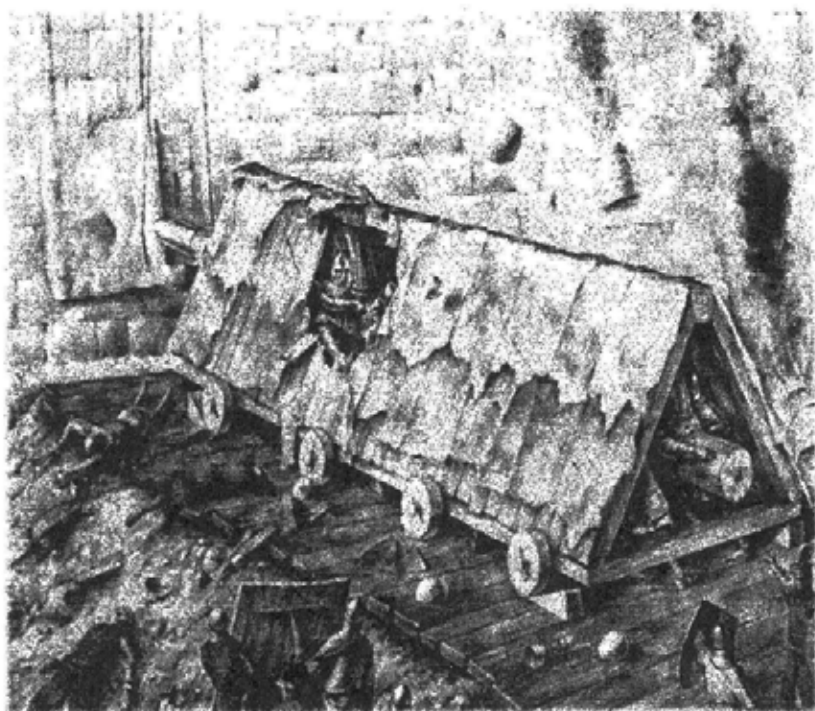
Entre la artillería que empleaba la tensión tenemos la balista, con forma de enorme ballesta. Podían arrojar piedras, pero disparaban comúnmente largas saetas con cabeza de hierro y plumas de latón. Su potencia era devastadora: podían atravesar a varios blancos a la vez.

Se entiende que, con las saetas, era muy difícil dañar las murallas, así que la balista era empleada principalmente por los defensores. Tenía además la ventaja de necesitar menos espacio para manejarse.

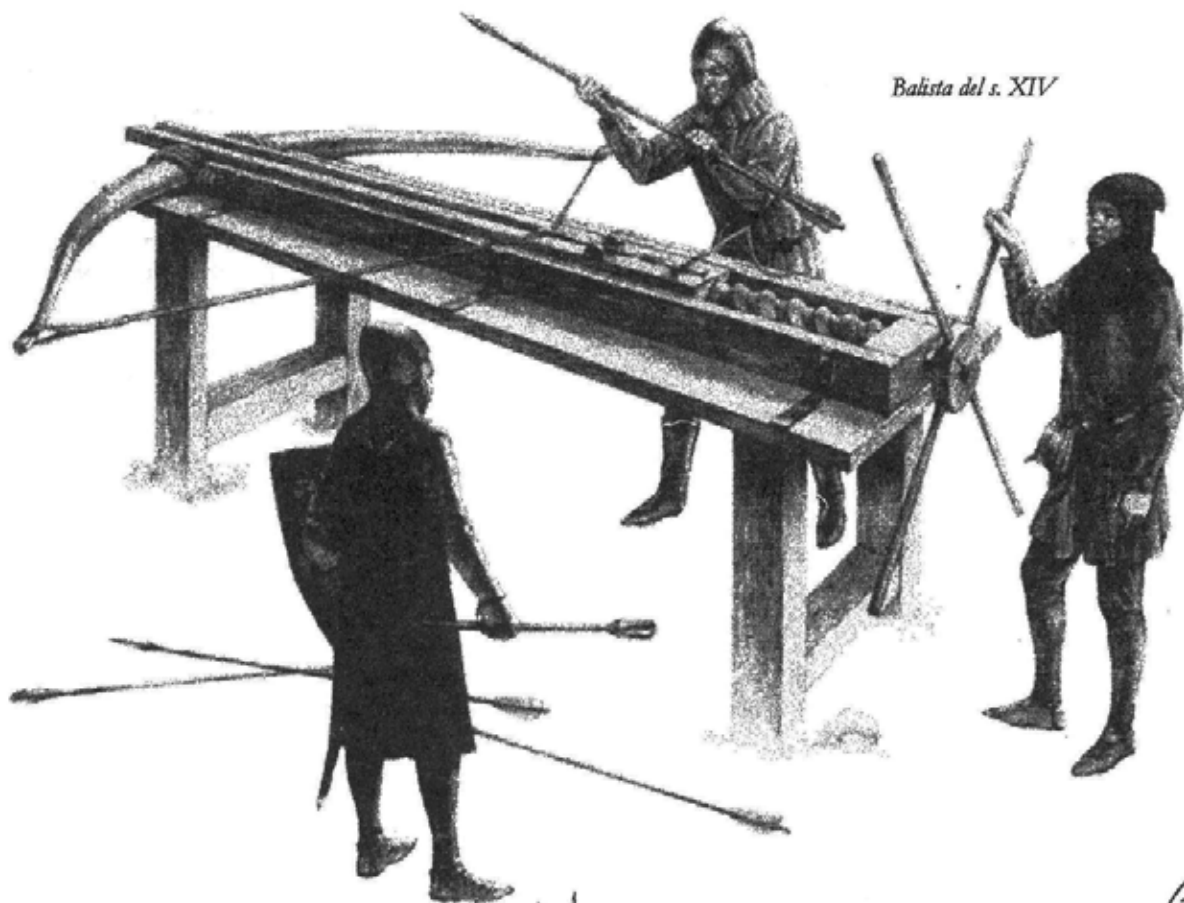
El método de torsión abarca las catapultas y sus derivados, las máquinas de asedio más famosas. Por medio de la torsión repetida de una cuerda con un torno se tensaba un poste, soltándose después a la hora de disparar. El poste

acababa en una cuchara, sobre la cual se disponía el proyectil. El tiro describía una trayectoria mucho más parabólica que en el primer caso.

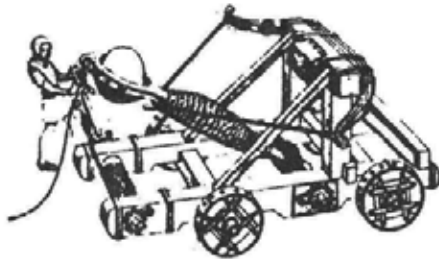
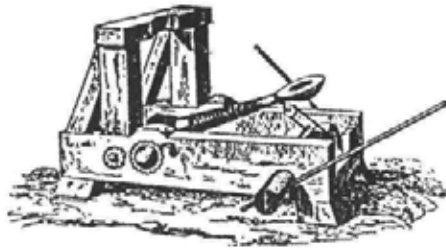
En el tercer caso, por contrapeso, puede entenderse como una balanza o columpio. Como ejemplo tenemos al trabuco o managel, formado por una larga viga, montada sobre otra más corta que hacía de apoyo; se colocaba en la



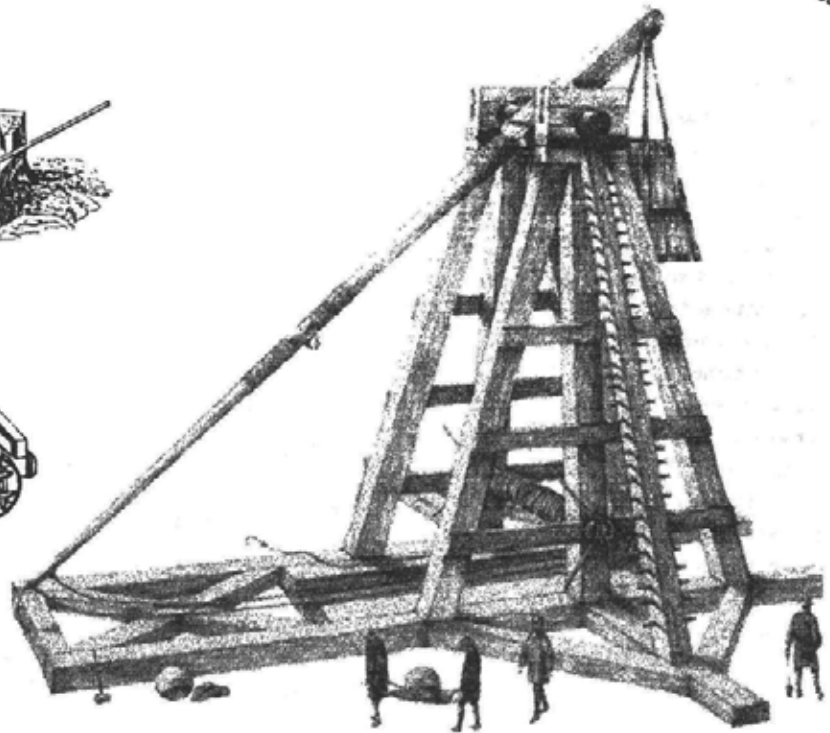
*Ariete protegido por un cobertizo de madera y pieles del s. XIII*



*Balista del s. XIV*



*Sobre estas líneas, dos modelos de catapulta.  
A la derecha, un trabuco de finales del s. XIII.*



honda el proyectil en un extremo de la viga y, alzando un contrapeso (una caja rellena de rocas y tierra) en el otro extremo, se soltaba éste cuando alcanzaba su punto más alto, arrojando el proyectil.

Los proyectiles más comunes empleados en la artillería eran de piedra, a veces quebradiza, que al impactar sobre las almenas esparcía esquirlas capaces de herir o matar a los ocupantes. También se arrojaban bestias muertas, como caballos, y los cadáveres de los enemigos caídos fuera de las murallas, además de inmundicias y excrementos, con el fin de bajar la moral de los sitiados y también propiciar la proliferación de enfermedades.

El peso de estos proyectiles, en el caso del trabuco, era de 45 a 90 kilos, con un alcance aproximado de 270 metros.

La cadencia de las máquinas de asedio era mayor de lo que se puede creerse en un principio. Hay textos que afirman que algunas de estas máquinas disparaban una vez cada quince

segundos, empleando para ellos turnos de hombres que se relevaban. No obstante, la cadencia de estas máquinas debía ser por lo general menor, en torno a un disparo por minuto.

#### EPÍLOGO

Al final de la edad Media comenzó a emplearse la pólvora. Al principio los castillos habían aguantado bien los embates de la artillería, pero en el siglo XVI el cañón demostró implacablemente que sus días de gloria habían pasado. No obstante, no es del todo cierta la afirmación de que la pólvora supuso la caída del castillo. El empleo de la pólvora provocó una respuesta en los constructores, mas resultó demasiado lenta como para poder contrarrestar su devastadora potencia. Los muros se hicieron más gruesos y bajos, con pronunciados biseles para desviar los disparos, pero no fue suficiente. Con el tiempo se demostró la incapacidad de las torres para albergar artillería contraofensiva y apareció el baluarte pentagonal.



© José María Bravo, *El Forjador*

# El Tajo del Verdugo

## LITERATURA

**GUERREROS Y BATALLAS N.º 1:  
1000 AÑOS DE EJÉRCITOS  
EN ESPAÑA  
(V A.C. - V D.C.)**

Nueva colección dedicada a uniformes, armamento, estrategia e historia militar, muy al estilo de la buscadísima por los aficionados «Ejércitos y Batallas», de Ediciones El Prado. En este ejemplar se hace repaso de la Antigüedad en la península ibérica, concentrándose en los si-



guientes temas: relaciones de los moradores originales (iberos y celtas) con griegos y fenicios; la cultura tartésica; II Guerra Púnica (Roma contra Cartago), desarrollada en nuestro

territorio; participación de los hispanos en la guerra de la Dacia (Roma contra las tribus bárbaras de Europa Oriental); y las invasiones de godos y su lucha contra los bizantinos. Interesantes son las interpretaciones de dos batallas: Baecula (Bailén: romanos contra cartagineses) y Tapae (romanos contra dacios) y las descripciones de armas y uniformes. Críticas: hace falta un buen repaso de texto debido a los muchos errores gramaticales, y el dibujante debería esmerarse más en el realismo y detalle de sus ilustraciones. Aún así, damos la bienvenida a esta magnífica iniciativa, que a buen seguro hará las delicias de todos los que disfrutamos con el mundo militar de la Antigüedad y el Medioevo. Esperamos con impaciencia los siguientes números.

A. Díaz Sánchez

**GUERREROS Y BATALLAS N.º 1**  
José Alcaide. Il. de Francisco Vela.  
Editorial Almena

### LA ESPADA ROTA

Esta novela, obra de *Paul Anderson*, uno de los autores de Fantasía y Ciencia Ficción más prolíficos y galardonados, es una de las novelas de Fantasía Heroica más interesantes y bien escritas que he leído. Inconcebiblemente es una obra muy poco conocida, como bien apunta el traductor de esta edición, *J. M. Martín Lalanda*, pues fue eclipsada por la edición en fechas similares de *El Señor de los Anillos*.

sada por la edición en fechas similares de *El Señor de los Anillos*.

Anderson, buen conocedor de la mitología escandinava y celta, aúna admirablemente en las páginas de *La espada rota* los mitos y leyendas de ambas tradiciones: los *Hulda*, el pueblo escondido (los elfos, trolls y duendes escandinavos), unidos al sentimiento de maravilla del mundo de *Faerie* y los *Tuatba de Dannan* de la mitología celta. En ella se cuenta las hazañas de *Skaflac*, el ahijado de los elfos, un *changeling* (un niño cambiado por los duendes), y su som-



bra, *Valgard*, un fiero *berserk* de sangre humana y troll.

Es notable la influencia de *Tyrfing*, la Espada Rota, como predecesora de la famosa *Atræ Tormentas*, *Stormbringer*, la

espada que blande el famoso héroe de Fantasía Heroica de M. Moorcock, *Etric de Melniboné*.

Las luchas entre elfos y trolls son épicas y están magistralmente narradas. Muy lejos quedan los perfectos y bellos habitantes de *Lorien*, los elfos de *Tolkien*, o los melifluos protagonistas de los cuentos de hadas. Personalmente, prefiero la visión de *Anderson*, más fiel a los mitos, aunque debe reconocerse que los elfos de *Tolkien* son una creación más singular.

La prosa del libro es vibrante y rebosa lirismo, transmitiendo emoción y fuerza a raudales. Tan sólo puede achacarse a la novela su final, algo apresurado.

Lectura, pues, muy recomendable, que aconsejamos vivamente a todos nuestros lectores.

J. M<sup>a</sup> Bravo

LA ESPADA ROTA  
Poul Anderson.  
Editorial Anaya

TERCIOS DE FLANDES

Magnífico escrito que trata en profundidad la rebelión y desligue de la provincia de Flandes del Imperio

Español. Se realiza un exhaustivo y serio estudio que comprende los sucesos al respecto entre la mitad del siglo XVI y la «Tregua de los Doce Años», a principios del XVII. Un texto de carácter erudito y no literario que sin embar-



go resulta entretenido y hasta fascinante por la trepidación de los hechos que narra y la amenidad en que están reflejados. El autor, además, arroja mucha luz sobre el supuesto carácter «dictatorial y cruento» que los al parecer «honorables y bonda-

dosos» enemigos de España se encargaron de esparcir por doquier. En este sentido, aquí se demuestra que la «Leyenda Negra» de Carlos V o su hijo Felipe II no llegó ni a ser «Gris». Repaso también de la actuación de nuestros mejores generales: el Duque de Alba, D. Juan de Austria, Alejandro Farnesio o Espinola, cuyos aciertos no supieron aprovechar los débiles y poco diestros estadistas que les sucedieron. Sin embargo, el mayor mérito de este libro ya de por sí atractivo es el sincero homenaje que cada una de sus páginas destila hacia los soldados de campaña españoles, quienes, aún faltos de paga, de alimentos y muchas veces de esperanza, lucharon y conquistaron con honra, lealtad y valor sin tacha, a golpes de espada, lo que los políticos no supieron conservar desde sus cómodos despachos. Un merecido homenaje a los Tercios, sin duda alguna los mejores soldados de infantería del mundo en su época. En una palabra, imprescindible.

A. Díaz Sánchez

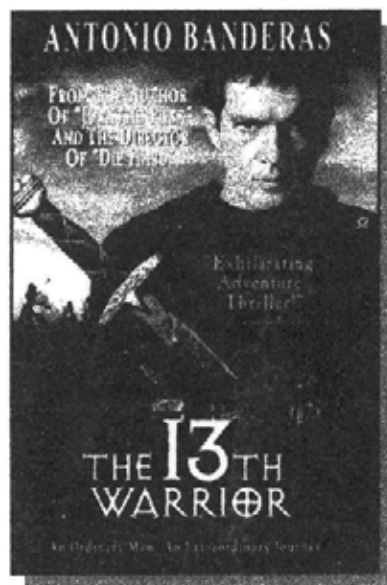
TERCIOS DE FLANDES  
Juan Giménez Martín  
Ediciones Falcata Ibérica

CINE

EL GUERRERO N.º 13

Excelente película basada en la novela «Los devoradores de cadáveres», del autor de bestsellers *Michael Crichton*, famoso por *Parque Jurásico*, y protagonizada por nuestro actor más internacional, *Antonio Banderas*. Esta película tardó dos años en ponerse en cartel, debido a una disputa entre el director, *John McTiernan* y *Michel Crichton*.

Antonio Banderas interpreta a un diplomático árabe caído en desgracia, Ahmed Ibn Fahdlan, el cual, por circunstancias del destino, acaba embarcándose en un drakkar vikingo como el treceavo miembro de una expedición de ayuda a un rey escandinavo (de ahí el título de la película). Las peleas están muy bien rodadas, son dinámicas y no dejan un respiro al espectador, sobre todo las que se de-



sarrollan en penumbra y la del duelo entre los dos vikingos. Como críticas, no es nada creíble que el protago-

nista sea tan hábil como los vikingos en la lucha, sobre todo cuando se deja claro que no es un hombre de armas, o que llegue a fabricarse una cimitarra de una espada vikinga como quien se cose un botón, por ejemplo; obviamente, puede deducirse que estos fallos son concesiones para el lucimiento de *Antonio Banderas*, a estas alturas toda una estrella del cine, y no empañan el resultado final de esta película.

J. M<sup>a</sup> Bravo

Título original: The Thirteenth Warrior  
Dirección: John McTiernan  
Duración: 104 minutos  
Intérpretes: Antonio Banderas, Dennis Storhøi, Vladimir Kulich, Omar Sharif, Daniel Southern

## JUANA DE ARCO

Película de época, dirigida por el más famoso cineasta francés del momento. *Besson* siempre ha tendido hacia la originalidad y la audacia (como ejemplos, tenemos *Nikita* o *El Quinto Elemento*). En este caso, *Juana de Arco*, también se arriesga, pero mete la pata. Y no me refiero al rigor histórico en cuanto a utillaje, vestuario, escenas costumbristas y de guerra (éstas, fenomenales), e incluso lenguaje utilizado por los personajes, todo ello sobresa-



liente; sino a la excesiva lentitud que adolece la película, sobre todo durante la última hora; al aire demasiado surrealista de las visiones que sufre doña Juana y, sobre todo, a ese cargante primer plano, que presenta la cara de cada actor ocupando toda la pantalla y lo mantiene ahí durante muchos segundos, lo que permite al espectador apreciar hasta la más lejana caries; tal abuso del primer plano hace opresivos los diálogos y resulta absurdo. Recuerdo que en las películas antiguas, las conversaciones e incluso las peleas sucedían en un solo plano general o medio, lo cual daba libertad a los actores para demostrar sus dotes y tranquilidad al espectador. Hoy en día, los giros de cámara y sus extraños ángulos llegan a marear. Es cierto que *Besson* demuestra rasgos de buen hacer en determinados momentos de *Juana de Arco*, pero la impresión general es lenta, pretenciosa y hasta soporífera.

A. Díaz Sánchez

Fotograma de Juana de Arco



Copyright © 1999 Columbia Pictures, Inc.

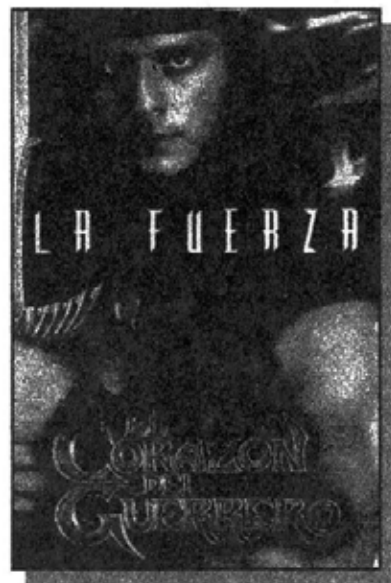
**Título original:** Jeanne d'Arc  
**Dirección:** Luc Besson  
**Duración:** 160 minutos  
**Intérpretes:** Milla Jovovich, John Malkovich, Faye Dunaway, Dustin Hoffman

## EL CORAZÓN DEL GUERRERO

Tenemos aquí una película que, ya antes de verla, crea interés en cualquier amante de los temas tratados en SYA. Porque lo que se nos presenta es una película de FH, o al menos con visos de FH, hecha en un país de Almodóvar, Truebas y Garcis, es decir, un país donde hacer cine fantástico es poco menos que auténtica locura. Sólo por eso, ya hay que darle un voto positivo. Ahora bien, el resultado defrauda mucho, mucho, mucho. Lo único que merece la pena de este film son los 20 ó 30 min. que transcurren en un mundo o plano típico de cualquier cómic de FH, «paralelo» al nuestro, al real. Este lapso, aunque con carencias, resulta agradable por su ambientación y entretenimiento. El resto de la película, que transcurre en el mundo moderno y cotidiano, es una típica payasada escatológica, muy al estilo de cualquier película de *Santiago Segura* (su presencia requiere, eso parece, grandes dosis de suciedad y humor morboso gratuitos), que a veces arranca alguna carcajada, pero que en general aburre. Como de costumbre, los jugadores de Rol aparecen como porreros y onanistas compulsivos, o totalmente tarados. La ver-

dad, yo he co-

nocido a muchos y son personas normales, bastante inteligentes, además, a pesar de lo que la prensa y películas como ésta pretendan mostrar. También se nos hace un cuadro social de prostitutas, quinceañeros entusiastas de los concier-



tos y políticos de talante ultraderechista, que a mí particularmente me aburre. El final, no obstante, es bueno, y da pie para que haya segunda parte. En este caso, mejor que toda ella transcurra en los mundos fantásticos de Espada y Brujería, y no en éste, que ya lo tenemos muy visto.

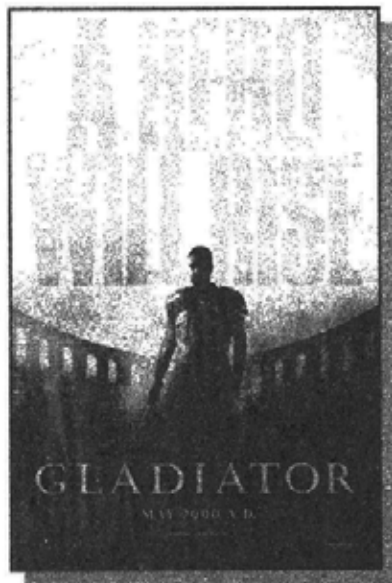
A. Díaz Sánchez

**Dirección:** Daniel Monzón  
**Intérpretes:** Fernando Ramallo, Joel Joan, Neus Asensi, Santiago Segura, Javier Aller

EL GLADIADOR

La última película del famoso director *Ridley Scott*, autor de impagables obras del cine fantástico como las magníficas *Blade Runner* y *Alien*, suscitó desde el anuncio del rodaje una gran expectación, y, sin duda, ha cumplido las expectativas con creces.

La película se basa muy parcialmente en hechos históricos, situándose a partir del año 167 de nuestra era, cuando las legiones romanas se enfrentaron a las tribus germanas en la fron-



(Viena) en marzo del 180). A partir de ahí se narra la caída en desgracia de Máximo, excelentemente interpretado por el neozelandés *Russel Crowe* (el cual, para este papel, hubo de adelgazar los veinticinco kilos que había engordado para la película *El Dilema*), hasta cumplir su venganza contra Cómodo, interpretado de forma magnífica por *Joaquin Phoenix* (secundario en el largometraje *Asesinato en 8mm*). Como dato curioso, Máximo es oriundo de Emerita Augusta, la actual Mérida.

El ambiente está magistralmente conseguido desde los primeros minutos, comenzando con la excelente batalla entre las legiones romanas y los bárbaros germánicos. Las escenas de esta batalla se muestran con ángulos de cámara en continuo movimiento, lo cual crea una sensación de premeditadamente confusa, con la que se consigue subrayar la zozobra y agitación de la batalla. Las escenas de lucha en el

circo son cruentas y, sencillamente, emocionan: cada lance del combate rebosa espectacularidad. Por supuesto, no debe olvidarse el magnífico cuidado en el utillaje y atrezzo, además de la reconstrucción de la Roma Imperial en todo su esplendor, del que sólo se puede decir que es soberbio, a la altura de otra superproducción muy cacareada cuyo estreno el pasado año dejó a muchos espectadores fríos en las butacas. En definitiva, una película digna de alabanza, que entusiasmará al buen aficionado al cine épico. Un consejo: no os la perdáis.

J. M<sup>a</sup> Bravo

**Título original:** Gladiator

**Dirección:** Ridley Scott

**Duración:** 150 minutos

**Intérpretes:** Russel Crowe, Joaquin Phoenix, Richard Harris, Connie Nielsen, Oliver Reed

CÓMIC E ILUSTRACIÓN

300

Este cómic de corto y críptico título, obra de uno de los principales genios del noveno arte americano, *Frank Miller*, narra el hecho histórico del sacrificio del rey Leónidas y sus trescientos espartanos en el paso de las Termópilas. Los dibujos son sensacionales y transmiten dinamismo de forma admirable, a lo que hay que añadir el excelente colo-



reado de *Lynn Varley*, esposa de *Miller*. Como críticas, apuntar las libertades tomadas por el autor a la hora de retratar a Jerjes y al ejército Persa; en cuanto al argumento, no deja de resultar irónico que los espartanos, a los que se presenta como auténticas máquinas de guerra (lo cual no es equívoco), representen la razón y la libertad, teniendo en cuenta que los espartanos tenían un buen número de esclavos a su servicio. Principalmente, esto se debe a que el autor ha

adoptado el punto de vista heroico del hecho histórico, narrado por Herodoto en sus Crónicas. Algunos otros historiadores calificaron la Batalla de las Termópilas como un sacrificio inútil, aunque Herodoto le da una importancia crucial en la derrota del Imperio Persa de Jerjes por parte de los griegos.

En resumen, un cómic de gran calidad, aunque su precio es excesivo (por mucho que se alegue su buena presentación, el papel y el formato, no salen las cuentas: el precio es muy elevado, aunque esto viene siendo habitual en las colecciones de Norma).

J. M<sup>a</sup> Bravo

300

Dibujos y guión de Frank Miller, color de Lynn Varley  
Color, papel satinado, encuadernación en cartón.  
Norma Editorial

### EL III TESTAMENTO

Una leyenda cuenta que en los albores del Cristianismo Dios entregó a un escriba un cofre conteniendo Su Mensaje, Su Verdad. Mas de doce siglos después, en la plenitud de la Edad Media europea, un inquisidor caído en desgracia y la hija de un arzobispo asesinado emprenden la búsqueda del cofre y de los misteriosos y sobrecogedores escritos que albergaba. La empresa les llevará a diferentes puntos clave de la Cristiandad, como París, Toledo o la brumosa Escocia y les sumirá en una gigantesca y diabólica intriga perpetrada por la propia Iglesia Cristiana, sociedades secretas de tratantes de objetos sagrados e incluso los famosos templarios. Una trama compleja, oscura y ensangrentada, en la que nada es lo que parece, ni siquiera Dios ni Sus Altos Designios.



En este cómic encontraremos un guión sólido y complejo, aunque a veces excesivamente enrevesado y falto de agilidad. El guionista se ha preocupado especialmente de ser riguroso en todo dato y acontecimiento, lo cual hará las delicias de cualquier aficionado a la novela histórica. En cuanto al dibujo, debe decirse que se utiliza la «línea clara», aunque de manera personal, sin llevar al recuerdo de Moebius o sus imitadores. Es muy detallista y majestuoso en cuanto al campo arquitectónico: enormes catedrales, castillos inmensos, preciosos y gigantescos relieves..., todo ello envuelto en un cuidado juego de luces y sombras.

En definitiva, aunque no una obra de estilo épico, el III Testamento sí gustará a los amantes de la intriga medieval y el rigor histórico.

A. Díaz Sánchez

EL III TESTAMENTO  
X. Dorison y A. Alice  
Editorial Glenat. Serie limitada de cuatro volúmenes. Color. Papel satinado, cartón.

### FRANK FRAZETTA, MAESTRO DEL ARTE FANTÁSTICO

Magnífico libro de ilustraciones en homenaje a *Frank Frazetta*, uno de los más geniales ilustradores de este siglo, repasando toda su carrera artística y descubriéndonos facetas profesionales casi desconocidas por sus seguidores, como la de artista publicitario en cine y televisión.

No cabe duda de que las ilustraciones de *Frazetta* son legendarias y han dejado una impronta indeleble justamente merecida. El libro tiene abundantes láminas de sus obras, acompañadas de indicaciones sobre la edición y de anécdotas y comentarios del propio artista. Recomendable sin reservas, este libro es una gozada para la vista y no debe faltar en la biblioteca de todo amante de la fantasía y el noveno arte.

J. M<sup>a</sup> Bravo

FRANK FRAZETTA, MAESTRO DEL ARTE FANTÁSTICO  
Editorial Evergreen. Color. Papel satinado, cartón.





- «El Quijote», artículo, de J.M. Sáez Glez
- «Bestiario», de J. A. M. Jiménez y R. D. G. del Águila
- Secciones de críticas de cine, libros y música, opinión, concursos, noticias, reseña de publicaciones...

- Crítica literaria: «Premio UPC '98», «Madrid, hacia el 2022», «Artífex», «La Luna es una cruel amante»
- Secciones: reseña de fanzines, correo, editorial, concursos y noticias.

- dentro de la máquina», por F. F. Miser
- «Pasaro», por L. Fdez
- «Bang», por H. Espadas
- «La venganza de Cardenas Mulego», por M. Díez
- Críticas literarias: «Los subterráneos», «Visiones '99», «El fin de la infancia»



EL MELOCOTÓN MECÁNICO  
N.º 7

Un número más de esta revista dedicada al mundo de la ficción. Su interesante y ameno contenido es el siguiente:

CINE

- Críticas de «El Guerrero n.º. 13», «XistenZ», «Sleepy Hollow», «House on Haunted Hill», «El corazón del guerrero», «El 6.º Sentido», «El proyecto de la Bruja Blair», «La casa encantada»

ARTÍCULOS:

- «Buñuel, un cineasta español prácticamente desconocido», por J. M. Sáez
- «Historia de la EC», por F. Fernández
- «Agujeros negros», por J. J. García
- «Manual del perfecto tirano», por P. David
- «Indiana Jones», por A. González
- «Bestiario», por J. A. Malagón y R. D. González

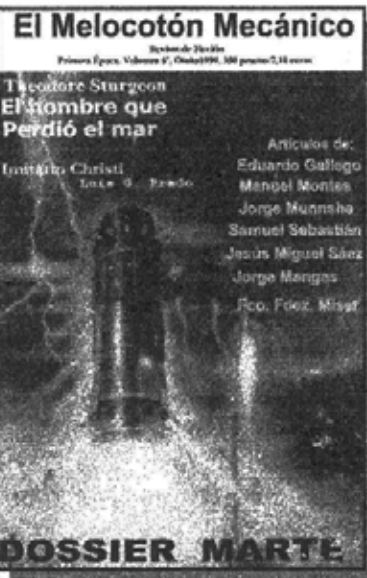


EL MELOCOTÓN MECÁNICO  
N.º 6

En este nuevo ejemplar, los muchachos de EMM nos llevan hasta la aridez y los misterios del planeta morada del Dios de la Guerra, de la mano de su «Dossier Marte». Cuidado con los hombrecillos verdosos.

CONTENIDO:

- Dossier Marte (Artículos): «Marte Lasaña», de J. M. Peña; «Marte: Historia de un fracaso», de M. Montes; «Siberia: ¿una respuesta a la posible vida en Marte?», J. Munnsbe; «Vida en Marte», de E. Gallego; «¿Son marcianos? ¡No, son rojos!», de S. Sebastián; «The Mercury Theatre on Air», de J. M. Sáez Glez; «Manifiesto Marciano», de F. F. Miser
- Relatos: «El hombre que perdió el mar», de T. Sturgeon, «Imitatio Christi», de L. G. Prado
- Cine: «Matrix», «La Momia», «Vampiro», «SW Episodio I», «2001, Una odisea del espacio» y «Contact», críticas y artículos de S. Sebastián, B. B. Martín, J. M. S. Glez, y Pablo A. Lusón
- Poesías: A. Gómez Márquez, R. M. Román Costela, E. Carrión Tomas y Teobaldo González



Formato: Din A4, unas 64 págs. cada número. Trimestral.

Precio: 350 pts.

PEDIDOS Y COLABORACIONES:

Fanzine EL MELOCOTÓN MECÁNICO  
C/ Dr. Pareja Yebenes, 4, 3.º. A,  
18012, Granada

WEIRD TALES DE LHORK  
N.º 21

Un ejemplar gigante dedicado a la vida y obras del genio Edgar A. Poe. Dentro, hallaréis:

- Cómic: «Historias del submundo (III)», por F. J. Gamboa
  - Poesías de Eva M.º Quinteros, Isabel Lasida, T. Glez, G. Vidal, E. Carrión
- RELATOS:
- «Meigaw», por J. Gordillo
  - «Sirviendo a España desde

- «17.ª Edición del Salón del Cómic de Barcelona», de M. A. Garrido
- «Terror, Fantasía y CI-FI en Internet», de J. Peláez
- «In memoriam», de E. Fraile
- «Juan Soñador», de J. C. G.º Herranz
- «El Faros», de Poe, O. Mariscal, J. F. Sastre, M. Paredes y J. Mítez Villaseñor
- «The Dark Valley Destiny» (VII), de L. S. De Camp
- «La Mansión de Arabus», relato, de R. E. Howard. Comentarios de E. Fraile
- «Biografía de Poe», del Archivo W. T. de Lhork

- ♦ «Poe a través de su escritura», de J. Peláez
- ♦ «Desde hace 50 años...», noticia cedida por M. Ayuso
- ♦ «Los Delirium Tremens de Poe», del Archivo W. T. de Lhork
- ♦ «Mad Doctors», de F. A. Barabona
- ♦ «Donde Poe caminó una vez», de H. P. Lowcraft



- ♦ «El cuervo» y otros poemas de Poe. Comentarios de E. Fraile
- ♦ «El cine de Poe», de F. A. Barabona
- ♦ «Poe: Infierno y Gloria», de E. Fraile
- ♦ «Poe y sus Historias Extraordinarias», de D. Ferrera
- ♦ «CI-FI en Poe», de D. Santos
- ♦ «Los relatos cómicos en Poe», de E. Fraile
- ♦ «El póker fantástico: Poe, Corman, Matbeson y Price», de S. Sainz
- ♦ «Adolphe de Castro», de O. Mariscal
- ♦ «R. A. Salvatore», de J. F. Sastre G<sup>a</sup>
- ♦ «El Demonio de la Antártida», relato, de C. Saiz Cidoncha
- ♦ Secciones: Editorial, Área Lhork, recomendaciones editoriales, publicaciones del Fandom

Formato: Din A4, 148 págs. Portada y contraportada en color  
Precio: 1.000 pts.



WEIRD TALES DE LHORK  
N.º 22

Nuevo ejemplar de esta veteranísima revista, «la revista del Fantástico». Las poderosas huestes de LHORK llegan con un vigoroso deseo de hacernos disfrutar de la Fantasía y la Aventura en

sus más amplios significados. Con una nueva y mejorada presentación. En este n.º encontraremos:

RELATOS:

- ♦ «El Dios del Espejo Humeante», por J. Martínez
- ♦ «La sangre del ojancano», por L. G. del Corral
- ♦ «El Faros», por E. A. Poe y A. Silván
- ♦ «La sombra de Horus», por J. F. Sastre
- ♦ «La voz de El-Lilo», por Howard
- ♦ «Idolatría en Zalabar», por F. Moreno
- ♦ «Espadas en la frontera», por E. Fraile
- ♦ «La ciencia diabólica», por E. Rull
- ♦ «Shasarit Mithore», por E. M<sup>a</sup>. Sastre
- ♦ «Las amantes sagradas de Babrán», por C. Saiz Cidoncha
- ♦ «Lo que te pierdes, caballo», por E. Frank

ILUSTRACIONES:

- ♦ F. J. Nájera, J. Arocas, J. R. Gallego, I. Merayo, R. Vargas, Kame, D. Enebral



POESÍAS:

- ♦ «Palomos de la Muerte», por Howard, E. Fraile y J. Parera
- ♦ «La Torre del Elefante», por M. A. Garrido
- ♦ «La reina bajo la calavera», por I. Piedrabuena
- ♦ «Bajo el crepúsculo», por S. Fritz

ARTÍCULOS

- ♦ «Jornadas bárbaras», por M. A. Garrido
- ♦ «La parodia bárbara», por M. Barrero
- ♦ Biografía de Howard coleccionable, por L. S. De Camp
- ♦ Correspondencia de Howard
- ♦ «Larus y otros terrores del mundo astral», por O. Mariscal

- ♦ «La resurrección de Warrl, el Devorador de Almas», por M. Ayuso
- ♦ Noticias de cine, por D. Fraile
- ♦ Literatura en la Web, por J. J. Peláez

Formato: 128 Pags. DIN-A4. B/N.  
Precio: 700 pts.

PEDIDOS Y COLABORACIONES:

Eugenio Fraile La Ossa  
Paseo Muñoz Grandes, 51  
28025 - Madrid  
[circulohork@mixmail.com](mailto:circulohork@mixmail.com)



EL CENTINELA N.º 2

Los chicos de EL CENTINELA vuelven a deleitarnos con un nuevo número de su publicación, esta vez un especial dedicado al Terror en el que encontraréis:

RELATOS:

- ♦ «Punto Final», de M<sup>a</sup>. Almudena Núñez Husillos
- ♦ «La Guarida», de Óscar Vilez
- ♦ «Los Vecinos del Quinto», de José M<sup>a</sup>. Bravo
- ♦ «Bienvenido a casa», de Miguel A. Aijón

ARTÍCULOS:

- ♦ «Un sueño dentro de un sueño», de David Arráez Ramón
- ♦ «Tres autores para un mismo género», de



Miguel A. Garrido

- ♦ «Frankenstein», de Javier B. Gran
- ♦ «Paul Féval y la ciudad vampiro», de Alberto Valentín Saldaña

OTROS:

- «La Habitación Fría», poema de David Arráez Ramón
- «Preludio del dolor y de las náuseas», poema de Gelsomina
- «Abierto hasta el amanecer», crítica de cine de Javier Blasco Grau
- «Vamp's Masters», cómic de J. L. Aguado
- «Alone», cómic de Iván Hojas Martín

Formato: Din A5, 72 págs.  
Precio: 100 pts.

EL CENTINELA N.º 3

Tercer número de este fanzine vallisoletano con renovada presentación y edición y un abundante elenco de colaboradores aportando relatos, artículos, cómics e ilustraciones. No tiene desperdicio. En este número hallaréis:

RELATOS:

- «Tío Dunson», de J. J. Castillo
- «El Armario», de Andrés Díaz
- «Paranoias», de Hugo Lage
- «El Navegante», de Miguel A. Aijón
- «Transmigración», de Raúl D. González



- «La Citao», de Óscar Gutiérrez
- «La Buhardilla», de J. J. García

ARTÍCULOS:

- «Jack Arnold», de David Bardisa
- «Howard, el lado oscuro», por A. J. Pendón

- «Frankenstein», de Javier B. Grau
- «Paul Feval y la ciudad vampiro», de Alberto Valentín Saldaña

OTROS:

- Poemas de Beredil, Gelsomina, J. C. Díez y Teobaldo González
- «The Forest», cómic de Iván Hojas
- «Double Team», crítica de cine de Javier Blasco

Formato: Din A5, 64 págs.  
Precio: 125 pts.

PEDIDOS Y COLABORACIONES:

David García del Campo  
C/ Hermanitas de la Cruz, n.º 2, 2.º C  
47013 - Valladolid  
[colamico@worldonline.es](mailto:colamico@worldonline.es)



MIDGARD N.º 6

Sexto número de este desenfadado fanzine de Alicante dedicado al Rol, el género Fantástico, el Heavy Metal y el Cómic.

CONTENIDO

- «Dragón», relato de D. Llorente
- «Raíces», cómic, de D. Llorente
- «Reglas de conducción para Cyberpunk» (I), de D. Llorente
- Entrevista a Ktulú
- «Las sombras de Shadizar» (I), de A. Díaz

Formato: Din A4, 36 págs.  
Precio: 100 pts.

MIDGARD N.º 7

Nueva entrega de este dinámico fanzine correspondiente a la temporada de primavera, con el siguiente contenido:



- «Oculto al ojo del hombre» (I), relato de J. M. Bravo
- «Raíces», cómic, de D. Llorente
- «Las sombras de Shadizar» (II), relato de A. Díaz
- «Molaman», cómic de D. Llorente
- Artículo: «Reglas de conducción para Cyberpunk» (II), de D. Llorente
- Secciones: Editorial, La Taberna, Reseñas de discos.

Formato: Din A4, 35 págs.  
Precio: 200 pts.

PEDIDOS Y COLABORACIONES:

Apdo. correos 260.  
03160. Petrer (Alicante).  
[midgard@olemail.com](mailto:midgard@olemail.com)

DATA N.º 11

Undécima entrega de esta publicación gaditana dirigida principalmente a los aficionados al cine de los géneros de Ci-Fi, Fantasía y Terror, aunque también pueden encontrarse interesantes artículos, relatos y noticias de tales géneros.

CONTENIDO:

- «Hispacon '99», artículo de Eduardo Gallego Arjona
- «Espatreck 99», artículo de Mabel Villagra
- «El Fantasma de la Opera», de J. M. Carballed
- «Al Otro Lado», relato de J. M<sup>a</sup> Bravo
- «Conan el Bárbaro», artículo de M. Villena
- «Arthur Machen, el gran olvidado de la literatura fantástica», artículo de F. Carrillo
- «Cuando el destino nos alcance», artículo de Julio Martínez Carballed
- «Terminología de la Ci-Fi», artículo de Gabriel Benítez

Formato: Din A4, 36 págs.  
Precio: 395 ptas.



Formato: Din A4, 28 págs.  
Precio: 350 ptas.

PEDIDOS Y COLABORACIONES:

NEXUS  
Aptado. 531 de Algeciras (Cádiz)  
[garry98@interbook.net](mailto:garry98@interbook.net)

FRAMAURO N.º 1

Recién estrenado fanzine de literatura fantástica al que deseamos lo mejor. Los relatos que contiene este n.º 1 abordan géneros como la Ci-Fi, la FH o el Terror. Sin duda, merece la pena.



NEXUS N.º 1

Nueva publicación, hermana de DATA, dedicada a promover la literatura novel de Fantasía, Terror y Ciencia Ficción. En él encontrarás:

- "Los Vecinos del Quinto", relato de J. M<sup>a</sup> Bravo
- "Dioses nuevos en un cosmos viejo", artículo de Eduardo Pablo Giordanino
- "Historia del Necronomicon", de P. Giordanino
- "Sudario", relato de J. M<sup>a</sup> Bravo
- "Angel averiado", relato de J. A. Fernández



DATA N.º 12

Siguiente entrega de esta revista imprescindible para el aficionado al cine clásico de género fantástico:

- «Gran Mazinger», artículo de A. Garrido
- «20.000 leguas de viaje submarino», artículo de Julio Martínez Carballed
- «Flash Gordon», artículo, por M. Villena
- «Mundo Truck», por Giovanni Valerio
- «Reflexiones sobre Un mundo feliz», artículo de M. Barrero
- Zarpa de acero, artículo de F. Carrillo

PEDIDOS Y COLABORACIONES:

DATA  
Apdo. 531 de Algeciras (Cádiz)  
[garry98@interbook.net](mailto:garry98@interbook.net)



- "El precio de un sueño", Fernando Bendala
- "La Jauría de Andamán", de Armando Boic
- "Acechanza", de José M<sup>a</sup> Bravo
- «Y la vida pasó ante sus ojos», de Santos Gabriel
- "Campos de Otoño", Daniel Mares
- "Los caminos de Mitán", de Luis G. Prado
- "Llorando silencio", de Eduardo Vaquerizo

Formato: Din A5, 130 págs., portada a color. Encuadernado.  
Precio: 750 ptas.

PEDIDOS Y COLABORACIONES:

FRAMAURO  
Apartado 41.111  
28080 MADRID  
[framauro@lettera.net](mailto:framauro@lettera.net)



♦ Miguel Ángel Garrido (Sabadell), *El Guerrero del Amanecer* nos envía carta con la siguiente crítica al n.º anterior:

«Viendo ya la impresionante portada que encabeza el segundo cuaderno de SANGRE Y ACERO, uno se percata de que esta es una publicación de calidad más que contrastada. Me ha encantado ese magnífico dibujo de los guerreros a punto de enfrentarse sobre la cubierta de un barco. Respecto al interior de la revista quiero destacar algunas cosas que especialmente me han llamado la atención: el relato de Israel Sánchez Vicente, texto cargado de intensidad guerrera, un excelente artículo sobre el hacha de José M<sup>a</sup> Bravo y Jorge García Picazo, el relato de José M<sup>a</sup> Bravo, igualmente interesante que el artículo interior, y, en relación a la obra de El Destructor de Héroe, Andrés Díaz Sánchez, sólo puedo decir que se encuentra en su tónica habitual: una prosa intensa, no exenta de poética, en una historia de género heroico bien escrita y emocionante. [...] Por último, destacar el dibujo de Carlos Jiménez, quien nos regala con media docena de ilustraciones, algunas de ellas bastante buenas»

Gracias, *Guerrero del Amanecer*, por tus palabras de alabanza y ánimo, recompensa sin precio para nuestros denodados esfuerzos para la consecución de esta revista. Esperamos que los siguientes números de SYA sigan ameritando tus elogios y felicitaciones.

♦ Desde Valladolid nos llega carta de Iván Ávila, colaborador de EL CENTINELA:

«Esta misma tarde llegó a mis manos el n.º 2 de vuestra revista y me quedé con la boca abierta [...] sinceramente, el n.º 1 no me causó tal impresión [...] edición, textos, artículos, dibujos... ¡qué presentación! ¡qué calidad! Lo primero que puede articular fue «éstos lo viven de verdad», y es cierto, si no lo sientes, si no crees realmente en lo que haces, no puedes hacer algo como vuestra revista»

Muchas gracias, amigo, por tus palabras y nos alegra sobremanera que el n.º 2 te haya gustado mucho más que el primero... tal es nuestro objetivo: que cada número sea mucho mejor que el precedente.

Y sí, en cierta forma (al menos, en espíritu) «vivimos» lo que hacemos, y tenemos mucha fe en cada relato, artículo, ilustración o cómic que publicamos. De otra forma sería impensable el esfuerzo de parir cada número. Iván es un buen aficionado a la música, y sin duda sus artículos y traducciones de letras desfilarán pronto en nuestra nueva sección *Sones de Batalla*. Un cordial saludo.

♦ Leemos carta de Antonio Traperero Pardo (Valparaíso de Abajo, Cuenca):

«Voy a comentaros lo que me ha parecido SYA: La Serpiente del Mar es adrenalina pura. Los relatos de José M<sup>a</sup> Bravo son igual de buenos, y aunque el relato del primer n.º no me ha llenado mucho, La Conjura es de lo mejorcito que he leído. Los artículos de armas muy logrados. Aconsejo que sigáis además con discografías de otros grupos cuya temática sea la FH (Virgin Steel, Blind Guardian, Hammerfall,...). Y el apartado de crítica de libros debe ser ampliado (¿Por qué no la crítica a la novela El Guerrero n.º 13 de Michael Crichton?). En una palabra: cojonudo»

Gracias por tus opiniones, amigo Antonio. Las alabanzas a las obras aquí publicadas son la mejor recompensa para sus creadores. Tanto Andrés Díaz, El Destructor, como José María Bravo, El Forjador, esperan continuar entreteniendo e inflamando el sentimiento épico de todos vosotros. También hay que recordar al resto de nuestros magníficos colaboradores, que con su buen hacer engrandecen nuestra revista. En este n.º 3 aparecen nuevos combatientes, que acometerán su misión de manera poderosa y eficiente. Por supuesto, vamos a seguir apostando por el Metal Épico, de hecho inauguramos una sección, *Sones de Batalla*, dedicada a todos esos temas que nos han hecho soñar. Se avecinan más artícu-

los acerca de célebres bandas, y en este sentido os animamos a enviarnos vuestras colaboraciones. La crítica de la película *El Guerrero n.º 13* aparece en este n.º, aunque no la de la novela en que está basada, *Devoradores de Cadáveres* (¿te animas a hacerla tú? ¿Por qué no?). Esperamos tus nuevas cartas y deseamos que este n.º 3 te guste aún más que los anteriores. Un fuerte abrazo.

♦ Publicamos la carta del guerrero **Martín González Martínez**, que nos llega desde Madrid. Como veréis, es un poderoso escrito que no tiene pérdida alguna:

*«Salve, Siervo de la Muerte y Forjador de Leyendas.*

*Creo que no hay que llamarse a engaño. La libertad no existe en todas partes. Desde luego no existe aquí en España; como no existe en ningún lugar donde sea imprescindible el que aparezcan publicaciones como Sangre y Acero -por desgracia bastante minoritarias- para que, por lo menos se oiga un testimonio -que aquí es un ronco grito de batalla- contra la tiranía, la cobardía, la avaricia y la soberbia del Mercado y de la Ley.*

*Ya al contemplar el n.º 1 y el 2 en mi mano, recién adquiridos, me admiró su calidad en la presentación, sus hechuras, como diría un taurino. La labor en todo lo referente a la maquetación -supongo que aquí la «culpa» la tiene J. M.º. Bravo (al que felicito además por sus cuentos vigorosos y esmerados)- me parece, literalmente, heroica, por lo ingente. Quizá incluso demasiado ornamental, en opinión de este humilde corresponsal.*

*En cuanto al contenido literario, uno puede estar más o menos de acuerdo para su gusto, no tanto en relación con la FH -a la cual es seguro que los más que hayan adquirido la revista profesan una gran ve-*

*neración- como al aspecto puramente formal, estilístico, de los relatos. Así, unos me han gustado más que otros, siendo todos verdaderamente buenos.*

*Me parece imposible no leer cada número de un tirón, y las ilustraciones de C. Jiménez me parecen un postre estupefaciente. En mi opinión, son todavía mejores que las de F. Caro en el n.º 1, que también molaban.*

*Una crítica: sin dejar de reconocer, como ya he dicho, el primor y minuciosidad en la presentación, creo que la lectura sería mucho más cómoda si el grueso de los textos estuviese impreso en una caligrafía más común que esa de formas gaélicas que habéis escogido, aunque resultase al cabo menos vistosa.*

*En fin, si a todo lo anterior añadimos los jugosos artículos sobre panoplia e historia militar, tenemos una revista que no sólo se devora una vez, sino que pienso que invita a revisitarse con ávida frecuencia para recrearnos con esta -digámoslo de una vez, a ver si acabamos- Obra de Arte; a años luz de la égida (y el yugo) del Mercado, podrido y vil, pasto de la más negra usura.*

*...A los que buscan la Muerte en el Campo de Batalla...*

*¡Dioses, cuántas mañanas, en serio, cuántos amaneceres cree uno haber contemplado ese mismo Campo de Batalla!, como un perro acorralado, al mirar por la ventana tras apagar el despertador, bostezando, hacia un mundo dulcemente corrupto y mortal, una trampa infalible de humo y de luces. Una mentira.*

*...A los que buscan la Muerte en el Campo de Batalla...*

*He ahí, en esas once palabras, la libertad de la que hablaba al principio. Si no te sales de la Ley para enfrentarte a la Ley, entonces no te sales de la Ley. Son once palabras Fuera de la Ley que arremeten, a tumba abierta, contra la Ley. Más que un lema, es un aullido, el ulular lejano de una trompa de batalla. Algo total y absolutamente inconcebible en la pe-*

*rorata hipócrita de cualquier político, y seguramente insufrible y lacerante como un cadenazo en los ijares para muchos «Espíritus del siglo XXI». Sólo me queda desearles que se den de morros con un ejemplar de SYA, tarde o temprano»*

Gracias por tus opiniones y críticas a la revista, amigo Martín. Nuestro objetivo es causar la mejor impresión en el lector, así que tus comentarios nos llevan a pensar que vamos por buen camino y que sin embargo no debemos jamás dormirnos en los laureles. En este n.º 3, como ya habrás apreciado sin duda, hemos cambiado la tipografía de anteriores números empleada en los relatos. Como tú, otros lectores también nos han comentado este hecho y entre todos nos habéis convencido para realizar tal cambio. Respecto a tus interesantes y bellas reflexiones, incluso filosóficas, acerca de la Ley de Mercado que nos toca soportar, estamos totalmente de acuerdo contigo. Sabemos que a mucha gente les debe resultar extraño el fuego que arde en nuestra revista, unos ideales épicos que tal vez parezcan caducos en este nuevo siglo. El hombre moderno, práctico y dócil, jamás podrá entender SYA. Bueno, ¿y a quién le importa? No a nosotros, desde luego. La dedicatoria que citas alude a la muerte: nadie escoge cómo y dónde nace, pero al menos deberíamos tener el derecho de vivir y morir como deseamos. Y los hay, en este y otros mundos, que han hecho de su vida un campo de batalla, movidos tal vez por ideales o, simplemente, por el fiero placer de luchar. Lógicamente, querrán morir «con las botas puestas», pareciéndoles indigno cualquier otro tipo de final. A ellos les dedicamos SYA.

## ENVIAD VUESTRAS CARTAS A:

José María Bravo Lineros  
C/ Sarasate n.º 4, Caracas B, 6.º p. 3  
21003 - Huelva  
[siembratumbas@hotmail.com](mailto:siembratumbas@hotmail.com)

# Sonnes de Batalla

*Inauguramos una nueva sección dedicada a la música épica, en la que tendrán cabida artículos musicales, reseñas de discos, grupos o, como en esta ocasión, traducciones de letras*

## ORGASMATRON, DEL LP «ORGASMATRON» (MOTORHEAD)

Yo soy ése, Orgasmatron. La mano extendida que te agarra. Mi imagen es la agonía, Mis sirvientes violan la Tierra Servil y arrogante, Clandestino y presuntuoso. Dos mil años de miseria, De tortura en mi nombre. La hipocresía convertida en lo fundamental. Paranoia es ley. Mi nombre es religión, Sádica puta sagrada. Confundo la verdad, Domino el mundo. Mi corona se llama «fraude». Soy el emperador de las mentiras. Os humilláis a mis pies. Os robo y degüello. Vuestra ruina es mi ganancia	Y aún así me adúlais Y disfrutáis con el dolor. Todas mis promesas son falsas, Todo mi amor es odio. Soy el político Y el que decide vuestro destino. Avanzo sobre un mundo martirizado. Un ejército para luchar. Hablo sobre los grandes días heroicos De victoria y poder. Sostengo un estandarte Empapado en sangre. Os conduzco al valor, Os conduzco a la tumba. Vuestros huesos Construirán mis palacios. Vuestros ojos adornarán mi corona. Porque yo soy Marte, Dios de la Guerra, Y os aniquilaré.
---	---

## GRITO DE BATALLA (BATTLE CRY), DEL LP «WARGODS OF METAL» (SACRED STEEL)

Echa un rápido vistazo Y continúa en tu puesto Oh, el final está próximo Si elegimos permanecer En esta tierra abandonada, Llorada, en pena y conflicto, No mejor que tu propia existencia. El Aroma de la Muerte, Persiste en el aire Cadáveres ensangrentados Eparcidos por doquier	Lejano, un trueno desde el cielo Contempla el dolor Escucha el grito de batalla La matanza corre desenfrenada A través de la noche Cuando el sol surge arrastrándose Y vemos la luz del día En el campo de batalla En la tragedia del amanecer A través de la marea carmesí, Nosotros seguimos luchando
---	---

DESAFIO («DEFIANCE»), DEL LP «INVICTUS» (VIRGIN STEELE)

Cabalgando los Cielos, Hijos del Tiempo,  
 Domináis sin Ley.  
 Yo soy mi propio Maestro,  
 Señor Bárbaro nacido del Océano,  
 Yo destruyo vuestro Poder  
 Y resisto vuestra Mano.  
 Tengo El Nechizo de la Fuerza  
 Sin compasión, Sin ceder,  
 Sin rendirme a Falsos Paraísos.  
 Elimino vuestro Vigor, os veo Arder  
 Y seguir camino a través de la Sombra.  
 Gritad al viento, no a mí,  
 Pues no respondo ante nadie,  
 Pedid al mar que no se rompa,  
 ¡Pues el Poder está en mí!  
 Conoced al León, conoced al Caballo,  
 Conoced la resistencia del Alma.  
 Loados sean los bastardos que murieron por amor,  
 Por la belleza y no el oro.  
 Sagrado mañana, te veo brillar,  
 Baña mi espada con tu anciano saber.  
 Desafío, Desafío: un hombre o un Dios.

Yo reto vuestra potencia, vuestras órdenes,  
 Vuestra pervivencia.  
 Yo luto por mi gente, por mi hogar y mi posesión,  
 ¡La lucha es nuestro Legado en la Tierra!  
 Nunca lo olvidéis.  
 Es tiempo de que me enfrente  
 Al gran Despotà Sagrado.  
 Esta noche tendréis el pago  
 Por todos nuestros años de injusticia.  
 Robo vuestro poder, aniquilo vuestro clan.  
 Las nubes y las furias vuelan  
 Hacia el rostro del destino.  
 Robo vuestro poder,  
 Miró en vuestros ojos,  
 Observa... ¡Ve cómo muere un dios!  
 Sin compasión,  
 Nunca me rendiré al miedo,  
 Potencia y fuerza.  
 El Destino es la firma del Caos  
 Escrita en la sangre de mi vida.  
 ¡Mirame, padre, y me verás brillar  
 En divina venganza!

VIENTO NEGRO, FUEGO Y ACERO («BLACK WIND, FIRE AND STEEL»),  
 DEL LP «FIGHTING THE WORLD» (MANOWAR)

La Luna Llena me llama,  
 Mi reino está en mí,  
 El alma mística y el corazón del león  
 Fueron creados por el Talismán.  
 Me invade el éxtasis de la batalla  
 Allí donde vuelan los halcones.  
 La Eterna Juventud me fue garantizada.  
 Yo nunca moriré.  
 Fui nacido del Negro Viento, del Fuego y del Acero,  
 Forjado por los martillos de los Gigantes.  
 Puedo ver en la oscuridad,  
 Soy el Gran Señor.

Anheo el combate,  
 Mi sombra les infunde pánico.  
 Las cuchillas de mi carro  
 Les triturarán cuando se me acerquen.  
 Soy un proscrito  
 En un camino sin retorno.  
 Castigador y espadachín.  
 Nací para arder.  
 El Viento Oscuro me sigue  
 Allí donde cabalga mi negro caballo.  
 El fuego llena mi alma  
 Y el acero aguarda en mi costado.

© Andrés Díaz Sánchez, *El Destructor*



ANTERIORES NÚMEROS DE SANGRE Y ACERO:



-SANGRE Y ACERO n.º 1-

- ◆ «La Serpiente del Mar», relato
- ◆ «La Daga», artículo
- ◆ «Sones de Muerte», relato
- ◆ «La Caída del Imperio Romano», artículo
- ◆ «El Hacha de la Venganza», cómic
- ◆ Ilustraciones de Fernando Caro

Din A4, 56 páginas, 450 ptas.

Noviembre 1998

-SANGRE Y ACERO n.º 2-

- ◆ «Muero matando», relato
- ◆ «El Hacha», artículo
- ◆ «La Conjura», relato
- ◆ «Los Hijos de Odín», artículo
- ◆ «Rebeldes Cántabros», relato
- ◆ «Manowar, el Triunfo del Metal Épico»
- ◆ Ilustraciones de Carlos Jiménez

Din A4, 64 páginas, 475 ptas.

Agosto 1999



**VENTA DE NÚMEROS DE SYA POR CORREO:**

Para conseguir ejemplares de Sangre y Acero puedes:

- Enviarnos un giro postal por su importe + 300 ptas. en concepto de gastos de envío.
- Ingresar dicho importe + 300 pesetas en concepto de gastos de envío en la siguiente cuenta de Argentaria: 2974542398. No olvides enviar una fotocopia del justificante.

**FÉ DE ERRATAS DEL N.º 2:**

- En nuestra sección «Compañeros de Batalla» el nombre del editor de «El Ángel Exterminador» figuraba como Marcos Paredes Chacón. Su nombre es Marco Paredes Reyes
- En la sección «El hacha en Asia» (pág. 15) del el artículo «El Hacha» hay un párrafo de más, concretamente el tercero de la segunda columna comenzando desde arriba.

## Librería Miraguano

C/ Hermosilla 104 - 28009 Madrid

Telf: 91 40116990

Fax: 91 4021843

E-Mail: [miraguano@infonet.es](mailto:miraguano@infonet.es)

Todos los libros disponibles de Fantasía y Ci-Fi

Ofertas y libros descatalogados

Fanzines

Enviamos por correo a cualquier lugar que nos  
indiques.

Visita nuestra web:

[www.miraguano-sa.es](http://www.miraguano-sa.es)

Encontrarás nuestro catálogo, ofertas, novedades  
y otras publicaciones

## GENERACION - X

CÓMICS - JUEGOS DE ROL Y ESTRATEGIA -  
ESPECIALISTAS EN JUEGOS DE CARTAS  
COLECCIONABLES

C/ Galileo 14 Madrid 28015

Telf./Fax: 914470746

C/ General Pardiñas 31 Madrid 28001

Telf./Fax: 914352312

C/ Fermín Caballero 57 Madrid

Telf./Fax: 917300168

## Arte 9

DOCTOR ESQUERDO, 6 - MANUEL BECERRA - GOYA  
28028 Madrid - Telf./Fax: 91 4029608

CRUZ, 37 - A 100 M. DE LA PUERTA DEL SOL  
28012 Madrid - Telf./Fax: 91 5324714

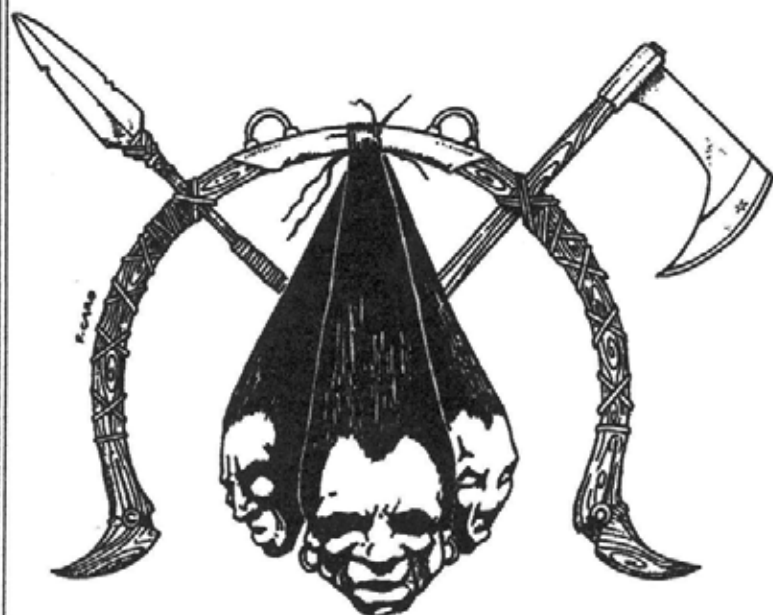
HILARION ESLAVA, 56 - ARGÜELLES - MONCLOA  
28015 Madrid - Telf./Fax: 91 5432343

DE LA PAZ, 5 - JUNTO A CINE RÁBIDA  
Huelva

## CASTILLA CÓMIC

C/ ARRIBAS 7, 47002 - VALLADOLID

TELÉFONO: 983 300645



## MERCENARIOS DEL INFIERNO

CINCO RELATOS, CINCO TRALLAZOS DE LA MÁS  
PURA Y SALVAJE FANTASÍA HEROICA QUE HARÁN  
ARDER LA SANGRE EN TUS VENAS:

MERCENARIOS DEL INFIERNO  
LOS CAZADORES DE CABEZAS  
LA FURIA DE ODÍN  
ESPADAS DE CASTILLA  
EL ASIRIO

ESCRITOS POR ANDRÉS DÍAZ SÁNCHEZ E ILUS-  
TRADOS POR FERNANDO CARO

NO PUEDES PERDÉRTELO.

PEDIDOS E INFORMACIÓN:

ANDRÉS DÍAZ SÁNCHEZ  
C/ FLORENCIO SANZ N.º 15, 2.º D  
28025 — MADRID

