

Jose M^o Bravo Lineros – Andrés Díaz Sánchez

SANGRE y ACERO

Aventura, Épica y Fantasía Heroica

N.º 4

475 ptas.

2,85 €

❦ Cuatro relatos de Espada y Brujería:

"El Corazón de la Oscuridad"

"El Ser de la Charca"

"El Señor del País Verde"

"Los que no olvidan"

❦ Blind Guardian: La Fantasía del Guardián Ciego

❦ Reseñas de literatura, cine, música...

SANGRE Y ACERO T2 4 - MARZO 2001

Comandancia Suprema:

José M^a Bravo Lineros, El Forjador - Andrés Díaz Sánchez, El Destructor

Maquetación y Diseño gráfico:

José M^a Bravo Lineros, El Forjador

Fuerzas de Élite:

José Blaya, El Impune

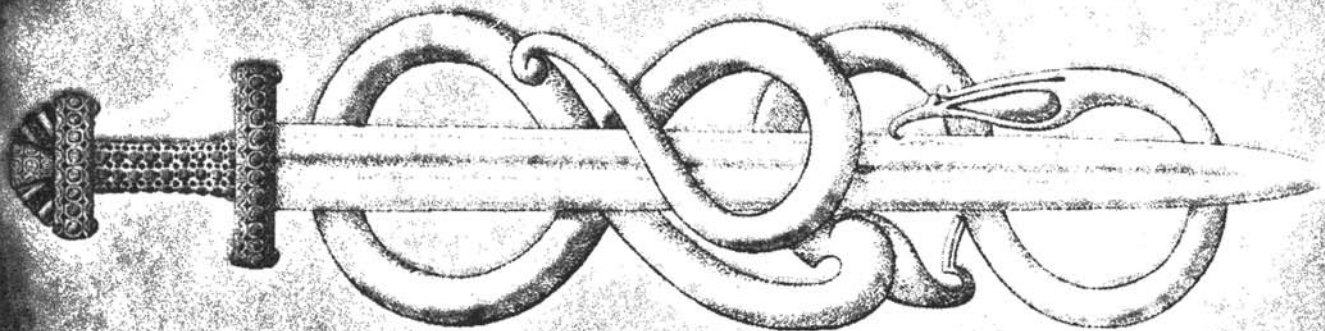
José M^a Bravo Lineros, El Forjador

Andrés Díaz Sánchez, El Destructor

Eugenio Fraile La Ossa, El Gladiador

Luis G. del Corral, El Verdugo de Almas

Iván Ávila Nieto, El Conquistador



¿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
21007 - Huelva

Andrés Díaz Sánchez
C/ Florencio Sanz n.º 15, 2.º D
28025 - Madrid

sangreyacero@yahogroups.com

Lista de correo asociada:

<http://groups.yahoo.com/group/espadaybrujeria>

Canal de Irc:

#espadaybrujeria (www.irc-hispano.org)



- ↖ **PORTADA.** *Ilustración de Gerald Brom* Pág. 1
- ↖ **FUERZAS DE ÉLITE.** *Créditos* Pág. 2
- ↖ **EL ARSENAL.** *Sumario* Pág. 3
- ↖ **ANTES DE LA BATALLA.** *Editorial. Il. de Segrelles* Pág. 4
- ↖ **EL CORAZÓN DE LA OSCURIDAD.** *Relato de Luis G. del Corral, El Verdugo de Almas. Il. de José Blaya, el Impune* Pág. 5
- ↖ **EL SER DE LA CHARCA.** *Segundo relato del Cid por Eugenio Fraile La Ossa, El Gladiador. Il. de Angus McBride* Pág. 11
- ↖ **EL SEÑOR DEL PAÍS VERDE.** *Segundo relato de la Saga de Skarrion Gunthar, de Andrés Díaz Sánchez, El Destructor. Il. de Frank Frazetta* Pág. 21
- ↖ **LOS QUE NO OLVIDAN.** *Tercer relato de la Saga de Daramad Mur Asyh, de José M^a Bravo, El Forjador. Il. de José Blaya, el Impune* Pág. 33
- ↖ **EL TAJO DEL VERDUGO.** *Sección de crítica y reseña de literatura, cine y cómics, por la Comandancia Suprema* Pág. 46
- ↖ **COMPAÑEROS DE BATALLA.** *Sección dedicada a la reseña de publicaciones del Fandom. Por la Comandancia Suprema* Pág. 51
- ↖ **LA HORDA.** *Correo de los lectores* Pág. 53
- ↖ **SONES DE BATALLA: LA FANTASÍA DEL GUARDIÁN CIEGO.** *Artículo de Iván Ávila Nieto, El Conquistador* Pág. 55
- ↖ **CONTRAPORTADA.** *Ilustración de Ken Kelly* Pág. 60

Antes de la Batalla...

¡SALVE, GUERREROS!

SANGRE Y ACERO CRECE. Volvemos con renovados bríos, dispuestos a encarar nuevas hazañas y encender vuestra pasión por la Aventura, la Épica y la Fantasía Heroica. A juzgar por vuestras cartas, cada número os gusta más que el anterior. Ese es nuestro deber y a él nos aplicamos todos los que pilotamos este drakkar, empleando hasta la última onza de energía e imaginación.

Para los que no quieran perderse ninguno de los siguientes números, hemos inaugurado un servicio de suscripción que esperamos sea de vuestro agrado. Tenéis los detalles de dicho servicio en la página 58.

Y centrándonos en el contenido de este número cuatro de SYA, os ofrecemos cuatro relatos de la más salvaje Espada y Brujería: «El Señor del País Verde», segundo relato de la saga del joven Skarrion Gunthar, creación de Andrés Díaz Sánchez, El Destructor; «Los que no olvidan», la tercera y escalofriante historia del sin par Daramad Mur Asyb, obra de Jose M^a Bravo Lineros, El Forjador; «El Ser de la Charca», segunda entrega Fantástica de nuestro mayor héroe épico: El Cid Campeador, escrita por Eugenio Fraile La Ossa, El Gladiador; y «El Corazón de la Oscuridad», relato de magia y coraje, obra de Luis Guillermo del Corral.

No sólo tendréis estas maravillosas crónicas, sino también otro material tan interesante o más aún: en SONES DE BATALLA podréis ahondar en la historia y carácter de esa banda que todos nosotros hemos oído y gozado, Blind Guardian, en un artículo escrito por Iván Ávila, El Conquistador.

Seguiremos reseñando libros, películas, comics y todo lo que se tercié en EL TAJO DEL VERDUGO (una sección, por cierto, muy aclamada en vuestras cartas). Todos lo que dicen que la Fantasía Heroica está muerta deberían **CORTARSE LA LENGUA**; tanto esta sección, como en **COMPAÑEROS DE BATALLA**, demostramos a los inútiles perdedores que arremeten contra lo nuestro que el Rol, el Heavy Metal, la Espada y Brujería, los comics de FH y el cine épico **JAMÁS** van a morir, porque lo sostenemos vosotros y nosotros, todos los auténticos aficionados, los que escupimos sobre las modas, las imposiciones editoriales o la incomprensión. Ellos son muchos, pero son débiles... Nosotros somos pocos, pero somos **FUERTES**.

José María Bravo Lineros,
El Forjador

Andrés Díaz Sánchez,
El Destructor



El Corazón de la Oscuridad

Por Luis G. del Corral,
El Verdugo de Almas



Yamshira, capital de la provincia de Lacusia. Un lugar habitado por almas corruptas y perversas. En sus calles el mal puede hallarse bajo múltiples formas. Desde las retorcidas intrigas palaciegas de la Corte, en las que se juega con venenos y reputaciones manchadas, hasta los oscuros callejones en los cuales se cortan gargantas con cuchillos de filo mellado. Existe un dicho que así reza: «Yamshira, donde basta las ratas ciñen espada».

Es una urbe populosa, con grandes mercados y plazas donde se ajusticia a los condenados mediante la bota, el hacha, el fuego o el desmembramiento. Posee muchos templos dedicados a oscuras deidades a las que se elevan plegarias para obtener la desgracia de los enemigos, y diminutas tienduchas donde los ladrones trocan por oro el producto de sus robos. Las gentes que por sus calles pululan no permanecen ociosas. Los asesinos nunca están faltos de trabajo, como tampoco lo estaban los boticarios que les venden los venenos con que emponzoñan sus filos.

El honor en este lugar no existe más que en una forma sangrienta. ¿Lealtad? Sólo se rinde pleitesía al tintineo de las monedas. Quien traspasa el umbral de sus puertas llega a un mundo en el que sólo sobrevive el más fuerte. Los aceros no conocen el abrazo de las vainas y el aire apesta a una amalgama de salitre, sudor y excrementos. En las mesas de las tabernas, cosidas a tajos, entre trago y trago, sumergidos en los humos de las antorchas y en el caos de las estridentes risas de las rameras, los marinos narran fabulosas historias de tierras más allá del horizonte y los rufianes fanfarronean borrachos.

Cuando el viajero llega a Yamshira, sin duda preguntará por un lugar donde reposar y gastar unas monedas para apagar su sed y aplacar los fieros rugidos de su vientre. Se le darán muchas respuestas, y si su interlocutor conserva aún algo de piedad, una advertencia: no deambular por las tabernas y posadas del puerto. La Boca del Infierno, tal es el nombre del lugar. Los guardias de la ciudad no osan entrar en sus angostas y sucias calles, mas no por temor, pues sed de sangre no les falta, sino por el buen oro que llena las bolsas de más de un capitán manirroto.

Esta historia que ahora os cuento transcurrió allí mismo, en Yamshira, largo tiempo ha, cuando Shogun IV todavía era joven y su brazo fuerte...

—¡Más vino, posadero! —quien así gritaba era un hombre flaco, de pelo sucio y largo, con ojos pequeños y oscuros y una nariz afilada y estrecha. Su faz se asemejaba a la de una rata—. ¡Mi garganta sigue seca! —frente a él se hallaba un marinero de cabeza calva y anchas espaldas y un hombre obeso, de carnes fofas como las de una babosa. Se volvió hacia ellos y se inclinó sobre la mesa—. Como os digo, compañeros. Ese hombre de seguro posee grandes riquezas y no echará en falta una o dos bolsas de oro y gemas.

—Eres un loco —replicó el marino—. Hay algo siniestro en ese mercader. Un primo de mi primo cuenta que cuando su extraño bajel llegó al puerto reinaba una calma total, y sin embargo... ¡sus velas estaban tan hinchadas que casi reventaron!

—Si la superstición fuera oro, todos los marinos seríais emperadores —terció el gordo—. ¿Qué hay de sobrenatural en un mercader extranjero que se establece en Yamshira?

—Es un brujo, seguro —el marino aferró un amuleto que le colgaba del cuello—. Nadie sabe quién es, ni le ha visto el rostro, ni se sabe de dónde viene. No puede traer nada bueno.

—Brujo o no brujo —dijo Ghorlak, *Cara de Rata*—, entraré e su palacio y saldré convertido en un hombre rico.

—Eres un loco. Te robará el alma por tu osadía y vagarás eternamente entre este mundo y el país de los muertos.

—Calma, amigo, calma —respondió el obeso.

En ese momento, una moza de rubios cabellos les llevó una nueva jarra de vino, si es que vino se podía llamar a ese líquido oscuro y agrio. El ladrón puso en la mano de la moza dos monedas y la despachó con un fuerte azote en las nalgas.

—Tu pellejo se está volviendo blanco por momentos —se volvió hacia el gordo—. ¡Trae acá ese vino! Yo también estoy sediento —se escanció el vaso hasta casi rebosar, dio un par de tragos y comenzó a narrar a sus hermanos de borrachera las excelencias en el lecho de las pintarrajeadas prostitutas del templo de Lial, la diosa del amor.

—¡Serían capaces de revivir a un muerto!

Horas más tarde, Ghorlak *Cara de Rata* se movía furtivamente entre las sombras. El cielo estaba cubierto de nubes que tapaban las estrellas. Era la primera noche del novilunio. La noche ideal para robar. Llevaba una capa negra, espada corta, un juego de ganchos y una cuerda con un garfio de tres puntas en un extremo. Colgados del cinturón llevaba dos sacos de cuero en los que depositar el botín que esperaba obtener.

A lo lejos, escuchó el tintineo metálico de las cotas de malla y los pasos húmedos que chapoteaban en los sucios charcos de agua de lluvia y orines de perro. Rápidamente se ocultó en la oscuridad de un callejón próximo y se agachó, cubriéndose con la capa. Debía ser cauteloso ahora, pues los guardias que rondaban más allá de la Boca del Infierno no tenían por qué ser clementes con los ladrones que se adentraban en las calles fuera de su feudo. Tras unos minutos de angustiosa espera, siete hombres armados con lanza y sable pasaron no muy lejos de él y siguieron andando.

Suspiró aliviado y reanudó la marcha. Mientras se deslizaba hacia su destino, pensó en que con esta hazaña lograría el respeto del los jefes del Gremio y por fin acabarían los temores a un dardo envenenado en castigo por su rebeldía. «Rebeldía», pensó mientras escupía al suelo. Si era él quien corría todos los riesgos, ¿por qué los jefes del Gremio se apropiaban de un diezmo del botín? De invertirse los papeles, estaba seguro de que no se mostrarían tan orgullosos...

Cuando por fin llegó a su destino lo observó detenidamente: muros negros con la altura de tres hombres y, tras ellos, el palacio de aguzadas y esbeltas torres blancas con pináculos de pizarra azul. Un hombre que viviera en tal lugar sin duda debía ser poseedor de grandes riquezas. Avanzó con sumo cuidado hasta el pie de los muros y, una vez allí, cogió la cuerda que colgaba de su hombro, con las puntas del triple garfio forradas de trapo para que no hicieran ruido al golpear el muro.

Se apartó unos pasos y gracias a un giro de muñeca la cuerda voló hasta salvar el obstáculo. Dio unos cuantos tirones para asegurarse de que la cuerda estaba segura y comenzó el ascenso. Luego, la enrolló de nuevo y saltó al otro lado del muro. Cayó agachado y, sin levantarse, observó el lugar.

Sonrió. Aquellos jardines, con sus arbustos de fragantes flores y sus fuentes rebosantes de agua perfumada, le proporcionaban un escondrijo perfecto. Comenzó a dar la

vuelta al suntuoso edificio, buscando un lugar por el que entrar, cuando algo le golpeó por detrás, echándole al suelo. Sintió un aliento cálido y húmedo en su cuello y escuchó unos gruñidos cada vez más cercanos a su oído.

Se volvió violentamente y tras ponerse en pie vio a su atacante. Parecía un perro, pero tenía la piel escamosa y cabeza de serpiente. El monstruo se abalanzó sobre él. Ghorlak, con un solo movimiento, desenvainó su espada y golpeó. El tajo resonó como si golpease contra el metal. Rápidamente, giro sobre su pie izquierdo y dirigió el golpe al lomo del engendro, pero también resultó inútil.

Los adversarios quedaron frente a frente. El monstruo miraba al hombre con una extraña expresión de inteligencia en sus ojos amarillos. Rugió mostrando unos enormes colmillos y una larga y afilada lengua bífida que se movía como si poseyera vida propia. Saltó de nuevo hacia delante. Ghorlak se echó a un lado, pero no antes de que su pecho fuese marcado por las garras del otro. Tambaleándose, lanzó una estocada a su derecha, mas la espada resbaló en los dientes del engendro, haciéndole tan sólo un pequeño corte en la lengua.

Desesperado y jadeante, el ladrón interpuso su acero entre él y su rival, que de nuevo brincaba hacia él. Cuando el filo dio contra las escamas del costado fue como si golpease contra un muro invisible. No obstante, el ser cayó al suelo, gimiendo de dolor. De la herida brotaban rizos de un vapor hediondo, al igual de que de la espada del sorprendido ladrón. Enseguida comprendió: la sangre de la criatura, que había manchado el arma al cortar lengua, poseía algún poder extraño ante el cual el monstruo no era inmune.

El perro-serpiente siseó amenazador, reculó y saltó de nuevo, pero esta vez la espada mordió su cráneo hasta hendirlo y hacerle desplomarse sin vida. Ghorlak envainó su acero y, tras asegurarse de que la herida del pecho no era profunda, siguió buscando una entrada.

Tras pensarlo durante varios segundos, se encaminó a una de las torres. Tal vez ese comerciante guardase sus posesiones más preciadas en ella.

Sacó las ganzúas. Al poco, la puerta se abrió y traspasó el umbral. Descubrió, entre la oscuridad, una escalera de caracol ascendente. Subió, iluminado por los braseros colgados de la pared, que se inflamaban a medida que se acercaba a ellos y perdían su fulgor cuando los dejaba atrás.

Tras una fatigosa ascensión, durante la cual el sudor resbaló hasta sus heridas y le produjo un molesto escozor, llegó ante una nueva puerta. Era muy diferente de aquella por la que había entrado en la torre: al menos dos veces más ancha y alta, parecía construida en un único bloque de lisa piedra negra.

En su superficie había, grabada en oro, una estrella de cinco puntas invertida, y en torno a ella una serie de extraños jeroglíficos cuyo significado no supo desentrañar pero que le produjeron una extraña desazón. A ambos lados del umbral había dos estatuas de tamaño colosal; representaban a hombres de poderosa musculatura y expresión ceñuda, con turbante y taparrabos, empuñando una gran espada curva.

Se estremeció. Pensó que quizás no debiera estar allí, y si emborrachándose en alguna sucia taberna. Pero haciendo un terrible esfuerzo se dijo que no había arriesgado tanto para salir corriendo ahora como una vieja. Extendió la mano hacia la puerta y ésta, apenas la hubo rozado, comenzó a subir silenciosamente.

—¡Por los cuernos de Teruk! —exclamó, asombrado.

La estancia estaba bañada en una intensa luz blanca que parecía emanar de las mismas piedras que la formaban. No contenía nada entre sus paredes, exceptuando una gran piedra negra de múltiples facetas a la cual un hábil tallador había dado la forma de un corazón humano. La gema flotaba a la altura de su rostro, oscilando suavemente.

Avanzó hacia aquella maravilla, dispuesto a apropiársela.

—¡Detén tu brazo, miserable! —se volvió. Aterrado, descubrió que los dos colosos negros habían cobrado vida. Ahora se hallaban dentro de la estancia, a escasos pasos de él, blandiendo amenazadores sus poderosas espadas— No tienes derecho alguno a poner tus sucias mandos de ladrón sobre el *Corazón de la Oscuridad*.

Observó que, aunque las palabras parecían provenir de sus bocas, no despegaban los labios. Cerró el puño sobre la gema y rápidamente la guardó en uno de los sacos que colgaban de su cinturón.

Los guardianes avanzaron dispuestos a segar el cuello del intruso, pero sus movimientos eran tan lentos y torpes como la roca de que estaban hechos. Tenía que alejarlos de la puerta, aún estaban demasiado cerca como para aproximarse a ella. Desenvainó la espada y retrocedió con cautela. Las esculturas animadas avanzaron pesadamente, haciendo temblar el suelo con cada paso que daban. No albergaba ya duda alguna acerca de los poderes arcanos del mercader. Se reafirmó en su deseo de no dejarse arrebatar el botín obtenido. Sin duda debía ser muy valioso cuando dos custodios como aquellos lo guardaban.

—¡No sabes lo que has hecho, loco arrogante! —siguieron caminando, inexorables— Devuelve el Corazón ahora y se te permitirá abandonar esta cámara con vida.

—¡Nunca! ¡Si deseais recuperarlo tendréis que arrebátarmelo de mi mano muerta!

—Sea, pues. Tuviste tu oportunidad.

Ghorlak comenzó a sudar copiosamente y se relamió nervioso los labios. Sus rivales se habían separado y trataban de rodearlo. Eran lentos, pero largos sus brazos y sus espadas. Elevó una plegaria a Teruk, el Dios de los ladrones, y decidió llevar a cabo una arriesgada maniobra.

Se lanzó al suelo con una voltereta, escapando por apenas el espesor de un cabello a los filos que hendieron el suelo. Sin detenerse ni mirar atrás, se levantó y corrió como el rayo hacia la salida de la cámara. Bajó las escaleras como si de una tromba se tratase, salió a los jardines y en un instante se plantó en lo alto del muro y lo sorteó. No cesó en su carrera hasta que llegó a las callejas del puerto.

El encapuchado se volvió temeroso hacia la puerta de la taberna, que acababa de abrirse, esperando que algún rufián intentase cobrar la recompensa que ofrecían por él. Suspiró de alivio al observar que eran una ramera y un borracho que apenas se tenían en pie.

Su huida duraba ya varios días, desde que los jefes del Gremio fueron hallados sin vida, cubiertos por una grue-

sa capa de hielo. La amante de Zoltán, uno de ellos, había sorprendido al asesino y logró marcarle la cara con las uñas antes de que escapara. Vio así el rostro de aquel que cubrió con una gélida mortaja al que compartía su lecho: ¡Ghorlak *Cara de Rata*! Pero no era posible. Cuando eso ocurrió, justo el día siguiente de su incursión en aquel palacio, Ghorlak lo celebraba con sus camaradas ladrones en el burdel del templo de Lial, gozando de su prostituta favorita. Y sin embargo, de pronto, en su rostro, aparecieron cuatro surcos sangrantes, como si garras invisibles le hubieran arañado...

Ahora, Ghorlak, embozado y perseguido, pagó su copa con una sucia moneda de cobre y abandonó la taberna, con la cabeza gacha. Tenía que ser la joya. Debía deshacerse de ella, pero ¿de qué modo? Tras mucho cavilar, decidió que quizás devolviéndola a su dueño su ira se apagase. Eso no le ahorraría problemas con los cofrades del Gremio de Ladrones, pero al menos el hechizo que sobre él pesaba perdería su fuerza.

Tenía miedo. A medida que se acercaba al palacio, una garra afilada y sanguinolenta atenazaba su ánimo. ¿Acaso así se calmaría el dueño de la joya? Quizás fuera mejor dar media vuelta y salir huyendo que enfrentarse a...

¡Shiiink...! El inconfundible roce de un acero al ser desenvainado le hizo clavar los talones y, por puro reflejo, volverse a la vez que desenvainaba el propio. Una brisa helada le envolvió, estremeciéndole en lo más profundo de su ser. Pero más terrible aún fue el contemplar el semblante de quien se hallaba frente a él. Era como mirarse en un espejo, pero un espejo maldéfico, pues su doble poseía torcida mirada y sonrisa siniestra. Sus ropas, su espada, eran como siempre había imaginado que debían ser: elegantes, con un aura de majestad; pero todo en él le transmitía una incómoda frialdad que le helaba el aliento.

Alzó la espada, interponiéndola entre él y el siniestro ente.

—¿Qué clase de demonio eres?—preguntó, con voz temblorosa.

—Uno que conoces muy bien, Ghorlak—incluso su voz era un eco idéntico a la suya—, que hasta ahora yacía dormido y sin vida. No puedo dejar que renuncies al *Corazón de la Oscuridad*, condenándome de nuevo al Sueño Eterno.

—Eres un ingrato. Después de lo que he hecho por ti, de haber cumplido tus más profundos deseos, ¿así me lo pagas? No, ser mezcquino y ruín, si alguien ha de morir, ¡ese eres tú!

Atacó tirándose a fondo. Ghorlak detuvo la estocada al tiempo que se echaba a un lado y trataba de segar el cuello de su rival. Este, con sobrehumana rapidez, detuvo el tajo y se echó a un lado, sin dejar de interponer en ningún momento su arma.

Cara de Rata hizo una finta hacia el rostro del otro, pero su artimaña fue descubierta y evitada con un tajo de izquierda a derecha que la detuvo fácilmente. Trató de apuñalarle el rostro, pero su enemigo lo evitó agachándose; le zancadilleó, haciéndole tropezar y caer. Sin embargo, devolvió el golpe cuando su siniestro gemelo alzó el filo, dispuesto a atravesarle el corazón.

Ambos contendientes se levantaron y de nuevo se situaron frente a frente. Era increíble. Aquel espadachín conocía todos sus movimientos y lograba detenerlos casi antes de que se produjeran; y, de algún modo extraño, a él le ocurría lo mismo. Sabía en qué lugar colocar exactamente su espada, cómo debía moverse para golpear en el punto preciso. Pero también sabía que sus ataques serían siempre detenidos. No podía ven-

cer en una pelea así, debía huir, encontrar refugio. Contra tal adversario no tenía medios para vencer.

—Eso es—replicó el otro—. Témemme, necio y sucio rufián, deja que el pavor te robe el aliento, inclínate, suplica por tu patética vida.

Su puño comenzó a brillar con un aura de fría luz azulada que se extendió hasta rodear por completo el arma que sostenía.

—¡Jamás!

Llevado por el pánico, *Cara de Rata* atacó alzando su espada sobre la cabeza. Su contrincante detuvo el torpe tajo y de improviso comenzó a carcajearse. Ghorlak, horrorizado, vio cómo una gruesa capa de hielo reptaba a lo largo de su hoja. Justo cuando el frío comenzaba a entumecerle el puño lo abrió, dejando caer el acero, que se quebró en pedazos al golpear contra el firme.

—¡Alto a la guardia!—por el extremo de la calle asomó un grupo, atraído por el ruido de la pelea.

El doble demoníaco se volvió mascullando una maldición. Ghorlak aprovechó su distracción para asestarle una formidable patada en la entrepierna y una dentellada de dolor cerró sus mandíbulas sobre su propia virilidad, obligándole a caer de rodillas. Haciendo un terrible esfuerzo, se levantó y trató de huir. Tres de los soldados que formaban parte de la patrulla se separaron de sus compañeros y corrieron tras él. Por fortuna, ellos llevaban armadura, lo que volvía sus zancadas lentas y pesadas.

Ghorlak giró de improviso, metiéndose en un callejón. Cuando los guardias se dispusieron a entrar el primero de ellos fue golpeado sin piedad, saltándole dos dientes. Rápidamente despojó al aturdido soldado de su espada y su daga y corrió de nuevo, hacia el mercado. Preso de una súbita inspiración, se dirigió hacia el puesto de un alfarero, arrojando su mercancía al suelo y haciendo tropezar a los dos guardias, que cayeron entre cacharros rotos y maldiciones. No paró hasta un largo rato después, una vez hubo llegado a las puertas del palacio del mago.



—Pasad, por favor, mi amo os aguarda—le abrió la puerta una muchacha de larga cabellera dorada hasta la cintura, ojos azules y miembros gráciles y esbeltos, con una piel blanca como la leche. Sorprendido, se dejó conducir a través de pasillo, al que siguieron estancias ricamente ornadas con mosaicos de vivos colores y columnas retorcidas junto a las cuales se hallaban estatuas de oscuro mármol vetado de verde y blanco, cuyas brillantes miradas eran esmeraldas y zafiros.

El salón donde se hallaba el conjurador era de techo alto, con arcos terminados en punta y un pasillo con balcón, a cierta altura, que lo rodeaba. El techo estaba cubierto por una magnífica vidriera, cuyo dibujo azul, verde, amarillo y naranja resultaba proyectado por el sol del mediodía sobre el blanco suelo. Era una estancia inmensa, demasiado grande para un edificio tan pequeño. Por toda su superficie había árboles, plantas y flores exóticas y desconocidas entre las cuales se movían bestias de sigilosos pasos y revoloteaban aves de trinos musicales. En el centro había un estanque del que bebían todos los animales, a su lado una alfombra y sobre ella una mesa con un banquete digno de un emperador.

En una silla estaba sentado un hombre de avanzada edad y lengua barba gris que vestía una amplia túnica blanca. A ambos lados, tras el amplio respaldo de su asiento, se situaba la misma pareja de colosos con los que se enfrentara la noche que robó la joya.

—Acercaos sin temor —la voz del anciano era sonora y profunda, la de alguien que ha visto cosas con las que otros tan sólo sueñan—. Mis golems nada os harán si yo no lo ordeno antes.

Ghorlak se sentó en una silla frente al mago, al otro extremo de la mesa. Puso a un lado las armas que robara al soldado de la guardia y escrutó con ojos desconfiados a su anfitrión.

—Me esperabais —no era una pregunta

—Así es. Mis poderes me han revelado que ya os habéis enfrentado a la Sombra.

Excitado y nervioso, el ladrón se echó hacia delante.

—¿Os referías a ese demonio que casi me mata y me ha robado el rostro?

—Sí, pero antes de hablar sobre tal, os he de explicar de modo que lo entendáis los poderes que habéis desatado al apropiaros el *Corazón de la Oscuridad* —abrió los brazos en un amplio e invitador gesto—. ¡Comed! Os aseguro que nada de lo que veis está ensuciado con veneno. Mi criada lo ha preparado especialmente para vos.

Ghorlak no se hizo de rogar y comió. Aquellos manjares en verdad eran dignos de un dios. La carne era tan tierna y jugosa que se le deshacía en la boca, y tras beber esos licores de color oscuro, aroma picante y sabor fuerte y recio, ¿cómo podría volver a envenenarse las entrañas con aquel bebedizo infecto que servían en las tabernas del puerto? Mientras llenaba el estómago, el mago, que se presentó como Pellsilaur de Deltalia —una rica y próspera ciudad del continente Austyl, en la desembocadura del río Fuchu— le desveló el secreto del *Corazón de la Oscuridad*.

—La gema que robásteis perteneció a un rey hechicero de un país desconocido, situado en unas tierras más allá del Océano de Oriente, donde los necios afirman que acaba el mundo. La gema fue creada para absorber y devorar la maldad y la corrupción que asolaban aquellas tierras. El monarca se mostró satisfecho al ver que sus arcanos conocimientos servían para llevar la paz a las tierras que gobernaba con justicia desde su trono.

«Mas toda la maldad, la corrupción y la perversidad que aprisionó en el interior de aquel talismán llegó a corromper y desbordar la prisión en que estaba encerrada. Todo aquél que ponía sus manos sobre la joya maldita veía cómo su lado oscuro cobraba vida propia, alimentándose del odio, la envidia, la codicia y la sed de sangre que era capaz de albergar su alma, dando forma a la Sombra. Este doble maligno hacía realidad todos los deseos ocultos y frustrados del dueño de la joya.

«Los temores y miedos del amo del *Corazón de la Oscuridad* son la fuente en que bebe sus poderes, un manantial que no está dispuesta a dejar que se seque. El único medio de contener a la Sombra es derrotarla en duelo singular.

—Pero, ¿cómo lo lograré? —exclamó Ghorlak—. Si lo que decís es cierto, será como luchar contra uno mismo. ¿Cómo vencer en una lid así?

—Conociendo vuestras propias debilidades —respondió Pellsilaur— y actuando en consecuencia. Sólo de esa manera lograréis la victoria en un combate que muchos poderosos guerreros han hallado imposible de ganar.

—¿Y qué pedías a cambio de vuestra ayuda? —preguntó Ghorlak, receloso.

—Tan sólo una cosa: vuestra vida —el hechicero alzó la mano, conciliador—. Deteneos, tan sólo deseo un... sicario que realice las misiones que le encomiende. A cambio, yo os pagaré con oro, protección y... otras cosas —añadió, al ver las lascivas miradas que Ghorlak arrojaba sobre las sinuosas curvas de la muchacha, cubierta por una fina gasa transparente que se ceñía a su cuerpo como una segunda piel, mientras le escanciaba una nueva copa de vino—. Sherezade ciertamente sabe cómo complacer a un hombre. Mis estudios de lo arcano me privan de tal placer, pero sin duda vos sabréis cómo gozar de él.

Ghorlak meditó la oferta. Si había algo que él apreciaba por encima de todo era su libertad. Pero también era cierto que, desde el más despreciable mendigo al más alto de los dioses, hay cadenas que nos sujetan a lugares y gentes de la más diversa naturaleza.

Se dijo que una cosa era elegir libremente un amo al que servir por propia voluntad y otra padecer bajo una autoridad impuesta a la fuerza, como la del Gremio de Ladrones. Lo que el hechicero le ofrecía a cambio de su lealtad le atraía, en especial la joven Sherezade. La miró a los ojos y ella le sonrió. Tomaría una decisión, pero antes precisaba conocer más respuestas.

—¿En qué consistirán mis tareas a vuestro servicio?

—Podéis actuar según os plazca, pero en el momento que escuchéis mi llamada —la voz del hechicero adquirió un tono autoritario— acudiréis sin demora. ¿Os place entonces mi ofrecimiento?

—Me place —respondió Ghorlak.

Se levantó y le tendió la mano a Pellsilaur, que se la estrechó con fuerza y firmeza. El ladrón pensó que, aunque se había encadenado a un señor, él había escogido con total libertad su cadena. Si finalmente la elección resultaba equivocada el error sería tan sólo suyo.

—Entonces, si me seguís —dijo Pellsilaur, levantándose—, os prepararé para la terrible lucha que os aguarda...

Se internó bajo las arcadas de un largo y estrecho pasillo, seguido por las dos estatuas animadas y Ghorlak, que, a falta de vainas adecuadas —la suya era pequeña—, caminaba empuñando la espada y la daga.



Ghorlak observó la estancia. Según Pellsilaur, aquella cámara en las entrañas de la tierra, redonda y vacía, que apesta a humedad y podredumbre, apenas iluminada con la luz de las antorchas, era el lugar donde los astros habían determinado que se librara el duelo. A indicación del hechicero se había bañado, perfumado, recortado cabellera y barba y cambiado sus ropas por otras más adecuadas. Ahora, las líneas finas y afiladas de su rostro se destacaban aún más, casi como si fueran a rasgar la piel y mostrar el hueso que cubrían. Vestía camisa verde, pantalones pardos y botas altas de cuero negro. También había cambiado sus armas por un sable de filo curvo y empuñadora de plata labrada con la figura de un águila y una daga de acero negro.

Cuando se miró en el espejo de plata de sus aposentos —si me vais a servir, precisáis un lugar en el que repo-

ner fuerzas»—, apenas se reconoció. Su reflejo le recordaba a la estatua del gran Goldeus *El Noble*, fundador del Gremio y héroe legendario. La estatua de oro macizo descansaba ahora en el templo de Teruk y había sido robada de la Galería de la Fama en Kotedo, la Capital del Imperio de las Cinco Islas. Quizás él también estuviese destinado a realizar grandes hazañas, como Goldeus. Quizás, fuera quien fuera el vencedor en aquel siniestro pozo, *Cara de Rata* hallase la muerte y renaciera bajo otra forma.

—¿Estáis dispuestos?

—Sí —respondió, sin volver el rostro—. Lo estoy.

—Bien, entonces recordad mi advertencia: vuestra Sombra alimenta su existencia y su poder con vuestros miedos y temores. Sólo conociendo vuestras debilidades lograréis derrotarla —Ghorlak atravesó la estancia, sable en mano, y descendió por el graderío hasta el fondo del pozo que se hallaba en el centro de la cámara. Se palpó la bolsa que llevaba al costado, donde guardaba el Corazón.

No hubo de esperar mucho. Un soplo de aire helado entró en el lugar y descendió al fondo del pozo, donde tomó forma. La Sombra se hallaba ante sí, reflejo siniestro de su alma y su ser. No le extrañó ver que vestía y estaba armado como él. Desvainó su acero y, sin mediar palabra, atacó.

Como en su anterior encuentro, cada uno sabía lo que iba a hacer el otro y bloqueaba sus golpes casi antes de que los asestase.

Tan sólo se escuchaba el repicar del acero, que resonaba con ecos de muerte en el techo abovedado. Los sables dibujaban mortales arcos de acero y odio mientras ambos contendientes se deslizaban veloces sobre las piedras, buscando el modo de romper la guardia contraria. La Sombra lanzó un tajo a las rodillas de Ghorlak, que éste detuvo con facilidad para luego describir un arco de abajo arriba, hacia el rostro. Mas su rival lo evitó saltando hacia atrás. Agachándose, ambos se pusieron en guardia, blandiendo el sable con la diestra mientras con la otra mano desvainaban la daga.

Caminaron de lado, en un círculo que poco se fue estrechando hasta que los filos hicieron estallar aquel silencio que pesaba como el plomo en un trueno de metal que relampagueaba con los destellos de las antorchas sobre su bruñida superficie.

La Sombra encendió sus manos con un fulgor blanco, extendiéndolo sobre sus armas, dispuesto a hacer lo que no había podido antes. En breves instantes, grandes charcos de hielo azul salpicaban el suelo. Fue llevando a Ghorlak poco a poco hasta los escalones inferiores del graderío, intentando que

tropezara, poniéndole así a su merced. Mas no sucedió de tal modo, sino que Ghorlak fue subiendo, logrando una posición ventajosa. La Sombra, furiosa, intentó cercenarle los tobillos. Ghorlak lo esquivó de un salto y cuando aún no había tocado el suelo dio una patada en el rostro de su rival, que retrocedió con una mueca de dolor... Al igual que él. Incrédulo, se llevó la mano al rostro y observó sus dedos, manchados de escarlata con la sangre que fluía desde su nariz.

—¡Defiéndete, miserable! —bramó la Sombra.

—No. Ahora lo sé. Tú eres yo y yo soy tú —Ghorlak abandonó las gradas y se situó frente a su gemelo maléfico—. Lo que uno sufre lo sufrimos los dos, pues ambos somos el mismo ser. He aprendido a reconocer mis miedos, no debo enfrentarme a ti con la espada. Debo aceptarte como parte de mí, tal y como eres. Tal y como soy. Ven a mí.

—¡Maldito seas! ¡Maldito tú y toda tu descendencia, hijo de una ramera!

La Sombra cargó contra Ghorlak, aullando enloquecida. El ladrón se mantuvo en el lugar, sin mover un solo músculo. Hubo un destello cegador; Ghorlak sentía como si sus pedazos se fundieran y uniesen en un nuevo ser, único e indivisible. La oscuridad, el frío y el temor seguían allí, pero ahora volvían a ser parte de él y podía usarlos en beneficio propio.

—Os felicito —Pellsilaur se acercó hasta él y le puso una mano en el hombro—. Se podría contar con los dedos de una mano aquellos que han logrado la victoria en una lucha así —dio una palmada seca y uno de los golems se aproximó con una tenazas. Ghorlak extrajo de su bolsa el talismán que tantos problemas le había dado y se lo entregó al coloso, que lo sujetó firmemente con la herramienta y se marchó—. Será mejor que el Corazón vuelva a donde debe estar. ¿Os ocurre algo? Tenéis una expresión rara.

—¿Qué hubiera pasado si...?

—Habríais muerto, y la Sombra con vos, al marchar vuestro espíritu al Otro Mundo. Pero ahora —le invitó a abandonar aquel lugar con una sonrisa—, creo que os gustará más la compañía de Sherezade que la de este viejo. Ella os espera en vuestra alcoba...

Ghorlak musitó un agradecimiento apenas audible y abandonó aquella estancia. Una vez llegó a sus habitaciones, mientras abría la puerta y observaba el cuerpo tendido sobre las pieles del lecho, se dijo a sí mismo que al menos, en la lid que ahora le aguardaba, sólo obtendría placer. Cerró la puerta tras de sí y se dirigió hacia la muchacha, que le aguardaba con una sonrisa y los brazos abiertos.



© Luis G. del Corral, *El Verdugo de Almas*

Sangre y Acero n.º 4



EL SER DE LA CHARCA

Por Eugenio Fraile La Ossa,
El Gladiador

Tras su primer encuentro con las fuerzas del Mal y de la Oscuridad ante los altares del dios romano Pan (El Altar en el Bosque), el joven caballero se reafirma en su repugnancia por todo aquello que huele a brujería. Pero su destino parece abocarle a enfrentarse a otras lides que pondrán a prueba su temple y valor...

L JINETES DE LA TARDE



Las pétreas montañas se alzaban imponentes en la quietud del cielo del ocaso, como gigantes dormidos y silenciosos. Tras ellas, el sol de la tarde declinaba lentamente extendiendo sus anaranjados rayos que como sinuosos dedos acariciantes formaban extraños juegos de luces

y sombras entre los farallones dentados.

El graznido de los cuervos en los riscos y cárcavas y el seco rozar de los matorrales y abrojos entre las piedras, agitados por el viento, eran los únicos sonidos que rompían la hierática dormidez del paisaje.

Zigzagueando por entre las cortantes y agrestes paredes de un desfiladero, sobre el cual los pinos y abetos enanos volcaban sus sombras, se estiraba un estrecho sendero subiendo hacia lo alto de los montes.

Después, despertando apagados ecos en la rocosa garganta, dejóse oír el sordo rumor de unos cascos de caballo.

Surgiendo por una retorcida trocha del camino hizo su aparición una comitiva de cuatro jinetes, de los cuales únicamente dos iban ataviados de acero y cuero. Al frente de aquel reducido grupo cabalgaba un hombre al que sus vestiduras denotaban como a un guerrero. Era joven, de estatura mediana, anchas espaldas y pecho amplio. Su oscuro cabello, cortado en una media melena, sombreaba un rostro curtido por el sol y el viento de los montes y las llanuras, de rasgos enérgicos, trazos varoniles y mentón firme. Dos ojos grises de chispeante fiereza refulgían con una voluntad indómita.

Bajo su indumentaria, que consistía en un jubón guateado sobre el que brillaba una acerada cota de malla, se marcaban unos brazos de músculos nudosos que embrazaban sin esfuerzo el pesado escudo de combate y las riendas del corcel que montaba. Un jaquetón de negro terciopelo le cubría desde la cintura hasta dos dedos por encima de las rodillas, y unas polainas de malla entrelazada protegían sus robustas piernas. Completaba su atuendo una larga y recta espada de grueso pomo en una vaina de cuero.

A su lado, cabalgando sobre una nerviosa yegua parda, iba un hombre de encanecidos cabellos y frondosa y bien cuidada barba. De aspecto macizo y áspero e igualmente ataviado para la guerra, empuñaba un estandarte que representaba los blasones reales de Fernando I, señor de Castilla y León.

A espaldas de ambos guerreros, montando en dos oscuras mulas ricamente enjaezadas, iban dos damas. La más joven de ellas era una mujer hermosa, de dorados cabellos como el trigo, un cuerpo flexible como el junco que crece entre los arroyos y un rostro suave de óvalo perfecto. Sus ropajes de fino lino y una capa de suave vellón blanco que la cubrían atestiguaban sus orígenes nobles.

La segunda mujer doblaba en edad a la joven y por sus ropajes oscuros y ademanes autoritarios no resultaba di-

ficil adivinar que era meramente una dama de compañía.

De aquel heterogéneo grupo fue el más joven de los hombres el que rompió el silencio de la marcha:

—Veo por vuestro rostro que parecéis preocupado, don Alonso. ¿Acaso consideráis difícil la misión que nuestro rey Fernando nos ha confiado? —preguntó con voz firme.

El así llamado levantó la vista del pedregoso sendero que seguían y contestó lentamente.

—No es la misión lo que me tiene preocupado, don Rodrigo. Escultar a doña Blanca de Almenara, que como bien sabéis es la protegida de nuestro señor desde que su padre, el difunto conde de Almenara, cayera combatiendo con los enemigos de Cristo, es tarea fácil. Ya queda poco trecho hasta llegar a los dominios de su prometido, don Pedro de Aguilar, para así poder celebrar sus esponsales. Cuestión de una jornada más a caballo... Son otros los motivos de mi preocupación.

—¿Otros motivos? —arguyó Rodrigo— ¿Cuáles pueden ser? No se han visto partidas de moriscos por estas tierras desde que el barón de Arriaza los vapuleara en la batalla de los Dos Santos. ¡Y aunque los hubiera, vos y mi espada darían buena cuenta de ellos!

—Valientes palabras son esas don Rodrigo, y a fe mía que os honran. ¡Pero hay cosas ante las cuales el más templado de los corazones tiembla de espanto!

—Por Cristo que os hallo muy misterioso... ¿A qué cosas os referís?

Don Alonso, como haciéndose eco del desánimo que había puesto en sus anteriores palabras, miró aprensivamente a su alrededor, a las altas paredes y oscuras frondas que se cerraban ominosamente sobre ellos.

—Son estos montes, estos bosques que se abren ante nosotros como verdeantes fauces. Hubiese preferido bordearlos aunque hubiese supuesto dos jornadas más de viaje.

En aquel punto del diálogo, dejóse oír la cálida voz de doña Blanca por detrás de ambos guerreros.

—¿Qué os ocurre mi buen don Alonso? ¿Acaso no seguimos el camino correcto? —inquirió la dama.

Don Alonso volvióse presto hacia su señora y señalando con su enguantada mano hacia delante, explicó:

—¿Veis aquel pico, aquel que sobresale por entre las más altas copas de los árboles y hacia el cual nos dirigimos en línea más o menos recta? ¡Pues bien, —prosiguió al ver que la joven dama asentía con su rubia cabeza— le llaman el monte Yerga, el Monte de los Perdidos, y no desearía tener que acampar en sus alrededores!

Doña Blanca lanzó una suave risa al escuchar aquellas palabras.

—Vamos, vamos, don Alonso. Cualquiera diría escuchándoos que es la corte del Diablo. Vos, que habéis guerreado en multitud de batallas y habéis dado sobradas pruebas de valor y coraje, no habréis de temer a una simple montaña, por perdida que se la llame!

La fina ironía que la dama puso en sus últimas palabras hizo que don Alonso guardara silencio con un apagado murmullo. Al poco, la joven, con los colores de la burla chispeando en sus ojos, se dirigió a Rodrigo.

—¿Y vos, don Rodrigo, no tenéis nada que decir sobre estas consejas de viejas?

—Yo os digo, señora, que jamás dudaría del buen juicio de don Alonso. Y aunque bien podéis ver que

soy joven, sé por experiencia que existen extraños hechos y fuerzas oscuras. ¡Haríais bien en no burlaros de ellas!

—¿Cómo os atrevéis a hablarme de tal modo? —preguntó la hermosa dama mientras sus ojos asaeteaban con furia a Rodrigo.

—¡Señora, os ruego que os calléis! —contestó éste.

—¡Haré que os azoten por vuestra insolencia de villano y no recibiréis ninguna paga!

Rodrigo detuvo con un seco tirón de las bridas su caballo y encarándose a la irritante dama habló con furia contenida.

—Escuchad, mi muy noble señora. Si estoy aquí es porque me une una grata amistad con vuestro prometido, don Pedro, y no por una soldada, por muy abundante que ésta sea. Y además, me gustaría ver quién osa poner las manos encima a un caballero de Castilla! —terminó Rodrigo con una mueca burlona.

Don Alonso, que durante el diálogo establecido entre la joven dama y el fogoso caballero había mantenido la vista al frente, intervino al fin.

—¡Os suplico que guardéis la calma, mi señora, y a vos os digo igual don Rodrigo! La noche se acerca y aún hemos de encontrar un lugar donde acampar. Démonos prisa.

Humillada y roja de ira, doña Blanca se mordió los carnosos labios. Pareció que fuese a iniciar la discusión de nuevo, pero la fría mirada de Rodrigo la hizo desistir de su intención. Coincidiendo con el fin de la conversación, las sombras de la tarde dieron paso a las primeras pálidas estrellas haciendo que don Alonso cayera en un mutismo sombrío y deprimente.

2. LOS HIJOS DE LA NOCHE

«En profundas cuevas y lugares malditos acechan aún, esperando su oportunidad, los Hijos de la Noche»

El claro era pequeño, rodeado de peñas rocosas y matorrales, cruzado por un pequeño arroyo de frías y cristalinas aguas que bajaban desde los picos nevados, en las alturas. Más allá, rodeándolo, se extendía el profundo bosque, y dominándolo todo, la oscuridad de la noche.

Las llamas de una hoguera hacían que sobre las paredes del desfiladero que daban entrada en el claro, se dibujasen cambiantes sombras anaranjadas y rojizos reflejos, como si una legión de diablos estuvieran bailando al son de una infernal barahúnda.

Alrededor del calor que proporcionaban las ardientes ramas que chascaban y crepitan lanzando miríadas de chispas en el frío aire de la noche, dos hombres, arrebujados en sendas capas de piel, miraban con hipnótico interés las contorsionantes evoluciones de las llamas. Cerca de ellos, e igualmente arropadas con gruesas mantas, dos mujeres dormían en silencio.

La atmósfera era opresiva en el pequeño campamento, ayudando a ello el lúgubre silbar del viento por entre las quebradas y el monocorde ulular de una lechuza entre las frondosas copas de los árboles.

La luna, cubierta por espesos mantos de nubes, surgía a veces tímidamente en el cielo, iluminando con su mortecino resplandor el rostro de los guerreros. En una de aquellas ocasiones, don Alonso, no pudiendo reprimir por más tiempo el desasosiego que le mantenía en vilo, susurró con voz queda:

—Siento como si algo o alguien nos estuviera observando...

Rodrigo, que había estado removiendo con una pequeña rama las ascuas del fuego, paseó su vista por el entorno del claro, hasta donde llegaba el dudoso y bailoteante resplandor de las llamas. A unos pasos de la lumbre, las monturas piafaron inquietas.

—Tranquilizaos. Sólo es el arrastrar del viento por entre los arbustos y el murmullo del arroyo...

—¡No, os digo que más allá, en las sombras, algo nos acecha, lo sé! —contestó con vehemencia el maduro caballero.

Por toda respuesta, Rodrigo se levantó desembarazándose de la capa y escudriñó a su alrededor, con la mano diestra apoyada en el pomo de su espada.

Estuvo así durante un tiempo, observando. El bosque se estrechaba en torno a ellos como una muralla circular. Los troncos de los árboles más cercanos brillaban como bronce pulido a la luz de la hoguera. Tras ellos se extendían las tinieblas y el silencio de los espacios abiertos en la lejanía.

Justo detrás de ambos guerreros, una ráfaga de viento agitó las ramas de los árboles, trayendo el arrítmico croar de las ranas. Parecía como si la naturaleza invisible palpitará de vida y movimiento en torno a ellos.

Sin más hablar, Rodrigo volvió a sentarse otra vez junto al fuego.

Don Alonso cambió de sitio, de forma que ahora estaba de cara a los árboles que flanqueaban la salida del claro. Se notaba que mantenía una lucha interna contra los temores que le agitaban profundamente el alma y que hacían que un color ceniciento cubriera su faz. La sombra de un desconocido horror planeaba en el enrarecido ambiente de olor a leña quemada.

Al fin, no pudiendo mantener por más tiempo su inquietud, don Alonso comenzó a hablar, como si con ello pretendiese disipar su miedo.

—¡Escuchad don Rodrigo lo que voy a contaros y luego podréis juzgar si mi actitud de esta noche es cobardía o la lucha del instinto vital ante cosas que están más allá de toda comprensión humana!

—Hablad mi buen don Alonso, que yo no habré de echaros nada en cara.

—¡Noble es vuestro linaje a lo que veo!

Tras una pequeña pausa, don Alonso retomó el hilo de la conversación:

—Hace ya varios años, por tierras de Toledo, combatí a las órdenes de don Guzmán Torres de Hinojosa por la toma de la fortaleza de Alkahim. Tras un largo asedio y a costa de muchos hombres valientes, logramos abrir brecha en las fuertes piedras de las murallas.

»No os describiré la espantosa carnicería, el vertiginoso caos en el que nos vimos envueltos. Os bastará saber que la sangre nos cubría hasta los codos y los brazos nos dolían de tanto hendir cráneos. Tras la derrota de aquellos diablos, recorrimos la fortaleza estancia por estancia, y aún me pongo enfermo al recordar los horrores que hallamos en los calabozos y subterráneos de aquella maldita ciudadela: hombres despedazados hirviendo en calderos gigantes, seres que eran una abominación de la naturaleza, horribles pozos que no tenían fondo y de los cuales surgían gritos indescribibles y hedores incalificables. Sin dudar, purificamos con acero y fuego aquel nido de horrores. Yo personalmente atendí a un viejo judío que agonizaba en una oscura mazmorra. Este anciano me contó con voz trémula, mientras la muerte planeaba sobre su cabeza, que aquella fortaleza había servido de morada

a varios brujos adoradores de horribles seres que habían llegado con sus servidores desde la oscuridad que se adivinaba más allá de las estrellas, cuando nuestro mundo era aún una masa ígnea.

»Todos los habitantes de aquella fortaleza habían renegado del culto a Alá y en noches malditas, mediante sacrificios humanos, llamaban a aquellas monstruosas deidades para celebrar ritos obscenos y antinaturales.

»Aquel judío me contó muchas y horribles cosas que se enterraron en mi alma profundamente y que desde aquel día me torturan en sueños. Y me habló de ciertos lugares que sirven de entrada a nuestro mundo para aquellos seres malditos, a los que llamó «dos que moran el limo primordial».

»Después murió entre horribles dolores, pero no sin antes entregarme un tosco mapa en el cual se detallaban algunos de aquellos portales que unían extrañas dimensiones y lugares. ¡Y una de aquellas puertas es ese maldito monte que se alza sobre nosotros!»

La frase fue terminada casi con un sollozo...

Tras las palabras de don Alonso, un pesado silencio se cernió sobre los dos hombres, pero Rodrigo, en su fuero interno, sintió erizarse el vello de su nuca ante el temor a lo desconocido.

Por fin, cercana la hora bruja, y ya fuera por el cansancio de la jornada o por la tensión de la situación, los dos hombres fueron quedándose amodorrados, acunados por el fragante olor y el callado palpitar de la floresta salvaje. La quietud profunda y única del bosque primordial, en la cual la noche adquiría una corporeidad que se podía palpar, les envolvió en un suave abrazo.

Después el sueño se apoderó de los dos guerreros.

Así le pareció al menos a Rodrigo. Sin embargo, lo cierto era que el paso del agua del arroyo y la canción del viento entre las hojas seguía marcando sin cesar la transición de la noche.

Cuando vino a darse cuenta, barridas las brumas del sueño por el frío de la noche, tenía los ojos abiertos y el cuerpo en tensión, en ese estado de ingravidez física que presta el duermevela.

Acababa de oírse un sonido que nada tenía que ver con el pulso vital del bosque. En el interior del joven guerrero se agitaron vagos e indefinidos sentimientos de alarma. Escuchó atento, aunque en vano al principio, ya que los latidos de su corazón golpeaban las sienes como retumbantes tambores de guerra.

El fuego habíase consumido hacía tiempo ya, quedando únicamente rojizos rescoldos. A su lado sintió la presencia de don Alonso, removiéndose en un inquieto sueño.

De repente, Rodrigo se despejó por completo dándose cuenta de que lo que le había despertado sonaba muy cerca, al tiempo que una fetidez espantosa inundaba el aire del claro. Los relinchos de los caballos asustados le confirmaron que algo extraño ocurría.

Con un grito que era al tiempo aviso para sus compañeros y la liberación de la tensión que había acumulado, Rodrigo se puso en pie de un salto, desenvainando con un seco ludir de acero contra cuero su espada, y se enfrentó cara a cara con el horror. El claro del bosque ya no estaba desierto, se veía atestado de una silenciosa multitud de gentes extrañas. Parecían hombres, aunque daban la impresión de haberse detenido en la escala evolutiva hacía muchísimo tiempo.

Bajo la luz de la luna, que ahora no se hallaba cubierta

por las nubes, el castellano observó que aquellos seres eran muy bajos de estatura, de espalda arqueada y con una piel blanquizca, sin vello, que daba la sensación de no haber sido expuesta nunca al sol y al viento. Tenían una cara ancha y abotargada, donde destacaban unos ojos saltones de mirar vacío y maligno, que reflejaban toda la abismal crueldad sin nombre que ha acechado a los hijos del hombre desde que descendieron de los árboles para caminar por el suelo.

Por toda vestimenta empuñaban entre unas garras coriáceas y retorcidas unas pesadas mazas rematadas en agudos pinchos. Todo su aspecto denotaba una brutal y primordial maldad que repelía.

En ese momento, don Alonso, rotas por fin las barreras del sueño, despertó al igual que las damas, y entonces una especie de silbidos y gruñidos se elevaron de entre aquellas gentes al tiempo que movían sus contrahechos cuerpos como si siguieran un inaudible ritmo.

La multitud agitó las mazas con violencia y redobló la fuerza de los silbidos y gruñidos, girando en vertiginosas vueltas, acercándose cada vez más al reducido grupo.

En ese instante pareció que la locura se apoderase de don Alonso. Murmurando frases sin sentido y lanzando espantosas carcajadas que resonaron profundamente entre la arboleda circundante y asestando tajos a derecha e izquierda con su espada, se abrió paso por entre aquel infernal maremagnum de silbidos y garras que se retorcieron para agarrarle, haciendo caso omiso de las desesperadas voces de Rodrigo.

Por unos momentos aún se escucharon sus delirantes carcajadas en las umbrías profundidades boscosas, para ir perdiéndose al poco en la distancia de la noche. Por su parte, doña Blanca y su ama de compañía se mantenían abrazadas una a la otra, con un terror lívido pintado en sus rostros.

Y fue entonces cuando comenzó la carnicería.

Con un grito de furia y los dientes apretados Rodrigo se lanzó en medio de aquel caos danzante, moviendo su espada como la cuchilla de un matarife. Cortando, destripando y cercenando, ganó espacio a su alrededor, donde se amontonaron rápidamente hasta una docena de cadáveres.

Pero Rodrigo sabía que su situación era desesperada. Por muchos enemigos que abatiese, su brazo se cansaría antes de haber acabado con todos sus atacantes. Con el rostro cubierto de sudor, alzó su ancha espada trazando un círculo de muerte a su alrededor.

Paso a paso, encogido como un lobo presto a saltar, Rodrigo fue retrocediendo, protegiendo a las dos mujeres que se hallaban a espaldas suyas.

Mas aquellos seres parecían poseídos por una fanática locura, avanzando sobre los cuerpos caídos.

La gran espada de afilada hoja volvió a hendir el aire nocturno abriendo grandes claros en las filas de los atacantes. Rodrigo se movía con rapidez cegadora tratando de cerrar todos los huecos, aplastando aquí y cortando allá.

A pesar de que el cansancio iba haciendo mella en la fortaleza del guerrero, éste parecía la encarnación de la furia. Con la cabeza erguida en un mudo desafío, las piernas separadas y afianzadas en el suelo como dos poderosos troncos y el nervudo brazo empuñando la espada, semejava algún héroe de las antiguas canciones célticas.

Tenía los músculos contraídos formando grandes masas y las facciones de su rostro esbozaban una mueca

iracunda y mortífera, destacando el brillo terrible de sus ojos a través del velo sangriento que los cubría.

Y lo que parecía inevitable sucedió. Al asestar Rodrigo un poderoso tajo, la hoja de la espada se incrustó con fuerza en el cuerpo de uno de aquellos seres, impidiéndole utilizarla y privando así al castellano de su ventaja.

Al momento, el guerrero se vio derribado por multitud de cuerpos resbaladizos que arañaban y desgarraban sus vestimentas y carne. Aún trató Rodrigo de ponerse en pie e incluso aplastó un par de rostros con sendos golpes de sus puños, pero al instante siguiente su cabeza pareció estallar en miríadas de pequeños puntitos y se sumergió en la oscuridad más completa, cayendo en un profundo pozo de negrura sin fin.

Por segunda vez en aquella noche, Rodrigo despertó. Un millar de rojos demonios golpearon sus sienes cuando abrió los ojos. Con un gemido apagado volvió a cerrarlos, al tiempo que sentía como si su cabeza diera cientos de vueltas.

Cuando le pareció que todo dejaba de danzar alocadamente a su alrededor, volvió a abrir los párpados y se vio a sí mismo tumbado boca a abajo en el claro donde había luchado.

Pero por más que miró desde su posición no pudo ver a ninguno de aquellos extraños seres más parecidos a sapos que a hombres. Ni siquiera los cuerpos caídos en la lucha.

En ese momento, acordándose de doña Blanca y su acompañante y aunque cada vez que alzaba la voz le parecía como si en su cráneo se clavase un puñal ardiendo, las llamó a grandes voces.

Sólo le contestó el murmullo del bosque. Con un supremo esfuerzo, el castellano se puso en pie, tambaleándose, y por un acto reflejo llevó su mano a la parte de atrás de su cabeza, notando en un punto un enorme bulto cubierto de sangre ya seca. La maza de alguno de aquellos sapos andantes le había golpeado con dureza. Seguramente le habían dado por muerto, y así habría sido sin duda si el golpe le hubiese alcanzado de lleno.

El murmullo invitador de la corriente del arroyo rompió el hilo de sus pensamientos. Con paso aún vacilante, el joven guerrero se dirigió hasta él y arrodillándose introdujo su cabeza en las frías aguas. El frescor de las mismas le despejó por completo, al tiempo que le proporcionó un alivio para su dolorida cabeza.

Al notar la vaina de la espada vacía se dedicó a buscarla por el claro, hallándola cerca de donde cayera. Mas no tuvo igual suerte con las monturas.

Ahogando en sus labios una maldición, Rodrigo decidió que ya era tiempo de encontrar a las mujeres donde quisiera que se las hubiesen llevado aquellos demonios. Sin más demora que un último vistazo al ahora destrozado campamento, se internó en el bosque.

No tardó en hallar rastros claros como cuando cazaba con su padre y amigos en los bosques de Vivar. Ramas rotas y hojas holladas le fueron señalando el camino que presumiblemente habían seguido sus atacantes y que se dirigía hacia el monte Yerga.

El monte se encontraba en una aparente calma nocturna, cubriendo con su presencia intangible el avance del guerrero por las umbrías florestas. El firmamento no mostraba las señales del amanecer todavía, sino únicamente el lento desplazamiento de las estrellas.

Al poco comenzó a nevar. Pequeños copos blancos, como ligeras bolas de plumas, empezaron a caer del oscuro cielo, golpeando con suavidad el rostro del castellano.

Rodrigo sentía en su piel la mordedura del frío, ya que su capa de piel había desaparecido. Pequeñas volutas de vapor surgían de su boca y nariz.

De repente, como escupido por la oscuridad circundante, una extraña figura se plantó delante del guerrero surgiendo tras unos tupidos arbustos. El castellano reconoció en aquel remedo humano que se alzaba ante él, en pie, inmóvil y silencioso, el rostro de don Alonso. Un rostro desencajado ahora, donde los ojos le miraban sin parpadear y cuyos labios pronunciaban, entre una espuma verdosa que surgía de la comisura de los mismos, palabras sin sentido.

Don Alfonso tenía la cabeza inclinada de lado, como si se bamboleara siguiendo el ritmo de una melodía que sólo él podía escuchar.

El castellano sintió que se estremecía, no a causa de la espada que el hombre sostenía en la mano, sino más bien debido a la ominosa amenaza de su postura y su silencio. Sugería una auténtica locura. Rodrigo había oído oír a viejos pastores y cazadores que había hombres que enloquecían en la vastedad profunda de los espacios abiertos. Algo así parecía ocurrirle al maduro caballero.

El de Vivar se tensó, esperando el ataque del desquiciado, ya que parecía inútil razonar con él. Dio un paso atrás... y en aquel momento, lanzando una terrible carcajada, el loco atacó.

Al acercarse alzó la espada dispuesto a cargar en el golpe todo el peso de su cuerpo. El valeroso joven saltó de lado desviando con su hoja el tajo de don Alonso, que de haberle alcanzado le habría abierto el cráneo como grasa derretida.

Al instante siguiente, don Alonso se hallaba tendido en el nevado suelo a causa del formidable puñetazo que Rodrigo le acababa de propinar con su puño derecho en pleno rostro. Éste, se inclinó con un rápido movimiento y volvió de costado al hombre, examinándole con ágiles dedos. Pudo comprobar que sólo estaba desvanecido y tras apropiarse de la espada del loco, se lo cargó con facilidad sobre sus fuertes espaldas apoyándolo sobre el grueso tronco de un pino.

Al poco, don Alonso dio señales de despertar. A dos pasos de él, Rodrigo observó que el rostro del soldado parecía haber recuperado la serenidad, desapareciendo el extraño fulgor de la locura de sus ojos.

Don Alonso trató de ponerse en pie, con un apagado gruñido, pero volvió a caer al suelo falto de fuerzas para sostenerse. Las musculadas manos de su amigo le alzaron de nuevo, manteniéndolo derecho hasta que pareció que era capaz de sostenerse en pie por sí solo.

—¿Os encontráis bien? —interrogó Rodrigo.

El aturdido caballero contestó con un vago e imperceptible encogimiento de hombros.

—¿Y bien? —insistió el joven zarandeándolo con fuerza.

Aquello pareció despertarle por completo.

—¿Qué ha ocurrido? ¡Por Cristo, ahora recuerdo! ¡Aquellos seres y una extraña música que sonaba dentro de mi cabeza! —dijo don Alonso llevándose las manos a las sienes y apretándoselas con las palmas.

—¡Eso no importa mucho ahora! —habló con rapidez Rodrigo.— Se han llevado a las dos mujeres, supongo que a sus guaridas en las entrañas de ese monte que tanto teméis!

—¡Dios Santo, están perdidas! —murmuró apagadamente don Alonso.

—Vos sois libre de tomar el camino que queráis, pero yo he empeñado mi palabra de caballero en que llevaría a doña Blan-

ca ante su prometido y ningún horror surgido de las grutas del averno me lo impedirá. ¡Y eso lo juro por la cruz de mi espada!

—¡Perdonadme, querido amigo. Hacéis que me avergüence de mi cobarde actitud pasada. ¡Estoy con vos!

—¡Pues bien, no se hable más y en marcha, que ya el tiempo apremia!

El castellano no malgastó más aliento en palabras. Hoscamente, prestó atención a las señales del camino que seguían, avanzando con poderosas zancadas. Don Alonso, en silencio, caminó detrás de él.

3. LOS QUE MORAN EN LO PRIMORDIAL

*«Y aquellos que una vez existieron
aún pueden morar
si son llamados de los abismos...»*

Había dejado de nevar.

El amanecer era todavía una mancha borrosa en el cielo. Abajo, entre las copas de los árboles, ahora cubiertas por un manto blanco donde la luna rielaba con una luminosidad cruda prestando al paisaje una apariencia irreal, dos figuras avanzaban entre la espesura. Era tanta la quietud, que los pasos de las suaves botas de cuero de ambos hombres sobre la tierra nevada daban la sensación de romper el silencio con un ruido intenso. Ninguno de los dos hablaba mientras atravesaba con rapidez tupidos matorrales y bordeaban abruptos taludes.

El alba, aún difusa, comenzaba a blanquear con un tono gris los picachos de las montañas lejanas cuando Rodrigo y su compañero llegaron a la falda del monte que era su objetivo.

Durante un buen trecho, se aplicaron a subir por entre las rocas, hasta que al fin, medio oculta por espinosos arbustos, hallaron la entrada de una oscura cueva.

Jadeantes y cubiertos de arañazos que les habían infringido las puntiagudas rocas que habían coronado, comenzaron, tras una mirada de mutuo asentimiento, a desbrozar la entrada de la cueva a punta de espada.

No tardaron en conseguirlo, y tras dejar el paso franco se introdujeron en la tenebrosa oscuridad, guiados por la vacilante luminosidad prestada por las antorchas que portaban y que en previsión habían preparado. El suelo de la gruta se inclinaba hacia abajo, enroscándose hacia las entrañas de la tierra, mientras en el ambiente flotaba una humedad pegajosa y fétida.

Después de un prolongado descenso tanteando chorreantes paredes, ambos hombres se encontraron en un estrecho pasadizo en el cual sus pasos no producían ningún tipo de ruido o eco alguno, dando la sensación de hallarse en la gigantesca panza de un ser innumerable.

Aquel pasadizo parecía no acabarse nunca, al tiempo que el acre olor a descomposición aumentaba hasta hacerse completamente insoportable.

Rodrigo tenía la sensación de hallarse por debajo de la base de la montaña, mientras que por el rabillo del ojo vigilaba la actitud de su compañero, cada vez más nervioso y vacilante.

Avanzaban en la oscuridad de hondos pasadizos, tanteando o arrastrándose casi a veces sobre las irregularidades del suelo de las cavernas. Aquí y allá, entre las ramificaciones de los túneles, Rodrigo procuraba señalar el camino marcando con su espada las paredes de la gruta.

Los dos hombres prosiguieron su marcha sin detenerse, y mientras caminaban sus mentes no podían dejar de imaginar extrañas escenas evocadas por la oscuridad que les rodeaba más allá de la claridad de sus antorchas.

En alguna ocasión, Rodrigo creyó escuchar unos pasos furtivos a sus espaldas provenientes de las oscuras bocas de los túneles laterales. Otra vez le pareció oír un sonido suave, blando y reptante, como si un enorme gusano o babosa se arrastrara sobre el piso de tierra.

Ni siquiera un guerrero valeroso como era el castellano podía dejar de estremecerse de repugnancia al pensar qué abominables criaturas debían morar en aquellas profundidades desde los albores del tiempo.

A pesar de aquellos terrores atávicos que se aferraban a su alma, Rodrigo trataba de sobreponerse con un férreo control de su voluntad. No obstante, un fondo de temor seguía clavado en su mente sintiendo que el vello se le erizaba, como si unos ojos invisibles le mirasen.

Tanto a él como a su compañero les parecía que llevasen horas recorriendo aquellas cavernas, tropezando con salientes rocosos y golpeándose la cabeza contra techos de escasa altura.

Perturbaron el descanso de grandes colonias de murciélagos que colgaban boca abajo como siniestros racimos y que al ser iluminados chillaron agudamente, irritados, levantando el vuelo y desapareciendo en la oscuridad.

Los dos hombres aminoraron el ritmo de la marcha y avanzaron con más cautela. Algo en su interior les decía que se acercaban a su punto de destino.

Las llamas de las antorchas comenzaron a debilitarse, chisporroteando y oscilando. Rodrigo maldijo en voz baja, ya que sería su sentencia de muerte quedarse atrapados a oscuras en los sombríos túneles.

En aquel momento, el cárdeno resplandor de una borrosa claridad pareció surgir del final del pasadizo que seguían, a la vez que en el maloliente ambiente se dejaban escuchar las dolientes notas de una burlona flauta. Desfallecidos por la tensión y con la respiración agitada, ambos guerreros irrumpieron en el final de la luz con las espadas listas para golpear.

Súbitamente, ante ellos surgió un paisaje de pesadilla perteneciente a aquel mundo interior. Delante de su vista se extendía un inmenso espacio circular, iluminado por una columna de fuego que brotaba de un profundo abismo circundado por una vasta ciénaga oleaginosa. Y allí, apostados en las orillas de aquella charca, se encontraba una multitud de aquellos seres con aspecto de batracio que de rodillas adoraban la nauseabunda columna de fuego y arrojaban puñados de una viscosa vegetación de pálido color fosforescente a las pútridas aguas.

Pero lo que más le llenó de espanto fue un bulto sombrío y achaparrado que tocaba una flauta de un modo repugnante y obscuro, sobre una resbaladiza roca en mitad de las aceitosas aguas. Y mientras la monstruosa criatura tañía su infernal melodía, dejé oír desde las negras profundidades un gorgoteante chirrido. Al oírlo aquellos demonios contestaron con un retumbante grito, mitad gruñido mitad silbido.

Como si aquello hubiese sido una señal, por otro pasadizo situado enfrente de donde Rodrigo y su acompañante se encontraban, surgieron dos de aquellos sapos andantes arrastrando a una mujer. Desde su posición algo elevada, los dos hombres reconocieron a la dama de compañía de doña Blanca.

Todo aquello lo veía Rodrigo como si de un

sueño se tratase, notando en todos sus músculos un helado escalofrío que le agarrotaba los miembros.

Y no fue hasta cuando los dos hombres safo alzaron a la mujer por encima de sus cabezas y la lanzaron en un bestial sacrificio al profundo abismo que rodeaba la llama de fuego, que Rodrigo reaccionó, mientras aún se escuchaba el alarido de la mujer, que se fue perdiendo en la profundidad de la sima. El bulo que tocaba la flauta cambió entonces el ritmo, haciéndolo un zumbido penetrante y agudo.

Con la mente aún vacilante por el horror de la maldad que acababa de presenciar, Rodrigo agarró por un brazo a don Alonso y le urgió con voz tensa:

—¡Voy a abrirlos camino hasta la boca del pasadizo por donde han surgido esos dos, y mientras yo os cubro las espaldas, tratad de sacar a doña Blanca! Pidamos a Dios que se halle allí todavía.

Don Alonso asintió maquinalmente con la cabeza y corrió junto a Rodrigo que ya se lanzaba sobre aquella bestial horda. El castellano entró en la lucha con la devastadora fuerza del huracán que se abate sobre unos arbolillos.

Los primeros en enfrentarse a su espada no bastaron para contener al guerrero, que se desplazaba con la rapidez del viento, sembrando la muerte a su alrededor.

Don Alonso luchaba a su lado habiendo recuperado su serenidad en la batalla. Su espada parecía cobrar vida en su mano, tal era la destreza con que la manejaba. Sobresaliendo por encima de la aullante turba que surgía de túneles excavados en las entrañas del interior de la montaña, Rodrigo asestaba mandobles a derecha e izquierda, atacando, parando y volviendo a golpear.

Con los brazos y las espadas chorreando de un líquido que semejaba sangre, los dos guerreros llegaron a la boca del pasadizo.

—¡Vamos, antes de que se reagrupen —dijo Rodrigo.

Con precaución, don Alonso se introdujo en el pasadizo, que no parecía muy profundo, iluminado débilmente por el reflejo que prestaba en la boca de los pasadizos la columna de fuego.

No tardó en reaparecer acompañado de doña Blanca, que aunque pálida y temblorosa, parecía hallarse en buen estado.

—¿Os halláis bien? —le preguntó ansioso Rodrigo.

Por toda respuesta la dama asintió mudamente con la cabeza, mientras las lágrimas resbalaban de sus ojos. Pero la breve pausa se había acabado. Su camino se hallaba ahora cortado por gran número de aquellos demonios, que empuñando gruesas mazas y guiados por el ser de la infernal flauta, que ahora volvía a sonar con una melodía demencial, se lanzaron sobre ellos. La primera oleada fue rechazada por la furia de los dos guerreros, que amontonaron a sus pies los cadáveres de varios enemigos.

Era aquella una lucha de lobos rabiosos e implacables. Los hombres safo saltaban de un lado a otro tratando de asestar golpes con sus mazas. Brillaban las espadas con el reflejo del fuego y el suelo se encharcaba con la pálida esencia vital de aquellos seres malditos.

Rodrigo luchaba con temerario desprecio mientras gruesas gotas de sudor perlaban su fatigado rostro. La cota de malla se hallaba abollada ya en varios puntos debido a los golpes recibidos y su cuerpo sangraba por numerosos y profundos arañazos, pero aún así su potente y voluminosa masa muscular le prestaba una resistencia fuera de lo común.

Una y otra vez su hoja hendió por entre las filas de atacantes y cada vez más hombres safo caían destripados o sin cabeza.

Toda la infinita repugnancia que Rodrigo sentía se

reflejaba en los golpes que asestaba. A espaldas suyas, don Alonso sentía flaquear su coraje. De haber sabido lo que iban a encontrar en las entrañas de aquella maldita montaña, jamás habría emprendido aquel temerario viaje que le iba a llevar a morir en manos de unos seres diabólicos.

Delante de él, Rodrigo no tenía tiempo de pararse a pensar en tales disquisiciones. Los hombres safo volvieron a reagruparse una vez más en torno a ellos, formando un amenazador semicírculo.

A la derecha del castellano, a unos cuantos pasos, se abría la boca del pasadizo por el cual habían penetrado en aquel aquelarre de pesadilla.

En un breve respiro de la matanza, Rodrigo volvió hacia sus acompañantes, exclamando:

—¡Tratad de llegar hasta el pasadizo mientras les contengo, y una vez en él corred como si el diablo os pisase los talones, que será lo que ocurra con seguridad!

—Pero... ¿y vos? —demandó doña Blanca.

—¡Sólo Cristo lo sabe. Marchad ahora, mientras aún hay tiempo! —gruñó el guerrero al tiempo que les empujaba hacia el túnel.

Con una última mirada, don Alonso y la mujer desaparecieron por la penumbra del pasadizo guiados por la bailoteante luz de una antorcha que habían reservado en previsión de una huida.

Durante un momento, Rodrigo siguió la mancha de luz que se movía en la oscuridad, para después girarse y enfrentarse a lo que esperaba.

Ya era tiempo.

Siempre guiados por la amorfidad que tocaba la flauta, los hombres safo se lanzaron al asalto final.

Asentando los pies con firmeza, con el rostro como una máscara de piedra y despidiendo fulgores volcánicos con su mirada, la espada del castellano trazó un amplio círculo, girando sobre la cadera y poniendo en el golpe toda la fuerza de sus poderosos brazos.

La hoja refulgió en el aire y a su paso abrió grandes huecos entre sus atacantes.

La lucha adquiría tintes cruentos. Casi sin detener su brazo, Rodrigo dejó caer su espada con tal fuerza que destrozó el mango de la maza y el cráneo del enemigo más cercano. Giró de nuevo con frenética furia y de otro tajo abatió a un nuevo antagonista. Pero cada vez se hallaba más acorralado y empujado contra la boca del túnel que protegía.

En su interior, Rodrigo rogaba para que la pareja que huía hubiese recorrido la mayor distancia posible.

La perspectiva de la muerte no le inquietaba en absoluto; sólo deseaba llevarse consigo al más allá tantos enemigos como fuera posible.

De repente, una idea cruzó por su mente como un relámpago en la oscuridad. Había notado que cuanto más demencial era el ritmo de la flauta, más fanatismo imprimían los hombres safo en su luchar. Movidó por tal pensamiento, trazó un mortífero círculo de acero a su alrededor y se abrió paso, a pesar de recibir varios golpes de refilón, hacia donde se encontraba el ser de la flauta.

La distancia que le separaba de él fue cubierta de un poderoso salto al tiempo que la espada se alzó y se abatió con fuerza y cortando la viscosa materia del horrible músico. Al instante, la demencial melodía cesó. El castellano se revolvió con rapidez esperando el ataque final, pero para su sorpresa los hombres safo supervivientes se retiraban a gran-

des saltos hacia los pasadizos lanzando silbidos que contenían, a juicio del guerrero, una nota de temor.

—¡Por Santiago! —juró Rodrigo sorprendido.

Echó bruscamente hacia atrás la cabeza, respirando con ganas y dejando que el sudor goteara de su frente.

Se apoyó en la ensangrentada espada dando así descanso a los nervudos brazos. Desde tal postura Rodrigo buscó con su vista por la enorme gruta el motivo de la huida de los hombres sapo. Sólo vio los cuerpos de los caídos en la refriega. No alcanzaba a comprender del todo qué los había asustado, aunque intuía que la brusca interrupción de la música de la flauta y la muerte del horror que la tocaba tenían mucho que ver. De repente se escuchó el marcado aumento de un torpe rebullir que surgía del invisible abismo acompañado de un denso y penetrante hedor. En un momento, el aire de la inmensa caverna se llenó de ese olor insoportable a la vez que se estremecía como si dos alas gigantes estuviesen aleteando furiosamente.

Una enorme sombra negra surgió entonces, como parida del averno, del corazón de la columna de fuego, y Rodrigo vio ante sí un ser de pesadilla. Más parecía una sustancia translúcida, como formada de vapor negro, que un ser físico. Dos globos malignos de color rojo, semejantes a ojos, destacaban de aquel horror etéreo.

Mientras Rodrigo observaba, el vaporoso cuerpo se alzó en el aire y el castellano sintió que los ojos de aquella pesadilla se posaban en él, con una expresión inhumana de hambre cósmica. Al instante siguiente la sombra se cernió por encima suyo con un tétrico aleteo, pudiendo notar el hedor de su fétido aliento.

Sin dudar, el guerrero atravesó el espectro por su mitad, pero su hoja no encontró resistencia, tal cual hendiera el aire. La espada había dejado un gran jirón en la sustancia del ser, como cuando la mano de un hombre atraviesa una columna de humo y la dispersa, pero eso no parecía afectar a la criatura. Un doloroso frío ultraterrenal atenazó como un mordisco el cuerpo de Rodrigo, siendo la fuente de aquel helado ataque la sombra que le envolvía.

El castellano intentó levantar de nuevo la espada con manos carentes de fuerza, sintiendo cada vez más cerca el bestial abismo que se abría como una gigantesca boca bostezante tras la oscuridad de la sombra. La fantasmal presencia batió lentamente sus alas, creando un vacío a su alrededor y levantando remolinos de viento helado. Rodrigo cayó de rodillas luchando contra la debilidad que agarrotaba sus miembros mientras aquel sombrío vampiro absorbía su vitalidad manteniéndole inmóvil. Tan sólo sus ojos parecían vivir con terrible ira y desesperación.

Pero empujado por su voluntad, el castellano comenzó una lucha terrorífica y silenciosa. Sentía nublarse su vista y como si se hallase perdido en medio de un cegador remolino. Terribles vientos agitaban las fibras más recónditas del alma del guerrero, como si le arrastrasen en una vertiginosa carrera hacia un vértice que giraba locamente hacia él.

Con un ahogado juramento y con los ojos relampagueantes, el de vivir consiguió al fin romper las heladas cadenas que le retenían en golfos que flotaban más allá del tiempo y del espacio. Lentamente comenzó a notar cómo volvía a recuperar sus fuerzas, sintiéndose libre del absorbente abrazo vampírico.

Lanzando un terrible gruñido, Rodrigo consiguió ponerse en pie, y forzando al máximo los formidables músculos de sus brazos volvió a empuñar la espada y asestó un formidable mandoble a la sombra.

Su esfuerzo se vio recompensado con un chillido agudo que surgió de aquel ser al tiempo que revoloteó alejándose de la espada del castellano. Este, sin detenerse a recuperar la respiración y aprovechando la momentánea ventaja que había conseguido, siguió asestando tajos a la neblinosa forma.

Ahora el que huía era el demonio.

Rodrigo se detuvo jadeante y gritó con voz estentórea:

—¡Vuelve al averno de donde surgiste, engendro oscuro!

No hubo respuesta alguna. La neblinosa forma giró más rápidamente y empezó a cambiar, convirtiéndose en un ente borroso e indefinido a un ser material de aspecto tosco e hirsuto, donde se entreveían los dos globos rojizos, dos orejas puntiagudas y un par de alas plegadas sobre una encorvada espalda.

El oscuro monstruo extendió dos miembros rematados en garras avanzando hacia él. Cuando las garras casi tocaban su garganta, el de Vivar, rápido como una exhalación, golpeó con todas sus fuerzas. Pero si antes la espada pasaba a través de la forma del engendro, ahora resultaba como querer talar un roble de un solo tajo. La hoja de la espada rebotó sonoramente contra el pecho del ser como si hubiese chocado contra una piedra.

Entonces las cortantes garras se cerraron en torno a la garganta del castellano para partirlle el cuello. Rodrigo contrajo sus fornidos músculos al sentir la enorme presión que le ahogaba.

El guerrero dejó entonces caer la espada y asiendo las garras del ser se tiró al suelo y apoyando los talones en el pecho del demonio lo lanzó hacia atrás.

No había tocado aún el suelo su enemigo cuando Rodrigo, de un ágil salto, se puso en pie, ignorando las magulladuras y dispuesto a huir si era necesario. Pero mientras jadeaba esperando el siguiente ataque, vio que la sombra no se alzaba sobre él. La monstruosa silueta comenzaba a disolverse de nuevo, desapareciendo al fin.

El castellano permaneció inmóvil unos momentos, mientras temores supersticiosos cruzaban su mente. Esas apariciones sobrenaturales eran lo único que podían causar impresión en el indomable ánimo del joven guerrero, que no tenía enemigos humanos.

Rodrigo intuía que aquel ser era adorado por los hombres sapo, pero también temido, y que la amorfidad que tocaba la flauta era el eslabón que dominaba y llamaba desde los oscuros y helados abismos exteriores a la demoníaca cosa.

En consecuencia, al morir el flautista, el ser quedaba sin control y sin guía. El castellano se dijo a sí mismo que aquel demonio necesitaba la música de la flauta para poder materializarse en este plano y que había agotado toda su energía en su lucha con él. Acariaciéndose el dolorido cuello, recogió su espada del pedregoso suelo y exploró con la vista la gran caverna. Al no observar movimiento alguno por parte de los hombres sapo, se retiró por la boca del pasadizo, no sin antes apropiarse de dos mazas a las que arrancó la bola de pinchos.

En las puntas de madera nudosa enrolló jirones de su destrozado jubón y preparó un par de antorchas con las cuales alumbrarse en la oscuridad de las entrañas de la tierra.

Con varios golpes de pedernal prendió fuego a una de ellas y así iluminado comenzó a andar por el corredor, espada en mano. La oscuridad parecía no querer rendirse ante la fluctuante llama de la tea.

A cada lado del pasadizo vio el castellano oscuras aberturas, pero continuó avanzando por el pasillo principal,

teniendo cuidado para no caer en algún pozo traicionero. Siguió andando, a veces encorvado para evitar que su cabeza chocara contra el techo, buscando las marcas que había hecho con su espada en el camino de ida. De repente, su pie tropezó con un bulto tendido en el suelo, trastabillando, y tuvo que apoyarse en la pared para no caer. Sintiendo un sudor frío por todo el cuerpo, el castellano iluminó el suelo y al ver con lo que había tropezado lanzó un sordo juramento.

Allí, iluminado por la bailoteante claridad, se hallaba el cuerpo de don Alonso con el cuerpo desenchajado y la lengua asomando, amoratada y rígida, por la comisura de los labios.

Un rápido examen del mismo le confirmó a Rodrigo que estaba muerto. Unas marcas anchas y erosiones de un color violáceo se apreciaban en su rostro y cuello. Algo o alguien le había estrangulado, dedujo el guerrero.

Ahogando una maldición, Rodrigo iluminó la oscuridad a su alrededor agitando la antorcha en todas las direcciones.

No sabía en qué sentido buscar a doña Blanca y mientras así reflexionaba, el castellano notó una tenue corriente de aire maloliente que le golpeaba el rostro.

Un viento pegajoso surgía de una de las bocas laterales del pasadizo. Avanzando con precaución, Rodrigo se internó por aquel túnel, mientras su instinto le avisaba de que aquellos pasillos albergaban multitud de horrores y perversiones. No estaba únicamente en el interior de la montaña, sino más abajo de lo que podía imaginar.

Hasta los oídos de Rodrigo pareció llegar el rumor de unas risas agudas, mezcladas con un desgarrador llanto. Este iba en aumento conforme se aproximaba.

Al fin, el guerrero divisó una masa imprecisa entre las sombras. Se acercó más y quedó horrorizado ante la forma de pesadilla que se hallaba delante de él. Semejaba el aspecto de una bola gelatinosa sin rostro aparente, de la que surgía una especie de tela de araña que envolvió con rapidez su cuerpo, arrastrándole hacia una babeante y viscosa boca, que lanzaba demenciales carcajadas y desgarradores llantos al unísono.

Una sacudida de espanto y repugnancia recorrió el cuerpo de Rodrigo e impelido por esa sensación introdujo la ardiente antorcha en la boca de aquella deformidad.

Con un agrio alarido, el ser soltó al castellano, que retrocedió rápidamente huyendo por el túnel a oscuras sin fiarse de su espada, ya que la sustancia de la que estaba formada aquella criatura bien podía no quedar afectada por el fijo de su hoja.

Medio aturrido y enfermo de asco salió de nuevo al pasillo principal empapado de un sudor helado. Ahora le parecía que por todos los lados oíanse risas demoniacas y surgían formas monstruosas. Con manos temblorosas tanteó en su cinturón en busca de la segunda tea que portaba en reserva. Tras nuevos golpes de la piedra de pedernal, logró que la llama de la antorcha disipara la oscuridad que le atenazaba. Le invadió un frío espantoso y echó a correr hacia adelante, sintiendo a sus espaldas un nauseabundo aliento.

Era como encontrarse vagando por las salas del infierno. Pero nada más se cruzó en su camino para alivio del desfallecido guerrero, aunque le parecía que ávidas mandíbulas chascaban en la oscuridad reinante.

Rodrigo no temía a la muerte física, pero intuía que aquellos seres no solo se alimentaban de carne, sino que también representaban un peligro para su alma.

No había ido muy lejos, cuando escuchó un lastimero

lamento que parecía emanar de un túnel cercano.

Por experiencia y más después de las últimas situaciones en las cuales se había visto inmerso, su instinto le impulsaba a ser cauto. El castellano se dispuso a enfrentarse a cualquier espectáculo horrible cuando para su sorpresa halló a doña Blanca, que con la ropa desgarrada se acurrucaba muda de terror ante una especie de babosa chapoteante que se cernía sobre ella. La fetidez de aquella masa era espantosa, ya que su tamaño excedía con mucho al de un ternero rollizo.

Con un juramento rabioso, el de Vivar hundió hasta la empuñadura su espada en la carnosa y fofa carne del molusco, teniendo buen cuidado de no apagar la tea otra vez. Un horrible gorgoteo, seguido de un espasmódico retorcerse, le dijeron que su golpe había tenido consecuencias mortales.

Saltando por encima del húmedo y agonizante cuerpo, Rodrigo levantó a doña Blanca en brazos.

—¡Por el Apóstol! ¿Qué os ha ocurrido señora? —preguntó el caballero.

—¡Todo sucedió muy rápido! —contó la dama mientras se estremecía—. Caminábamos por los túneles siguiendo las marcas que vos habíais hecho en las paredes, cuando don Alonso se vio derribado por algo que no pude ver en la oscuridad. Escuché ruido de lucha y un succionar espantoso al tiempo que don Alonso me gritaba que huyera. Ciega por el pánico avancé tanteando por estos horribles túneles, perdiéndome. No sé como llegué hasta aquí. Creo que me quedé dormida de cansancio y al despertarme vi... esa cosa enfrente mío y a vos luchando con ella.

Rodrigo asintió y sin hablar más agarró de la mano a la dama y la guió por aquel intrincado laberinto de túneles y pasadizos. El guerrero sentía un agotamiento profundo. Llevaba varias horas peleando y corriendo, además de haber recibido multitud de heridas, pero aún así su indomable voluntad le mantenía en pie.

Localizó al fin, tras varias vueltas, el pasillo principal. Procurando evitar los pasadizos laterales, la pareja avanzó siguiendo la luz de la antorcha. De las entrañas de la tierra llegaban sonidos que no pertenecían a este mundo. En una ocasión algo reptó a muy pocos pasos de ellos pero un cintarazo del castellano hizo que el camino quedara libre de nuevo.

Por fin, tras lo que les había parecido horas, Rodrigo y la joven se encontraron en la caverna que daba entrada a los túneles interiores y desde allí les fue fácil salir al exterior de la montaña.

Rodrigo juró sorprendido cuando los rayos de un sol tímido le bañaron el rostro. Habían penetrado en las entrañas de la tierra cuando si apenas el amanecer esbozaba su gris presencia en el cielo y ahora salían cuando los últimos rayos del sol del amanecer se desperzaban resbalando por la ladera de la montaña.

Vacilantes y agotados, descendieron por la pendiente hasta llegar a la falda del monte.

Cuando se acercaban a un bosquecillo vieron que del mismo surgían unos jinetes lanzados al galope, hacia ellos. El guerrero alzó la espada pero un vahído de debilidad le hizo caer al suelo, penetrando en un universo oscuro y silencioso.

EPÍLOGO

Rodrigo despertó con lentitud, pero esta vez fue diferente. Antes, su despertar había sido doloroso, como cuando abrió los ojos en el claro donde cayera golpeado en su primera refriega con los hombres sapo.

Ahora se había despertado fácilmente, sintiendo una sen-

sación de frescor y comodidad en todo su cuerpo.

Se encontraba sobre un lecho de pieles y por lo que pudo observar, su cuerpo había sido untado con un aceite de olor fragante y sus heridas vendadas con finas gasas. Un taparrabo de suave cuero era toda su vestimenta y junto a su lecho, que parecía encontrarse dentro de una tienda de campaña, había un jarro de cobre con agua. Rodrigo bebió ávidamente el fresco líquido y se levantó con facilidad, observando de nuevo el interior de la tienda.

Su gran espada descansaba sobre un sitio de madera. Con paso elástico caminó hacia ella y la empuñó.

Repentinamente, dentro de la tienda dejó oír el ruido metálico de un equipo de guerra a sus espaldas. Rodrigo se giró con presteza hacia la entrada y vio, recortado contra la claridad que penetraba por la abertura de la tienda la figura de un hombre alto y fornido de pelo castaño y rostro joven.

Durante un momento el castellano permaneció tenso y en guardia, para al instante respirar hondo y bajar la espada, lanzando una desenfadada carcajada.

—¡Por todos los santos! ¡Vos, don Pedro! —exclamó.

—No hagáis locuras mi buen amigo. Aun estáis débil para levantaros. Debéis recuperar las fuerzas —habló el llamado don Pedro, que por su deje denotaba su origen aragonés.

—¡Tonterías! Me encuentro perfectamente —replicó Rodrigo cuadrando sus anchos hombros y flexionando los musculosos brazos, al tiempo que ambos hombres se confundían en un abrazo y se daban efusivas palmadas que habrían enviado rodando por tierra a otros individuos de menor corpulencia. Tras los saludos, fue don Pedro el primero en hablar.

—¡Por Cristo que ya veo que habéis recuperado vuestras fuerzas! Cuando mis servidores os hallaron a vos y a mi prometida teníais el aspecto de haber sido perseguidos toda la noche por los diablos del infierno.

—¡Por Santiago que no os equivocais! —replicó Rodrigo con un estremecimiento.— Pero... ¿cómo supisteis de nuestra situación?

—Cuando hace dos días os encontramos... —comenzó el anfitrión de Rodrigo.

—¿Qué? —le interrumpió éste.— ¿Cuánto tiempo llevo aquí?

—Dos días con sus noches. Veréis...

De nuevo se vio interrumpido en sus explicaciones por un nuevo personaje que penetró dentro de la tienda. Era una mujer joven.

Ambos hombres reconocieron en aquella persona a doña Blanca. Iba ataviada con una túnica de seda que hacía honor a su nombre, que dejaba parte de sus brazos y cuello al descubierto, sujeta sobre las caderas por un cinturón de piel. Una capa del mismo material y unas finas sandalias completaban su atuendo. Sus delicadas facciones, enmarcadas por una melena de dorados cabellos, aún conservaban pálidas huellas de la dura prueba sufrida.

—¿Os encontráis bien, don Rodrigo? —susurró con voz suave.

—Sí, mi señora, pero aún quisiera saber cómo vuestro prometido dio con nosotros —contestó éste.

—Lo haré si dejáis de interrumpirme los dos —arguyó el aludido.

Tras una pequeña pausa, el caballero comenzó sus explicaciones.

—Veréis, sabiendo la ruta por donde veníais y no pudiendo reprimir por más tiempo la impaciencia de ver a doña Blanca, preparé una partida de caza y así, al tiempo que mataba mi tedio, pensaba reunirme antes con vosotros. Hace tres días acampé a unas leguas al norte de donde nos encontramos ahora y me dispuse a esperaros en el camino. No comencé a inquietarme hasta que varios de mis monteros hallaron dos mulas despeñadas y medio devoradas por los cuervos, que mostraban el hierro de la casa de Almenara. Sin perder tiempo organicé una batida por estos bosque temiendo que hubieseis sido atacados por lobos o bandidos. Mis temores crecieron cuando hallamos los restos de un destrozado campamento, que ahora deduzco sería el vuestro, y varias bolsas con enseres y vestidos que reconocí pertenecientes a mi dama. Me dirigía al castillo para solicitar la ayuda de mis servidores y caballeros amigos, cuando quiso la Providencia que os halláramos medio muertos en la falda del monte Yerga. Como os encontrabais en bastante mal estado decidí cuidar vuestras heridas hasta que estuviésteis recuperados del todo. La gentil Blanca me contó los horrores a los que os habéis enfrentado y el malhadado fin de don Alonso—concluyó el caballero.

—Fue víctima de sus propios temores —comentó Rodrigo.

—¡Os quedará eternamente agradecido por haber protegido a mi prometida! —dijo a su vez don Pedro.

—No es más de lo que hubiera hecho cualquier caballero. ¡Pero aún hemos de limpiar las entrañas de esa maldita montaña y...

—Calmaos mi buen amigo. Lo que hay que hacer ya se está haciendo —le interrumpió el caballero.— Una vez enterado de lo que allí ocurría, ordené inundar las grutas y túneles del monte con brea a la que prendimos fuego. Desde hace dos días todo el interior de la montaña está ardiendo y no habrá horror alguno que no se haya consumido en las llamas del infierno de donde surgieron. Además he ordenado taponar con grandes piedras todas las grutas y he puesto guardianes vigilando. Nada podrá escapar o salir al exterior.

Un hondo suspiro surgió del pecho de Rodrigo que pareció relajarse y apartar de su rostro el velo sombrío que le cubría. A continuación, alzando la voz exclamó:

—¡Al infierno con esos horrores! ¡Dadme un equipo de guerrero, un caballo rápido y un jarro de oscuro vino! ¡Estoy seguro que aún hay batallas que ganar con frío acero y enemigos a los que vencer con un sano odio en la mirada!

Durante un instante, don Pedro y la joven le miraron, para después reír todos con ganas y comentar el caballero aragonés:

—¡Por Cristo, no se puede discutir con un castellano!

© Eugenio Fraile La Ossa, *El Gladiador*.

Publicado originalmente en el n.º 5 de «Berserker» en Agosto de 1986 y en Octubre de dicho año en el n.º 2 de «Amaneceres de la Historia»

EL SEÑOR DEL País Verde

Por Andrés Oíaz Sánchez,
El Destructor

Tras una dura niñez en las frías tierras y mares en torno a Shakark, su país natal, Skarrion decide encaminar sus pasos hacia el Sur, movido por el deseo de ver mundo. Así, con dieciocho años, le encontramos unido a una partida de cazadores de pieles que deambula por las colinas del Norte noctumbrio.



quella tarde, el frío de montaña obligaba a los cazadores a arrebujarse bajo sus abrigos y acercarse al fuego de la hoguera. Se hallaban en un claro entre las boscosas estribaciones de una pequeña cordillera. Al mirar alrededor podían observar un paisaje titánico, salvajemente bello: bruscas laderas

cubiertas de un verde y brillante manto de helechos y ramaje, por entre el cual surgían negros y marmóreos troncos de árbol; caídas verticales de pura roca y desfiladeros grisáceos, sobre alguno de los cuales resbalaba una lengua de agua blanquísima, cual trenza de una doncella gigante.

Los cinco tramperos llevaban recorriendo esta región desde hacía media semana, pues allí había abundante caza en forma de lobos, ciervos y osos. Mas era un lugar peligroso, la frontera Sur del territorio urtz, donde las salvajes e irreductibles hordas de hombres sucios y velludos aplastaban cualquier intromisión, numerosa o aislada, en sus tierras. Además, se decía que en la oscuridad de aquellos bosques moraba el legendario pueblo de los Espectros, que con encantamientos atraía y sometía a los exploradores incautos. También se hablaba de gnomos y trolls, por lo que pocos osaban hollar tan agrestes parajes.

En aquellos momentos, Corm-Atur, un noctumbrio del más lejano Oeste, se levantaba de su lugar junto a la hoguera. Llegó hasta una enorme roca, redonda y surcada de caprichosas arrugas y oquedades. Al igual que sus compañeros cazadores, vestía pieles, cuero y ante. Lucía barba y melena pardas, revueltas y espesas, que sólo dejaban ver de su rostro los finos labios, la nariz afilada y aguiluña, los pómulos salientes y los ojos de color castaño oscuro. Alto, delgado y musculoso, tenía treinta dos años y era el mayor del grupo. Su cuerpo estaba cubierto de tatuajes: sostenía, como muchos otros compatriotas, que tras la muerte terrenal los dioses sólo reconocerían y llevarían al paraíso a quienes habían marcado su piel convenientemente.

Corm-Atur palmeó la gran roca.

—Os aseguro que esta piedra primero fue un gordo troll. ¿No veis el contorno de la gruesa nariz? Y esta oquedad correspondía a un ojo. Sin duda lo sorprendió la luz del día y se hizo una bola, como es costumbre en ellos cuando se vuelven pétreos.

Daenir, un joven noctumbrio del Norte, del condado de Sean-Alai, se llevó una mano al pesado cuchillo colgante de su cinto. Las greñas de color rojizo dejaban ver mejillas hinchadas y pecosas, ojos saltones, verdes, nariz aplastada y labios bulbosos. Más bajo que Corm-Atur, propenso a la gordura, de hombros descomunales, piernas y brazos gruesos y duros, corría velozmente y luchaba con ferocidad.

—¿Y hemos dormido junto a un troll? —exclamó— ¿Por qué no nos avisaste antes, Corm-Atur?

El aludido alzó una mano solemnemente. Cualquier gesto que hacía resultaba dramático, y sin embargo de ningún modo presuntuoso, pues aquella era su natural forma de ser.

—Guarda cuidado, Daenir. Una vez que el troll se hace piedra, no vuelve a revivir jamás.

Otro de los presentes se llamaba Cu-Chain: un noctumbrio de aspecto parecido a Corm-Atur, pues habían nacido y se habían criado en la misma región. Como diferencia, Cu-Chain era más bajo y corpulento.

—Además —intervino—, no deberías sentir miedo de los trolls, Daenir. Todos sabemos que tu verdadero padre fue uno de ellos. Una noche visitó a tu madre para engendrarte. Tus rasgos faciales lo confirman.

El grupo estalló en carcajadas.

—Es peor ser hijo de una serpiente —replicó Daenir—, como en tu caso, Cu-Chain. Las culebras buscan lugares calientes donde dormir, y la noche en que fuiste creado una entró en la cabaña de tus padres.

Más risas. Corm-Atur aplaudió la ocurrencia y entró en la batalla dialéctica, insultando a varios ascendentes del árbol genealógico de sus compañeros. También participó Grakkur, un dolbrakkio risueño aunque combativo, de greñas castañas y ojos grises, delgado y fibroso, que había recorrido varios países; contaba unas historias tan fantásticas que a veces resultaba imposible no dudar de su veracidad.

Skarrion Gunthar no se inmiscuyó en la competición de insultos. Contemplaba a sus cuatro compañeros con el ceño fruncido. No comprendía a los noctumbrios, que gustaban de inventar horripilantes falacias sobre las madres de sus amigos. La primera noche que pasó con ellos, y en uno de tales concursos, Daenir se burló de la madre de Skarrion. Éste se levantó y le asestó un tremendo puñetazo en la mejilla. Se sorprendió al descubrir el escándalo y el enojo de sus compañeros. El no se había enfadado, sólo quería entrar en la lid a su manera: para los shakarks, la pelea de nudillos era un juego que muchos chicos de su tierra practicaban cuando se aburrían. De hecho, la mayoría de los shakarks feos lo eran porque sus rostros habían terminado deformados a causa de los muchos golpes recibidos. «Antes se rompe un yunque de hierro que una testa shakark», solía decirse.

A partir de esa noche, no volvieron a insultarlo, ni amigable ni ásperamente, y él tampoco participó de tales juegos.

Otros muchos usos extranjeros sorprendían al joven shakark: un día vio a Grakkur, el dolbrakkio, sacar de su faltriquera una especie de palito con una cazoleta en un extremo. Metió unas hierbas en la cazoleta y las quemó. Después, chupó el otro extremo y... ¡echó humo por la boca! Skarrion se levantó del suelo con los ojos desorbitados, pensando que su compañero estaba quemándose por dentro. Sin embargo, Grakkur sonreía mientras exhalaba más humo. Skarrion abrió su cantimplora y derramó agua sobre la cabeza del dolbrakkio, obligándole a tragar el fresco líquido. Grakkur lo apartó de un empujón, enfurecido, y comenzó a secarse.

—¿Estás bien? —preguntó Skarrion, desconcertado— ¡Te abrasabas por dentro! ¡Echabas humo por la boca!

—¡Estaba fumando, idiota! —bramó Grakkur—. ¿Nunca has visto una pipa?

Acercó a Skarrion el objeto de la discordia. El shakark lo escuchó, sin tocarlo, receloso.

Por ese entonces, Corm-Atur, Daenir y Cu-Chain reían a mandíbula batiente.

—Se mete tabaco en la cazoleta —explicó Grakkur, malhumorado—, se quema y se aspira el humo. Deberías probarlo, muchacho, es realmente placentero.

—No puede ser bueno —sentenció Skarrion—. Yo

he estado cerca de algún incendio, y aspirar su humo sólo provoca toses, mareo, arcadas, incluso la muerte.

—¡Este es otro tipo de humo! —bramó el dolbrakkio.

—¡El humo siempre es humo! —protestó Skarrion.

Sus tres compañeros no lograban contener las carcajadas.

—¡No! —exclamó Grakkur, fuera de sí. Intentó calmarse—. Huele, muchacho, a pesar del agua, aún conserva su aroma.

Acercó la pipa a Skarrion, quien abrió mucho los ojos y de un manotazo la apartó de sus manos. El instrumento voló y se despeñó por un cercano precipicio.

—¡Mi pipa! —gritó Grakkur—. ¡La he perdido!

Corm-Atur, Daenir y Cu-Chain se agarraban el vientre, con el rostro surcado de lágrimas.

Skarrion fue hasta la hoguera, sacó un tizón incandescente y humeante y se lo tendió a Grakkur, sin asomo de burla o mala voluntad.

—Toma —ofreció—, aquí tienes una nueva, mejor, más grande. Métela en la boca, chúpala y vuelve a echar el humo.

Grakkur le miró fijamente, incapaz de hablar, con los labios crispados. Skarrion se la tendió de nuevo.

—¡Déjalo, Grakkur! —jadeó Cu-Chain, entre carcajadas—. ¡Es un shakark!

El dolbrakkio gruñó algo ininteligible, dio la vuelta y se fue a pasear para calmarse, farfullando airadas maldiciones.

Skarrion lo observó, confundido. Luego, al resto de cazadores, que ya comenzaban a tranquilizarse. Tiró el tizón a la hoguera y también él se alejó para caminar y tal vez cazar una pieza y olvidarse de todos aquellos locos.

No volvió a empapar a Grakkur, mas, cuando éste fumaba, lo observaba con gran atención. Al fin, acabó acostumbrándose a tan rara costumbre, aunque siempre se negó a ponerla en práctica.

Ahora, junto al troll de piedra, tras la violenta batalla de insultos —en la que no participó el joven Gunthar—, los cinco cazadores cayeron en uno de los muchos silencios a los que estaban habituados, cada uno con la vista clavada en las llamas de la hoguera y perdido en sus reflexivos pensamientos. Eran gentes sencillas y prácticas que odiaban la charlatanería y callaban cuando no había nada que decir. Aquellos silencios, velados por el susurro del viento, el grito de un pájaro o el murmullo de una cascada, eran un placer, sobre todo para Skarrion, muchacho parco en palabras y rápido en hechos.

Siguieron así durante mucho tiempo. De pronto, Cu-Chain se acarició la barba con aire adusto.

—Es bueno vivir entre árboles y piedras —dijo.

Lo miraron con interés. Corm-Atur asintió. Era el más veterano, así que todos aceptaron aprobatoriamente el comentario de Cu-Chain.

—En las ciudades del Sur —intervino Grakkur— las gentes se pasan al menos la mitad del día entre las cuatro paredes de una casa.

Chupaba su pipa y exhalaba nubecillas de humo. Los demás aguzaron el oído, pues el dolbrakkio sin duda se disponía a contarles cosas extrañas e interesantes acerca de sus muchos viajes. Skarrion esperaba ansioso las descripciones de lugares desconocidos que, se dijo, él visitaría en el futuro.

—Por ejemplo —continuó Grakkur— en Kalenda, la ciudad más grande del mundo, hay plazas donde individuos hablan a quienes desean escucharles. A veces no les atien-

de nadie, pero de todos modos ellos siguen parlotando.

—¿Y qué dicen? —preguntó Daenir.

—Oh, hablan de todo... Aunque no suelen criticar a los poderosos, pues se pueden encontrar con cuatro matones que les muelan a palos o les acuchillen. Muchos sueltan discursos sobre los dioses y la religión.

—¿Por qué? —preguntó Cu-Chain.

—No lo sé. Es extraño, pero les gusta hablar sin cesar. Y hay gente que les escucha con atención. Muchos de estos parlanchines deben ser también magos, porque si atiendes a sus discursos, sientes que la cabeza te da vueltas y durante el resto del día no puedes dejar de pensar en lo que te contaron, aunque no tenga ningún sentido. A mí me ha ocurrido, su maleficio es capaz de quitarle a uno hasta las ganas de comer.

—¡Qué hechiceros tan peligrosos! —exclamó Corm-Atur—. ¿Y a qué se dedican, además de hablar?

—A nada más. Se llaman a sí mismos Filósofos, y hay potentados que les pagan sólo por oírlos.

—¿Ganan dinero sólo por hablar? —preguntó Cu-Chain.

—Sí, mucho más de lo que tú o yo veremos en toda nuestra vida. Lo más curioso ocurre cuando discuten dos filósofos de diferentes ideas... ¡Pueden estar charlando sin parar desde el alba hasta el ocaso!

—¡Qué horror! —espetó Skarrion, a quien la sola idea de oír a alguien hablar durante tanto tiempo le provocaba dolor de cabeza.

—Y nadie sabe, al final, quién lleva la razón —señaló Grakkur.

—Es fácil saber quién lleva la razón cuando se discute —dijo Skarrion—: se desenvainan las armas y el que sobrevive la tiene. El Destino siempre se inclina por el más fuerte, y el Destino nunca se equivoca.

—Lo que dices es cierto —siguió Grakkur—, pero estos hombres parlotan hasta que cae la noche, y de pronto se van a sus casas. Al día siguiente vuelven a hablar y discutir, y nadie sabrá nunca, realmente, quién está en lo cierto y quién equivocado, aunque cada uno de estos oradores está muy convencido de tener la verdad de su parte.

—¡Sin hechos no hay verdades que valgan! —sentenció Corm-Atur, y todos asintieron ante tan drástica aseveración.

Grakkur exhaló otro aro de humo y siguió contando:

—Una vez oí a un filósofo decir que la felicidad sólo se consigue mediante la abstinencia sexual.

—¡Qué tontería! —espetó Daenir—. ¿Realmente le pagan por decir esas cosas?

Skarrion intervino:

—En el Norte de Shakark hay una comunidad de piratas, los Marinos de Moj, que también practican esa costumbre: dedican su vida tan sólo al acero, la sangre, la conquista y el pillaje, y no permiten la entrada de mujeres en su isla, la Isla de Moj. Son temibles, los más duros entre los duros.

—Eso es comprensible hasta cierto punto —dijo Grakkur—, pero este filósofo kalendano también es frugal en el yantar y el beber. Es más, rechaza el oro que sus simpatizantes le regalan y vive en un tonel, comiendo pan duro, bebiendo el agua de la lluvia y vistiéndose sólo con aire.

—Está loco —aseveró Corm-Atur—. Y más loco está el que lo escucha.

—¿Hay guerras en los países civilizados? —inquirió Skarrion.

—Oh, sí —contestó Grakkur—. Constantemen-

te se la hacen unos a otros. Sus ejércitos son fantásticos, en los asedios utilizan enormes catapultas, ballestas gigantes y torres de asalto.

—¡Vaya, menos mal! —sonrió Skarrion— ¡Comenzaba a pensar que no eran realmente hombres, sino locos espectros con envoltura carnal!

—Pero no todos van al campo de batalla. Hay muchos que prefieren y alaban la paz.

—Cobardes —gruñó Daenir.

—Es más, una gran cantidad de padres educan a sus hijos para ser pacíficos, y los tienen metidos en escuelas durante casi todo el día.

—¿No les permiten manejar la espada? —preguntó Skarrion.

Grakkur meneó negativamente la cabeza.

—¿Ni montar a caballo? ¿Ni tirar con arco?

—Nada de eso. De hecho, les reprenden y castigan cuando se meten en trifulcas callejeras.

—¡Qué padres tan monstruosos! —exclamó Skarrion, escandalizado— ¡Deben odiar mucho a sus hijos!

—Ellos dicen quererlos.

—Un padre que no enseña a su hijo el manejo del cuchillo o el hacha no es un buen padre —aseguró Corm-Atur.

Todos asintieron, encantados de tener un compañero tan juicioso, pues Corm-Atur hablaba poco, pero cuando lo hacía decía cosas muy lógicas.

Cu-Chain se levantó.

—Estoy harto de oírlos parlotear sin sentido. Si nos ponemos en marcha ahora mismo llegaremos a esas cañadas de allá antes del anochecer —señaló unas lejanas elevaciones de tierra y roca, cubiertas de un espeso manto verdoso—. Estoy seguro de que allí encontraremos cuevas. Una gruta es mejor para dormir que un claro del bosque.

Corm-Atur se levantó también.

—Pienso igual. Además, parece un terreno más salvaje que éste en que nos hallamos. Seguramente allí encontraremos lobos y osos.

—... Y quizá urtzes —añadió Daenir.

—No es probable —rebató Grakkur—. Normalmente no bajan tan al Sur.

—Siempre habrá bandas más temerarias que otras —intervino Skarrion.

—De cualquier modo, si hay urtzes, serán pocos —dijo Cu-Chain—. Además, con ellos o sin ellos, tenemos que conseguir pieles o volveremos a Sherenir, Bemoth y las demás aldeas con los sacos vacíos. Estos últimos días ha habido poca suerte y tenemos que llenarlos.

Asintieron. Los cazadores, capaces de adentrarse en extensiones peligrosísimas y desconocidas, cambiaban las pieles en las aldeas por comida, cerveza o vino y mujeres bonitas. En cada poblado solían tener varias esposas y vigorosos hijos, buenos para el fortalecimiento de la comunidad. Pero visitaban muy raramente a sus familias. Aquellos hombres, nómadas por naturaleza, no soportaban durante muchos días la vida bajo un techo de lona o madera y siempre acababan huyendo de nuevo a la espesura, en busca de los peligros, aventuras e incomodidades que otros gustosamente rechazaban.

Apagaron la hoguera. Tuvieron buen cuidado de ocultar todo rastro de su presencia, más para despistar a posibles ladro-

nes que a los urtzes, ya que a éstos resultaría imposible engañar en aquél, su hábitat.

Partieron, siguiendo la dirección indicada por Cu-Chain. Al poco, subían una empinada ladera boscosa, clareada a veces por lagunas de roca negra y gris.

—¡Mirad!

Daenir señaló hacia el Norte, a la zona de cuevas y vegetación que era su objetivo. Al menos a ciento cincuenta pasos de distancia, distinguieron una bola pardo—oscura que paseaba tranquilamente entre helechos y oscuros troncos de árbol. Era un oso de montaña.

—¡Qué magnífico ejemplar! —musitó Corm-Atur.

—Es un macho adulto —dijo Cu-Chain—. Y muy grande. Con su piel llenaríamos tres sacos.

—Vamos por él —dijo Corm-Atur.

Desde aquella distancia las flechas resultarían inútiles y ellos lo sabían. Habrían de acercarse a pie, procurando siempre tener el viento en contra para que no les olfateara. El gran oso se internó entre una mazaña de arbustos y desapareció de la vista.

Los hombres, acicateados por el deseo de la caza, lo siguieron con rapidez y destreza.

Pronto llegaron a la zona donde lo avistarán. Llevaban los arcos en las manos y los carcajs abiertos. Si el oso los atacaba deberían acabar con él a flechazos, porque resultaba prácticamente imposible matar a una de tales bestias con el cuchillo o el hacha. El rastro de excrementos, cortezas de árbol arrasadas y huellas de pezuña era claro. Casi no hacía falta mirar el suelo o escudriñar la vegetación para descubrir pistas, pues el olor del animal flotaba tan denso y penetrante que simplemente husmeando en el aire podía adivinarse el recorrido hecho por la criatura.

La noche se acercaba. Ellos deseaban cazar al oso antes de que las sombras se espesaran, así que no perdieron el tiempo preparando trampas para lobos, conejos y zorros. La suerte les favorecía y tenían el viento en contra, de tal modo que ellos podían oler al titán peludo, pero éste a ellos no.

El rastro les llevó al fondo de un extensísimo valle tapizado por una densa selva de árboles frondosos, de troncos negros y marmóreos, y helechos brillantes cuyas hojas alcanzaban sus cinturas. Para un hombre de ciudad resultaría imposible moverse en tal lugar sin causar un estrepitoso ruido. Ellos, por el contrario, avanzaban rápidos y silenciosos, sin hablar nunca, mirando, oliendo y oyendo con atención.

Cu-Chain se detuvo y alzó la mano derecha. Todos le observaron, intrigados. Como un perro lebre, el nocturno olisqueó el aire. Muchas veces el menor sonido, en un bosque donde se ocultaban mil peligros, resultaba una invitación al suicidio, así que entre los cazadores se utilizaba un tosco y práctico sistema de signos hechos con las manos y los brazos. Cu-Chain señaló hacia el Norte e hizo el signo que correspondía a la palabra «urtzes». Aquel hombre era especialmente sagaz con su nariz y ninguno dejó de creerle, a pesar de que no se veía ningún urtz en aquel mar de troncos y vegetación que se perdía en la lejanía.

De pronto, Cu-Chain abrió mucho los ojos y olisqueó ansiosamente. Hizo con las dos manos la señal «mujer».

Arquearon las cejas. Conocían a Cu-Chain y sabían que podía distinguir a un hombre de una mujer por el simple olor corporal. Se acercaron todos a él.

—Son urtzes que llevan a una mujer —susurró el noctumbrio—. Sospecho que se trata de una partida de, como máximo, nueve individuos. A unos quinientos pasos.

—¿Nos habrán oído ellos también? —preguntó Grakkur, en voz baja.

—Imposible —cuchicheó Corm—Atur—. El viento marcha hacia el Sureste, así que no les puede llegar nuestro aroma —miró a Cu—Chain—. ¿La mujer es urtze?

—No. Su olor no es tan denso como el de las hembras urtzes.

—Podríamos raptarla —propuso Daenir—. La venderemos en alguna aldea del Sur. Si no es urtze, sacaremos más beneficios que con las pieles de oso.

—Además, hace mucho que no pruebo a una mujer —dijo Corm—Atur, gravemente—. Y es deber sagrado de todo noctumbrio traer al mundo al máximo número posible de hijos.

—Cierto, compañero —apoyó Cu—Chain—. Sería imperdonable que la dejáramos escapar.

—Pero... perderemos al oso —aventuró Skarrion.

Quería desviar la conversación hacia otros temas. Aunque se había acostado con mujeres, nunca violó a ninguna. Si capturaban a la que llevaban los urtzes, sus compañeros sin duda la forzarían, poniéndolo a él en un embarazoso compromiso. No podía evitar temer ese momento.

—Cazaremos al oso después de conseguir a la hembra —dijo Daenir—. El rastro seguirá fresco.

—Las mujeres hacen mucho ruido —aventuró Skarrion—. Alertará al animal.

—La ataremos y amordazaremos para que no monte escándalo —propuso Grakkur—. Uno de nosotros la vigilará y el resto partirá en busca del oso.

—Si actuamos con rapidez —Corm—Atur sonrió— la mujer y el oso serán nuestros antes de la noche.

El resto, salvo Skarrion, que remoloneó vagamente, asintieron complacidos.

—¡Debemos apresurarnos! —apremió Cu—Chain— ¡Esto perdiendo el olor de los urtzes!

Y encabezó la marcha, ahora hacia el Norte. Ninguno soltó el arco ni la flecha. Además, abrieron las vainas de los largos machetes.

El Sol ya comenzaba a morir y las sombras se alargaban con lentitud. La luz que filtraba el enramado era ligeramente rosada. La vegetación de helechos y arbustos color esmeralda brillante se tornaba más espesa, y aún así se movían felinamente, sin que sus zapatillas de piel de gamo hicieran un ruido excesivo.

Entremezclados con los mil y un sonidos propios del bosque, oyeron lejanas palabras. Eran voces urtzes, joviales, animadas. Sus dueños armaban mucho alboroto al andar, lo que indicaba su exceso de confianza.

Los cazadores se agacharon y pintaron el rostro y las manos con una mezcla de tierra húmeda y pulpa de hojas verdes. Avanzaban casi a rastras o en cuclillas, lenta e inexorablemente.

Al fin, vislumbraron una banda de ocho urtzes, de espaldas a ellos, bajos y peludos, la frontera entre el hombre y la bestia, fornidos, vestidos con pieles. Estaban tan sucios que a veces no se distinguía dónde acaba la carne y comenzaba la piel o el taparrabos. Había una figura algo más alta que

caminaba en el centro del círculo. Era una mujer desnuda, blanca, de cabello rizado y castaño que le caía casi hasta las generosas nalgas. Tenía cuerpo flexible, de curvas bellas y rotundas, espalda algo ancha y piernas fuertes, aunque todavía femeninas. La llevaban atada por el cuello y las muñecas. Caminaba en silencio, cabizbaja. De vez en cuando tiraban de la cuerda y la mujer gemía o gritaba. A veces, un urtze joven se le acercaba y acariciaba rudamente la entrepierna. Ella se apartaba horrorizada, mas el líder del grupo, un viejo urtze muy musculoso y barbado, increpaba al muchacho y le golpeaba brutalmente, alejándolo de la prisionera. Sin duda no actuaba movido por la compasión, sino para no demorar el viaje. Querría llegar cuanto antes a la seguridad de la aldea.

El grupo de Corm—Atur miraba a la cautiva con pupilas dilatadas, lujuriosas. El veterano noctumbrio les indicó por señas que se dividieran. Ya habían planeado la estrategia: debían rodear en una semicircunferencia al grupo de urtzes, avanzando siempre contra el viento, y acibillarlos a flechazos. Cada uno tenía ya elegido su blanco y la posición que ocuparía al disparar. Dos ululares de lechuza serían la señal para comenzar a tirar. No podían dejar escapar vivo a ningún urtze, pues si el superviviente avisaba a sus compañeros del poblado estarían perdidos. Convinieron en no utilizar flechas envenenadas, por si, en la refriega, alguna alcanzaba a la cautiva. Había que apuntar a la frente, la nuca, las orejas o la garganta para matar al objetivo del primer flechazo. Un urtze herido era el doble de peligroso que otro indemne. Como los osos, el dolor les enfurecía hasta volverles totalmente locos.

Los de Corm—Atur se separaron. Skarrion marchó hacia el Norte, por lo cual debía efectuar un largo rodeo, para así colocarse a la derecha del grupo urtze. Avanzaba a rastras, como un reptil, haciendo escaso ruido. Su corazón galopaba como un caballo desbocado y sentía las violentas pulsaciones en la garganta y las sienes. Sólo veía helechos y arbustos a su alrededor. Alzó levemente la cabeza por sobre el manto verde y descubrió, de costado, a los urtzes. Había tenido un éxito total en su aproximación.

Ahora podía apreciar el perfil de la mujer. No estaba gorda, y sus rotundos pechos eran bellísimos. Mas, al fijarse en su rostro, el shakark sintió que se le cortaba el aliento: no se trataba de una tosca noctumbria de aldea, sino que su belleza equivalía a la de una diosa de los bosques. El joven experimentó miedo: ¿y si se las veían con un hada o, peor aún, una deidad colérica? Desechó tal temor, pues no tendría mucho poder cuando la habían capturado los urtzes.

El shakark avanzó un poco más, a rastras, y se apostó sobre un lugar satisfactorio. Tensó lentamente la cuerda del arco.

Como esperaba, oyó la señal de Corm—Atur: dos ululares de lechuza.

Se levantó, con la flecha ya preparada. Sólo un hombre vigoroso podría tensar la cuerda de su arco. Skarrion lo hizo sin esfuerzo. Vio alzarse, veinte pasos más allá de los urtzes, a Cu—Chain y Grakkur. Por el Sur, Corm—Atur y Daenir harían otro tanto. Todos tenían a punto el arco y la flecha.

Un urtze señaló a Cu—Chain y abrió mucho los ojos. Algo silbó violentamente y le atravesó el cuello de nuca a garganta, con tal fuerza que la saeta salió del cuerpo y se perdió entre el follaje.

Skarrion retuvo el aire y soltó la cuerda. Dos flechas más volaron. La del shakark alcanzó al urtze en la coronilla. Se

escuchó un débil crujido cuando la saeta rompió el cráneo. La punta apareció por la frente, como un diminuto cuerno. Los otros dos proyectiles impactaron en sus respectivos blancos: uno entró por una oreja y surgió por la otra, el segundo alcanzó la traquea. Este herido trató de gritar, mas escupió sangre y cayó. El objetivo de Daenir se volvió hacia un lado y la flecha, con destino original un ojo, le traspasó la mejilla desde el labio a la oreja. El herido aulló, y dos flechas más, una de Skarrion y otra de Corm-Atur, le atravesaron la caja torácica y rompieron su columna vertebral, entre los omoplatos.

Los tres urtzes restantes echaron a correr. No portaban escudos, pues su grupo era de caza y no guerrero. Uno trotaba y saltaba en dirección a Daenir. Alzaba su machete de piedra afilada y aullaba furiosamente. El joven noctumbrio no perdió la calma. Colocó una flecha en el arma, apuntó y disparó. El proyectil desapareció por la boca del urtz, levantó una llovizna de sangre y se hundió en la espesura. Medio latido después tres flechas más golpeaban el peludo cuerpo, sacudido como bajo el efecto de martillazos. Una le rompió dos costillas del costado derecho, atravesándole los pulmones, otra se clavó en un muslo y la última se hundió en la nuca, surgiendo la punta por entre los labios y la nariz. El urtz acribillado se desplomó.

El penúltimo urtz corría, tirando de la cuerda de la prisionera. Era quien la había acariciado rudamente, y sin duda no quería perderla. Una decisión poco inteligente que provocaría su final. La mujer cayó al suelo, tosiendo agónicamente, pues la cuerda apretaba su cuello. Una flecha atravesó el pecho del joven, un silbido tenso se le aproximó y el siguiente proyectil se hundió en el ojo derecho, matándolo al instante.

El líder urtz, único superviviente del grupo, había huido como una exhalación en cuanto comenzó el ataque. Era rápido, así que casi volaba sobre la maleza, como un jirón pardusco. También era astuto, pues quebraba su trayectoria cada dos pasos, avanzando en zig-zag. Gracias a tales maniobras las flechas de Cu-Chain sólo le rozaron.

—¡Daenir! ¡Cu-Chain! ¡Grakkur! —llamó Corm-Atur, el líder de los cazadores— ¡Quedaos con la hembra! ¡Skarrion y yo cogemos al urtz!

El noctumbrio había tomado una sabia decisión. Skarrion y él eran los más rápidos. No podían permitir que el urtz llegara a su aldea y reclutara una horda vengativa.

Dejaron los arcos y emprendieron la persecución. Se trataba de hombres fuertes, altos, esbeltos, de músculos duros y potentes. Sus piernas les impulsaban velozmente a través de la maraña vegetal. No resultaría difícil seguirle la pista al urtz, pues aún alcanzaban a distinguir el vaivén de los arbustos apartados a su paso.

Lo descubrieron veinte pasos por delante, un cuerpo fugaz que subía y bajaba a medida que lo hacía el terreno. Sus perseguidores se abrieron a ambos lados de la presa para impedirle escapar torciendo inesperadamente hacia izquierda o derecha. Skarrion le vio mirar hacia atrás fugazmente y redoblar la celeridad de su carrera. El shakark jadeaba, sintiendo violentos pinchazos en los pulmones. Pero tenía los ojos clavados en el urtz, convertido ahora en el centro del mundo. El dolor no importaba. No le permitiría huir.

Gruñó e imprimió mayor potencia a sus piernas. Se acercaba al enemigo, tan sólo a cinco pasos. Experimentó la euforia del triunfo y un chorro de energía que se expandía desde el centro del pecho, encrespando el vello corporal. El urtz torció a la

derecha y se internó en una masa de arbustos. No importaba, no escaparía. Skarrion atravesó la maleza.

Y cayó.

Tras la vegetación, el terreno bajaba en abrupta pendiente. Aún pudo el joven mirar hacia arriba mientras se deslizaba sobre hojarasca y tierra húmeda. Vio al urtz en la cúspide de aquella cuesta, agarrado a una enorme raíz aérea. Había conducido a su perseguidor a una trampa.

Corm-Atur surgió de la espesura y se abalanzó sobre el urtz. Se había acercado sigilosamente durante los últimos pasos. Cogido por sorpresa, el urtz sólo pudo a revolverse violentamente, mas el noctumbrio le asestó varias puñaladas con su machete en el costado. El urtz gritó y cayó cuesta abajo, arrastrando en su caída al noctumbrio. Los dos bajaban por la empinada pendiente, rodando uno sobre otro. Sus cuerpos atravesaban zarzales y arbustos, mas tuvieron suerte de no chocar contra un árbol que les partiera todos los huesos.

Veinte pies abajo, Skarrion daba con la base de la cuesta, un terreno casi llano de tierra dura, musgo y helechos. El shakark sintió dolor, pero se alzó instantáneamente, lleno de energía explosiva. Vio la maraña de brazos y piernas que eran Corm-Atur y el urtz chocar contra el suelo.

También se levantaron rápidamente. Corm-Atur y Skarrion rodearon al urtz, quien ya no podría escapar. El hombrecillo tenía feas heridas en torso y costados, pero aún así parecía peligroso una fiera, más que un humano, una alimaña sucia y ensangrentada. Sus ojos se desorbitaban y enseñó los dientes, gruñendo amenazador. Sacó de su vaina un cuchillo largo y se enfrentó a sus enemigos. Éstos ya empuñaban los machetes y lo estudiaban en silencio.

Skarrion atacó y el urtz paró el golpe. Sonó un trallazo cuando chocaron las dos hojas. El salvaje, más bajo que su contrincante, se agachó y lanzó al frente. Su cabeza dio en el estómago de Skarrion. Este fue levantado del suelo y proyectado por el aire durante dos pasos, aterrizando sobre las nalgas. El urtz alzó su cuchillo para matarlo. Skarrion lo vio venir como una masa negruzca y rojiza, en cuyo centro brillaban dos ojillos asesinos.

Rodó el joven y el cuchillo se clavó en la tierra, junto a su espalda. El urtz continuó hostigando. Skarrion trató de levantarse, pero su rival no se lo permitió: clavó una rodilla en el antebrazo del nórdico y su diestra aferró la otra muñeca, inmovilizándolo. El salvaje alzó su arma.

Sonó algo parecido a un martillazo seco. El urtz tembló, Skarrion vio algo metálico que surgía por su gaxnate. Era el machete de Corm-Atur. El noctumbrio apartó al muerto de una patada y miró gravemente a Skarrion.

—Te he salvado la vida —dijo Corm-Atur.

Skarrion le observó, aún atontado a causa de la vorágine de sensaciones. Trató de levantarse. Corm-Atur apoyó la planta de un pie en su pecho y lo devolvió bruscamente al suelo. Skarrion quiso atacar, pero el dolor que nacía de su abdomen, allá donde el urtz hundiera su testa, lo debilitó. Sintió náuseas.

—Dilo: «Me debes la vida» —ordenó Corm-Atur, sereno, glacial, peligroso.

—Fue durante el transcurso de una pelea —protestó Skarrion.

Tosió, a punto de vomitar.

—Dilo.

—Está bien. Te debo la vida —gruñó el muchacho, deseando levantarse y descansar de una vez.

Corm-Atur sonrió y los tatuajes de su rostro culebrearon como gusanillos.

—Muy bien, chico. Lo has hecho muy bien.

Le ayudó a ponerse en pie. Recogieron sus armas, escondieron el cadáver del urtz, una acción inútil, ellos lo sabían, pues el rastro de la pelea resultaría imposible de ocultar, y subieron la cuesta.

Durante el camino de vuelta marcharon en silencio, sacándose del pellejo astillas y espinas clavadas durante la persecución y el combate. Skarrion se maldijo a sí mismo por ceder ante el noctumbrio: ahora estaba en deuda con él. Corm-Atur andaba con decisión, alzando la barbilla, como de costumbre.

Llegaron hasta sus compañeros. Los urtzs muertos habían sido escondidos entre el follaje. Las flechas volvían a sus carcajs. La prisionera permanecía tumbada en el suelo, boca abajo, atada de pies y manos y amordazada. Los miraba a todos con sus azules ojos desorbitados, llenos de terror.

—No la hemos tocado, Corm-Atur —dijo Cu-Chain—. Tú eres el líder del grupo.

—Muy bien —sonrió el aludido—. Yo seré el primero.

Se acuchilló junto a la joven. Ella comenzó a agitarse, sufriendo pánico. No era tonta y sabía lo que aquellos hombres iban a hacerle.

—No te causaré dolor innecesario si te portas bien —le dijo Corm-Atur. Se volvió hacia sus compañeros—. ¿Habla noctumbrio?

—No —respondió Grakkur—. Tampoco contesta al dolbrakkio, ni al dialecto urtz. Nos preguntábamos de dónde puede haber salido.

Corm-Atur alzó la barbilla de la joven. Ella comenzó a llorar en silencio.

—Aún hay rabia en sus ojos —dijo el noctumbrio—. Empezad vosotros. Ya estará dominada cuando la coja yo. No me gustan los mordiscos —se volvió a los otros cazadores—. Se hará por orden de edad: de mayor a menor.

Daenir, el más joven después de Skarrion, gruñó una maldición. Grakkur sonrió.

El shakark paseaba de un lado para otro, nervioso. Cuando el dolbrakkio comenzaba a quitarse el faldellín de pieles, estalló:

—¡Deberíamos buscar al oso, ahora! ¡Pronto anochecerá!

—Aún quedan por lo menos dos clepsidras de luz —contestó Cu-Chain—. Hay tiempo. Ten calma, muchacho.

Pero Skarrion no podía evitar oír los gemidos horrorizados de la chica mientras el dolbrakkio se le acercaba, sonriendo lujurioso.

Antes de poder decidirlo conscientemente, el shakark se interpuso entre Grakkur y la mujer.

—¡No lo harás! —exclamó.

Todos, incluida la chica, le miraron estupefactos.

—¿Qué has dicho? —fue Daenir quien, al fin, rompió el silencio.

—Respetar el turno, jovencito —dijo Corm-Atur, mientras se aplicaba un emplaste de hojas sobre un leve corte en el hombro derecho. Sonrió—. Ya sabemos que los shakarks tenéis la sangre caliente, pero el primero será Grakkur.

—¡Ya lo has oído, rubio! —exclamó el dolbrakkio, enojado—. ¡Apártate!

Skarrion desenvainó su machete.

—Mataré a todo el que se acerque a ella.

El silencio que siguió resultó denso, ominoso. Daenir, Corm-Atur y Cu-Chain se levantaron de un salto. Grakkur retrocedió un paso.

—¡Qué demonios...! —comenzó Daenir, furioso.

—La caída te ha vuelto loco, Skarrion —interrumpió Corm-Atur—. No hagas tonterías. Somos compañeros.

—¡No! —bramó el nórdico, con una luz siniestra en sus pupilas—. ¡Os la compro! Os entregaré mis pieles durante un año. A partir de ahora, pasa a ser de mi propiedad.

—¡Inaceptable! —rugió Grakkur. También desenvainó su cuchillo—. ¡No tienes derecho a impedir que la tome!

—¡Hago lo que quiero! —fue la respuesta.

—Pero... —Cu-Chain parecía incrédulo—. ¿Por qué te opones a que disfrutemos de ella? ¿Se trata sólo de una hembra! —su voz sonaba escandalizada—. ¡La hemos ganado por las armas, es nuestra propiedad de caza!

Skarrion le miró con ojos fulgurantes. No supo qué contestar. Ya desde niño le había disgustado el trato que muchos de los guerreros de su tierra dispensaban a las prisioneras. Se dijo que era un estúpido. Le gustaría pensar como ellos. Pero uno no podía cambiar su naturaleza, así que se volvió y tomó a la chica por una axila, levantándola de un tirón. Ella gimió y lo miró con ojos azulísimos, espantados. El joven le acercó su machete y la mujer se envaró.

—¡No la mates! —ordenó Corm-Atur.

—¡No la mataré! —contestó Skarrion.

Cortó las cuerdas que ataban a la prisionera y la soltó. Ella se arrancó la mordaza e intentó andar, pero tenía los pies torpes y amoratados a causa del deficiente riego sanguíneo, así que cayó al suelo.

—¡Corre! —ordenó Skarrion. La chica lo miró, sin entender. Él la vio entonces como un animalillo asustado y confuso—. ¡Vete, huye lo más lejos posible!

Al fin, la muchacha se levantó y escapó a la carrera. Grakkur se lanzó en pos de ella. Skarrion se cruzó en su camino y lucharon. Hubo un fugaz torbellino de brazos y aceros y el dolbrakkio se desplomó con los pulmones perforados, sangrando por la nariz y el pecho.

Skarrion retrocedió. Miró horrorizado a su compañero moribundo, con el que había compartido peligros y aventuras.

—¡Hírela en la pierna, no la mates! —ladró Corm-Atur.

Daenir ya había tensado el arco. Skarrion se volvió y descubrió a la muchacha correr a toda velocidad entre el follaje, haciendo gala de una agilidad sorprendente, como si fuera uno más de los habitantes de la espesura.

El shakark actuó por instinto: lanzó el machete y éste se hundió con sordo impacto en el cuello de Daenir, quien soltó la cuerda en el momento del golpe. El proyectil, desviado, no alcanzó a la muchacha por un palmo.

Daenir cayó de rodillas, manando sangre. Trataba de quitarse el acero de la garganta, pero no lo conseguía. Sollozó un gruñido de rabia y terror. Se desplomó, muerto.

Cu-Chain rugió con auténtica ira y se abalanzó sobre Skarrion. Éste pudo agarrar la muñeca del noctumbrio y los dos rodaron por el firme de barro, hojas y piedras, trabados como osos hostiles, gruñendo y jadeando. El shakark hundió la rodilla en las ingles del noctumbrio, quien se encogió y soltó el machete. Skarrion intentó quitárselo de encima, pero Cu-Chain, recuperándose valientemente, se revolvió sobre él, inmovilizándolo. Su mano y brazo derechos

aprisionaban el cuello del joven, tratando de romperlo. El noctumbrio había sido campeón de su condado en las Luchas de Suelo y Skarrion se sintió impotente bajo aquel experto que lo tenía atrapado como a un corderillo y empujaba su cuello hacia una posición imposible. El joven resopló y se revolvió, la mejilla aplastada contra la tierra húmeda. Cu-Chain lo mantenía inmóvil. Pronto le partiría las vértebras. Skarrion, con el corazón desbocado, logró controlarse, relajarse y liberar un brazo, que se movió inútil en el aire, tratando de aferrarse a algo. Cuando ya sentía un dolor agudo en la base del cráneo y los tendones del cuello parecían a punto de desgarrarse, sus dedos alcanzaron el rostro del noctumbrio y el pulgar se hundió en un ojo, haciéndolo estallar.

Cu-Chain aulló y se llevó las manos a la cara. Skarrion salió de la trampa. Los gritos de su enemigo flotaban por todo el bosque. Se levantó. Vio a Corm-Atur venir hacia él. No fue lo suficientemente rápido y el puño del noctumbrio le alcanzó en el labio superior, partiéndolo. Sintió un helado ardor que se expandía desde la boca. Cayó hacia atrás. Corm-Atur le pateó el abdomen, justo donde el urtz le golpeará con la cabeza. El dolor, agudísimo, estalló bajo el diafragma. Skarrion perdió el aliento y rodó por el suelo. Escuchó el siseo que producía un cuchillo al salir de su vaina.

Se levantó y huyó, corriendo a toda velocidad. El machete de Corm-Atur sólo había alcanzado su melena.

Al volverse, sin frenar sus zancadas, vio al noctumbrio tomando su arco y colocando una flecha en él. Corm-Atur era el mejor tirador del grupo. Jamás le había visto fallar. El shakark sintió que el pánico congelaba su mente, pero se obligó a correr en zig-zag. Sabía que Corm-Atur, con toda tranquilidad, estaría calculando el lugar donde la flecha lo atravesaría. Skarrion ganó rapidez y quebró con mayor violencia, sus pies resbalando sobre el suelo húmedo.

El aire vibró tras él, medio latido después de oírse el seco chasquido. Skarrion experimentó un roce en su hombro derecho y vio algo alargado desaparecer en la distancia. Hoy, Corm-Atur había fallado. Skarrion no le oyó gritar, ni gruñir. El noctumbrio ahorraría lamentos, se sabía un buen cazador: tarde o temprano atraparía a su presa.

Al volverse, Skarrion vio a Corm-Atur y Cu-Chain, dos puntos lejanos que desaparecieron entre el verdor. El muchacho siguió corriendo. Podía considerarse afortunado de haber sobrevivido a una pelea mortal contra cuatro ajados hombres de los bosques.

Continuó huyendo, y al fin se permitió abandonar el alocado trote, para seguir andando. Sentía el corazón en la garganta, cada pulsación tronaba en su cabeza. Intentaba jadear de manera poco estruendosa. Miró en todas direcciones. No veía a sus antiguos compañeros por ninguna parte, lo cual no significaba un indicio de victoria o seguridad: conocía a Corm-Atur y sabía que no le dejaría escapar. Muertos Daenir y Grakkur, y aunque a Cu-Chain le faltara un ojo, el shakark se enfrentaba a quizá los dos mejores rastreadores del país. Si viajaba hacia el Sur, toparía con ellos. Por el Norte, penetraría en las selvas urtzes, donde le esperaba un final aún más espantoso. Resultaría prácticamente imposible llegar a Shakark. Se hallaba demasiado al Este como para tener esperanzas de encontrar el mar antes de que Corm-Atur y Cu-Chain lo cazaran. Y, hacia Oriente, con suerte llegaría a la frontera dolbrakkia, tan boscosa como estos mismos lares.

Fuera a donde fuese, los dos noctumbrios no abandona-

rían la persecución. ¿Cómo podría esquivar o engañar a dos maestros del oficio, que conocían todas las tretas imaginables y parte de las inimaginables? Por si eso fuera poco, no poseía arco ni flechas: los había abandonado, confiadamente, en el lugar de los fatídicos hechos; ¿quién hubiera imaginado que ahora los echaría de menos para utilizarlos precisamente contra sus propios compañeros? Su machete seguiría clavado aún en el cuello de Daenir. No tenía armas, no tenía provisiones, no tenía nada. Le dolía el abdomen, donde el urtz, y después Corm-Atur, le golpearan. La sangre del labio partido mojaba su paladar. Experimentó su dulzón y metálico sabor. La escupió. Se colocó un trapo, un trozo de piel de su falda, para frenar la hemorragia.

Y todos estos sufrimientos y pesares a causa de un impulso inmediato, el de salvar a una mujer que ni conocía ni había tenido tiempo de agradecerse. ¿Por qué sería tan estúpido?

Al fin, práctico como era, dejó de lamentarse y comenzó a pensar en lo que hacer a continuación. Optó por seguir hacia el Norte, al país de los urtzes, pues comprendía la imposibilidad de burlar o engañar a Corm-Atur y Cu-Chain. Sólo podía confiar en que ellos no se atrevieran a seguirlo a través de las peligrosas tierras urtzes. La otra alternativa consistía en enfrentarse a ellos y matarlos o morir él de una vez por todas. Tal vez lograra emboscarlos. Aún así, el dúo también sospecharía esta posibilidad y los hallaría preparados. Además, él le debía la vida a Corm-Atur.

Se llevó las manos a la cabeza. Aún era joven e idealista, la vida todavía no le había tornado cínico y tramposo. Se supo incapaz de acabar con quien le había librado de la muerte. Además, el noctumbrio le obligó a decirlo en voz alta. Ambos sabían que la deuda contraída de palabra tenía un gran peso. Se enfrentaba a un dilema moral.

Se levantó, atormentado por sus propios pensamientos. De cualquiera manera, decidiera lo que decidiese, resultaba prioritario continuar la marcha hacia el Norte.

Echó a andar. Las sombras seguían creciendo. Tomó la resolución de no parar en toda la noche, guiándose por la posición de las estrellas que el techo vegetal dejaba entrever. Al poco, el cielo se nubló y el joven desechó la idea de orientarse mediante los astros. No podía confiar en que sus perseguidores desistieran de seguir el rastro en la oscuridad. Todos los cazadores del grupo estaban acostumbrados a ella y sus ojos discernían sombras sobre sombras como los de un gato. Continuó moviéndose, concentrándose para no describir grandes círculos.

Aquella fue una de las noches más angustiosas de toda su vida. Cada poco se detenía para escudriñar el bosque alrededor y escuchar con atención cada crujido y susurro. Esperaba en cualquier momento el golpe fatal de una flecha noctumbria o quizá urtz. Los dolores del abdomen y el labio roto, débiles aunque persistentes, no facilitaban las cosas.

La madrugada encontró a un joven shakark cansado y ojeroso, pero alerta. Su vida corría peligro y no podía bajar la guardia.

La zona seguía siendo boscosa, pero le resultaba más agreste y densa. A veces los troncos de árbol se acercaban tanto unos a otros que podía tocar dos a la vez si extendía los brazos. No había casi espacio libre sobre el que caminar, por lo que tenía que abrirse paso a través de la espesa floresta baja, esmeralda, brillante. Los árboles alcanzaban mayor altura y el techo vegetal se cerraba hasta el punto de que la luz llegaba débil y dispersa. El shakark se sintió durante unos momentos en el fondo

de un mar verdoso. Pensó que, si existían los espectros de la selva, éste debía constituir su reino.

Ni Corm-Atur ni Cu-Chain aparecían por ninguna parte. Tal vez habían abandonado la caza. Skarrion decidió no confiar en tal posibilidad.

Continuó caminando en pos del Norte, comiendo gran cantidad de moras que tomaba de los zarzales, escudriñando las sombras, vigilando el terreno que pisaban sus pies.

A veces, captaba figuras que sólo podía discernir por el rabillo del ojo. Cuando se volvía hacia ellas, desaparecían, veloces como pájaros. No se trataba de urtzes. Escuchó risillas, gruñidos y correteos, o tal vez el susurro de la brisa o algún animalillo sobre el follaje. Una vez creyó percibir un cuerpo borroso, levemente humano, fundido con el entramado de un zarzal. Clavó la mirada en él y la figura volvió a ser tan sólo espinas y ramaje.

Su corazón se le disparó, pues intuía que se encontraba en el mítico País de los Espectros. Percibió un leve perfume, agreste, irreal, que impregnaba cada hoja y tronco. Un aroma que le era totalmente desconocido.

A pesar del miedo, continuó caminando.

Se volvió, alerta.

Descubrió a la muchacha de piel clara, pelo oscuro y ojos azules. No la había oído llegar. Seguía desnuda. Le miraba con una dulce sonrisa en los labios. Una auténtica belleza.

—No eres humana —dijo Skarrion.

Ella continuó quieta. Ya no tenía miedo. Ahora, estaban en su mundo.

—Gracias —dijo la chica. Su voz era grave, pero femenina. No hablaba ningún idioma conocido, y sin embargo Skarrion entendía sus palabras—. Gracias por salvarme, ayer, de esos hombres, y dejarme huir.

—¿Quién eres? —preguntó Skarrion.

—Soy la princesa Yeanar, hija de Atroch, Señor del País Verde.

—El País de los Espectros.

Ella rió. Su carcajada resultaba deliciosa.

—Así lo llaman los de fuera.

Se acercó a Skarrion, que retrocedió, asustado.

—No temas —susurró Yeanar—. Dame la mano. Yo te guiaré. Si mi padre te encuentra no tendrá compasión de ti.

—Tampoco la esperaría de mis compañeros, los que conociste ayer. Me persiguen.

Al recordar los sucesos del día anterior, la sonrisa de Yeanar se atenuó. Pero aún seguía tendiendo su mano y Skarrion la tomó. La piel de la muchacha era suave y caliente. El joven sintió un repentino deseo de estrecharla entre sus brazos. Se contuvo.

—Ven conmigo —dijo Yeanar—. Yo te llevaré lejos del País Verde. Tú perteneces al Mundo de fuera, que es feo y maligno —sonrió adorablemente—. Pero tú no eres maligno, como los otros hombres.

Caminaron a paso rápido. Ella guiaba. De vez en cuando, se volvía en todas direcciones, como si alguien oculto les vigilara.

—¿Cómo te capturaron los urtzes? —preguntó Skarrion.

—Fue culpa mía. Un exceso de curiosidad. Salí del País Verde. Mi padre y mis amigos me advirtieron acerca de los peligros del Mundo de Fuera, pero yo deseaba verlo. Así pues, me interné en los terrenos de los hombres oscuros... Y me atraparon. Mi padre salió a buscarme, mas no me en-

contró. Tu grupo me liberó de los hombres oscuros, y tú, a su vez, me liberaste de tus compañeros.

—Ellos nos buscan. Me matarán y a ti te venderán como esclava.

—No durarán mucho en el País Verde. Sus moradores no toleran a los humanos. Por eso has de volver cuanto antes a tu mundo.

Skarrion se detuvo de pronto, obligando a la chica a hacer otro tanto.

—Pero tú eres humana —dijo, mirándola fijamente. Una expresión enigmática velaba el rostro de Yeanar— ¿... O no?

Ella se limitó a tirar de Skarrion, y siguieron andando.

—Mi padre, el Señor Atroch —Yeanar miraba cada vez más temerosa en todas direcciones—, se encargará de tus compañeros. No lo sentiré por ellos.

Skarrion no respondió, presa de sentimientos contradictorios. Aún le debía la vida a Corm-Atur. Su deber era ayudarle. Trató de pensar en otras cosas.

—¿Cuáles son los límites del País Verde? —preguntó.

—Es limitado y, al mismo tiempo, infinito. Es mágico. Uno camina desde el Mundo de Fuera y, de pronto, entra en su interior. Se percibe la diferencia en la vegetación, en el perfume del aire... Si intentas atravesarlo, no escaparás jamás. Pero si quieres salir de él, no tienes más que dar la vuelta y volver sobre tus pasos. Yo te llevaré hasta los lindes del País Verde. Pronto estarás de nuevo en el Mundo de Fuera.

«Los hombres oscuros no entran en el País Verde. Nos temen.

—¿Qué clase de... criaturas vivís en el País de los Espectros... o País Verde?

Ella le miró y se detuvo. Los dos casi chocaron, tan cerca uno del otro que Skarrion percibió su dulce olor corporal. Yeanar le puso un dedo sobre los labios.

—No seas tan curioso —pidió, en susurros—. Las preguntas incomodan a los Espíritus. Pueden volverse peligrosos.

Se volvió, golpeando el rostro de Skarrion con su melena. Continuaron andando. Él la seguía, receloso y maravillado.

Siguieron andando. El tiempo parecía doblarse caprichosamente, en extraños bucles. Skarrion se notaba vigilado. En una ocasión miró hacia la derecha y vio entre el follaje un lobo enorme que le mostraba los colmillos. Mas no tenía garras, si no manos, y su peludo rostro casi parecía el de un hombre. Se escabulló entre el ramaje.

En otro momento distinguió cerca de la altísima bóveda vegetal un pájaro enorme, sin duda de presa, dado lo afilado de sus garras y pico. El animal se posó en una gran rama y ya no fue un ave, sino un hombre desnudo, musculoso y de rostro salvaje. Le miraba fijamente con ojos ambarinos. Desapareció entre las hojas.

Aquellos seres alarmaban al joven, pero junto a Yeanar sentía seguridad. Aún así, decidió no pensar en la verdadera naturaleza de su guía.

Una sensación de alarma golpeó al muchacho en la nuca, un sexto sentido que sólo poseen los que dedican su vida al peligro y la violencia. Tiró de Yeanar hacia sí y ambos cayeron al suelo. Algo cruzó el aire a pocos pasos de ellos. Se clavó en un árbol cercano. Una flecha noctumbria.

—¡Vámonos! —rugió el muchacho.

Se levantó, y de pronto cayó a tierra, sintiendo una brutal rigidez en su pierna derecha. Vio la saeta atravesán-

dole el muslo. Gritó, dolorido. Se sentó, alzando el miembro herido, que ya rezumaba sangre y sentía arder como los fuegos del Averno.

Yeanar lo observaba con ojos desorbitados.

—¡Vete! —gruñó Skarrion—. Son mis compañeros. Me han encontrado. Te forzarán y luego harán su esclava. ¡Vamos, corre!

Yeanar se volvió hacia todos lados, angustiada. De pronto, sus ojos se fijaron en un lugar determinado.

La chica estaba contemplando a Cu-Chain, que se les aproximaba tranquilamente con el arco a medio tensar y una flecha colocada en él. Su cuenca izquierda estaba cubierta por un parche de cuero.

—Dile a tu amiguita que la atravesaré si trata de huir —gruñó. Su rostro se endureció. Sonreía—. Me debes un ojo, shakark.

Corm-Atur surgió desde otro punto, también con el arco dispuesto. Caminaba precavido hacia sus presas. No había perdido aquel sincero aire de sobrio dramatismo.

Skarrion partió la flecha clavada en su pierna por el punto en que se unía al músculo femoral. Sin la cola emplumada, podría extraerla.

—Tira de la flecha —ordenó a la chica. Ella lo miró durante dos latidos, sin comprender—. ¡Tira de la flecha, maldición!

Yeanar agarró la madera ensangrentada y trató de sacarla limpiamente. Skarrion sintió el asta deslizarse dentro de su pierna y apretó los dientes para no gritar. Aferró él también la flecha y aplicó todas sus fuerzas en la tarea.

El proyectil surgió de la herida y por el agujero escapó la sangre, a pequeños borbotones. Skarrion gruñó, aliviado. Seguramente aún había astillas dentro del muslo, pero la flecha estaba fuera. Por fortuna, no había tocado el hueso.

—Muy bien, muchacho —dijo Corm-Atur, deteniéndose a una prudencial distancia—. Toma, esto te ayudará.

Le lanzó un pellejo con fortísimo aguardiente. Skarrion lo capturó al vuelo y se lo arrojó a la cara. El nocturno lo esquivó. Su rostro tomó una expresión airada.

—La chica te ha sorbido los sesos, shakark —dijo, secamente—. Antes de conocerla eras normal. Estoy tentado de matarla aquí y ahora. Quizá entonces recuperes la cordura.

—¡No! —protestó Cu-Chain, que volvía con el pellejo de aguardiente—. ¡La hembra nos producirá beneficios cuando la vendamos, y aún he de vengarme de él!

—Todo a su tiempo, amigo —dijo Corm-Atur—. Con esa pierna herida no podrá hacernos daño. Nos iremos de aquí cuanto antes, llevándonos a los dos.

—¡No saldréis del País Verde con vida! —exclamó Yeanar.

—Vaya, entiendo sus palabras —escupió Corm-Atur, mirándola con ojos glaciales—. Aunque no habla ninguna lengua yo conozca... Magia, sin duda. Sospecho que éste es el mítico País de los Espectros y tú uno de sus habitantes. Seas natural o innatural, nos conducirás al exterior o te cortaré el gaznate.

Skarrion ya se había vendado la herida con tiras de su camisa de cuero, ahora hecha jirones. También se comprimió las arterias del alto muslo para contener la hemorragia.

—¡En pie, jovencito! —ordenó Corm-Atur, con voz de hierro—. ¿O acaso no puedes?

Skarrion se acercó a un tronco cercano y, apoyándose sobre la corteza, logró levantarse.

—Ahora, ¡camina delante nuestro!

Skarrion así lo hizo, a la pata coja, pues no tenía muletas. Yeanar se colocó a su lado. Corm-Atur la agarró de un brazo y la apartó rudamente del nórdico, obligándola a mirarle.

—Si no cooperas mataremos a tu salvador —advirtió, secamente—. Cu-Chain le sacará un ojo, después le practicaré un corte en el pecho y yo mismo meteré la mano en su cuerpo y aferraré su corazón, apretándolo y soltándolo sucesivamente, mientras continúa vivo. Es una tortura dolorosísima, insostenible. Así tratamos en mi tierra a los traidores. Después nos ocuparemos de ti. No te mataremos, y aunque nuestra violencia sobre tu cuerpo será de otro tipo, tampoco constituirá algo rápido. Ni agradable.

Yeanar palideció, horrorizada. Pero se soltó, rabiosamente, y llegó hasta Skarrion, tomándolo de un brazo.

—Ten fe —susurró discretamente al oído del nórdico—. Nos salvaremos.

Pero Skarrion se sentía muy desgraciado. Podía intentar matar a Cu-Chain, mas no a Corm-Atur, a quien debía la vida. Su razón luchaba contra su idealismo.

Cu-Chain se colocó en la retaguardia y Corm-Atur a la derecha de los prisioneros, también con el arco preparado, mirando en todas direcciones, atento a cualquier posible peligro de aquel extraño mundo.

La mujer les condujo hasta un riachuelo de aguas cristalinas, techado por un esmeraldino arco de ramas y follaje.

Yeanar bebió para demostrar que el agua no estaba envenenada. Skarrion se desplomó junto a la orilla, exhausto. Caminar a saltos sobre una sola pierna resultaba un tormento. Corm-Atur y Cu-Chain también apagaron su sed. Cuando Skarrion iba a hacerlo, la muchacha le contuvo.

—No —susurró—. Bebe de mis manos.

Skarrion la miró, confundido, pero obedeció. Ella unió sus palmas, formando un cuenco, y él sorbió el líquido con avidez.

Experimentó una extraña energía que recorría su organismo. Casi gritó cuando sintió unirse los músculos rotos de su pierna. La herida se cerró por sí sola. Ella lo miró severamente y Skarrion no dijo nada, comprendiendo que Yeanar, además de princesa, era una hechicera.

—¡Sigamos! —ordenó Corm-Atur.

Se levantaron. La pierna derecha de Skarrion volvía a encontrarse en perfecto estado. Aún así, continuó a saltos sobre la izquierda, fingiendo la cojera.

La muchacha los llevó hasta una zona aún más agreste y selvática, donde la maleza se cerraba casi inexpugnable y los árboles competían por el terreno.

—Más allá de este muro vegetal está el Mundo de Fuera —dijo.

—Vendrás con nosotros —aseveró Cu-Chain.

Corm-Atur lo calmó con una mano. Se volvió hacia la mujer.

—Una vez en el exterior, te soltaremos y liberaremos también a tu amante.

Yeanar desorbitó sus ojos y enrojeció al oír el calificativo impuesto a Skarrion. La ira venció al fin:

—¡No creo que nos sueltes! —acusó—. ¡Sin duda, estás mintiendo!

—Puede ser. Pero, de no obedecerme, os mataremos a los dos aquí mismo.

—No viviríais mucho tiempo más —replicó Yeanar—. Las criaturas del País Verde se contienen de atacaros sólo por temor a que yo resulte herida.

—No temo morir—contestó el noctumbrio—. Sólo temo llevarme a pocos conmigo cuando llegue ese momento.

Su rostro se endureció. Alzó el arco y disparó.

—¡Nol!—rugió Skarrion, alzando una mano.

La flecha pasó a dedos del rostro femenino. Ella gritó, envarándose.

—La próxima te arrancará el ojo derecho—siseó Corm-Atur, colocando un nuevo proyectil en el arco—. ¡Estamos perdiendo el tiempo! ¡Tú primero!

La chica obedeció, aún temblorosa. Se abrió paso con natural agilidad por entre el follaje. La vegetación casi parecía apartarse por sí misma ante ella. Skarrion la siguió, a saltos. Avanzaba torpemente, arañándose todo el cuerpo. Cu-Chain iba después, y por último Corm-Atur. Las criaturas del bosque les gruñían amenazadoras desde sus escondites.

Al fin, traspasaron aquella zona casi infranqueable. Excepto Yeanar, todos estaban sudorosos y magullados. Ante ellos el terreno descendía abruptamente, se abría en un valle de profunda cuenca. Después, el bosque continuaba, más espeso y oscuro, hasta la línea del horizonte.

—En este valle se encuentra la frontera—informó Yeanar—. Sólo tenéis que cruzarlo y entraréis en las tierras de los hombres oscuros.

—Debe referirse a los urtz—reflexionó Cu-Chain.

—Mejor eso que continuar aquí—dijo Corm-Atur—, donde hay trolls y duendes.

Comenzaron a bajar la empinadísima pendiente, en la cual se sucedían los taludes de roca y las lenguas de tierra fértil, plagada de árboles y maleza.

Oyeron un rugido colérico, bestial. Se volvieron y vieron, sesenta pies arriba, al gigantesco oso que persiguieran durante el día anterior. Los observaba con unos ojos extrañamente azules. Mostró los colmillos y emitió un nuevo grito cavernoso, que reverberó sobre todo el valle.

Los tres hombres se habían quedado helados de espanto. Yeanar permanecía serena.

—Es mi padre, Atroch, Señor del País Verde—dijo, con orgullo—. Al fin nos ha encontrado.

Sus palabras pasaron desapercibidas para los cazadores. La masa de músculos, ondulantes bajo el rudo pellejo, saltó de piedra en piedra con potencia y agilidad pasmosas.

—¡Dispárale, Cu-Chain!—exclamó Corm-Atur.

El aludido tensó el arco y lanzó la flecha, que se hundió en el descomunal hombro derecho. El animal rugió de dolor, se llevó una zarpa al lugar dañado y, de manera increíble para un simple animal, extrajo la saeta, limpiamente, arrojándola acto seguido.

Cu-Chain quedó petrificado, con la boca abierta, mientras la orina empapaba sus piernas.

—Vamos a morir—musitó—. Es uno de los dioses primigenios: el Hombre-Oso de las leyendas...

La bestia llegó hasta él y se alzó sobre dos patas. Medía doce pies de altura y dos pasos de hombro a hombro. Sus ojos azules brillaban furiosamente. Cu-Chain cayó sobre las rodillas, preso de un terror tan absoluto que se confundía con la adoración. Atroch le desgarró el cuerpo con sus uñas, largas y afiladas como dagas. Del hombre sólo quedaron dispersos y sangrientos trozos.

Corm-Atur, Skarrion y Yeanar corrieron pendiente abajo. El shakark sentía su pierna herida totalmente resta-

blecida, así que ya no se rezagaba. Tampoco tenía que seguir fingiendo la cojera. Llegaron a una zona de taludes y fachadas pétreas, donde la maleza raleaba y el terreno se abría a un abismo de al menos sesenta pies de profundidad. No pudieron hacer otra cosa que caminar en fila de a uno, pasando de roca a roca, sobre estrechas e irregulares cornisas.

—¡Ve con tu padre!—le instó Skarrion a Yeanar— ¡Vuelve a tu mundo!

—¡Nol! ¡Si te dejas, Atroch te matará! ¡Sólo yo podría salvarte!

—¿Por qué lo harías?—inquirió él.

—Tú me liberaste ayer de esos hombres. Es justo que ahora te devuelva el favor.

—Quiero hacer algo, y quiero hacerlo ahora, cuando aún estoy vivo y junto a ti.

—¿Qué?

La agarró por el talle y atrajo hacia sí, besándola en los labios. Yeanar se abandonó en sus brazos. Respondió con igual intensidad.

Se separaron. Skarrion sonreía salvajemente y ella le miraba con los ojos brillantes y la boca entreabierta.

—Hemos de seguir huyendo—la muchacha le tomó de la mano, entrelazando sus dedos con los de él, y echó a trotar sobre las rocas. Skarrion la siguió.

Dieciséis pies arriba, Corm-Atur apuntó con su arco y disparó. La flecha se hundió en la mejilla derecha de Atroch. El Señor del País Verde rugió, mordió y rompió en pedazos el asta de la saeta, sangrando a borbotones por la herida. El dolor lo enfureció más y bajó como una tromba. Corm-Atur disparó. La flecha se clavó en el pecho del ser, mas la criatura se la arrancó como si fuera una espinita.

Hombre y bestia quedaron uno frente a otro. Corm-Atur comprendió que sólo escaparía lanzándose al abismo, lo que le produciría una muerte instantánea o la rotura de sus miembros, quedando entonces inerte ante Atroch, su enemigo. El noctumbrio tiró el arco y desenvainó el machete. Sonrió de forma demoníaca, desorbitando los ojos. Se golpeó con los puños el pecho tatuado y soltó un alarido. El oso levantó su cuerpo y vociferó también su cavernoso grito.

Skarrion soltó la mano de Yeanar.

—He de ayudar a Corm-Atur—afirmó.

—¡Es tu enemigo!—protestó la joven.

—Le debo la vida. A pesar de todo, tengo que intentar salvarlo.

Y echó a trotar rocas arriba.

Atroch anduvo sobre dos patas. Su sombra cubrió a Corm-Atur, quien casi se mareó a causa del denso, acre olor del monstruo. Un brazo peludo hendió el aire, Corm-Atur brincó hacia atrás y las garras destrozaron la roca, dejando profundo surcos en ella.

Skarrion llegó corriendo y gritando. Agarró un enorme pedrusco y lo arrojó contra el Hombre-Oso, que de un manotazo lo envió barranco abajo.

—¡No has olvidado tu deudal!—exclamó Corm-Atur.

—¡No la he olvidado!—respondió Skarrion.

—¡Entonces, muere conmigo!

Atroch cargó contra ellos. Lanzó una tremenda dentellada a Corm-Atur y el noctumbrio la esquivó, efectuando al tiempo un gran tajo en el costado izquierdo del ser. Mas, en aquel lance, el cazador había perdido el equilibrio. Sus pies resbalaron so-

bre el borde del abismo y cayó al vacío. Logró aferrarse con una mano a la roca, quedando colgado cuan largo era. Apoyó la otra en la cornisa, sin soltar el machete. Atroch golpeó con sus zarpas. Las garras cortaron y desgarraron los dedos de la diestra, hasta los nudillos. Carne y huesos sanguinolentos volaron, junto al gran cuchillo. Corm-Atur metió la mano chorreante bajo la axila izquierda. Con la zurda se aferraba difícilmente a la roca. Su rostro estaba tenso a causa del dolor. Pronto caería al fondo, a las piedras, donde, como poco, se destrozaría los tobillos o las rodillas.

Skarrion atacó, a la desesperada. Atroch se volvió hacia él, gruñendo hostilmente. El joven sintió su fétido y caliente aliento sobre sí.

Yeanar gritó palabras en un idioma desconocido, ininteligible para los dos hombres.

Atroch titubeó, mirando fijamente a su hija con sus helados y azules ojos. La muchacha quizá le rogaba el perdón para el joven shakark. El oso rugió y ella calló, pero al momento Yeanar volvió a hablar.

Skarrion aprovechó la oportunidad para acercarse a Corm-Atur y aferrar su muñeca izquierda. El noctumbrio, pálido y sudoroso, comenzó a subir, ayudado por el nórdico. Skarrion le miró fijamente a los ojos.

—Estamos en paz —aseveró—. Dilo.

Corm-Atur sonrió.

—Estamos en paz, muchacho. Ya no me debes nada.

Llevó al noctumbrio dentro de la cornisa y ambos bajaron por el rocoso camino. Atroch parecía más calmado. Las palabras de su hija habían hecho efecto. Skarrion se reunió con ella.

—Has de irte, ahora que puedes —le dijo Yeanar—.

—Adiós —se despidió Skarrion.

Ahora fue ella quien lo abrazó y besó. Atroch rugió, enfurecido, mas no interrumpió a la pareja.

Al fin, los dos separaron sus labios. Yeanar tenía húmedos sus ojos. Una lágrima rodó por la delicada mejilla.

—Adiós, mi salvador —musitó, con voz dulce.

Skarrion echó a andar, sin mirar hacia atrás. Pronto estuvo junto al noctumbrio, quien lo esperaba, unos pasos por delante. Se miraron con cierta agresividad, mas ninguno deseaba ya combatir.

—Es mejor que nos vayamos, ahora que podemos —dijo Corm-Atur.

Skarrion asintió.

Bajaron hasta el valle, sin que nada ni nadie intentara detenerlos. Cuando se volvió hacia arriba, Skarrion descubrió en la cúspide de la elevación dos osos, uno gigantesco, y otro, más pequeño y esbelto, que le seguía con cierta elegancia. Estuvo seguro de que ambos poseían ojos de color azul.

Los cazadores se internaron en el valle y, después de caminar un rato, pararon para descansar. Corm-Atur cambió su primer vendaje. Los muñones de los dedos aún sangraban, pero muy débilmente.

—No volveré a tirar con arco —dijo, con cierta amargura.

—¿Dejarás de cazar?

—Nada ni nadie tiene lo que hace falta para alejarme de los bosques —fue la respuesta—. Lanzaré el machete, o la jabalina. Los gamos, lobos, osos y urtzs seguirán temiendo el nombre de Corm-Atur.

—Hablando de urtzs... Ahí delante están sus bosques. Hemos de adentrarnos en ellos si no queremos volver al País de los Espectros.

Miraron el oscuro y salvaje muro selvático que tenían frente a sí.

—Constituirá una hazaña digna de ser narrada el entrar allá dentro y salir con vida, ¿verdad, shakark?

—En efecto.

—Pero será una hazaña que cada uno de nosotros llevará a cabo en solitario. A partir de aquí nos separamos.

Corm-Atur se levantó. También Skarrion.

—No puedo olvidar a Daenir, ni a Grakkur —dijo Corm-Atur—. Eran buenos amigos. Tú los mataste. Tampoco olvidaré a Cu-Chain. Si continuáramos juntos, tú y yo, no podría mantener dormido durante mucho tiempo al demonio de la venganza.

—Comprendo —dijo Skarrion.

—Buena suerte, Skarrion Gunthar.

—Buena suerte, Corm-Atur.

Los dos echaron a andar, Skarrion hacia el Noroeste y Corm-Atur hacia el Noreste. No volverían a verse hasta muchos años después... Pero ése encuentro pertenece a otra historia.

Skarrion cruzó la primera línea de árboles, internándose en la oscuridad. Se preguntó si conseguiría sobrevivir a los urtzs o, por el contrario, terminaría en las garras del pueblo más salvaje y primitivo de toda Noctumbria.

Endureció el mentón, cerró los puños y continuó caminando.



© Andrés Díaz Sánchez, *El Destructor*



Los que no olvidan

Por José María Bravo Limeros
El Forjador

J. 2000



l viento aullaba entre los riscos de la costa, álgido y cortante, arremolinando la nieve que caía sobre la tierra en sombras. Venas de fuego azul palpitaban entre atronadores ruidos, surcando el oscuro firmamento que se cernía como una amenaza, cubriéndolo todo. Embrave-

cido, el mar se estrellaba contra los farallones de roca negra, verdes aguas y plateada espuma rompiendo con fragor.

En una playa de arena gris guarecida del viento se veían varadas dos embarcaciones. La primera y de mayor envergadura era un barco pirata tarkvaro con el mástil abatido, un *hiendeolas*, como les llamaban sus aguerridos tripulantes. Eran navíos veloces, maniobrables, de ahusados cascos con espolones de bronce a proa, una larga hilera de remos a cada costado y una gran vela cuadra de lino. La segunda embarcación era una balandra de vela triangular que parecía servir como barco de pesca, pues podían verse redes y arpones dentro de ella.

De la solitaria playa subía un sendero desdibujado por la nieve, como si ésta quisiera borrar su rastro, el cual llegaba hasta un altillo iluminado por el resplandor de muchas antorchas, defendido por un palenque de madera. En él, vigilantes, se columbraban varias figuras quietas y taciturnas, cuyo aliento surgía en largas vaharadas. Dentro de aquel sombrío campamento estaban las formas oblongas de varias construcciones de madera toscas y resistentes, con la deadas techumbres cubiertas de pieles. Una de ellas destacaba del resto por su gran tamaño: su planta tenía sesenta pasos de largo y veinte de ancho y su caballete se alzaba más de nueve pasos sobre el suelo. En la frente de aquella casa, sobre dos lanzas cruzadas, relucía un gran escudo de bronce con las zarpas de un águila pintadas en añil. Por las rendijas de la gran puerta de doble hoja surgían haces de fina luz amarillenta y se escapaba el estruendo de muchas voces rudas cantando obscenas trovas o rugiendo denuestos, carcajadas y maldiciones, junto al bullicio de los cubiertos y las sillas al entrechocar.

Era la morada de Rakvar *El Fiero*, el pirata tarkvaro más temido en los mares del Oeste de Anarank. En aquella noche fría y desapacible del breve otoño de las tierras del Norte, los piratas festejaban su regreso tras numerosas incursiones en las costas de Myrmyra, Zaikaman, Esmryia, Ymalrn e incluso Aran, abordando a los mercantes que se cruzaban en su camino. El *hiendeolas* de Rakvar, el *Rampante*, había zarpado a finales de primavera con noventa hombres de dotación, guerreros tarkvaros de probada valía, temerarios, sedientos de botín, matanza y aventuras. Más de treinta bajas habían sufrido durante el viaje, pero ninguno de los piratas sintió pena por los caídos, pues tal fin podría ser el suyo en la próxima incursión y aceptaban aquello sin reparos o miedo. Los piratas tarkvaros bajaban del Norte eludiendo las bien defendidas costas de Ghathar y sus inabordables galeras de guerra, atacando de forma imprevista y brutal los asentamientos y barcos a su alcance. Sus víctimas quedaban paralizadas de terror al divisar los *hiendeolas* en la lejanía y al oír el lúgubre tronar de los cuernos de guerra que precedían a su ataque, junto a las risas y cánticos que proferían mientras atacaban y daban muerte con sus espadas y hachas.

El interior de la morada de Rakvar *El Fiero* era vasto y estaba bien alumbrado por gran número de teas de pino y lámparas de aceite, cuyo humo oscuro y grasiento ensombrecía el techo y aumentaba la sensación de enormidad de aquella estancia. Una larga mesa hecha del colosal fuste de un abeto de los bosques suaros la cruzaba de parte a parte; en su áspera y veteada superficie, llena de puntadas de cuchillo, se disponían muchos platos y bandejas repletas de carnes, encurtidos, pescados en salazón y salsas, junto a toneles de licor, vino y cerveza.

Cincuenta y cuatro guerreros banquetearon sentados en aquella mesa entre el alboroto de sus risas, juramentos e imprecaciones, atendidos por esclavos cabizbajos de aspecto miserable y regalándose los sentidos con las bellas mujeres capturadas en sus incursiones. Los tarkvaros eran altos, vigorosos, de pelo rojo o rubio siempre largo y enmarañado, y sus ojos verdes como el mar, zarcos como los picachos de las montañas o grises como el humo ardían impetuosos. Morenos por soles distantes y curtidos por las inclemencias, sus rostros llenos de cicatrices estaban poblados por espesas barbas o mostachos, partidas o trenzadas las primeras y de largas y retorcidas guías los segundos. De sus poderosos pechos cubiertos de cuero y mallas negras subían vozarrones insolentes, rudos como la tempestad. Cerca tenían sus cascos de hierro, decorados con plumas azules o pardas, y también sus espadas, hachas o mazas, que descansaban junto a ellos como fieles canes, tanteadas cariñosamente por los piratas cuando no asían los cálices y cuernos rebosantes de bebida.

Presidiendo la gran sala como un Dios de la Guerra y el Destino, Rakvar *El Fiero* se sentaba en su sitial de ébano tallado, grave y taciturno. Sostenía un cáliz de oro lleno de vino aranés en su diestra, dando de tanto en tanto pequeños sorbos al vino. El rostro de Rakvar, pincelado por las sombras del contraluz, parecía cavernoso y terrible. El torrente de cobre de su melena le llegaba hasta los hombros, encuadrando su amplia frente, donde nacía una profunda bregadura que le surcaba el entrecejo, la nariz y una de sus mejillas, perdiéndose en su larga barba roja y crespa. Los ojos de Rakvar eran de un azul brumoso, como zafiros moteados de gris. En sus fuertes y velludos brazos se veían anchos brazaletes de plata, electro y bronce. Sus ropas eran abigarradas y suntuosas: una capa de seda roja sobre los hombros, una coraza de bruñido acero ciñéndole el pecho, pantalones de piel curtida enfundando sus piernas y unas botas negras de excelente cuero calzando sus pies.

Siembratumbas, el arma favorita de Rakvar, descansaba en su regazo. Era un hacha larga de magnífica hechura, cuyo espléndido acero estaba labrado con intrincadas runas dazyres y embutido con hilos de plata; el astil era de roble endurecido al fuego y reforzado con tachas de bronce. Pesada y temible, *Siembratumbas* era una maldición sobre los vivos. Los hombres de Rakvar la reverenciaban. Había muchas leyendas que hablaban de un hacha parecida a aquella e igual nombre; según ellas, *Siembratumbas* había pertenecido a un rey de antaño, quien, tras satisfacer los ardientes deseos de una oréade de las Montañas Yertas, la había recibido como dádiva. Sin embargo, algunos de los hombres de Rakvar no creían en esas leyendas, atribuyéndole otro origen al arma. Aseguraban que *Siembratumbas*

había sido forjada en las cavernas de los ogros marinos, templada en la sangre de una ondina e imbuida de su magia por el hálito de Nermeq, el Dios de las Profundidades. Rakvar la había obtenido entregando en pago su alma al tenebroso dios, y tras morir iría a la morada de Nermeq, donde es atendido por sus hijas y concubinas y le sirven todos aquellos que sucumben en sus dominios.

Apurando el vino, Rakvar dejó desdeñoso el cáliz, paseó ceñudo su penetrante vista y, de súbito, se incorporó, irguiéndose en toda su formidable estatura y dominando la gran sala desde su sitial. Con el astil de *Siembratumbas* golpeó la mesa tres veces, clamando con estrépito.

—¡Silencio! He de deciros algo —retumbó su voz. Como hipnotizados, los guerreros tarkvaros callaron al punto. Rakvar, complacido, sonrió, extendiendo su diestra en un ademán que abarcó la gran sala y a los presentes en ella.

—Hemos regresado tras otro largo viaje a las costas del Este y el Sur para alimentar nuestras espadas y arcas. Hemos asolado aldeas, capturado barcos, derramado sangre capaz de llenar ríos... ¿y todo eso acabará perdiéndose en el olvido? No, os digo. Alguien debe narrar nuestras hazañas, para que éstas nos sobrevivan. Dunral —llamó, mirando a uno de los presentes.

—¿Sí? —respondió el aludido, secándose su rubio mostacho tras beber de su copa. Dunral era alto, esbelto y de enredadas y rubias guedejas. Sobre sus rodillas tenía a una joven esclava vestida con una túnica sencilla, de rasgos estilizados, tez pálida y negros cabellos, a la que había estado dedicando sus atenciones.

—En tu aldea fuiste bardo y, según me han dicho, compones con soltura y maestría. ¿Glosarás sobre nos y nuestras aventuras, o preferirás hacerlo para esa ramera a la que cortejas?

Una carcajada brotó al unísono de muchas gargantas y todos miraron expectantes a Dunral, el cual, sonriendo, apartó a la esclava de su regazo y, levantándose, le mandó traer su lira.

—Cierto, Rakvar, quizás deba emplear mejor mi talento y narrar nuestro viaje. Escucha pues, capitán —cerró los ojos, buscando inspiración, hasta que, con un primer rasgueo de su lira, comenzó así:

*Zarpamos al alba una mañana brumosa de primavera,
Ávidos de aventura, gloria y tesoros.
Mientras el viento preñaba la vela,
Y la proa filosa de nuestra nave hendía las aguas,
Vlars, el Tonante, desde su morada de roca y hielo en las Montañas Yertas, sonreía ominoso.
Sabía que nosotros, sus fieles, extenderíamos su mensaje,
Y éste no es sino muerte y desolación.
Navegamos hacia el Sudeste, hacia las costas de los dazyres.
Arrasamos muchas de sus aldeas a sangre y fuego,
Y nos regocijamos con sus orgullosas mujeres, domeñando su espíritu y carne.
Seguimos hacia el Sur, hacia Myrmyra, la tierra sombría,
Donde negros castillos de roca se enseñorean desde los acantilados.
Allí también llevamos nuestro fatídico mensaje,
Y rojas llamas y negras humaredas despidieron nuestra ida.
Y más allá, aún, nos llevaron los vientos,
Hacia las villas de la pérfida Zaikaman,
Donde hombres y mujeres de pelo oscuro alzaban furiosos sus puños,*

*Lloraban y nos maldecían al vernos partir abitos de botín y sangre.
Tres largos meses de rapiña, tres meses de infortunio para los demás mortales y de regocijo para cuervos y alimañas.*

Fuimos daño de viudas y huérfanos sin cuento,

Que largos años llorarán a sus muertos, largos años, sí.

*Y siempre, al frente de la liza, nuestro capitán, Rakvar, El Fiero,
Ardientes sus ojos, presta en sus manos Siembratumbas, la acerada muerte,*

Sembrando su semilla en aciagas huesas,

Dolor y lamentos su acibar fruto.

*Y con él nosotros, sus hombres, los terribles piratas del Norte,
Riendo, entonando su siniestra melodía nuestras espadas y hachas.*

Con el rescate de diez reyes llenando nuestras arcas,

Navegamos de regreso por mares teñidos de sangre,

Sin ciar jamás, benchidos de gloria.

Largo es el invierno, sí, mas también perecedero.

Pronto, cuando Vlars despierte en su trono de hielo y roca,

Y los hielos crujan y los ríos bramen con furia al despeñarse en el verde mar,

Pronto, volveremos, portando nuestro funesto mensaje.

Dunral tañó los últimos acordes de su inspirada trova, y hubo un silencio en el que las notas vibraron y luego murieron. Rakvar asintió desde su sitial, acariciando el astil ennegrecido de *Siembratumbas*.

—Bien, Dunral, me has complacido —y, alzando su cáliz, se irguió—. Brindemos por la gloria y la matanza, el botín y los mares de los que somos señores —sus hombres alzaron sus copas y las entrechocaron, prorrumpiendo en entusiastas vítores.

—Y ahora, sigamos con nuestro banquete. Reposad y paladead nuestro triunfo, dulce como el licor con que los dioses llenan su copa —dicho esto, dejó su puesto en la gran mesa, llevando consigo a *Siembratumbas*, pues jamás se alejaba de su arma, como un celoso amante. Los esclavos se apartaban de él atemorizados, mientras iban y venían sirviendo a los piratas. Rakvar se acercó a un rincón oscuro, cerca de la pared, donde se encontraba un hombre aherrojado con cadenas a uno de los pilares de madera que sostenían la sala. El hombre tenía su mirada fija en Rakvar, con una osadía insospechada; postrado y silencioso, fruncía el ceño y tensaba sus féreos músculos como sogas, lleno de impotencia. Las facciones de aquel hombre eran aguileñas y mordaces; su pelo era negro y crespo, y bajo una frente despejada, sus finas cejas se contraían en un irritado visaje sobre sus ojos castaños, que irradiaban resolución y suspicacia. Pequeñas cicatrices marcaban aquel rostro, oscurecido por una barba negra e hirsuta de varias semanas; una de estas cicatrices, sobre la ceja izquierda, era reciente. Estaba ataviado con una sencilla camisa de lino llena de salpicaduras de sangre reseca, unos pantalones y unas botas, ambos de ajado cuero. Bajo los rotos de su camisa aparecía su piel atezada y cosida de cicatrices, sobre todo por una muy profunda y larga que le cruzaba de través el pecho. Sus brazos nervudos y enjutos tenían intrincados tatuajes en azul y verde, destacando uno que le bajaba del hombro derecho hasta el codo, un monstruo serpentino, símbolo de Neym, el Dios oscuro de las Profundidades helktornés.

Su nombre era Daramad Mur Asyb. Había sido ladrón, asesino, marinero, mercenario y mucho más en sus veintisiete años de azarosa vida. Por sus trazas podía adivinarse

que provenía de las tierras del lejano Este, las tierras cálidas del perfume, la seda y el óleo, la picaresca y el arrayán. Aunaba en su temple el brío y el coraje de los hombres del Norte con la fina astucia del oriental; su padre había sido un marinero dazyr afincado en Murubi, una de las ciudades de la tumultuosa Saremia, dónde se había casado y tenido cuatro hijos. Daramad era un hábil y corajudo luchador, aunque sobre todo ágil y preciso, dotado de la potencia súbita y cegadora de un felino y un instinto nato para la supervivencia.

Dos meses antes y más de seiscientas leguas marinas al Sureste, Daramad había vuelto a despilfarrar su capital en vino y mujeres en Toreln La Altiva, una de las más importantes ciudades-estado de Zaikaman. Impelido por la falta de fondos y el hastío, decidió a probar suerte como marino y buscó un puesto en la tripulación del *Petrel*, un barco mercante recién botado gracias al dinero de varios mercaderes de las Casas de Comercio. El armador reunía la dotación para el primer viaje del *Petrel*, en el que navegaría hacia las costas suaras del Norte para intercambiar paños, brocados y gemas por pieles, madera para mástiles, marfil y aceite de ballena. No eran pocos los riesgos del viaje, pues el Mar Helado era traicionero y arduo de navegar, sobre todo por sus impredecibles temporales y el peligro de quebrar el casco contra los peñascos de hielo que flotaban en sus frías aguas. Los saremios eran tenidos por excelentes hombres de mar —y no en vano, pues eran los navegantes más intrépidos de su era—, así que el armador aceptó a Daramad, dándole el cargo de contramaestre.

El *Petrel* era un buque mercante de dos palos y casco redondo, con buen arqueo y elevada obra muerta, aparejado de proa a popa con velas de cuchillo blancas y rojas, con sus cuadernas recién calafateadas con estopa y brea y pintadas con almagre. Era una nave estable y sus velas ceñían bien el viento al navegar de bolina, aunque no era una embarcación muy veloz y quedaba por ver cómo maniobraría a plena carga. La tripulación era de veinticinco marinos, el capitán, su segundo y un grupo de diez mercenarios zaikamandeses armados con escudos redondos, espadas cortas, arcos y jubones de cuero. El capitán del *Petrel* era un helktornés llamado Sehad, un avezado navegante, alto y enjuto, de rasgos angulosos, pelo negro y tez oscura. Daramad sabía reconocer a un buen capitán y le alegró tener a Sehad al mando en aquella travesía.

Zarparon a principios de verano, tendiendo velas y enfilando la proa hacia las costas suaras. El viento venía del Noroeste, fresco y seco, y obligaba al *Petrel* a navegar ciñendo a menos de seis cuartas. Las singladuras de las dos primeras semanas fueron cortas, de apenas doce leguas; luego, más al Norte, aprovechando las corrientes marinas y que los vientos soplaban del Oeste, arribaron hasta las nueve cuartas y cubrieron la mitad de su travesía. Cuando divisaron la negra línea de la costa tarkvara, arrumbaron de nuevo al Noroeste, y, tras más de sesenta leguas voltejeando, llegaron a su destino, una cala próxima a una aldea suara. Los suaros estaban acostumbrados al arribar ocasional de barcos mercantes del Sureste y a comerciar con ellos. Sehad había hecho este viaje antes y conocía a los habitantes de la aldea, los cuales advirtieron la llegada del *Petrel* y fueron al encuentro de los mercaderes en un lugar convenido, donde ambas partes expusieron sus mercancías. Después de varios días de regateos y discusiones, el sobrecargo del *Petrel* llegó a un acuerdo con el jefe de la aldea y se realizó el trueque. El *Petrel* fue estibado

con doce quintales de marfil, pieles, barricas llenas de aceite de ballena y madera de abeto. Con la borda más baja, el buque mercante izó velas y puso rumbo de regreso a Toreln, con un viento bonancible soplando por la aleta de estribor.

Al tercer día del viaje de regreso el viento comenzó a refrescar. Sehad, precavido, ordenó a sus hombres que aferraran la mayor parte del velamen y estuvieran alerta. El instinto de Sehad prevenía un temporal, y no le falló; tres días más tarde, una súbita tempestad atrapaba al *Petrel* y desataba todo su tremendo furor. Navegaron corriendo el viento con tan sólo los foques, hasta que tuvieron que desventarlos también y navegar a palo seco. El temporal arreció; Sehad, temiendo zozobrar, mandó a sus hombres que arrojaran aceite de ballena por la borda de barlovento. El *Petrel* sobrevivió al temporal tras una desesperada pugna con las fuerzas de la naturaleza que se cobró seis hombres de su tripulación, entre ellos el segundo de a bordo. Aún más, el viento había torcido el mastelerillo del palo mayor y rifado sus velas, desarbolando el mastelero del palo trinquete. La tripulación del *Petrel* achicó el agua de la sentina e hizo todo lo posible por reparar las velas, pese a estar exhausta tras la lucha con la tempestad y desanimada por las bajas.

A lo largo del viaje Daramad se había ganado la confianza de Sehad, y éste le eligió para reemplazar a su segundo de a bordo. Sin embargo, ejerció dicho cargo por poco tiempo; una semana después de la tormenta, los hados volvieron a ensañarse con el *Petrel* y su tripulación. Al amanecer, el vigía del palo mayor avistó una mancha en lontananza, a más de dos leguas. Sehad prefirió no correr riesgos y ordenó a sus hombres soltar más trapo, orzando dos cuartas para alejarse de la derrota que parecía seguir aquel barco. Más tarde, el vigía, ya sin dudas, oteó un barco que navegaba a un descuartelar hacia el Nornordeste, siguiendo la costa. Si aquel navío conservaba su actual rumbo, le perderían pronto de vista.

Mas no conservó aquel rumbo. Un escalofrío recorrió el espinazo de los tripulantes del *Petrel* cuando divisaron la silueta angosta y la vela cuadra del *hiendeolas* tarkvaro. Sehad sabía que los piratas tan sólo podían virar hacia sotavento y tratar de alcanzarlos con una bordada. No era infrecuente que los buques mercantes que bajaban de las costas suaras coincidieran con los *hiendeolas* de regreso; para zafarse de ellos, aprovechaban su mayor velocidad a vela con el viento a favor, y era esa misma táctica la que pretendía llevar a cabo Sehad, aunque el *Petrel* tenía el serio inconveniente de no disponer de todo su velamen. Sehad dio la orden de arribar para navegar de popa y tender todas las velas, pese al riesgo de que se soltaran de sus nervios. Los hombres obedecieron con rapidez y en silencio, intercambiando tan sólo miradas y gestos de angustia. El *Petrel* sería una presa fácil para los piratas si le daban alcance. Sin embargo, como para los tarkvaros era imprescindible la luz del día —ya que navegaban siguiendo la costa—, si les evitaban hasta el anochecer estarían a salvo.

El *Petrel*, impulsado por una brisa fresca, ganó arrancada y dejó atrás al *hiendeolas*. Los piratas no cejaron y, tras concluir su bordada, navegaron tras ellos obstinadamente. Sehad mandó entonces aliviar algo de la carga, pese a las protestas del sobrecargo, y sus hombres desalojaron dos quintales de madera y los arrojaron por la borda. Aligerado, el *Petrel* se distanció del *hiendeolas* y estuvo

a punto de perderlo de vista. Los marinos gritaron alborozados, mas por poco tiempo: la brisa fresca que les había impulsado comenzó a rachear, amainó y acabó por extinguirse. La panza de las velas fue cayendo flácida y el *Petrel*, sin su único medio de propulsión, quedó a la merced de las corrientes marinas. El *biendeolas* apareció triunfal y fatídico en la distancia, como un perro de presa. Los tarkvaros habían replegado el mástil, inútil ahora, bogando con los largos remos. La afilada proa del *biendeolas* de Rakvar, el *Rampante*, la vela azul y los propios tarkvaros se distinguieron con claridad, al igual que sus gozosos gritos y el bramido de sus cuernos de guerra. Junto al mascarón de proa en forma de águila, un hombre enorme, vestido con mallas de hierro negro, coraza y escarcela de acero y un pesado yelmo, instaba a los piratas a remar más rápido, levantando en desafío un hacha de dos manos de hoja oscura. Las flechas comenzaron a surcar el aire, clavándose en las cuadernas del *Petrel* con secos chasquidos. Los mercenarios zaikamandeses aprestaron sus arcos y hondas, respondiendo al fuego de los piratas. El vigía fue el primero en morir, acertado en un ojo por una saeta; cayó desde la cofa del palo mayor lanzando un grito espeluznante y chocó con un ruido sordo contra la cubierta.

Sehad llamó a sus hombres a formar para el zafarrancho de combate y, secundado por Daramad, dispuso a la tripulación del *Petrel* en la borda de babor. Los piratas lanzaron sus garfios para abordar el mercante; los más osados iban a proa, junto a su líder, mientras los arqueros les cubrían desde la popa. La tripulación del *Petrel* se armó con alfanjes, machetes, dagas, hachas de abordaje y broqueles, tratando de cortar las gruesas sogas de fibra de los garfios, aunque al hacerlo se exponían a ser asaeteados. Daramad tomó un hacha de un marino muerto por un flechazo y cortó la maroma de un garfio, protegiéndose con el escudo de un mercenario caído.

Los piratas halaron de los garfios, abarloando los barcos. El brusco choque de los dos cascos hizo temblar al *Petrel*, y los tarkvaros, subiendo presurosos por los cabos de amarre, comenzaron el asalto del mercante. Uno de ellos, con el pelo rojo fuego y larga barba, subía por el cabo que trataba de cortar Daramad. El tarkvaro, asíéndose con la mano izquierda a la soga, le tiró una estocada con la diestra desde abajo. Daramad la detuvo con el escudo y cortó el resto de la cuerda de un último hachazo. El pirata cayó con un grito, aterrizando en la borda de su propia nave y quebrándose la espalda.

Daramad corrió hacia otro de los garfios para cortar su cabo justo cuando una mano grande y enguantada asía la borda y trataba de izar a su dueño. De un hachazo cercenó cuatro de los dedos de aquella mano y escuchó el aullido de dolor del pirata cuando caía. Guareciéndose con el escudo, le vio precipitarse durante un breve instante y caer entre los dos cascos, donde fue aplastado de inmediato. Poco después otro pirata ocupaba el puesto de su compañero y conseguía trepar hasta el coronamiento antes de que Daramad cortara la soga. Un hachazo del tarkvaro sajó en dos el escudo de bronce y madera de Daramad y le hizo retroceder el tiempo suficiente para que el pirata ganara la cubierta. Desdeñando el destrozado escudo y el hacha,

Daramad desnudó el *yiruké* y su larga daga, cerrando contra su adversario. El pirata le tiró un tajo al cuello con su espada y Daramad, deteniéndolo con un diestro quite de sable,

arremetió de cerca con la daga; su punta alcanzó el flanco del tarkvaro, traspasó la malla, resbaló sobre una costilla y se hincó bajo ella, interesándole el hígado. Exhalando un agónico jadeo, el pirata se tuvo un momento, vacilante, derrumbándose después entre estertores. Por el rabillo del ojo, Daramad atisbó a otro de los piratas y el borrón de su arma viniendo a traición por su flanco izquierdo y, con un ágil regate, se agachó bajo el golpe de hacha a la vez que tajaba hacia la pierna izquierda del tarkvaro. El filo de su sable destrozó la rótula, subiendo luego en un poderoso revés que atravesó loriga, cuero y carne, rompió costillas y horadó un pulmón.

Su siguiente contrincante cerró contra Daramad al ver sucumbir a su compañero y le alcanzó en la frente, abriendo un sesgo que ensangrentó sus facciones. Daramad retrocedió, cegado por la sangre, parando apenas los golpes de su adversario. Uno de los tajos de espada le alcanzó en el hombro izquierdo y penetró el recio cuero de su jubón, cortando su carne con un agudo escalofrío. Aturdido, evitó los demás golpes casi a ciegas, comprobando que la herida del brazo no era grave. Su oponente, sin dejarle tiempo para tomar un respiro, le lanzó una terrible estocada. Daramad la vio venir en uno de sus gestos y la eludió, colocándose de una zancada a su flanco zurdo y asestándole un preciso y fuerte golpe con el pomo de la daga en el antebrazo, unos cuatro dedos por debajo del codo. El dolor enervó el brazo derecho del pirata y le hizo soltar la espada. Daramad no le dio oportunidad para rehacerse y su sable se abatió sobre su cuello como el hacha de un verdugo. La cabeza voló de los hombros y rebotó por la cubierta; indeciso, el cuerpo decapitado del tarkvaro se tuvo en pie por un momento y luego se derrumbó.

La suerte del combate no tardó en decantarse por los tarkvaros, pues eran terribles e impetuosos enemigos y, más aún, estaban mejor armados y casi doblaban en número a los del *Petrel*. Cuando la primera avanzada rompió la línea defensiva que Sehad había distribuido en el coronamiento de babor, el destino de los tripulantes del *Petrel* estuvo sellado. Entre una lluvia de saetas, venablos y piedras, los tarkvaros subieron por la borda, cortando, hendiendo y aplastando mientras la cubierta del mercante se teñía de rojo. Rakvar, al frente de sus hombres, con la temible *Siembratumbas* en sus manos, se abrió paso como una tormenta que asolara una campiña, segando con formidables hachazos las vidas de los marinos, hendiendo con cada mandoble torsos, cráneos y miembros. Manchado de sangre de pies a cabeza, pletórico, Rakvar dejó una estela de cadáveres al avanzar junto a sus hombres. El último de los mercenarios de Torenl se interpuso ante él, y, con salvaje frenesí, Rakvar abatió a *Siembratumbas* partiendo en dos el alfanje de su contrario y arrancándole la mandíbula inferior. Rakvar le apartó a un lado con desdén y buscó a su próximo adversario.

De la tripulación del *Petrel* quedaban ya tan sólo siete hombres, tres de los cuales luchaban con denuedo junto a Daramad en el puente de popa, con el brillo desesperado en sus ojos de los que saben próxima su muerte. Uno logró atravesar de una estocada el corazón de su contrincante, pero sucumbió ante su siguiente enemigo, que le cortó el cuello de un revés; el segundo, tras batirse entre gritos, perdió su brazo de raíz primero y la vida después entre rojos borbotones; y por último, el tercero, que había roto su cuchillo contra el casco de un pirata y se batía con una cabilla, a

modo de maza, cayó de espaldas dos pasos atrás, hendida su clavícula y torso por un tajo de espada.

Mientras tanto, Sehad, el capitán del mercante, se abría paso hasta Rakvar tras acabar con tres de sus piratas, armado de sable y broquel, renqueando por un feo corte en su muslo y con el colete de cuero tachonado que ceñía su torso hecho trizas. Ambos contrincantes eran de talla similar, aunque el norteño era mucho más robusto que el ágil y esbelto helktornés. Los piratas se hicieron a un lado y dejaron que su capitán se enfrentara a Sehad sin interferir, pues tal era su costumbre. Ambos capitanes se miraron durante un instante que pareció eterno, hasta que la lucha dio comienzo. *Siembratumbas* y el bruñido *yiruk* de Sehad entrecocaron con fragor y, ya en el segundo lance, el sable mordió la coraza del tarkvaro e hizo saltar chispas y esquirlas de metal, aunque no logró traspasarla. Un hendiente de *Siembratumbas* golpeó el broquel y, con un crujido, hendió el bronce y el codo del helktornés, el cual titubeó ante el agudo dolor del brazo. Rakvar aprovechó aquel instante y su hacha tajó el muslo de Sehad, sajiéndole el fémur y derribándole. El capitán del *Petrel* aulló de dolor y se arrastró apoyándose en su brazo sano, arrojando la muerte con dignidad.

Daramad, que se desembarazaba de su cuarto contrincante en aquel momento, contempló impotente cómo Rakvar le abría el cuello a Sehad con su hacha como a una res en el degolladero. Embargado por la ira y maldiciendo al capitán pirata en todas las lenguas que conocía, Daramad se abalanzó sobre él a la carrera. Uno de los tarkvaros se interpuso en su camino y le tiró un tajo a la cabeza, y Daramad, sin detenerse, se agazapó para eludir el golpe y le asestó un revés al vientre. El *yiruk* emergió de la herida quebrando las escamas de la loriga, mientras el pirata caía de rodillas y miraba con incredulidad cómo se esparcían sus entrañas por la cubierta. Un segundo tarkvaro trató de interceptarle, esta vez por su derecha; Daramad maldijo con impaciencia y, antes de que alzara su hacha, le propinó un empujón con el hombro, derribándole gracias al impulso de su carrera. Los demás piratas reaccionaron con demasiada lentitud para detenerle antes de que alcanzara a Rakvar y éste, agradado por el arrojado de su adversario, les ordenó que no intervinieran con un gesto. Sin embargo, poco después la sonrisa de desdén desaparecía de sus rasgos velados por el yelmo y era sustituida por una mueca de esfuerzo, ya que el saremio acometía con ímpetu y maestría inauditas, pese a su menor altura y corpulencia. El *yiruk* de Daramad bajó en un potente tajo y Rakvar lo detuvo con dificultad con el astil de *Siembratumbas*; contraatacando, le asestó un hachazo a la cabeza, mas el saremio reuló de un salto y eludió el mortal filo del hacha. Tanteó con su sable la guardia del tarkvaro, amagando un par de veces, pero la destreza de Rakvar en combate era mayor de la que había supuesto. El capitán pirata, con un resoplido, le volvió a embestir con otro terrible hachazo. Sabedor de que era una locura tratar de detener aquellos devastadores golpes, Daramad volvió a evitarlo reculando. Hacha, sable y daga fulguraron cruzándose en rapidísimos ataques, contraataques y quites. Rakvar acertó a Daramad en el flanco, pero fue un tajo sesgado y tan sólo desgarró el colete de cuero del saremio; a su vez, un sablazo de Daramad resonó sobre la coraza casi inexpugnable que defendía el pecho de Rakvar. Otro hachazo de

Siembratumbas silbó cerca de la cabeza de Daramad, un golpe de su daga hirió a Rakvar en el brazo. Enfurecido al sentir la puñalada, Rakvar redobló sus esfuerzos, golpeando a diestro y siniestro en un alocado frenesí. Retrocediendo para evitar aquella tormenta de acero, Daramad se tuvo a la defensiva, cuando hasta el palo mayor. El pirata alzó su hacha para sentenciar la lucha y, entonces, Daramad actuó en apariencia de forma suicida, arrojándose contra Rakvar justo cuando bajaba el arma. Rakvar, sorprendido, desvió el golpe y Daramad, evitando la mortal trayectoria de *Siembratumbas*, tajó hacia la cintura del tarkvaro. El sable mordió el acero de la coraza, atravesando las launas de la escarcela y la cota de mallas con un agudo chirrido. La herida hizo clamar a Rakvar, el cual trató de zafarse de Daramad, colérico, pues éste estaba demasiado cerca de él como para poder asestarle un mandoble con su hacha. Las acometidas que Daramad tiraba por lo bajo con la daga eran temibles, y enseguida se volvieron las tornas en el combate: Rakvar retrocedía contra el palo mayor ante el acoso del saremio, azuzado por el dolor que ardía en su flanco. Bufando, Rakvar alcanzó con un cabezazo a Daramad en la frente y le abrió una brecha, mas el saremio resistió el golpe, contraatacando con un tajo de daga al cuello de abajo arriba súbito e impredecible. Tan sólo los reflejos de Rakvar le salvaron de la muerte: bajó la cabeza a tiempo y la visera de su yelmo repelió el filo de la daga. Aturdido, Rakvar retrocedió y Daramad, aprovechando el hueco en su defensa, le largó una fuerte patada al pecho que le hizo trastabillar hasta darse un encontronazo contra el palo mayor. El golpe no le hizo daño alguno gracias a su coraza, mas le robó el aliento durante unos preciosos instantes. Daramad trataba de aprovechar la flaqueza de Rakvar justo cuando advirtió alguien a su espalda y echó la cabeza a un lado por instinto, sintiendo una aguda nota de agonía antes de que todo se desvaneciera.

Se despertó atado al mástil del *biendeolas*, con un dolor de cabeza y una sed terribles, sin saber dónde estaba ni qué había pasado. Más tarde supo que el lugarteniente de los piratas de Rakvar le había golpeado a traición con una maza en la cabeza, y que sólo su instintivo movimiento había evitado que el mazazo le hendiera el cráneo. No sabía con certeza por qué Rakvar no había acabado con él; sin duda, los piratas habían incendiado el *Petrel* tras saquearlo, dejando a los heridos y a los posibles supervivientes en el barco en llamas. Tal vez le reservaba para una exquisita tortura, aunque lo que Daramad intuía es que, por vez primera, Rakvar había estado a punto de ser derrotado y tal hecho le consumía. Quizás temiera que sus hombres murmuraran de él si le mataba atado e inerte, como un cobarde. Los tarkvaros alababan el valor y la fuerza por encima de todo lo demás, y aquel enjuto oriental de tez morena y negros cabellos había demostrado un coraje admirable: había acabado con cinco de ellos en combate y, aún más, había puestas en un brete a su capitán.

De cualquier forma, Rakvar, pese a que no había perdido ocasión durante la travesía de maltratarle, le había dado la suficiente agua y víveres para que sobreviviera, aunque no sin padecimientos. Daramad sobrevivió a la fiebre, a la escasez, al frío y al azote del viento y la lluvia, resistiendo la adversidad gracias al vigor de su cuerpo y su férrea voluntad de vivir y prevalecer. Cuatro días duró el

viaje hacia la morada de los piratas; a su término, le aherrojaron con cadenas a aquel poste y le olvidaron, hasta que Rakvar se dirigió hacia él.

La cólera hacía vibrar los músculos de Daramad, marcando gruesas venas en su sien. Rakvar bramó una carcajada al ver su impotencia, y, viendo esto, Daramad relajó su postura. Calma, se dijo. No deseaba que aquel patán barbudo gozara de su desdicha, así que atemperó sus ánimos y pospuso sus anhelos de venganza, encarándole con altivez y esbozando una sonrisa.

—¿Aún te quedan fuerzas para sonreír, perro del Este? —le dijo Rakvar, divertido, empleando el *omern*, una lengua comercial que conocían ambos.

Daramad entrecerró los ojos, tratando de permanecer sereno.

—Me quedan fuerzas para sonreír, perro del Norte, e incluso para abrirte el cuello de lado a lado. ¡Libérame y dame un arma! Acabemos lo que uno de tus hombres interrumpió dejándote como un cobarde.

Rakvar dejó escapar una seca carcajada, ignorando la puya del oriental. Apurando su copa, paladeó el vino con calma y se aproximó a Daramad, empujando sus pupilas.

—Han muerto hombres por mucho menos, saremio —dijo Rakvar, golpeándole el rostro con la palma abierta. Daramad volvió la cara, apretando los dientes y volviendo a confrontar a Rakvar. La sangre floreció en sus labios y en su mejilla, en un rasguño largo dejado por uno de los anillos de oro que Rakvar lucía en sus dedos.

—Entonces... ¿a qué esperas? ¡Mátame de una vez, maldito seas!

Rakvar se acuclilló ante él, admirado de la osadía de aquel extranjero.

—Dentro de poco te complaceré. Te reservo para un fin mejor... mereces una tortura exquisita, y he de meditarla con cuidado.

Daramad resopló, resignado, fingiéndose abatido, mas luego alzó la vista y sonrió burlón.

—¿Y esa herida del costado, Rakvar? ¿Duele? —le espetó.

Rakvar alzó las cejas, irritado. Se incorporó y, furioso, le asestó una patada al flanco, escupiéndole después.

—Muy pronto, las olas lamerán tus huesos descarnados. Acabarás pidiéndome que te mate, pero postergaré todo lo que pueda tu agonía. Reza a tus dioses, saremio, si es que pueden escucharte desde aquí —Rakvar se alejó de él, y Daramad, contrayendo el gesto, aguantó el dolor del costado sin una queja.

En ese momento, un encorvado sirviente, viejo y de pelo encanecido, chocó con Rakvar cuando volvía a su sitio, derramando las copas de vino que llevaba en una bandeja de madera. Parte del morado licor salpicó las ropas del jefe pirata, y el anciano se postró ante él, tembloroso, balbuciendo una sarta de apresuradas disculpas y recogiendo las copas y la bandeja. Rakvar, enfurecido, le asió por el cuello con la diestra, levantándole por encima de su hombro y zarandeándole sin piedad.

—¡Viejo inútil! ¿Aún vives? Te obstinas en vivir, cuando hace tiempo que debería haber arrojado tus magros huesos a mis perros —con su mano libre, acercó el filo de *Siembratumbas* al cuello del desdichado sirviente, el cual gemía hilvanando sus disculpas con voz lastimosa.

—Bah... no merece la pena matarte. Vive lo poco

que te quede, anciano —y, dicho esto, le arrojó al suelo. El hombre cayó con un apagado gemido al lado de Daramad, golpeándose la cabeza. Los hombres de Rakvar vieron la escena y se burlaron de él, tirándole huesos mondos e increpándole a que se levantara y les sirviera más vino. El pobre anciano se arrastró entre sollozos, sangrando por una brecha en la frente. Rakvar ocupó su asiento en la mesa, y los demás piratas, aburridos, se olvidaron del viejo y siguieron con el banquete.

Daramad observó al viejo, que gimoteaba en voz baja, aún postrado. Tenía un rostro macilento, pálido, y un pelo escaso, entreverado de gris y negro. Llevaba ropas raídas y muy manchadas de lana gruesa.

—Anciano... —le susurró—. ¿Estás bien? —el hombre se incorporó con lentitud, vacilante. Por sus rasgos, Daramad dedujo que debía provenir de Myrmyra.

—Viviré —le contestó el viejo, con voz entrecortada. Recuperando parte de su orgullo, se restañó la sangre y las lágrimas del rostro con la roída manga de su camisa y le agradeció el interés a Daramad, contemplando pesaroso las cadenas que le aprisionaban.

—Desdichada suerte la tuya, extranjero. Ser esclavo de Rakvar y sus piratas no debe ser peor que padecer los tormentos del Infierno.

—No seré su esclavo por mucho tiempo. Mañana mismo me dará muerte; ha prometido torturarme de la forma más cruel que imagine... por suerte, según creo, estos norteños no tienen la paciencia necesaria para torturas muy largas. De todos modos, al final siempre acude la muerte —Daramad suspiró, resignado—. Pero eso ocurrirá mañana. En estos momentos, aún vivo. Eso me basta.

El viejo quedó cabizbajo, como si meditara las extrañas palabras del extranjero.

—¿Eres de Myrmyra, anciano?

—Sí... al menos, eso recuerdo —el viejo comenzó a toser y siguió haciéndolo largo rato entre espasmos y espumarajos de sangre, hasta que su tos se calmó y pudo continuar—. Me capturaron en una incursión a mi aldea natal, en la costa de Myrmyra. Asesinaron a mis hijos, violaron a mi mujer hasta la muerte y raptaron a mi única hija para que les diera solaz en las frías noches de su tierra. A mí me cargaron de cadenas y me hicieron su esclavo. Día tras día soporté sus escarnios y vejaciones. Día tras día tuve que ver cómo se humillaba mi hija en brazos de esos indeseables... ella no pudo soportar mucho tiempo tanto oprobio, y acabó con su vida cuando tuvo oportunidad.

«He pensado en unirme a mi hija y arrebatársela el placer de verme desfallecer día tras día, pero no he tenido fuerzas para suicidarme. Aunque en realidad, hay algo que me impulsa a vivir... el anhelo de venganza que arde en mi enteco pecho. El odio me roe las entrañas, pero también me alienta y mantiene vivo. Y, muy pronto, podré vengarme. Dime, hombre del Este, ¿qué día es hoy?»

Daramad frunció el ceño, pensativo. Si no recordaba mal, el día en el que los piratas abordaron el *Petrel* era uno de los últimos del décimo mes del año. Habían viajado unos cuatro días, pero no podía estar muy seguro, pues le habían subido al *biendeolas* sin conocimiento.

—No sabía decirlo con exactitud... Tal vez —aventuró— el penúltimo o el último día del décimo mes del año.

—Sí... eso es. He contado cada día desde que mi hija murió, pero siempre tuve miedo de errar los cálculos. Hoy es el solsticio de invierno, el *Yhal-Than*. Los hombres del Norte conocen esta fecha, aunque los tarkvaros no la temen. Necios...

Daramad alzó las cejas, sin comprender la cháchara del anciano. Su marchito rostro se veía iluminado por un malsano júbilo, casi propio de un demente. El viejo siguió desbaratando, entre susurros, jadeos y amargas risas.

«Ésta es la noche... He esperado largos meses a que llegara esta fecha, tratando de burlar a la muerte para sobrevivir hasta hoy. Mas todo llega. Ésta es la noche en la que Savrak, el Señor de la Muerte, libera a sus desdichados siervos; los caminos de los muertos y los vivos se cruzan, y aquellos que vagan tras el velo de la muerte, aullando sin voz en las Tierras del Pesar, caminan de nuevo como débiles sombras por la tierra que les vio nacer. Por una noche, ésta misma noche, son libres...»

«...libres para visitar a sus antiguos amigos y deudos, para advertirles y para traerles nuevas de la Tierra de la Muerte. Mas también son libres otros espíritus, para los que la muerte no supone traba si uno conoce los signos y palabras adecuadas»

Daramad compadeció a aquel pobre viejo, cuya cordura se había hecho añicos tras tanto infortunio. Sin embargo, un extraño presentimiento nació en su nuca y le estremeció al contemplar los rasgos del hombre. El *myrmyro* volvía a toser entre violentas contracciones; la saliva fluía de las comisuras de sus labios, teñida de rojo, y una expresión terrible se veía en su rostro, furiosa y alborozada al tiempo, ya demencial por completo. Rebuscando entre sus ropas mugrientas, extrajo una cuchara de latón, escamoteada sin duda al servir las mesas; tenía los bordes aguzados, casi seguro de haberlos frotado durante días contra una piedra u otro metal. Como arma, pensó Daramad, era poco menos que inútil. Pero, al ver cómo usaba la cuchara el anciano, abrió los ojos, sorprendido. Tomándola con pulso trémulo, el anciano la apoyó contra su muñeca izquierda, abriéndose las venas. La sangre oscura manó del corte y su olor, metálico y dulzón, asaltó el olfato de Daramad.

—Viejo... ¿qué demonios...? —comenzó a decir Daramad, mas se interrumpió al ver al anciano mojar sus dedos en la herida, y, como si su sangre fuera tinta y el suelo de tablas un pergamino, trazó un tosco círculo con su índice, donde inscribió extraños símbolos. Mientras se desangraba, el *myrmyro* comenzó a desgranar las apagadas estrofas de un extraño y luctuoso cántico.

*«Escuchadme, Espíritus de la Venganza, y recordad,
Acudid a mí, solazaos con la sangre derramada,
Venid, mi hechizo os abrirá el camino»*

*«Escuchadme, aquellos que no olvidáis,
Acudid a mí, las cadenas de la muerte nada son para vosotros,
Venid, yo os conjuro»*

Daramad había aguzado el oído para escuchar los susurros del anciano en su lengua, que chapurraba apenas. Lo poco que llegó a comprender llegó a conmoverle, pues reconoció en aquellas frases una siniestra evocación. El anciano continuó murmurando la letanía entre jadeos y toses, temblando, mientras la sangre resbalaba viscosa de su mu-

ñeca formando un pequeño y reluciente charco en el suelo. Daramad le observó languidecer, hasta que, asqueado, retiró la vista y la paseó por la gran sala.

Los tarkvaros seguían banquetear con estrépito y bulliciosa alegría, resonando con fuerza sus achispadas voces. Dunral volvió a tañer la lira y a glosar su trova, añadiendo nuevas estrofas de las batallas que habían librado, junto a otras más soeces sobre las mujeres extranjeras que arrancaron carcajadas a los comensales. Rakvar sonreía desde su sitial, acariciándose la barba pelirroja. Propuso un brindis, aceptado con entusiasmo por los piratas, que entrechocaron sus copas y las apuraron de un solo trago.

Seguro de que los piratas estaban demasiado ocupados como para descubrir lo que se proponía, Daramad respiró con calma relajando su cuerpo, inspiró profundamente y expiró luego arqueando la espalda, tironeando de las cadenas con todas sus energías. El metal se clavó sañudo en la carne mientras pugnaba con toda la fuerza de sus músculos para liberarse. Las arrugas surcaron su frente y las venas abultaron en sus sienes, cuello y brazos, hasta que pareció que iban a reventar. Temblando, con el rostro congestionado por el esfuerzo, jadeó y siguió tirando de sus cadenas. Sintió la sangre deslizándose cálida de su espalda y brazos, y, esperanzado, escuchó el chirriar de los eslabones. Sacando fuerzas de flaqueza y apelando hasta la última fibra de su ser, a punto de desvanecerse, con el rostro lívido y el corazón atronando en sus oídos, hizo un postrer intento.

Con una brusca exhalación, abandonó su empeño, respirando con anhelosas bocanadas. Bajó la cabeza, abatido, y se rindió a la evidencia. Aquellas cadenas estaban más allá de sus posibilidades; eran muy sólidas, de un hierro forjado por un excelente herrero; tan sólo un ser de una fuerza descomunal podría haberlas quebrado. Su situación no podía ser más desesperada.

Volvió a contemplar a los piratas hincándoles las pupilas, enardecido por la frustración que le embargaba. Atravesó con la mirada a Rakvar, el cual volvía a proponer otro brindis. Sus hombres alzaron picheles, cuernos y copas rebosantes de bebida, mas sus labios no consumaron tal brindis.

La puerta de doble hoja resonó una vez, dos veces, hasta tres, como el latido de un monstruoso corazón. Todos miraron extrañados la puerta; Rakvar arrugó el entrecejo, maldijo para sí y llamó a cuatro de sus hombres.

—Yngvel, Steran, Kari y Firk; id a abrir. Tened cuidado —les ordenó. Los aludidos se levantaron, acercándose a la enorme puerta de madera reforzada con bronce, desatracándola y abriendo lentamente una de sus hojas.

Afuera, una niebla espesa y húmeda flotaba impregnando el ambiente. Los piratas junto a la puerta vieron una forma que oscurecía la niebla, agazapada a un paso de ellos. Un gemido apagado brotaba de ella. Steran dio un paso atrás, amedrentado, desnudando su espada. Pero Yngvel despegó los labios, reconociendo a la figura que se arrastraba hacia ellos.

—¡Harek! ¡Es Harek, por Vlares! —dijo en voz alta. Rakvar les gritó, enfurecido.

—¿Y a qué esperáis, imbéciles? ¡Ayudadle! Y volved a atrancar la puerta.

Yngvel asintió, y junto a Steran levantó del suelo a Harek, mientras Kari y Firk cerraban y atrancaban la

puerta tras ellos. Firk miró por última vez hacia la niebla y la vio arremolinarse sin cesar, como contrayéndose entre las dolorosas contracciones de una parturienta.

Yngvel y Steran llevaron a Harek en brazos, tendiéndole sobre un lecho de pieles que extendió con rapidez un esclavo. Los piratas se levantaron como aturridos de sus asientos, mientras Rakvar urgía a los esclavos a por vino y lino limpio para Harek. El desdichado estaba pálido y respiraba con afán; una mancha encarnada crecía en su costado, y cuando uno de los esclavos le retiró las ropas descubrió un corte largo por el que asomaban las costillas. Apartando a empujones a sus hombres, Rakvar se atrodilló ante Harek. Éste miró a su capitán con la mirada turbia y su rostro empapado de sudor.

—Rakvar... —masculló— nos rodean...

—¿Qué dices, Harek? ¿De quiénes hablas? —le increpó.

—Ellos... —dijo entre toses—. Estábamos en la empalizada, haciendo nuestro turno de guardia... —volvió a interrumpirse, expectorando sangre— ...y entonces se nos arrojaron encima. Vinieron con la niebla... no les vimos llegar.

—¿Qué dices, maldito? —tronó Rakvar, iracundo aunque inquieto. Los tarkvaros murmuraban, mirándose con zozobra, tentando nerviosos sus armas.

—Tengo sed... dadme vino —pidió Harek, aunque cuando uno de los esclavos le acercó lo que pedía, dejó escapar un agudo quejido, sufrió un violento estertor y murió, con los ojos muy abiertos y sin brillo.

Rakvar maldijo en alta voz, velando los ojos del muerto y levantándose. Entonces, una carcajada débil pero triunfal, áspera y entrecortada, rompió ominosa el silencio. Los tarkvaros se volvieron a un rincón de la estancia, donde el esclavo myrmyro reía con amargura, echando atrás su cabeza, arrodillado y con la muñeca izquierda ensangrentada.

Daramad miró en ese instante también al viejo, sorprendido como los demás, pues los murmullos del myrmyro se habían apagado hacía rato y ya le creía muerto. Sin embargo, el viejo se tenía aún sobre sus rodillas mientras continuaba riéndose con aquellas extrañas y triunfales carcajadas, que tan largo tiempo habían aguardado para brotar de su débil pecho. Rakvar, enervado por aquella risa, se acercó al viejo con furiosas zancadas, apretando entre sus crispadas manos a *Siembratumbas*.

—¿De qué te ríes, viejo estúpido? Veo que al fin has tenido valor para acabar con tu vida —dijo mirando la herida de su muñeca y, tomándole con su diestra por el cuello como a un pelele, le alzó sobre su cabeza. El myrmyro cesó de reír, aunque una petulante e inexplicable sonrisa se extendía por sus agrietados labios.

—Ya vienen, Rakvar... han acudido a mi llamada. Estáis muertos, todos muertos... *los que no olvidan* obtendrán su ansiada venganza, y su venganza, ¡será la mía! —contestó, mirando con increíble odio a Rakvar. Éste contrajo los labios y apretó las mandíbulas, poseído por la cólera. Le dejó en el suelo y, con un rápido mandoble de *Siembratumbas*, segó su cabeza. Ésta cayó salió despedida hacia atrás, rebotando en el suelo con sordo golpeteo, mientras el cuerpo caía entre chorros de sangre.

—Eres todo un valiente, Rakvar —le dijo Daramad con una amarga sonrisa.

Rakvar aulló de rabia, alzando sobre su cabeza a *Siembratumbas* dispuesto a acabar con el saremio. Cuan-

do tomaba impulso para tirar el golpe, un fuerte resonar le detuvo.

Alguien llamaba de nuevo a la puerta. Dos golpes seguidos la hicieron retumbar y gemir. Quienquiera que golpeará la puerta de esa forma tenía una fuerza increíble.

Rakvar desvió su arma, escupió al saremio y acaudilló a sus hombres, que miraban amedrentados la puerta.

—¡Moveos, malditos seáis! Tomad los muebles, sillas y todo lo que podáis acarrear, y reforzad la puerta. ¡Beln, Steran, Ari, repartid las armas! ¡Vamos! ¡Quiero una hilera de arqueros ahora mismo! —Rakvar siguió dando órdenes, trazando un plan de acción ante aquel inesperado ataque. Sus hombres apilaron el mobiliario de la sala contra la puerta y la apuntalaron con el astil de varias lanzas. Insistentes, los golpes arcaicos, clamando como el embate de las olas contra la costa. Los tarkvaros aprestaron sus atavíos y armas para guerrear, armándose veinte de ellos con arcos y flechas.

Rakvar ordenó cerrar filas ante la inminente irrupción de sus enemigos, aún sin saber contra quiénes se enfrentaban; mandó a los esclavos y a las mujeres al fondo de la sala, entregándoles las armas que habían sobrado para que lucharan por su vida. Sus hombres aguardaban ansiosos, apretando con fuerza sus armas, ya disipados los efectos de la bebida.

La puerta retemblaba entre crujidos. Uno de los clavos de la jamba se desprendió, cayendo al suelo con un tintineo, y una grieta surcó la madera. ¿Quién demonios les atacaba? Fueran quienes fueran los atacantes, habían sido muy hábiles para hallar su cubil en aquella abstrusa cala, y muy cautos también para que los centinelas no les advirtieran. Tal vez se trataba de un ataque por parte de otro pirata tarkvaro, pero Rakvar hubiera esperado otra táctica más eficaz, como incendiar la casa para forzarles a salir de ella. Los pensamientos de Rakvar fueron interrumpidos por una voz vigorosa y con un marcado acento oriental.

—¡Libérame, Rakvar! —acució Daramad, agitando sus cadenas con impaciencia—. ¡Libérame y dame un arma, y combatiré a vuestros enemigos!

Rakvar contempló al hombre del Este mientras el estruendo de los golpes arreciaba. Ceñudo, ordenó a dos de sus hombres que accedieran a su petición. Los tarkvaros obedecieron con rapidez, rompiendo las cadenas de Daramad con varios hachazos y dejándole una espada. El saremio se frotó los entumecidos miembros y sopesó el peso de la espada de hierro tarkvaro, gozoso.

Rakvar le contempló, suspicaz.

—Eres libre para luchar. Mas, si sobrevivimos, habremos de resolver nuestra cuenta pendiente —y se volvió hacia la puerta, olvidándole.

Daramad se irguió tembloroso, lleno de calambres, debilitado por la carestía pero sintiéndose dueño de su destino.

La viga de madera que aseguraba la puerta cedió otro palmo con un espantoso crujido, y ésta se abrió un par de dedos más. Por entre las entreabiertas hojas de la puerta se filtraba la niebla, espesa e irreal, entre obscenas contorsiones.

Con un último restallido, la puerta se doblegó y sus hojas se abrieron de par en par, derribando la improvisada barrera de muebles. Más allá de la entrada sólo se veía la oscuridad de la noche y los zarcillos de aquella espectral niebla, que casi podía afirmarse viva y animada por una perversa voluntad. Y de ella, se recortaron muchas siluetas



...Rakvar maldecía y aullaba de rabia, bajando la boja de Siembratumbas como un poseso. El pesado filo cercenaba brazos y cabezas, hundía torsos secos entre chasquidos...

sombrías, vacilantes, caminando con los pasos tardos de un tullido. Eran pasos lentos, pero inexorables... Como famélica y reseca hueste vomitada del seno del Averno, unos hombres desgarrados, andrajosos y lívidos surgieron de la niebla. La espantosa y blasfema horda entró en la gran sala, amenazante, con herrumbrosas armas dispuestas para la lucha. Aquellos seres habían venido de muy lejos, de tierras que todos los nacidos visitaban más tarde o más temprano, pero de la que jamás ninguno había vuelto. Algunos de ellos venían de los profundos abismos del mar; en sus rostros amarratados, enredadas en sus cabellos y colgando de sus legamosas ropas, se veían algas podridas. Sus armas estaban mohosas, verdes y embotadas, pero aún eran letales. Caminaban como sonámbulos, faltas de emoción sus macilentas facciones, salvo sus terribles ojos, que traicionaban su impasible aspecto ardiendo con un odio infinito, un odio alimentado durante largos años por indecibles sufrimientos.

Los tarkvaros retrocedieron, incluso Rakvar, al ver cómo irrumpían los espíritus de la venganza. Los espectros no tardaron en hacerles recordar sus pasadas incursiones. Muchos de los piratas ahogaron exclamaciones y gritos de pavor, pues ante ellos se tenían sus antaño víctimas y enemigos, mudos, terribles e ineluctables. Sus armas les habían dado cierta muerte años atrás, pero, aún así, estaban ahora frente a ellos; eran muchos, cientos... tenían aquí y allá heridas sin cerrar, de las que había huido toda la sangre de sus marchitos cuerpos, que mostraban evidentes y nauseabundos signos de descomposición. Nada dijeron... ninguna sílaba brotó de sus labios yertos. Tan sólo podía oírse el tabaleo de sus pasos desmañados y el rozar de sus deslustradas armas. Su intención era inequívoca.

Los tarkvaros temblaban paralizados por el helado roce de la muerte en sus espinazos. Rakvar, cubierto de sudor frío, retrocedió mascullando un reniego, mas no tardó en estallar con un súbito ramalazo de cólera, sobreponiéndose al pavor.

—¡Despertad, malditos! —instó a sus hombres—. ¡Disparad!

Los tarkvaros, al oír su poderosa voz de mando, obedecieron, olvidando su temor. Largas saetas volaron hacia los espíritus, clavándose en su carne muerta. Ninguno de ellos se inmutó; ni siquiera intentaron arrancarse las saetas. Siguieron avanzando, y Rakvar, entre reniegos, ordenó a la segunda hilera de sus hombres disparar. El astil de las flechas asomó en los cuerpos de los espectros como penachos de plumas grises. Amedrentados, los piratas cesaron de disparar, viendo cuán inútiles eran sus esfuerzos. El miedo a lo sobrenatural, a una muerte ineludible, les atenazó de nuevo. Dejaron caer los arcos, abatidos, reculando hasta el extremo de la larga mesa.

Rakvar les maldijo, colérico.

—¡El Infierno os lleve! ¡Empuñemos las armas y hagámosles frente! Les matamos una vez... ¡y por Vlares que volveremos a enviarlos allí de dónde han regresado! —y con dos zancadas, cargó contra el más adelantado de los espectros, rubricando sus palabras con un mandoble de *Siembratumbas*. El acero del hacha arrancó el cráneo del aparecido, haciendo volar fragmentos de hueso y sesos.

Admirando la valentía de su capitán y exaltados por su ejemplo, los tarkvaros sobrepujaron su terror a lo sobrenatural, pues apreciaban el valor más que cual-

quier otra cosa. Rugieron de rabia, yendo al encuentro del pavoroso enemigo. Fue un terrible duelo de voluntades, furia y miedo enfrentándose a fría venganza, acero bruñido y afilado ante hierro herrumbroso, miradas de ojos claros ante pupilas ahítas de odio. Las lanzas se hincaron sañudas en la carne de los espectros, las espadas cortaron miembros y gargantas y las hachas hendieron pechos y cráneos, hirientes los quejidos del metal al quebrarse o atravesar cascos y armaduras. Los espíritus de la venganza bajaban sus herrumbrosas armas sin mostrar piedad o júbilo, y la sangre de los piratas comenzó a empapar la gran sala. Las armas de los tarkvaros se enterraban en sus cuerpos fríos sin hacerles mella, incluso *Siembratumbas*. Rakvar maldecía y aullaba de rabia, descargando la hoja de *Siembratumbas* como un poseso. El pesado filo cercenaba brazos y cabezas, hundía torsos secos entre chasquidos, mas, esta vez, no sembraba su amarga cosecha. Los espíritus de la venganza eran atroces oponentes, y tan sólo dejaban de luchar cuando eran despedazados. Ante ellos, los piratas de Rakvar comenzaron a sucumbir como hojas secas tras el estío. Gund fue el primero, con un mazazo entre los ojos que le aplastó el rostro; Korno, el segundo, con el brazo arrancado de una cuchillada a la altura del hombro. Skaln, Nuh y Leyn les siguieron poco después, y muchos otros... Los piratas tarkvaros eran formidables luchadores, pero ahora se les veían contra seres sobrenaturales casi inexpugnables.

Sobrecogido, Daramad apretó la espada entre sus dedos. A lo lejos, en la puerta, brotando de aquella condenada niebla, las largas filas de los espíritus de la venganza caminaban hacia los piratas, como esperando su turno. Daramad vio a Rakvar repartiendo hachazos acosado por media docena de espectros; cerca estaban sus guerreros más fieles, batallando con ardor. Los piratas, empujados por la marea de espectros, fueron retrocediendo hacia el fondo de la estancia, disponiéndose a ambos lados de la larga mesa de abeto; rodeándola, los espíritus de la venganza avanzaron volcando toneles, bandejas con viandas, sillas y taburetes. Rakvar, con la coraza llena de abolladuras y la malla que cubría el resto de su cuerpo surcada de desgarrones teñidos de sangre, acució a sus hombres a que resistieran ante el enemigo, ronca su voz por el esfuerzo. Cerca de él estaba Dunral, torvos sus hermosos rasgos, frenando a tres espectros desde lo alto de la mesa y recibiendo en su escudo la formidable violencia de sus golpes. Hundió una estocada en un rostro descarnado y detuvo un mazazo con el escudo, pero éste, vencido, se astilló, y el golpe de maza le partió el brazo. Dunral aulló de dolor y tiró un revés al cuello del espíritu, separando la cabeza de sus hombros. Su tercer contrincante le hincó su cuchillo en la pierna y le destrozó el muslo. Chillando de angustia, Dunral perdió pie y cayó de la mesa, donde sus pasadas víctimas le acuchillaron hasta la muerte.

Sólo dos tarkvaros quedaban entre Daramad y los espectros. El primero, rubio y fornido, traspasó el pecho del más adelantado de los muertos con su acero, rompiéndole el esternón y derribándole. Otro espíritu de la venganza se abalanzó sobre él cuando trataba de destrabar su espada y le alanceó con increíble violencia el vientre. Sus entrañas cayeron al suelo como rojizas serpientes que emergieran de su húmedo y maloliente cubil, y el pirata cayó sobre sus rodillas, sujetándose las tripas entre gemidos de agonía. El

segundo pirata, que había acabado con uno de sus adversarios tras despedazarlo a tajos de hacha, tronó una maldición al ver sucumbir a su amigo y redobló sus fuerzas, partiendo en dos por la cintura a otro espíritu con un hachazo. Una espada le alcanzó bajo las costillas y penetró mallas y carne, emergiendo por la espalda tras romper el omoplato izquierdo con un horrible chasquido. El tarkvaro parpadeó asombrado, jadeó de angustia y luego expiró.

Daramad dirigió una rápida mirada por la estancia, comprobando que no había salida posible; tan sólo angostos respiraderos en las paredes y la chimenea al fondo de la sala, donde se apiñaban entre sollozos los esclavos y mujeres de los piratas, mirando aterrados la lucha. Resignado, se enfrentó a su primer enemigo y detuvo un rapidísimo lanzazo con un quite de espada, cortando en dos el astil de la lanza. Asestó un mandoble a otro espectro y le abrió el cráneo, aunque éste tan sólo se tambaleó hacia atrás antes de volver a la carga. Tres muertos se unieron a él y Daramad, viendo que tenía pocas posibilidades contra ellos, subió de un salto a la mesa y retrocedió, a la defensiva. Los espíritus le tiraron golpes a su paso y Daramad, eludiendo unos y parando otros, consiguió retroceder y escapar a su alcance. Entonces comprobó algo que le hizo maldecir su estupidez. Los espíritus de la venganza, una vez se hubo retirado, le ignoraron, rodeando la mesa o subiéndose a ella para llegar hasta los pocos piratas que se tenían aún en pie. Daramad comprendió que aquellos espíritus seguían a sus pasados asesinos como a una luz en un lóbrego paraje, y que tan sólo le habían atacado porque se había interpuesto en su camino. Mucho más tranquilo retrocedió hasta la chimenea, donde infundió ánimos a los aterrados sirvientes.

Aquí y allá, dispuestos en grotescas posturas y empuñando aún sus armas, los cadáveres de los tarkvaros teñían la tablazón del suelo de rojo, y ésta bebía ávida la sangre que manaba de sus heridas como un tábano hambriento. Pocos espíritus de la venganza habían caído, en cambio, pues sólo se les vencía cuando sus cuerpos eran deshechos o mutilados a golpes, como murallas desmoronadas por el asalto de los elementos. Apenas quince piratas se disponían en semicírculo junto a la pared oeste, a un lado de la mesa de abeto, rodeados por la horda infernal de los que no podían olvidar. Rakvar, con la visera de su yelmo doblada y decenas de heridas menores, aún fiero empuñando a *Siembratumbas*, ya no instaba a sus hombres a resistir, pues todos se sabían perdidos; reservaba como sus hombres todas sus energías para defender y atacar, notando que sus reflejos y la potencia de sus ataques disminuían como la luz del sol en el ocaso. Paró con el astil de *Siembratumbas* y contraatacó con un tremendo hendiente, sajando a un espectro desde el hombro a la ingle; agachándose ante una cuchillada, le cortó una pierna a otro, subiendo instantes después a *Siembratumbas* a la vez que se volvía hacia un nuevo contrincante y le quebraba la cadera de un hachazo. Aprovechando un breve instante de respiro, alzó airado a *Siembratumbas*, clamando al destino.

—¡Maldigo mil veces tu nombre, Savrak, dios de los muertos, te maldigo a ti y a tu condenada hueste infernal! ¿Me oyes? ¡Maldito seas! —arrebatao por la cólera, se abalanzó de nuevo contra sus contrincantes, derribando con cada hachazo a uno de ellos. Entretanto, sus hombres luchaban también con ahínco, aunque ya menos de una docena restaba para alzar las armas. Yngvel, un muchacho cuya

primera incursión había sido la de aquel año, se tenía junto a su amigo Steran a la izquierda de Rakvar, defendiendo su flanco. Steran, que había perdido un ojo durante la refriega y el brazo izquierdo le pendía como un guñapo de los tendones, casi cercenado, gruñía con cada golpe que detenía o propinaba casi a ciegas. Yngvel atisbó cómo Steran perecía ante un golpe de guadaña, y, sin resuello, con la lengua hecha un nudo rasposo en su garganta, refuló hasta uno de los pilares de madera de la sala y se enfrentó a otros dos espectros. En uno de ellos reconoció a un labriego myrmyro al que había degollado cuando trataba de impedir que violara a su mujer e hijas, haciéndole frente tan sólo con una azada. Transportado por la locura y la rabia, se lanzó sobre sus dos enemigos, decapitando al myrmyro con su espada. Sin embargo, aún decapitado, el muerto bajó su azada sobre él y le alcanzó en la frente. El pesado canto de la azada resbaló por su rostro, desgarrando la carne. Yngvel se debatió con los ojos llenos de sangre, sintió una punzada en el costado y, en un último arranque, acometió con puños y dientes a su adversario hasta hallar la muerte.

Beln, el lugarteniente de Rakvar, luchaba con tesón junto a su capitán. Vio sucumbir uno tras otro a sus compañeros; a Firk, decapitado de una cuchillada, a Erln, cosido a tajos, a Svarl, degollado... hasta que sólo quedaron, además de él y Rakvar, tres piratas: Harnel, el suaro, Rugder y Varyan. Formaron un estrecho círculo para luchar hasta que el último de ellos muriera. Rakvar bajaba incansable a *Siembratumbas* una vez tras otra, entre gruñidos; de vez en cuando, creía reconocer un rostro y le insultaba entre carcajadas, desbarrando como un loco. Beln paró con su escudo y golpeó con su maza a otro espectro. Escuchó un quejido ahogado y columbró a Rugder tambaleándose con la garganta cortada. Harnel y Varyan luchaban codo con codo; Varyan, adusto, sereno aún en lo más hondo de la batalla, tenía ahora las facciones desencajadas y los ojos desorbitados; Harnel, el suaro, rechoncho y corpulento, fruncía aún más su arrugado rostro, sin casco y con el pelo blanquecino teñido de rojo por una brecha en su cabeza. Cuando tajaba el hombro hasta el pecho a uno de los espíritus, una estocada le alcanzó debajo de la oreja y le atravesó el cráneo. Varyan sintió desfallecer a su amigo y lanzó un grito de rabia, asestando golpes con su hacha de doble filo hasta que una formidable cuchillada tajó profunda en su antebrazo y otra le alcanzó en la espalda, por encima de la cadera, emergiendo la punta rojiza del arma por su vientre. El dolor de las heridas enardeció su cólera y se debatió con mayor ardor por unos momentos, hasta sus golpes fueron cada vez más torpes. Antes de morir, el último de sus alocados hachazos golpeó el candil que colgaba de uno de los pilares, derribándolo de su soporte. El candil cayó al suelo, quebrándose con estrépito y, con un siseo, el aceite se inflamó y las llamas comenzaron a propagarse con rapidez.

Beln vio desesperado cómo el fuego se expandía y flaqueó. Detuvo con torpeza el lanzazo de un espectro, y, al fin, una cuchillada le alcanzó el costado del casco; exhalando un gemido, se desmoronó.

Rakvar apercibió que era el único tarkvaro en pie, rodeado por los espíritus de la venganza y el fuego, que ardía con júbilo cebándose con la madera de la gran sala. Asfixiado, se retiró el yelmo y lo arrojó con desdén a sus enemi-

gos, sosteniéndose ante ellos con el último reducto de sus energías, jadeante, con el rostro lívido y *Siembratumbas* apretada entre sus dedos. Contempló a la larga hilera de espectros que le acosaba y, extrañado, vio cómo aguardaban, teniéndose ante él con sus armas teñidas de sangre y sus ojos refulgiendo, aún sedientos —tal vez por siempre— de venganza.

—¿A qué esperáis? ¡Venid a por mí! Venid y veremos a cuántos más de vosotros envío de vuelta al Averno... ¿Es que no me oís, malditos? —Rakvar calló, ronco, mirando sus rostros impasibles. Los espíritus de la venganza retrocedieron y formaron un pasillo, por el que avanzó renqueando uno de ellos. El cuello le caía laxo hacia un hombro, pues tiempo atrás le habían cortado el cuello y casi decapitado; era alto, vestía como un guerrero *tarkvaro* e iba sin armas. El pelo rubio, largo y revuelto estaba sucio de tierra, y los gusanos de la podredumbre reptaban por su tumefacto rostro y el interior de su desgarrada garganta. Aún así, Rakvar reconoció aquellas facciones; ante él, veía un rostro que creyó olvidado, un rostro de alguien a quien había matado a traición por la espalda, seducido por la codicia.

—Gyveln... —musitó, aterrado, con los labios entreabiertos en una sobrecogida mueca—. Hermano, has vuelto... —le saludó, espeluznado; en su diestra, *Siembratumbas* comenzaba a resbalar, como si quisiera huir de su presa y regresar con su antiguo dueño. Éste, con su torcida vista clavada en Rakvar, continuó caminando hacia él.

—¡No! —estalló—. ¡No me la arrebatarás! ¡Me pertenece! —berreando como un loco, cargó contra su difunto hermano con *Siembratumbas* sobre su cabeza. Los espíritus de la venganza le cerraron el paso, doblégandole y arrancándole de las manos a *Siembratumbas*. Rakvar volvió a chillar, angustiado, forcejeando para librarse. Gyveln, tomando a *Siembratumbas*, la alzó con decisión, casi con alborozo, descargándola sobre Rakvar y hendiendo su cráneo hasta la mandíbula. La asesina hoja del hacha se quedó alojada en la herida y Gyveln, cumplida ya su tarea, se retiró arropado por los demás espíritus, que marchaban en muda procesión. La niebla les acogió en su seno y,

embozados por ella, dejaron vacía la gran sala, salvo por los cadáveres de los piratas esparcidos, el fragor del fuego y los charcos de sangre que hervían lamidos por las llamas.

Daramad, nada más comprobar que tenían libre la salida de aquel infierno, apremió a los sirvientes a actuar, pues estaban paralizados por el miedo.

—¡Vamos, moveos! ¿Es que queréis quemaros aquí junto a los cadáveres? Tomad lo que podáis acarrear y seguidme —asintiendo, tomaron sacas y metieron en ellas provisiones y odres de vino y agua. Daramad les vio llenar sus bolsillos con algunos puñados de monedas de oro y sonrió. Tomando un cofrecillo lleno de joyas de una mesa y un grueso abrigo de pelo, los empujó fuera de la sala, eludiendo el fuego.

Dedicó en el umbral una última mirada al cadáver de Rakvar y vio a *Siembratumbas* clavada en su cráneo. La tentación de reclamar el arma como suya fue muy fuerte, tanto que le sorprendió. Sin embargo, no tardó en desechar tal pensamiento; aquella arma estaba maldita por demasiada muerte y malhadados hechos como para que se atreviera a tocarla. Justo cuando se marchaba, una viga del artesonado del techo se desprendió sobre el cadáver de Rakvar, sepultándolo junto a su arma.

El viento y el frío del exterior le hicieron estremecerse. Se arrebujó en el abrigo y caminó hacia la playa en silencio, seguido por la veintena de antiguos esclavos. Subieron las provisiones al *Rampante*, el *biendeolas* de los piratas, empujaron entre todos el barco hasta la orilla, alzaron el mástil y desplegaron la vela. Daramad se acercó al remo que hacía de timón en la popa, volviéndose a los hombres y mujeres que se repartían por la cubierta, antaño esclavos de los piratas, y sonrió al ver que le miraban esperando instrucciones.

—Veamos... tenemos que formar la tripulación. ¿Alguno de vosotros ha sido marinero?

Varios hombres alzaron sus voces para responderle y Daramad, satisfecho, les encargó que instruyeran al resto. Poco después, la afilada proa de la embarcación cortaba las aguas, alejándose de la playa gris y perdiéndose en el mar sombrío y tempestuoso.

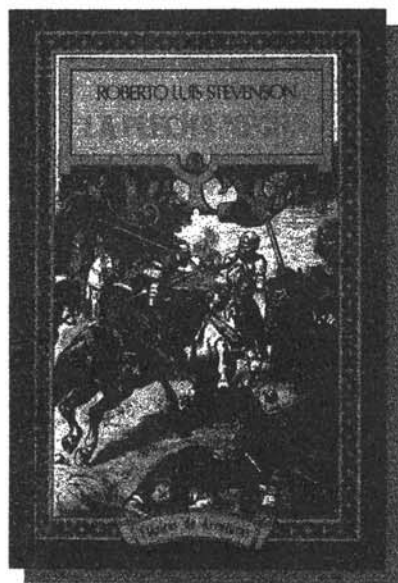
© José María Bravo, *El Forjador*

El Tajo del Verdugo

LITERATURA

LA FLECHA NEGRA

Stevenson, el clásico literario, conocido autor de *La Isla del Tesoro*, una de las más acertadas (y probablemente menos falsa, históricamente) narraciones de piratas jamás escrita, nos trae nuevamente una novela de aventuras, aunque ahora en el marco medieval. Richard Shelton, el protagonista, un joven guerrero fiel a uno de los muchos nobles feudales de la Inglaterra de mediados del siglo XV, se ve envuelto en una intriga peligrosa en el marco de la gue-



rra civil llamada «de Las Dos Rosas», que enfrentó a las casas de York y Lancaster. El joven Shelton descubrirá que las apariencias engañan y no siempre los poderosos son tan nobles y decentes como preten-

den aparentar. Sufrirá traiciones y participará en escaramuzas marinas y batallas campales. Se enamorará y luchará cual caballero andante por la salvación de su dama (siempre en las garras de sus enemigos). Y deberá tomar parte en la contienda nacional, movido por las circunstancias más que por los ideales, contribuyendo notablemente en la ascensión al trono de Ricardo III, El Jorobado. Planeando sobre todos estos acontecimientos, encontramos *La Flecha Negra*, una sociedad secreta e ilegal de gentes injustamente agraviadas por los poderosos, que se toma sus venganzas clavando en los corazones, al amparo de la oscuridad, las saetas que le dan nombre. La ambientación y el rigor histórico de Stevenson resultan impecables, a pesar de una cierta idealización optimista en que caen todos los escritores cuando se trata de retratar la Edad Media. Su talento narrativo y la trepidación de los sucesos obliga al lector a leer la obra de uno o varios tirones. Y resulta interesante el tratamiento de los personajes, de personalidad cambiante y hasta ambigua, capaces de cometer actos nobles o canallescios según las circunstancias y las emociones. Por todas estas virtudes, *La Flecha Negra* resulta un libro altamente recomendable para cualquier aficionado a la Aventura o a las buenas Letras.

A. Díaz Sánchez

LA FLECHA NEGRA R. L. Stevenson

LA SAGA DE HROLF KRAKI

La saga de Hrolf Kraki es otra de las obras del prolífico y galardonado Poul Anderson dentro de la temática de Fantasía Heroica; inspirada en las sagas nórdicas, la novela recrea varias sagas danesas sobre el héroe danés Hrolf Kraki. Como toda saga nórdica, comienza narrando los antecedentes de Hrolf y, después, las andanzas de los personajes que acabarán convirtiéndose en los doce guerreros de



honor de Hrolf Kraki, incluyendo los clásicos feudos de sangre interminables y cruentos y las apariciones del tuerto Odín, el Padre de los Ases. Al igual que en *La Espada Rota*, las batallas están

formidablemente narradas y harán las delicias de todo apasionado de la épica y las luchas a espada. Del conjunto de la novela, me quedaría con su final, cuando la muerte de Hrolf Kraki es vengada, junto a las andanzas de Bjarki y Sviptdag. Sin embargo, a mi juicio, como he comprobado en varias obras de Anderson, la narración de los últimos acotamientos es algo apresurada.

En resumen, aunque en conjunto no alcanza las cotas de calidad de *La Espada Rota*, *La Saga de Hrolf Kraki* es una lectura muy recomendable y llevadera para el lector, sobre todo si es aficionado a las sagas y cultura escandinavas.

J. M^a Bravo

LA SAGA DE HROLF KRAKI

Poul Anderson.
Editorial Anaya

COMENTARIOS DE LA GUERRA DE LAS GALIAS

Hay quien afirma que Julio César fue uno de los mejores prosistas de la Antigua Roma. De su propio puño nos ha quedado esta obra histórica, parte de la cual narra su audaz e inteligente dominación de la Galia y su leve pero notable penetración en Inglaterra. Estas conquistas, realizadas aún en tiempos de la República, cuando compartía el poder con el célebre general Pompeyo, despertaron los celos de éste y tal vez incluso su envidia. El Senado decidió cortar la libertad del gran conquistador del Norte hasta límites que rayaban en la injusticia y César, al no acatar sus órdenes, fue declarado «enemigo del Pueblo Romano». Esta serie de acontecimientos desencadenó la Guerra Civil Romana, polarizada entre los dos grandes generales: César y Pompeyo. Pero, al parecer, aquél lo fue más que éste, pues, tras una fugaz y espectacular serie de victorias, conquistó Roma y obligó a huir a Pompeyo a Grecia. César lo persiguió y venció definitivamente en la batalla de Farsalia. El derrotado general escapó de nuevo, esta vez a Egipto, una provincia más de Roma. Allí, esperando atraerse el favor de Julio, Potino, el líder de la facción de poder contraria a la famosa Cleopatra, asesinó a Pompeyo. Sin embargo, César apoyó en la guerra de sucesión dinástica egipcia a la futura reina, dándole, finalmente, la victoria. Mas no acaba-

CAYO JULIO CESAR

Comentarios de la guerra de las Galias
y de la guerra civil



ron ahí las repercusiones de la Guerra Civil, pues Julio, para no dejar cabos sueltos y extirpar las semillas de futuros peligros, persiguió y se enfrentó sin descanso a los seguidores de Pompeyo (principalmente Catón, Farnaces y los hijos del fallecido cónsul), vencidos a todos en las campañas de África y España. Pacificado totalmente el territorio romano y convertido sin duda alguna en el hombre más poderoso de su época, Julio César se proclamó en Roma dictador vitalicio, emperador, cónsul por diez años, sumo sacerdote y líder absoluto del orden tribunicio y comenzará una profunda y probablemente necesaria reestructuración política y económica del Imperio. Pero antes de que transcurra un año será asesinado a cuchilladas por un grupo de conjurados a las órdenes de Bruto y Cassio. No obstante, estos acontecimientos son posteriores al libro que reseño, en el cual se describen tan sólo sus conquistas militares, no civiles.

El volumen engloba varios comentarios, que abarcan temporalmente los años 52 a 44 a.C. El c. de la Guerra de las Galias se compone de ocho libros, todos escritos por Julio, salvo el octavo, obra de Aulio Hircio (uno de sus generales), que imita el estilo del general; c. de la G. Civil, compuesto por tres libros y escrito por Julio; c. de la g. de Alejandría (o Egipto), obra de A. Hircio, y los c. de la g. de África y de España, ambos anónimos, aunque también imitando las maneras de César. Estas son siempre sobrias, metódicas, y sorprende el que se convierta en un narrador impersonal, escribiendo sobre sí mismo en tercera persona. Se relatan sin freno movimientos de tropas, asedios, bata-

llas campales y demás cuestiones militares, haciendo escaso hincapié en los hechos civiles. A pesar de la sospecha sobre una cierta autoglorificación gratuita en ciertos pasajes, no se puede negar que los hechos históricos dan la razón a quien proclame a César como uno de los mejores estrategas de todos los tiempos.

A. Díaz Sánchez

COMENTARIOS DE LA GUERRA DE LAS GALIAS
Cayo Julio César, Aulio Hircio y
escritores anónimos



EL CABALLERO DE LAS ESPADAS LA REINA DE LAS ESPADAS EL REY DE LAS ESPADAS

Primera de las dos trilogías que narran las peripecias de Corum Jhaelen Irsei, el Príncipe de la Túnica Escarlata. Corum, hijo del príncipe Khlonkskey, soberano de Erom, pertenece a la estirpe de los vadhagh, una raza antigua lejanamente emparentada con sus enemigos, los nhadragh, con los que antaño sostuvieron largas y enconadas guerras. Tales razas (equivalentes a los elfos), longevas y aman-



tes de la belleza, tienen la facultad de viajar entre los diferentes planos que conforman su mundo. Ambas razas habían dejado aparte sus contiendas y las artes de la guerra, aislándose en sus dominios, ajenos al transcurso de los siglos. Sin embargo,

una nueva y floreciente raza, los mabden (el equivalente a los humanos), considerados al principio por los vadhagh y nhadragh como animales, fueron evolucionando y multiplicándose. Aunque los mabden temían y respetaban a ambas razas, teniéndolos por seres sobrenaturales, pronto dejaron a un lado sus temores y, al no encontrar oposición, comenzaron a conquistar el mundo, liderados por Glandyth-a-Krae y sus hordas, los denledhyssi. Artasaron una tras otra las fortalezas vadhagh y nhadragh, esclavizando a esta última raza como perros de presa de sus antiguos enemigos. El conde Glandyth asesina a la familia de Corum y le atrapa a su regreso tras un viaje, torturándole cruelmente: le arranca un ojo y una mano. Después de escapar a la muerte merced a su menguada facultad de transportarse a través de los planos, Corum vagará como un inválido intentando vengarse. Encontrará cobijo en el castillo de Moidel, regido por Rhalina, viuda del margrave de la fortaleza y, pese al odio que Corum había alentado contra los mabdem, acabará prendándose de Rhalina.

Las fuerzas de Glandyth no tardaron en sitiar Moidel. Buscando aliados con un oscuro sortilegio, Rhalina es capturada por Shool, un poderoso hechicero con ambiciones de convertirse en dios. Corum, tras viajar hasta su isla, pacta con él: a cambio de la libertad de su amada, deberá conseguirle el corazón de Ariocho, el Caballero de las espadas, uno de los tres Señores del Caos en aquellos planos. Para completar su cuerpo y ayudarle en su difícil hazaña, Shool le entrega la *Mano de Kwyl* y el *Ojo de Rhyenn*, órganos sobrenaturales pertenecientes a dioses.

A partir de entonces Corum se ganará la enemistad de los Señores del Caos y luchará contra ellos, y le será revelada una terrible verdad durante sus peripecias: es una de las encarnaciones del *Campeón Eterno*, un héroe que se reencarna una vez tras otra para luchar en una contienda interminable en muchas eras y épocas. Este concepto, revolucionario en su tiempo, es una pieza clave dentro del *Ciclo del Multiverso* de Moorcock. El Multiverso, un «universo de universos», se caracteriza por enorme su diversidad y, a un tiempo, su constancia: el mencionado *Campeón Eterno* tiene diferentes encarnaciones en los numerosos planos y mundos que lo conforman. El Campeón, atormentado por las fuerzas del destino, es llevado de un conflicto a otro muy a su pesar, ya que él tan sólo

anhela la paz y la calma. También es constante el compañero del héroe (en este ciclo encarnado en el carismático y paradójico Jhary, con su mascota alada), la amada del héroe y, por último, su inevitable antagonista. El *Ciclo del Multiverso* incluye las historias de Elric, quizá el más famoso de todo el ciclo, Erekoze, Corum, Dorian Hawkmoon y Von Bek.

Como crítica, el ritmo vertiginoso de los sucesos apareja a su vez en muchas ocasiones una escasa definición de los combates y viajes; el embrollo de cambios de plano, viajes, mundos y búsquedas características del *Multiverso* colaboran para que el hilo del argumento fluya a veces de una forma muy brusca. Aunque todo esto puede explicarse por la forma en la que Moorcock escribía estas novelas, de un tirón y en un tiempo muy breve (tres o cuatro días, por difícil que resulte creerlo). Y como aspectos positivos, las tres novelas resultan una lectura entretenida y recomendable donde las haya, trepidante a veces; es destacable asimismo el final de la segunda entrega, irónico y hasta cómico. Comparando entre sí las dos trilogías que componen el ciclo, me quedo sin dudas con la segunda, con mayores reminiscencias célticas y compuesta por *El Toro y la Lanza*, *El Roble y el Carneiro* y *La Espada y el Corcel*.

J. M^a Bravo

EL CABALLERO DE LAS ESPADAS
LA REINA DE LAS ESPADAS
EL REY DE LAS ESPADAS
Michael Moorcock



EL GRAN CAPITÁN

Libro histórico donde se narra principalmente la guerra que desde mediados del siglo XV a principios del XVI mantuvo España contra Francia por la posesión del reino de Nápoles, y que se saldó con una rotunda victoria ibérica. El principal protagonista de esta larga contienda fue el líder militar elegido por los Reyes Católicos: D. Gonzalo Fernández de Córdoba, El Gran Capitán. La acción comienza cuando Carlos VIII, rey de Francia, invade Italia y, dentro de ella, Nápoles, propiedad del rey Fernando de Aragón. Este hecho provoca el envío de las tropas españolas al terreno del conflicto. A pesar de la inferioridad

numérica, y gracias a una acertada guerra de guerrillas o guerra a la española, los franceses resultan expulsados definitivamente fuera de tales predios. Poco descanso queda para D. Gonzalo, pues los turcos del Cercano Oriente, rompiendo la débil tregua pactada con las naciones de la Cristiandad, invaden posesiones venecianas en la península de Morea (Grecia). Una liga de reinos occidentales (entre ellos, lógicamente, Venecia y el Vaticano) se unen en un ejército marítimo con la intención de pararle los pies al siempre poderoso y ambicioso Turco. El líder elegido es El Gran Capitán y, bajo sus órdenes, el enemigo es vencido y se le obliga a retroceder, devolviendo la seguridad a las posesiones españolas y venecianas del Este. A continuación, comienza la Segunda Campaña italiana, cuando los france-

EL GRAN CAPITÁN

Las Campañas del Duque
de Terranova y Santángelo

Antonio L. Martín Gómez



ses ocupan nuevamente zonas de influencia aragonesa. Esta vez, D. Gonzalo deberá igualmente luchar en un principio a la defensiva, rodeado por un rival muy superior en número, desgastándolo mediante escaramuzas y golpes de mano fulgurantes, hasta destruirlo por completo en pocas pero tremendas batallas campales, como la de Ceriñola o el río Garellano. Una vez más, los invasores son totalmente expulsados.

El libro está escrito con un estilo fluido y, aunque sin tacha en la documentación, un tanto alejado de la frialdad característica en otros ensayos de este tipo, cosa muy de agradecer. Se hace hincapié en lo militar, con una detallada descripción de cada ejército y sus armas, acompañado todo de ello de espléndidas láminas ilustrativas. La trepidante y

continua sucesión de asedios y pequeñas o grandes batallas, aderezados con los heroicos actos perpetrados por los campeones de los dos países en liza hará las delicias de cualquier aficionado a lo épico. Resulta interesante comprobar el contraste de mentalidades guerreras: las casi suicidas cargas de acorazados caballeros franceses, que se estrellaban una y otra vez, sin éxito, contra una infantería española armada con arcabuces y picas, recia e inexpugnable (el antecedente de los tercios). En realidad, se trata del fin del Medioevo y el comienzo del Renacimiento: un cambio de estrategias y maneras que sentaría las bases del Imperio Español durante los tiempos venideros.

En resumen: un libro magnífico que debería figurar en vuestras bibliotecas.

A. Díaz Sánchez

EL GRAN CAPITÁN
Antonio L. Martín Gómez
Ediciones Almena

NOMANOR, EL BÁRBARO

Tenemos aquí uno de los pocos héroes de Espada y Brujería creados en España, país donde no se hace más que importar material extranjero, en vez de potenciar el propio. En este caso, los artífices del proyecto fueron Luis Vigil y Domingo Santos (autor éste relevante dentro de la CF, con un prestigioso premio literario que lleva su nombre) allá por el año 1971, nada más y nada menos. *Nomanor, El Bárbaro* fue una de las seis entregas de este gran guerrero pelirrojo, taciturno, inteligente y terrible en la lucha. Primero se publicó en una novela de bolsillo de la editorial *Burr-Lan*, y después fue rescatada, por el 1974, para la legendaria revista de Fantasía y CF *Nueva Dimensión*. Que yo sepa, no se ha vuelto a ver esta novela por ninguna parte, y es una auténtica lástima, porque merecería una edición moderna y digna (la misma que hoy día recibe cualquier pastiche extranjero).

En *Nomanor, El Bárbaro*, asistimos al crecimiento del protagonista, un muchacho de una tribu nómada cuya horda es destruida por un contingente de esclavistas. El chico es vendido como sirviente y enviado a la civilización. Gracias a su inteligencia y tenacidad, logra escapar y huir a las montañas. En

ellas es recogido por un pueblo de proscritos. Entre ellos crecerá, alentando un odio implacable hacia quienes asesinaron a su familia y le hicieron conocer el doloroso yugo de la esclavitud. Por méritos propios, ascenderá como líder entre ellos y los llevará a la guerra contra quienes antaño les persiguieran. No voy a contaros el final, pues es sorprendente y una de las grandes bazas de esta historia. El argumento parece manido, pero es llevado con



buen ritmo y pulcritud por los autores, de tal modo que el escrito jamás aburre: entra de un tirón. Las luchas son correctas y tienen su adecuada cantidad de fiereza. Una de los grandes fuertes de esta saga es que se desarrolla en un sistema planetario en torno a una estrella. Los personajes pueden cruzar los abismos siderales en sencillas pero efectivas naves, para ir de orbe en orbe. A pesar de este aire de CF la serie es, por estética y desarrollo, pura Espada y Brujería, o más bien, «Espada Planetaria». Probablemente la búsqueda de las historias de *Nomanor* resulte difícil, si no imposible (se aconsejan las librerías de viejo o los foros de veteranos aficionados). No obstante, desde SYA le dedico un modesto pero necesario homenaje a este digno producto de Espada y Brujería cuyo único error fue que los autores no tenían un nombre anglosajón. Ojalá y que este «paletismo» por parte de las grandes editoriales desaparezca, que ya es hora.

A. Díaz Sánchez

NOMANOR, EL BÁRBARO
Luis Vigil y Domingo Santos

MATATROLLS

Primer libro de la colección que *Timun Mas* ofrece sobre *Warhammer*, el popular juego de estrategia. No he disfrutado de ninguna partida de *Warhammer* por tanto juzgaré este título como libro en sí. *Matatrolls* no se aleja de la media de los publicados por *Timun Mas* dentro de la línea de Épica Fantástica o Fantasía Heroica. Se trata de un producto a la sombra de *Tolkien* que roza (cuando no se sumerge profundamente) en la copia más descarada o el plagio. En él encontramos a dos aventureros, un poeta humano y un enano *matatrolls* (¿*Fafhrd* y *el Ratonero Gris*?) en un mundo devastado por las fuerzas del Caos (¿*Moorcock*?). La obra se divide en una serie de relatos cortos interdependientes unos de otros, en los que se suceden a veces de manera desenfrenada la violencia y la acción y la más negra brujería. Esto produce un divertimento que hace olvidar determinados fallos y situaciones bastante manidas. En una palabra, se deja leer; no obstante, el autor no aporta nada nuevo a la Fantasía Heroica. Y el aspecto de los *matatrolls*, con un "piercing"



en la nariz unido a otro en la oreja por una cadena y cresta sobre el cráneo rapado, alta y tintada de naranja brillante, al estilo «punkie», me parece horrendo.

A. Díaz Sánchez

MATATROLLS
William King
Editorial Timun Mas

CINE

CON SANGRE Y FUEGO

Adaptación de la novela *A Sangre y Fuego* del premio nobel de literatura Henryk Sienkiewicz. Henryk Sienkiewicz, famoso por la obra *Quo vadis?* es, comprensiblemente, mucho más popular en su tierra por esta novela, ambientada en la Polonia del s. XVII, primera de una trilogía cuyos siguientes títulos son *El diluvio* y *Un héroe polaco*, que fueron ya adaptadas al cine en 1968 y 1974, respectivamente.

Con Sangre y Fuego ha pasado fugaz por las carteleras españolas, aunque en Polonia ha sido un éxito de taquilla. También es la película más cara del cine polaco, con un presupuesto de 60 millones de dólares. La película se basa en el romance entre un oficial polaco, Jan Skrzetuski, y Elena, una joven y bella noble, huérfana por añadidura (clásico personaje del género folletinesco, la huérfana desamparada). Jan conoce a Elena durante su viaje de regreso desde Rusia y queda prendado de ella. Elena ya había sido prometida por su tutora a un cosaco ucraniano, Bohun; cuando Jan reclama la mano de Elena, ésta y su tutora consienten. Bohun, a su regreso, enloquece y no cesa

rá en su empeño por obtener a Elena hasta ser derrotado. Todo esta historia melodramática se ambienta en la Polonia en guerra civil del s. XVII, en la que los cosacos de Ucrania se rebelaron contra los partidarios del rey Ladislao IV, después



de organizar una república independiente en la frontera con Rusia, ayudados por los tártaros a cambio de la promesa del botín y el pillaje.

Centrándonos en la película en sí, el conjunto es aceptable aunque no llenará al buen aficionado al cine épico. El utillaje,

puesta en escena y fotografía de la película no tienen tacha alguna, pero le falta crudeza y dinamismo en las escenas de batalla, muy espaciadas y empeoradas, a mi juicio, por ciertos toques de humor algo forzados; además, peca de un ritmo algo apresurado a partir de la mitad de la película, aunque debe tenerse en cuenta el recorte en el metraje de la versión española, de 182 minutos a unos 130.

Para terminar, destacaría la interpretación de los actores, correcta en todo momento, sobre la del actor que encarna a Bohun. Del reparto tan sólo es conocida *Izabella Scorupco*, chica Bond en *Goldeneye*. Dentro de los secundarios, el más curioso es Longinus Podbipieta, el cual hizo votos de castidad hasta honrar la memoria de sus antepasados decapitando, de un sólo tajo de su mandoble teutón, a tres enemigos.

J. M^a Bravo

Título original: Ogniem i mieczem

Dirección: Jerzy Hoffman

Duración: 130 minutos

Intérpretes: Michal Zebrowski, Izabella Scorupco, Aleksander Domogarrow, Andrzej Seweryn

MÚSICA

THE HOUSE OF ATREUS ACT I

Séptimo álbum de este grupo de metal épico y melódico liderado por el excéntrico David Defeis y editado en el año 1999. Se nos presenta en el libreto como una "Ópera de Barbarie y Romanticismo". La obra gira en torno a leyendas de la Antigua Grecia, encuadradas en el periodo inmediatamente posterior a la caída de Troya. Y tanto se ha pensado como una ópera que cada tema está cantado por un personaje distinto (tenemos a Agamenón, Clitemnestra, Elektra, Orestes, Agistos, Atenea y Casandra). En esta obra se persigue y continúa el estilo de *Invictus*, su anterior LP, aclamado por la crítica. *Invictus* era una obra conceptual (todos los temas se enlazan en torno a



la misma historia), magnífica por su combinación de heavy rápido y contundente junto a cortes más melódicos. *The House of Atreus*, que quede claro, es un magnífico álbum, muy por encima de la media. Pero no alcanza las cotas del que le precedió, pues *Invictus* puso el listón demasiado alto. En *The House of Atreus*

la obsesión por el piano y el sintetizador de *Defeis* y su voz demasiado melodramática a veces resultan pesados. Y los temas metálicos no han tenido el acabado perfecto que merecían. Aparecen coros por aquí y allá y el doble bombo que caracteriza a este grupo en los cortes rápidos. De nuevo buenas guitarras y magníficas melodías, pegadizas mas no empalagosas. Si quieres tralla brutal y veloz, este no es tu disco. Pero si te apetece escuchar una obra moderadamente tranquila y con toques preciosistas, probablemente te guste.

A. Díaz Sánchez

THE HOUSE OF ATREUS ACT I
Virgin Steele



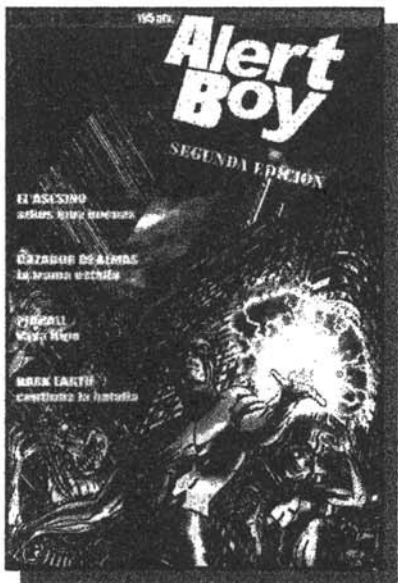
Compañeros de Batalla

ALERT BOY N.º 6

Fanzine con muy buena imagen hecho por una pléyade de jóvenes talentos zaragozanos.

CONTENIDO:

- ♦ **Cómics:** "Vaya palo", por J. Requeno. "Usted morirá en su nave espacial", por Q. Agreda. "Dark Earth", por Q. Agreda.



da y A. Aquillué. "La suegra de la vida", por D. Cobos

- ♦ "Pinball", por Q. Agreda, M. Aijón y D. Foronda. "El asesino", por D. Marco. "Cazador de almas", por Q. Agreda y M. Aijón
- ♦ **Artículo:** "¿Qué pasa con Europa?", por I. Ochoa
- ♦ **Relato:** "La bormiga", por N. Agreda
- ♦ **Reseñas de fanzines**

Formato: DIN A4, 48 págs; portada y contraportada en color.

Precio: 195 ptas.

PEDIDOS Y CORRESPONDENCIA:

Burz Cómics
Apdo. 146 - 50620 Casetas
(Zaragoza)

burzcomics@dreamers.com



PHANTASMAGORIC ZINE N.º 2

Segundo número de esta publicación dedicada al Género Fantástico en todas sus vertientes. Muy recomendable.

CONTENIDO:

- ♦ **Relatos:** «El Combate de los dioses», «La voz», «Ratas», «Mugidos metálicos»
- ♦ **Artículos:** «Los Dioses de Asgard», «Robert Ervin Howard», «El Manuscrito de R'lyeh»
- ♦ **Cómic:** «La Piel Rúnica»
- ♦ **Poesía:** «Cantos a la Luna Oscura»
- ♦ **Secciones:** «El Fuerte», «Mis Psychokillers favoritos», «Ruidos silenciosos», «Seres de leyenda», «Reseñas de fanzines»

Formato: DIN A4, 40 págs.

Precio: 150 ptas.

DIRECCIÓN DE CONTACTO:

Jesús Chacón Rodríguez
Apdo. 25 - 14940
Cabra (Córdoba)



PULPMAGAZINE N.º 1

Excelente fanzine dedicado a recuperar la tradición de los clásicos pulps y la Ci-Fi y la Fantasía de serie «B». Imprescindible.

CONTENIDO:

- ♦ **Relatos:** "Cementerio Orbital" (A. Díaz Sánchez). "Ludwig el Perro" (C. Saiz Cidoncha). "Huida a las estrellas" (A. Thorkent). "Doc Savage" (K. Robeson). "Más allá de la nube de Ort" (II) (M. Moreno Cortina). "Las aventuras del Alcaudón" (II) (J. C. Canalda Cámara)
- ♦ **Portafolio de P. Carrick**
- ♦ **Artículo:** "Los Tarzanes apócrifos de Rovira" (A. Janreguitzar)
- ♦ **Secciones:** Editorial, Matinee, Panorama de Antigüedad, La gran his-

toria de las novelas de a duro, El taller mecánico del asteroide de la esquina, Cartas a la Casta Matrona.

Formato: DIN A4, 115 págs; portada y contraportada a color. Bimensual.
Precio: 600 ptas.

PEDIDOS Y CORRESPONDENCIA:

Román Goicoechea Luna
Senda S. Lorenzo 7, 4º G.
19200 - Azuqueca de Henares
(Guadalajara)
www://cienciaficción.com/pulpmagazine



WEIRD TALES DE LHORK
N.º 23

Nuevo ejemplar de esta veterana publicación, dedicado a la aventura en el lejano oriente.

CONTENIDO

- ◆ «18ª. Edición del Salón del Cómic de Barcelona», por M. A. Garrido
- ◆ «Lawrence de Arabia», por Fernando A. Barabona
- ◆ «Poemas del desierto», por Javier Pardo
- ◆ «Gordon, Héroe de Khartoum», por Fernando A. Barabona
- ◆ «John Wayne: Cine y Aventuras», por Fernando A. Barabona
- ◆ «La Aventura Colonial», por Eugenio Fraile
- ◆ «C. B. de Mille: Aventura y Cine», por Fernando Alonso Barabona
- ◆ «La correspondencia de Robert E. Howard»
- ◆ «Dark Valley Destiny, capítulo IX»
- ◆ «La Hija de Erlik Khan», de Garret Romaine
- ◆ «Presentación de El Borak», de Darrel C. Richardson
- ◆ «La hija de Erlik Khan», relato, por R. E. Howard
- ◆ «El Océano imaginario», por Oscar Mariscal
- ◆ «Los villanos orientales», por el profesor Anscaricus
- ◆ «Shang-Chi, hijo de Fu-Manchú», por Francisco J. Hernández



- ◆ «El peligro amarillo», por Salvador Sainz
- ◆ «Fu-Manchú en español»
- ◆ «Todo sobre Fu-Manchú», por Julio Martínez Carballal
- ◆ «El Capitán Trueno en el cine»

Formato: Din A4, 100 págs. Portada y contraportada en color
Precio: 1.000 pts.

DIRECCIÓN DE CONTACTO:

Eugenio Fraile La Ossa
Paseo Muñoz Grandes 51
28025 - Madrid
circulohork@mixmail.com

AVENTURA, ÉPICA Y FANTASÍA HEROICA EN LA RED

En este nuevo apartado de «Compañeros de Batalla» reseñaremos todas las direcciones de Internet que consideremos interesantes para nuestros lectores.

THERION - FANTASY ART GALLERY

Magnífica galería de ilustraciones fantásticas de maestros como Frank Frazetta, Angus McBride, Gerald Brom, Ken Kelly y muchos otros. Una gozada para la vista.

<http://therion.freepage.de/>

LOS MANUSCRITOS PERDIDOS

E-zine dedicado a la Fantasía Heroica con relatos, ilustraciones, libros descatalogados en formato electrónico (como el buscadísimo ensayo «La canción de las espadas», de J. M. Lalanda)

y otros recursos para el aficionado. Muy recomendable.

www.dreamers.com/manuscritos

THE H.A.C.A.

Página oficial de la **Historical Armed Combat Association** (traducible como «Asociación del combate armado histórico»), entidad dedicada al estudio de los métodos históricos de combate con armas blancas, de forma teórico-práctica. Además de fotos y normas de los entrenamientos, enlaces y otros recursos, tienen manuales históricos de esgrima en formato PDF.

<http://www.thehaca.com/>

ESPADA Y BRUJERÍA

Quedas invitado a la lista de correo «Espada y Brujería», en la que se debate y charla sobre los temas favoritos del buen aficionado a la Aventura, la Épica y la Fantasía Heroica en sus múltiples ámbitos. Únete a nosotros enviando un mensaje a:

espadaybrujeria-subscribe@yahoogroups.com

E-FANDOM

Lista de correo dedicada a reseñar las novedades en el panorama del Fandom español, tanto fanzines como E-zines y otras noticias del mundillo. Apúntate:

e-fandom-subscribe@yahoogroups.com



♦ Desde Albacete nos llega carta de Antonio Javier García Blasco, *El Prudente*, también llamado *El Montañés*, Caballero de la Orden de la Vieja Guardia.

«Esta carta pretende ser una reflexión para todos aquellos que leáis *Sangre y Acero*, para un tipo de gente, una «raza» peculiar, que no se distingue por el color de su piel ni por ningún otro rasgo físico, si no por una especial sensibilidad, un inconformismo y una rebeldía contra el mecanicismo, contra el aborregamiento, por todo aquello que es así por que sí, contra la rutina, contra la estandarización que pretende hacernos a todos iguales.

»Dotados de una mayor sensibilidad de lo habitual, un profundo sentido épico y poético, una gran capacidad para evadirnos, cuando nos interesa, de este mundo muchas veces insulso. Un mundo llamado «realidad» en el que la mayoría vive atrapado sin conocer ningún otro. Esto constituye un gran don, pues nosotros jamás nos aburriríamos (por los menos yo) mientras haya algún resquicio épico o de aventura donde escudriñar, ya sea en la historia o en la FH. Somos capaces de sentir cosas que otros que no poseen nuestra sensibilidad no pueden, igual como los gatos pueden ver en la oscuridad y los humanos no. Sin embargo este don también puede suponer una desgracia, pues puede chocar con la incompreensión y la ignorancia irreflexiva de los demás, pero mientras existan publicaciones como *Sangre y Acero* y hermanos de armas con los que poder compartir nuestras inquietudes no habrá problemas.

»En cuanto al fanzine, me gusta en general todo. Lo que más los artícu-

los históricos, me parecen todos tan interesantes que no sería capaz de decidirme por ninguno como mi preferido, y sin menospreciar a los demás, de los que también he leído grandes cosas, a mí particularmente me parecen extraordinarios los relatos de J. M^o Bravo, a quien admiro y aliento a seguir desde que leí *La conjura*, y que ahora me ha vuelto a sorprender con otro relato que me ha gustado aún más *Codicia Carmesí*, aunque su trama este menos elaborada que el primero, pues creo que gana en frescura y acción.

En cuanto a pequeños detalles que podrían mejorar la estética de SYA, decir que el dibujo del margen en el que salen espadas, yelmos y cráneos, me parece estupendo, pero no estaría mal que dibujáseis otros por el estilo y los fuérais alternando para que no sea siempre el mismo, tenéis gente de sobra para hacerlo y yo creo que quedaría muy bien. Si se me ocurre alguna otra sugerencia no dudaré en comentárosla.

Gracias por tus apreciaciones, críticas y sugerencias, Montañés. Como dices, la gente que disfruta con SYA posee lo que yo llamaría «alma de guerrero», una especial sensibilidad hacia el pasado, aquellos mundos más crueles pero más honrados en los cuales un hombre sólo valía la fuerza con que empuñaba el acero. La necesidad de un sentido heroico de la vida siempre ha estado ahí y ha sido reflejada por la literatura universal, y en ella incluida, cómo no, la literatura de corte fantástico: la *Fantasia Heroica*. En el presente cotidiano, donde el ser humano se ve relegado al papel de número y estadística,

donde se busca sobre todo la comodidad antes que el riesgo y el hambre de gloria, debemos recurrir a los libros, las películas, la música, los comics y el Rol para alimentar a la Bestia de nuestro interior. SYA desea contribuir a este tesoro maravilloso de la Humanidad que es la *Fantasia Heroica* y alimentar el Fuego, por mucho que los intelectuales de postal, los salvadores de almas y los psicólogos de pacotilla pretendan, inútilmente, apagarlo. Pretendemos incluir más artículos de armas e Historia en próximos números, porque creemos en este material. El marco posiblemente se vaya alterando (como verás, en el n.º 3 cambiamos el de «El Arsenal»). Si por nosotros fuera, pondríamos uno distinto en cada n.º, pero las imposiciones cotidianas nos impiden emplear todo el tiempo que quisiéramos en la revista. De todos modos, es posible que en el futuro se vean más cambios. Muchas gracias, pues, por tus apreciaciones en este asunto. Siempre son bienvenidas, como las referentes a cualquier otro de la revista.

♦ Ángel Rodríguez Sánchez (*Erandio, Vizcaya*):

«Hace unos años, por el año 1971, llegó a mis manos un librito, se titulaba *Nomanor*, el *Bárbaro*. Siendo por aquellos años un crío (hoy día espabilan muchos antes) me impresionó mucho, tanto como para buscar más de estos autores: Virgil y Santos, pero en provincias no llegaron más volúmenes de aquellas historias (siempre

hemos tenido problemas con la distribución de los libros en provincias). Posteriormente me enteré de que sólo habían publicado dos tomos de esta serie y el mío era el segundo.

Posteriormente vi y por supuesto leí algunos relatos de Virgil aparecidos en el cómic Dossier Negro.

Pero mi afición a lo que después me enteré que se llamaba *Fantasia Heroica* no había hecho más que empezar. Un día, buscando unos libros que editaba la editorial Bruguera de la serie James Bond, descubrí un volumen de portada muy llamativa de un tal «CONAN». Lo compré y tras varios meses en el estante de los libros me decidí a leerlo. ¡Maldita sea mi suerte! Fue un flechazo al instante. Desde aquel día procuro leer todo lo que cae en mis manos de su autor. Siempre en castellano, puedo decir que he leído todo lo publicado, excepto dos relatos, *La Princesa Esclava* y *RIP*, aparecidos en el fanzine *Delirium Tremens* n.º 2. Si alguien me lo puede facilitar se lo agradecería mucho.

Pero reconociendo que REH es un maestro yo soy más nacionalista (no os equivoquéis con ningún partido político, que aquí no es el lugar de exponer ideales políticos): prefería a un Juan que a un Jhon, a un Miguel que a un Michael.

En esta *Piel de Toro* no aparecía nada de estos temas, pero poco a poco fui leyendo a otros autores: Moorcock, Leiber, etc. Aún así, también aparecía de vez en cuando algún «Velasco».

Pero fue a finales de los '80 cuando llegaron algunos fanzines de FH: *Avalon*, el mítico *Berserker*, *Oghan*, y la FH volvió a resurgir.

Tras otro parón de sólo editar extranjeros apareció *Elfstone*, dando cabida a la serie *Raudar*, el *Astur*, de *Cuevas* (la aconsejo).

Pero por aquellos años sólo se editaban novelas del estilo *Crónicas de la Dragonlance*, que a mí personalmente no me atraen mucho. Y mis hábitos de lectura me fueron llevando a otros temas como la CF, la cual está mejor vista por la gente que la *Fantasia*.

Y apareció el fanzine *Lhork*, con su línea editorial. Luego, tras los años, apareció SYA, y, me dije, este fanzine es para editar los autores sus relatos y poco más. He de confesar que el primer número no me desagradó, pero no le di mucho de vida; ¿saldría el número siguiente?

Pero el número siguiente apareció y me dije: «OSTLAS, este está mucho mejor que el anterior, no es que sea de FH, sino de lo que podríamos llamar *Fantasia Épica*. Tenía el problema de que los relatos estaban escritos con letra gótica y a mí personalmente me cansaba mucho esa lectura, aunque también me distraía. Y ahora aparece el último número. Resulta que siguen las aventuras de aquel *Daramad Mur Asyb*. Y otra serie de *Skarrion*, y también la clásica serie de *Fraille* dedicada al *Cid*. Y para mejoría han quitado la letra gótica.

Entonces desde aquí grito: «OS ODIÓ!» Desde que he leído SYA he vuelto a desempolvar aquellos libros que leí en mi juventud. He releído *La Flecha Negra*. He sacado los libros de *Sabatini*, de *Salgari*, las novelas de *Burroughs* (sí, aquellas de las series de *Marte*, *Venus* y *Tarzán*).

¡He vuelto a mi juventud!

Pasando a ser serio he de confesar que cada vez que termino de leer un SYA estoy deseando que se edite el siguiente. Cada vez veo que esta publicación es mejor, en contenido, en calidad, en maquetación, en dibujos, es decir que si se editase en papel de brillo y

con fotografías a color, podría pasar a ser una revista profesional. SEGUID ASÍ, os felicita un aficionado a la FH de los antiguos.»

Leemos con gran placer tu carta, guerrero Ángel. Muchas gracias por tus ánimos, loas y críticas. Desde luego, si pasamos el examen de los más veteranos lectores de FH y *Aventura*, es que no vamos por mal camino. Y, lo sentimos, amigo, pero si tu odio hacia nosotros es el descrito, vamos a procurar que nos sigas odiando: ¡CUÁNTO MÁS NOS ODIÉS, MEJOR! Haces un magnífico repaso de las gloriosas publicaciones que han mantenido y mantienen viva la antorcha de la FH hecha por autores españoles. Algún estúpido dice que el fandom está muerto, pero no, está vivo y con ganas de dar guerra. Para nosotros sería un privilegio y un placer que el lector nos considere dentro de esta «casta batalladora». Pretendemos dar a conocer la obra de todos los de aquí que aborden estos géneros y por supuesto vamos a publicarlos antes que el material extranjero. Las grandes editoriales sólo quieren nombres anglosajones en las portadas. Pues bien, nosotros, en SYA, al contrario, queremos, como tú dices, «Velasco», «González» o «Martínez», y cuantos más, mejor. En este país tenemos autores tan buenos o mejores como en cualquier otra parte del mundo y siempre tendrán cabida en SYA. Desde aquí, esperamos seguir mejorando en cada número, para mantener el agrado y apoyo de lectores como tú. Un fuerte abrazo.

ENVIAD VUESTRAS CARTAS A:

Andrés Díaz Sánchez
C/ Florencio Sanz n.º 15, 2.º D
28025 - Madrid
sangreyacero@yahoo.com

Sones de Batalla

LA FANTASÍA DEL GUARDIÁN CIEGO



de Krefeld. De momento, ésta es su historia:

En 1984 Hansi Kursh y Andre Olbrich se conocen en el instituto y forman una banda. Su primer nombre fue *Lucifer Heritage* (*El Legado de Lucifer*). En 1985 les encontramos haciendo versiones de *Iron Maiden* (*La Dama de Hierro*) y del primer disco de *Helloween*. En esos primeros años hicieron algunas maquetas con las que consiguieron algo de éxito, pero nada espectacular. La primera se llamó *Destinys of Doom* (*Destinos de Condenación*), y la segunda *Batallions of Fear* (*Los Batallones*

spero que todo aquel aficionado a la Fantasía Heroica haya podido embelesarse alguna vez escuchando alguno de los himnos que estos bardos del s. XX han compuesto, o que tras leer este artículo decida escucharlos. Intentaré introducirlos a todos en un mundo fascinante, del cual participan estos muchachos

del Miedo), con la cual consiguieron entrar en una casa discográfica alemana, y cambiaron su nombre definitivamente a *Blind Guardian*. Su primer LP tuvo cierto éxito, pero su gran salto lo dieron con su tercer álbum *Tales from the Twilight World* (*Relatos del Mundo Crepuscular*), con el que consiguieron hacer una gira mundial, tras la que fueron fichados por Virgin. Un año más tarde, en 1992, editarían *Somewhere far beyond* (*En algún lugar del Más Allá*) al que le seguiría otra gira mundial y un disco en directo en Japón titulado *Tokio Tales* (*Relatos de Tokio*). Posteriores publicaciones son *Imaginations from the other Side* (*Imaginaciones desde el Otro Lado*) (1995), *The forgotten tales* (*Los relatos olvidados*) (1996) y *Nightfall in Middle Earth* (*Anochece en la Tierra Media*) (1998).

Una vez esbozada de esta banda ale sus influencias, principal de este

la trayectoria discográfica mana, hablemos de que es en sí el motivo artículo. Independen-



dientemente de la calidad musical que el grupo atesora, no exenta por otra parte de originalidad, es más que evidente en sus creaciones la huella de lo medieval tanto a nivel instrumental como en las letras. Es más que patente la huella de lo fantástico, de leyendas y mitos, como el artúrico, tratado en su disco *Imaginations from the Other Side*. Pero sin lugar a dudas es la obra literaria de Tolkien la que ejerce mayor influencia en el contenido temático de *Blind Guardian*.

En efecto, sus componentes son amplios conocedores de sus libros y en los discos recrean y dan vida a la obra del autor de *El Señor de los Anillos*. Títulos de canciones e incluso de discos del grupo como *El Señor de los Anillos*, *El Renacimiento de Gandalf*, *Los Relatos Olvidados*, *La Canción del Bardo*, *El Hobbit* o *Anochecer en la Tierra Media* (basado enteramente en el *Silmarillion*) llevan la indiscutible marca de ese maravilloso mundo creado por Tolkien.

John Ronald Reuel Tolkien nace en Bloemfontein, Sudáfrica, en 1892. A la muerte de su padre, en 1896, se trasladó a Inglaterra. Le influyó mucho la conversión al catolicismo de su madre. Estudió en Oxford. Desde 1920 fue profesor de lengua inglesa en la Universidad de Leeds y, a partir de 1925, de anglosajón

vancia a la pintura de los caracteres sobre la mitología, y en todo momento mantiene el pulso del escrito. Cabe destacar que siempre rechazó todo tipo de alusiones, simbolismos y comparaciones políticas, psicológicas o religiosas que algunos han querido ver en su obra, pues opinaba que un cuento no debería tenerlas, y por eso le disgustaban las pretensiones alegóricas de *Las Crónicas de Narnia*, de su amigo Lewis. Pero afirmaba que, lógicamente, como en todo buen relato, en el suyo hay una moral. Encerrada, eso sí, en una narración prodigiosa con un estilo fresco, luminoso, envuelto en un halo de ensueño, donde el lector deja de ser un espectador neutral que contempla la acción para verse catapultado al centro de la historia.

En el mundo creado por Tolkien siempre están clara la realidad del Bien y del Mal, el sentido de misión que tiene la vida, la existencia de la libertad y el peligro de la tentación; y son valores indiscutibles la hospitalidad, el compañerismo, la generosidad y el valor. En definitiva, un concepto de la vida como aventura con la seguridad de la victoria del Bien sobre su antagonista, el Mal.

Aunque su producción literaria no es de un volumen excepcional y podía toda ella ser susceptible de mención o comentario, tan sólo hablaremos de las obras más relevantes (atendiendo a criterios no de calidad sino de difusión), precisamente las que más influyen en las composiciones vocales de *Blind Guardian*.



en Oxford. Su especialidad en inglés medieval tendrá gran influencia en sus obras. Falleció en Bournemouth, Hampshire, en 1973.

Basándose en antiguos relatos del folklore nórdico y en viejos poemas medievales, Tolkien construyó un mundo imaginario, con sus mapas, su Historia y un lenguaje y escritura particular. *El Hobbit*, por ejemplo, fue compuesto para contárselo a sus hijos por las noches, de ahí su tono coloquial y caluroso con el acento característico de los cuentos tradicionales, donde el narrador suscita la atención de sus oyentes a la vez que procura evitarles tensiones innecesarias. En cambio, *El Señor de los Anillos* nació para ser leído por Tolkien a sus amigos del Club de los Inklings, profesores de Oxford como él.

Tal que en los viejos relatos épicos, Tolkien da rele-

El Hobbit, escrito en 1936, ambientado como todos los demás en la Tierra Media, cuenta la historia de Bilbo Bolsón, un pacífico hobbit que se ve involucrado en la búsqueda del famoso Tesoro de los Enanos. Impulsado por el mago Gandalf debe acompañar a un grupo de trece enanos y luchar contra el dragón Smaug. En medio de sus aventuras, encuentra uno de los Anillos... *Blind Guardian*, en una canción que lleva por título el mismo nombre que la obra de Tolkien, lo relatan así:

En un lugar muy lejano hay gran cantidad de oro y es el tesoro que debo hallar. Más allá de las colinas debemos ir, cruzando mares y subiendo montañas, basta el monte donde el viejo dragón duerme. Ciego en una noche oscura como una mazmorra... Dios, ¿puedes alejarme de aquí?

Señor, ¿puede Gollum mostrarnos el camino? ¡Estoy vivo! La muerte del dragón traerá problemas, dolor y horror a los salones de piedra...

Cogí la poderosa piedra y dejé atrás a los enanos; hielo, fuego y bosques cruicé; los trolls acechan en la oscuridad, pero el amanecer acaba con ellos; sigo atrapado en la espesura del bosque, pero ahora estoy solo: todo es gracias al hechizo del oro.

El rey bajo la montaña prepara una gran guerra... ¡ Oh, qué loco, ha perdido el control! Trato de encontrar un camino ciego en una noche oscura como una mazmorra; la oscuridad proviene del Norte y Thorin descarga su ira...

El Señor de los Anillos, escrito entre 1937 y 1948, cuenta la historia de Frodo, sobrino del protagonista de El Hobbit, Bilbo Bolsón, el cual encabezará la Compañía del Anillo, a la que pertenecen sus amigos hobbits Sam y Pippin, el mago Gandalf y representantes de otros pueblos libres: Legolas por los Elfos, Gimli por los enanos y Aragorn y Boromir por los hombres. Frodo deberá llevar el anillo que encontró Bilbo hasta la Torre Oscura, enclavada en los dominios del Enemigo. La narración está dividida en tres libros: La Compañía del Anillo, Las Dos Torres y El Retorno del Rey. Un tema del tercer álbum de Blind Guardian cuyo título es idéntico al de la obra nos narra lo siguiente:

Hay señales en el anillo que me hacen sentir triste. Este anillo esclaviza a todos los demás y los conduce hasta la oscuridad... Siempre estarán destinados los tres más luminosos para los reyes de los Elfos; nueve para los mortales que lloran... Lentamente y decaído navego por el río; lentamente camino por las colinas, apesadumbrado... ¡ Este no es el camino, estoy equivocado! Mordor, una tierra oscura bajo el hechizo de Sauron, amenazada mucho tiempo atrás. Siete anillos para los gnomos en sus salones de piedra. Dentro del valle me siento triste... Un anillo para la mano del Señor Oscuro, sentado en su trono, en una tierra tenebrosa a la que debo ir.

Si todos los personajes de El Señor de los Anillos son de una riqueza extraordinaria, merece especial mención el mago Gandalf (al que se hace una referencia ya en el primer disco del grupo con la canción El Renacimiento de Gandalf), el cual es todo un prototipo de consejero, tan frecuente en los libros de iniciación. Así, cuando Frodo le indica que Gollum merece la muerte, Gandalf le replica: «La merece, sin duda. Muchos de los que viven merecen morir y algunos de los que mueren merecen la vida. ¿Puedes devolver la vida? Entonces no te apresures a dispensar la muerte, pues ni el más sabio conoce al fin todos los caminos».

En otra ocasión, Gandalf advertirá a Pippin: «Una mano quemada es el mejor maestro. Luego, cualquier advertencia sobre el fuego llega derecha al corazón». Pero no es sólo Gandalf quien aconseja con acierto; cuando la Compañía del Anillo está a punto de partir, Elrond, rey de los Elfos, les da las últimas instrucciones: «Cuanto más lejos lleguéis, más difícil os será retroceder, pero ningún lazo ni juramento os obliga a ir más allá de vuestros propios corazones, y no podéis prever lo que cada uno encontrará en el camino, pero no jure que caminará en tinieblas quien no ha visto la caída de la noche».

A punto de terminar sus aventuras, un sentencioso Frodo reconocerá que «no hay un verdadero regreso; aunque vuelva a la Comar-

ca, no me parecerá la misma, porque yo no soy el mismo».

El Silmarillion, obra que narra los comienzos de ese mundo fantástico creado por Tolkien, es el soporte en el que Blind Guardian aposenta su último trabajo discográfico: Nightfall in Middle Earth. Las canciones del disco las cuales narran de forma lineal el Silmarillion. Esta obra conceptual semeja una ópera, llena de pasajes poéticos y de temas con un fuerte carácter narrativo. Los títulos de las canciones pueden dar una breve impresión de cómo Blind Guardian han tratado y enfocado esta obra tolkieniana: La guerra de la ira, En la tormenta, Lammoth, Anochecer, La profecía de Feanor, Capturado, Lágrimas de sangre, Espejo, Espejo, Enfrentarse a la Verdad, Noldor: el reino del invierno muerto, La batalla de la llama efímera, El tiempo sobre la Colina de Hierro, El Elfo Oscuro, Espina, Los Eldar, Nom el sabio, En el agua, El pasadizo oscuro.

Dejando a un lado a Tolkien y su obra, merece la pena hablar de Tanelorn, una ciudad mítica, presumiblemente paradisíaca, que utiliza Michael Morcock en varios de sus relatos relacionados con el personaje del Campeón Eterno en sus numerosas representaciones: Elric, Corum, Erepose, etc. Blind Guardian retoma esa leyenda como tema de una de sus composiciones y lo plasma de la siguiente manera:

Frente a las ruinas está y espera por mí para entrar en Tanelorn. Sus senderos parecen siniestros, pero siempre están cuidadosamente trazados. Rara vez tiene éxito sobre su propio destino.

Trata de conquistarla una y otra vez, pero al final, él es tan sólo un hombre destrozado, no un rey o un dios que busca un lugar llamado Tanelorn, más allá de sus propios sueños.

En nuestra búsqueda de Tanelorn perdimos el camino.

Él espera por mí. La oscuridad cae. Emerge la eterna lucha. Sé las respuestas, incluso aquellas que no existen, pero yo soy tan sólo una ilusión mortal. Yo soy su compañero a través del espacio y del tiempo, su eterno sirviente. Me llama, debo ir, hacia una vida en otro mundo más allá de los sueños. Saber la verdad tan sólo por un instante. Ansía un lugar donde poder encontrarse a sí mismo. ¡La salvación puede estar en cualquier lugar!

¿Cómo puedo encontrar ese lugar? Él espera por mí y por ti... Tanelorn... ¡Hemos sido abandonados!

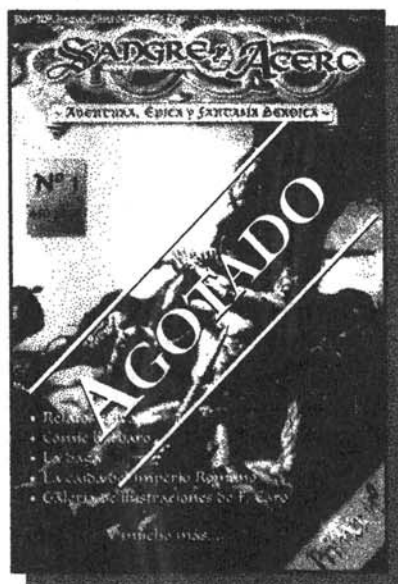
FORMACIÓN DE BLIND GUARDIAN:

Hansi Kursch (bajo y voz) / Andre Olbrich (guitarra y voz)
Marcus Siepen (guitarra y voces) / Thomas Stauch (batería)

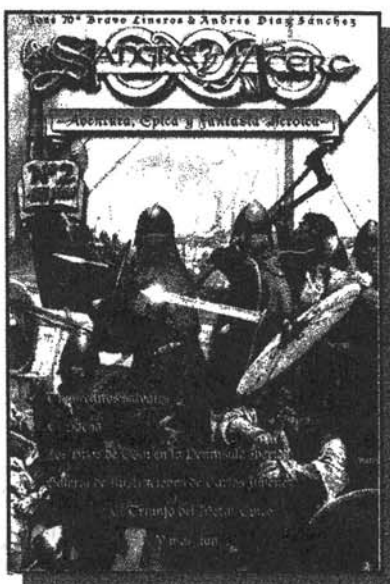
DISCOGRAFÍA:

Batallions of Fear (1987)
Follow the Blind (1989)
Tales from the Twilight World (1991)
Somewhere far Beyond (1992)
Tokio Tales (1993)
Imaginations from the Other Side (1995)
The Forgotten Tales (1996)
Nightfall in Middle Earth (1998)

ANTERIORES NÚMEROS DE SANGRE Y ACERO:



SYA n.º 1
56 págs. - 450 ptas./2,7€
Noviembre 1998



SYA n.º 2
64 págs. - 475 ptas./2,85€
Agosto 1999



SYA n.º 3
60 págs. - 475 ptas./2,85€
Julio 2000

VENTA DE NÚMEROS DE SYA POR CORREO:

Para conseguir ejemplares de Sangre y Acero puedes:

- Enviarnos un giro postal por su importe + 325 ptas. en concepto de gastos de envío.
- Ingresar dicho importe + 325 pesetas en concepto de gastos de envío en la siguiente cuenta de BBVA: 0204542394. No olvides enviar una fotocopia del justificante.

SUSCRIPCIÓN:

Para la comodidad de nuestros lectores asiduos inauguramos un servicio de suscripción que esperamos sea de vuestro agrado.

La suscripción por 4 números de SYA (consecutivos o no, según desee el suscriptor) tiene un precio de 2000 ptas./12 €), incluidos los gastos de envío. Dicho precio puede abonarse eligiendo uno de los dos métodos anteriores (giro postal o ingreso bancario).

Esta suscripción puede ser cancelada en cualquier momento (si bien los números enviados no podrán rechazarse); el dinero se devolverá de igual forma que fue abonado.

FE DE ERRATAS DEL N.º 3:

- En la página 13, segunda columna, segundo párrafo, hay una errata en la frase «...Tyr y la serpiente Midgard...»; en vez de Tyr debería constar Thor.

Librería Miraguano

C/ Hermosilla 104 - 28009 Madrid

Telf: 91 40116990

Fax: 91 4021843

E-Mail: miraguano@infornet.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

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, 6 - 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 ilustrados por Fernando Caro.
No puedes perdértelo.

Pedidos e información:

Andrés Díaz Sánchez

C/ Florencio Sanz n.º 15, 2.º D

28025 - Madrid

andresdiazsanchez@hotmail.com

DIN A5, 96 págs - 400 ptas.

Para conseguirlo ingresa su importe + 300 ptas. de gastos de envío en:

Libreta Estrella 2100-3785-80-2100039016

Titular: Andrés Díaz Sánchez

