

José M.º BRAVO LINEROS

— ANDRÉS DÍAZ SÁNCHEZ

SANGRE y ACERO

Aventura, Épica y Fantasía Heroica

N.º 5

475 ptas.

2,85 €

Tres sagas de Fantasía Heroica:

"El Señor de las Profundidades"

"El Nigromante y sus Bestias"

"Reinas de Muerte"

Tygra, Hielo y Fuego

El Monstruo, el Adversario del Héroe

Arach Barbarroja

Rhapsody

Portafolio de Carlos Jiménez

STERANKO

Sangre y Acero n.º 5 – Julio 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 M^a Bravo Lineros, El Forjador

Andrés Díaz Sánchez, El Destructor

Eugenio Fraile La Ossa, El Gladiador

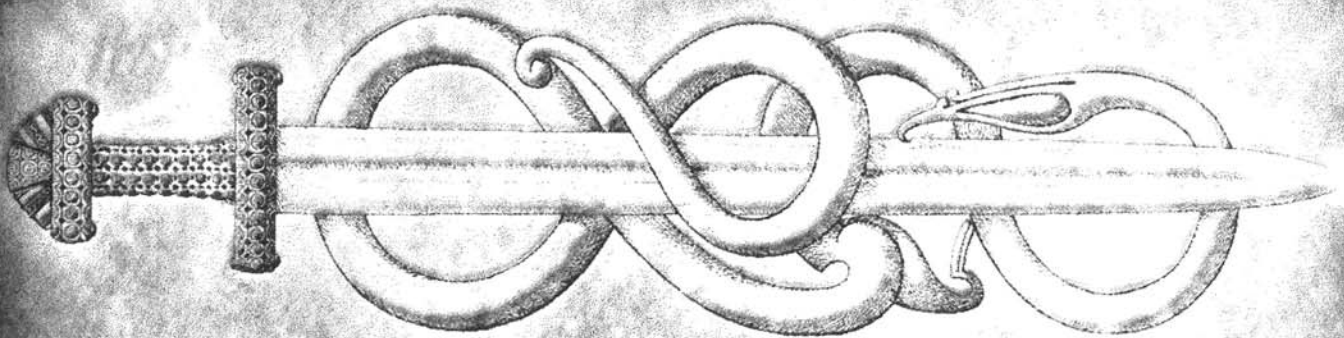
Luis G. del Corral, El Verdugo de Almas

Martín González Martínez, El Asesino Errante

Carlos Jiménez, El Implacable

Marco Paredes Reyes, El Señor del Averno

Israel Sánchez Vicente, el Vengador Oscuro



¿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@yahoogleroups.com

Lista de correo asociada:

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

Canal de Irc:

#espadaybrujeria (www.irc-hispano.org)



↖	PORTADA. <i>Ilustración de Steranko</i>	Pág. 1
↖	FUERZAS DE ÉLITE. <i>Créditos</i>	Pág. 2
↖	EL ARSENAL. <i>Sumario</i>	Pág. 3
↖	ANTES DE LA BATALLA. <i>Editorial. Il. de Segrelles</i>	Pág. 4
↖	EL SEÑOR DE LAS PROFUNDIDADES. <i>Cuarto relato de la Saga de Daramad Mur Asyb, de José M^o Bravo. Il. de Frank Frazetta</i>	Pág. 5
↖	TYGRA, HIELO Y FUEGO. <i>Artículo de Israel Sánchez Vicente. Il. de Frank Frazetta</i>	Pág. 12
↖	EL NIGROMANTE Y SUS BESTIAS. <i>Tercer relato de la Saga de Skarrion Gunthar, de Andrés Díaz Sánchez. Il. de Martín González Martínez</i>	Pág. 15
↖	EL MONSTRUO. <i>Artículo de Marco Paredes Reyes. Il. de Doré y S. Fabian</i>	Pág. 29
↖	RUINAS DE MUERTE. <i>Tercer relato de El Cid, de Eugenio Fraile La Ossa. Il. de Keith Parkinson</i>	Pág. 33
↖	ARUCH BARBARROJA. <i>Artículo de Andrés Díaz Sánchez</i>	Pág. 41
↖	COMPAÑEROS DE BATALLA. <i>Sección dedicada a la reseña de publicaciones del Fandom. Por la Comandancia Suprema</i>	Pág. 43
↖	EL TAJO DEL VERDUGO. <i>Críticas y reseñas</i>	Pág. 45
↖	RHAPSODY. <i>Artículo de Luis G. del Corral</i>	Pág. 51
↖	GALERÍA DE ILUSTRACIONES. <i>Por Carlos Jiménez</i>	Pág. 54
↖	CONTRAPORTADA. <i>Ilustración de Frank Frazetta</i>	Pág. 60

Antes de la Batalla...

¡SALVE, GUERRERO!

...CORAJE... HONOR... AVENTURA... FANTASÍA...

Eso es lo que os traen una vez más las Fuerzas de Élite de SANGRE Y ACERO, tu revista favorita, el carro de batalla que te transporta a mundos de gloria y acero, de héroes, monstruos y dioses. Volvemos a la carga, armados con el material que tu alma salvaje ansia, un contenido lleno de calidad y de poderío: «EL SEÑOR DE LAS PROFUNDIDADES», cuarto relato del indómito aventurero Daramad Mur Asyb, creado por JOSE M.^a BRAVO LINEROS, EL FORJADOR. «EL NIGROMANTE Y SUS BESTIAS», tercera epopeya del legendario Skarrion Gunthar, obra de ANDRÉS DÍAZ SÁNCHEZ, EL DESTRUCTOR. «RUINAS DE MUERTE», tercer canto épico del imbatible Rodrigo Díaz de Vivar, El Cid, escrito por EUGENIO FRAILE, EL GLADIADOR.

Además de las gestas que harán hervir tu sangre, tenemos artículos que atraerán tu interés, tales como: «EL MONSTRUO», ensayo filosófico sobre la naturaleza tenebrosa del héroe, de MARCO PAREDES REYES, EL SEÑOR DEL AVERNO; «TYGRA, HIELO Y FUEGO», homenaje a la célebre película de animación, de ISRAEL SANCHEZ VICENTE, EL SEÑOR DE LA VENGANZA; «RHAPSODY», un estudio sobre este potente grupo de metal épico, de LUIS GUILLERMO DEL CORRAL, EL VERDUGO DE ALMAS, y «ARUCH BARBARROJA», artículo histórico centrado en el sanguinario pirata, escrito por ANDRÉS DÍAZ SÁNCHEZ, EL DESTRUCTOR.

Por si todo esto te pareciese poco, exigente guerrero, te ofrecemos arte épico en estado puro: las ilustraciones del maestro CARLOS JIMENEZ, EL IMPLACABLE.

Todo ello aderezado por las secciones que dan aún mayor solidez a nuestra fortaleza: reseña de fanzines en COMPAÑEROS DE BATALLA y la crítica implacable de los libros, los cómics y el cine que excita nuestro interés en EL TAJO DEL VERDUGO.

Como en cada número, deseamos arrancarte del mundo cotidiano y gris que te rodea y llevarte a lugares peligrosos, oscuros, donde la brujería puede robarte el alma y el acero abrir tu carne. Mundos en los que tú eres el Campeón, el Héroe, el Señor del Destino, el que vive y según dictan Las Leyes del Acero. Agarra bien las riendas del corcel y empuña fuerte la espada.

Nosotros te lanzamos hacia la vorágine para que demuestres de qué estás hecho. Prepárate: COMIENZA LA BATALLA.

José María Bravo Lineros,
El Forjador

Andrés Díaz Sánchez,
El Destructor



El Señor de las Profundidades

DOR JOSÉ MARÍA BRAVO,
EL FORJADOR



esadas y oscuras, las nubes se congregaban en el cielo como temibles huestes aprestándose para la batalla. Un relámpago resplandeció de súbito, apuñalando las densas tinieblas; tras una breve pausa, se oyó el poderoso restallar del trueno. Meciéndose en las

aguas negras y brillantes, las naves atracadas en el puerto se balanceaban ebrias entre el quejido de sus jarcias y arboladuras.

—¡Grumete! ¡Cierra esa condenada ventana! Entra un frío de mil demonios.

Quien había hablado, un hombre de profunda voz y perspicaces ojos castaños, golpeó la mesa con su fuerte puño. Llevaba ropas de cuero tan curtidas como su atezada piel llena de cicatrices; en su crespa melena negra comenzaban a vislumbrarse las canas. Uno de los dos contertulios, sentados como él en torno a una mesa oscura de roble, sonrió con malicia.

El muchacho refunfuñó en voz baja y obedeció, cerrando las contraventanas de la taberna con un gesto brusco. Era alto y delgado, de cabello rubio oscuro y ojos grises. Los rasgos aún suaves y barbilampiños delataban su juventud, pero en ellos se intuía la promesa de un carácter fuerte y decidido. Dejándose caer en su asiento, tomó su pichel y se sirvió de la jarra que presidía la mesa.

—¿Qué tenía el paisaje que fuera tan fascinante? —le preguntó con sorna el hombre de pelo negro—. ¿O es la primera vez que abres los ojos en una tormenta?

El muchacho se rascó el mentón, incómodo.

—No era nada, capitán. Sólo miraba el puerto. La tormenta tiene visos de durar aún varios días.

—Y tanto —terció el que estaba a la derecha del capitán, huesudo, de rasgos rapaces y tez oscura, en cuyos desnudos brazos se apreciaban profundas cicatrices—. El dios Neym debe estar furioso —sentenció, sin ánimo de chanza, con un peculiar e impetuoso acento.

—¡Bah, Malak! No digas tonterías. Siempre estás igual —dijo quien estaba a su lado, de pelo corto y pajizo, cuerpo robusto y rostro peludo y pecoso.

Malak le miró de soslayo y farfulló algo en una extraña lengua. Ignorándole, el otro prosiguió:

—Capitán, ¿cuándo crees que podremos dejar Tar-Ib-Zar? Por los huesos de mi padre que bien nos ha venido esta temporada en seco, disfrutando de lo bueno, pero ya echo de menos la mar.

El capitán sonrió, asintiendo con aire distraído mientras se atusaba su oscura barba.

—No podría decírtelo, Sorel. El *Pigargo* ya está carenado y las provisiones están listas para subirlas a bordo. En un día podríamos zarpar, pero si el viento sigue viniendo del Suroeste nos costará ponernos en franquía —hizo una pausa para beber de su jarro y golpeó después la mesa con la palma abierta—. Eh, Jenl, ¡despierta, muchacho!

El grumete parpadeó, aturdido, mirando con fiera los ojos de su capitán. Éste asintió para sus adentros: el muchacho tenía temple, sin duda. Si vivía lo suficiente para aprender, sería un hombre de mar excelente. Bien extraño resultaba que el segundón de un burgués de

Zaikaman anduviera con ellos, vulgares corsarios, alentado por el hastío de su vida muelle y el afán de aventuras.

—Estás todo el día en las nubes —añadió—. ¿Qué demonios te trae tan pensativo?

La mirada de Jenl perdió su fulgor mientras balbucía una disculpa. Sorel comenzó a reír al ver el embarazo del grumete, el cual apretó los labios, molesto.

—¿Se puede saber de qué diantre te ríes, Sorel? Suéltalo de una vez.

—Bueno, capitán... creo que nuestro grumete está a punto de casarse. —Sorel le dio un codazo a Jenl, el cual le apartó a un lado, hosco.

—Vaya, vaya, Jenl... qué callado te lo tenías, bribonzuelo... —contestó el capitán—. ¿Y quién es la afortunada?

—Capitán —respondió el grumete con aire ceñudo—, creo que ese tipo de asuntos no deben comentarse en la mesa de una taberna.

—Hombre, no te pongas así..., no lo cuentes si no quieres.

Jenl miró con sincero interés el fondo de su pichel, ruborizado.

—Siento ser tan brusco. En fin, de todos modos, si no lo cuento yo mismo este ymalrnio lenguaraz acabará por soltardo tarde o temprano —añadió, clavándole una mirada torva a Sorel, que le guiñó un ojo y volvió a reír, aunque al ver el gesto de su capitán calló en el acto—. Mi padre concertó mi matrimonio con la hija de un amigo suyo, un armador de Tar-Ib-Zar con el que mantiene excelentes relaciones mercantiles. Su hija, mi prometida, Ylna... es bastante guapa, aunque para mi gusto demasiado presuntuosa... —Jenl resopló, mostrando una mueca de hastío—. La boda se había concertado para cuando cumpliera los diecisiete años; Ylna cuenta con una buena dote y su padre me ha ofrecido un cargo en su negocio. Pero todo eso se decidió antes de que contraviniera los deseos de mi padre enrolándome en vuestro bergantín, capitán. Y ahora... no sé qué hacer.

—Comprendo —dijo el capitán—. La disyuntiva es difícil, muchacho. O una rica heredera y una vida próspera pero aburrida como burgués, o la aventura y la libertad, aunque también la amenaza de una muerte indigna en algún patíbulo. En fin, nada podré reprocharte si te decides por lo primero.

—Si sigues a bordo, no vuelvas a dejarte liar por las mujeres —añadió Sorel, zumbón—. Solázate con putas y aléjate de cualquier hembra a la que no tengas que pagarle por pasar una noche de placer: sin duda, tarde o temprano, acabará cobrándote su parte con creces.

—Eso lo dices porque nunca has fornicado de balde —le dijo Malak, vengativo. Jenl rió de buena gana, desquitándose por las burlas del ymarlnio, el cual frunció el ceño y rezongó entre dientes. El capitán, entretanto, había sacado de su faltriquera una pipa de hueso y cargaba su cazoleta de nafar. Sacó un tizón de una pequeña caja y la encendió, exhalando pensativo el humo azulado. Le dio una palmada en el hombro a Jenl y sonrió sin asomo de burla.

—Grumete, este ymarlnio soez lo ha dicho claro... un hombre de mar no está hecho para el matrimonio. La mar es una amante acaparadora y veleidosa, mu-

chas veces cruel e injusta, pero deja una huella imborrable en el corazón de un hombre. Precisamente, tu historia me ha recordado algo muy extraño que me sucedió hace muchos años, y que yo mismo pongo en duda.

Sorel bufó, resignado.

—Oh, no... ya estamos otra vez. Espero que ésta no nos las hayas largado antes. ¿De qué se trata en esta ocasión? ¿Un lance amoroso? ¿Alguna absurda historia de las que nos endilgas para distraernos mientras jugamos a los naipes?

—No, ésta será la primera vez que os la cuente. Así que calla y atiende; es una orden.

Entre refunfuños, el ymarlnio torció el gesto y bebió de su jarro. El capitán del *Pigargo* le dedicó una mirada breve y severa, carraspeó para aclararse la voz y comenzó así su relato:

«Debía tener dieciocho o diecinueve años por aquel entonces. Me desperté con un tremendo dolor de cabeza en el sollado de un barco, tras una noche de juerga en los prostíbulos del puerto de Avleun de la cual mi único recuerdo era un tatuaje de Neym en mi brazo derecho. Alguien me obligó a levantarme dándome de puntapiés y me señaló una hamaca en la que dormí el resto de la borrachera hasta mi primera guardia. Al menos no me desperté encadenado a un banco de boga como un miserable galeote, oliendo a sudor rancio, orines y heces y comido de piojos y chinches.

Luego me enteré de que me había enrolado en la dotación del *Céfiro*, un buque de guerra helktornés que formaba parte de una comitiva de escolta para cuatro naves mercantes cargadas de jade, ébano, coral y especias con destino a Zaikaman. Por aquel tiempo, las hostilidades entre el Imperio Helktornés y el reino de Ghathar se habían recrudecido de nuevo. Numerosas naves de ambas naciones hacían el corso y ningún mercader echaba a la mar sus buques sin protección. No en vano, tres años más tarde se libró la Batalla de las Quijadas, en la que participé en el bando contrario como corsario. Pero ésa es otra historia...

La escuadra de escolta estaba formada por tres buques de guerra aparejados con velas cuadradas rojas y negras, en cuyo paño ondeaba el Leviatán Negro, blasón del Imperio Helktornés; dos de ellas eran bergantines ligeros y maniobrables, y la tercera, el *Céfiro*, la nave capitana de la escuadra, era un magnífico bajel de tres palos y noventa hombres de dotación. Aquel iba a ser el primer viaje del *Céfiro* y, siguiendo la costumbre de aquella tierra, calafatearon sus juntas y ungieron sus cuadernas con la sangre de un esclavo sacrificado a Neym, para propiciarle a la nave el beneplácito del Señor de las Profundidades.

El capitán del *Céfiro* era Tadnoor Rahayd. Se rumoreaba que era un hijo bastardo de Elym Sepharn, por entonces el oligarca de Avleun, nacido de una esclava extranjera de la cual Elym se había encaprichado. En todo caso, el oligarca había auspiciado su admisión en la Armada Imperial. Aunque Tadnoor llegó a ser capitán por méritos propios, siempre se sospechaba que Elym le había ayudado a ascender en el escalafón. Los hombres del *Céfiro*, según me enteré al poco del comienzo del viaje, tenían de él algún que otro recelo por dicha causa.

Tadnoor era muy apuesto. Alto, enjuto y ancho de hombros, traía de cabeza a las jóvenes damas de los oligarcas y a sus no tan jóvenes madres. Quién sabe; quizá le habían adjudicado el rango de capitán de la Armada para alejarle de la Corte y propiciar una honrosa y conveniente muerte en combate, o las suficientes cicatrices para afearle.

El tiempo estuvo calmado durante la primera semana de viaje, en la que debimos cubrir unas ciento cincuenta leguas. Sin embargo, al octavo día, una fuerte tormenta comenzó a barruntarse en el horizonte.

Tadnoor Rahayd no ahorró cuidados. Aferró las velas y se preparó para lo peor. Cuando se abatió la tormenta, Tadnoor disipó las dudas que había albergado la dotación del *Céfiro*. Un petimetre de la corte habría huido a su camarote mientras echaba las entrañas, pero él aguantó el tipo, dirigiendo con su bien templada voz a la tripulación. La tremenda furia de la tormenta nos azotó durante tres días; los fuertes aguaceros apenas nos permitían discernir algo a más de tres brazas de nosotros. Una enorme ola arrastró a tres hombres; un cuarto murió al romperse la burda del trinquete y fustigarle el rostro: el cabo le hizo trizas la cara, quebrándole el cuello como si fuera una rama seca.

Al cuarto día amainó la tormenta. El neblinoso amanecer nos encontró empapados y exhaustos, con el bramido del viento aún resonando en nuestros oídos. Tadnoor, a pesar de tambalearse por el cansancio, empezó a organizar a la tripulación y envió a varios de nosotros a revisar los daños. Había entrado un paso de agua por las juntas de las cuadernas y una pequeña brecha en uno de los baos, además de haberse roto varios de los obenques del palo mayor. El maestro carpintero y sus ayudantes comenzaron a reparar el destrozo y el resto de la tripulación se ocupó de cambiar los cabos rotos de la jarcia firme y achicar el agua de la sentina.

A mediodía, el calor del sol disipó la niebla. Fue entonces cuando nos dimos cuenta de que estábamos solos. Tadnoor palideció. Desde las cofas, ninguno de los vigías avizoraba rastro alguno de las otras naves de nuestra escuadra. Según los cálculos de Selaj, el navegante del *Céfiro*, la tormenta nos había arrastrado más de cien leguas al Suroeste, separándonos de los demás navíos, si es que éstos no se encontraban ya en el fondo del mar.

Tadnoor se mordía los puños de rabia e impotencia, maldiciendo nuestra mala fortuna. Azuzó a la tripulación hasta bien entrada la noche, ordenando cambiar el velacho del trinquete, rasgado durante la tormenta. Agotados, vacilábamos a punto de desmayarnos. El propio Tadnoor sufrió un vahído y le faltó poco para derrumbarse: no tuvo más remedio que seguir los consejos de su primer oficial, dándonos al fin permiso para descansar. Respiramos llenos de alivio y nos tendimos como muertos en las hamacas, cayendo en un pesado sueño de inmediato.

Aunque nunca antes debía necesitar tanto el sueño me desperté en mitad de la noche, sudoroso y desazonado, con la boca reseca como si me hubiese tragado la mitad del mar de Sentern. Decidí subir a la cubierta a pasear y, una vez saciada mi sed, le ofrecí el relevo al hombre que estaba de guardia, el cual me entregó gustoso el farol. Llené mi pipa y me recosté en el

cabillero, perdiendo la mirada en el horizonte. Una vivificante brisa hacía cabrillar las aguas. Respiré el aire puro que sucede a las tormentas, aliviado de mi desazón, y fumé mi pipa en silencio.

Poco después me percaté de la luz que ascendía hacia el castillo de proa. Una sombría figura se recortaba contra el resplandor del faro, deteniéndose luego junto a la baranda.

Intrigado por saber quién era mi compañero de insomnio, me acerqué por estribor con cautela. Pronto reconocí la altiva silueta de Tadnoor escudriñando el horizonte, tan quieta como el mascarón de proa. Tal vez meditaba el rumbo a seguir, maldiciendo aquel contratiempo. Decidí no molestarle —gastaba un genio terrible— y regresé al cabillero. Avivé la llama del farol, cargué de nuevo mi pipa y volví a otear en la distancia.

Lo que divisé me dejó paralizado. A estribor, a unas veinte brazas del *Céfiro*, descubrí la cabeza y hombros de una mujer que flotaba en el mar. Sus facciones tenían una hermosura terrible, orladas por una oscura melena; su esbelto cuerpo, desnudo y blanco, se mantenía a flote sin esfuerzo. Absorto, permanecí mudo, mirándola sin parpadear siquiera. Tras un largo rato, seguí con mis ojos la dirección de su mirada.

La mujer contemplaba a Tadnoor con aire de embeleso; sus labios finos y lívidos se extendían en una sonrisa arrebatadora. Tomé aliento y me atreví a llamar su atención, reuniendo todo el valor que pude. No recuerdo qué le dije... ¿qué podía haber dicho con algo de sentido en aquella situación? Ella escuchó mis balbuceos y volvió la cabeza hacia mí, asustada. Luego, el sobresalto se esfumó de su rostro y me dirigió una mueca pícara, zambulléndose en las profundidades. Tan rápido se desvaneció de mi vista que creí haber sufrido una alucinación...»

—¡Una nereida! —dijo de pronto Malak, con un apasionado brillo en sus oscuros ojos—. Las leyendas cuentan que son las concubinas del Señor de las Profundidades. Cuando su señor duerme se divierten haciendo naufragar a los barcos con sus cánticos, para apoderarse después sus tesoros y esclavizar a los ahogados.

El capitán se encogió de hombros y aprovechó para servirse más cerveza, mientras Sorel bufaba con aire escéptico y volvía los ojos al techo. Nada más llenar su jarro y darle dos largos tragos, el capitán continuó su relato:

«El amanecer me sorprendió sumido en sombríos pensamientos. Apagué el farol y los fanales de popa y volví a mi hamaca, caviloso. Sin embargo, cuando desperté al mediodía ya había olvidado casi por completo aquel incidente. El trabajo con la jarcia y los últimos repasos a la estiba de la bodega me hicieron desestimar aquellos recuerdos, producto sin duda de la falta de sueño y el agotamiento.

El tiempo seguía presentándose encapotado y con muy poco viento. Los hombres del *Céfiro*, yo mismo entre ellos, mascullábamos reniegos, inquietos, pues aquella calma no era natural. Tadnoor paseaba por la cubierta ceñudo y ojeroso, mesándose el cabello de pura impotencia; cualquier esperanza de encontrar a la escuadra era demasiado difusa ya.

Al tercer día sin apenas una ligera brisa con que alimentar las velas, un rumor fue la comidilla de la tripulación.

Durante una de las guardias, Ivnar, un veterano, afirmaba haber oído hablar en sueños al capitán, mascullando algo ininteligible y debatiéndose como agitado por las fiebres. Aseguró también haber oído una remota y sibilante melodía susurrada por una voz de mujer. Los hombres cruzaron los dedos, pues aquello era presagio de desgracias.

El contraestrete disolvió pronto la reunión con el gato de nueve colas, enviándonos a nuestros puestos, temeroso de un motín. Mas no pudo evitar que se hablara del tema, pues la noche siguiente ocurrió algo bastante extraño. El hombre de guardia, inquieto, había despertado al primer oficial. Éste llamó a cinco de sus hombres de confianza en la dotación, yo entre ellos, y subimos todos hasta la cubierta. El guardia señaló una figura a unos diez pasos de nosotros.

—¡Es el capitán! —nos dijo en voz baja—. Anda en sueños.

El primer oficial respiró hondo y nos ordenó seguirle. Nos acercamos a Tadnoor, que caminaba como borracho, vestido con una simple túnica de estameña. Avanzaba hacia el coronamiento con la mirada perdida en la distancia y su cuerpo tambaleándose al andar. En la toldilla, la puerta de su camarote se veía entreabierta. Le observamos en silencio por miedo a sobresaltarle, hasta que el primer oficial carraspeó, indeciso, y por fin se decidió a llamarle.

Tadnoor no le hizo caso alguno. Antes de que estuviera a tres varas del coronamiento el primer oficial nos hizo una seña y fuimos tras él, sujetándole antes de que se abalanzase al mar. No se resistió, ni tan siquiera parecía notar cómo le agarrábamos. Ayudado por dos hombres, el primer oficial llevó a Tadnoor a su camarote. Los demás nos quedamos entretanto solos en la cubierta, mirándonos azarados. Un presentimiento me hizo acercarme por donde Tadnoor había intentado arrojar. La mar estaba tranquila y oscura; apenas corría algo de brisa. El primer oficial regresó junto a sus dos ayudantes y nos advirtió que mantuviésemos el asunto en secreto o nos las veríamos con el gato. Asentimos y bajamos cabizbajos al sollado, tendiéndonos de nuevo en nuestras hamacas.

Tras aquel incidente, el primer oficial dispuso a un hombre de confianza para que vigilase la puerta del camarote de Tadnoor, al cual veíamos cada vez más ojeroso y enfurruñado. Los hombres comentaban entre murmullos lo extraño de aquella medida, augurando un desenlace trágico. Una mañana, mientras descansábamos en la cubierta, maldiciendo aquella calma, volvimos a rumiar nuestras sospechas y temores sobre los acontecimientos. Muchos creían que el *Céfiro* estaba maldito, o, tal vez, era Tadnoor el que había incurrido en la ira de algún dios del mar. Aún más: aquella misma tarde, mientras laboreábamos las velas, pues había comenzado a soplar una ligera racha de viento del Oeste, Ivnar nos contó una conversación entre el primer oficial y el contraestrete en la que comentaban que Tadnoor había vuelto a deambular en sueños, atormentado por extrañas pesadillas. Aquello ensombreció aún más nuestros ánimos; quizá Tadnoor estaba en verdad maldito por los Hados.

Esa noche me tocó la guardia nocturna e Ivnar, el cual decía no dormir nunca desde que una

maza estuvo a punto de abrirle la sesera, decidió acompañarme, compartiendo conmigo un odre de licor que le había escamoteado al cocinero. El ron nos alegró el espíritu, haciéndonos más llevadera la guardia. La noche era de las más oscuras que recuerdo; apenas podíamos ver a dos codos de nuestras narices, pese al resplandor del farol y los fanales de popa.

Ignoro quién lo oyó antes, ya que aquel lobo de mar tenía un oído agudo donde los hubiera aún a sus años. Era una especie de chirrido cadencioso, como si algo arañase el costado de la nave. Luego escuchamos un chapoteo y el gotear del agua, y de nuevo sonó el ludir a babor. Ivnar y yo nos miramos en silencio. Cogió el farol y me hizo una seña. Asintiendo, le seguí de cerca, con el corazón en vilo.

Nos detuvimos a escuchar cerca del trinquete. Aunque débil, el chirriar persistía. Ivnar subió la llama del farol y se lo pasó a la mano izquierda, levantándolo para alumbrar a nuestro alrededor; con su otra mano tomó su hacha. Imi-tándole, desvainé mi sable.

El chirrido cesó. Oímos el agua goteando contra la cubierta, y unos pasos lentos y blandos yendo hacia popa. Ivnar balanceó el farol, ahuyentando la oscuridad. Las sombras danzaban al compás de la luz, tal que bestias al acecho.

Llegamos hasta el palo mayor. Ya no se oía el rumor de pasos; de repente, sacudí el hombro de Ivnar, el cual se sobresaltó, ahogando un terno. Le señalé la cubierta. Había descubierto unos charcos de agua recientes junto a la borda. De ellos partían unas pisadas de gran tamaño y forma vaga.

Nos acercamos a investigar con cautela. El rastro seguía hacia la toldilla, pero desaparecía poco después. Ivnar adelantó el farol y escudriñamos a nuestro alrededor. Teníamos los nudillos blancos de apretar nuestras armas.

Lo que ocurrió a continuación fue tan rápido que apenas puedo recordarlo con claridad. Los pasos volvieron a resonar a nuestra izquierda y columbré una sombra enorme cerniéndose sobre Ivnar. Le oí aullar de miedo y desplomarse como un fardo, a dos palmos de donde me encontraba. El farol chocó contra la cubierta con estrépito, apagándose. Unos ojos amarillentos avanzaron hacia mí en la oscuridad. Retrocedí lleno de pánico, bramé un grito de rabia y golpeé a ciegas. Algo duro y resbaladizo semejante al cuero mojado resistió el filo de mi sable; escuché un fuerte gruñido y sentí cómo me arrancaban el arma de las manos, merced a un poderoso tirón.

Azotado por el pánico, salté atrás para eludir una arremetida. Lo que me pareció un brazo largo y poderoso me rozó el hombro cuando me apartaba rodando por la cubierta. Mis manos tropezaron con el cadáver de Ivnar y busqué su hacha a ciegas. La arranqué de sus dedos muertos para empuñarla con ambas manos y me volví justo a tiempo para defenderme. Agachándome, descargué un mandoble. El filo cortó aquella carne correosa, quebrando algo duro. Un acre hedor a salmuera y pescado podrido me azotó el rostro, revolviéndome las entrañas. Escuché un rugido que retumbó en el silencio de la noche, un par de rápidas zancadas y, por último, un fuerte chapoteo.

Me levanté tambaleándome y llamé a voces a mis compañeros, que ya por entonces se habían despertado. La dotación salió en tropel por el tambucho, al-

borotando a mi alrededor, mientras el primer oficial y el contramaestre trataban de imponer orden. Alguien prendió un farol e iluminó la escena. El primer oficial llegó hasta mí, me miró y luego contempló el cadáver de Ivnar, boca abajo en un creciente charco de sangre. Le dio la vuelta con el pie. Estaba abierto en canal desde el pecho a la ingle, con los labios de la herida desgarrados. Cuando comenzaba a responder el batallón de preguntas del contramaestre y el primer oficial, el capitán Tadnoor salió de su camarote. Sus ojos hundidos y cavernosos brillaban febriles, pero su voz sonó firme, acallando el tumulto. Se acercó hasta mí, observó por unos momentos el cadáver de Ivnar y me pidió explicaciones.

Trataba de explicarle lo ocurrido, señalándole los charcos de agua que había dejado la criatura, cuando varios hombres comenzaron a gritar, abalanzándose hacia estribor. La tripulación les siguió con tal premura que el bajel sufrió un ligero balance.

Tadnoor se acercó a estribor azorado por un mal presagio y siguió con la vista la dirección hacia la cual apuntaban sus hombres. Era una mujer, esbelta y de excepcional hermosura. Estaba de pie sobre las olas, a unas veinte brazas del *Céfiro*. Su pelo color azabache descendía hasta sus hombros, ornado con guirnalda de plata; su cuerpo pálido y desnudo se ofrecía ante nuestros ojos. Aquella visión embriagadora dejó paralizada y sin habla a la tripulación.

La mujer curvó sus labios de color cárdeno en una sonrisa. Sus ojos de jade pulido se clavaron en Tadnoor; en un gesto lánguido y sensual extendió los brazos, invitándole a que se reuniera con ella. Tadnoor se aferró a la borda con tal fuerza que se oyó chasquear la madera. Atrasó la cabeza y retrocedió exhalando un quejido, sin color en el rostro. Nos retiramos casi sin darnos cuenta, azorados. La mujer volvió a insistir en su silenciosa llamada, los blancos y suaves brazos abiertos, susurrando una melodía suave y poderosa, como el runrún del viento antes de una tempestad. Tadnoor se acercó de nuevo a la borda y la mujer sonrió complacida. El viento había arreciado mientras tanto; el *Céfiro* cabeceaba sacudido por el oleaje.

El capitán, con un esfuerzo que se me antojó casi inhumano, retiró su mirada de la mujer y le dio la espalda, aullando una maldición al vernos quietos. Sus gritos sacaron a la tripulación del pasmo y nos aprestamos a soltar trapo para aprovechar el viento que soplabla del Oeste. Miré una vez más hacia estribor, pero no conseguí distinguir a la mujer. Sin embargo, el viento trajo un aullido de rabia, agudo y escalofriante, que nos dejó paralizados. Antes de que nos recuperásemos, el rozar contra el casco que Ivnar y yo habíamos oído hacía poco se repitió de nuevo, multiplicado.

Aquellos extraños ruidos alarmaron a la dotación. Muchos bramaban maldiciones o proferían gritos de horror. Tropezábamos entre nosotros mientras nos afanábamos en cumplir las órdenes del contramaestre, de tan oscuro que estaba. De pronto, los golpes y arañazos sonaron con fuerza a babor y comenzamos a escorar hacia aquel costado. La tripulación aulló aterrada, precipitándose entre tumbos hasta la borda de babor.

Lo que vimos nos heló la sangre. Decenas de pares ojos centelleaban en el costado del *Céfiro* con una luz

malévola y amarillenta, ascendiendo por el casco. En la oscuridad se insinuaron horribles siluetas de forma vagamente humana y piel escamosa, miembros ganchudos y aguzados colmillos. Tadnoor ordenó zafarrancho de combate; el caos estalló en la cubierta mientras se repartían las armas y nos dirigíamos a nuestros puestos. Me apoderé de una lanza y me reuní con los demás en la borda. La oleada de seres del abismo llegó hasta nosotros.

Grité mientras hundía mi lanza en unas fauces abiertas colmadas de aguzados colmillos, traspasando el cráneo de la criatura hasta la nuca. Retiré la lanza y acometí de nuevo, mas la moharra se desvió sobre un hueso cartilaginoso. Una palmeada garra hizo trizas el astil y me asió por la garganta. Me debatí con ambas manos, tratando de liberarme. Sentí un aliento ponzoñoso en el rostro y una boca de pesadilla se abrió para segar mi cuello. Gruñí, exasperado; hallé mi daga y la desenvainé, tirándole un tajo al enteco y escamoso brazo que me atenazaba. El filo cortó la carne hasta el hueso; escuché un gruñido de rabia y la presa de la garra cedió. Me libré de ella, retrocediendo medio asfiziado.

Quando me adueñaba de las armas de un compañero caído para reanudar el combate escuché la voz del primer oficial, por encima del chillar angustioso de los hombres y el gutural gruñido de aquellas criaturas.

—¡A estribor, capitán! ¡Nos atacan!

Tadnoor detuvo un zarpazo con el broquel, cortó un horrendo rostro de un golpe de sable y reculó dos pasos antes de mirar a estribor. Otra oleada de criaturas había trepado hasta la cubierta y avanzaba hacia nosotros.

—¡Agrupaos! —clamó, imponiendo su voz al estrépito de la lucha—. ¡Entre el trinquete y el mayor!

Nos apresuramos a formar un círculo en el centro de la cubierta, mirando con pavor a los seres de las profundidades que nos acometían; más de uno aflojó sus entrañas sobre los pantalones. Me mordí un labio hasta hacer brotar la sangre para contener el miedo, arrojando al primero de los seres. Sus zarpas dieron contra mi broquel y arrancaron esquirlas de bronce y madera. La violencia del impacto me enervó el brazo hasta el hombro y me obligó a afianzar los pies, mas aguanté y devolví el ataque. Mi sable mordió su pecho con fiereza, traspasándole hasta partírle el corazón. Su pesado cuerpo se derrumbó sin un quejido. Me volví a tiempo para evitar una dentellada al cuello; tajé una rodilla, cortando tendones y partiendo un hueso. Oí con satisfacción un rugido de dolor y hundí una estocada en el cuello de mi enemigo.

Otro zarpazo me rasgó el jubón de cuero. Con una aguda punzada de dolor, sentí cómo el golpe me partía una costilla. Jadeé, a punto de ceder; aplastando con el broquel unos ojos ambarinos y sajando un escamoso cuello de un sablazo. Mis compañeros morían en la oscuridad: tajaban con frenesí, medio cegados por la sangre, el dolor y el miedo. Un hombre se desplomó a mi lado, sujetándose su destrozada garganta. Trastabillábamos con los cadáveres y resbalábamos en los charcos de sangre. Tan sólo quedaba la tercera parte de la dotación, espalda contra espalda, los brazos y manos doloridos de asestar cuchilladas.

En lo más recio de la lucha, una oscuridad como jamás había conocido cubrió mis ojos; creí que nos había-

mos hundido al fin en los abismos. Escuchaba el furioso agitar del océano y sentía las olas contra el casco, barriendo la cubierta. De pronto nos encontramos sin ningún enemigo al que plantar cara, tanteándonos en las tinieblas. Con el sable por delante, vagabundé a ciegas sorteando entre tropezos los cadáveres. Un destello en el cielo me hizo alzar los ojos. Descubrí una figura sombría y poderosa perfilándose en la oscuridad: su titánica cabeza rozaba el firmamento y sus ojos relucían como un crisol; su voz era el trueno, su barba y cabellos las nubes negras y airadas. Divisé también una silueta diminuta y pálida en mitad del pié-lago. La mujer que había increpado a Tadnoor permanecía sobre las crestas plateadas de las olas, pero ahora no sonreía: en sus ojos brillaba el miedo. Suplicante, parecía extender sus brazos hacia aquella colosal entidad en un vano ruego por detener su cólera. Una ola sepultó su blanco cuerpo bajo las aguas y no volví a verla.

Sentí la mirada de aquella potencia deteniéndose en nuestro frágil cascarón; poco después, su terrible silueta se desvaneció en la oscuridad. La tormenta nos sacudía con tremenda fuerza. Entre los crujidos de los mástiles, el *Céfiro* comenzó a escorar a babor, zarandeado por las enormes olas que restallaban contra el casco. Agarrándome a la jarcia para no irme por la borda, vi a Tadnoor a tres pasos de donde me encontraba, borbotando como si le hubieran cortado la garganta. En su agonía se había arrancado los restos de su jubón. Mientras se agitaba, dos largos tajos se abrieron en los costados de su cuello, por debajo de la oreja. La sangre manó a chorros.

En eso, una tremenda ola se alzó sobre el *Céfiro*. Me aferré desesperadamente a los obenques y tomé aire antes de que restallase. La ola chocó contra el casco, arrancó el bauprés y empujó con formidable violencia el bajel. Cuando abrí los ojos, empapado y jadeante, Tadnoor ya no se encontraba entre nosotros. Algún tiempo después, uno de mis compañeros me aseguró haber visto un monstruoso pez arrastrado por las olas, pero jamás llegué a creerle.

El *Céfiro* cabeceaba, escorando ya sin remedio hacia babor. Me acerqué a mis compañeros. No encontré ni al primer oficial ni al contramaestre; las olas debían haberles arrastrado al mar, o quizá habían perecido en la contienda. Tuve que gritar con todas mis fuerzas para que pudieran oírme.

—¡El esquite! ¡El barco se va a pique!

Asintiendo, mis compañeros me siguieron y avanzamos hacia el esquite, asiéndonos a lo que pudimos para conservar el equilibrio. Retiramos la lona de cuero y cortamos las amarras. Con un rozar quejumbroso, el esquite resbaló hasta babor y golpeó a un hombre que no había podido retirarse a tiempo, partiéndole el cráneo.

El esquite flotó en el agua que anegaba la cubierta por babor. Nos subimos a él, armándonos de los remos y bogando para alejarnos del *Céfiro*. Llevábamos quince brazas a boga forzada cuando, con un sonido de succión, el *Céfiro* desapareció bajo las aguas...

... y eso fue todo. La tormenta fue terrible: el esquite estuvo a punto de zozobrar, pero tras dos días sufriendo calamidades el tiempo amainó y, un día más tarde, hambrientos y agarrotados por el frío, divisamos en la distancia a los navíos de la escuadra. Poco después nos

recogió uno de los bergantines. Sus tripulantes no acababan de creerse que pudiéramos sobrevivir a la tormenta; cuando llegó el momento de explicar lo ocurrido, dijimos tan sólo que el *Céfiro* había naufragado. No nos hubieran creído de haber dicho otra cosa...»

—Y no puedo reprochárselo —dijo Sorel con desgana—; es la historia más absurda que nos has contado. Y eso que te hemos oído bastantes, a fe mía.

Ignorando la chanza, el capitán apuró su jarra y suspiró, limpiándose los labios de espuma. Observó a Jenl, rascándose el mentón con aire ausente.

—Bien, eso es todo. Creo que ya es momento de retirarse. —El capitán se levantó y estiró los brazos, bostezando—. Pero antes, propongo el último brindis de la noche —añadió—. Por ti, Jenl.

Malak, que había oído con sumo interés la historia del capitán, alzó su jarro. Sorel dejó de refunfuñar y le imitó, risueño. Jenl suspiró, levantando su pichel para unirse al brindis, pensativo.

La luz de un amanecer frío y rojizo bañó la ciudad de Tar-Ib-Zar, despertando a los cormoranes y las gaviotas, que saludaron con su griterío la llegada del día. Los barrios del puerto comenzaron a llenarse de animación, de gritos, insultos y reniegos, ir y venir de gente. En uno de sus malecones de piedra gris, la tripulación del *Pigargo* se disponía para zarpar. Su capitán revisaba los preparativos, lanzando ternos y dando puntapiés a sus hombres. Subió

hasta el gobernalle, donde aguardaba Malak. Desde el puente, Sorel, el contramaestre, transmitía sus últimas órdenes a los hombres.

—Parece que Jenl ha preferido quedarse —dijo de pronto Malak, inexpresivo hasta el momento.

El capitán se atusó su barba, manoseando el timón de labrada madera.

—Sí, amigo mío. Le echaré de menos. Era un chaval excelente, pero hace bien quedándose.

Malak sonrió para sus adentros. Su oscuro y enteco brazo señaló una figura en el muelle.

—¡Capitán Daramad! —gritaba un muchacho rubio y de tez morena, con un petate de cuero al hombro, mientras corría hacia el embarcadero.

El capitán del *Pigargo* no pudo reprimir su alegría y se acercó a la baranda del castillo de popa, saludando a Jenl.

—¿Y tu prometida, Jenl? ¡Tu padre te matará!

—¡Al cuerno con ella y con mi padre! ¿Puedo subir?

Soltando una carcajada, ordenó a sus hombres que volvieran a tender la pasarela hasta el muelle. Jenl subió hasta el bergantín, jadeante por la carrera. Paseó su vista por la cubierta, saludando a sus atareados compañeros, gozoso. Sorel se acercó a él y le palmeó la espalda, sonriente.

—Vaya, vaya... me alegro de que estés con nosotros, grumete. ¿Pero qué esperas ahí quieto como un pasmarote? ¡Sube ahora mismo a la verga del trinquete y desata el velachol!

Jenl asintió, trepando presuroso por los flechastes. Poco después el *Pigargo* soltaba amarras y salía del puerto de Tar-Ib-Zar, con sus rojas velas flameando al viento y su proa enfilada hacia el brumoso horizonte.

© José María Bravo, *El Forjador*

TYGRA: FUEGO y HIELO



na de las más curiosas y desconocidas joyas del escaso cine de Fantasía Heroica que surgió a raíz del éxito comercial del mítico largometraje «Conan el Bárbaro» (1982) de John Millius, responde al título de *Tygra: Fuego y Hielo*. Los aficionados más curtidos recordarán dicha película con agrado y puede que hasta con

nostalgia; mas, para aquellos recién llegados, es muy posible que no quiera decir gran cosa.

Si pertenecéis a este segundo grupo, sabed que os habéis perdido un importante largometraje dentro de la FH y, también, del cine de animación.

Corría el año 1981. Ralf Bakshi, el director que revolucionó el cine de animación a mediados de los setenta con películas como *Fritz the Cat* o *Heavy Traffic* instaurando la animación «para adultos» tal y como la conocemos hoy en día, se había propuesto sacar adelante un arriesgado proyecto que igualara los resultados de taquilla obtenidos por su adaptación animada del clásico de Tolkien *El Señor de los Anillos* (1978).

Este último título había cosechado un éxito notable den-

tro del campo de la animación, y consiguió abrir una nueva vía para futuras producciones que se alejaran del canon infantil impuesto por la todopoderosa Disney. Además, contribuyó al incremento de ventas que sufrieron las obras de Tolkien y, por extensión, al auge de la FH en los últimos años de los setenta y los primeros ochenta, que alcanzó su punto más álgido tras el estreno de la ya citada *Conan el Bárbaro*.

Bakshi ha sido un innovador desde los principios de su carrera, y siempre ha pensado que el cine de animación debería servir para explorar nuevos mundos a los que el cine de imagen real le resultaría muy difícil asomarse. El director tenía muy claro que las producciones de los estudios Disney dejaban insatisfecho a un amplio sector de público interesado en historias más adultas, y eso fue lo que le impulsó a realizar *El Señor de los Anillos* (de hecho, el propio Tolkien, antes de su muerte en 1973, especificaría claramente su negativa a que Disney adaptase cualquiera de sus obras. Y así lo hizo constar en su testamento). Los dibujos animados también podían tener contenidos más adultos.

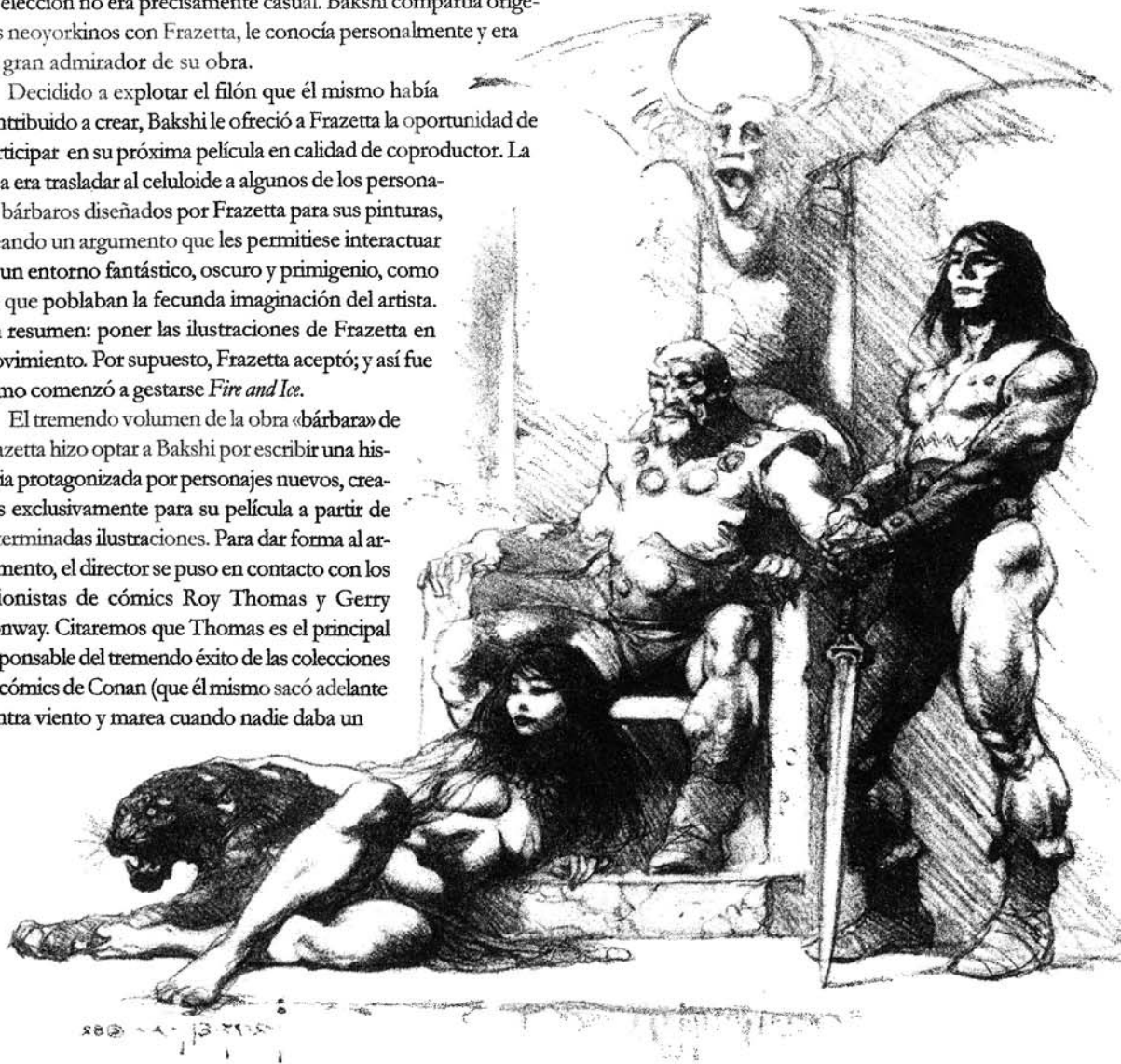
La FH le había dado muy buenos resultados en su primera película pensada para el gran público, y en los años que siguieron cualquier cosa que oliese a bárbaros empezó a ser tremendamente rentable. Eso era todo lo que Bakshi necesitaba para decidirse a trabajar con uno de los mejores ilustradores fantásticos de la época: Frank Frazetta.



La elección no era precisamente casual. Bakshi compartía orígenes neoyorkinos con Frazetta, le conocía personalmente y era un gran admirador de su obra.

Decidido a explotar el filón que él mismo había contribuido a crear, Bakshi le ofreció a Frazetta la oportunidad de participar en su próxima película en calidad de coproductor. La idea era trasladar al celuloide a algunos de los personajes bárbaros diseñados por Frazetta para sus pinturas, creando un argumento que les permitiese interactuar en un entorno fantástico, oscuro y primigenio, como los que poblaban la fecunda imaginación del artista. En resumen: poner las ilustraciones de Frazetta en movimiento. Por supuesto, Frazetta aceptó; y así fue como comenzó a gestarse *Fire and Ice*.

El tremendo volumen de la obra «bárbara» de Frazetta hizo optar a Bakshi por escribir una historia protagonizada por personajes nuevos, creados exclusivamente para su película a partir de determinadas ilustraciones. Para dar forma al argumento, el director se puso en contacto con los guionistas de cómics Roy Thomas y Gerry Conway. Citaremos que Thomas es el principal responsable del tremendo éxito de las colecciones de cómics de Conan (que él mismo sacó adelante contra viento y marea cuando nadie daba un



duro por la FFI), de cuyos guiones se encargó en solitario durante casi diez años ininterrumpidamente. Gerry Conway, además de ser un gran amigo del propio Thomas, tenía en su haber un buen número de excelentes guiones, entre los que podemos destacar varias historietas de Ka-Zar (por ser colindantes con la FFI) publicadas en la histórica revista *Savage Tales* (Relatos Salvajes) a mediados de los setenta; además de algún que otro número de *La Espada Salvaje de Conan*. En 1981, Thomas, temporalmente desligado de la Marvel, acababa de participar en el rodaje del Conan de Millius; mientras que Conway había dejado su etapa a cargo de los guiones de Spiderman para dedicarse de lleno a la televisión.

Así, en colaboración directa con Bakshi y el propio Frazetta, se escribió el guión definitivo. La trama se desarrolla en una especie de mundo prehistórico, situado en el último periodo glacial que cambió la superficie del planeta para dar inicio a la historia del hombre primitivo, en el que se mezclan elementos clásicos de la Fantasía Heroica (tales como brujos y bárbaros de lo más genuino) y grandes saurios antediluvianos, dando lugar a una historia trepidante.

Después de someter el País del Hielo y crear un imparable ejército con sus habitantes, la perversa bruja Juliana y su hijo Nekron, a quien ha transmitido todos sus conocimientos sobre magia negra y poder mental, comienzan una gue-

rra de conquista, haciendo avanzar la gigantesca masa de hielo sobre la que se erige su castillo (Pico helado) hacia el Sur. El único obstáculo que se interpone entre Nekron y el completo control del mundo es el rey Harol, que desde su fortaleza (tallada en la pared de roca de un volcán y conocida como «El Guardián del Fuego») se niega a someterse al poder del hielo. Para obligarle a ceder ante sus exigencias de rendición incondicional, Juliana ordena a varios de sus sub-humanos (una suerte de neanderthales) que secuestren a la hija del rey Harol: la Princesa Tygra. Sólo la intervención de Lhark, el único superviviente del Pueblo del Norte, y de un misterioso guerrero enemigo de Juliana, podrá evitar la derrota final de las gentes refugiadas en El Guardián del Fuego.

El personaje de Tygra estaba directamente inspirado en *La Mujer Pantera*, una de las obras más populares de Frazetta, publicada originalmente como portada para el n.º 16 de la revista *Creepy* en 1966 (años después, el óleo sería ampliamente modificado por el artista, e incluido en su colección privada en 1975); así como en *La Princesa Cautiva*, otra pintura que apareció como portada, aunque esta vez para la novela de Edgar Rice Burrows *La gente Olvidada del Tiempo* (portadilla del relato *El Señor del País Verde* en el n.º 4 de SYA). De hecho, el secuestro de la princesa, que acaba siendo el detonante de toda la acción, es el desarrollo de esta misma imagen. Resulta especialmente interesante

comparar esta ilustración, junto con otro trabajo a tinta para la contraportada de un n.º de *The National Lampoon* (una revista satírica que alcanzó cierta popularidad en los USA a mediados de los 70), con la secuencia del secuestro de Tygra y su posterior enfrentamiento con un sub-humano, blandiendo un fragmento de hueso a modo de arma.

Del mismo modo, el desconocido guerrero que salva a Lhark de los lobos, a quien denominaremos *Berserker*, a falta de otro nombre mejor, es una curiosa mezcla a medio camino entre el Conan de sus legendarias portadas para la primera serie de novelas de Howard editadas por Lancer, y el enigmático personaje aparecido en su portada para otro libro de Burrows: *La Gente Olvidada del tiempo*. La similitud entre esta última pintura y la escena en la que el *Berserker* contempla el arrasado Pueblo del Norte desde su caballo, subido en lo alto de una loma, es también destacable. Parece evidente que la admiración que director y guionistas le profesaban a Frazetta convirtió el largometraje en un trabajo plagado de homenajes a su obra.

La implicación del ilustrador en el proyecto fue total, dedicándose exclusivamente a la película durante tres años seguidos (de 1981 a 1983). Planificó todo el metraje, supervisó los fondos para que no desentonasen con su estilo, esculpió con sus propias manos unos bustos de los personajes principales para que sirvieran de guía a los animadores y dibujó una magistral serie de ilustraciones a lápiz para la secuencia introductoria de los primeros minutos de proyección. Incluso llegó a colaborar en el proceso de realización de las escenas de combate, aconsejando a actores y especialistas con el fin de lograr el máximo realismo.

La mayor parte de la película se rodó primero en estudio con actores de carne y hueso (tal y como ya hiciera Bakshi en *El Señor de los Anillos*, aunque con unos resultados sensiblemente inferiores que en la película que nos ocupa) para dibujar después sobre las imágenes ya rodadas. De este modo se consigue un movimiento humano prácticamente perfecto. Es lo que se conoce como «animación paso a paso». Este proceso es mucho más habitual de lo que se piensa en las películas de dibujos animados, y ha sido empleado por Disney en la mayoría de sus clásicos, antes de que la llegada de la informática revolucionara completamente el sistema de trabajo tradicional.

El resultado final supone una verdadera gozada tanto para los aficionados a la FH como para los seguidores de Frazetta. La acción y el entretenimiento no decaen en solo instante, las escenas de lucha son bastante mejores que las de muchos largos de acción real y la historia, pese a adolecer de ciertas carencias, está bien hilada y entretiene de principio a fin. El peligro de la vida salvaje está formidablemente retratado, y a lo largo del metraje podemos descubrir multitud de pequeños detalles para gente observadora que contribuyen al realismo en todo momento. Por si todo esto fuera poco, la película ofrece una importante visión de la *berserkingangr*, la furia homicida de los berserker, que no se da en ningún otro título del género, lo cual ya debería bastar para captar el interés de buena parte de los aficionados.

Los únicos aspectos negativos que podríamos achacarle se encuentran en el guión, falto de profundidad a la hora de descri-

bir a los personajes protagonistas, y que ignora algunos elementos indispensables de la trama (como puede ser el origen e identidad del guerrero *Berserker*, de quien sólo intuimos que se trata de algún antiguo héroe legendario, que regresa a su tierra en momentos de necesidad para combatir el mal) en beneficio de la acción. Pero, a pesar de todo ello, *Tygra: Fuego y Hielo* ha conseguido erigirse por méritos propios como una de las piezas más interesantes del *pulp* contemporáneo.

Sin embargo, y pese a las altas cotas de calidad alcanzadas por todos los implicados en el proyecto, los resultados de taquilla fueron desastrosos. La crítica, siempre dispuesta a destrozar cualquier manifestación del Fantástico, atribuyó dicho fracaso a la dirección de Bakshi y al trabajo de los guionistas (al fin y al cabo, no eran más que «guionistas de comics...»); pero la verdad es mucho más simple y cruda. Como todo realizador independiente, Bakshi dependía de una productora para promocionar y distribuir la película; y las desavenencias del director y Frazetta con los responsables de los estudios, descontentos con algunos pasajes del argumento que consideraban muy fuertes para un film de dibujos animados (no en vano, Tygra es probablemente el personaje animado más erótico de la década) y su escasez de diálogos (erróneamente atribuida por la crítica a una falta de talento por parte de los guionistas, cuando es totalmente premeditada) fueron constantes durante todo el proceso de creación. Esto dio como resultado que el producto no viese la luz más que en un escaso puñado de salas comerciales, quedando relegada a un circuito de distribución extraordinariamente pobre.

Tan solo un año después de su estreno, *Fire and Ice* salía al mercado como vídeo de oferta. La carrera de Bakshi sufrió un revés tan serio que no volvió a dirigir una película hasta principios de los noventa con *Cool World*; una fantasía al más puro estilo «Roger Rabbit», que contaba con la participación de Kim Basinger, Gabriel Byrne y un primerizo Brad Pitt; que tampoco tuvo el éxito esperado, y que no tiene el menor interés para los seguidores del género.

Lo que sí nos interesa, hasta el punto de hacernos sentir indignación, es el hecho de saber que países de la vieja Europa como Francia o Alemania disfrutaban de su correspondiente edición de dicho vídeo, mientras que en España, hemos de conformarnos con los dos únicos pases televisivos que La 2 de TVE realizó hace ya la friolera de 6 ó 7 años.

Si sois de los pocos afortunados que pudieron conectar su reproductor de vídeo para grabarla entonces..., mi más sincera enhorabuena. Pero, para los demás, es muy posible que no exista forma alguna de poder hacerse con ella. Y quizá, solo quizá, este humilde escrito haya servido para darles a conocer su existencia y, por qué no, prepararlos para una futura e hipotética reposición. Es el único y flaco consuelo que le queda al aficionado, mientras que los responsables de los lanzamientos de vídeo, tan preocupados por los índices de ventas, no se dignen a obsequiarnos con una flamante y necesaria edición española de la película. En cualquier caso, sirvan estas páginas a modo de merecido homenaje para una de las mejores películas de bárbaros de la historia del cine que, por desgracia, abundan mucho menos de lo que nos gustaría.

El Nígronorte y sus Bestias

Por Andrés Díaz Sánchez

El Destructor

A sus treinta y dos mercenarios años, Skarrion Gunthar había recorrido casi todo su rudo y joven mundo. Nativo de Shakarke, en su juventud y después madurez se enfrentó a guerreros, brujos, gigantes y otras bestias fabulosas de uno a otro confín. En las nieves de Dollbrake o Rasbenka, a caballo sobre las praderas ararias, recorriendo las empedradas calles de Kalenda, Tirán y Teryaba o atravesando los espesos y oscuros bosques de Noctumbria. Había surcado el Mar Medio y tratado con piratas y esclavistas. También holló los desiertos y los oasis de Imyaria, Abbli, Razbull y Paish. Hubo de emplear toda su astucia y su valor para salvarse de los fanáticos adoradores del Profeta Paisharem. Incluso cruzó espadas con Zuadar El Magnífico cuando comenzaba a forjar su vasto imperio. Cruzó las selvas meridionales, plagadas de monstruos fuera del Orden Natural. Luchó junto a los unzas, el pueblo más belicoso y cruel de todo Ishanki. Su adicción al peligro y la aventura le llevó hasta las Tierras del Silencio, salvándolas por uno de sus Ocho Pasos Secretos. Atravesó los Colmillos del Dios, mordido por el salvaje belor de sus cumbres y hostigado también por los simiescos engendros que las habitaban. Alcanzó la mítica Lukumbia, donde quedó extasiado por su belleza y aterrizado por los grandes saurios, supervivientes de un remoto pasado, que se negaban tozudos ante la extinción. En Lukumbia ganó la amistad y el odio de los míticos Guerreros de Ébano, pues hubo de involucrarse en sus rojas e intestinas guerras.

Ascendió por el litoral del Gran Mar Desconocido, formando parte de las tripulaciones piratas que asolaban aquellas latitudes. Los diamantes obtenidos en Lukumbia y el oro, la plata y el bronce fruto de los saqueos fueron dilapidados una y otra vez en el juego y la orgía. En Paish, y tras varios años de pillaje, volvió al interior del continente, a los pedregales de Grantia y las verdes extensiones ararias. Su nombre se había hecho famoso en el Oeste: los cartógrafos e historiadores de Kalenda, Tirán y Teryaba le buscaban obstinadamente, pues sin duda había sido el primer hombre del Norte llegado hasta Lukumbia y vuelto con vida. Mas Skarrion Gunthar no gustaba de la fama y prefirió marchar hacia donde sus proezas no fuesen conocidas, al vasto Uan, lugar de hechiceras, hombres de piel cobriza y ojos rasgados, dragones que esperaban bajo la tierra y el mar y urbes de exótica belleza, plétóricas de aberrantes secretos.



Skarrion Gunthar caminaba con paso rápido y decidido por la calle de suelo empedrado, entre las toscas fachadas de arcilla y barro coronadas por techos picudos y acampanados, muchos de ellos lamidos por el fuego e impregnados con la agonía de los moribundos. Aquel extraño hombre era excepcionalmente alto,

de cuerpo fornido aunque esbelto. En su juventud mostró lacia y suelta la dorada cabellera, pero el sentido práctico de toda una vida de luchas le había llevado a mantener el pelo corto, aunque duro y crespo. Una barba y un bigote sin alardes le cubrían medio rostro. Poseía facciones duras y rectas, sobre ellas decenas de filos habían parido cicatrices que ya eran líneas blancuzcas. Su nariz antaño fue recta, pero ya no recordaba cuándo se la partieron. En sus azules ojos había fuego, sangre, hielo y roca, resaltaban como crueles diamantes sobre una piel morena, quemada por incontables soles y acuchillada por el frío y el viento.

Vestía negra cota de mallas hasta la cintura y las muñecas, camisola de basta tela, pantalones igualmente resistentes y cómodos y botas de eficaz cuero. La ropa, que oscilaba entre el castaño oscuro y el sucio gris, presentaba leves desga-

rrros aquí y allá e innumerables tiznes de rojo y negro. En la cota, muchos anillos estaban partidos, aunque no se apreciaban roturas especialmente serias sobre el entramado. Se trataba de un primario uniforme, sin adornos o enseñas. Una ancha banda de cuero rodeaba la cintura y de ella pendía la vaina del sable uanés que su dueño empuñaba en la diestra.

Se encontraba en el barrio más pobre del Sector Sur de Tian-Lin, la capital del Imperio. Aquella extensísima urbe (incluso mayor que Kalenda *La Magnífica*) estaba plagada de soldados de diferentes facciones, dedicados a la lucha o al pillaje. Las tensiones entre los Siete Príncipes habían rebasado el límite de la paz y ahora aquellos ambiciosos hermanos se atacaban, aliaban o traicionaban según corrieran los vientos del poder. Durante trescientos años, desde la subida al poder de la dinastía Gan-Atir, el Imperio se había debatido en conflictos internos intercalados por largas e inseguras treguas. Ningún país extranjero podría destruir al Gigante Uanés; para eso se bastaban y sobran sus propios gobernantes.

Skarrion, por supuesto, tomó parte en la contienda. Comandó una compañía de mercenarios extranjeros que servían a Sur-Bia-Yan, general en jefe de las fuerzas armadas del Príncipe Verde, el más joven. Sur-Bia-Yan empleó a los soldados de fortuna como cebo para las tropas del Príncipe Amarillo en los barrios más pobres del Sector Sur, mientras el grueso de sus fuerzas intentaba tomar por sorpresa su muralla Norte.

Tian-Lin estaba dividida en nueve gigantes sectores, ocho correspondientes a los cuatro puntos cardinales y sus variantes y un sector Central donde vivían, cada uno en distinto palacio, los Siete Príncipes, que jamás tomaban parte directa en las contiendas y se dedicaban a la estrategia política y la magia. En el último año se había desarrollado una lucha cruenta por la posesión de los Sectores Suroeste y Sur, disputa que parecía ganar la última alianza, entre los príncipes Azul, Rojo y Blanco.

Mas todas estas luchas políticas, en el fondo, le traían sin cuidado a Skarrion. Comprendía que Sur-Bia-Yan les había traicionado en pro de un objetivo mayor. Aquel engaño no le sorprendía porque en la guerra las fidelidades duraban demasiado poco. Se reprochaba y le enfurecía el no haber intuido o sospechado aquel revés. Mas él, aunque astuto, era fundamentalmente un guerrero extranjero, y los uaneses, desde el campesino al emperador, sentían pasión por las intrigas y la ambigüedad. Sus doscientos mercenarios habían sido masacrados sin compasión en una encerrona premeditada. Sólo unos pocos lograron escapar, entre ellos Skarrion, que abandonó la batalla al comprender que estaba perdida.

Pero aún no se hallaba a salvo. Los amarillos patrullaban las calles buscando y ejecutando supervivientes. Los habitantes de las casuchas no ayudarían a estos perseguidos, ni siquiera saldrían de sus inseguros refugios; bastante tenían con preocuparse de sus humildes vidas: los soldados tiraban las puertas a patadas, robaban las pocas pertenencias y abusaban de las mujeres. Resistirse a tanta brutalidad no era una opción.

Skarrion caminaba pegado a una pared de barro seco. Maldijo el delator Sol oriental. Se movía precavido, silencioso, huyendo o escondiéndose cuando percibía la llegada de patrullas.

Llegó hasta una ancha plaza circular bordeada de casas bajas, en cuyo centro se alzaba un sencillo pozo de polea. El lugar se veía vacío, a excepción de los cadáveres.

Sin abandonar su escondite, una aguzada y sombría esquiña, hizo chocar tres veces el plano del sable contra la piedra del muro, en dos golpes rápidos y cortos y uno largo. Un

cuervo dejó de picotear el ojo de un soldado cosido a flechazos para mirarle enfadado durante unos instantes; después, siguió con su enérgica pitanza. Skarrion tragó saliva y volvió a golpear con el sable. Silencio. Ninguno de sus compañeros había sobrevivido a la matanza en las calles, las glorietas, las arcadas.

Se internó en un callejón, otra vez huyendo. Extrajo de un bolsillo de la camisola un arrugadísimo mapa de tela grasienta y lo extendió sobre el suelo. Sin perder de vista cada contorno y sombra, se acuclilló observándolo cuidadosamente.

Reconoció el punto donde se hallaba: la Plaza del Pozo Condenado. Su grueso índice se movió a la par que su pensamiento, hasta señalar un punto de aquel enrevesado mapa que reflejaba la parte más meridional del Sector Sur... Si continuaba por la Vía del Toro Gris, unos... cuarenta pasos abajo por aquella calle a su izquierda, ...y luego tomaba los pasajes de Asiáng, Toblin y Kechue, llegaría hasta la línea de murallas de la ciudad.

Era un plan desesperado, pero no había otra opción y ya estaba acostumbrado a enfrentarse a lo increíble. Al fin y al cabo, su vida estaba compuesta de excepciones. Para colmo de males, aquel Sector, el más pobre de la ciudad, no gozaba de servicio de alcantarillado, en cuyos túneles un fugitivo hubiera podido refugiarse.

Una vez bajo las murallas habría que improvisar, se decía Skarrion, mientras miraba el mapa con un ojo y los alrededores con el otro. En la zona meridional resultaban viejas y por muchos puntos se podrían escalar con cuerdas; incluso, tal vez, encontraría agujeros sin sellar. Nadie esperaba un ataque exterior por el Sur... Aún así, habría centinelas; pero los sortearía, afirmó con fuerza su yo más optimista. Lo más difícil era llegar hasta las murallas, pues tenía que salir de una zona plagada de amarillos que gustaban de afilar sus sables en carne prisionera.

Asintió, grave y ceñudo. Lo conseguiría.

Pero... ¿qué era este punto rojo del mapa? Parecía una estilizada calavera, sobre un enorme edificio. Su memoria ahondó entre los cientos de historias oídas entre risas y juramentos de veterano. Quizá... Sí, podía tratarse de la morada de un tal Shiang; un palacio, creía. ¿Y por qué en la zona más pobre del Sector Sur? Según oyó comentar Skarrion a varios soldados uaneses, este Shiang era un noble que años atrás habitaba el Sector Central. Pero practicaba magia negra, de forma tan depravada que sus operaciones resultaron intolerables incluso para los Siete Príncipes. Le despojaron de su rango y posesiones y expulsaron de la Corte, exiliándolo al Sector Sur. Éste — su dedo señaló el punto rojo — era su símbolo, el de su Casa: una calavera estilizada en tono escarlata.

De cualquier manera, pensaba aliviado, no tendría que pasar forzosamente por allí, no obstante cayera cerca del camino elegido. Mejor así: aquel Shiang debía ser muy retorcido para provocar la ira de los ya de por sí depravados gobernantes de Tian-Lin.

Oyó voces y ruidos de pasos e inmediatamente guardó el mapa y quedó agazapado durante unos instantes, como una alimaña acosada. Huyó velozmente, antes de que los uaneses le descubrieran.

Pronto alcanzó la ancha, empinada, larga y toscamente empedrada Vía del Toro Gris. Su única compañía continuaban siendo los cadáveres abandonados. Avanzaba medio corriendo medio andando, esperando que en cualquier momento una patrulla de soldados surgiera de entre las casuchas y le descubrieran.

Sus temores no le defraudaron, pues al poco oyó tras de sí gritos, pasos apresurados y tintineos metálicos. Se trataba de unos treinta hombres armados, vestidos con el unifor-

me de las tropas amarillas, unos doscientos pasos calle arriba. Sus aceros e índices le señalaron y echaron a trotar, frenándose para no caer rodando por la cuesta. Los gritos se elevaban triunfalmente en el aire; aquellas voces atraerían a todas las patrullas de la zona y Skarrion lo sabía. Pronto, estaría rodeado de cazadores. Echó a correr, de todos modos.

Los amarillos arrojaron sus lanzas, algunas de las cuales no lo alcanzaron por pura suerte. Skarrion se movía en zig-zag, mas no podía abandonar la Vía del Toro Gris: si se perdía en el laberinto de callejas que la rodeaban se le acabaría la esperanza de salir con vida de Tian-Lin.

Con un jadeo y una imprecación a todos los puercos dioses, se detuvo casi de golpe:

Ciento cincuenta pasos abajo, otra treintena de amarillos acababa de aparecer, surgiendo de una calleja transversal. Ya subían al trote en busca de su última presa.

—¡Hijos de mala perra! —bramó, de forma ronca y apenas inteligible.

Miró alrededor, como un felino acorralado. Se adentró en una pequeña y sombría vía adyacente, saltó sobre un desgraciado que en vida tropezó con sus propias tripas y llegó hasta un enorme carro con la caja vacía y sus varas y arcos libres de todo animal. Envainó el sable, quitó el freno y empujó el carro, pero el armatoste no se movía, pues tenía sus ruedas hundidas entre los gruesos y redondeados cantos que formaban el empedrado. Frunció el ceño y clavó su mirada. Le dijo, entre jadeos:

—Tú a mí aún no me conoces, amigo... Vas a rodar cuesta abajo, conmigo encima... Vas a pasar por encima de todos esos malditos limones resecos... ¡Y lo vas a hacer ahora!

Empujó de nuevo. Resoplaba. Las venas de las sienes, manos, frente y cuello se marcaban como cables azulados sobre la carne escarlata. Resbaló y se golpeó la boca contra el borde. Escupió sangre, pero volvió a la carga, clavando las punteras de las botas en el suelo. Las ruedas no se movieron un ápice. Volvió a proyectar toda su fuerza sobre la madera. Tenía el cuerpo bañado en sudor, la malla y la tela se estiraban sobre los hinchados músculos de la espalda, los hombros y los muslos. Un gemido cavernoso le nacía del estómago y surgía por entre las bolitas de saliva rojiza que escupían sus labios con cada expiración.

Y el viejo carro, con un malhumorado crujido, osciló al fin. Aprovechando el vaivén, su atacante logró que las ruedas salieran de la encajadura entre los adoquines. Renegando con voz de hierro y madera, el armatoste empezó a rodar. Skarrion lo sacó de la calleja, introduciéndolo en la Vía del Toro Gris, logrando que girara hasta que los dos mástiles delanteros quedaran orientados hacia el Norte y la trasera hacia el Sur. De un salto, subió a la caja.

Lo empinado de la vía hizo el resto: el carro echó a rodar por la cuesta, ganando más y más velocidad, crujiendo y traqueteando. Las puntas de los mástiles, sin bueyes ni caballos ni arcos que las alzarán, botaban estruendosamente contra el empedrado.

Los primeros amarillos llegados desde calle arriba ya se le acercaban peligrosamente. Eran los más rápidos y osados. Uno, joven y delgado, se aferró a la baranda lateral del carro y trató de pasar por encima el cuerpo. Skarrion, notando las tripas en la boca y escupiendo un bronco exabrupto shakark, logró desenvainar su sable con la zurda —la diestra se aferraba malamente a uno de los barrotes de la caja— y alargó el brazo hasta asestarle un inseguro golpe en la cara. El uanés no pudo pararlo con su acero y el filo le cortó la nariz y un ojo. Chillando, cayó afuera.

El carro eligió aquel momento para empezar a trotar y saltar sobre las piedras vertiginosamente. Las ruedas vibraban y crujían de manera peligrosa. Skarrion botaba sobre nalgas y espalda y hacía lo imposible para no soltar la mano derecha del hierro. Logró ver, calle abajo, una barrera de rugientes guerreros hacia los que el viejo armatoste volaba.

La mayoría de estos soldados palidieron y escaparon hacia izquierda y derecha. Otros, que no fueron lo suficientemente rápidos o cuerdos, trataron de subir al carro. Uno resultó atropellado, resbaló sobre la baranda de la caja y rodó por el suelo, gimiendo. La rueda delantera derecha le atrapó una rodilla, aplastándola con un húmedo crujido. La cabeza chocó contra los bajos y el eje metálico y después dio en el suelo de piedra. El borde trasero derecho del carro golpeó el hombro de otro amarillo, dislocándose. Aquel hombre giró sobre sí mismo como una peonza, tropezó con su propio pie y se desplomó. El más bravo trató de agarrarse a los barrotes de la caja. Lo logró, a pesar de romperse un dedo en el lance. Gruñendo, consiguió no pasar medio cuerpo sobre la baranda. Skarrion estaba al lado, asido ya con las dos manos a la caja del móvil. El tacón de su bota partió los labios y varios dientes del uanés, que perdió asidero y salió despedido hacia el empedrado.

El carro hasta ahora había descrito un extraño y milagroso zigzag que le mantenía más o menos sobre el centro de la vía, pero de pronto, caprichosamente, sus ruedas traseras giraron y se acercó a un denso muro en el flanco izquierdo de la calle. La esquina del móvil chocó brutalmente, las tablas se desgajaron y varios barrotes de la baranda metálica restallaron y se soltaron. El lateral resbaló sobre la pared, levantando yeso, ladrillo y astillas. Una cacofonía insoportable llenaba el aire. Skarrion sintió el mundo subir y bajar bruscamente. El armatoste se separó del muro, entre una lluvia de cemento hecho pedazos. El peso cayó sobre la rueda trasera derecha, que giró sobre sí misma hasta una posición imposible, crujió y se rompió, quebrándose varios de sus radios. El carro giró sobre la punta del eje. Skarrion quiso saltar fuera de aquella locura, pero aquello era más fácil de imaginar que de cumplir. Los últimos pedazos de rueda salieron del eje, que aún resbalaba en el empedrado con un tremendo chirrido, y el carro seguía girando a su alrededor. Al fin, Skarrion logró huir del armatoste, antes de que volcara. El móvil se levantó sobre su trasera sin abandonar el impulso rotatorio y los mástiles delanteros se alzaron hasta la vertical. Aquel conjunto de madera y metal torturados abandonó el firme y voló durante varios pasos, sin dejar de rotar. Aterrizó sobre un costado y en ese momento las tablas se desgajaron, las juntas del eje trasero saltaron del armazón y la rueda derecha quedó atrapada por el peso de la caja, crujiendo secamente, desgajándose en dos mitades asimétricas y perdiendo varios de sus radios. El carro rebotó levemente, con un nuevo estrépito, y se desplomó otra vez sobre el mismo costado. Derrapó durante unos pasos y al fin quedó quieto, una de sus dos ruedas delanteras girando en el aire, incólume.

Skarrion había rodado sobre el empedrado, rasguñándose codos, rodillas y espalda. Sangraba por varios cortes, mas no estaba severamente herido y sus articulaciones y huesos parecían intactos. Se levantó, pálido y mareado, y reemplendió la escapada al trote.

Reaparecieron también los soldados, calle arriba. El vertiginoso descenso del carro les había alejado mucho del fugitivo, mas no habían perdido el tiempo. Sus gritos ya no sonaban triunfales como antes, sino airados, vengativos, sobre todo los de aquellos que habían perdido un compañero en su enfrentamiento con el carro. Si atrapaban al extranjero lo torturarían concienzudamente antes de darle muerte.

Skarrion, no ajeno a estas conclusiones, seguía corriendo vía abajo, hasta que de una de las callejas a su derecha le llegó claramente una fuerte orden en uanés:

—¡Por aquí, extranjero! ¡Ven!

El shakark, de nuevo con el sable en el puño, frenó a tiempo para clavar su mirada en la estrecha salida.

Allí había un uanés excepcionalmente alto, incluso más que él, gordo, aunque de espaldas anchas y porte ágil. Vestía lujosas ropas de seda verde y amarilla. La redonda faz mostraba rasgos bestiales, angulosos, pétreos. En los diminutos y negros ojos rasgados había inteligencia y sangre. No poseía cabello alguno en la cabeza.

—¡Sígueme! —apremió—. ¡Te llevaré a lugar seguro! ¡Date prisa!

Skarrion, venciendo dudas y recelos, se metió en el callejón y echó a correr tras el desconocido, quien se movía con soltura y decisión marciales. El lugar terminaba en un sólido muro coronado de puntas metálicas.

—¿Y ahora qué? —le espetó Skarrion, en su rudo uanés—. ¿Dónde está la salida? ¡Si no la encuentras rápido, tú tampoco saldrás con vida de esta, te lo aseguro!

—¡Silencio! —ordenó el extraño.

Se acercó a un rincón de la calleja y manipuló entre la inmundicia que cubría el suelo. Sonó un coro de crujidos metálicos. A los pies del oriental se abrió un negro cuadrado por el que cabría sin dificultades su enorme humanidad.

—¡Métete aquí dentro! —urgió el uanés.

—Vosotros, asquerosos limones, no podéis hacer las entradas en las paredes, como el resto del mundo —gruñó Skarrion, sin decidirse a obedecer a aquel desconocido.

El uanés apretó la mandíbula y señaló perentorio el oscuro hueco.

—¿Quieres vivir o no, sucio extranjero?

Skarrion buscó la traición en los ojos orientales, pero no mostraban emoción alguna. Resopló y comenzó a meterse por el agujero.

Una pequeña muchedumbre de amarillos penetró en el callejón y Skarrion volvió afuera, acero en mano. Cinco corrieron hacia él. Paró espadas, estoqueó y mató. Se revolvió, procurando que se estorbaran entre ellos. Un soldado lanzó un revés peligroso, los metales restallaron uno contra otro y Skarrion incapacitó al enemigo de una patada en los genitales. Eran hábiles, dos le atacaban sañudamente mientras un tercero le rodeaba por la espalda.

El corpulento uanés había retrocedido unos pasos, metiendo las manos en su amplia túnica. Sacó un arma compuesta de tres varas macizas y metálicas, suavemente doradas, unidas por los dos extremos de una, formando algo parecido a un largo bastón segmentado. Cada barra mediría cuatro palmos. Unidas en una sola, sería algo menos larga que una pica de infantería. Hizo girar el arma sobre su espalda, una sección pasó junto a su cadera y la atrapó con la otra mano. Desde este punto salió disparada hacia arriba y la derecha y destruyó el cráneo de quien estaba a punto de matar a Skarrion.

Varios guerreros se acercaron al fornido luchador. Su arma seccionada gozaba de mayor radio de acción que las espadas, así que un par de soldados rodaron por el suelo, uno con la mandíbula hecha añicos y otro totalmente inútil, sufriendo un grave derrame interno en la sien. El coloso paró un espadazo y con una rapidez asombrosa entró en distancias cortas, alzando una rodilla que aplastó el bazo de su contrincante. El vapuleado jadeó y comenzó a caer, pero antes de ello el arma seccionada

atrapó su garganta. Dos de las tres barras la atenazaban. El hombre gritó, después sólo gimíó guturalmente. La nuez fue aplastada y las vértebras se partieron con un suave chasquido. La víctima sufrió un espasmo y se desplomó.

Su asesino se desprendió de él y avanzó varios pasos, haciendo girar velozmente el artilugio segmentado. Los amarillos retrocedieron, asustados, incluido el par que aún lidiaba con Skarrion.

El shakark miró con nuevo respeto a su salvador, quien, sin apartar la mirada de los soldados, le indicó con un movimiento de cabeza que fuera al agujero. Skarrion así lo hizo. Aún pudo ver cómo su nuevo compañero mantenía a raya a ocho soldados con su prodigioso bastón seccionado.

Al aterrizar, el nórdico descubrió un túnel estrecho, escasamente alumbrado por antorchas dispuestas con cierta regularidad. Tras él, una sólida pared. El corredor sólo tenía una dirección.

Oyó chasquidos, gritos y tumulto de botas. Abrió mucho los ojos y avanzó varios pasos.

El suelo retumbó al penetrar en el túnel el corpulento uanés; había caído como un gato, sobre los pies, con pasmosa agilidad. Apretó un ladrillo del muro a su izquierda y la trampilla comenzó a cerrarse. Tres amarillos lograron entrar antes de que la entrada quedara definitivamente sellada. Skarrion ni siquiera se volvió para contemplar cómo morían, le bastó oír sus aullidos de miedo y dolor, los tensos jadeos de su anfitrión, el crujir de huesos y el desplomarse los cuerpos sobre la piedra.

Tras alejarse convenientemente por el angosto túnel, Skarrion se volvió y le encaró, sosteniendo el sable de manera agresiva. El uanés se detuvo, empuñando igualmente su tiznada arma compuesta.

—¿Quién eres? —preguntó Skarrion.

—Más tarde se responderá a todas tus preguntas —contestó el oriental—. Sigue andando.

Skarrion le observó, receloso, y su anfitrión le aguantó la mirada. El shakark echó un vistazo a las paredes y sus ojos quedaron fijos en la de su izquierda durante varios latidos. Lentamente, alzó el sable y con su punta rozó una calavera estilizada, pintada en ocre sobre la ya sucia pared.

—Tú eres Shiang, el nigromante —susurró.

—No —el oriental sonrió cruel, burlonamente—. Shiang es mi amo.

Skarrion se disponía a preguntar una vez más cuando el desconocido metió la diestra en su túnica y la extrajo sosteniendo una pequeña esfera de cristal grisáceo. Todo esto había transcurrido durante un nervioso parpadeo. La arrojó al suelo, llevándose la otra mano a la nariz. Una densa nube de humo se expandió por el pasadizo. Inmediatamente retrocedió, pues Skarrion se había lanzado sobre él, sin respirar. Su error fue mantener los ojos abiertos, que se llenaron de un escozor insoportable y comenzaron a lagrimear. Lanzó varias estocadas, sin ver nada. De pronto, algo zumbó ante él y restalló contra la pared: su enemigo también atacaba a ciegas, pero tenía un arma de mayor alcance y por tanto la ventaja era suya. Notó un trallazo en la mejilla y su cabeza vibró. Tropezó y se sostuvo sobre un pie y una rodilla. Un nuevo golpe en el hombro, otro en la frente, y ya no pudo evitar abrir la boca. Notó ardor en sus pulmones y garganta, como si hubieran soplado sobre su boca abierta cenizas incandescentes. En cuanto comenzó a toser y carraspear cesaron los golpes: ya no eran necesarios. La debilidad se extendía a través de la mente y el cuerpo. Logró ponerse en pie, intentando calcular, a ciegas, dónde se hallaría el uanés. Dio un paso, arrastrando los pies y trató de

asestar una estocada. No pudo hacerlo: de pronto, no se encontró a sí mismo. Cayó y notó el suelo en su cara.

—... y cien —oyó que decía el uanés.

Un rumor de pasos, unas manos sobre sus axilas y la esp...



Su primera impresión al despertar fue un hedor espantoso. El olor a carne muerta.

Se hallaba en el interior de una jaula cúbica de hierro negro, tan baja que sólo podía permanecer allí dentro sentado y cabizbajo. Conservaba la ropa, mas le habían arrebatado el chaleco de malla y las armas. Las piernas y los brazos colgaban por entre los barrotes.

Debido a la mala posición en que había dormido el dolor chilló en su nuca. La movió y frotó vigorosamente, hasta que el sufrimiento remitió a niveles tolerables. Tenía los músculos entumecidos, helados e insensibles a causa del pobre riego sanguíneo, sobre todo en las piernas, cuyos muslos se habían apoyado quizá durante horas en el borde de la jaula. Se ayudó de las manos para mover pantorrillas y pies, hasta que recuperó el control consciente sobre ellos. Experimentaba un fuerte mareo. Batalló durante varios latidos contra las náuseas y finalmente venció.

La jaula estaba suspendida en el centro de un oscuro vacío, colgada de una gruesa cadena que se perdía en las tinieblas superiores. Abajo, a unos diez pies, descubrió un fondo difuso, un suelo en el que había cosas blanquecinas, tal vez huesos.

Al cabo de poco, sus ojos se habían acostumbrado a la penumbra. Podía entender que la sala era un gran tubo rocoso de al menos quince pasos de radio. La pared circular tenía un aspecto liso y pétreo. Pensó que sería difícil de escalar. No había umbrales, ventanas o paneles. Sólo fría roca.

Buscó la cerradura de la jaula, mas no la halló. Tampoco puerta. Aquel enigma no desentonaba en un país como Uan. Probó los barrotes, comprobando que eran excepcionalmente fuertes y sólidos. Trató de mover el suelo o el techo de su prisión, pero sólo logró romper a sudar, extenuando sus músculos y jadeando como un perro. Intentó balancear la jaula, sin resultado, pues permanecía estable a causa de un eje metálico que iba desde su techo al de la gran sala, atravesando cada eslabón. Llamó a gritos al gordo uanés y a su amo Shiang. Sólo obtuvo el eco de su voz.

Quizá pretendiesen dejarle allí metido hasta que muriera de hambre y sed. Un fin espantoso. En cualquier caso, sólo podía hacer una cosa, precisamente lo que más difícil le resultaba en esta vida: esperar.

Oyó algo que se movía, abajo. Inmóvil, escrutó las sombras. Eran demasiado espesas. El ruido desapareció.

Se obligó a sí mismo a contar el tiempo.

Al cabo de mil latidos, o quizá el doble, sonó un chirriar de ruedas dentadas y un rayo de luz sangrienta cruzó el espacio ante él. El techo de la sala circular, a unos diez pies de Skarrion, se abrió como una gran losa, corriéndose hacia la derecha, descubriendo el fulgor escarlata del anochecer. Skarrion tuvo la precaución de no mirar la luz directamente, sino muy poco a poco, parpadeando con frecuencia, acostumbrándose a ella, hasta lograr volverse hacia arriba sin que le dolieran las pupilas.

Descubrió en las alturas un enrejado, un falso techo sobre el que permanecían en pie dos figuras. Una era el corpulento uanés. Se agachó y Skarrion constató que sonreía brutalmente.

La segunda persona era también un hombre. No parecía muy alto, aunque sí excepcionalmente delgado, vestido con una

larga túnica de exquisito terciopelo rojo y zapatillas de suave y cremoso ante. El prisionero no alcanzaba a ver su rostro. Había algo solemne en la quietud de aquel tipo.

Skarrion se volvió hacia abajo. Ahora podía vislumbrar un fondo de huesos y cadáveres destrozados esparcidos aquí y allá sobre un suelo de pétreas y burdas baldosas. Había un hombre desnudo, encogido sobre sí mismo, en posición fetal, junto a la pared. Una melena y una barba grises, sucias y apelmazadas, le cubrían casi por completo la cabeza y parte de la espalda y el pecho. Aunque delgado, era de huesos anchos, y alto. Su piel lucía un enfermizo tono blancuzco. Parecía dormir y de vez en cuando se revolvió ligeramente, como acosado por pesadillas.

—Bienvenido a mi morada, extranjero —la voz sonaba grave y profunda.

Pertenecía al de la túnica aterciopelada. Se había agachado sobre el enrejado que formaba el falso techo. No tenía pelo alguno en su pequeña y rectangular cabeza. Ahora Skarrion podía distinguir su cobrizo rostro recortado contra el cielo ensangrentado. Los ojos se alargaban sinuosamente, en ellos había fuerza, maldad, inteligencia, desprecio. Un hombre voraz e implacable cuya mirada provocaba el temor. Sus manos eran suaves y delgadas. Al hablar, las líneas de aquella faz angulosa culebreaban como lánguidas serpientes.

—Permíteme presentarme, querido huésped —dijo—. Soy Shiang, médico y filósofo, estudiante de las Tres Esferas y maestro de los Misterios de la Muerte.

—¿Por qué me has encerrado, hijo de perra? —bramó Skarrion, y su dura voz sonó metálica contra la pared circular de roca.

—Terrible. Un maleducado más... —Shiang meneó la cabeza, entristecido— Hay demasiados en este mundo sin orden ni buenas maneras —se volvió hacia el otro uanés—. Es justo que lo entreguemos al ser del pozo, ¿verdad, mi buen Kah-Leng?

El corpulento oriental asintió, sonriendo de medio lado mientras contemplaba al shakark.

Skarrion miró hacia abajo, buscando. Pero sólo vio al hombre desnudo, que comenzaba a despertar. El shakark se volvió hacia Shiang.

—¿Qué pretendes hacer conmigo? —preguntó—. ¿Deseas que pelee contra ése de ahí?

El aludido se levantaba, torpe y débil.

—En efecto, mi querida carnaza —respondió Shiang—, aunque yo no lo llamaría exactamente «pelear». Los que luchan tienen alguna posibilidad de ganar, y tú no estás en esa tesitura.

—Te conviene que yo muera —replicó Skarrion—, porque de no ser así saldré de este pozo y reventaré tu picuda cabeza con mis propias manos, aunque esa gorda bestia a tu lado se interponga en mi camino.

Kah-Leng gruñó algo por lo bajo. Shiang, entre la repulsa y la diversión, lo calmó con un gesto de la mano.

—Eres impertinente, carnaza —dijo.

—En efecto, soy un mercenario poco educado —replicó el prisionero—. No como tú, Gran Shiang, un noble... que fue repudiado y humillado por los Siete Príncipes de Uan, quienes te expulsaron de la Corte y enviaron al barrio más miserable de la ciudad —Shiang abrió mucho los ojos, como si hubiera recibido un bofetón—. ¿Cómo sienta ser despreciado por los aristócratas, por las damas y los burócratas de palacio? Shiang, el repudiado...

—¡Basta! —rugió el pequeño uanés. Sus ojos despedían chispas. Haciendo un esfuerzo, se controló. Volvió a sonreír, aunque con los músculos faciales tensos— Si no fuera porque he de

alimentar al monstruo, sufrirías un destino peor que la muerte.

Skarrion recordó que a aquel hombre se le tenía por un nigromante, así que se obligó a callar.

Kah-Leng rió de manera odiosa. Shiang dijo:

—Adiós, carnaza. Lamento decirlo, pero no ha supuesto ningún placer hablar contigo... Aunque ya lo esperaba.

—¡Espera! —llamó el prisionero. Shiang le observó, con una sonrisa paciente y una mirada inquisitiva—. ¡Me llamo Skarrion Gunthar! ¡Recuérdalo!

—¿Y a quién le puede importar tu raro nombre? —repuso Shiang, con desprecio. Se levantó— ¡Kah-Leng, abre la jaula!

Los sentidos del cautivo se agudizaron y agarró los barrotes sobre su cabeza. Shiang y Kah-Leng ya habían escapado de su campo visual. Oyó una serie de crujidos metálicos que se le acercaban a través del eje en la cadena. Los ruidos se transmitieron por los hierros de la jaula, seguramente huecos y llenos de pequeños mecanismos. El shakark notó entonces que todos los ángulos de su prisión estaban recubiertos por codos de acero.

Los codos se desdoblaron, alzando los barrotes hacia arriba. Las cuatro caras laterales y la inferior subieron y quedaron en el mismo plano que el techo de la jaula. Ésta se hallaba ahora tan abierta que sus seis superficies habían quedado reducidas a una sola.

Skarrion continuaba aferrado a los barrotes. Colgaba cuan largo era de los brazos.

Desde el fondo, el desconocido le miraba sin interés, como si hubiera presenciado aquella escena muchas veces. Aunque las greñas se desparramaban sobre su cara, podía observarse que tenía rasgos occidentales.

Skarrion comenzó a pasar de un barrote a otro. Deseaba llegar al borde del plano horizontal formado por la desplegada jaula, pasar su cuerpo sobre él, alcanzar la cadena y trepar por ella. Ya en el techo, buscaría una salida del pozo. Quizá pudiera colarse entre los huecos del enrejado superior.

Oyó un zumbido sordo. Miró hacia arriba y vio, sobre el falso techo, unidos a la cúspide del eje, dos cables metálicos que temblaban levemente. De ellos provenía el suave crepitar. De pronto, experimentó un dolor atroz, insoportable, un fuego helado que recorría todo su ser enloqueciéndole, impidiéndole pensar. No lograba tampoco respirar, ni siquiera gritar. Temblaba espasmódicamente y sus dedos habían quedado unidos al barrote. Imposible escapar.

El zumbido cesó y con él la agonía. Soltó un alarido miserable, sus manos se abrieron y cayó al fondo del pozo, levantando polvo y huesos.

En el suelo, aún temblaba con violencia. De su cuerpo emergían hilillos de humo.

Un nuevo coro de chasquidos y la jaula volvió a cerrarse.

Haciendo un gran esfuerzo de voluntad, Skarrion consiguió levantarse. La agonía iba desapareciendo y poco a poco recuperaba el control de sus exhaustos miembros. Apretó la mandíbula para que sus dientes cesaran de castañetear.

Tenía ante sí al hombre de tez pálida. Era casi tan alto como Skarrion, de cabellos grisáceos y ojos verdes, profundos, hundidos en una serena desesperanza. No sabía cuántos años tenía aquel hombre, pero su aspecto era el de un anciano al que la vida hubiera triturado entre sus dientes y escupido a una letrina.

—Eres fuerte —dijo el desconocido, en nocturno. Skarrion arqueó una ceja al oír tal idioma en Uan. Había estado en Noctumbria y conocía esa lengua. El extraño vio que era

comprendido y prosiguió:—. Pocos se han recuperado tan pronto del *Fuego Invisible*.

Skarrion miró la jaula, bañada por los últimos rayos solares.

—Es una magia poderosa —continuó el noctumbrio, con voz ausente—. Se transmite a través del metal y el agua... Ciertos sabios de Uan pueden dominarla. Como habrás comprobado, el dolor que produce es insoportable. Shiang utilizó el *Fuego Invisible* para atraparme.

Skarrion echó una significativa mirada a las osamentas del pozo.

—No pareces muy peligroso.

El tipo encogió sus picudos hombros y trató de sonreír, pero le salió una mueca extraña. Se miraron fijamente.

—Me llamo Skarrion Gunthar, de Shakark. Soy un mercenario.

—Mi nombre es Burkran. Nací en Noctumbria. También fui guerrero. Pero últimamente, me limitaba a vagabundear, sin emplearme en ningún oficio —su rostro añoso se agravó—. Antes dijiste que no parecía peligroso. Pero lo soy. Si no me matas ahora, yo acabaré contigo.

Skarrion retrocedió un paso, extrañado. Cerró los puños.

—¿Deseas que peleemos? —inquirió. No entendía la situación, y eso le ponía nervioso.

—No. Pero aún así, te destruiré en breve. Fui maldecido hace muchos años y desde entonces ningún hombre puede escapar a mi ira. Sin embargo, tú tienes una oportunidad, ahora que aún hay tiempo —abrió los brazos, de manera inocente—. Clávame un hueso. Rómpeme el cuello. Ahógame. No me resistiré.

Skarrion desorbitó los ojos, y de pronto entendió. Estaba ante un loco. Miró en derredor, buscando una salida.

—Si no quieres ayudarme a escapar, vuelve a tu rincón —dijo, hosco—. ¿No hay forma de salir de aquí?

—No —Burkran bajó los brazos, tristemente, resignado, como si ya hubiera vivido esta situación otras muchas veces—. La única manera de entrar o salir es a través del techo —señaló el enrejado, más allá del cual el cielo oscurecía rápidamente—. Por una trampilla, ahí arriba, me introdujeron. Pero a los condenados se les baja en la jaula, que suben tirando de la cadena, tras sacar el eje. Por lo demás, no hay puertas, ventanas, agujeros ni pasadizos. He pasado días enteros buscándolos y sé de lo que hablo. Tampoco se puede escalar; como ves, la pared rocosa es lisa y dura. Aunque... tal vez... —se rascó la barbilla, pensativo.

—¡Dil! —apremió Skarrion.

—... Quizá yo sí pudiera salir de aquí, más tarde. Podría saltar hasta la jaula, demasiado alta para ti, pero no para mí, y llegar desde ese punto al enrejado, que rompería gracias a mi descomunal fuerza.

—¿Y por qué no lo ha hecho ya? —bufó el shakark, burlón.

—Después de devorar a mis víctimas entro en un sueño profundo, seguramente inducido por algún hechizo de Shiang. Cuando despierto, al amanecer, estaré agotado, no seré capaz de escapar por mis propios medios. Al mago le conviene mantenerme dócil tras mi cena, pues hay algo en mí que lo abotrece salvaje y despiadadamente. En realidad, odia a todos los hombres, pero su ira hacia el hechicero es muchas veces superior.

Skarrion no le hacía caso mientras estudiaba la lisa pared. Burkran continuó:

—Vagabundeaba por los alrededores de Tian-Lin, cerca del Sector Sur, cuando me atraparon. Aquel grueso criado, Kah-Leng, me atacó cuando yo era débil. Empleó su extraña arma, un bastón metálico seccionado. Sin duda

su amo lo había enviado en busca de esclavos o víctimas para sus sortilegios. Luché, pero mi enemigo extrajo un artefacto aún más raro: un pomo de escayola del que emergían dos cablecillos metálicos. Cuando me tocaron, experimenté el *Fuego Invisible* y caí sin fuerzas. Recuerdo difusamente haber sido traído por un túnel hasta la mansión de Shiang...

«Después, recobré el conocimiento sobre una gruesa tabla de madera. Tenía las manos, los tobillos y el pecho sujetos con fuerte cuero. Me hallaba en una extraña sala, llena de redomas y frascos. Había otros hombres, tumbados en plataformas similares a la mía. Estaban muertos. En sus venas habían sido insertados finos tubos, conectados a artefactos que bombeaban mecánicamente líquidos desde amplios barriles cristalinos. Los muertos tenían el cráneo afeitado y lleno de agujitas, clavadas sobre la piel de la coronilla, la frente y las sienas. Parecían auténticos puerco—espinas, llenos de alfileres desde los pies a la cabeza —tragó saliva y su voz enronqueció ligeramente—. Uno de esos cuerpos se movía, su pierna derecha temblaba ligeramente, en espasmos regulares.

Recuperó la serenidad y prosiguió:

—Permanecí en aquella estancia durante un tiempo que se me antojó una eternidad. Al fin, entraron en ella Shiang y Kah-Leng. El mago no prestó atención a mis airadas protestas y amenazas. Creo que incluso le divertían. Efectuó extrañas operaciones en los muertos de alrededor, prometiéndome que ya me llegaría el turno. Le advertí sobre mi maldición. Él sí me creyó. Tomó un frasquito y derramó parte del líquido que contenía sobre mi nariz y boca. El olor era fortísimo, traté de no respirar, pero de pronto todo mi cuerpo se relajó. No podía moverme, pero seguía despierto. Shiang tomó mi cabeza y levantó mis párpados. Clavó sus ojos en los míos y... no sé qué me hizo, no puedo recordarlo. Era como una difusa pesadilla. Veía el rostro del mago, sobre un fondo irreal. Él me hablaba, pero yo no oía nada. Así, supongo, me hechizó para quedar profundamente dormido tras devorar al desdichado que me arroja cada noche.

Skarrion, que no le había prestado atención, maldijo en voz alta, tratando de imaginar alguna manera de salir de allí. Burkran le observó con tristeza, mientras las sombras se alargaban más y más.

—Desperté en este pozo —continuó el noctumbrio—, del cual no he vuelto a salir. Cada noche, Shiang me lanza un infortunado, dejándolo caer desde el techo o la jaula. Al principio, el mago observaba fascinado el macabro espectáculo. Pero llegó a cansarse y se limitó a arrojarme al cautivo y después marcharse para atender sus asuntos...

De pronto, soltó un grito y se dobló sobre sí mismo hasta caer de rodillas, aferrándose el estómago. Skarrion lo observaba asombrado.

—Mátame... —musitó el noctumbrio, con un hilo de voz— Te lo suplico...

Skarrion dudó. Burkran temblaba y gruñía, encogido sobre sí mismo, la cabeza pegada al suelo. El shakark tomó un hueso puntiagudo del suelo. No tenía nada contra aquel desdichado, pero se defendería si le atacaba.

El noctumbrio alzó la cabeza, la boca se le abrió hasta las orejas y aparecieron dos hileras de colmillos puntiagudos; emergían de las encías, desplazando y sacando de la boca a los originales. Cuatro eran tan largos como el índice de un hombre alto. La piel se abrió y cayó acompañada de grumos rojizos y negros. La faz se le alargó y arrugó, hasta formar un hocico bestial. Los músculos de todo el cuerpo crecieron fantásticamente, densos, flexibles,

poderosos. La carne exudó un pelo gris. Las extremidades inferiores se deformaron hasta quedar convertidas en gigantescas patas de aspecto antropomorfo, rematadas en pies armados de pavorosas garras. Las superiores eran musculosos brazos, acabados en garras de cinco dedos ganchudos, armados con filosas uñas. Las orejas crecían y se aguzaban. La estatura aumentó. Una cola peluda surgió de la rabadilla, como una serpiente blancuzca que expulsó denso vello, hasta quedar totalmente recubierta por él. Los ojos estallaron dentro del cristalino, las pupilas desaparecieron y quedaron llenos de sangre oscura y filamentos nerviosos azulados. Brillaban de puro odio y gozo vesánico.

Bajo la luz de una Luna que surgía por entre delgadas nubes el lobo humano se alzó del suelo, gruñendo al compás de su violenta respiración. El hocico se arrugó, los negros y goteantes belfos subieron, curvando las fauces en una especie de sonrisa bestial. Sus jadeos restallaban como latigazos. Clavó sus ojos hinchados de sangre en Skarrion.

El shakark retrocedió, luchando contra un pánico que le dictaba arrodillarse y gimotear y sollozar y suplicar la muerte. Se llevó un puño a la boca y lo mordió. El dolor le apartó de la locura y se concentró en él, agradecido, relegando el miedo a un segundo puesto.

El monstruo saltó hacia su presa, desgarrando el silencio con un escalofriante rugido. Skarrion se apartó y rodó sobre la inmundicia y la piedra. Burkran cayó sobre las patas y un largo brazo rasgó el aire. Las garras rozaron a su víctima, causando un leve corte en el hombro izquierdo.

La bestia saltó otra vez. Skarrion sentía los oídos a punto de estallar a causa de aquella monstruosa voz. Las garras atraparon sólo aire, pues de nuevo el humano se había escabullido. Su mano topó con un objeto excepcionalmente duro. Era una maza, una maza metálica de mango largo y cabeza tubular y claveteada. Quizá hubiera pertenecido a alguno de los infelices que el lobo humano devoró. Al parecer, a su dueño el arma no le sirvió de mucho. Pero Skarrion desechó el frágil hueso y la tomó.

Burkran cayó junto a él, Skarrion se agachó y la garra barrió el aire a un palmo de su cabeza. El shakark avanzó casi en cuclillas, se aposentó sobre una rodilla y un empuje y golpeó con la maza, buscando destrozar la rodilla. Mas la bestia se había movido en el último instante y el arma impactó en su muslo. Skarrion rodó, alejándose. Burkran gruñó, frotándose como distraído el miembro vapuleado.

Skarrion planeaba acercarse al monstruo para golpearlo en los genitales o los ojos. Tal vez incluso lograra alcanzar las sienas o la garganta. El hocico de los perros era muy sensible al dolor, pero dudaba que este lobo sobrealimentado retrocediera si atacaba en aquel punto.

Burkran avanzó de nuevo. Skarrion amagó hacia la derecha y el monstruo dirigió hacia allá sus garras, pero su presa quebró violentamente hacia el lado contrario, esquivándolo. Aprovechando el hueco en la defensa de su enemigo, el shakark se metió bajo el peludo corpachón y golpeó con la maza en la mandíbula, que crujió secamente. El insecto humano escapó al instante, saltando y rodando. Su rival agitó la testa y barrió el suelo con los brazos, aún más enfurecido. Pero Skarrion ya estaba lejos de su rival. La bestia se frotó la peluda barbilla y escupió un chorrito de sangre.

Se abalanzó sobre su víctima, tomándola por sorpresa. Su garra derecha se cerró sobre el brazo izquierdo del hombre, que golpeó con la maza en el hocico. Burkran atrapó con su otra garra el miembro que empuñaba el arma y tiró de cada uno en

diferente sentido. Skarrion aulló, sintiendo los hombros a punto de descoyuntarse. El monstruo gruñó, complacido. La sangre brotaba por los agujeros nasales y volaba expelida en cada jadeo, manchando el torso y la cara humanos. El shakark trató de resistirse, pero su captor volvió a tirar de sus brazos y soltó un atroz alarido. Abrió las manos y perdió la maza. Comprendió, al borde del pánico, que en pocos instantes los músculos se le desgarrarían, los huesos crujirían fatalmente, el pecho se le inundaría de sangre por culpa de las hemorragias internas, se abrirían sus pulmones y las costillas restallarían y morderían la carne de sus costados y se partirían o emergerían al exterior, completamente rojas. Toda su fuerza, su potencia y agilidad, aquellas cualidades que habían doblegado a cientos de guerreros, eran nada comparadas con el poder de este ser que lo iba a destruir como él mismo podría romper el cuerpo de un conejo o un ratón.

Skarrion recordó entonces el rostro orgulloso y despreciativo del mago Shiang.

—¡Maldito seas, Shiang!—bramó.

La presión cedió mínimamente. El monstruo lo miraba con fijeza. Skarrion creyó discernir en aquellos ojos sangrientos un chispazo de algo parecido al interés.

—¡Shiang!—gritó Skarrion.

La furia volvió al lobo humano. El hocico se arrugó, los belfos negros y brillantes subieron y mostró los largos y gruesos colmillos. El nórdico descubrió en aquellos ojos un odio abismal, una emoción cuya intensidad jamás podría alcanzar humano alguno. Luchó para no perder el control de su mente: él era valiente, pero la cólera de aquella criatura fuera del orden natural sobrepasaba su fuerza de voluntad. Burkran rugió con una rabia que las palabras no alcanzarían a describir. Ensordecido, Skarrion creyó llegado su final. Cerró los ojos y apretó las mandíbulas.

No ocurrió nada.

Miró a la bestia. Continuaba sujetándolo. Esperaba, jadeando intensamente.

—Shiang—escupió Skarrion.

La testa peluda se acercó un poco más, entrecerrando un ojo. El mercenario percibió su aliento ácido. Un ronco gruñido ascendió desde el fondo de aquellas enormes entrañas.

Las palabras de Skarrion tal vez habían levantado recuerdos en la mente del ser. Visiones de quien le robaba su libertad. Chasqueó los colmillos y ladró. Agitó la testa varias veces y tiró de los brazos de Skarrion, mas se controló en el último instante para no matarlo.

—No sé si me entiendes, bestia demoníaca, pero yo también odio a Shiang—dijo Skarrion, con voz entrecortada. Y se esforzó porque sus ojos hablaran con mayor elocuencia que sus palabras—. Te llevaré hasta él. ¡Matarás a Shiang!

El monstruo gruñó, mas siguió inmóvil.

El shakark buceó en sus ojos y experimentó pavor. De pronto, comprendía que aquella criatura gozaba de cierta inteligencia, que no era enteramente un animal. Sus instintos más inmediatos querían romper y devorar. Pero otra parte intuía difusamente en aquel hombrecito una salida, una oportunidad de recobrar la libertad, de volver a correr y saltar campo a través, a bañarse en ríos helados y experimentar el goce de perseguir y alcanzar. Esta mitad de su ser trataba de alcanzar una idea, una decisión neblinosa e insegura a la que no podía dar forma. Ese atisbo de visión iba y venía, se le escapaba, y él peleaba por conservarla.

Fascinado, Skarrion, que no podría dar forma a sus percepciones sobre el monstruo, las intuía de forma nítida. De pronto, experimentó horror, pues comprendió que el

conflicto en aquellos ojos sangrientos no se diferenciaba mucho de los que había visto en muchos otros ojos. Ojos humanos. Quizá también en los suyos.

Burkran le soltó.

Al levantarse, dolorido, frotándose el cuerpo, Skarrion constató que el lobo humano aún continuaba erguido, inmóvil excepto por la subida y bajada de su gigantesca caja torácica. Esperaba. Permitió a Skarrion tomar la maza. El momento de maravillarse ya había pasado, así que el shakark se limitó a señalar con ella el enrejado. Burkran lo miró, y después al falso techo. Tomó al shakark, lo apretó contra su pecho, flexionó las poderosísimas patas y saltó.

La bestia alcanzó directamente las barras del falso techo, quedando colgado de una por una garra. El nórdico esperó que el *Fuego Invisible* inundara de dolor su cuerpo, pero no ocurrió nada, exceptuando que el enrejado se combara a causa del tremendo peso, separándose en algunos puntos de la pared, entre crujidos y chirridos. El falso techo caía lenta e inexorablemente. Sin perder a Skarrion, Burkran trepó por las barras y salió por el hueco.

Estaban en una amplia azotea de roca negra. Bajo la noche cuajada de estrellas la ciudad se extendía hacia todas direcciones. Por el Oeste, Norte y Este se perdía en casas bajas, salpicadas aquí y allá de pequeños palacetes. Los grandes, en el Sector Central, quedaban fuera de la vista. Al Sur, las cabañas y chabolas continuaban hasta la gran muralla exterior. Por Septentrión aparecían cúmulos de llamas y humo, en tales puntos los verdes y los amarillos aún peleaban con violencia. La plateada luz de la Luna suavizaba los contornos de una Tian—Lin ensangrentada por la ambición.

Burkran dejó caer a Skarrion, quien rápidamente se levantó. El lobo humano lo observaba, muy quieto. El shakark se acercó al borde del pozo donde fuera encerrado. Los cables metálicos que llegaban hasta el eje en la cadena se hundían en un pequeño agujero revestido de cerámica, sobre el suelo de piedra negra. Echó a andar hacia el borde de la azotea. La fachada mostraba tejados anexos, gárgolas de rostro cruel, cornisas y balaustradas. Estaban sobre el palacete de Shiang, pero era un lugar demasiado grande. ¿Por dónde empezarían a buscarle?

Sobre uno de los tejados cercanos había una gran banderola. En ella ondeaba una estilizada calavera roja sobre fondo negro. Skarrion miró a Burkran y señaló en tal dirección.

Entraron por un inmenso balcón cuyas puertas ni siquiera habían sido acerrojadas. Quizá la fama de Shiang bastara por sí misma para ahuyentar a los ladrones. Incluso puede que fuera deseable para el mago la entrada de intrusos, carne para el grillete o para Burkran.

Descubrieron un enorme pasillo de roca oscura, iluminado por vacilantes y espaciadas antorchas. Había lujosos tapices en los que se representaban escenas históricas. También bustos y retratos de hombres doctos, sabios, despreciativos. El lugar parecía desierto.

Ya no guiaba Skarrion. Burkran husmeaba en el aire y marchaba el primero, a grandes zancadas. Había detectado el olor del mago y de vez en cuando olisqueaba el suelo y andaba a cuatro patas, como un inmenso perro de presa. El shakark lo seguía a prudente distancia, empuñando la maza.

Burkran se alzó sobre dos patas, levantó los belfos y gruñó hostilmente, con los ojos clavados en un recodo del pasillo, unos pasos por delante. Skarrion también quedó inmóvil. Ambos escuchaban el leve siseo de ropas y el tintineo de los metales.

Tres hombres surgieron por el esquinazo y se les acercaron sin vacilación. Vestían túnicas, pantalones anchos y botas de caña baja. Ropa tosca, sucia, llena de agujeros y desgarrones. Hedían. Empuñaban cuchillos, dagas y alguna espada corta. Sus rasgados ojos no brillaban, la piel mostraba un nauseabundo tono pálido. Se movían desmañada y velozmente.

Skarrion avanzó un paso, preparando la maza. No hizo falta su concurso, pues Burkran los hizo literalmente pedazos en menos de cincuenta latidos. Suelo, paredes y techo quedaron manchados de una sangre espesa y negruzca. Aquellos hombres no habían exhalado un solo gemido o palabra mientras fueron destruidos.

Uno de los guardianes estaba partido en dos. La parte superior se arrastró a fuerza de brazos hacia el lobo humano. Skarrion lo observaba con ojos como platos. Burkran se acercó al remedo y lo pisoteó, pero su enemigo continuaba luchando. El licántropo lo redujo a pulpa irreconocible y esperó, gruñendo. Los restos quedaron definitivamente inmóviles.

Pasaron entre los cadáveres y prosiguieron camino.

El pasillo acababa en dos grandes puertas metálicas. La calavera estilizada había sido pintada sobre ambas hojas. A patadas, Burkran las abrió y una golpeó estruendosamente contra la pared. La criatura traspasó el umbral y Skarrion le siguió.

Era un enorme salón con las paredes y el suelo de mármol cremoso y vetado. Había tapices, pinturas y estatuas de fría belleza, desprovistas de cualquier sensualidad. Sobre cojines, en diferentes partes de la estancia, reposaban, muy erguidos, Kah—Leng y Shiang. Alrededor de cada uno se arrodillaban sirvientes de ambos sexos, recatadamente vestidos, muy pálidos, sosteniendo las bandejas con el vino y los manjares. Había otros esclavos, esperando en diferentes lugares. Todos resultaban tan insanos, patéticos y desmañados como los tres guerreros que Burkran había desintegrado.

Shiang apartó bruscamente el libro en el que se hallaba concentrado y se lo dio a un sirviente, que lo tomó y se le cayó de entre las blancuzcas manos. Kah—Leng se levantó de golpe, atónito, y su amo también se incorporó, aunque con mayor dignidad. Los esclavos, por contra, ni se volvieron hacia los recién llegados.

Burkran corrió hacia Shiang abriendo sus fauces victoriosamente. El sabio alzó las manos, con las palmas apuntadas hacia el monstruo y los dedos muy abiertos.

Skarrion sintió que el mundo giraba y cayó al suelo, sin fuerzas. Reprimiendo las náuseas, logró incorporarse hasta quedar de rodillas. Vio a Kah—Leng en estado similar al suyo. El uanés reposaba a cuatro patas y vomitaba el contenido de su enorme estómago sobre un obediente y quieto esclavo. Burkran yacía en el firme, inmóvil, los ojos cerrados. Respiraba pesadamente.

Skarrion consiguió alzarse en pie.

—¡Lo has hechizado! —acusó, clavando su mirada en Shiang.

El mago jadeaba, como si hubiera hecho un gran esfuerzo físico. Sus ojos destellaban triunfalmente. Frotó suavemente sus cejas con un pañuelo de seda perfumado, para limpiarse el sudor.

—¡Hechizos! —rió, despectivo. Abrió mucho los ojos, burlón— ¡Magia! —alzó la barbilla y sonrió con engañosa lasitud, relajando su débil cuerpecillo— Ésas son las palabras con las que ignorantes como tú denominan al vasto poder de una mente disciplinada.

Hizo una pausa para tomar aire. Brillante de satisfacción, abrió la boca y calló durante unos instantes, como arrepentido. Pero enseguida prosiguió:

—He de decirte que un hombre ejercitado es capaz de

proyectar fuerza o sufrimiento sin necesidad de sus músculos; eso es algo que la mayoría de las bestias humanas, toscas e indisciplinadas, no pueden entender ni imaginar. Y lo atribuyen al campo sobrenatural —miró disgustado al lobo humano, aún inconsciente. Después, a Skarrion, al que aún le temblaban las piernas—. No sé cómo, pero lograste romper las órdenes que introduje en él cuando sumí en trance a su parte humana. Ese monstruo debería haberse quedado dormido tras comerte. Una vez despierto, al alba, volvería a ser inofensivo de nuevo.

—Pero no me devoró —replicó Skarrion, parpadeando, con voz enronquecida; comenzaba a recobrar el vigor perdido.

—Eso ya no es relevante —contestó Shiang, observándolo con disgusto—. Tú morirás y recobraré el poder sobre el licántropo: esta vez, me encargaré de que los bloqueos que le introduzca no caigan tan fácilmente... ¡Kah—Leng! —llamó, sin apartar la vista del mercenario— ¡Destruye al extranjero!

Mas el corpulento uanés, como Skarrion, había sufrido las reminiscencias de aquel golpe incorpóreo dirigido a Burkran y no atinaba a ponerse en pie.

Shiang apretó los labios, contrariado. Chasqueó los dedos. Un gigantesco tapiz de terciopelo rojo, que cubría una pared entera de la sala, comenzó a agitarse como si escondiera enormes insectos. Skarrion se fija en que entre los flecos en el borde inferior asomaban puntas de botas y pies desnudos. Por los lados salieron diez guerreros, blancuzcos, vestidos con andrajos, torpes y rápidos, armados con cuchillos, dagas y cimitarras y protegidos por cotas y escudos.

—¡Matadlo! —ordenó Shiang, con voz seca.

Los esbirros avanzaron al trote hacia el shakark, quien tomó la maza y se aprestó para la lucha. El peligro terminó de proporcionarle las energías que le faltaban. Encorvó ligeramente el cuerpo, retrasó la maza y flexionó las piernas, preparado para avanzar o retroceder. El primer enemigo se le aproximaba a los tropezones, levantando torpemente el arma.

Al cabo de poco, diez luchadores de piel lechosa yacían por los suelos, devastados a golpes de maza. Skarrion exhaló un último jadeo y los contempló con los ojos aún desorbitados, tiznado de viscosa sangre. El líquido negruzco embadurnaba la cabeza del arma y su astil, hasta el puño. Se preparó para una segunda oleada de guerreros.

Quedó aterrado, otra vez: los cadáveres, con los cráneos y los pechos rotos, estaban levantándose sin emitir sonido alguno. Aunque maltrechos, seguirían peleando.

—¿Qué magia es ésta? —bramó el nórdico.

—¡Ciencia! —corrigió Shiang, airado—. ¡El saber de la Nigromancia! Conservar y devolver a los fallecidos el hálito de la vida. ¿Es que no lo comprendes, necio? ¡No los has matado ni ahora tampoco los puedes matar porque ya estaban muertos!

Skarrion miró repugnado a los criados inmóviles y atontados, a los guardias que se arrastraban sobre su propia sangre estancada.

Se apartó de los cadáveres que reptaban como serpientes enfermas y llegó hasta las cercanías de Shiang. Éste permanecía quieto, a su lado había un extraño armatoste de hierro, un enorme tubo plateado, de aspecto macizo, que subía hasta un pie sobre el suelo. Había un agujero en su plana cúspide. Shiang metió la mano en él y extrajo una corta y negra barra metálica, que agarraba por su empuñadura de suave cerámica.

—Ese arma no te salvará —gruñó Skarrion—. Soy uno de los mejores espadas de Occidente y no me costará nada desarmarte.

—Ataca entonces, alimaña... —Shiang sonría, divertido.

Skarrion oyó las burlonas carcajadas de Kah—Leng, que se limpiaba los restos de vómito con una manga. No había extraído siquiera su temible arma seccionada. ¿Por qué no acudía en ayuda de su amo?

Shiang se acercó un paso al shakark.

—Vamos, intenta matarme... —desafió— Te lo pondré aún más fácil.

Chasqueó dos dedos. Los cadáveres que se arrastraban dejaron de moverse.

Shiang saltó hacia Skarrion, estocando. Skarrion se limitó a desviar el golpe con la maza. Cuando las dos armas se tocaron saltaron chispas azuladas. El nórdico experimentó otra vez aquel insoportable dolor. Aulló, sintiendo que sus músculos se deshacían en oleadas de sufrimiento, y cayó al suelo.

Kah—Leng reía. El nigromante se acercó a su víctima haciendo oscilar la barra metálica.

—La *Chispa Divina* —decía, sonriendo maliciosamente—

. El *Fuego Invisible*, lo llaman otros. Unos pocos sabios conocemos el secreto que permite crear relámpagos sin necesidad de tormenta. Un poder capaz de convertir montañas en polvo. Una energía infinita que yo usaré contra esos pomposos y estúpidos Siete Príncipes.

Skarrion se arrastró miserablemente, aún preso de temblores. Miró a Shiang y contuvo un grito de terror: el nigromante acercaba burlonamente la barra a su cráneo. Decía, mirando a un punto más allá del shakark:

—Ellos me expulsaron de la Corte por practicar Nigromancia, los muy necios...

«Siglos atrás, antes de la dinastía Gan—Atir, los nigromantes empleaban ejércitos de cadáveres en las batallas. Sus caídos en combate eran recogidos para más tarde engrosar las tropas: ningún cuerpo se desaprovechaba. Sí, entonces la Nigromancia era una ciencia útil y aprobada. No hacían falta esclavos o mayordomos... ¿Para qué, si los muertos servían con mayor diligencia y jamás desobedecían o siquiera se quejaban?

Respiró hondo, alzando la cabeza con profundo enojo.

—Pero llegaron nuevos tiempos, nuevas costumbres y nuevas leyes, y prohibieron la Nigromancia. Sobre la tierra los vivos, bajo ella los muertos. Aquellos que estudiábamos y practicábamos el Saber Antiguo y nos negamos a abandonarlo fuimos injustamente expulsados de la Corte —sonrió arteramente, mostrando los dientes—. Pero yo reiré el último... Sí, les venceré a todos... —abrió mucho sus rasgados ojos y sonrió apretando los dientes, mientras cerraba con fuerza su diminuto puño izquierdo— Estoy preparando una gran operación nigromántica, un vasto y majestuoso y terrible plan... —abrió la boca para continuar, mas la cerró. El ego y la prudencia luchaban en sus ojos. Se relajó. Una gran autocomplacencia iluminó sus facciones mientras aquel bárbaro extranjero retrocedía ante él, como un gran gusano atemorizado—. Hasta ahora, sólo he experimentado, sin pasar a la acción. Y nunca le había hablado a nadie de mi estrategia. Curiosamente, ahora se la revelo a un patán extranjero. Es un privilegio, deberías mostrarte agradecido.

Skarrion jadeaba. Había experimentado el dolor de los aceros y el sufrimiento y el cansancio de las batallas, y se sabía capaz de soportarlo durante largo tiempo y mantenerlo a raya. Pero aquella helada agonía del *Fuego Invisible* le llenaba de pavor, le robaba el coraje. Avergonzado, no osaba atacar a aquel hombrecito.

Shiang respiró hondo. Su voz se tornó ominosa:

—Ordenaré a mis sicarios sacar a los muertos de

sus tumbas. Erigiré un terrible ejército: una armada de cadáveres. Se expandirán por doquier, en todas direcciones, asesinando a hombres, mujeres y niños. Me traerán a estas nuevas víctimas, que, gracias al Saber Antiguo, formarán nuevas tropas. Y después, ellos también marcharán en busca de más cadáveres. Continuamente, mis Soldados de la Muerte segarán vidas y me entregarán las cajas de carne y hueso, que yo llenaré de fluidos, energía y obediencia. Los perfectos guerreros, ajenos al cansancio, la duda y el remordimiento...

«...Hasta que todos los muertos de Uan me sirvan fielmente, miles y miles y miles de cuerpos en acción. Al final, incluso los Siete Príncipes serán destruidos... ¡Y después, haré revivir sus regias osamentas y los convertiré en mis esclavos particulares!

La faz se le contrajo en una alegre mueca. Celebró su graciosa idea mediante secas carcajadas.

Pero el bárbaro ante él no reía, no comprendía. Sus azules ojos seguían clavados en la barra que contenía el *Fuego Invisible*. La sonrisa fue desapareciendo de Shiang, y le invadió un gran hastío.

—No le encuentras la chispa a mi humor, ¿verdad? —dijo— Probablemente, no entiendes ni la mitad de lo que digo. No eres más que un necio más.

Skarrion le contempló con rabia y escupió:

—Y tú eres sólo un hechicero, un brujo más... Sois todos traicioneros, estáis podridos hasta la médula.

Shiang rió sin alegría.

—¿Y tú qué eres? —inquirió, a su vez—. Te consideras superior por manejar una espada y guardar rudos códigos inquebrantables. Pero también el cerdo que hociquea en el barro y gruñe y lucha contra otro macho de la manada puede llegar a imaginar que pelea por honor. Sin embargo, el marrano y tú sois iguales, sólo carne y músculo, bestias guiadas por la necesidad y el instinto.

Sus ojos centellearon de orgullo y siguió:

—Pero el sabio y el estudioso utilizan la vastedad de su mente y retuercen y dominan la Naturaleza allá donde vosotros sólo la adoráis y teméis, sin entenderla. Tú eres un hombre de sombras: jadeas, golpeas y huyes como un animal; a veces te regodeas en el esplendor de tus breves conquistas, pero no eres más que un peón de alguien que sabe manejar tus instintos... Sin embargo, yo pertenezco a la estirpe de los dominadores, los que poseen el conocimiento. Somos los que domamos al rebaño humano, los que le conducimos por donde se nos antoja. La crueldad nos es tan necesaria como a ti el acero. Y si hoy parecemos crueles, preveo que en el lejano futuro más lo serán quienes me sucedan, quienes dominen a las mulas que impulsen el carro, pues las tratarán con suavidad, utilizarán la palabra para convencerles de que son iguales al carretero. Mas, en el fondo, nada habrá cambiado, el látigo continuará en el puño del amo. Ellos sí serán crueles, porque en la mentira y en la sonrisa estará su poder, no en la verdad.

Calló, buscando la comprensión en los ojos del extranjero. Pero el bárbaro continuaba hosco, rabioso. Shiang se dijo que había sido un necio por tratar de que un animal comprendiera. Se sintió de pronto viejo, cansado, solo, le parecía que había pasado toda su vida intentando que los demás vieran la luz, pero ellos preferían vivir a oscuras, y le odiaban y le evitaban. Incluso le había sido negada la amistad de los pocos hombres lúcidos con que se había topado, pues tarde o temprano debían convertirse en sus enemigos letales. El camino hacia el poder exigía soledad.

De pronto, una triste duda le asaltó y lo atemorizó brutalemente: tal vez era preferible ser una bestia a un hombre, tal vez la auténtica sabiduría y la perfección

completa estaban en el semen, el sudor y la sangre, y no en el libro, la redoma y la meditación. Con una punzada de dolor y vergüenza, deseó durante unos instantes ser aquel tosco extranjero, abierto a un mundo de experiencias que a él le habían estado y estarían siempre negadas.

¡No! Él era fuerte. Sí, era superior. Simplemente, aquella bestia, como todas las demás, le enojaba.

Pero lo que más le contrarió fue descubrir en el rostro del bárbaro una pequeña sonrisa, que se ensanchó más y más.

—¿Osas burlarte de mí? —rugió Shiang, casi escandalizado—. ¿Cómo te atreves, escoria, criatura insolente? ¡Yo te domaré, te doblegaré, destruiré tu voluntad y haré que supliques el final de tu patética vid...!

Sonó un crujido seco cuando la barra de hierro rompió el cráneo de Shiang. El nigromante abrió mucho los ojos durante un instante, sin comprender. Trató de volverse, pero Kah-Leng le asestó un segundo golpe que terminó de matarlo. El nigromante se desplomó como una marioneta a la que hubieran cortado las cuerdas. Kah-Leng miró el cadáver con una gran sonrisa de satisfacción mientras limpiaba su barra seccionada en un cojín. Escupió sobre el cuerpo del sabio.

Skarrion rió al fin. Todo su cuerpo temblaba, sus demoníacas carcajadas llenaban la estancia, su rostro estaba contorsionado en una mueca de burla cruel mientras clavaba sus ojos en el nigromante sin vida.

La barra cargada de energía rodó sobre el mármol, hasta detenerse, inofensiva. Los cadáveres redivivos ya no se moverían más, la mente que los había animado se había apagado por fin. En la estancia no se oían más que las metálicas carcajadas de Skarrion y la risa breve y socarrona de Kah-Leng.

—¿Por qué? —jadeó el shakark.

Hizo un tremendo esfuerzo y logró ponerse otra vez de rodillas.

—Silencio —ordenó Kah-Leng, serenándose él también—. Prepárate para morir tú también.

Se acercó al shakark empuñando el arma seccionada.

—No, disponte tú a morir, idiota —replicó Skarrion—. Vuélvete y mira.

Kah-Leng lo hizo. El lobo humano estaba levantándose, como despertando de un sueño. Abrió ojos y mandíbulas. Gruñó, mirando en derredor.

—Al matar a Shiang, has roto su hechizo —dijo Skarrion—. La magia que mantenía dormido a ese monstruo ha desaparecido. Y vamos a morir los dos.

El color desapareció de las mejillas de Kah-Leng mientras contemplaba espantado el despertar del lobo humano.

Skarrion iba a decir algo más, pero el uanés echó a correr en dirección a una pequeña puerta sobre uno de los grandes muros. Por allí desapareció.

Burkran miró a Skarrion, quien a duras penas ya lograba mantenerse en pie. Los belfos retrocedieron y el hocico se arrugó. Dos hileras de dientes gruesos y aguzados salieron a la luz. El shakark señaló con su índice al nigromante muerto.

—Shiang —dijo.

Burkran se volvió hacia el cadáver. Aquellos ojos de un vivo escarlata se abrieron desmesuradamente. Avanzó hacia Shiang. Todo su corpachón temblaba, vencido por el éxtasis y el triunfo. Se había olvidado por completo de Skarrion, ahora tenía a su alcance a quien le había privado de la libertad. Hundió una garra en el delgado cuerpo y lo alzó sobre su testa, dejando que la

sangre chorrear sobre el hocico, gruñendo una risa macabra, escalofriante. Lo lanzó al suelo y lo pisoteó. Iba a desintegrar aquel cuerpo metódica y salvajemente, hasta que del nígricante quedara tan sólo pulpa irreconocible.

Skarrion no seguiría allí para verlo: tomó la maza y la barra que provocaba el *Fuego Invisible*, cuidando de agarrar ésta por su empuñadura de cerámica y de no acercarse al metal a su cuerpo, y se dirigió al trote hacia el lugar por donde había huido Kah-Leng. El shakark sospechaba que, ahora que nada le ataba a la mansión de Shiang, el corpulento uanés habría tomado el camino más rápido hacia el exterior. Era una puerta pequeña pero gruesa, de hierro macizo y sólidas bisagras. Sería difícil echarla abajo. La empujó y se abrió. Quizá debido al pánico, Kah-Leng había olvidado asegurarla.

Skarrion penetró en un ancho pasillo de negra roca iluminado por antorchas. Aquel corredor finalizaba ocho pasos al frente, en una descendente escalera de caracol construida sobre la misma piedra oscura. Antes de internarse en ella, hizo caer la enorme barra que atrancaba la puerta. Amortiguados, seguían oyéndose los felices rugidos de Burkran mientras desgarraba y aplastaba.

Skarrion atravesó velozmente el túnel y se internó en la escalera, que descendía girando sobre sí misma. Espaciadas antorchas iluminaban difusamente el camino. Debido a la estrechez de los escalones, tenía que mirar constantemente el suelo para no tropezar. No importaba el extremo cansancio y el hambre que horadaba sus entrañas: no podía detenerse.

Tras un corto lapso de bajada llegó a un nuevo túnel, iluminado también por teas. Diez pasos por delante doblaba bruscamente hacia la derecha. Pasó el codo y bajó una suave rampa, después un nuevo y larguísimo túnel de final incierto a causa de la lejanía y la oscuridad. A medida que profundizaba en él, las paredes y suelo iban tornándose más agrestes. Llegado un punto, desaparecieron las teas. Skarrion metió la maza entre el cinto y la cadera y tomó con la zurda la última antorcha encendida. Su diestra aún sostenía la barra cargada de *Fuego Invisible*. El pasillo perdió sus últimos visos civilizados y se transformó en una burda cueva.

Oyó un impacto lejano que repercutió sobre las paredes de roca negra. Se detuvo. El ruido volvía una y otra vez. El monstruo había salido de su ensimismamiento vengativo y golpeaba la puerta del salón. Pronto la echaría abajo y correría tras él, hasta darle alcance.

Continuó la huida, a paso aún más rápido.

Al cabo de algún tiempo, el túnel desembocó en una extensa caverna de paredes grisáceas. Emitían una tenue fosforescencia, capaz de convertir la oscuridad total en simple tiniebla. Vislumbró un lago orillado por grandes rocas y una playita de guijarros. El lago se perdía por una gran boca natural, al otro lado de las aguas.

En el centro del estanque, había una masa móvil. Skarrion forzó la vista e interpretó la figura como una pequeña barca. Un hombre de gran corpulencia movía los remos y la dirigía hacia la salida de la gruta.

Kah-Leng dejó de bogar y miró hacia el shakark, atraído por el punto de luz que era la antorcha en la zurda del shakark.

Skarrion se plantó en la playa de guijarros. Ambos se miraban fijamente. Kah-Leng soltó una risotada. El shakark no podía descubrir sus rasgos entre la penumbra reinante, pero no le resultaba difícil imaginar la mueca cruel y burlona.

—¡Iré contigo! —bramó Skarrion.

—¡Demasiado tarde, extranjero! —gritó Kah-Leng—. Trata de seguirme a nado y te abriré la cabeza con un remo o con mi bastón segmentado. Además, el agua está helada y no resistirías mucho tiempo en ella sin experimentar calambres o entu-

mecimiento. Estás demasiado cansado como para perseguirme con éxito: lo puedo ver en tu figura, sin duda debes hacer grandes esfuerzos para no derrumbarte. Hoy ha sido una noche difícil, ¿verdad?

Skarrion apretó las mandíbulas. Sí, podía intentar perseguirlo, pero él llevaba razón: estaba demasiado cansado, todas las agotadoras experiencias recientes comenzaban a hacer valer sus derechos sobre la mente y el músculo. Miró en todas direcciones, escudriñando fuertemente la penumbra. No había otras salidas, el bote parecía su única posibilidad, y continuaba alejándose, poco a poco.

—Esta corriente de agua conducirá, supongo, al exterior —gritó.

—¡En efecto! —rió Kah-Leng—. Mientras yo escapo entenderás a ese monstruo. Ya se pueden oír sus golpes contra la puerta del salón. Fue una estupidez no atrancarla, pero no volveré a cometer otro fallo.

—Dime una última cosa: ¿por qué mataste a Kah-Leng? Él era tu amo.

Kah-Leng respondió, sin dejar de remar:

—Los Príncipes necesitaban un infiltrado en la Casa de Shiang —respondió Kah-Leng—. Yo era el hombre apropiado. Fui un agente en servicio incluso antes de que echaran a Shiang de la Corte. Le había salvado la vida varias veces de los asesinos que enviaron sus múltiples enemigos. Incluso puse la mía en peligro para librarle de la muerte. Confiaba en mí, así que cuando lo enviaron al Sector Sur me llevó consigo. Me contaba unos pocos de sus planes, mas no todos, ni detalladamente. Yo siempre sospeché que preparaba algo grande. Esta noche, llevado por la emoción del momento, te revelé su idea de resucitar a todos los muertos de Uan y enviarlos contra los Siete Príncipes, un proyecto que yo desconocía. Entonces, comprendí que Shiang era demasiado peligroso como para dejarlo con vida ni un solo instante más y lo maté allí mismo.

—Ahora lo entiendo —gritó Skarrion, para hacerse oír a través de la distancia cada vez mayor que comenzaba a separarlos a los dos.

—Es bueno que un hombre satisfaga sus dudas antes de morir —rió Kah-Leng.

Skarrion miró la barra cargada de energía, en su diestra. Gritó: —El *Fuego Invisible* se transmite a través del agua, ¿verdad? Así me lo contó Burkran, cuando era hombre.

Kah-Leng dejó de bogar. Se quedó quieto, como helado.

—¡Cógela! —gritó el shakark.

Arrojó la barra y retrocedió con rapidez, alejándose de la orilla. El objeto describió un amplio arco, girando en el aire. Si Kah-Leng la tomaba por el mango antes de que el metal tocara el agua cerca de la húmeda barca, podría sobrevivir. Se lanzó hacia la derecha, levantando una mano. La atrapó, pero por el extremo equivocado, y una descarga dibujó un espasmo en su cuerpo. Aulló mientras se zambullía por completo, sin que sus dedos pudieran soltar aquel artefacto. El agua se encrespó salvajemente. Kah-Leng voló por encima de la superficie, entre chispas azuladas. También salió despedida la barca, aunque su salto fue mucho menos espectacular. La superficie burbujeó y chisporroteó y de ella emanaron cortinas y nubes de vapor que ascendieron hasta el techo de la caverna.

Cuando el humo hubo desaparecido, Skarrion se acercó prudentemente a la orilla. Al parecer, el lago y el río subterráneo que lo alimentaba había engullido todo el *Fuego Invisible*.

¿Y si se equivocaba? Acicateado por el recuerdo del lobo humano que pronto estaría allí, se metió en el lago y comenzó a nadar hacia la barca. No ocurrió nada.

Por fortuna, la profundidad era poca, así que logró dar la vuelta a la barca volcada sin demasiadas complicaciones. Cerca, flotaba el cadáver ennegrecido de Kah-Leng. Aún humeaba ligeramente un appestoso olor a carne quemada. La madera del esquife aparecía exteriormente chamuscada, pero su grosor y calidad no habían permitido que la quemadura pasara de las primeras capas. No hubo de alejarse mucho para encontrar el remo que faltaba.

Jadeando, medio exhausto, Skarrion se introdujo en el bote y obligó a su cuerpo a bogar.

Tembló al oír un nuevo y lejano rugido. El licántropo ya había echado la puerta abajo. Si no hubiera sido por el terror que le inspiraba la criatura, la fatiga lo hubiera vencido allí mismo. El cansancio clavaba sus afilados colmillos en sus músculos y trataba de cerrarle los ojos. Comenzaba a costarle pensar. Tan sólo podía concentrarse en mover los remos lo mejor que podía.

El esquife se hundió en las profundas sombras del nuevo túnel. Al poco, la proa chocó contra una pared y Skarrion, maldiciendo, hubo de empujar la barca con sus propios brazos, alejándola del muro.

Oyó nuevos rugidos y miró hacia atrás con nerviosismo. Mas había rebasado el primer codo del túnel y la oscuridad le parecía impenetrable.

Sin luz alguna que le mostrase el camino, la proa tocó muchas otras veces los muros rocosos. Entonces, apoyando el remo o la mano, la apartaba de la piedra y continuaba la penosa marcha. Comenzaba a interpretar los cúmulos de neblina, las sombras sobre sombras, hasta lograr que el bote tan sólo rozara los costados del pasadizo.

El túnel había doblado al menos tres veces en repentinos codos, pero no vislumbraba otras salidas, pozos de neblina más profunda que la tiniebla general. Al parecer, siempre había seguido la dirección que marcaba la cueva, sin desviarse por ramal o bifurcación alguna. El techo fue bajando, hasta el punto de que Skarrion hubo de agachar la cabeza mientras remaba.

Su respiración sonaba jadeante y pesada, el remo surcaba con poca fuerza las aguas. Notaba los miembros rígidos y temblorosos y alfilerazos de dolor en sus carnes. Pero la tozudez que le había salvado de otras terribles situaciones le decía una y otra vez que podía soportar todo aquello y mucho más. Quizá esta terquedad era sólo una vieja mentirosa, pero resultaba un alivio sentirla dando órdenes dentro de su cabeza.

Los rugidos que oía aumentaban su vigor. Ahora llegaban mezclados con el chapoteo de las aguas.

Tras doblar un angosto codo distinguió, lejano, un punto de suave luz azulada. Era el final del túnel, un pequeño agujero a través del cual alcanzaba a distinguir dos o tres puntos brillantes, las estrellas del cielo uanés. El pasadizo iba menguando paulatinamente hasta acabar en él, como si fuera el extremo de un enorme cono. Por aquella abertura emergía la corriente de agua.

Skarrion casi gritó de alegría y redobló sus esfuerzos. Hubo de agacharse aún más y, poco después, quedar tumbado. El techo y las paredes del túnel rozaban la madera de la barca, que de pronto no pudo avanzar más. El mercenario se echó al agua. Arrastrándose, sintiendo el helado líquido entumeciéndole el cuerpo y añadiendo nuevos agujonazos de dolor, llegó hasta el agujero. No era más ancho que la amplitud de sus hombros.

Afuera, la noche estrellada flotaba sobre una pradera

de hierba rala y, más lejos, se alzaba un bosque de chatos arbolillos. El riachuelo se despeñaba por una suave ladera rocosa y descendía hasta la planicie verdosa y amarillenta.

Sonó un brutal rugido. El shakark se volvió y distinguió un gran cuerpo peludo y brillante tras la barca. Aquella sombra gigantesca y ominosa debía arrastrarse, casi no cabía en el angosto túnel. Sus ojos centelleaban en la oscuridad, la boca colmilluda se abría y mordía el aire.

Aterido por el terror y el frío, Skarrion se introdujo por el agujero. Su camisola se enganchó en un pequeño y afilado saliente. La tela era basta, muy fuerte, y el agua la hacía densa y pesada. Sintió pavor. La noche, la pradera y el bosquecillo parecían reírse cruelmente de él.

Atrás, estalló una espantosa cacofonía de maderos rompiéndose. La barca constituía un estorbo para Burkran y por ello la destrozaba. Skarrion intentó soltar la prenda, pero era resistente y no cedía. El agua a su alrededor llevaba astillas y pequeñas tablas. Burkran abrió sus fauces, el shakark dobló la cabeza y las vio acercarse. La saliva saltó hasta sus muslos, una vaharada de aliento caliente golpeó su cabeza. El monstruo arañaba la roca, luchaba salvajemente, se revolvió. Pero su gran cuerpo había quedado trabado en el embudo de piedra. Sus filosas uñas rozaban las duras botas. Skarrion pugnó con su ropa, histérico, rabioso, hasta oír un crujido. La camisola comenzaba a desgarrarse.

Burkran cesó de ladrar y gritar. Relajó sus poderosos músculos y exhaló el aire de los pulmones, encogiendo la caja torácica. Una decisión de hierro brillaba en sus ojos de vivo escarlata. Sangró por los costados, pero empezó a avanzar.

Enloquecido por el pánico, Skarrion tironó de su camisola hasta que la mitad quedó en la roca, arrancada de cuajo. Salió de la grieta con tal ímpetu que rodó sobre la tierra y las piedrecillas, rasguñándose los brazos y las piernas. Magullado y desfallecido, comenzó a reír de pura felicidad: el enemigo no podría salir por aquella estrecha abertura. Era un increíble gozo saborear la vida después de haber escapado de las garras de la muerte.

De pronto, quedó atónito.

Las garras de Burkran surgían por el agujero. Los ganchudos dedos aferraban la roca, no demasiado densa, constituida por grandes placas, y tiraban de ella, desgajándola en anchos pedazos. Del interior surgían sus gruñidos metálicos de furia y odio demoníacos. El ser estaba ensanchando poco a poco el agujero.

El shakark, sacando energías de no sabía dónde, trató de levantarse, pero, simplemente, no podía. Sentía los músculos a punto de estallar, cargados y atravesados por témpanos de dolor. La cabeza le pesaba, ardiente, casi no podía articular un solo pensamiento lúcido. Tan sólo la misma canción: ¡Escapar! ¡Huir! Apretando los dientes, se impulsó con los brazos, dejándose caer por la cuesta, rodando, provocando que las piedras abrieran aún más su carne.

De pronto, el movimiento cesó y quedó quieto, respirando de forma silbante, notando los martillazos de su propio corazón aplastando sus sienes y garganta, hincándose con cada sacudida contra el fondo de su caja torácica. Allí abajo, tenía las estrellas y la cuesta de rocas.

Logró volver la cabeza y descubrió que la ladera de roca ascendía suavemente hasta el pie de una gigantesca muralla; aquella protección se extendía interminablemente, por izquierda y derecha. Era la defensa externa de Tian-Lin. El paso subterráneo le había llevado fuera de la ciudad. Los primeros rayos de la aurora acariciaban la cúspide del altísimo muro.

También reparó en que las garras continuaban rompiendo la piedra. El agujero parecía casi el doble de grande. Cerró los ojos. Podía quedarse allí y descansar hasta que su enemigo le abriera en pedazos y riera sobre su desgajado cadáver. O podía volver al camino de la vida, al instinto de supervivencia, al dolor, al esfuerzo, al calor, a la futilidad que nunca cesaba.

Tembloroso, comenzó a arrastrarse. Le era imposible ponerse siquiera a cuatro patas, el coste de remar por aquella corriente subterránea había dejado sus muslos rígidos como piedras e hinchados de sangre y la espalda tiesa como una tabla. Tan sólo sus brazos mostraban algo de vida. Entonces, estos, de pronto, tampoco pudieron moverse. Conocía su cuerpo y conocía el dolor de los grandes esfuerzos físicos; ahora ya no podría hacer otra cosa que esperar, durante largos y agónicos instantes, el fin de aquella titánica congestión muscular. Entonces, se levantaría de nuevo y, malamente, volvería a caminar. Debía representar un cuadro patético de contemplar.

Pasaron un millón de latidos que se hincharon como milenios. Comenzaba a recuperar el control de sus torturadas piernas. Rodó sobre sí mismo y quedó boca arriba, para ver las últimas estrellas de la noche moribunda.

El cuerpo del lobo humano surgió por la grieta, ahora descomunal. Burkran ya trotaba ladera abajo y Skarrion lo veía venir. Todo estaba perdido. Casi sonrió. Bueno, aquel era un día tan bueno como cualquier otro para morir. Cerró los puños, pues quería dejar este mundo arropado por el espíritu de la lucha.

A su pesar, observó fascinado a Burkran. Qué bestia tan magnífica, libre de toda atadura moral, de toda cadena, de cualquier duda, raciocinio o lógica civilizada. Un ser poderoso y salvaje capaz de perseguir incansablemente un objetivo y alcanzarlo, de luchar hasta matar o morir sin que en su mente cupiese la posibilidad de rendirse. Una criatura que podía barrer a los adversarios, destrozarlos sin compasión. Despiadado, pero inocente en su pura maldad, no manchado por las mentiras, hipocresías y mezquindades del ser humano. Un cúmulo de irresistible energía lanzado sobre el mundo para devastarlo y reducirlo a cenizas. La voluntad de vencer hecha carne, tendones, huesos, sangre. Skarrion se sorprendió a sí mismo admirando profundamente a quien le iba a dar muerte. Era un magnífico pensamiento, para ser el último, y se alegró por ello.

El Sol salió finalmente, asomando su amarilla faz por sobre las murallas de Tian-Lin. La luz alcanzó a Burkran cuando ya se hallaba a tan sólo cinco pasos de su víctima. Se detuvo entonces y rugió, exhalando agónica rabia. Se revolvió sobre sí mismo, agitando frenéticamente la testa. El pelaje gris cayó al suelo en forma de gruesos mechones sanguinolentos. Pedazos de músculo y piel se desprendieron entre oscuros riachuelos. La estatura disminuyó, los huesos fluyeron como el agua, el rostro se contrajo tal que el pergamino bajo la llama, el hocico desapareció, los ojos estallaron, soltando el líquido escarlata de su interior, y aparecieron en su lugar otros de color verdoso.

De entre los restos carnosos y pellejados surgió un humano. Estaba desnudo y temblaba, vencido por el cansancio. La luz del Sol naciente lo bañó por entero. Era aquél que Skarrion conociera

en el pozo. Burkran, el hombre.

Intentó andar hacia el shakark, pero cayó sobre las rodillas y quedó a cuatro patas, jadeante. Sollozó por su humanidad perdida, en esta y en todas las noches que le quedaban por vivir.

Así permanecieron durante algún tiempo, hasta que Skarrion logró ponerse en pie, gruñendo y volviendo a gruñir. Quedó quieto ante aquel desgraciado manchado de pelo y sangre.

Burkran le miró, triste y desesperado.

—Ya sabes lo que soy —dijo, con voz ronca—. Ahora no tienes excusa para dejarme libre. Te lo suplico de nuevo: mátame. Deseo morir.

Skarrion lo observó intensamente. Endureció el mentón.

—Soy un monstruo —siguió Burkran—, un peligro para la raza humana, una bestia inmunda y sedienta de sangre. No tengo el valor suficiente como para quitarme este simulacro de vida que tengo, así que debes hacerlo tú —hincó sus verdes ojos en él y su voz sonó imperiosa:— ¡Vamos, acaba de una vez conmigo!

—No —respondió Skarrion, muy sereno.

Burkran le contempló, sin comprender.

—He tratado de darte caza esta noche... —protestó— ¡Tienes más que sobradas razones para vengarte de la bestia que quería destrozar tu carne y tus huesos!

—No —repitió Skarrion—. Vivirás.

—¿Por qué? —imploró Burkran.

—Ambos nos iremos en diferentes direcciones y probablemente nunca volveremos a vernos. Encontrarás comida y refugio en ese bosque de allá y podrás seguir después hacia donde se te antoje. Yo, iré en pos de Occidente. Estoy harto de Uan.

—Aún no has contestado a mi pregunta —masculló Burkran, con rabia. De pronto, sus facciones se suavizaron—. Oh, ya entiendo. Tus códigos te impiden matar a un hombre desarmado, o tal vez sientes compasión hacia mí. No temas, me harás el mejor de los servicios acabando conmigo. Te perdonaré, allá donde esté mi espíritu.

—Tú, como humano, me eres indiferente vivo o muerto. No es por eso que te deje vivir.

De pronto, Burkran abrió mucho los ojos, incrédulo.

—¿Quieres decir que a quien realmente perdonas la vida es a mi parte bestial, al monstruo que anida en mí?

—Exacto. Es él quien me interesa que siga vivo y libre, y no tú.

—¡Por qué! —gritó el nocturno.

Skarrion quedó en silencio. Si hubiera sido un filósofo o un sabio habría tratado de buscar una explicación racional. Pero no lo era, así que ni siquiera se tomó la molestia.

—Adiós —contestó

Burkran le contemplaba, atónito.

—Eres... ¡tú eres igual que él! —susurró—. Podéis parecer externamente distintos, pero ambos pertenecéis al mismo tipo de bestias.

El shakark seguía quieto, impassible. De pronto, Burkran hundió la cabeza entre las manos y apoyó el conjunto en el suelo. El silencio se espesó en torno a ello, pero ya no había más que decir.

Skarrion echó a andar hacia el Oeste, sin mirar hacia atrás.

el monstruo, el adversario del héroe

«Yo he visto a ese ser, a ese Ángel negro; ahí, en su recinto del Polo Sur. Es en una inmensa cavidad oscura donde reside... Espacios enormes, sin límites, livianos y deprimentes a la vez, que se extienden, con seguridad, por el interior psíquico de la tierra, debajo de los hielos eternos. Y así se mueve el Zinoc... Asciende, o desciende, hasta el extremo de esa cavidad y, desde ahí, se arroja a una velocidad vertiginosa en demanda de su otro extremo, de su final inalcanzable. Toda la eternidad lo ha pasado en este esfuerzo, cayendo de cabeza, tratando de alcanzar el lugar antipódico del que ha sido proscrito en el comienzo mismo de la creación. El Norte es su sueño, su anhelar profundo y su mayor sufrimiento.»

Miguel Serrano, *Ni por Mar ni por Tierra*



Y aquí la terrorífica imagen del monstruo que encarna las frenéticas Potencias de la Tierra, a los temibles poderes del primordial mundo inferior, al inconsciente —cuyas potestades se oponen desde el principio del principio a la transmutación del hombre—; al Endriago que se halla expectante a las puertas del recinto del primer combate para provocar el esfuerzo, el dominio del miedo y el heroísmo, porque el monstruo no es más que la imagen de un cierto yo, ése que conviene vencer para desarrollar otro superior¹; pues foscas palpitan las telúricas Potestades de las Naturaleza entre las tenebrosas oquedades del rebelde corazón de su temible, pero estigmatizado adversario: el Mal Ladrón².

Es así, como todo monstruo posee inequívocos rasgos de hombre que simbolizan aquello que es en verdad humano y que debe ser liberado del vasallaje de los poderes de lo bestial, pero —a su vez— los aspectos monstruosos del Endriago señalan aquellas características brutales que perviven en todos los seres humanos; es decir, en cada hombre existe un monstruo feroz y hambriento que combate contra el Dios que duerme. Desde esta perspectiva, el monstruo no es más que la imagen poética —la invocación de un aspecto muy cruel de la Musa³— de todo lo inferior que permanece en el hombre y sojuzga al Numen que se halla en proceso de gestarse a sí mismo, interponiéndose en su proceso de transmutación y en su tránsito

hacia el mundo del Centro; aquél que le es propio y original. El monstruo es el guardián de la Naturaleza que

impide el paso a los espíritus encarnados, es el carcelero que con el poder avasallador de sus endrinas cadenas mantiene a las ánimas sujetas a una roca en la tenebrosa cueva para que no escapen de su potestad, pues cada ser que se sublima y traspone su reino subterráneo, es como una célula que muere en un organismo y, a cuantas más la muerte les sorprenda, más próximo estará el cuerpo de su consumación definitiva.

El monstruo guarda siempre el Tesoro ansiado y, por lo tanto, donde se halla éste se encuentra lo sagrado haciendo imposible apoderarse de él sino mediante un acto heroico. De este modo, el endriago se asimila a un símbolo de pasaje porque devora al hombre viejo y permite el nacimiento del hombre renovado; ese hombre nuevo que ha de penetrar en el recinto sagrado, en el Jardín de la Primavera Perenne. Pero el dragón⁴ es el guardián del tesoro y la bestia contra la que hay que enfrentarse en el antro subterráneo para vencer en la prueba y poseer el Tesoro.

El Minotauro de Creta es el monstruo que vigila el Laberinto; y es sabido que todo laberinto es la protección mágica de un centro⁵. El laberinto se interpone en el paso de la circunferencia a su centro, de la forma a la contemplación, de la multiplicidad a la unidad, del espacio a lo inespacial, del tiempo a lo intemporal. El paso de lo exterior a lo interior corresponde a la vuelta al estado paradisiaco y a la identificación con el principio supremo. Extraviarse en el laberinto significa que se ha de nacer a una nueva vida en el mundo del devenir, que implica movimiento, flujo y reflujo, repetición y ciclos: el hombre se alimenta y de nuevo tiene hambre, bebe y aún tiene sed, goza de los placeres y todavía los ansía. Todo se llena y se vacía y hay una nueva saciedad⁶. Vencer al Minotauro⁷ es superar lo bestial, lo bajo, lo telúrico y emergente. Aquel que franquea el Laberinto —conducido por el fino hilo dorado de Ariadna que lo mantiene unido al lugar de origen—, entra en ese jardín sin nombre, al *L'Amor qui move el sole a l'altre stelles*⁸, donde no hay tiempo ni espacio, donde reina la inmóvil eternidad, donde crecen las doradas frutas. Y, del mismo modo como el laberinto encierra al monstruo de Creta, la sumergida⁹ ciudad de R'lyeh recluye a Cthulhu que duerme bajo un poderoso sortilegio. Es en aquel sitio —trátese de la sumergida ciudad o de la obra de Dédalo— donde ha de batirse en combate el héroe que ha iniciado su viaje hacia el Sidh. El enfrentamiento contra la Bestia se realiza en algún lugar oscuro donde ésta ha sido confinada, porque no es suficiente con enclaustrarla, es necesario derrotarla, superarla y



transmutarla, porque: el Monstruo, el Laberinto y el Centro son aspectos de nosotros mismos.

El Endriago es el Caos tenebroso, la entidad ctónica que rige la tumba donde muere el hombre ya viejo y su cadáver se pudre allanando la ruta del hombre transmutado hacia la Luz. Es entonces, un símbolo ambivalente, paradójico, porque es la barrera que prohíbe la transmutación y, a la vez, es el único medio por el cual el hombre supera el primer obstáculo hacia el Lugar Original. Todo ser atraviesa su propio Caos antes de poder estructurarse, es el pasaje a través de las tinieblas que precede a la Luz. Pero el viajero inconsciente, el peregrino ignorante o el combatiente que se amedrenta al momento de la lucha, se arriesga a una consunción definitiva: es la entrada de los condenados en el infierno, tragados y mordidos por la fauces temibles de demonios o de bestias salvajes¹⁰.

Hay un camino cuesta abajo sombreado por fúnebres tejos: conduce a través de mundos silenciosos a las moradas infernales; la indolente Estigie respira nieblas y por allí descienden las sombras recientes y los espectros de los que han recibido sepultura. La palidez y el frío ocupan anchos lugares escabrosos y los nuevos hombres ignoran dónde está el camino que conduce a la ciudad estigia y dónde está el fiero palacio del negro Dis.

La extensa ciudad tiene mil entradas y puertas abiertas por todas partes; y como el mar recibe a los ríos de toda la tierra, así a todas las almas ese lugar no resulta reducido para ningún pueblo ni aprecia que se le añada una multitud. Las sombras sin sangre vagan privadas de cuerpo, unas frecuentan el foro, otras la casa del rey del Infierno, otras ejercitan algunas técnicas a imitación de su antigua vida y otras su propio castigo refrena¹¹.

Pues el Señor del Infierno es tan inexorable, tan inmovible como la hija de Éstige, Perséfone, su sobrina y esposa, que no permite la salida a ninguno de sus prisioneros; y su Reino es invisible y sin salida. Sólo los Héroes, los Elegidos, los Sabios y los Iniciados logran sustraerse de los dominios de Hades, y disfrutan de otras moradas fuera de los Infiernos tenebrosos y del tormento de los demonios. Estas bestias salvajes, de temibles fauces y siempre hambrientas, no son otras, sino el monstruo que guarda las fronteras más lejanas de nuestro Jardín y que nos espera en los meandros del Palacio de Dédalo para enfrentarnos en singular combate, estemos apercebidos o no.

Los pueblos antiguos y tradicionales viven conforme a dos principios rectores: el Centro y el Origen; espacio y tiempo sagrados —que se oponen al espacio y tiempo profanos—, formas arquetípicas del estado de Pureza original que definen la primera Fundación, la Ciudad tradicional, el Cos-

mos que se opone al Caos y que se mantiene y propaga gracias a las irradiaciones de un Centro Sagrado, de modo que, todo cuanto existe dentro de las fronteras protectoras está ordenado y conforme a la Tradición. Por el contrario, aquello que escapa a Tradición, al orden cósmico y a la Fundación Original, existe en el Caos, en el obscuro desorden abismal donde habita el Endriago que amenaza siempre con destruir la ciudad, lo creado; pues se halla en el límite, a la espera de que sus habitantes se descuiden y se abandonen en lo mundano, en la profana ilusión del «progreso», para devorarlo todo y precipitarlo otra vez en vientre de la Eterna Noche Universal, desde donde todo ha de salir renovado para establecer una nueva Fundación; y así, una y otra vez en incontables ciclos, hasta que el Orden logre librarse ad eternum de la voracidad de las eras o hasta que la aniquilación de los monstruos sea definitiva.

La Dragona, ahíta, grande, un monstruo salvaje...

Antaño, tras haberlo recibido de Hera la de áureas flores, crió al terrible y siniestro Tifón, azote de los mortales, al que parió antaño Hera, encolerizada contra Zeus padre cuando el Crónida había engendrado a la gloriosísima Atenea en su cabeza. Ella en seguida se encolerizó...

...se marchó airada, lejos de los dioses. Mas luego hizo una imprecación la soberana de ojos de novilla, Hera. Con las palmas vueltas hacia abajo, golpeó el suelo y pronunció estas palabras:

«Oídme ahora, Tierra y ancho Cielo, allá en lo alto! ¡Y vosotros, Titanes, dioses que habitáis bajo tierra, en el gran Tártaro, de los cuales proceden bombres y dioses! Escuchadme todos ahora y concededme un hijo sin el concurso de Zeus, en nada inferior a aquél en fuerza, sino más poderoso que él cuanto lo es Zeus, cuya voz se oye a lo lejos, más que Cronos»

Tras pronunciar estas palabras, golpeó el suelo¹² con su poderosa mano y se removió la tierra dispensadora de vida. Ella, al verlo, se regocijó en su fuero interno, pues sabía que su voto se cumpliría¹³.

Entre los griegos de la Antigüedad Tifón es el terrible monstruo engendrado por la cólera de Gaia en las tenebrosas simas del Tártaro y que fue criado por la Dragona, la Serpiente Pitón. Es una aberración mitad hombre, mitad bestia, alado, con cien cabezas de dragón en lugar de dedos, ceñido por víboras desde la cintura hasta los pies y con ojos que lanzan llamas; tan enorme que con sus brazos extendidos toca los dos extremos de Oriente y Occidente. Y tiene una cabeza de asno¹⁴ que saca a veces y con ella toca las estrellas, y sus alas pueden opacar el Sol. El mito de Tifón simboliza los sobresaltos de la bestialidad, del embrutecimiento y las fuerzas de la trivialización del ser consciente: la oposición más definitiva contra la transmutación y transcendencia, el retorno hacia la feroz inmediatez de los deseos bajos e incontrolables que bullen en las regiones más profundas del Hades, que palpita tenebroso en las simas de cada hombre reencarnado. Tifoeo nace de la ira feroz de Gaia contra Atenea, la hija nacida del cerebro de Zeus, Dios celeste.

Los Gigantes, otro aspecto del monstruo, según la mitología griega, fueron traídos al mundo en Flegras por la vieja Gea — fecundada por las gotas de sangre que cayeron cuando Crono castró con una hoz al fecundo Urano — para vengar a los Titanes que habían sido encerrados por Zeus en el Tártaro¹⁵. Seres ctónicos que simbolizan la predominancia de las fuerzas salidas de la Tierra debido a su gigantismo material y su indigencia espiritual; son pues la trivialidad magnificada.



Imagen de la desmesura en provecho de los instintos corporales y brutales. Son enormes, de una fuerza invencible y de aspecto espantoso: lucen espesa cabellera, barba hirsuta y sus piernas son cuerpos de serpiente. No pueden ser vencidos sino por los golpes conjugados de un Dios y de un Héroe, pues sólo la doble naturaleza humana es apta para combatir contra la bestia que siempre amenaza con la última e irremediable aniquilación.

El Ogro, es el aspecto del gigante que representa al tiempo que se engendra y se devora a sí mismo, ciegame. La idea del Ogro, en la perspectiva de Cronos y del monstruo, se unifica con la del mito tradicional del tiempo y de la muerte: todo lo que ha nacido de la materia sirve de soporte momentáneo al espíritu inmortal, pero está abocado a la aniquilación. Con el concurso del tiempo la tierra engendra las formas del mundo visibles sobre los seis planos de la vida psíquica, pero pertenece al tiempo deshacer su obra. El Tiempo¹⁶ es la mitad del destino de las formas, a menos que el Espíritu se apodere de una de sus creaciones para tornarla inmortal. Ocurre que Cibiles salve algunos de sus hijos y los haga dioses¹⁷. Él, pues, simboliza un límite en la duración, en oposición a la eternidad; o sea, el tiempo infinito de los Dioses, que es un tiempo original y sagrado, un tiempo que no devora ni se consume a sí mismo, porque todo cuanto en él existe, es por completo en sí mismo y por sí mismo.

El monstruo y el gigante, dos aspectos de las feroces Potencias de la Naturaleza, habitan en lo profundo de la tierra, en el Tártaro subterráneo, en la caverna. En las tradiciones iniciáticas griegas, el antro, representa al mundo, lugar que —para

Platón— es un sitio de ignorancia y castigo. Es una región subterránea de límites invisibles; abismo terrible desde donde surgen los monstruos; es un símbolo de lo inconsciente y de sus peligros, a menudo inesperados. La caverna es un receptáculo gigantesco de energía telúrica y, por lo tanto, de ningún modo celestial. Templo subterráneo, lugar del renacimiento de la humanidad, simboliza la vida latente que transcurre entre el nacimiento por obstetricia y los ritos de la pubertad. Comunica con las potencias ctónicas de la muerte y de la germinación¹⁸.

En la mitología germana, los gigantes —señores de Utgardr o Jötunhemir— también representan la ferocidad de las potencias telúricas, y además de las nociones de violencia y grito, encarnan a las de fuego, nieve, piedra, humus y agua. Son depredadores que intentan apoderarse de la Diosa Sol, de Idunn y Freyja. Son devastadores, pues el fin del mundo está orquestado por los gigantes Hymir, Surtr y Loki, no obstante, también son hacedores: el mundo se crea a partir de los despojos del cuerpo desmembrado del gigante primordial Ymir, cuyas hijas se casan con los Dioses.

Loki es el padre de todos los enemigos de los Dioses. Engendra en la giganta Angrboda, al Lobo Fenrir, la Serpiente Midgardr y a Hel¹⁹, diosa de los Infiernos. Tiene el don de convertirse en animal y en anciana. Es adversario de los Dioses,

y durante la guerra conduce el barco procedente del Norte llevando las tropas de Hel: los muertos malhechores que se lanzan al asalto de Asgard. Cuando Loki es hecho prisionero por los Ases y atado sobre las piedras, un poco de veneno de víbora cae sobre el rostro de éste. Desde entonces, Loki se retuerce y hace temblar la tierra. Y no se verá libre sino por el Juicio de las Potencias o El Ragnarök: será su hijo, el Lobo Fenrir, también llamado Garmr, quien devorará la Creación, incluso a los propios Dioses al fin de los tiempos.

Es así como el hombre tradicional —conocedor del monstruo— vivía conforme a una moral; o sea, un principio unitario que conducía todos los actos de su vida hacia un fin único y definitivo, hacia la respuesta a la vocación última: el retorno al origen anterior al tiempo profano y devorador. El hombre antiguo moría en un ritual y descendía a los Infiernos para renacer novel desde el vientre del monstruo tragón. Era, pues, consciente de la ferocidad de los Poderes de la Naturaleza y no dudaba que cualquier intento profano por destruirlos era un acto inútil y demencial, porque, dada la condición humana, sólo los poderes de la muerte, del desenfreno saturnal y de la germinación son propicios para un renacer definitivo y en el Tiempo y Espacio sagrados: la Ciudad Ideal donde el ahora es sempiterno y renovado, y donde ningún lugar son todos los lugares.

NOTAS AL TEXTO:

1. Chevalier, Jean y Gheerbrant, Alain. *Diccionario de los Símbolos*. Tercera edición. Barcelona. Editorial Herder. Página 721.
2. Ver: *Ni Por Mar ni por Tierra*, de Miguel Serrano.
3. Ver: Graves, Robert. *La Diosa Blanca*. Capítulo I.
4. El simbolismo del Dragón es muy complejo y polivalente. En este caso específico, sólo se ha tomado en cuenta el aspecto del símbolo que dice relación con lo animal por excelencia, con la idea sumeria de identificarlo con el Adversario, con el enemigo primordial, el combate con el cual constituye la prueba por excelencia. Apolo, Cadmo, Perseo y Sigfrido combaten y vencen al Dragón. Luego, en el mismo concepto, las características del dragón le fueron atribuidas al Diablo. Los santos patronos de los caballeros (la imagen que adoptó el héroe en la era cristiana), San Jorge y San Miguel Arcángel, son representados por las artes visuales en el acto mismo de vencer al Dragón. Éste, también comparte algunas características del vampiro, pues bebe la sangre de sus víctimas. El nombre dragón deriva del griego dercein, que significa viendo. Por esta razón se le hace el guardián del tesoro (centro) que se esconde en el interior de un templo
5. Mircea Eliade
6. *Diccionario de los Símbolos*. 1ª edición. Barcelona. Herder. Pág. 733
7. Monstruo cretense que tenía el cuerpo de hombre y cabeza de toro. Nació de la unión de Pasífae, esposa de Minos, con el Toro de Creta. Por orden de éste, Dédalo construyó el laberinto para mantenerlo cautivo. Fue muerto por el héroe ateniense Teseo

8. Dante Alighieri
9. El simbolismo del Abismo está relacionado con las formas abisales, que representan por un lado la profundidad y, por otro, lo inferior. Las regiones abisales suelen identificarse con El País de los Muertos y, por consiguiente, con los cultos a la Gran Madre y a lo ctónico, aunque esta asimilación no puede generalizarse
10. *Diccionario de los Símbolos*. 3ª edición. Barcelona. Editorial Herder. Página 721
11. Publio Ovidi Nasonis. *Metamorphoseon* libri XV. Libro IV versos 432–446. Traducción de Antonio Ramirez de Verger y Fernando Navarro Antolín
12. Golpear la tierra era la forma habitual de invocar a las divinidades ctónicas
13. Homero. *Himno a Apolo*. Versos 302, 303, 305–309 y 330–343. Editorial Gredos. Versión de Lisardo Rubio Fernández
14. Jung define al asno, como daemon trinus, divinidad ctónica de tres cabezas que representa tres elementos de la Alquimia: Mercurio, Sal y Azufre; se relaciona, entonces, con la transmutación
15. Ver *Titanomaquia* y *Guigantomaquia*.
16. Los gigantes tienen cuerpos de serpientes en lugar de piernas y pies. La Serpiente enroscada en espiral alrededor del Huevo Órfico, representa al tiempo como límite del mundo creado.
17. Chevalier, Jean y Gheerbrant, Alain. *Diccionario de los Símbolos*. 3ª edición. Barcelona. Editorial Herder. Página 264.
18. Op. cit. p. 264
19. El infierno nórdico no es de fuego, sino de hielo



Raínas de Maerte

Por Eugenio frente La. Ossa,
El Gladiador

Durante los dos meses siguientes a los hechos acontecidos en el monte de los Perdidos, y tras asistir en Tarazona a los esponsales de D^a Blanca y D. Pedro de Aguilar, Rodrigo vagabundea por diferentes comarcas buscando ocupación para su espada. Será por tierras de Soria donde hallará la acción que busca...

I. ENCUENTROS EN EL BOSQUE



El sol se ocultaba perezosamente como una bola roja tras la línea azul del horizonte, encendiendo con un suave tono dorado la campiña circundante.

Sobre las vaguadas y escarpes, bandadas de gansos salvajes alzaron el último vuelo del día desde los cañaverales con una estridente algarabía de sonidos y aleteos. Al tiempo, las primeras sombras anunciadoras del cercano anochecer se estiraban sinuosas por el agreste paisaje. Siguiendo la antigua vía romana Astúrica, que se ondulaba semejando una gran cinta blanca y polvorienta bordeando las verdes márgenes del río Merdancho, en cuyas tranquilas aguas se reflejaban los últimos rayos del astro rey con un color carmesí, cabalgaba un solitario jinete.

Al observar la anchura de sus recios hombros, lo enjuto de su cintura y la musculatura que se marcaba sin esfuerzo en todos sus miembros y que se adivinaba bajo la ligera cota de malla y el sencillo jubón de cuero que vestía se podía pensar que aquel hombre estaba más acostumbrado a vivir en los rudos campamentos de la frontera que en la vida muelle de las cortes palaciegas. Sin embargo, a pesar de lo imponente de su aspecto, lo más destacable eran sus ojos, de un gris ardiente, que fulguraban indómitos como los de un lobo, en un rostro joven curtido por la vida a la intemperie, de trazos firmes y varoniles orlado por una discreta melena oscura como el ala de un cuervo.

Con un suave tirón de las riendas, el jinete detuvo a su caballo, un corcel negro de poderosa alzada, al refugio que proporcionaba un invitador y susurrante bosquecillo de álamos y castaños que se alzaba a un lado del camino y que abría el paso al bosque profundo. Tras mirar a su alrededor, descabalgó de un ágil salto y con presteza y habilidad desensilló a la montura que mostraba los costados y las crines empapadas en sudor.

Una vez hecho esto, amontonó pequeñas ramas y hojas secas con las cuales encendió, tras varios golpes de una pequeña piedra de pedernal, un reducido fuego de campamento que rápidamente ardió con alegría enviando sus llamas hacia el cielo de la noche. Así, el opresivo manto de la oscuridad quedó roto en parte debido al inconstante hueco de luz que se extendía desde la hoguera.

Tras una frugal y austera colación, el guerrero, ya que la larga y recta espada que se balanceaba en un costado de su cintura dentro de una vaina de cuero no ofrecía lugar a dudas sobre su condición, consideraba la opción de un merecido descanso cuando, proveniente de las umbrías profundidades boscosas, escuchó, mezclado con el croar de las ranas en las cercanas charcas, una sarta de voces y maldiciones.

Un instante después, el joven guerrero se internó con la espada presta en la mano entre los matorrales y arbustos que se cerraban entre él como una barrera natural.

Tras avanzar unos pasos y apartar con suavidad algunas ramas, escudriñó en la oscuridad circundante descubriendo el origen de aquellos gritos que alteraban la tranquilidad nocturna. En un pequeño claro situado frente a él, distinguió, ayudado por el resplandor lunar que se filtraba por entre las copas de los árboles y a no más de veinte pasos de donde se hallaba, a tres hombres de aspecto rufanesco y robusta complexión que amenazaban a un cuarto hombre con sus armas. El hombre amenazado, todavía joven a pesar de tener los aladares entrecanos, presentaba todo el aspecto de los filósofos y estudiosos que pululaban en las cortes y castillos. Impresión que quedaba resaltada por el reposo natural que imprimía en sus movimientos, aún en aquella comprometida situación y a las amplias vestimentas con las cuales se cubría.

De improviso, y en negación a una pregunta que el escondido observador no acabó de escuchar, uno de aquellos individuos, tuerto de un ojo a tenor del parche que le cubría y que parecía ser el cabecilla del grupo, alzó una sucia mano y la dejó caer con fuerza sobre el rostro del hombre amenazado. El golpe sonó como un trallazo en la durmiente quietud y aún estaba el golpeado limpiándose la sangre que resbalaba en forma de hilillo de la comisura de los labios, cuando los matorrales se abrieron con un tronchante sonido, dando paso a una impresionante figura que se plantó como un lobo furioso frente al heterogéneo grupo.

Los tres hombres giraron en redondo ante la inesperada aparición desentendiéndose momentáneamente de su víctima y alzaron sus armas mientras miraban con sorpresa al formidable antagonista que se les enfrentaba, espada en mano, con la ira pintada en el rostro. Los rufianes observaron un tanto indecisos al joven guerrero cuando éste comenzó a caminar con paso elástico y firme hacia ellos.

—¡Perros! —silabeó ásperamente.

—¿Quién eres tú, loco? —masculló agriamente el del parche en un ojo.

—Un aventurero que quiere morir pronto —intervino un segundo ladrón de pelo lacio y cara picada de viruela.

—Loco o aventurero, da igual. Démosle unas cuchilladas y pasará a ser un muerto —concluyó el tercero, un individuo grasiento que mostraba una violácea cicatriz en la mejilla derecha. Fue este último el que se adelantó hacia el guerrero alzando una pesada maza.

Pero antes de que hubiera podido golpear, la hoja de su antagonista se abatió silbante con cegadora celeridad sobre el sebo del cuello del individuo cercenando limpiamente la cabeza del tronco, que rodó por el suelo rebotando lúgubramente mientras un rojo chorro salpicaba a sus compañeros.

El cuerpo descabezado se abatió desmadejado como un muñeco roto. Pero ya para entonces, el joven se hallaba sobre los otros dos compinches con toda la furia de una tormenta y el estrépito metálico de las espadas ahogó cualquier otro sonido.

Los rufianes manejaban con destreza las espadas, pero ante la velocidad y fuerza de su enemigo semejaban briznas de paja a merced del viento.

El de la cara picada cayó a tierra antes de que pudiese golpear, con las entrañas al aire, gimiendo sordamente y revolcándose en su propio dolor.

Luego, revolviéndose como un gato salvaje, el guerrero esquivó un tajo del último que quedaba en pie y aplicó un fulgurante mandoble que le aplastó el cráneo como grasa derretida.

La lucha había acabado tan rápidamente como empezó. Con un seco movimiento, el vencedor de la desigual pelea limpió de sangre y masa encefálica la hoja de su espada y enfundándola en la vaina de cuero se volvió con gesto tranquilizador al único hombre que quedaba en pie y que mostraba el pánico dibujado en su cara.

—Calmaos. No pienso haceros daño —habló con tono amistoso.

—¡Ruego a Dios que así sea! —contestó el aludido mientras miraba con aprensión los cuerpos caídos.

—Decidme, ¿qué buscaban estos hombres? —preguntó el guerrero señalando con su mano diestra a los cadáveres.

—Mi bolsa y mi vida. Eran ladrones que sin duda me seguían desde la última aldea por la que pasé esta tarde.

Por un momento, la penetrante mirada gris del joven se posó en su interlocutor, para después asentir brevemente.

—Ya veo. ¿Vuestro nombre? —demandó.

—¡Ah, perdonad mi falta de cortesía, mi oportuno y terrible amigo! Me llamo García de Mendigorría. ¿A quién debo agradecer la salvación de mi vida? —preguntó a su vez el llamado García.

—Soy Rodrigo Díaz, de Vivar.

—¿Vivar? Lejos andáis de vuestros lares, a fe mía.

—Es una larga historia. Pero a menos que preferáis pasar aquí la noche haciendo preguntas, será mejor que me acompañéis y os calentéis en el fuego que arde no lejos de aquí.

—Pero... ¿y los muertos? —arguyó García mirando los cadáveres.

Rodrigo, encogiendo los anchos hombros con un movimiento displicente, contestó con firme voz.

—Las alimañas darán buena cuenta de ellos.

Sin más palabras y tras recuperar el caballo de García que se encontraba no lejos de allí y espantar las monturas de los ladrones, ambos hombres se encaminaron hacia el débil anillo luminoso que se insinuaba entre la oscura masa boscosa.

No tardaron en llegar ante la chasca y una vez sentados frente a ella, fue Rodrigo el primero en romper el silencio.

—No tenéis aspecto de un viajero que esté acostumbrado a dormir bajo las estrellas. Más bien parecéis un hombre culto que pasa las horas entre libros y pergaminos.

—Bien veo, Rodrigo, permitidme la confianza, que sois hombre de aguda intuición. No os equivocáis. Hasta hace una semana no pensaba yo en otra cosa que no fueran mis lecturas allá, en mi Tudela natal.

—Sois navarro —afirmó más que preguntó Rodrigo.

—Allá tengo mi heredad, familiares y amigos —asintió García.

—¡Por el Apóstoll! Debéis tener un motivo muy importante para dejar vuestro hogar y arriesgaros a que os den de cuchilladas en cualquier descampado, cabalgando como vais, solo y sin armas.

—¿Importante? ¡Oh, no! Únicamente me guía el deseo de romper la molición de mi vida y conocer un poco del mundo del cual hablan los libros —explicó el navarro.

En este punto del diálogo, Rodrigo lanzó una breve carcajada, al tiempo que negaba con la cabeza.

—Mentís muy mal, amigo García. Vos no dais el tipo de aventurero acostumbrado a meterse en líos sin pensar.

—¿Cómo decís? ¿Acaso no creéis que...?

El castellano, alzando una mano, interrumpió la

incipiente protesta hablando a su vez.

—Tranquilizaos y os contaré una corta historia.

García aún intentó decir algo, pero al fin optó por escuchar lo que Rodrigo parecía dispuesto a contarle.

—Veréis —empezó su relato el guerrero—. La noche pasada me hallaba en una pequeña posada que se encuentra a un lado del viejo camino romano, a no más de un día a caballo de aquí, cuando entraron tres hombres que por su aspecto denotaban una condición que no inspiraba confianza. Al poco se pusieron a beber vino y a fanfarronear y jactarse ante las mozas. Por lo que oí, hablaban sobre su suerte y que ésta pronto cambiaría gracias a cierto mapa que estaba en poder de un despreocupado viajero que charlaba por los codos cuando tomaba dos jarras de vino y al cual seguían la pista desde hacía días. En una encrucijada de caminos perdí el rastro de esos bribones. Resignado, continué cabalgando al azar y viendo que oscurecía decidí acampar. Me disponía a dormir cuando escuché voces y maldiciones. El resto lo podéis imaginar.

García, que había escuchado las palabras de Rodrigo con evidente desasosiego y rehuyendo mirarle a la cara, alzó al fin la vista y comentó apesadumbrado:

—¡Cristo maldiga el vino!

—El vino que mejor sabe es aquel que se bebe en silencio —sentenció el de Vivar.

—Estoy en vuestras manos. Nada os impide atravesarme con la espada y quedaros con el mapa —susurró el navarro con voz queda.

—¡Por Santiago que merecéis que lo haga por lo que habéis dicho! ¿Acaso pensáis que soy como uno de esos perros que se pudren a la luz de la luna? —gruñó hoscamente Rodrigo.

—Perdonadme. No sé lo que me digo.

—Está bien, García. ¿Qué misterio encierra ese mapa que a punto ha estado de costaros la vida?

El navarro adoptó un aire de conspirador y mirando a ambos lados del resplandor que surgía de la hoguera, innecesariamente puesto que se hallaban solos en aquel paraje, metió una mano entre los pliegues de su amplio blusón rebuscando algo. Con un suspiro de satisfacción sacó al fin un pergamino que desplegó lentamente con fruición y que presentaba el color amarillento de las cosas aviejadas por el tiempo. Tras extenderlo, se lo entregó a Rodrigo mientras hablaba quedamente.

—Hace ya tiempo, por tierras de Cantabria, en una visita que hice al monasterio de La Peña, interesado por los conocimientos y textos antiguos que al entender de la gente custodiaban los monjes de allí, encontré, entre polvorientos legajos medio roídos por las ratas, un pergamino escrito en latín. Rápidamente me llamó la atención la pureza con la cual estaba escrito. Me puse a leerlo y cuán grande no sería mi sorpresa e incredulidad cuando descifrando lo que allí ponía, averigüé que hacía referencia a la ubicación de un tesoro oculto entre las ruinas de la ciudad de Numancia y que se detallaba en un mapa adjunto. Aquellas riquezas habían sido escondidas por un grupo de legionarios romanos al mando del cónsul Escipión Emiliano para no entregarlo a Roma y asegurarse así el botín de campaña.

»Desgraciadamente, el mapa no se hallaba junto al pergamino. Describir mi desesperación sería inútil.

»Decidido a encontrar el mapa que ahora sostenéis en vuestras manos, revolví toda la biblioteca de los monjes. Tras unos días de infructuosa búsqueda y desanimado ya de encon-

trar nada, pensando quizás en una cruel burla por parte del autor del legajo, quiso mi suerte y la Divina Providencia que fuese a topar en mi paseo por los jardines y huertos del claustro con el hermano Honrubia, el fraile más anciano del lugar. Tras unas primeras palabras de amable trivialidad y viendo la sombra de preocupación que cruzaba mi rostro el buen monje se interesó por mis problemas. Abatido, le hablé de mi hallazgo y no había acabado apenas la última palabra cuando aquel solícito hermano me llevó hasta un viejo chamizo donde los frailes guardaban los aperos y enseres de labor y al que yo nunca hubiese relacionado con mi desasosiego. Allí, según me contó el hermano Honrubia, siendo él joven, el antiguo abad había almacenado todo aquello que ya no cabía en la biblioteca.

«Apartando azadas y rastrillos e ignorando los chillidos de los ratones, encendí, con manos nerviosas, una vela para ayudarme en mi tarea.

«Creí enloquecer de alegría cuando, no tardando mucho, encontré el objeto de mis desvelos. Agradeciendo al monje su oportuna ayuda, volví a mi hogar y me preparé para el viaje que me esperaba sin tener en cuenta los peligros que me podría acarrear mi lenguaraz inexperiencia en los caminos. Lo demás ya lo sabéis»

Coincidiendo con el fin del relato de García, dejóse oír el monocorde ulular de una cercana lechuza, que pareció sacar a Rodrigo del abstracción aparente con la cual había escuchado la historia del navarro.

—Y ahora ¿qué pensáis hacer? —preguntó el castellano.

—Debo confesaros que mi ánimo ha empezado a flaquear tras el suceso de hoy. Pero no puedo volverme atrás y perder la ocasión de aumentar mis conocimientos y bien sabe Dios que no es la codicia lo que me guía.

—Os creo García, y pienso que no necesitaréis ayuda en vuestra empresa. Os propongo un acuerdo que sois libre de rechazar si no os place.

—Hablad, amigo Rodrigo.

—Pues bien, he aquí mi ofrecimiento. Os acompañaré a las ruinas de Numancia bajo la protección de mi brazo armado y por lo cual pido, no para mí sino para mi rey y señor Don Fernando, la mitad de las riquezas que allí se encuentran.

Una sonrisa distendió el semblante de García al tiempo que asentía alborozado.

—Sea como decís, mi desinteresado amigo.

—Sea, por la cruz de mi espada —juró el guerrero castellano cerrando su mano sobre el puño de la espada.

Ya no hubo más palabras entre los dos hombres, que tras arrebujarse en sendas capas que sacaron de los arzones de las sillas, se tumbaron al lado de la cálida lumbre. Más allá, sobre ellos y a su alrededor, la oscuridad se cernía con un abrazo envolvente. En el cielo, las estrellas parpadeaban frías, blancas y lejanas como si extraños dioses las apagasen y encendiesen semejando cósmicos candiles. Rodrigo se durmió enseguida, preguntándose interiormente con pereza qué terribles espectáculos habían contemplado desde el nacimiento de los tiempos.

2. LA CIUDAD MUERTA

Los últimos fulgores del ocaso se extinguían por occidente mientras en el silencio de la noche que avanzaba sólo se escuchaba el escondido chirriar de los insectos nocturnos y el suave rumor de la corriente de un cercano río. Al fin, esta relativa

calma quedó rota por el hollar de unos cascos de caballos sobre la alta y densa hierba que cubría el llano. Súbitamente, como nacidos de la oscuridad circundante, aparecieron en la cresta de una loma dos jinetes que se recortaron fantasmalmente contra las lejanas y oscuras montañas.

Uno de ellos, de recta constitución, vestía una cota de malla sucia ahora de polvo, mientras el otro, de menor corpulencia y aspecto más frágil, se cubría con una desgastada capa de viajero.

Durante todo el día los hombres habían cabalgado sin apenas detenerse salvo algún esporádico descanso para no agotar a los caballos. Y ahora, en el seno de la noche, habían llegado al final de su camino. A un tiro de flecha por delante de la altiplanicie donde se hallaban y reluciendo con un pálido fulgor óseo a la luz de la luna que ahora se alzaba con un tinte sangriento en el estrellado cielo, se distinguían los restos de las otrora poderosas murallas de Numancia.

En determinado momento, el más fuerte de los dos, tendando las juveniles facciones en una dura línea y entornando los ojos, que a la luz del día serían grises, dijo:

—Ahí están las ruinas, García.

—¡Al fin, loado sea Dios! Pensé que nunca vería el momento, Rodrigo.

—Esperemos que no se nos derrumben encima.

Pero ya García descendía por la cara opuesta de la loma llevado de su impaciencia y el de Vivar, añagando un juramento en sus labios, le siguió taloneando los flancos de su montura.

No tardaron en aproximarse a lo que debió ser un ancho y profundo foso de contención, seco ya de agua, y que el castellano imaginó como una barrera acuática para rechazar los ataques de las legiones romanas. Sabía por García que los habitantes de aquella antigua ciudad, los pelendones, habían resistido un largo asedio durante nueve meses a manos de un general llamado Escipión y en su interior no pudo dejar de admirar la bravura y el valor de aquellas gentes que prefirieron morir a rendirse. Viendo la imposibilidad de seguir a caballo, ambos jinetes descabalaron y tras mutuo acuerdo buscaron la forma de vadear el foso.

No perdieron mucho tiempo en ello, ya que veinte metros al sur de donde se encontraban parte de la antigua muralla aparecía derrumbada, de forma que las gruesas piedras habían caído rellenando ese lugar del foso, formando así una improvisada isleta de escombros que permitió que los dos hombres pudiesen encaramarse al desnivelado borde superior de la muralla.

Ignorando los raspones y magulladuras de las piedras, Rodrigo y su acompañante deslizaron su mirada hacia el interior de los restos de la ciudad. La vegetación había ido ganando terreno a la piedra y entre las resquebrajadas y hundidas losas de las calles crecían la hierba y la maleza. Algo más lejos, blanqueados por la luz lunar, se divisaban las derruidas chozas de adobe así como los ennegrecidos y agrietados pilares de algunos principales edificios que se erguían como inmóviles y acusadores testigos.

Nada se movía en aquel mundo muerto; la única nota de vida la ponía el chirriar de algunos grillos.

Un hálito maligno parecía envolver la desierta ciudad, llevando un estremecimiento de horror, que no de miedo, el alma del castellano.

Aunque lo sobrenatural se aferraba con fuerza al carácter un tanto bárbaro de Rodrigo, carácter que provenía de su herencia guerrera, éste pensaba que cualquier ente ma-

ligno al adoptar una forma material podía ser herido o muerto por su espada.

Sin más disquisiciones y haciendo una seña a García para que le siguiera, el guerrero descendió descolgándose por el lado interior de la muralla. Una vez abajo, ayudó a completar el descenso del navarro e instantes después ambos hombres caminaban sin ruido internándose por las tortuosas calles que proyectaban amenazadoras sombras en las esquinas.

De vez en cuando, la fachada de alguna casa en escombros les obligaba a dar un rodeo o a saltar sobre los montones de piedras y ladrillos de adobe. La luna se alzaba ya muy alta en el firmamento prestando una difusa claridad al entorno. Ayudados por ella, prosiguieron avanzando hacia el antiguo centro de la ciudad guiados por el mapa que García, de vez en cuando, consultaba. Su objetivo era la cripta donde se hallaban enterrados los jefes guerreros de Numancia y en la cual, según el pergamino, los soldados romanos enterraron las riquezas a espaldas de sus oficiales. Continuaron caminando, Rodrigo con la mano en la empuñadura de su espada y García pendiente de los recovecos y cambios de dirección que daban a las calles. Llevarían un buen trecho dando vueltas y ya empezaban a perder la paciencia cuando por fin llegaron a lo que parecía ser un ciclópeo túmulo que se alzaba en el centro de una amplia plaza. Era la única estructura que había aguantado los embates del tiempo al ser esculpida en un pétreo y rugoso bloque de forma cuadrada. En su centro observaron una hendidura que se abría lo suficientemente ancha para permitir el paso de varios hombres a la vez.

En aquel punto, Rodrigo rompió el silencio que había mantenido desde su entrada en las ruinas.

—Hemos de conseguir una luz. No me agrada romperme el cuello en un agujero oculto.

García se limitó a asentir brevemente con la cabeza. Estaba claro que dejaba la iniciativa a la mayor experiencia que en estas lides tenía el castellano. Forzando la vista, el de Vivar descubrió un alto matorral espinoso que crecía entre las piedras de la plaza. De varios tajos de su espada lo limpió de ramas y con el robusto tronco se preparó un par de antorchas, ayudado con trozos de tela del blusón del navarro.

Con las ramas espinosas encendió una pequeña hoguera en la cual introdujo las improvisadas teas que ardieron vigorosamente. Rodrigo entregó una a García y tras una última mirada al exterior se internaron por la grieta precedidos por la fluctuante luminosidad y el acero que empuñaba el castellano.

3. HUESOS Y ESPADAS

Como dos seres fantasmales pasaron por la arcada de acceso siguiendo la vacilante luz de las antorchas que se reflejaban en los ásperos muros de piedra negra. Bajo sus pies, el polvo acumulado durante siglos formaba una espesa alfombra que amortiguaba sus pisadas. Algunos murciélagos que colgaban cabeza abajo de unos invisibles salientes rocosos chillaron iracundos al ser heridos por la claridad y se internaron en zonas más oscuras.

Cruzaron lo que parecían ser diversas cámaras funerarias notando cómo el suelo del pasadizo principal que seguían se iba hundiendo cada vez más en las profundidades.

A lo largo de las negras paredes se veía, fila sobre fila, unos nichos tallados en la piedra viva y que se

remontaban incontables hasta perderse más allá del círculo luminoso que prestaban las teas.

Instintivamente, Rodrigo apretó con más fuerza la empuñadura de su espada notando el aliento de García en su nuca. El navarro marchaba pegado a sus talones, impresionado por el ambiente ominoso que les rodeaba como un dogal asfixiante.

—Y ahora, García —susurró el de Vivar— ¿por dónde seguimos?

Este abatió la cabeza y contestó con vez queda.

—No lo sé, amigo mío. El mapa sólo indica la entrada al túmulo, pero no el camino a seguir por su interior.

—¡Por todos los Santos! —gruñó el castellano.

En el espacio oscuro y tenebroso del pasillo que seguían el juramento del guerrero sonó con tono hueco levantando ecos dormidos en los rincones cubiertos de telarañas.

Con paso cauto siguieron caminando hasta que se toparon con un bloque de madera maciza, tan alto y ancho como un hombre adulto, encajado en una arcada natural de piedra y que les impedía continuar la marcha. Rodrigo acercó su antorcha a la madera y hundió la punta de su acero, donde penetró con cierta dificultad. Al desprender el trozo de hoja un fino polvillo cayó al suelo desde el corte.

—La madera está medio podrida, pero aún así es robusta —informó el castellano asestando un golpe con su puño a la superficie del bloque.

—¿Qué haremos ahora? —interrogó García torciendo el gesto—. Se necesitarían cuatro hombres fuertes y un ariete para derribar este obstáculo.

—Donde yo nací, los hombres se bastan con sus propias fuerzas. Sujeta mi espada y la antorcha y hacedme sitio.

Tras hacerse cargo de los objetos entregados por el guerrero, el navarro retrocedió unos pasos.

Inmediatamente, Rodrigo apoyó sus anchos hombros contra el bloque y asentando las musculosas piernas en el suelo comenzó a ejercer presión sobre la madera, lanzando un terrible gruñido por el sobrehumano esfuerzo que llevaba a cabo. Durante unos instantes, el bloque resistió el duro empuje del castellano, mientras en las sienas de éste comenzaban a abultarse las azuladas venas y sus tensados labios dejaban al descubierto la blanca dentadura, como si fuera un animal furioso. García notaba cómo allí se desarrollaba una fuerza que hubiera sido capaz de aplastar cráneos de bueyes y quebrar los huesos de un hombre como paja. Aún aguantó el bloque un momento para ceder a continuación con un sonido rasposo ante el repentino empuje y caer hacia el otro lado en medio de una gran nube de polvo dejando libre la abertura.

Rodrigo mostraba los cabellos empapados y el sudor se deslizaba por su rostro. Un pequeño hilillo de sangre resbalaba de su nariz al tiempo que su amplio pecho se agitaba al compás de la respiración.

—¡Por Cristol —susurró el estudioso—. ¿Qué clase de raza es la vuestra?

Sin contestar a la pregunta, el castellano se pasó el dorso de la mano limpiándose el rostro de sangre y sudor. Al poco, la nube de polvo se disipó y adelantando las antorchas a través del hueco vieron que la luz de éstas iluminaba otra sala.

Los dos compañeros penetraron en aquella estancia y tras mover a derecha e izquierda las teas se quedaron contemplando atónitos un altar de piedra gris que se alzaba en el centro. Sobre él vieron lo que sin duda habían sido varios cofres. La

madera de éstos había desaparecido mucho tiempo atrás a causa de la carcoma, dejando que su rico contenido consistente en joyas y adornos forjados con materiales preciosos se esparciera sobre la fría superficie del altar. García avanzó unos pasos para retroceder de improviso jurando con tono asustado.

—¡Cuidado, hay hombres aquí!

Rodrigo iluminó a su frente con la espada dispuesta a asestar el primer golpe, pero en mitad del movimiento se detuvo.

En torno a la cámara se veían cinco cuerpos resecos y esqueléticos que como una macabra guardia se hallaban tras el altar en las más diversas posturas. Vestían arcos de pasadas épocas y sus corazas, con el emblema de un águila en su centro, estaban cubiertas de moho y verdín. Aún empuñaban entre sus sarmentosas manos unas cortas espadas que mostraban el óxido en sus hojas.

El castellano se detuvo cerca de uno de los guerreros muertos y le tocó el pecho con la punta de su espada.

—Calmaos. Están muertos y pluegue Dios que así continúen.

—Ahora veo la locura de mi idea. Sin vuestra ayuda yo no hubiese ni tan siquiera llegado a las puertas de esta ciudad. Mi ánimo es débil.

—Olvidaos de eso, amigo mío. ¿Tenéis idea de quiénes fueron estos hombres?

El navarro murmuró pegado a Rodrigo:

—Creo que son los soldados romanos que escondieron el tesoro tras el saqueo de la ciudad. El águila que llevan en sus corazas y sus cortas espadas así parecen indicarlo. Pero no comprendo quién los encerró aquí con el tesoro...

—Quizás tuvieron una disputa entre ellos, o su general les encerró como castigo a su codicia.

—Pero... si fue así, ¿cómo es que el tesoro aún permanece aquí?

—Dejad ya de elucubrar, amigo García y pongámonos manos a la obra. Tengo ganas de salir de aquí.

Asintiendo, el navarro se despojó de la capa y la extendió sobre el polvoriento suelo. Tras encajar lo que quedaba de la antorcha entre dos juntas del suelo, comenzó a echar sobre la tela, a grandes puñados, el oro y las gemas que refulgían con vida propia al ser heridas por la llama oscilante que no alcanzaba a proyectar su claridad hasta el alto techo negro de la estancia.

Apenas había acabado García de llenar el improvisado costal y atar con sólidos nudos las puntas de la capa formando así un amplio morral cuando, súbitamente, un extraño ruido hizo que los saqueadores se volvieran en redondo. Con lentos movimientos, los cinco guerreros momificados por el tiempo estaban volviendo a la vida. Las articulaciones crujieron como ramas secas al dar los esqueléticos cuerpos los primeros pasos en dirección a ellos alzando las espadas.

—¡García, poneos detrás mío! —gritó Rodrigo empuñando su espada con la mano diestra al tiempo que se iluminaba con lo que quedaba de su tea. En un latido, el joven guerrero se hallaba dispuesto a luchar sin pararse a pensar en el tipo de obscena brujería que habría permitido que cuerpos que deberían haber vuelto al polvo hace siglos caminasen en un remedo de vida.

Con lentos movimientos, el primer ser lanzó un tajo. Rodrigo esquivó el golpe y desvió casi al unísono el que iba dirigido a su acompañante. A su vez, el castellano lanzó un violento revés que alcanzó a su oponente en una pierna haciéndole vacilar, aunque era como dar hachazos en la madera.

La única ventaja de la que gozaban los dos buscadores de tesoros era la lentitud con la cual se movían sus adversarios, ya que de lo contrario habrían caído al primer ataque.

Saltando y esquivando, Rodrigo evitó acometidas que de haberle alcanzado le hubiesen dejado muerto o malherido.

Una y otra vez su acero cortó la carne seca y correosa como el cuero de sus enemigos. Golpes capaces de decapitar y tronchar a seres vivos sólo hacían estremecer levemente a aquellos seres de otros tiempos. De un furibundo golpe el guerrero consiguió cortar la mano del más cercano. Girando, eludió el golpe de otro y enseguida aplicó con todas sus fuerzas un mandoble contra la cintura de un tercer muerto andante. La hoja se incrustó con violencia en la cadera y el enemigo se derrumbó con estrépito.

Aquellas victorias parciales aumentaron el ánimo de Rodrigo y hasta García, viendo que podrían ser destruidas aquellas momias, recogió la espada que había dejado caer el de la mano cortada cubriendo la espalda del castellano.

Pero otro problema vino a sumarse a los que ya tenían. La antorcha que sostenía Rodrigo chisporroteaba agónicamente, casi quemándole la punta de los dedos. Si se quedaban a oscuras en aquella cámara junto con los muertos vivientes, no tendrían ya ninguna ventaja. Como si intuyesen los pensamientos del guerrero, las oscuras cuencas en el rígido rostro de los cadáveres brillaron con un maligno fulgor rojizo posándose en ellos con una inhumana mirada.

Las mandíbulas se abrieron y cerraron en un grotesco remedo de habla humana. Aquella espantosa imitación era aún más aterradora que el hecho de que los cadáveres se moviesen en una falsa vida. Hasta los miembros cercenados se agitaban en el suelo pugnando por unirse a sus separados cuerpos.

Enmudecidos por el horror de la situación, ambos hombres retrocedieron unos pasos hacia la salida de la estancia. Pero el paso se hallaba cortado por sus espantosos contrarios.

De repente, una idea cruzó la mente del castellano como un fugaz relámpago entre oscuras nubes. Con una maldición, Rodrigo se lanzó hacia adelante introduciendo los restos de la tea que sostenía entre la coraza y la carne seca del ser que tenía enfrente. Al tiempo que hacía esto, golpeó con su pie la rodilla del esqueleto. Para alivio del joven, las llamas prendieron con fuerza en la apergaminada materia del cadáver, que falto de equilibrio por el golpe recibido cayó al suelo ardiendo. Reseco por el paso del tiempo, el horror comenzó a arder despidiendo un olor nauseabundo y crepitando como la hojarasca muerta. Ahora, las antinaturales llamas iluminaron una terrible escena. Tan sólo quedaban en pie tres enemigos, contando el de la mano cercenada, ya que aprovechando la lentitud de los muertos, Rodrigo lanzó a la voraz pira el cuerpo del que tenía la cintura partida y que ardió tan rápido como el anterior. El castellano entonces ensanchó el amplio pecho y lanzando un grito de furia que retumbó estruendosamente en las paredes de la cámara, acometió con un salvajismo nacido de la cólera, hendiendo los cuerpos de sus adversarios.

La hoja de Rodrigo tronchaba, aplastaba y cortaba subiéndolo y bajándolo entre las garras que pretendían clavarse en él y desgarrar su carne.

Mudo de asombro, García veía cómo los cuerpos muertos se deshacían en fragmentos y se astillaban ante los golpes demoledores de la espada del guerrero. Sin

parar en su impulso, el de Vivar bloqueó el tajo que le dirigía la última momia que se mantenía en pie y a su vez atacó de tal forma que hizo que las puntiagudas costillas de su oponente saltaran como varillas de caña bajo el furioso impulso.

Con un ruido de huesos rotos, el cadáver vaciló y cayó sobre el fuego sin que Rodrigo dejara de asestarle tajos. Por fin, se detuvo jadeante en medio de la carnicería, aferrando con fuerza la empuñadura de su espada, con mano sudorosa y dejando que su vista se posara sobre la inmensa hoguera donde se consumían los restos de aquellos seres malditos.

Estuvo así durante unos momentos, como si pensara profundamente, para volverse a continuación y buscar con la mirada a García que se había retirado unos pasos apoyándose en la pared. El castellano le hizo una seña con la mano para que se acercara a la vez que hablaba.

—Acercaos. Todo ha acabado. Recojamos el tesoro y salgamos de este horrible lugar.

—¿Os encontráis bien? —preguntó el navarro.

—Solo algunos arañazos y magulladuras sin importancia. No perdamos tiempo.

Y diciendo esto se cargó sin ningún esfuerzo aparente sobre un hombro el morral que formaba la atada capa.

—Pero... no tenemos antorchas y la claridad de estas téticas hogueras no llega más allá de esta cámara —exclamó su acompañante.

—Tenéis el don de señalar los problemas! Aun a oscuras soy capaz de orientarme por estos pasillos. ¡Salgamos ya! —gruñó Rodrigo.

No había iniciado el movimiento, seguido de cerca por el atribulado García, cuando un resplandor rojizo iluminó toda la estancia con tonos cambiantes al tiempo que una extraña figura se materializaba entre ondas de humo gris sobre el altar de piedra.

En el centro del mismo, los dos saqueadores vieron, al disiparse la grisácea neblina, un cuerpo mitad hombre mitad cabra que se sostenía sobre unas negras pezuñas.

Una argentea carcajada surgió de la garganta de aquel híbrido ser con aspecto de sátiro. Rodrigo observó la fría y clásica belleza de aquel semblante que en nada se parecía al de algún hombre. Aquellas facciones, donde destacaban dos brillantes ojos rojizos, no expresaban ningún sentimiento noble, sino que estaban marcadas por una crueldad marmórea más allá de toda comprensión humana.

Un par de diminutos cuernos de ébano coronaban su amplia frente. Los labios se abrieron pronunciando una sola palabra con voz cálida y vibrante similar al tañer de pequeñas campanillas que sonase en paganos templos.

—¡Acércate! —susurró.

Y aunque era una lengua extraña, el castellano la entendió. Dio unos pasos aproximándose al altar, pero a mitad de camino saltó como un gato y la espada presta a golpear.

—¡Perro! —gritó—. ¡Tú eres el que llaman Pan y aún tenemos una cuenta que saldar!

Rodrigo pugnó por separarse de la pared y recobrar su espada que yacía en el suelo, pero aunque tensó al máximo sus poderosos músculos no se movió ni un ápice.

Desesperadamente buscó con la vista a García en demanda de ayuda, pero el navarro se hallaba unos metros más allá, de rodillas, con las manos agarradas en torno a su cuello. ¡Se estaba estrangulando a sí mismo!

Una silbante carcajada le hizo fijar sus ojos, ardientes de odio, sobre el caprino ser.

—¡Asqueroso demonio! ¡Suéltame y te demostraré lo que es sentir encima unas manos fuertes!

Pan se limitó a saltar del altar al suelo con una ágil cabriola al tiempo que contestaba burlescamente:

—¡Oh, no, mi furioso joven! No sería muy divertido para mí. Cesa en tu lucha y arrodíllate a mis pies y tendrás placeres sin fin, niégate y acabarás como los guardianes que abatiste.

—¡Tú, fuiste tú quien les dio esa falsa vida!

—Por supuesto. Eran criaturas mías desde el día en que me alimenté de sus almas y de su sangre. Igual haré contigo y tu compañero y todo aquél que intente arrebatarme el tesoro. Estos son mis dominios, pobre mortal. Sírreme o perece.

—¡No, por todo lo que hay sagrado! —gruñó el castellano.

Con un repentino empuje, Rodrigo fue arrojando a la espalda, apoyando con fuerza los talones en la pared, en un terrible esfuerzo por soltarse de las invisibles ligaduras que le retenían. Sus ojos fulguraban ominosamente fijos en Pan y por su contraído rostro resbalaban gruesas gotas de sudor. Cuando más luchaba más presión sentía sobre sí. Pero indirectamente eso vino en su ayuda.

Concentrado el demoníaco ser en su ataque contra él, no prestó atención al navarro que, sintiéndose libre del hechizo que le ataba, se puso en pie tosiendo desesperadamente en busca de aire.

Entonces, sus ojos se encontraron con un espectáculo terrible. Rodrigo se hallaba suspendido en el aire, pegado a la pared, aún pugnando por liberarse, pero cada vez más débilmente. Lo más horrible era que una sustancia gris y mohosa serpenteaba como obscenos gusanos por las piernas del castellano. Pan lanzó una voluptuosas carcajada succionando con sus ojos, como un vampiro, la fuerza y la vida de aquel cuerpo joven y vigoroso.

—¡Por Cristo! —exclamó García experimentando una enorme revulsión en su estómago.

La inmunda sustancia había alcanzado ya la ingle de Rodrigo. La enorme fuerza de éste debía constituir un succulento banquete para el vampírico dios demonio.

García se volvió hacia Pan. Instintivamente supo qué hacer.

El largo momento que había permanecido indeciso y embrujado había pasado. Cerró los ojos y respiró afanosamente. Antiguos encantamientos leídos durante oscuras noches a la luz de chisporroteantes velas surgieron de sus trémulos labios.

Una fuerza poderosa se manifestó en su interior llenándole de confianza y osadía. Notó el enfrentamiento bestial de arcanas potencias en torno suyo, zarandeándole como una hoja en la tormenta. Pero aguantó con firme voluntad.

Esta vez, cuando abrió los ojos, vio que la mueca burlesca había desaparecido del rostro del dios, siendo sustituida por la sorpresa.

El ruido de un cuerpo chocando contra el suelo le hizo esbozar una sonrisa. Rodrigo estaba libre.

4. LA MALDICIÓN DE LA DEIDAD

Rodrigo tenía la impresión de hallarse sumergido en un pozo de hediondo légamo que le aprisionaba y tiraba de él desgajándole los músculos e intentando disolver su alma en los oscuros mares que existen más allá de las refulgentes estrellas.

De repente, sintió un vivificante soplo de aire puro y una voz amiga que le llamaba guiándole por aquellos perdidos golfos cósmicos. Al instante siguiente se encontró en el suelo de la estancia sintiendo cómo el frío helado que agarrotaba sus miembros se disipaba. Aún débil pero impulsado por su indomable voluntad, el castellano se irguió tambaleante, luchando por recuperar las fuerzas y empujando con decisión la espada.

Miró hacia sus piernas y vio con alivio que la sustancia pétrea había desaparecido. El de Vivar se volvió hacia donde se hallaba el navarro sosteniendo un invisible duelo con la mirada. En aquel preciso momento, el estudioso lanzó un grito llevándose las manos a las sienes. Allí donde los pies de éste tocaban el suelo, una amorfa y hedionda masa se deslizaba hacia arriba por sus tobillos.

Rodrigo no esperó a ver más. Comprendía que de alguna manera el hecho de que García se hubiese enfrentado a su torturador le había permitido librarse del abrazo succionador. Como un lobo que atacase, saltó hasta llegar a la altura de Pan que se giró sorprendido. La luz de las hogueras se reflejó siniestramente en la ancha hoja de la espada cuando el guerrero la alzó rasgando el aire con la velocidad de un relámpago.

El golpe sacudió de arriba a abajo el cuerpo del dios demonio haciéndole chillar con una aguda nota de dolor. De la herida en el velludo pecho comenzó a fluir un líquido oscuro que se deslizó hacia el suelo con rapidez. Para horror del castellano, aquel ser comenzó a envejecer a medida que perdía aquella sustancia.

Pan le lanzó una mirada que reflejaba el odio más inhumano al tiempo que gritaba con los dientes rechinando de rabia.

—¡Maldito! ¡Has conseguido lo que ningún hombre pudo hasta ahora! ¡Me has herido, pero no moriré! Ten cuidado, pues volveremos a encontrarnos y entonces desearás no haber nacido.

Antes de que el joven pudiese reaccionar de alguna manera, hubo un estallido de azules volutas acompañadas de un fétido olor a descomposición y el híbrido ser se diluyó en el aire como si nunca hubiese existido. Después, el silencio cayó como una pesada losa. Un gemido devolvió a la realidad al castellano. Era García, que intentaba levantarse del suelo donde había caído tras su lucha mágica. Con un juramento, Rodrigo le ayudó a levantarse.

—¡Levantaos mi buen García y marchémonos de este maldito lugar! A fe mía que no han faltado emociones.

Un sordo retumbar remachó sus palabras. Los muros de la estancia se estremecieron con fuertes sacudidas desprendiendo gruesas piedras del techo, que cayeron como granizo sobre ellos.

—¡Cuidado, esto se derrumba! —gritó Rodrigo agarrando

de un brazo al navarro arrastrándole hacia la abertura de salida.

Nada más salir los muros de la cámara se derrumbaron con un estruendo espantoso levantando densas nubes de polvo y sepultando entre los cascotes el altar y el tesoro que permanecía en el suelo.

Guiándose a tientas corrieron por los oscuros pasillos sintiendo a sus espaldas el atronador retumbar del terremoto. Con un último esfuerzo salieron de aquella tumba mortal y sobre sus cabezas vieron que el cielo clareaba y que las estrellas palidecían con la llegada del amanecer. Rodrigo se estremeció como si saliera de un profundo sueño cuando la brisa del naciente día le acarició el rostro.

Con un último espasmo, como si fuera un gigante herido, el túmulo entero se vino abajo, desintegrándose en una cascada de bloques y escombros.

EPÍLOGO

Dos jinetes detuvieron sus caballos en un suave altozano. No muy lejos se divisaban, bajo los rayos del nuevo día, las ruinas de una ciudad que, como un gigantesco fósil de tiempos pasados, dormitaba mostrando sus rotas columnas y arcadas al sol.

Uno de los jinetes era un guerrero revestido de cota de malla y armado de una gran espada recta que pendía de su costado. El otro era un hombre menudo vestido con amplias ropas oscuras y rostro fatigado.

—Parece que salimos de ésta —habló el más joven de los dos.

—Gracias a vos y a vuestra espada, Rodrigo.

—No todo el mérito es mío, amigo García. Si no llega a ser por vuestro conocimiento de la brujería, aquel demonio nos hubiese convertido en dos resecos cuerpos sin vida.

—Sólo Cristo sabe cómo conseguí recordar aquellas viejas palabras que leí hace años en un antiguo pergamino.

—Me alegro de que lo hicierais. Lástima que no pudiéramos apoderarnos del Tesoro.

—Debisteis haberme dejado allí dentro, llevándoos las riquezas —se lamentó el navarro.

—¡Al diablo con ello! ¡Habrá más tumbas por saquear y demonios a los que combatir con frío acero! ¡Por Santiago! ¿No lleváis en la silla un antiguo mapa olvidado?

Y con una carcajada, el castellano espoleó a su montura sin volver la vista atrás mientras el viento agitaba sus rebeldes cabellos.

© Eugenio Fraile La Ossa, *El Gladiador*

Publicado originalmente en el n.º 7 del fanzine «Berserker», en junio de 1987.

Nota para nuestros lectores:

Todos los relatos de la saga del Cid serán reeditados por **Weird_Tales Ediciones** en un volumen de próxima aparición, de título **Espadas rojas de Castilla**.

ARUCH BARBARROJA



durante el siglo XV, el Mediterráneo se había convertido en un perfecto caldo de cultivo para las batallas en alta mar, saqueos de puertos y barcos y tenaces persecuciones. Y los responsables de la gran mayoría de estos episodios eran piratas, que pagaban un tanto por ciento de lo obtenido a los

diferentes reyes, cristianos o islámicos, bajo cuya bandera luchaban. Se trataba del corso.

Si hay una figura que represente a este tipo de corsarios en tal época y localización es la de Aruch Barbarroja, pirata al servicio de los turcos otomanos. Fue el primero de una estirpe saqueadora que asoló con tenacidad el Mediterráneo, y a él, que no a sus sucesores, nos ceñiremos en este artículo.

Nació en el seno de una familia pobre, en la isla de Mitilene (antigua Lesbos). Paradójicamente, aunque hasta la muerte se declarara enemigo letal de los cristianos, sus padres sí lo fueron, lo cual lleva a suponer que su defensa del Islam surgía más del beneficio que de la pura fe. A los veinte años, para escapar de la miseria, renegó de su religión primaria y se enroló en un barco corsario turco.

Pirateó en el Mar Egeo con sus nuevos compañeros durante unos pocos años. Según los cronistas de la época, durante una batalla en Creta contra cristianos procedentes de Rodas, fue hecho prisionero y encadenado a los remos. Pero no dudó en cortarse el talón del pie para sacarse el grillete al que está unido y se arrojó al mar, llegando así hasta la costa más cercana.

Llegó a Estambul, donde pasó un tiempo sumido en la pobreza, trabajando por un mísero jornal. Mas al poco fue contratado como timonero en una galera dedicada al corso. En este barco fraguó clandestinamente un motín, ganándose a los elementos más bajos de la tripulación. Una noche, mientras dormía el señor de la galera, lo mató a hachazos y arrojó su cadáver al mar, convirtiéndose en el nuevo líder de la nave.

Con un barco bajo su entero poder, decidió volver a Mitilene y recoger a dos de sus hermanos. Después, marchó hacia el Mediterráneo central y occidental, a la calentísima zona de Berbería, hervidero de cristianos y turcos, descrita por los historiadores del momento como «lugar de sexo y violencia».

Tenía treinta años cuando llegó a Túnez (1504). Al poco, se estableció en la isla de Yerba, gran enclave corsario. Los españoles, gracias a las victorias de Gonzalo Fernández de Córdoba, El Gran Capitán, dominaban el Sur de Italia y sus alrededores.

Así pues, resultó inevitable que Aruch —ya conocido como «Barbarroja» debido al color de sus cabellos— se en-

frentara a los guerreros de Fernando El Católico. En este marco, al corsario le vino bien la conquista de Granada por los Reyes Católicos, pues miles de musulmanes salieron de España para unirse a los piratas del Magreb y Berbería.

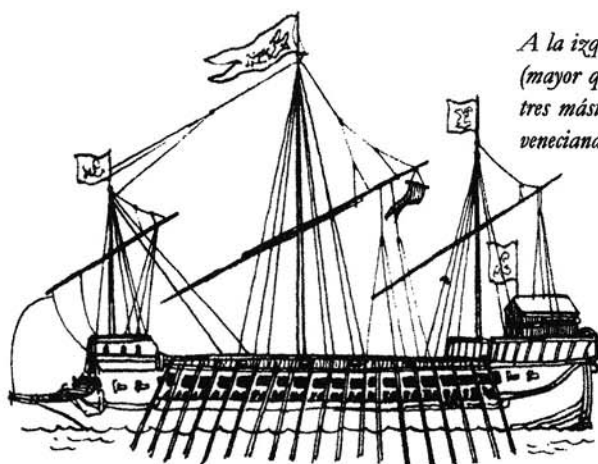
Bajo corso tunecino, Barbarroja atacó y tomó en 1505 una nave española y dos pontificias. En uno de estos asaltos, y como muestra de su tenacidad, obligó a sus hombres a tirar los remos del barco, dejándole así sin posibilidad de huida: sólo cabían dos alternativas: victoria o muerte.

Poco le duraron las alegrías a Barbarroja. Ese mismo año,

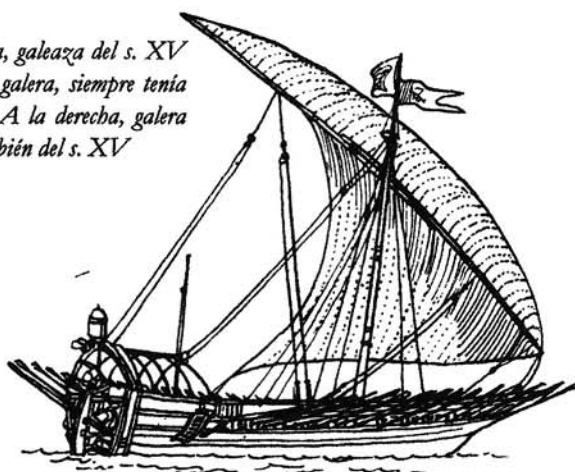


Aruch Barbarroja

los españoles pasaron al ataque, empleando a un antiguo corsario, Pedro Navarro, antaño conocido como Roncal El Salteador, pero ennoblecido por luchar a las órdenes del Gran Capitán. Gracias a una ofensiva aplastante, los españoles conquistan Orán, el peñón de Argel, Beyaia y Trípoli. Sin embargo, en 1510 sufren la derrota en Yerba, base de operaciones de Barbarroja. Pedro Navarro es destituido debido a intrigas políticas, pero los españoles recogen los frutos de sus victorias: cobro de tributos en Tremecén, Tenes y Argel,



A la izquierda, galeaza del s. XV (mayor que la galera, siempre tenía tres mástiles). A la derecha, galera veneciana, también del s. XV



guarnición en las ciudades costeras conquistadas y ruptura de relaciones entre el rey de Argel y Barbarroja.

El pirata no se rendía, e instigaba a cualquier rey norteafricano contra la Cristiandad. Se hizo tan popular que, en 1512, el destronado rey de Beyaia le pidió ayuda para recuperarla de los españoles. A Barbarroja le acompañaban más de mil turcos, pero fue derrotado en esta contienda, perdiendo de paso el brazo izquierdo. Ya en Túnez, curado de sus heridas, se hizo colocar otro falso, de plata, en el muñón —según la leyenda llevó tal prótesis hasta el día de su muerte—. El fracaso alcanza también a su hermano Jeredín, que fue vencido y hubo de reponerse de múltiples heridas.

En 1514 Barbarroja intentó de nuevo tomar Beyaia. Otro gesto espectacular: quemó las naves de su flota para impedir la huida de sus hombres. Pero esta drástica medida no le valió de nada, pues el segundo cerco a Beyaia se saldó con otra frustración, gracias a la resistencia de la gente del peñón de Argel y los refuerzos de Martín de Rentería. En la contienda murió Isaac Beni Jacob, hermano de Aruch.

Barbarroja se retiró a Yiyel, donde, abatido, volvió a la pobreza y la necesidad. Sin embargo, al cabo de poco volvió a las andadas, haciéndose con el favor de los habitantes, para lograr volver al corso. Salió con doce galeras hacia Cerdeña y Sicilia y tomó tres naves sicilianas. Repartió todo —o quizá parte— del botín entre los moradores de Yiyel. Su fama había aumentado sobremanera: muchos lo aclamaban como el rey necesario contra los cristianos.

En 1516 muere Fernando el Católico. Los argelinos aprovecharon la falta de este fuerte soberano para reclamar a Barbarroja que les liberara de la paga a los españoles. El pirata no se hizo de rogar y se dirigió rápidamente hacia Argel. Sin embargo, decidió proseguir viaje hasta Cherchell. Allí, el corsario turco Carasán se ha convertido en su principal rival en el oficio. Barbarroja, que no admite competencia, toma Cherchell y ejecuta a Carasán.

Tras esta labor de limpieza llega a Argel y conquista la ciudad, asesinando personalmente al rey Belim Ben Tumi, feudatario de los españoles. Aruch, que había nacido pobre, se coronó

rey de Argel (1516) por la fuerza de las armas, recibiendo el apoyo incondicional de turcos y moriscos.

Y pronto le llegaron refuerzos: corsarios de su hermano Jeredín, desde Yerba, y otros muchos desde costas más orientales. Barbarroja, muy fortalecido, inició una nueva campaña expansiva. Comenzó venciendo al rey Hamid el Negro —otro feudatario de los españoles— y tomando Tenes, su territorio. Después, conquistó Tremecén. En tal lance dio muestra del sadismo que forma parte de su leyenda: arrojó a todos los varones de la familia real a un estanque y los hizo ahogar, riendo mientras les contemplaba boquear y forcejear en el agua.

Hacia el 1518, entró en contacto con el rey marroquí de Fez para crear un frente antiespañol. Sin embargo, por orden directa de nada más y nada menos que El César Carlos V se mandó un ejército de castigo a Tremecén. Los refuerzos de Argel no llegaron a tiempo y Barbarroja abandonó su reino perseguido por los españoles. Las cosas se precipitaron hasta ser acorralado en una casucha abandonada, donde peleó esforzadamente, mas un golpe de pica acabó con él. Su cabeza fue cortada y llevada a Orán como trofeo. Por aquel entonces tenía cuarenta y cuatro años. Aruch Barbarroja, el enemigo, había sido finalmente destruido.

Así fue descrito por uno de los suyos: «No era muy grande de cuerpo, pero muy robusto y membrudo y su barba roja; los ojos tenía muy vivos y encendidos; la nariz roma y de color entre moreno y blanco; era hombre animosísimo, muy osado y atrevido, magnánimo, muy liberal y ninguna cosa cruel, sino en la guerra y siendo desobedecido; fue muy amado, temido y obedecido de sus soldados, y de ellos, siendo muerto muy amargamente llorado. No dejó hijo ni hija; vivió en Berbería catorce años, en los cuales hizo grandísimos daños a cristianos, y de éstos fue cuatro rey de Gígel y sus montañas y dos de Argel y uno de Tremecén».

La larga y titánica lucha en el Mediterráneo entre los Gigantes cristiano y musulmán continuó durante largas épocas, hasta sus últimas consecuencias, pero tal asunto cae fuera del ámbito de este estudio, ceñido sólo a Aruch, el primer Barbarroja.





Compañeros de Batalla

EL MELOCOTÓN MECÁNICO N.º 8

Octavo número de este fanzine granadino dedicado a la Ci-Fi y a la Fantasía, cuyo nombre cambiará recientemente por el de «Valis».

- ✓ **Relatos:** «La Raza» (A. Díaz Sánchez), «Fugitivas» (M. J. Garrido Galera), «En noches como esta» (A. Pérez Domínguez)



- ✓ **Artículos:** «X Festival de Cine Fantástico de Málaga», J. J. G.ª Mesa; «Naves Misteriosas», S. Sebastián; «El cine de S. Spielberg», J. Vilches Palma; «De la CF a la ficción de la ciencia», R. González del Águila
- ✓ **Secciones:** Críticas de cine: El arte de morir; Pitch Black; El hotel del

millón de dólares; Misión a Marte. Críticas varias de E. Gallego y F. Fdez. Miser. Bestiario. E-Mail desde el Limbo. Comentarios editoriales. Música. Correo. Publicaciones recibidas

- ✓ **Poesías:** T. Glez., P. Megias Bielsa, M. A. Garrido, E. Carrión Tomas

Formato: Din A4, 76 págs.
Precio: 375 ptas.

Fanzine El Melocotón Mecánico
Apdo. 2328
18014 - Granada
melmek@hotmail.com

PHANTASMAGORIC ZINE N.º 2

Segundo número de esta publicación cordobesa dedicada al Género Fantástico en todas sus vertientes. Muy recomendable. En este número encontraréis el siguiente 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 Ránica»
- ✓ **Poesía:** «Cantos a la Luna Oscura»
- ✓ **Secciones:** «El Fuerte», «Mis Psychokillers favoritos», «Ruidos silenciosos», «Seres de leyenda», «Reseñas de fanzines»



PHANTASMAGORIC ZINE N.º 3

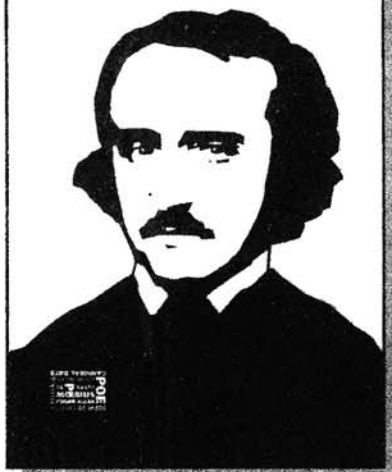
Último número de este fanzine, conteniendo:

- ✓ **Relatos:** «Crumtuar y la diosa», Andrés Díaz; «El Infierno», por El Druida; «El Teatro de los Sueños», por Iván Avila, «Off», por Jesús Chacón; «Coma», por J. A. Aguilera Toro
- ✓ **Cómic:** «La Balada de Balantrý», por A. Muriel
- ✓ **Secciones:** «El Fuerte», «Mis Psychokillers favoritos», «Ruidos silenciosos», «Seres de leyenda», «Dioses de Asgard», «Cantos a la Luna Oscura», «Reseñas de fanzines»
- ✓ **Portafolio,** por Miguel Regodón, Pedro Sintés y Alberto Muriel

Formato: DIN A4, 40 págs.
Precio: 150 ptas.

Phantasmagoric zine
Apdo. 25
14940 - Cabra (Córdoba)
jesus-lilith@mixmail.com

¡VIVA POE!



¡VIVA POE!

Tenemos aquí al vencedor del concurso de fanzines del Festival de Cine Fantástico de San Sebastián del año 2000, corto pero tremendo fanzine dedicado a Edgar Allan Poe, el atormentado inmortal del Terror.

- ✓ «Edgar Allan Poe», «Algunas fuentes de las que bebió Poe» y «Liegei, Berenice y la caída de la entrañable Casa Usher», artículos de J. Repollés. «Moebius», de I. Aguirre, «Miika Takahashi: totalmente imprevisible», de E. Ponz, «Cannibal Days», de P. Semper y «Mujeres de Miedo», de Amaia Fdez. de Bobadilla

Formato: DIN A5, 16 págs.

Además, el fanzine es gratuito, para conseguirlo debéis escribir a:

Jorge Ripollés Berriochoa
C/ Pedro Egaña 5, 4º. Izda.
2006 - Donosti
(Guipuzcoa)

PULPMAGAZINE N.º 3

Conocida extraoficial y cariñosamente como «el pulpo», esta excelente publicación sigue en su línea dedicada a recuperar la literatura popular de los «pulp» y las «novelas de a duro». No os lo perdáis.

- ✓ Relatos: «La Bestia no debe nacer», José M^o Bravo; «El pueblo del abismo», Abraham Merrit; «Eppur si muove», José C. Canalda; «La Batalla de Dorking», George Chesney; «Más allá de la nube de Oort», Mario Moreno Cortina; «Misterio en la Antártida (novela)», Larry Winters
- ✓ Artículos y secciones fijas: «S.H.A.D.O.», Alfonso Merelo; «La historia del Pulp», Román Goicoechea; «Larry Winters, alias José Caballer»; «Aventuras y emociones de prensa moderna», Agustín Jaureguizar; «Los sables luz», Carles Quintana
- ✓ Portafolio «Los piratas de Venus»



Formato: DIN A4. Portada y contraportada a color.

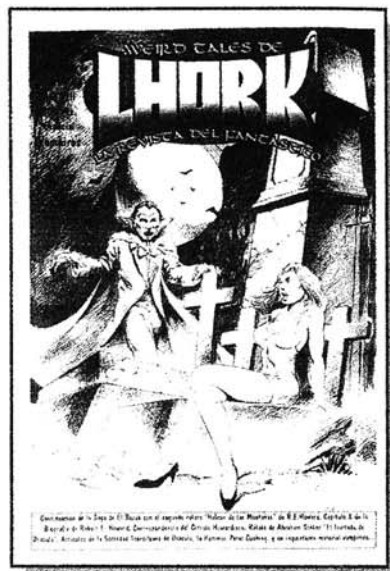
Precio: 600 ptas.

Román Goicoechea Luna
Senda S. Lorenzo 7, 4º G
19200 - Azuqueca de Henares
(Guadalajara)

[www://cienciaficción.com/
pulpmagazine](http://cienciaficción.com/pulpmagazine)

WEIRD TALES DE LHORK N.º 24

Nueva entrega de la «Revista del Fantástico», esta vez dedicada al tenebroso mundo de los «chupasangre».



- ✓ «VI Salón del cómic Manga» (M. A. Garrido), «I Encuentro cómic en Jaén» (Fco. Nájera), Poema: «La Durmiente» (E. A. Poe), «Hammer, la fábrica fantástica» (S. Sainz), «Peter Cushing» (F. A. Barabona), «La ruta de Drácula» (E. Fraile), «Diario de Transilvania» (J. A. Olivares Merino), «Libros s. esp. Transilvania» (Soc. Esp. Transilvania de Drácula), «Sueños de espinas y lágrimas» (J. A. Olivares Merino), «Dos dientes, simplemente» (C. Seignolle), «Stoker, creador de un mito» (E. Fraile), «El invitado de Drácula» (B. Stoker), «Area Lhork» (D. Fraile), «Dos mitos y una fábula» (C. A. Smith), «Dark Valley Destiny cap. X», La correspondencia de R. E. Howard, Obituario Sprague de Camp, «El Halcón de las montañas» (R. E. Howard), Noticias de cine vampírico, «Beksiniski, pintor del silencio» (O. Mariscal), «La calle larga» (C. Saiz Cidoncha), Novedades editoriales, Publicaciones del Fandom.

Formato: DIN A4, 132 págs.
Precio: 800 ptas.

Eugenio Fraile La ossa
Pº. Muñoz Grandes 51
28025 - Madrid
wt de lhork@yahoo.es

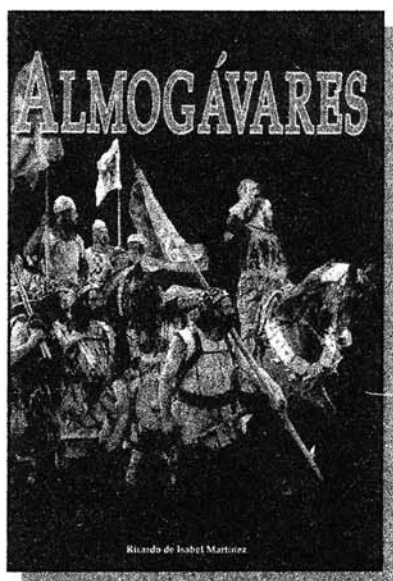


El Tajo del Verdugo

LITERATURA

LOS ALMOGÁVARES

Después del fastuoso «Tercios de Flandes», primer libro de esta línea editorial, nos encontramos con otra maravilla épica que no debe faltar en vuestras estanterías. Los almogávares fueron unos guerreros de origen fundamentalmente aragonés y catalán, que se forjaron en el fuego de la Reconquista, practicando la tan célebre y temida «guerra de guerrillas» contra el moro. Estos fieros e indómitos luchadores se embarcaron en la aventura Mediterránea cuando la Corona de Aragón, en el final del s. XIII, hubo de defender sus territorios de Sicilia. Victoriosos, y ya desligados del rey de Aragón y convertidos en mercenarios, viajaron aún más hacia el Este, para luchar contra el turco y determinadas tribus orientales, bajo el estandarte del emperador bizantino. Realizada con efectividad su tarea, fueron pagados con traición por su poderoso patrón y condenados casi al exterminio. Mas estos duros soldados lograron resistir y volverse contra Bizancio, hasta el punto de poner en un brete a todo el Imperio durante largos años.



Temidos y odiados por donde pasaran, no fueron sus enemigos quienes acabaron con ellos, sino la desidia de la paz y las disensiones internas.

Tras ellos quedó un legado de victorias, las más de ellas hasta la aniquilación del enemigo: el bravo turco, el soberbio francés, el traicionero bizantino y los interesados veneciano y genovés, quienes tuvieron la mala fortuna de sentir su furia. Una historia de mercenarios fieles hasta la muer-

te al camarada y defensores a ultranza del «honor de grupo».

A. Díaz Sánchez

LOS ALMOGÁVARES
Ricardo de Isabel Martínez
Ediciones Falcata Ibérica



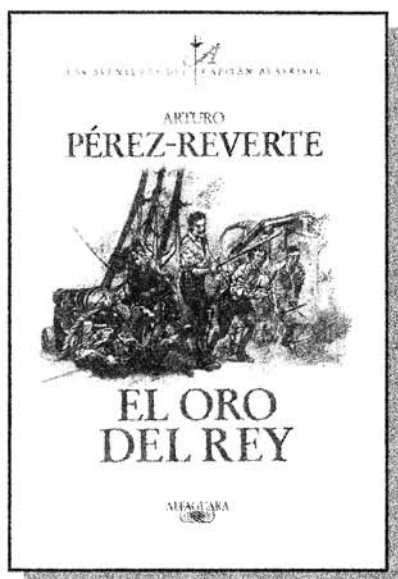
EL ORO DEL REY

La cuarta y —por ahora— última entrega de la saga del Capitán Alatríste resulta como las anteriores muy entretenida y de fácil y agradable lectura. No obstante, en esta ocasión la trama de la historia es quizá demasiado lineal: en los primeros capítulos se detallan los sucesos en páginas venideras y éstos se desgranar sin que medie algún tipo de sorpresa o giro durante su desarrollo, aunque el esperado desenlace está sin duda a la altura de lo esperado.

La historia se desarrolla esta vez en Sevilla. Como viene siendo ya norma en esta saga, Reverte aprovecha de forma magnífica el marco tan vivo de la España del s. XVII, y con la excusa de conseguir la tripulación para un arriesgado

combate naval, nos pinta con maestría la faceta más jacarandosa y pícaro de la Sevilla del s. XVII. Resultan memorables sus rufianes y coimas al margen de la ley, con su peculiar sentido del honor y la camaradería. Pero en la narración también se trasluce la melancolía y rabia de recordar cómo un imperio tan poderoso como el español se iba hundiendo irremisiblemente, acuchillado por sus enemigos por fuera y desangrado por dentro por sus insidiosos burócratas y sus abúlicos monarcas y dirigentes.

También puede observarse un aire folletinesco mucho más acusado, sobre todo por las reincidencias de persona-



jes de las anteriores entregas, quizá demasiado forzadas a veces. Además, en la historia el narrador—Iñigo, el paje de Alatríste—cobra más importancia: más maduro, acompaña a Alatríste durante sus peligrosos lances y vive algunas aventuras al margen de su mentor. En esta novela comienza a intuirse su alborotado romance con la menina Angélica, que el autor abocetó en anteriores entregas.

Por último, como notas curiosas, en la historia hay guiños a escritores amigos de Reverte, como Saramago el Portugués (el cual tiene en mente escribir un largo poema «sospechosamente» parecido a *La balsa de piedra*), o Juan Eslava, el Galán.

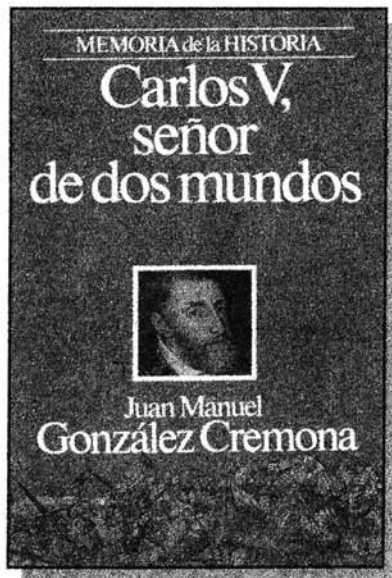
José M^a Bravo

EL ORO DEL REY
Arturo Pérez-Reverte
Alfaguara



CARLOS V, SEÑOR DE DOS MUNDOS

Se pueden elegir diversos títulos de entre las muchas biografías que circulan sobre el último gran emperador de Europa, el hombre más poderoso del mundo en su época. Este libro, y a pesar de ser un estudio riguroso, resulta ameno y refleja —a mi entender— con justicia su personalidad, lejos de la pretendida *Leyenda Negra* de algunos historiadores. Carlos V recibió de sus antecesores extensas posesiones tanto en Europa como en el Nuevo Mundo. A partir de ahí, trató de unificar Europa bajo el manto de la Cristiandad, tanto por razones de fe como por el peligro evidente que suponía la división ante el ávido Gigante Turco. Pero su ideal no era un bloque bajo su tiránico poder, sino un conjunto de Estados libres y soberanos, sólo unidos por la religión. A pesar de su fama guerrera, intentó en primer lugar unir mediante diplomacia —en la que intervenían sobremedera los matrimonios reales. Pero el Turco y Lutero se lo pusieron realmente difícil, así como los ataques de su enemigo vital, el rey francés Francisco I, que pasó a la Historia como traidor de pactos y palabras, y el gran perdedor ante El César. Igualmente conspiraron los distintos papas, celosos del poder y la cele-



bridad que el emperador lógicamente ganaba entre sus fieles. Su genio militar se demostró con creces en decisivas batallas, como Pavía o Muhlberg, o en largas campañas, como las italianas o

las mediterráneas contra el turco. De su grandeza habla el que Sulimán se retirara cuando el ejército imperial fue en su busca, o la conquista de media Francia, teniendo París en el puño y perdonando al rey francés a cambio de una paz no respetada. Un rey capaz de retar al monarca galo a duelo personal, desafío del que su rival se escabulló. Quizá su mayor defecto fuera no aplastar definitivamente a sus enemigos cuando tuvo la oportunidad, bajo falsas promesas de paz. No consiguió la unidad que quería para el viejo continente, pero bajo su mandato media Europa no sucumbió al protestantismo y el turco no devastó Occidente. Avejentado por las guerras y las traiciones y débil a causa de la gota, abdicó en favor de su hijo Felipe II. En Yuste disfrutó de plácido reposo, hasta la muerte.

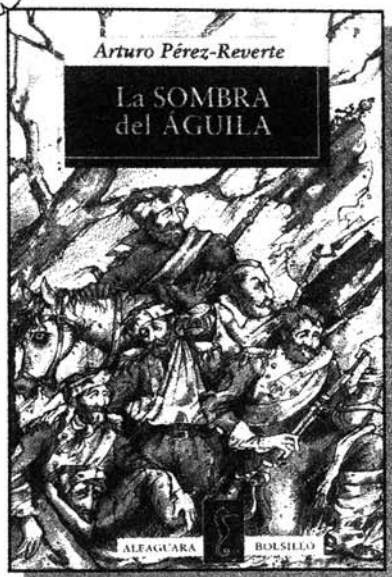
A. Díaz Sánchez

CARLOS V, SEÑOR DE DOS MUNDOS
Juan Manuel González Cremona
Editorial Planeta

LA SOMBRA DEL ÁGUILA

Escrito originalmente para ser publicado como folletín por entregas en el complemento del diario «El país» durante el verano de 1993, «La sombra del Águila» es un cáustico relato corto que nos ofrece una de las visiones más crueles y sarcásticas acerca de la guerra de cuántas podemos encontrar. Para ello Reverte se sirve en esta ocasión de su amplio conocimiento de las Guerras Napoleónicas, ambientando su historia en los últimos días de la desastrosa campaña de Rusia.

En el invierno de 1812, durante la batalla de Sodonovo, que está resultando aplastantemente desfavorable para las tropas francesas, un batallón de antiguos prisioneros españoles reclutados a la fuerza como carne de cañón para la infantería de línea napoleónica trata de pasarse al enemigo por el flanco más duro de la defensa rusa. El propio Napoleón observa el avance de los españoles desde lo alto de una loma y, tomándolo como una muestra de heroísmo por parte de sus soldados, ordena una carga de caballería para ayudarles a atravesar las trincheras y tomar la ciudad. Tras esta sencilla premisa



argumental se esconde un visceral alegato en contra del absurdo y la vorágine de la guerra, narrada en un tono hilarante y corrosivo desde el punto de vista de aquellos que lo sufren en sus propias carnes: los soldados.

Los combates de la guerra están narrados con realismo y crudeza admirables, salpicando sangre, barro y metralla en cada página. Junto al salvajismo atávico de la lucha por la supervivencia aparece el rostro humano del fantasma de la guerra, la pesimista resignación del soldado veterano. A buen seguro que mientras lo leáis soltaréis buenas carcajadas, pero después, al terminar, no podréis evitar que os quede un cierto regusto amargo.

En definitiva, un libro imprescindible para los amantes de la épica y las sensaciones fuertes que, además, da que pensar.

Israel Sánchez Vicente

LA SOMBRA DEL ÁGUILA
Arturo Pérez-Reverte
Alfaguara

EL GUERRERO DEL CREPÚSCULO

Tenemos aquí un magnífico libro de Fantasía editado por La Factoría de Ideas, el primero de lo que se anuncia una trilogía. La sinopsis es ésta: en un planeta cuya superficie resulta helada e inhabitable, los hombres viven bajo tierra, a diferentes niveles de

profundidad, nutridos de aire y calor mediante máquinas legadas de un remoto y misterioso pasado. Este mundo subterráneo es clasista, ordenado y rígido, y recuerda, por su filosofía y maneras, al Japón Feudal. En él, Ronin, un guerrero sin fidelidad a ningún Señor, va descubriendo una oscura y compleja trama que le llevará a desvelar, poco a poco, las incógnitas sobre el pasado de su mundo, así como el sorprendente futuro que le depara. El autor, un best-seller, cuya primera obra fue esta exitosa saga, va introduciendo al lector en un universo lleno de secretos, cada uno de los cuales esconde muchos más, sin darle casi pistas, sin ayudarlo, exigiéndole atención y sin embargo sumergiéndolo de tal manera en la historia que ésta crea adicción por llegar hasta la última página sin parar para descansar ni un solo segundo. Su único defecto es un estilo tosco y poco depurado, con ciertas palabras y expresiones confusas, que el traductor no ha tratado de clarificar. En definitiva, un inteligente y excelente libro del que espero con mucho interés nuevas partes, aunque le pediría a La Factoría que cambiara al ilustrador, pues la cubierta del primer ejemplar es pésima.

A. Díaz Sánchez



EL GUERRERO DEL CREPÚSCULO
Eric Van Lustbader
La Factoría de Ideas

SALAMBÓ

Salambó», obra del escritor francés del s. XIX Gustave Flaubert (autor de famosas novelas como «Madame Bovary» y mentor de Maupassant, afamado cuentista) es una novela de ficción histórica excepcionalmente bien documentada. El autor tomó hechos y personajes históricos para industrializar una historia ficticia (pero sin duda posible) que se superpone a los hechos reales.

La acción transcurre durante los últimos años de Cartago, en la época de Amílcar Barca (sobre el 241 a.C.), tras su victoria en el monte Eryx, y comienza con la sublevación de los mercenarios del bando cartaginés tras la guerra, ante el impago de sus soldadas, terminando con un trágico enfrentamiento entre las tropas cartaginesas y las mercenarias.

En la novela hay pasajes de una tremenda carga épica, como los del asedio a Cartago o las distintas batallas entre cartagineses y sublevados. Excelentemente narrada, no rehuye la crudeza a la hora de relatar los hechos, como por ejemplo en el capítulo del Desfiladero del Hacha, en el cual los mercenarios son arrinconados en una cañada bloqueada con piedras y, acosados por el hambre, llegan a comerse los cadáveres de sus compañeros.

De todo el libro es especialmente destacable el capítulo del asedio: emocionante y, como todo el conjunto, puede comprobarse la exhaustiva documentación de la que hizo acopio Flaubert (se sabe, por ejemplo, que buscó información médica para narrar con más fidelidad las penurias de los mercenarios provocadas por el hambre y la sed).

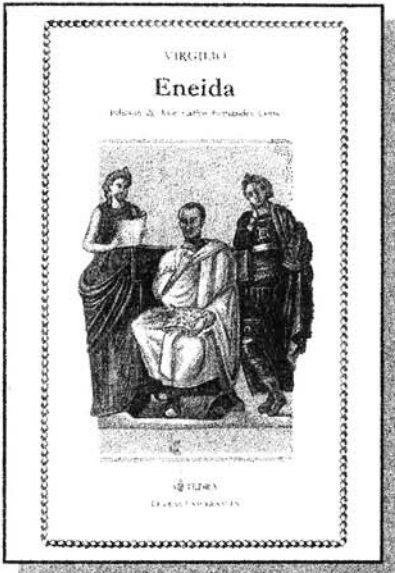
Acaso el final deje a más de un lector cierto resabio amargo, pues Flaubert no falseó los hechos en aras de un final menos trágico. En todo caso, una novela magnífica y muy recomendable.

José M^a Bravo

SALAMBÓ
Gustave Flaubert

LA ENEIDA

Escrito en los últimos decenios del siglo I a.C., y poema épico por excelencia de Roma, en él se nos narra la epopeya de Eneas, héroe troyano que tras la caída de su ciudad en manos griegas (sucesos que ocupan La Iliada, de Homero), emprende viaje junto a los suyos en busca de una tierra donde empezar de nuevo. Los Hados guían su camino hacia Italia y, tras múltiples aventuras y desventuras, llega al hogar de los Latinos. El concurso de los caprichosos dioses desencadena una tremenda guerra entre troyanos e itálicos cuyo episodio final es el duelo heroico



entre los caudillos de cada bando: Eneas y Turno. La obra acaba con la victoria de Eneas y el juramento de integrarse vencedores y vencidos en un solo pueblo, el pueblo Latino. Virgilio augura a Eneas la creación de la mismísima Roma.

Probablemente, este origen de Roma no tiene fundamento alguno. Virgilio fue el mejor poeta de la época y eso equivalía a glorificar las hazañas de los gobernantes del momento. Así, hay quien simboliza a Eneas con Augusto y a la epopeya troyana con las múltiples victorias del emperador contra los defensores de la República. Mención obligada es el tema de la «imitación homérica»: Virgilio utilizó la base y los usos de la obra de Homero para impulsar la suya propia, a veces de manera descarada, aunque sin tratar de ocultarlo al lector.

Precisamente por ello, en la Eneida se dan lenguaje y formas grandiosas, trágicas, pasionales y épicas, imposibles de ver hoy en día, que eran el sello de la literatura en la Antigüedad Griega y Romana.

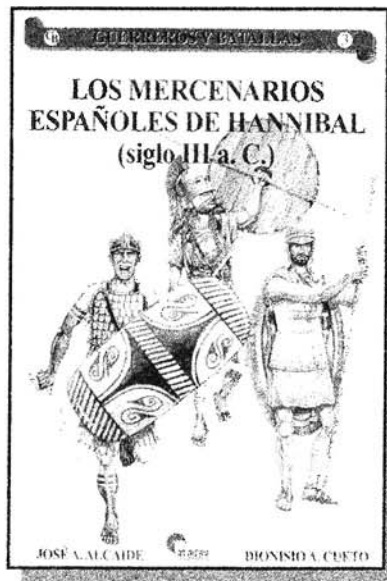
A. Díaz Sánchez

LA ENEIDA
Virgilio
Cátedra



LOS MERCENARIOS
ESPAÑOLES DE
HANNIBAL (S. III A. C.)

Tercer ejemplar de esta interesante colección dedicada a comentar los uniformes y armamento de diferentes guerreros de la Historia de España. En este caso, le toca el turno a los iberos, celtas y celtíberos que actuaron del lado cartaginés en la colosal contienda que sacudió el Mediterráneo en la Antigüedad: la Segunda Guerra Púnica, librada por las dos potencias militares de la época: Roma y Cartago. Se hace un breve repaso a la campaña del genial Aníbal en España, dedicada a dominar el territorio y conseguir efectivos materiales y humanos para emprender la futura invasión de Italia con vistas a conquistar Roma. Aníbal contó con la ayuda



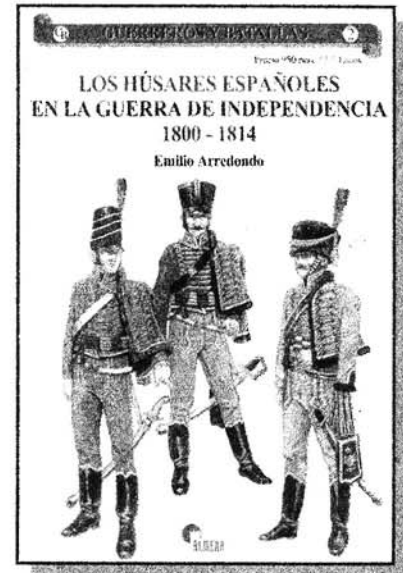
de carpetanos, vacceos, ilergetes, turdetanos, lusitanos... Es decir, con un gran espectro de pueblos gue-

rreros de España, que lucharon con bravura y efectividad bajo su mando.

El libro cuenta con ocho láminas a color. De estos dibujos se puede decir que no son nada espectaculares, pero que cumplen sobriamente con su cometido. Vienen acompañadas de profundos comentarios, que son el alma del ejemplar. Esperamos con interés los próximos números de la colección.

A. Díaz Sánchez

LOS MERCENARIOS ESPAÑOLES DE
HANNIBAL
José A. Alcaide/Dionisio A. Cueto
Almena



LOS HÚSARES ES-
PAÑOLES EN LA
GUERRA DE LA
INDEPENDENCIA

Esta colección, una perfecta y noble copia de «Ejércitos y Batallas» (Osprey-Del Prado), nos sorprende favorablemente con un segundo ejemplar dedicado a nuestro país. En este caso, el objetivo es retratar los destacamentos de húsares que combatieron contra Napoleón. Recordemos que aquí fue donde, por primera vez, las tropas del pequeño emperador resultaron frenadas y vencidas, y no por la ayuda de los aliados ingleses, sino sobre todo por la

acción decisiva y tenaz del pueblo llano, que en las serranías y callejas resistió con uñas y dientes. Este libro está claramente dividido en dos partes: una es un claro y muy correcto resumen de toda la Guerra de la Independencia, y es el que, personalmente, considero más ameno e interesante. La segunda parte se dedica al estudio, mediante láminas eficientemente dibujadas y sus comentarios, de los uniformes de los húsares que participaron en esta gran contienda. Este material resultará especialmente grato a los amantes de la militar, pues resulta de un minucioso trabajo de investigación.

De nuevo, damos la enhorabuena a esta editorial, y esperamos nuevos volúmenes. Por lo pronto, he visto anunciado el tercero: «Tropas españolas de los ejércitos cartagineses». ¡Gracias, editores de Almena!

A. Díaz Sánchez

LOS HÚSARES ESPAÑOLES EN LA GUERRA DE LA INDEPENDENCIA

Emilio Arredondo

Almena



LOS TERCIOS EN LAS CAMPAÑAS DEL MEDITERRÁNEO s. XVI (ITALIA)



EDUARDO DE MESA EMILIO ARREDONDO

LOS TERCIOS EN LAS CAMPAÑAS DEL MEDITERRÁNEO S. XVI (ITALIA)

Tenemos aquí una nueva entrega de esta colección dedicada a la Historia épica de nuestro país. Este es el primero de los dos capítulos que se destinarán a es-

tudiar la mejor infantería de la época, los Tercios, y sus más inmediatos antecesores, los soldados de los RRCC Isabel y Fernando, que otorgaron a éstos, y al emperador Carlos V y su hijo Felipe II, la hegemonía en Europa y las Indias Occidentales durante casi dos siglos. En este primer volumen se analiza el conflicto en tierras italianas, campo de batalla entre Francia y España, con victoria —a menudo aplastante— la inmensa mayoría de las veces para los españoles. El libro está dividido en dos partes. En la primera, se describe la infantería española y la extranjera aliada (lansquenets, suizos e italianos), las caballerías pesada y ligera y la artillería. En la segunda, pasamos a los sucesos históricos, la descripción de las múltiples campañas italianas comprendidas entre los años 1521 a 1544. Todo esto viene acompañado de ilustraciones no espectaculares, pero sí correctas, y de un análisis pormenorizado de varios fragmentos del tapiz conmemorativo de la batalla de Pavía. En pocas palabras: un libro magnífico que debería estar en vuestra estantería.

A. Díaz Sánchez

LOS TERCIOS EN LAS CAMPAÑAS DEL MEDITERRÁNEO S. XVI (ITALIA)

Eduardo de Mesa/Emilio Arredondo

Almena

CINE

D&D

Esta película es la adaptación filmica del archifamoso juego de rol «Dungeons & Dragons» (Dragones y Mazmorras). Lo cierto es que cualquier aficionado difícilmente puede esperar un gran argumento de esta película, aunque sí al menos un entretenimiento digno. En ambos aspectos, la película falla estrepitosamente y merece un pronto olvido.

El argumento es malo de solemnidad. Se ha desaprovechado totalmente la tónica (pero muy rica) parafernalia del D&D: dragones, orcos, trasgos, kobolds y los mil monstruos varios, los artefactos mágicos, etc. Los personajes: tenemos a un Jeremy Irons frenético, angustiado incluso, en un papel que falla por todos lados (al menos, en la versión original la voz de Jeremy Irons era espectacular). Los héroes son arquetipos de cartón piedra de per-



sonalidad nula, sobre todo Ripley, el cual tiene además una importancia excesiva en la historia. Esto convierte al resto de sus compañeros en meros compar-

sas sin gracia ni peso argumental. La emperatriz: «sospechosamente» similar a la princesa Amidala en *La amenaza fantasma* aparece como una «lollita» medrosa y poco regia. El secuaz del «villano» principal merece destacarse por su feísmo estético: ¿labios pintados de azul? En todo caso, intenta hacer bien su papel, pero el aspecto pesa demasiado.

El utillaje también es nefasto. Las vestimentas, armaduras, armas, etc, tienen una credibilidad nula y un diseño horrendo (amén de poco fiel a la realidad, aunque eso es un fallo menor en esta película). De los efectos especiales podría esperarse más, teniendo en cuenta las posibilidades actuales, pero son muy mediocres y cumplen su función de forma muy discreta. La batalla entre los dragones rojos y dorados se salva quizás, aunque por poco.

De entre lo peor de la película, resaltaría la escena «subtitulada» de los elfos hablando entre sí; las ridículas escenas del Consejo, y

lo que es peor aún: el final. El duelo entre el héroe y el mago es absurdo; asimismo, los compañeros del héroe aparecen durante la lucha por arte de magia (y no es un juego de palabras: aparecen en lo alto de la torre sin mediar más explicaciones). El epílogo tampoco se salva: lacrimógeno y estúpido.

Es una pena que se desaprovechen oportunidades así y que los aficionados a la Fantasía tengamos que soportar el baldón de semejantes películas, hechas sin respeto, amor o un mínimo de talento. Esperemos que la inminente trilogía de *El Señor de los Anillos*, de P. Jackson, nos redima.

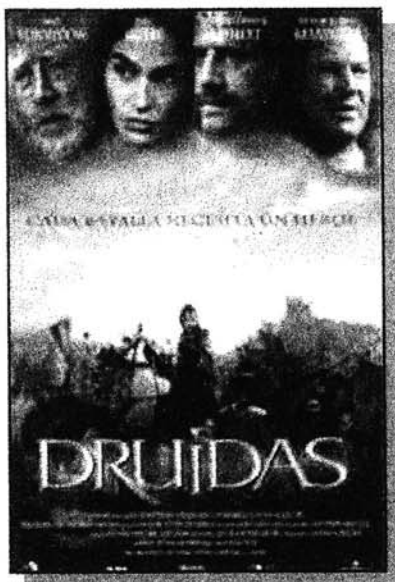
José M^a Bravo

Título original: Dungeons & Dragons

Dirección: Courtney Solomon

Duración: 107 minutos

Intérpretes: Justin Whalin, Marlon Wayans, Jeremy Irons



carra). Lambert se muestra correcto y poco más. La modelo Inés Sastre se limita a posar con la misma expresión sonriente y bobalicona durante casi todo el metraje; lo peor es que no la ha doblado un profesional para la versión española y su voz resulta nefasta. Max Von Sydow no es un buen actor, pero su personaje de archidruida resulta típico y tópico, muy alejado filosóficamente de los auténticos druidas celtas. Otro punto negativo, y a la moda con los tiempos que corren, es la inclusión de una mujer druida de aspecto guerrero que enseña lecciones de esgrima al joven Vercingetorix. Batallas: ridículas, en ellas se repite el mismo esquema: una carrera de guerreros aullantes en busca del enemigo que se hace larga y exasperante, una resolución de

la violencia rápida, poco profesional e insuficiente y otro adormecedor espacio de tiempo dedicado a la contemplación de las decenas y decenas de cadáveres tras tan corta lucha. El fondo sonoro lo constituye música moderna con influencias discotequeras, en lugar de una buena sinfonía épica de estilo clásico. La ambientación resulta en general correcta, pero determinados fallos—a veces ridículos—empañan el conjunto, como el moño rojo brillante que lucen los jinetes germanos, o la inclusión de los mismos y reconocibles extras en cada escena de masas armadas. Realidad histórica: incoherencias y falseamientos por doquier con tal de ensalzar la figura de Vercingetorix como «héroe del pueblo». Ejemplos: el que César y él se conocieran y hasta trabaran amistad antes de ser enemigos; el obviar cualquiera de las múltiples victorias en inferioridad de condiciones de César y, quizá lo que es peor, reducir la formidable disciplina romana a una burla hacia sus soldados, que más parecen (valga la comparación) los del cómic «Astérix» que los de una película histórica seria. En resumen: una obra olvidable, a la sombra del éxito de metrajes del estilo pero bien hechos como «Braveheart» o «Gladiador».

A. Díaz Sánchez

Título original: Vercingetorix

Dirección: Jacques Dorfmann

Intérpretes: K. María Brandauer, Christopher Lambert, Max Von Sydow, Inés Sastre

DRUIDAS

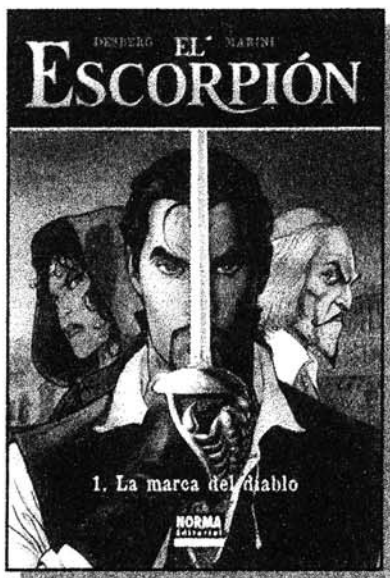
Tenemos aquí una película que, por apariencias, debería ser épica, dedicada a la figura del galo Vercingetorix, único oponente destacable a Julio César durante su campaña de las Galias. En el apartado de actores, se puede elogiar a K. María Brandauer (César) por su interesante interpretación (a pesar del poco parecido físico con el personaje que en-

CÓMIC

EL ESCORPIÓN

Una novedad de renombre de la editorial Norma, «El escorpión» es ante todo una gozada visual gracias al soberbio buen hacer de Marini. Su trazo limpio y depurado roza la perfección en su estilo, y por si fuera poco, el color del cómic es magistral, nada que ver con el coloreado por ordenador que se estila últimamente y con el cual no tiene comparación posible.

El guión de esta primera entrega perfila la historia dentro del género de «Capa y espada»: oscuras intrigas, esforzados espadachines, astutos villanos y damiselas en apuros. A tenor de lo visto, resulta interesante, pero



emplea un recurso algo peligroso y es el de intrigar con muchos interrogantes de entrada; habrá que ver cómo se va desarrollando el argumento, aunque en principio parece bastante prometedor.

La edición es buena y su precio no es excesivo, lo cual es un punto a su favor, aunque hay que tener en cuenta que no está editado en tapa dura. En suma, os recomendamos este magnífico cómic sin dudar.

José M^a Bravo

EL ESCORPIÓN

Marini (Dibujo)

Desber (Guión)

Norma

Sones de Batalla

RHAPSODY: CANTARES DE GESTA EN EL SIGLO XXI



La banda nació en Trieste, Italia, en 1993, con el nombre de THUNDERCROSS. Era el sueño de Luca Turilli, uno de los miembros fundadores: una formación de metal combinado con elementos de música clásica.

Cuando Turilli —guitarra y vocalista— cayó enfermo, fue sustituido por Christiano Adacher, grabando en 1994 LAND OF INMORTALS, su primera maqueta. Fue entonces cuando los alemanes Limb Music Products & Publishing les ofrecieron un contrato. En ese momento cambiaron su nombre por el actual de RHAPSODY. Ya en estudio, con tres canciones más, convirtieron su primera maqueta en ETERNAL GLORY.

Poco antes de grabar LEGENDARY TALES, su primer álbum, Adacher y Andrea Furlan, el bajista, abandonan el grupo. El nuevo vocalista sería Fabio Leone, un cantante de amplio registro vocal. Venía de Pisa, habiendo sido miembro de LABYRINTH bajo el alias de Joe Terry.

RHAPSODY grabaría su primer disco sin bajista titular. En SYMPHONY OF ENCHANTED LANDS se uniría a ellos Alessandro Lotta, procedente también de Trieste y formado en el grupo SINESTHESIA.

Y tras este álbum, Daniele Carbonera, el batería, abandonaría la formación, siendo sustituido por Alex Holzwarth.

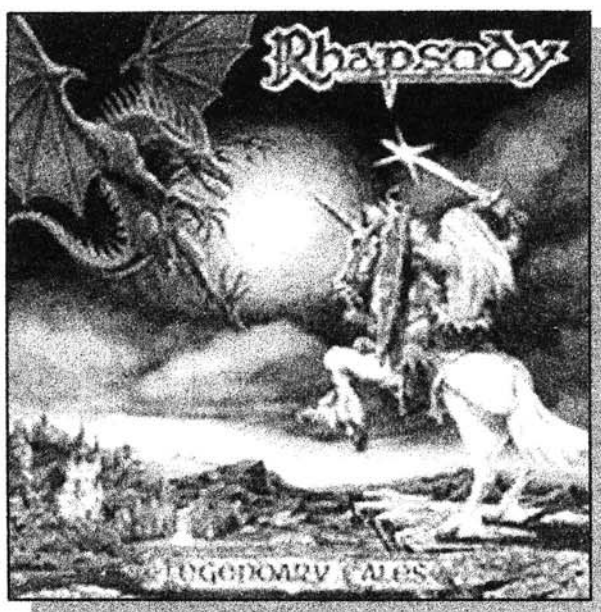
Así, y hasta la fecha, su formación actual es:

- Luca Turilli: guitarra acústica y melódica
- Alessandro Lotta: bajo
- Alessandro Staropoli: teclados
- Alex Holzwarth: batería
- Fabio Leone: voz

En primavera del 2000 comenzaron una gira con los escandinavos STRAYOVARIUS. El 30 de octubre del mismo año entraron en su tercera obra DAWN OF VICTORY, su último disco hasta la fecha.

Los discos de RHAPSODY son «operas-rock», álbumes conceptuales en los cuales todas las canciones se hilvanan para formar una historia con principio, nudo y desenlace.

LAS CRÓNICAS DE ALGALORD es el título de la ambiciosa obra también llamada la *Saga de la Espada Esmeralda*,



Portada del álbum LEGENDARY TALES

que a lo largo de cuatro álbumes —de momento se han publicado tres— glosará la historia de las Tierras Encantadas por boca del mago Aresius de Elgard, y que tiene como protagonista al Guerrero del Hielo, héroe de las tierras norteañas.

La historia comienza cuando el ejército del Rey Negro invade dichas Tierras Encantadas tras una larga paz, llevando la muerte, la destrucción y el caos allá por donde pasa.

Pero existe una profecía portadora de esperanza: Un Guerrero de Hielo logrará hacerse con las Tres Llaves de la Sabiduría y abrir las Puertas de Marfil, sitas en las Tierras del Caos. Y si derrota a su guardián, empuñará la poderosa Espada Esmeralda, el acero de los dioses, y liderará la cruzada que salve a las Tierras Encantadas.

Esto es lo que se narra en LEGENDARY TALES, el álbum debut. En el segundo, SYMPHONY OF ENCHANTED LANDS, Aresius de Elgard, el cronista, narra cómo parte junto al Guerrero del Hielo en pos de las Tres Llaves de la Sabiduría, y cómo el héroe logra traspasar las Puertas de Marfil, no sin antes derrotar y conseguir que se una a él Tharos, el dragón rojo.

El Guerrero, tras atravesar el Valle Perdido, donde habitan las almas de los que buscaron antes que él la Espada Es-

meralda y fracasaron, llega hasta la «Oscura Torre del Abismo», consiguiendo al fin la codiciada arma. En el proceso Tharos halla la muerte, siendo llorado por su amigo.

Y en **DAWN OF VICTORY**, el último disco de la banda hasta el momento, se canta cómo los pueblos de las Tierras Encantadas se unen en torno al Guerrero del Hielo y liberan la ciudadela de Algalord, sitiada por Dargor, Señor de las Sombras de la Montaña negra y sus caballeros—demonio.

Mas Arwald, gobernante de Algalord, una vez lograda la victoria, trae malas noticias: Airin, su amada princesa, y doce caballeros, han sido secuestrados por el enemigo.

El mensaje no tarda en llegar: La Espada Esmeralda a cambio de Airin y los caballeros. Dejando tras de sí a Aresius, Arwald y el Guerrero de Hielo parten hacia el lugar de la cita —una ciudad en ruinas en medio de las tierras del Caos—, con una pequeña parada en «El Pueblo de los Enanos», deseosos de homenajear al héroe.

Cuando llegan, lo primero que ven es a los caballeros empalados, para después ser derrotados y apresados. El Rey Negro ha dispuesto torturas de todo tipo.

Encadenados a la pared de una caverna, se ven obligados a observar cómo su enemigo —que ahora empuña la Espada Esmeralda— y sus demoníacos secuaces violan a Airin. Todos, salvo Dargor, que horrorizado prefiere abandonar el lugar antes que enfrentarse a su señor. Finalmente, muere sumergida en ácido, sufriendo Arwald idéntico final.

Sin embarco, el líquido corrosivo logrará salpicar las místicas cadenas de plata que aprisionan al Guerrero de Hielo, quien gracias a un último esfuerzo se libera y logra dar muerte a los caballeros demoníacos que le impiden alcanzar la libertad.

No puede enfrentarse todavía al villano, y se zambulle en la corriente del río Aigor, que cruza la cueva. Tras un largo viaje logra alcanzar el Bosque de los Unicornios, único lugar donde se siente a salvo...

Y en este punto, Aresius de Elgard deja la historia en suspenso, emplazándonos para el último capítulo de las Crónicas de Algalord.

Como se ve, la temática de **RHAPSODY** se zambulle en la FH. Las letras de Turilli se decantan hacia la «High Fantasy»: dragones, armas mágicas, buenos muy buenos, malos muy malos y la salvación del mundo como premio.

Sin embargo, esto no le resta momentos de crudeza a la historia. En **BEYOND THE GATES OF INFINITY** dicen: «Tu cuerpo empalado de excrementos será rellenado» Y en **ECHOES OF TRAGEDY**: «...madres e hijos abrazados en sangre/ tortura y violación dejarán su signo».

También posee sus momentos de poesía, como en el tema **RAGE OF THE WINTER**:

*Rabia del invierno moldea el horizonte
Cubre las montañas, bosques y lagos*

*Rabia del invierno mágica maravilla
Encantada furia, majestuosa fuerza*

En otro orden, se nota que tanto las letras como los textos que las acompañan en los libretos —y que ayudan a construir la trama— son cada vez más elaborados.

Musicalmente, **RHAPSODY** se puede definir como una banda de Metal Épico Sinfónico. Este estilo de tan peculiar nombre no es otro que metal con ciertas y determinadas influencias: música clásica y folklórica, tanto a nivel de instrumentos como compositivo y por elementos orquestales característicos de las bandas sonoras cinematográficas —y de carácter sinfónico— compuestas por los grandes maestros del género: *John Williams, Danny Elfman, Jerry Goldsmith*, y dentro de este grupo también incluyó a *Hans Zimmer*.

RHAPSODY, aparte de una base de heavy clásico, muestra elementos dotados de cierta originalidad. Como ejemplo, valgan las menciones de algunas de las influencias clásicas: desde con-



Portada del álbum **DAWN OF VICTORY**

trabajos y violines, pasando por coros, oboes y laúdes, hasta instrumentos como el clavicordio y la balalaika. Sin duda, llevar todos estos elementos al directo es muy costoso.

Por eso, en **DAWN OF VICTORY** se imponía un cambio. En palabras de *Alex Staropoli* (teclados): «Mientras que *Legendary Tales* y especialmente *Symphon of Enchanted Lands* son relativamente orquestales, las nuevas canciones son más directas, con un sonido de guitarra más fuerte y una actitud básica más agresiva».

Y aquí acaba el repaso a su discografía; ahora sólo resta esperar el próximo álbum del grupo, último de la saga de Algalord, para comprobar hacia dónde evoluciona su música.



HISTORIAS LEGENDARIAS (LEGENDARY TALES), DEL LP «LEGENDARY
TALES» (RHAPSODY)

...Y la oscuridad cubre toda la tierra
El silencioso río fluye
Los juglares danzan en torno a la llama
Tocando una antigua canción

Una canción de poderosos guerreros
De épicas, sangrientas luchas
Mientras la luz de la Luna cae sobre los muros de la
mansión
Y yo debo cerrar los ojos

Otra historia de infinitas guerras
Para los defensores de la Sagrada Luz.
El fuego entra en mi mente,

La sangre del inocente ante mis ojos
Extendiendo las alas del sueño
Necesito vencer entre fuego y acero
Por todos ellos.

Algunos caballeros duermen cerca del fuego
Caídos en su propio y rojo vino
El anciano mira en la alta llama
Sabiendo que la lucha debe ser retomada.

El mágico trino de los pájaros
Se une a la luz del amanecer
La antigua canción ya ha acabado
Pero mi viejo sueño continúa

MÁS ALLÁ DE LAS PUERTAS DEL INFINITO (BEYOND THE GATES OF
INFINITY), DEL LP «HISTORIAS LEGENDARIAS» (RHAPSODY)

Fuego de Sabiduría ilumina el cielo
Dejadme atravesar este oscuro y maligno suelo
Un velo de niebla lo cubre todo
Algo ocurre, mi corazón debe ser fuerte
Cuidaos, monstruos infernales
No, no os entregaré mi invitadora carne

Deformes criaturas me rodean,
reptando desde antiguas y sacrílegas criptas

«Será tu locura, será tu fin
[Amaremos tus huesos y beberemos tu cerebro]
Cuidaos, monstruos infernales

No, no os entregaré mi carne invitadora.

«Tu lengua será retorcida, tus entrañas mi comida.
Tu cuerpo empalado, de excrementos será relleno
enloquecido guerrero, escucha mis palabras:

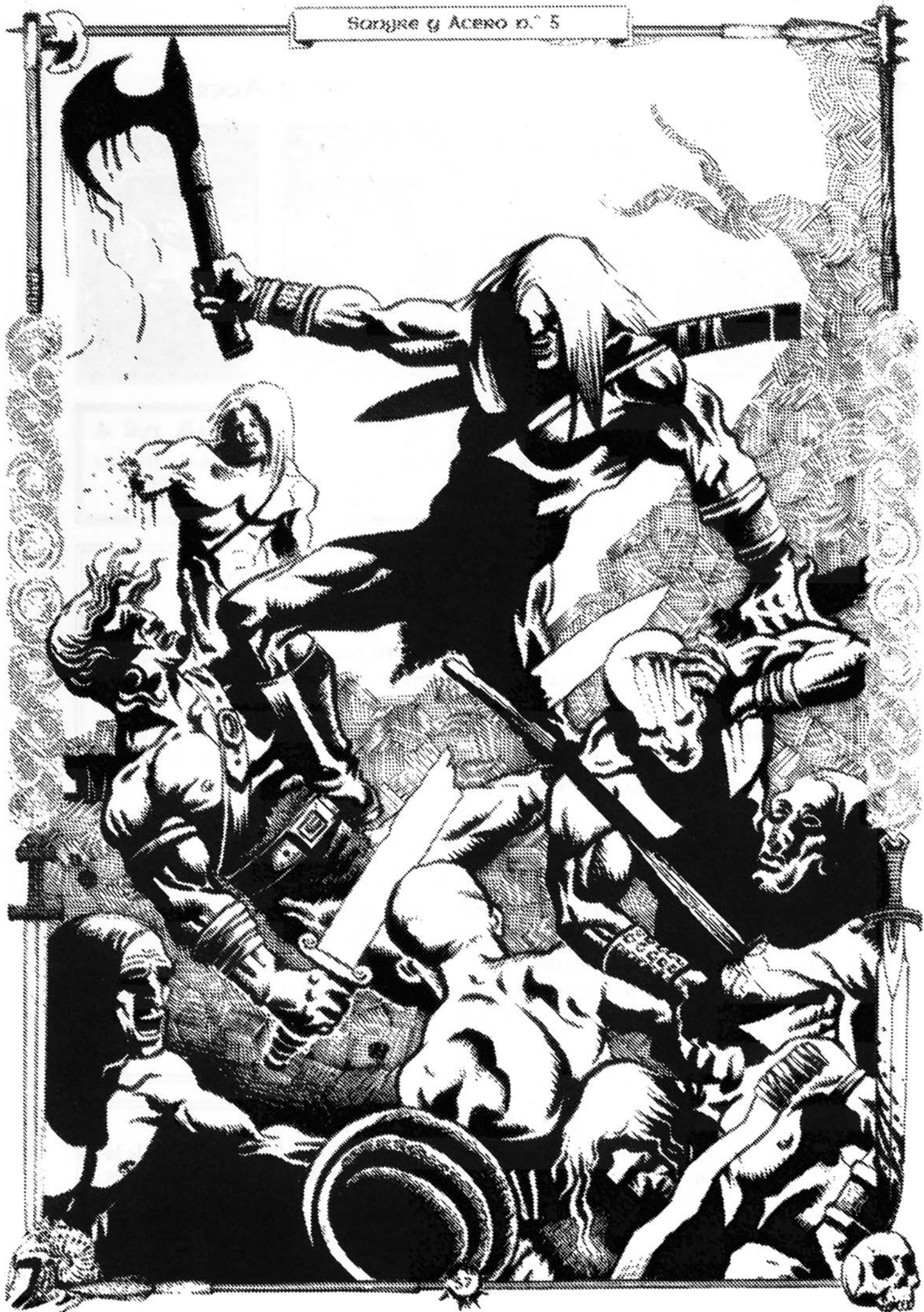
Estás condenado y vendrás
con todos nosotros
más allá de las Puertas del Infinito»

Yo soy el poderoso héroe guerrero de las
Tierras del Norte
Algalord llama, vuestro Infierno debe esperar









ANTERIORES NÚMEROS DE SANGRE Y ACERO:



SYA n.º 1

56 págs. - 450 ptas./
2,70€
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



SYA n.º 4

60 págs. - 475 ptas./
2,85€
Marzo 2001

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 ptas. en concepto de gastos de envío en la siguiente cuenta de BBVA: 0182-3277-47-0204542394. No olvides enviar una fotocopia del justificante.

SUSCRIPCIÓN:

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 ser rechazados); el dinero se devolverá de igual forma que fue abonado.

FE DE ERRATAS DEL N.º 4:

- En el sumario del n.º 4, la autoría de la il. de portadilla del relato «El Ser de la Charca» (pág. 11) aparece atribuida erróneamente a A. McBride. En realidad es obra de Vicente Segrelles

Librería Miraguano

C/ Hermosilla 104 - 28009 Madrid

Telf: 91 40116990 - Fax: 91 4021843

miraguano@infor.net.es

Todos los libros disponibles de Fantasía y Ci-Fi

Ofertas y libros descatalogados - Fanzines

Enviamos por correo a donde nos indiqués.

www.miraguano-sa.es

GENERACION - X

Cómics - Juegos de Rol y Estrategia - Especialistas en juegos de cartas coleccionables

C/ Galileo 14 Madrid 28015

Telf./Fax: 914470746

C/ Fermín Caballero 57 Madrid

Telf./Fax: 917300168

Arte 9

CRUZ, 37 - A 100 M. DE LA PUERTA DEL SOL

28012 Madrid - Telf./Fax: 91 5324714

HILARION ESLAVA, 56 - ARGÜELLES - MONCLOA

28015 Madrid - Telf./Fax: 91 5432343

DE LA PAZ, 5 - JUNTO A CINE RÁBIDA

Huelva



CÓMIC EUROPEO Y AMERICANO - MANGA - LIBROS DE ILUSTRACIÓN - FANZINES - MINIATURAS - MERCHANDISING

Servimos pedidos por correo

C/ SALVADOR 5, BAJO

03203 Elche (Alicante)

Tfno: 965 45 08 03 - Fax: 965 45 71 42

NORMA CÓMICS SABADELL

San Antonio, 9. 08211 - Sabadell, España.

Tfno. y fax: 93 745 12 52

info@normasabadell.com

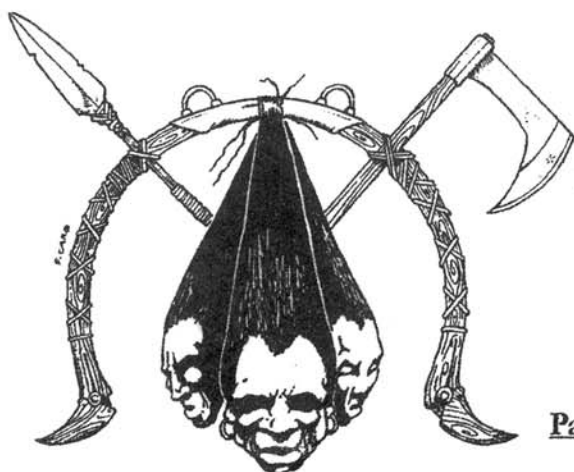
www.normasabadell.com

Librería Belisena



Cómics - Libros - Rol
Cartas - Juegos de mesa
Fanzines - Wargames
Merchandising

C/ Taboada Leal 9
Vigo



MERCENARIOS DEL INFIERNO

Cinco relatos de la más pura y salvaje Fantasía Heroica:

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.

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:

La Caixa (Libreta Estrella) 2100-3785-80-2100039016

Titular: Andrés Díaz Sánchez



© 1973

रिखा