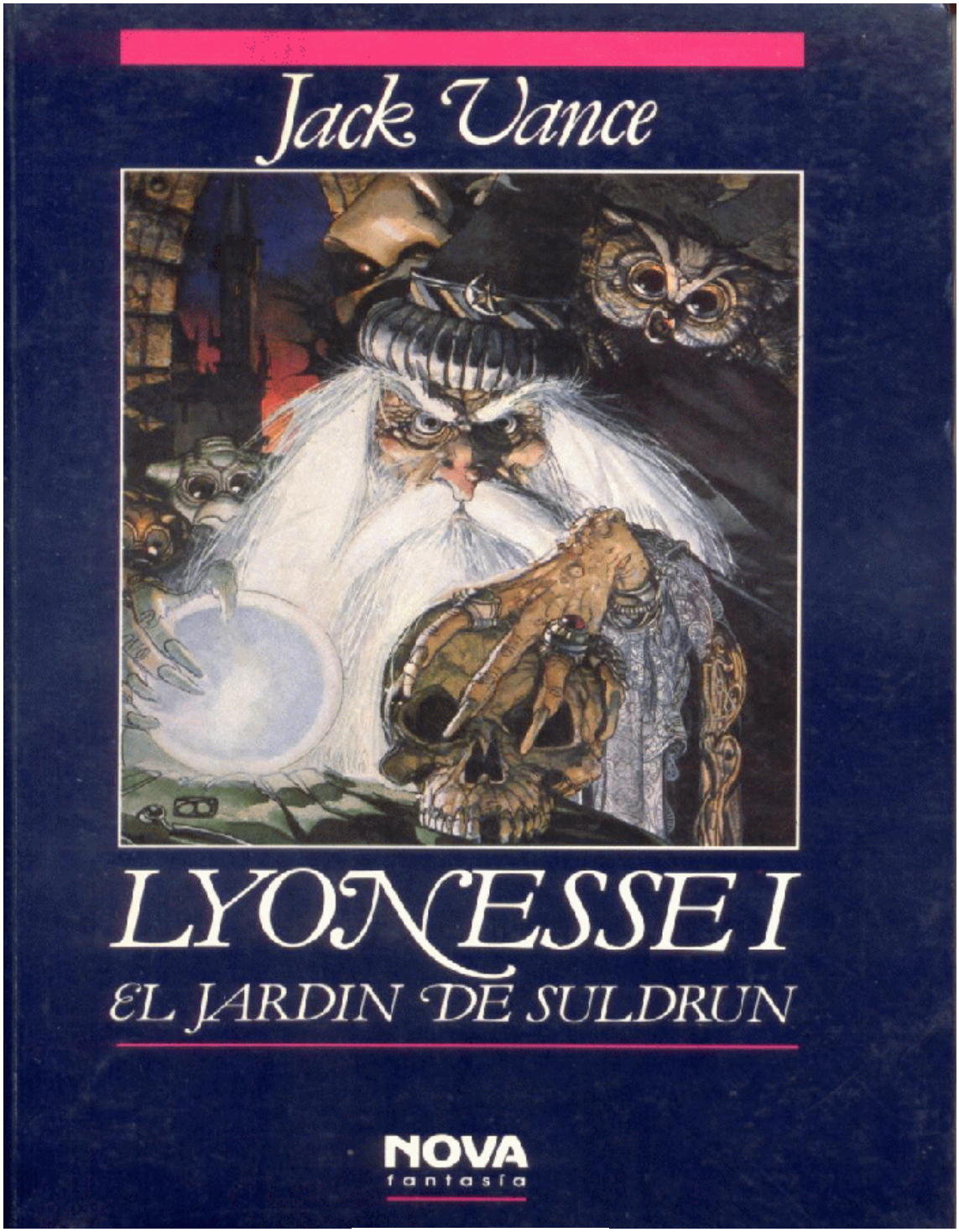
EL JARDÍN DE SULDRUN

Jack Vance



LIBROdot.com
http://www.librodot.com

Presentación

Toda la literatura es, esencialmente, una obra de fantasía y fruto de la imaginación son sus tramas, personajes y situaciones. Pero en los últimos años se registra un evidente auge de un género etiquetado precisamente como fantasía que, si bien con características propias, puede decirse que ha nacido dentro del ámbito del mundo literario que conocemos como ciencia ficción.

La tendencia del género a inventar universos y civilizaciones distintas ha poblado sus narraciones con elementos fantásticos y con tramas aventureras en las que puede llegar a dominar el «sentido de la maravilla» y el exotismo de las nuevas situaciones. Cuando falta en la ciencia ficción el aspecto más detenidamente científico o la pretensión de justificar racionalmente la especulación que da pie al universo particular descrito en la narración, se dice que nos hallamos ante una obra de fantasía como forma de distinguirla de las pretensiones «explicativas» de la ciencia ficción. Por ello la fantasía se orienta a acentuar el aspecto «descriptivo» en narraciones dominadas por el aspecto mágico y maravilloso en sus personajes y sociedades y reconstruye en muchas de sus obras los enfrentamientos clásicos entre el bien y el mal y las grandes opciones morales y éticas. Los casos paradigmáticos, difundidos esencialmente a través del mundo de la ciencia ficción, son la serie de el señor de los anillos (1954-1955), de J. R. R. Tolkien, y la trilogía de Terramar (1968-1972) de Úrsula K. Le Guin.

Con ello no pretendo negar el carácter específico de la fantasía y su independencia de la ciencia ficción a la que, en cierta forma, incluye. Pero me parece adecuado destacar que su auge actual aparece, en las dos últimas décadas, al amparo de las colecciones especializadas en la ciencia ficción. Durante largos años los aficionados a la ciencia ficción han ido recogiendo también en su mundillo unas narraciones de tipo aventurero que se han etiquetado como «fantasía heroica» o también de «espadas y brujería» en la feliz denominación de Fritz Leiber. La serie de Howard sobre Conan, el multiuniverso de Moorcock, la serie de Fafhrd y el ratonero gris del mismo Leiber, o la del Planeta de Brujas de Norton son ejemplos clásicos de fantasía que algunas veces se han etiquetado como ciencia ficción y publicado también sin ningún reparo dentro de colecciones especializadas en ese género.

Precisamente en el seno de este panorama, Jack Vance es uno de los autores que más fácilmente ha dotado de tramas y explicaciones de tipo fantástico a algunas de sus mejores narraciones de «ciencia ficción». Vance destaca por su facilidad para la creación de mundos y sociedades repletos de multitud de detalles (sus abundantes notas a pie de página dan prueba de ello) que incrementan al mismo tiempo el exotismo y la veracidad de los entornos imaginados. Es cierto que muchas de sus obras de fantasía se etiquetan más fácilmente como «fantasía heroica» y en ellas domina el aspecto aventurero en unos ambientes exóticos. Pero con Lyonesse, Vance ha abordado por fin eso que algunos han empezado a llamar «alta fantasía» en la órbita de las obras de Tolkien y Le Guin ya citadas.

Según él mismo nos cuenta, desde los sueños de la niñez hasta las obras que componen el gran fresco de Lyonesse, la fantasía y el mundo de las Islas Elder se han desarrollado durante toda una vida en la mente de Vance:

Cuando era un niño, a los nueve o diez años, empecé a escribir relatos de hadas que se desarrollaban en el mismo bosque, repleto de magia. Recuerdo haber leído relatos rusos sobre las hadas, también algo de Howard Pyle y parecía algo muy agradable de escribir. Hice además algunos dibujos y mapas, pero era un niño pequeño y nunca terminé esas historias.

Con el tiempo, Vance ha llegado a alcanzar gran reconocimiento como escritor de ciencia ficción, pero con toda seguridad nunca ha olvidado sus sueños de niñez ni su interés por los cuentos de hadas por esos mundos medievales repletos de fantasía y de magia. Mantiene, como muchos, una sorprendente expectación por un mundo escasamente conocido y tan sólo entrevisto a través de sus muchas complejidades. Por otra parte, el mismo Vance reconoce con facilidad que su propia ciencia ficción tiene muchos elementos fantásticos:

Es difícil decir cuándo se acaba la ciencia ficción y empieza la fantasía. Muchos físicos considerarán que el viaje más rápido que la luz es imposible. La «ciencia ficción» es una casa con muchas puertas, muchas ventanas, muchas chimeneas...

Tras la escritura de Los príncipes y los demonios, el propio Vance reconoció que, incluso desde mucho antes, tenía intención de componer una gran saga sobre la magia. Parece ser que concibió la idea incluso antes de la aparición de la tierra moribunda, en el ya lejano 1950. Y las leyendas de Lyonesse se encontraban inevitablemente ligadas a ese proyecto elaborado durante largos años:

Quería escribir un gran libro... tres grandes libros. Por lo que yo sé, antes de ahora nadie ha escrito sobre Lyonesse, y me parece que ya ha llegado el momento. El nombre pertenece a las Islas Elder, mencionadas en las leyendas celtas y bretonas como Hy Brasil e Ys, entronca con las leyendas de Avallon y del ciclo arturiano. Lyonesse es un país en el sur de la isla principal,, Hy Brasil. Hay seis o siete islas grandes y veinte o treinta más ¡pequeñas que las rodean, con una superficie total parecida a la de Irlanda. Es un buen lugar para una bella historia de amor mitológica».

El proyecto ha tomado finalmente la forma de tres libros que, en la traducción al castellano, titularemos siguiendo la voluntad de Vance: Lyonesse I: el jardín de Suldrún, Lyonesse II: La perla verde y Lyonesse III: Madouc, criterio no siempre respetado en su edición en inglés. Con ellos concluirá la trilogía, pero el mismo Vance ha advertido que : muy probablemente escribirá otros relatos sobre el mundo de las Islas Elder. Según indican la tradición y las leyendas, las Islas desaparecieron en una gran inundación, pero Vance no desea terminar la trilogía con esa catástrofe:

Me gustan las Islas Elder y la gente que vive en ellas. Si el desastre tiene que ocurrir (el estruendo de la caída de las grandes olas, gritos y alaridos y todo el mundo ahogándose) será sin mi ayuda. Intentaré evitarlo mientras sea posible. Con un lugar como ése uno puede seguir siempre con historias de amor, relatos

de baladas y leyendas.

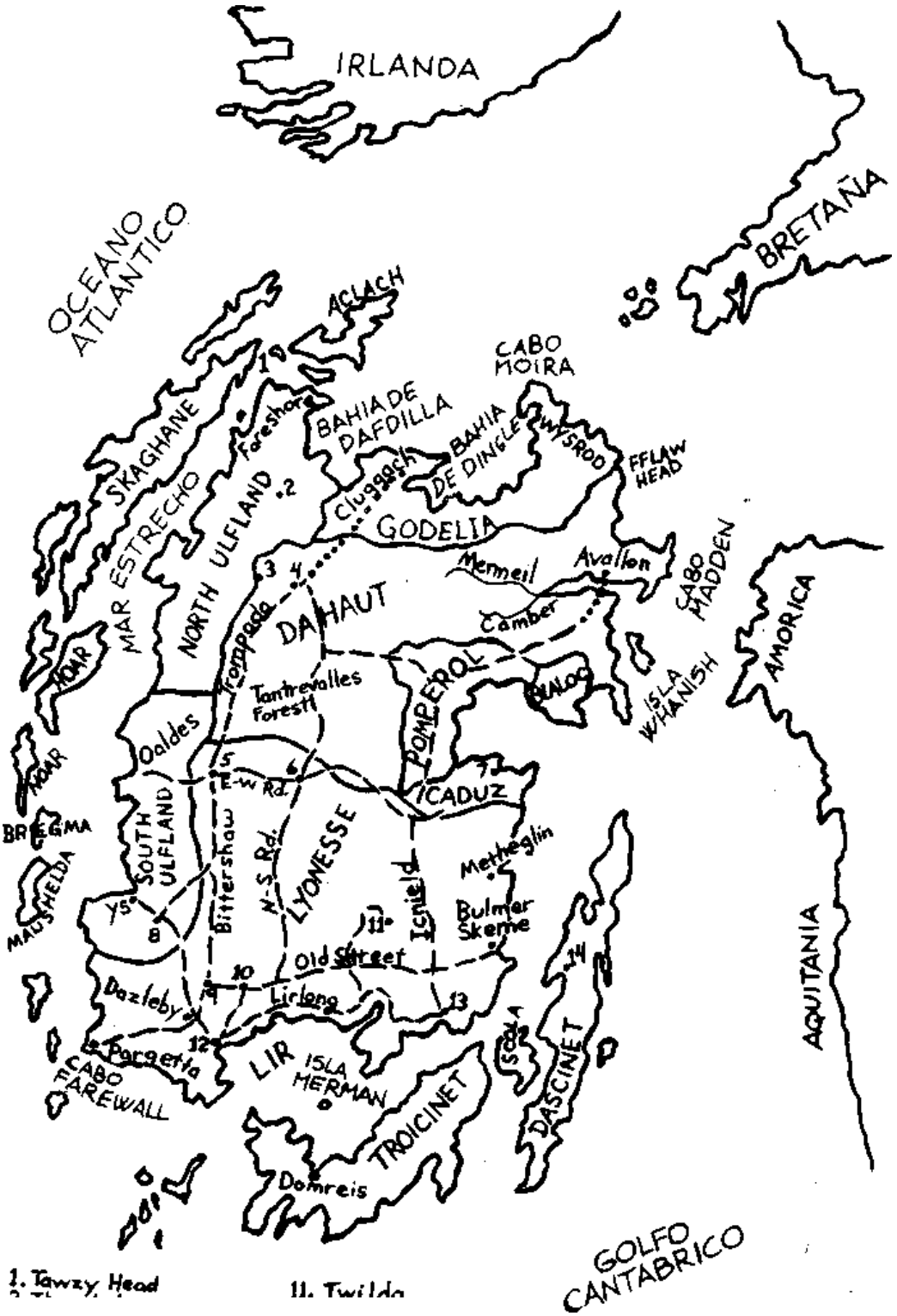
Y esto es, en definitiva, lo que ofrece Lyonesse: relatos de amor y aventura, historias de magos y poderes, una gran saga fantástica en lea que una multitud de personajes se sucede para dar vida a un mundo nuevo.

Lyonesse ha significado siempre misterio, magia y encantamientos. Lyonesse es un mundo mágico. Sus magos, hechiceros, brujas, hadas, (demonios, trolls y otros sorprendentes personajes son tan reales como los reyes, princesas, caballeros, campesinos y el resto de humanos que pueblan tan vividamente estas páginas. Lyonesse es un mundo nuevo cuya descripción nos llega realizada con mano maestra.

En este primer volumen se nos da entrada al fascinante mundo de Lyonesse: los reinos con sus enfrentamientos y alianzas, los personajes con sus ambiciones y debilidades, las historias de amor con sus problemas y satisfacciones, e incluso empezamos a percibir el papel de los magos y sus poderes, en un anticipo de lo que será el eje central del segundo volumen, la perla verde, de próxima publicación en esta misma colección.

Miquel Barceló

A Norma, esposa y colega


IRLANDA
BRETAÑA
OCEANO ATLANTICO
ACLACH
CABO MOIRA
SKAGHANE
MAR ESTRECHO
Foreshor
BAHIA DE DAFDILLA
BAHIA DE DINGLE
FFLAW HEAD
NORTH ULFLAND
Cluggagh
GODELIA
Mermeil
Avallon
CABO MADDEN
AMORICA
DAHAUT
Camber
POMPEROL
ISLA WHANISH
Oaldes
Tantrevalles Forest
ICADUZ
SOUTH ULFLAND
E-W Rd.
N-S Rd.
LYONESSE
Ignield
Metheglin
Bulmer Skerne
Old Street
Dazleby
Lirlong
La Forgetia
CABO FAREWALL
LIR
ISLA MERMAN
TROICINET
DASCINET
AQUITANIA
Domreis
GOLFO CANTABRICO
1. Tawzy Head
11. Twilda

Nota preliminar

Las Islas Elder y sus gentes: una breve reseña que, aunque no del todo tediosa, el lector impaciente puede pasar por alto.

Las Islas Elder, ahora hundidas en el Atlántico, estaban situadas antiguamente frente a la Vieja Galia, en el Golfo Cantábrico (ahora Bahía de Vizcaya).

Los cronistas cristianos dicen poco acerca de las Islas Elder. Tanto Gildas como Nennius hacen referencia a Hybras, pero Beda el Venerable calla. Godofredo de Monmouth alude a Lyonesse y Avallon, y tal vez a otros sitios y acontecimientos que se pueden identificar con menos certeza. Chrétien de Troyes describe Ys y sus placeres; Ys también es a menudo el ámbito de antiguos cuentos folclóricos armoricanos. Las referencias irlandesas son abundantes pero confusas y contradictorias1. San Bresabius de Cardiff propone una antojadiza lista de los reyes de Lyonesse; San Columba despotrica contra los «herejes, brujas, idólatras y druidas» de la isla que él denomina «Hy Brasill», la palabra medieval que significa «Hybras». Nada más nos dicen las crónicas.

Los griegos y los fenicios comerciaron con las Islas Elder. Los romanos visitaron Hybras y muchos se instalaron allí, dejando acueductos, carreteras, villas y templos. En los días del ocaso del imperio, dignatarios cristianos desembarcaron en Avallon con gran pompa y ceremonia. Establecieron arzobispados, designaron funcionarios y gastaron buen oró romano para construir sus basílicas, ninguna de las cuales prosperó. Los obispos lucharon denodadamente contra los antiguos dioses, semihumanos y magos, pero pocos se atrevieron a entrar en el Bosque de Tantrevalles. Hisopos, incensarios y maldiciones resultaron inútiles contra Dankvin el gigante, Taudry del Gaznate y las hadas de Pithpenny Shee[2]. Muchos misioneros, exaltados por la fe, pagaron un alto precio por su celo religioso. San Elric marchó descalzo hasta la Roca de Smoorish, donde se proponía dominar al ogro Magre y convertirlo a la Fe. Según narradores posteriores, San Elric llegó al mediodía y Magre accedió cortésmente a escuchar su declaración. Elric pronunció un elocuente sermón mientras Magre encendía una fogata. Elric expuso y recitó la Escritura y cantó las glorias de la Fe. Cuando concluyó y exclamó su «¡Aleluya!» fina!, Magre le dio una copa de cerveza para aclararle la garganta. Mientras afilaba un cuchillo, felicitó a Elric por el fervor de su retórica. Luego lo decapitó, lo troceó, lo evisceró, lo ensartó en un espetón y lo cocinó; devoró el santificado manjar con una guarnición de puerros y repollos. Santa Uldine intentó bautizar a un gnomo en la aguas del Lago Negro de Meira. Era tenaz, y él la violó cuatro veces durante sus esfuerzos de conversión, hasta que al fin ella desesperó. Con el tiempo dio a luz cuatro trasgos. El primero de ellos, Ignaldus, fue padre de Sacrontine, el siniestro caballero que no podía dormir de noche sin haber matado a un cristiano. Los otros hijos de Santa Uldine fueron Drathe, Allei y Bazille[3]. En Godelia, los druidas nunca interrumpieron el culto de Lug el Sol, Matrona la Luna, Adonis el Bello, Kernuun el Venado, Mokous el Jabalí, Kai el Oscuro, Sheah el Grácil, y un sinfín de semidioses locales.

---

[1] Ver Glosario I.

[2] Ver Glosario II.

[3] Las hazañas de los cuatro constan en un raro volumen, Los hijos de Santa Uldine.

Durante este período Olam Magnus de Lyonesse, ayudado por Persilian, su «Espejo Mágico», dominó todas las islas Elder (excepto Skaghane y Godelia). Disfrutó, como Olam I, de un largo y próspero reinado y fue sucedido por Rordec I, Olam II, y luego, brevemente, por los «Cornudos Galaicos», Quamitz I y Niffith I. Luego, Fafhion Nariz Larga reafirmó el antiguo linaje. Engendró a Olam III, quien trasladó su trono Evandig y esa gran mesa conocida como Cairbra an Meadhan, la «Tabla de los Notables»[4], desde la ciudad de Lyonesse hasta Avallon, en el ducado de Dahaut. Cuando el nieto de Olam III, Uther II, huyó a Gran Bretaña (donde engendraría a Uther Pendragon, padre de Arturo, rey de Cornualles), la comarca se fragmentó en diez reinos: Dahaut, Lyonesse, Ulflandia del Norte, Ulflandia del Sur, Godelia, Blaloc, Caduz, Pomperol, Dascinet y Troicinet.

Los nuevos reyes encontraron abundantes excusas para luchar, y las Islas Elder entraron en un periodo turbulento. Ulflandia del Norte y del Sur, asoladas por los ska5, se convirtieron en páramos sin ley, ocupados por salteadores y bestias horrendas. Sólo el Valle Evander, custodiado al este por el castillo Tintzin Fyral y al oeste por la ciudad de Ys, continuó siendo un lugar apacible.

El rey Audry I de Dahaut dio al fin un paso fatal. Declaró que, ya que se sentaba en el trono Evandig, debía ser proclamado rey de las Islas Elder.

El rey Phristan de Lyonesse lo desafió de inmediato. Audry reunió un gran ejército, atravesó Pomperol por el camino de Icmeld y entró en Lyonesse. El rey Phristan condujo su ejército hacia el norte. Los ejércitos lucharon dos días en la batalla de la Colina de Orm, y al fin se separaron exhaustos. Tanto Phristan como Audry murieron en combate y ambos ejércitos se retiraron. Audry II desistió de las pretensiones de su padre, pues, de hecho, Phristan había ganado la batalla.

Han pasado veinte años. Los ¡ka han realizado serias incursiones en Ulflandia del Norte y se han apropiado de una región conocida como la Costa Norte. El rey Gax, viejo, medio ciego y desvalido, se ha ocultado. Los ska ni siquiera se molestan en buscarlo. El rey de Ulflandia del Sur es Oriante, quien reside en el castillo Sfan Sfeg, cerca de la ciudad de Oáldes. Su único hijo, el príncipe Quilcy, es retrasado y pasa el tiempo jugando con muñecas extravagantes y casas de muñecas. Audry II es rey de Dahaut y Casmir es rey de Lyonesse, y ambos aspiran a gobernar las Islas Elder y a ser los legítimos ocupantes del trono Evandig.

[4] El Cairbra an Meadhan inspiró más tarde la Mesa Redonda del rey Arturo.
[5] Ver Glosario III.

1

Un lúgubre día de invierno, mientras la lluvia barría la ciudad de Lyonesse, la reina Sollace sintió las primeras contracciones. La llevaron a la sala de partos, donde la asistieron dos comadronas, cuatro doncellas, el médico Balhamel y Dyldra, una vieja herbolaria a quien algunos consideraban bruja. Dyldra estaba presente por deseo de la reina Sollace, quien hallaba más consuelo en la fe que en la lógica.

El rey Casmir entró. Los jadeos de Sollace se convirtieron en sollozos, y la reina se aferró la espesa melena rubia con los dedos agarrotados. Casmir la miró desde el otro extremo de la sala. Vestía una sencilla túnica escarlata con un sayo púrpura; una corona de oro le ceñía el pelo rubio y rojizo.

—¿Cuáles son las señas? -le preguntó a Balhamel.

—No hay ninguna hasta ahora, señor.

—¿No hay modo de adivinar el sexo?

—Que yo sepa, ninguno.

De pie en la puerta, las piernas ligeramente apartadas, las manos detrás de la espalda, Casmir parecía la encarnación de la majestad y la imponencia. En verdad, esta actitud lo acompañaba a todas partes, y las criadas, entre risas y cuchicheos, a menudo se preguntaban si Casmir usaba la corona en el lecho nupcial. El rey inspeccionó a Sollace frunciendo las cejas.

—Parece que siente dolor -dijo.

—El dolor no es tan fuerte como podría ser, señor. Aún no, al me nos. Recordad que el miedo magnifica el dolor que ya existe.

Casmir no respondió a esta observación. Vio a la vieja Dyldra en las sombras de un lado de la sala, encorvada sobre un brasero. La señaló con el dedo.

—¿Qué hace aquí esa bruja?

—Señor -susurró la comadrona-, vino a petición de la reina Sollace.

- Perjudicará al niño -gruñó Casmir.

Dyldra se encorvó aún más ante el brasero. Arrojó un puñado de hierbas a las brasas; una bocanada de humo acre atravesó la sala y rozó la cara de Casmir. El rey tosió, retrocedió y abandonó la sala.

La criada extendió colgaduras en el ambiente húmedo y encendió los farolillos de bronce. Sollace yacía tensa en el diván, las piernas extendidas, la cabeza hacia atrás, un regio objeto de fascinación para quienes la atendían.

Los retortijones se agudizaron; Sollace gritó, primero de dolor, luego de furia, porque sufriría como cualquier otra mujer.

Dos horas más tarde el bebé había nacido: una niña menuda. Sollace cerró los ojos y se acostó. Cuando le mostraron a la niña, la apartó con un ademán y cayó en un sopor.

La celebración que siguió al nacimiento de la princesa Suldrún fue discreta. El

rey Casmir no emitió ninguna proclama de júbilo y la reina Sollace negó audiencia a todos excepto a un tal Ewaldo Idra, adepto de los Misterios Caucásicos. Al fin, pero con el solo propósito de respetar la tradición, el rey Casmir ordenó una procesión de gala.

En un claro día de sol blanco y viento cortante en que altas nubes surcaban el cielo, se abrieron las puertas del castillo Haidion. Cuatro heraldos vestidos de satén blanco avanzaron con paso majestuoso. De sus clarines colgaban pendones de seda blanca donde estaba bordado el emblema de Lyonesse: un negro Árbol de la Vida, donde crecían doce granadas de color escarlata[6]. Avanzaron cuarenta metros, se detuvieron, alzaron los clarines y tocaron la fanfarria de las «Buenas Nuevas». Cuatro nobles salieron del patio del palacio en jadeantes caballos blancos: Cypris, duque de Skroy; Bannoy, duque de Tremblance; Odo, duque de Folize, y Gamel, caballero con estandarte del castillo Swange y sobrino del rey. Luego vino la carroza real, tirada por cuatro unicornios blancos. La reina Sollace iba arropada en mantos verdes, llevando a Suldrun en un cojín carmesí; el rey Casmir seguía la carroza montado en Sheuvan, su gran caballo negro. Detrás marchaban los Guardias Selectos, todos ellos de sangre noble, llevando ceremoniales alabardas plateadas. Detrás venía una carreta desde donde un par de doncellas arrojaba monedas a la multitud.

La procesión bajó por Sfer Arct, la avenida central de la ciudad de Lyonesse, hasta el Chale, la carretera que seguía el semicírculo de la bahía. En el Chale, la procesión rodeó el mercado de pescadores y regresó a Haidion por el Sfer Arct. Frente a las puertas había puestos que ofrecían, por gracia del rey, pescado en salmuera y bizcochos a todos los que padecían hambre, y cerveza a todos los que deseaban brindar por la nueva princesa.

Durante los meses de invierno y primavera el rey Casmir miró a la princesa sólo un par de veces, con distanciamiento. Ella había burlado su voluntad real al nacer hembra. Así como no podía castigarla inmediatamente por ese acto, tampoco podía otorgarle la plenitud de sus favores.

Sollace, enfurruñada ante el disgusto de Casmir, apartaba a la niña con ademanes afectados.

Ehirme, una tosca campesina, sobrina de un ayudante de jardinero, había perdido a su propio hijo varón por culpa de la peste amarilla. Con abundancia de leche y solicitud, se convirtió en la nodriza de Suldrun.

Siglos atrás, en ese tiempo brumoso en que se confunden la leyenda y la historia, Blausreddin el pirata construyó una fortaleza en el fondo de una pedregosa bahía semicircular. No le preocupaban tanto los ataques desde el mar como los ataques imprevistos desde las cimas y gargantas de las montañas del norte de la bahía.

Un siglo después, Tabbro, el rey danaan, cerró la bahía con una notable escollera y añadió a la fortaleza el Salón Antiguo, nuevas cocinas y varias alcobas. Su hijo, Zoltra Estrella Brillante, construyó un macizo muelle de piedra y drenó la bahía para que ningún barco pudiera atracar en el muelle[7].

[6] Los usos de la heráldica, así como la teoría y la práctica de la caballería, eran simples y nuevos. Sólo siglos más tarde alcanzarían toda su barroca extravagancia.

[7] Según la leyenda, Tabbro y Zoltra Estrella Brillante pidieron ayuda a Joald, un gigante submarino, a cambio de una recompensa desconocida.

Zoltra amplió aún más la vieja fortaleza, añadiendo el Gran Salón y la Torre Oeste, aunque murió antes de la conclusión de las obras, que continuaron durante los reinados de Palaemon I, Edvarius I y Palaemon II.

El Haidion del rey Casmir ostentaba cinco torres principales: la Torre Este, la Torre del Rey, la Torre Alta (también conocida como Nido de Águila), la Torre de Palaemon y la Torre Oeste. Había cinco salones principales: el Gran Salón, el Salón de los Honores, el Salón Antiguo, el Clod an Dach Nair -o Salón de Banquetes-, y el Pequeño Refectorio. Entre ellos, el Gran Salón era notable por su majestuosidad, que parecía trascender el mero esfuerzo humano. Las proporciones, los espacios, las masas y los claroscuros, que cambiaban de la mañana a la noche y luego variaban en la luz fluctuante de las antorchas, se combinaban para asombrar los sentidos. Las personas pasaban casi inadvertidas al entrar; en todo caso, nadie podía hacer una entrada imponente en el Gran Salón. En un extremo, un portal daba a un escenario angosto desde el cual seis anchos escalones bajaban al salón, junto a columnas tan macizas que dos hombres con los brazos extendidos no podían rodearlas. A un costado, una hilera de ventanas altas, con gruesos vidrios que el tiempo había teñido de color de espliego, dejaban pasar una luz acuosa. De noche, las antorchas parecían arrojar no sólo luz sino negras sombras desde sus soportes de hierro. Doce alfombras mauritanas atenuaban la aspereza del suelo de piedra.

Un par de puertas de hierro daba al Salón de los Honores, que en tamaño y proporciones semejaba la nave de una catedral. Una gruesa y oscura alfombra roja atravesaba el centro desde la entrada hasta el trono real. Contra las paredes se alineaban cincuenta y cuatro sillas macizas, cada cual signada por un emblema de nobleza que colgaba de la pared. En las ocasiones ceremoniales, los notables de Lyonesse se sentaban en estas sillas, cada cual bajo el emblema de sus ancestros. El trono real había sido Evandig hasta que Olam III lo trasladó a Avallon, junto con la mesa redonda Cairbra an Meadhan. La mesa, donde estaban tallados los nombres de los nobilísimos entre los nobles, había ocupado el centro del salón.

El Salón de los Honores era un añadido del rey Caries, último de la dinastía Methewen. Chlowod el Rojo, primero de los Tirrenos[8] extendió el Castillo Haidion hasta el este de la Muralla de Zoltra. Pavimentó el Urquial, la antigua plaza de armas de Zoltra, y hacia el fondo construyó el macizo Peinhador, donde albergó el hospital, las barracas y la penitenciaría. Las mazmorras que había bajo la vieja armería cayeron en desuso, y las antiguas jaulas, potros, parrillas, ruedas, cabrias, prensas, punzones y torcederos enmohecieron en la humedad.

Uno tras otro gobernaron los reyes, y cada cual amplió los salones, pasajes, miradores, galerías, torres y torreones de Haidion como si cada uno de ellos, al cavilar sobre la mortalidad, procurara eternizarse en el palacio.

Para sus habitantes, Haidion era un pequeño universo indiferente a los acontecimientos externos, aunque la membrana de separación no era impermeable. Desde el exterior llegaban rumores, indicios de las cambiantes estaciones, viajeros y visitantes, y a veces una novedad o alarma; pero eran murmullos sofocados, imágenes borrosas, que apenas conmovían el palacio. ¿Un cometa llameando en el cielo? Una maravilla que se olvidaba en cuanto Shilk el mozo pateaba al gato de la cocinera. ¿Los ska asolando Ulflandia del Norte? Los ska eran fieras, pero esa mañana, tras tomar nata

[8] El abuelo de Chlowod había sido un etrusco balear.

con gachas, la duquesa de Skroy había encontrado un ratón muerto en la jarra de la nata y había gritado mientras atacaba a las criadas a zapatazos: ¡vaya episodio tan emocionante!

Las leyes que gobernaban este pequeño universo eran precisas. Las jerarquías estaban graduadas con celosa discriminación, desde el grado más alto hasta el más bajo entre los bajos. Cada cual sabía su calidad y comprendía la delicada distinción entre el rango inmediato superior (al que se debía quitar importancia) y el rango inmediato inferior (que se debía señalar y enfatizar). Algunos creaban tensiones con sus aspiraciones desmedidas, y entonces el penetrante hedor del resentimiento flotaba en el aire. Cada cual estudiaba la conducta de los de arriba mientras ocultaba sus asuntos a los de abajo. Se observaba atentamente a la realeza, cuyos hábitos se comentaban y analizaban varias veces por día. La reina Sollace mostraba gran cordialidad a los fanáticos religiosos y los sacerdotes, y se interesaba en sus creencias. Se creía que era sexualmente frígida y que nunca tenía amantes. El rey Casmir visitaba su lecho regularmente, una vez por mes, y se apareaban con majestuosa pesadez, como elefantes.

La princesa Suldrun ocupaba un sitio peculiar en la estructura social del palacio. Todos habían reparado en la indiferencia del rey Casmir y la reina Sollace, y Suldrun era víctima de pequeñas mezquindades que quedaban impunes.

Los años pasaron y, sin que nadie lo notara, Suldrun se convirtió en una callada niña de cabello largo, suave y rubio. Como nadie se opuso, Ehirme ascendió de nodriza a doncella de la princesa.

Ehirme, ignorante de la etiqueta y poco dotada en otros sentidos, había asimilado el saber de su abuelo celta, y con el paso de las estaciones y los años se lo fue comunicando a Suldrun: cuentos y fábulas, los peligros de los lugares lejanos, conjuros contra las maldades de las hadas, el lenguaje de las flores, precauciones para salir a medianoche, cómo eludir los fantasmas, y el conocimiento de los árboles buenos y los árboles malos.

Suldrun supo sobre las tierras que estaban más allá del castillo.

—Dos caminos salen de la ciudad de Lyonesse -dijo Ehirme-. Puedes ir al norte, atravesando las montañas por el Sfer Arct, o al este, cruzando la Puerta de Zoltra y atravesando el Urquial. Pronto llegas a mi pequeña casa y nuestras tres parcelas, donde cultivamos repollos, nabos y heno para los animales; luego hay una encrucijada. A la derecha sigues la costa del Lir hasta Slute Skeme. A la izquierda viajas al norte y tomas la Calle Vieja, que corre junto al Bosque de Tantrevalles, donde viven las hadas. Dos caminos atraviesan el bosque, de norte a sur y de este a oeste.

—¡Dime lo que ocurre en la encrucijada! -Suldrun ya lo sabía, pero disfrutaba de las detalladas descripciones de Ehirme.

—¡Comprende que nunca he llegado tan lejos! -advertía Ehirme-. Pero mi abuelo dice esto: en los viejos tiempos las encrucijadas se desplazaban, porque el lugar estaba encantado y no conocía la paz. Esto podía favorecer al viajero, porque, al fin y al cabo, adelantaba un pie y luego el otro y ya había cruzado el camino, sin saber que había visto dos veces más bosque del que pretendía. Los más preocupados eran los que cada año vendían sus mercancías en la Feria de los Duendes, que estaba precisamente en la encrucijada. Los que iban a la feria se contrariaban, porque la feria tenía que celebrarse en la encrucijada en la Noche del Solsticio de Verano, pero cuando llegaban, la encrucijada se había desplazado cuatro kilómetros y la feria no se veía por ninguna parte.

»En esa época los magos se enfrentaron en un tremendo conflicto. Murgen resultó ser el más fuerte y derrotó a Twitten, cuyo padre era un semihumano y cuya madre era una sacerdotisa calva en Kai Kang, bajo las Montañas Altas. ¿Qué hacer con el mago derrotado, que hervía de odio y maldad? Murgen lo enrolló y lo convirtió en un gran poste de hierro de tres metros de largo y tan grueso como mi pierna. Luego, llevó este poste encantado a la encrucijada y esperó a que se desplazara al lugar adecuado, después clavó el poste de hierro en el centro, fiándolo en la encrucijada para que no se moviera más, y la gente de la Feria de los Duendes quedó satisfecha, y habló bien de Murgen.

—¡Háblame de la Feria de los Duendes!

—Bien, es el lugar y el momento en que los semihumanos y los hombres pueden encontrarse sin que ninguno dañe al otro mientras se actúe con amabilidad. La gente instala puestos y vende toda clase de cosas bonitas: tela de araña, vino de violetas en botellas de plata, libros de paño mágico, escritos con palabras que no te puedes sacar de la cabeza una vez que entraron... Ves toda clase de semihumanos: hadas, duendes, gnomos, tonoalegres, e incluso algún falloy, aunque estos rara vez se muestran, pues son muy tímidos, a pesar de ser los más bellos de todos. Oyes canciones y música y el retintín del oro de las hadas, que ellas extraen de los ranúnculos. ¡Oh, seres muy extraños!

—¡Dime cómo los viste!

—Vaya. Fue hace cinco años, cuando estaba con mi hermana, que se casó con el picapedrero de la aldea Frogmarsh. Una vez, al anochecer, me senté junto al portón para descansar los huesos y mirar el atardecer en el prado. Oí un tintineo, miré y escuché. De nuevo un tintineo, y allí, a veinte pasos de distancia, vi a un hombrecito con un farol que emitía una luz verde. Del pico del gorro le colgaba una campanilla de plata que tintineaba con sus brincos. Me quedé quieta como un poste, hasta que se fue con su campana y su farol verde, y eso es todo.

—¡Habíame del ogro!

—No, es suficiente por hoy.

—Cuéntame, por favor.

—Bien, en verdad no sé demasiado. Hay varias especies entre los semihumanos, tan distintas como el zorro del oso, de modo que hay gran diferencia entre un hada, un ogro, un duende y un skite. Todos son enemigos entre sí, excepto en la Feria de los Duendes. Los ogros viven en la hondura del bosque, y sí, es verdad que secuestran a niños para asarlos en los espetones. Así que nunca te internes demasiado en el bosque para recoger bayas, no vaya a ser que te pierdas.

—Tendré cuidado. Ahora dime...

—Es la hora de comer. Y quién sabe. Tal vez hoy haya una bonita y rosada manzana en mi bolso...

Suldrun almorzaba en su salita, o, si el tiempo era agradable, en el naranjal: mordisqueaba y sorbía con delicadeza cuando Ehirme le llevaba la cuchara a la boca. Con el tiempo aprendió a comer sola, con atentos movimientos y seria concentración, como si comer pulcramente fuera lo más importante del mundo.

Para Ehirme ese hábito era tan absurdo como enternecedor, y a veces se

acercaba a Suldrun por detrás y le hacía «¡Bu!» en el oído, justo cuando Suldrun abría la boca para meterse una cucharada de sopa. Suldrun fingía enfadarse y le reprochaba a Ehirme la travesura. Luego seguía comiendo, mirando a Ehirme por el rabillo del ojo.

Lejos de los aposentos de Suldrun, Ehirme trataba de pasar inadvertida, pero pronto se corrió la noticia de que Ehirme la campesina había ascendido más de lo pertinente. El rumor llegó a oídos de Boudetta, una dama severa y rígida, nacida en la nobleza menor, que estaba al mando del personal doméstico. Sus deberes eran múltiples: supervisaba a las criadas, controlaba su virtud y arbitraba en cuestiones de decoro. Conocía las convenciones del palacio. Era un compendio de información genealógica y, sobre todo, de historias escandalosas.

Bianca, una criada de alto rango, fue la primera en quejarse de Ehirme.

—Viene de fuera y ni siquiera vive en el palacio. Huele a pocilga y ahora se da aires porque barre la alcoba de la pequeña Suldrun.

—Sí, sí -dijo Boudetta, irguiendo la nariz prominente-. Lo sé todo.

—¡Otra cosa! -exclamó Bianca con taimado énfasis-. La princesa Suldrun, como todos sabemos, habla poco, y puede ser algo retardada...

—¡Bianca! Es suficiente.

—Pues cuando habla, su acento es atroz. ¿Qué dirá el rey Casmir cuan do decida charlar con la princesa y oiga la voz de un mozo de cuadra?

—Entiendo perfectamente -dijo altivamente Boudetta-. Aun así, ya he reflexionado sobre el asunto.

—Recuerda que soy adecuada para la función de doncella personal, que mi acento es excelente, y que estoy muy versada en cuestiones de atuendo y modales.

-Lo tendré en cuenta.

Finalmente Boudetta designó para el puesto a una dama de rango mediano: su prima Maugelin, a quien debía un favor. Ehirme fue despedida y regresó a casa con la cabeza gacha.

Suldrun tenía entonces cuatro años, y solía ser dócil, gentil y bien predispuesta, aunque algo remota y meditabunda. Al enterarse del cambio quedó atónita. Ehirme era la única criatura viviente a quien amaba.

Suldrun no provocó ningún escándalo. Subió a su cámara y permaneció diez minutos mirando la ciudad. Luego arropó su muñeca en un pañuelo, se puso su suave capa de lana de cordero gris y se marchó en silencio del palacio.

Corrió por la arcada que flanqueaba el ala este de Haidion y se escurrió bajo la Muralla de Zoltra por un pasaje húmedo de casi siete metros de largo. Atravesó el Urquial a la carrera, sin fijarse en el lúgubre Peinhador ni en los cadalsos del tejado, donde se mecían un par de cadáveres.

Con el Urquial detrás, Suldrun trotó por el camino hasta cansarse, luego fue a paso más lento. Sabía bien por dónde ir: por la carretera hasta el primer sendero, y por la izquierda del sendero hasta la primera casa.

Abrió la puerta con timidez y encontró a Ehirme sentada a una mesa de mal humor, mondando nabos para la sopa de la cena.

—¿Qué haces aquí? -exclamó Ehirme asombrada.

—No me gusta Maugelin. He venido a vivir contigo.

—¡Ay, princesa, eso es imposible! Ven, debes regresar antes de que se arme un escándalo. ¿Quién te vio partir?

—Nadie.

—Ven entonces. Deprisa. Si alguien pregunta, salimos a tomar el aire.

—¡No quiero quedarme sola allá!

—Querida Suldrun, debes hacerlo. Eres una princesa, no lo olvides. Eso significa que debes hacer lo que te dicen. Vamos.

—Pero no haré lo que me dicen si eso significa que te vas.

—Bien, ya veremos. Depnsa. Quizá podamos entrar sin que nadie lo advierta.

Pero la ausencia de Suldrun ya se había notado. Aunque su presencia en Haidion no significaba mucho para nadie, su ausencia tenía gran importancia. Maugelin había revisado toda la Torre Este: la buhardilla bajo las tejas, pues se sabía que Suldrun la visitaba (acechando y escondiéndose, la muy picara, pensaba Maugelin), el mirador desde donde el rey Casmir observaba la bahía, las cámaras del piso siguiente, que incluían los aposentos de Suldrun. Al fin, acalorada, cansada y temerosa, bajó al piso principal y se detuvo con una mezcla de alivio y furia cuando vio que

Suldrun y Ehirme abrían la pesada puerta y entraban quedamente en la antesala al final de la galería principal. Agitando furiosamente el manto, Maugelin bajó los últimos tres escalones y se acercó a ambas:

-¿Dónde habéis estado? ¡Todos estábamos inquietos! Venid, debemos encontrar a Boudetta. El asunto queda en manos de ella.

Maugelin atravesó la galería y un corredor lateral y entró en la oficina de Boudetta. Suldrun y Ehirme la siguieron aprensivamente.

Boudetta oyó el excitado informe de Maugelin mientras miraba a Suldrun y Ehirme. El asunto no parecía importante, sino trivial y fatigoso. Aun así, representaba un grado de insubordinación y era preciso ser expeditiva. La cuestión de la culpa era irrelevante; para Boudetta la inteligencia de Suldrun estaba casi en el mismo nivel de la simple torpeza campesina de Ehirme. Desde luego no podía castigar a Suldrun; incluso Sollace podía enfurecerse si se enteraba de que habían azotado carnes reales.

Boudetta encaró el asunto de una manera práctica. Volvió su fría mirada hacia Ehirme.

—¿Qué has hecho, mujer?

Ehirme, que no se caracterizaba por su agilidad mental, miró azorada a Boudetta.

-No hice nada, señora. -Luego, con la esperanza de facilitarle las cosas a Suldrun, continuó-: Tan sólo habíamos salido a caminar. ¿Ver dad princesa?

Suldrun, mirando a la aquilina Boudetta y a la majestuosa Maugelin, sólo descubrió expresiones de frío disgusto.

—Salí a caminar. Eso es verdad.

—¿Cómo te atreves a tomarte tales atribuciones? -dijo Boudetta, volviéndose hacia Ehirme-. ¿Acaso no te despidieron de tu puesto?

—Sí, señora, pero no se trata de eso...

—Basta. No oiré excusas. -Boudetta llamó a un lacayo-. Lleva a esta mujer al patio y reúne al personal.

Sollozando con desconcierto, Ehirme fue llevada al patio contiguo a la cocina. Se llamó a un carcelero del Peinhador y se reunió al personal de palacio para que observara mientras un par de lacayos con la librea de Haidion inclinaban a Ehirme sobre un caballete. El carcelero se acercó: un hombre corpulento de barba negra y tez pálida, amarillenta. Esperó, mirando a las criadas y doblando su látigo de ramas de sauce.

Boudetta estaba en un balcón con Maugelin y Suldrun.

—¡Atención! -exclamó con voz clara y nasal-. ¡Acuso a esta mujer, Ehirme, de haber cometido una fechoría! En un acto de locura e imprudencia secuestró la persona de la amada princesa Suldrun, causándonos pena y consternación. Mujer, ¿te arrepientes?

—¡Ella no hizo nada! -exclamó Suldrun-. ¡Me trajo a casa!

Poseída por esa peculiar pasión que embarga a quienes asisten a una ejecución, Maugelin llegó al extremo de pellizcar el brazo de Suldrun y apartarla con brusquedad.

—¡Silencio! -susurró.

—¡Me avergüenzo si actué mal! -gimió Ehirme-. Sólo traje a la princesa a casa, deprisa.

Boudetta comprendió de pronto la verdad del asunto. Se le aflojó la boca. Dio un paso adelante. Las cosas habían ido demasiado lejos; su dignidad estaba en juego. Sin duda Ehirme había escapado al castigo por otras ofensas. Al menos debía pagar por su conducta presuntuosa. Boudetta alzó la mano.

-¡Para todos, una lección! ¡Trabajad con esmero! ¡No presumáis! ¡Res petad a vuestros superiores! ¡Observad y aprended! ¡Carcelero! ¡Ocho azotes, dolorosos pero justos!

El carcelero retrocedió, se cubrió la cara con una negra máscara de verdugo y avanzó hacia Ehirme. Le levantó la falda parda de aulaga hasta los hombros, dejando al descubierto un par de amplias nalgas rosadas. Alzó las ramas de sauce. Se oyó un chasquido y un grito de Ehirme. Entre los presentes se oyeron jadeos y risas.

Boudetta miraba impasible. Maugelin sonreía con indiferencia. Suldrun permanecía callada, mordiéndose el labio inferior. El carcelero empuñaba el látigo con autocrítica firmeza. Aunque no era hombre amable, no le agradaba el dolor y hoy estaba de buen humor. Fingía un gran esfuerzo, meciendo los hombros, arqueándose y gruñendo, pero en realidad ponía poca energía en los golpes y no arrancaba la piel. Aun así, Ehirme gemía con cada latigazo, y todos estaban pasmados por la severidad de la azotaina.

-Siete... ocho. Suficiente -declaró Boudetta-. Trinthe, Molotta, atended a la mujer; ungidla con buen aceite y enviadla a casa. Los demás, regresad a vuestra labor.

Boudetta se volvió, y pasó del balcón a una sala para sirvientes encumbrados tales como ella, el senescal, el tesorero, el sargento de los guardias de palacio y el mayordomo, donde podían merendar y deliberar. Maugelin y Suldrun la siguieron.

Boudetta interceptó a Suldrun cuando, por fin, vio que entraba.

-¡Niña! ¡Princesa Suldrun! ¿Adonde vas?

Maugelin corrió pesadamente para plantarse junto a Suldrun. Suldrun se detuvo y miró a ambas mujeres, los ojos relucientes y húmedos.

-Por favor, princesa, escúchame -dijo Boudetta-. Empezaremos algo nuevo, que tal vez se haya demorado demasiado tiempo: tu educación. Debes aprender a ser una dama de estima y dignidad. Maugelin te instruirá.

—No la quiero.

—Aun así la tendrás, por orden personal de la graciosa reina Sollace. Suldrun miró a Boudetta a los ojos.

—Algún día seré rema. Entonces tú serás azotada.

Boudetta abrió la boca, y la volvió a cerrar. Avanzó hacia Suldrun, quien se quedó quieta, entre pasiva y desafiante. Boudetta se detuvo. Maugelin, con una seca sonrisa, observaba de soslayo.

—Pues bien, princesa Suldrun -dijo Boudetta con voz cascada, forzadamente gentil-, actúo sólo por devoción a ti. El ansia de venganza no es propio ni de una reina ni de una princesa.

—Por cierto -dijo servilmente Maugelin-. ¡Recuerda lo mismo para Maugelin!

—El castigo se ha impartido -declaró Boudetta, aún con tono cuidadoso y tenso-. Sin duda todos han aprendido algo de él. Ahora debemos olvidarlo. Tú eres la preciosa princesa Suldrun, y la honesta Maugelin te instruirá en las reglas del decoro.

—No la quiero. Quiero a Ehirme.

—Silencio, sé complaciente.

Llevaron a Suldrun a su cámara. Maugelin se repantigó en una silla y se puso a bordar. Suldrun fue a la ventana y se puso a mirar la bahía.

Maugelin subió por la escalera circular de piedra hasta los aposentos de Boudetta, meciendo las caderas bajo el vestido marrón oscuro. En el tercer piso se detuvo con un jadeo, luego siguió hasta una puerta arqueada de madera machihembrada, sujeta con listones de hierro negro. La puerta estaba entornada. Maugelin la empujó un poco, haciendo crujir los goznes de hierro, para que su corpulencia pasara por la abertura. Avanzó un paso, mirando hacia todas partes.

Boudetta estaba sentada a una mesa, sirviendo nabo silvestre con la punta de su largo y delgado índice a un pájaro enjaulado.

-¡Picotea, Dicco! ¡Como un buen pájaro! ¡Así me gusta!. Maugelin avanzó dos pasos más y al fin Boudetta se volvió hacia ella.

-¿Qué ocurre ahora?

Maugelin movió la cabeza, se restregó las manos y se relamió los labios fruncidos.

-Esa niña es como una piedra. No puedo hacer nada con ella.

—¡Debes ser enérgica! -exclamó Boudetta-. ¡Establece un plan! ¡Insiste en la obediencia!

—¿Cómo? -suspiró Maugelin abriendo los brazos.

Boudetta chasqueó la lengua con fastidio. Se volvió hacia la jaula del pájaro.

-¿Dicco? Oye, Dicco. Un picotazo más y ya está... Eso es. Boudetta se levantó y, seguida por Maugelin, bajó la escalera y subió al aposento de Suldrun. Abrió la puerta y miró la sala.

-¿Princesa?

Suldrun no respondió. No se la veía en ninguna parte. Las dos entraron en el cuarto.

—¿Princesa? -insistió Boudetta-. ¿Te escondes de nosotras? Ven, no seas traviesa.

—¿Dónde está esa criatura perversa? -gimió Maugelin-. Le ordené que se quedara sentada en la silla.

Boudetta miró la alcoba.

-¿Princesa Suldrun? ¿Dónde estás?

Ladeó la cabeza para escuchar, pero no oyó nada. Los aposentos estaban vacíos.

— Se fue de nuevo a ver a esa campesina -masculló Maugelin. Boudetta fue hasta la ventana para mirar hacia el este, pero el camino estaba oculto por el tejado en declive que cubría la arcada y por la mole enmohecida de la Muralla de Zoltra. Debajo estaba el naranjal. Al costado, semioculto bajo el follaje verde oscuro, vio el destello del vestido blanco de Suldrun. Abandonó el cuarto en hosco silencio, seguida por Maugelin, que susurraba y farfullaba frases airadas.

Bajaron la escalera, salieron y fueron al naranjal.

Suldrun estaba sentada en un banco, jugando con un manojo de hierba. Notó que las dos mujeres se acercaban, no le dio importancia y siguió jugando con la hierba.

Boudetta se detuvo y miró la pequeña cabeza rubia. Hervía de furia, pero era demasiado astuta y cauta como para demostrarlo. Detrás estaba Maugelin, la boca fruncida de excitación, esperando que Boudetta fuera terminante con la princesa: una sacudida, un pellizcón, una palmada en las nalgas firmes y pequeñas.

La princesa Suldrun alzó los ojos, miró a Boudetta un instante y desvió la cara con indiferencia. Boudetta tuvo la extraña sensación de que la niña estaba viendo el futuro.

—Princesa Suldrun, ¿no estás contenta con las enseñanzas de Maugelin? -preguntó Boudetta, la voz cascada por el esfuerzo.

—Ella no me gusta.

—¿Pero te gusta Ehirme?

Suldrun torció apenas el tallo de hierba.

-Muy bien -dijo pomposamente Boudetta-. Así sea. No podemos permitir que nuestra preciosa princesa sea infeliz.

Suldrun le echó una rápida ojeada, como si le leyera el pensamiento.

Boudetta pensó, entre amargada y divertida: «Que así sea, si así ha de ser. Al menos nos entendemos.»

Para salvar la cara dijo con severidad:

- Ehirme regresará, pero debes escuchar a Maugelin, quien te instruirá en modales.

2

Ehirme regresó y Maugelin siguió tratando de educar a Suldrun, sin mayor éxito que antes. Suldrun era menos desobediente que distante: en vez de malgastar esfuerzos desafiando a Maugelin, se limitaba a ignorarla.

Maugelin se encontraba en un trance irritante; si admitía su incapacidad, Boudetta podría buscarle un empleo aún menos agradable, así que diariamente se presentaba en los aposentos de Suldrun, donde Ehirme ya estaba presente.

A veces le prestaban atención y a veces no. Maugelin, con una sonrisa boba y mirando hacia todas partes, vagaba por la habitación, fingiendo que ordenaba las cosas. Al fin se acercaba a Suldrun con forzada simpatía.

- Bueno, princesa, Hy debemos pensar en convertirte en una delicada dama de la corte. Por empezar, muéstrame tu mejor reverencia.

Maugelin había enseñado a Suldrun seis reverencias de diversa formalidad, principalmente mediante pomposas demostraciones, repetidas una y otra vez mientras le crujían las articulaciones, hasta que Suldrun, apiadándose, intentaba repetir el ejercicio.

Después del almuerzo, que se servía en los aposentos de Suldrun, o en el naranjal si el tiempo lo permitía, Ehirme regresaba a su casa para atender sus propias labores domésticas, mientras Maugelin se acostaba a dormir una siesta. Se suponía que Suldrun también debía dormir, pero en cuanto Maugelin empezaba a roncar Suldrun saltaba de la cama, se ponía los zapatos, se alejaba por el corredor y bajaba la escalera para recorrer recovecos del antiguo palacio.

Durante las lentas horas de la tarde, el palacio parecía dormitar, y la figura pequeña y frágil se movía por las galerías y las altas cámaras como arrancada de un sueño.

Cuando había sol visitaba el naranjal para entretenerse con pensativos juegos a la sombra de los añosos naranjos; con más frecuencia, iba al Gran Salón y de allí al Salón de los Honores, donde cincuenta y cuatro grandes sillas, que bordeaban las paredes a derecha e izquierda, representaban las cincuenta y cuatro casas más nobles de Lyonesse.

El emblema que había encima de cada silla hablaba a Suldrun de la naturaleza innata de la silla: cualidades distintivas, vividas y complejas. Una silla se caracterizaba por su aspecto engañoso, pero fingía un encanto grácil; otra exhibía una fatal temeridad. Suldrun reconocía muchas variedades de amenaza y crueldad, así como inefables emociones que le revolvían el estómago, o le ponían la carne de gallina, o le causaban sensaciones eróticas, transitorias y agradables, pero muy extrañas. Ciertas sillas amaban y protegían a Suldrun; otras irradiaban peligro. Moviéndose entre esas entidades macizas, Suldrun se sentía aturdida y vacilante. Caminaba despacio, alerta a sonidos inaudibles y atenta a movimientos o fluctuaciones en los opacos colores. Sentada en los brazos de una silla que la amaba, Suldrun, entre adormilada y alerta, se volvía receptiva. Las voces murmurantes se volvían casi audibles para contar una y otra vez historias de tragedia y victoria: el coloquio de las sillas.

Al final de la habitación un pendón rojo oscuro que tenía bordado un Árbol de la Vida colgaba desde las vigas hasta el suelo. Una división en la tela permitía el acceso a una cámara de retiro: una habitación oscura y mugrienta que olía a polvo antiguo. En

esta habitación se almacenaban objetos ceremoniales: un cuenco tallado en alabastro, cálices, paños. A Suldrun no le gustaba esa habitación; parecía un sitio pequeño y cruel donde se habían planeado, y tal vez cometido, actos crueles, dejando un temblor subliminal en el aire.

A veces los salones carecían de vitalidad, y Suldrun salía a los parapetos de la vieja Fortaleza, desde donde siempre podía ver espectáculos interesantes a lo largo del Sfer Arct: viajeros que iban y venían; carretones cargados de barricas, fardos y cestos; caballeros andantes con armaduras melladas; nobles con su séquito; mendicantes, estudiantes viajeros, sacerdotes y peregrinos de diversas sectas; terratenientes que venían a comprar buenas telas, especias, chucherías.

Al norte el Sfer Arct pasaba entre los montes Maegher y Yax: gigantes petrificados que habían ayudado al rey Zoltra Estrella Brillante a drenar la Bahía de Lyonesse; cuando se rebelaron, Amber el hechicero los había transformado en piedra, o eso decía la leyenda.

Desde los parapetos Suldrun podía ver la bahía y maravillosas naves de tierras lejanas crujiendo en sus amarras. Eran inalcanzables: aventurarse tan lejos habría provocado tormentas de reproches por parte de Maugelin; podrían llevarla humillada ante la reina Sollace, o incluso ante la temible presencia del rey Casmir. No deseaba ver a ninguno de los dos. La rema Sollace era poco más que una voz imperiosa desde pliegues de espléndidas túnicas; el rey Casmir, para Suldrun, era un rostro severo de prominentes ojos azules, rizos dorados, corona dorada y barba dorada.

No tenía el menor interés en enfrentarse a la reina Sollace o al rey Casmir. Los muros de Haidion eran el límite de las aventuras de Suldrun.

Cuando Suldrun cumplió siete años, la reina Sollace quedó nuevamente encinta, y esta vez tuvo un varón. Sollace estaba menos asustada, y en consecuencia sufrió mucho menos que con Suldrun. Llamaron Cassander al niño; con el tiempo llegaría a ser Cassander V. Nació durante el buen tiempo del verano, y los festivales que celebraban su nacimiento se prolongaron una semana.

Haidion recibió a notables huéspedes de las Islas Elder. Desde Dascinet vino el príncipe Othmar con su esposa aquitana, la princesa Eulinette, y los duques Athebanas, Helmgas y Outrimadax con sus séquitos. Desde Troicinet, el rey Granice envió a sus principescos hermanos Arbamet y Ospero, Trewan, hijo de Arbamet, y Aulas, hijo de Ospero. Desde Ulflandia del Sur vino el gran duque Erwig con un obsequio: un magnífico baúl de caoba con incrustaciones de calcedonia roja y turquesa azul. El rey Gax de Ulflandia del Norte, sitiado por los ska, no envió ningún representante. El rey Audry de Dahaut envió una delegación de nobles y una docena de elefantes tallados en marfil. Y así sucesivamente.

En la ceremonia de bautismo, en el Gran Salón, la princesa Suldrun permaneció recatadamente sentada junto a seis hijas de la nobleza superior; enfrente estaban los príncipes Trewan y Aulas de Troicinet, Bellath de Caduz, y los tres jóvenes duques de Dascinet. Para la ocasión, Suldrun llevaba un vestido de terciopelo celeste, y una cinta tachonada con piedras lunares le enmarcaba el pelo suave y claro. Era bonita, y llamaba 'la atención de muchas personas que antes casi no habían reparado en ella, incluido el mismo rey Casmir. «Es bonita, sin duda -pensaba el rey-, aunque algo delgada y huesuda. Tiene un aire solitario. Quizá sea demasiado reservada... Bien, eso se puede remediar. Cuando crezca, será un partido codiciable.» Y Casmir, cada vez más ansioso

de restaurar la antigua grandeza de Lyonesse, pensó además: «Realmente no es prematuro pensar en esto.»

Estudió las posibilidades. Dahaut era desde luego el gran obstáculo para sus planes, y el rey Audry era un tenaz aunque solapado enemigo. Un día la vieja guerra debería continuar, pero en vez de atacar Dahaut desde el este, por Pomperol, donde las líneas operativas de Audry eran cortas (ése había sido el lamentable error del rey Phristan), Casmir pensaba atacar a través de Ulflandia del Sur, para desgastar los expuestos flancos occidentales de Dahaut. Y el rey Casmir reflexionó sobre Ulflandia del Sur.

El rey Oriante, un pálido hombrecito de cabeza redonda, era ineficaz,

chillón e irascible. Reinaba en su castillo Sfan Sfeg, cerca de la ciudad de Oaldes, pero no podía dominar a los feroces e independientes barones del pantano y la montaña. Su reina Behus era alta y corpulenta y le había dado un solo hijo varón, Quilcy, ahora de cinco años, corto de entendederas e incapaz de controlar la saliva que le goteaba de la boca. Una boda entre Quilcy y Suldrun podía resultar muy ventajosa. Mucho dependía de la influencia que Suldrun pudiera ejercer sobre un cónyuge retardado. Si Quilcy era tan dócil como sugerían los rumores, una mujer inteligente no tendría problemas con él.

Así reflexionaba el rey Casmir mientras permanecía de pie en el Gran Salón el día del bautismo de su hijo Cassander.

Suldrun sintió los ojos de su padre. La intensidad de su mirada la incomodó, y por un momento temió haberle enfadado. Pero él desvió en seguida la cabeza, y para su alivio no le prestó más atención.

Enfrente estaban sentados los principitos de Troicinet. Trewan tenía catorce años, y era alto y fuerte para su edad. El pelo oscuro estaba cortado recto sobre la frente y le tapaba las orejas. Tenía rasgos quizás un poco toscos, pero de ningún modo era desagradable; en realidad, ya se había notado su presencia entre las criadas de Zarcone, la casa señorial del príncipe Arbamet, su padre. A menudo posaba los ojos en Suldrun, de una manera que a ella le perturbaba.

El segundo principito troicino era Aulas, dos o tres años menor que Trewan. Era de caderas delgadas y hombros cuadrados. El pelo lacio, castaño claro, estaba cortado como una gorra que le llegaba a las orejas. La nariz era corta y pareja; la línea de la mandíbula se destacaba con limpieza y definición. Parecía no reparar en Suldrun, lo cual le fastidiaba, aunque había reprobado el atrevimiento del otro príncipe. La llegada de cuatro enjutos sacerdotes druidas distrajo su atención.

Vestían largas y ceñidas túnicas de aulaga marrón, con cogullas que les tapaban la cara, y cada cual traía una rama de roble de su bosque sagrado. Avanzaron arrastrando los blancos pies, que asomaban bajo las túnicas, y se situaron al norte, al sur, al este y al oeste de la cuna.

El druida colocado en el norte sostuvo la rama de roble sobre el niño y le tocó la frente con un amuleto de madera.

-El Dagda te bendice -dijo- y te otorga el don de tu nombre, Cassander.

El druida del oeste extendió su rama de roble.

-Brigit, primera hija del Dagda, te bendice y te otorga el don de la poesía, y te llama Cassander.

El druida del sur extendió su rama de roble.

-Brigit, segunda hija del Dagda, te bendice y te otorga el don de la buena salud y los poderes de la curación, y te llama Cassander.

El druida del este extendió su rama de roble.

-Brigit, tercera hija del Dagda, te bendice y te otorga el don del hierro, en espada y escudo, en hoz y arado, y te llama Cassander.

Con las ramas todos formaron un dosel sobre el niño.

-Que la luz de Lug entibie tu cuerpo; que la oscuridad de Ogma mejore tus perspectivas; que Lir soporte tus naves; que el Dagda te otorgue su gracia para siempre.

Se volvieron y salieron del salón con sus lentos pies descalzos.

Pajes con pantalones abolsados de color escarlata alzaron sus clarines y tocaron En honor de la reina. Los presentes apenas murmuraban mientras la reina Sollace se retiraba del brazo de Lenore y la dama Desdea supervisaba el traslado del príncipe niño.

Aparecieron músicos en la galería alta, con dúlcemele, flautas, laúd y un cadwal (un violín de una sola cuerda, para tocar jigas). El centro del salón se despejó; los pajes tocaron una segunda fanfarria, Mirad al jocundo rey.

El rey Casmir se dirigió a Arresme, duquesa de Slahan; los músicos tocaron un acorde majestuoso y el rey Casmir condujo a Arresme a la pista para la pavana, seguido por los nobles y damas del reino, en una procesión de magníficos trajes multicolores; cada gesto, cada paso, cada reverencia y posición de la cabeza, las manos y las muñecas respetaba lo ordenado por la etiqueta. Suldrun miraba fascinada: un paso lento, una pausa, una inclinación y un grácil ademán, luego otro paso, y un destello de seda, el susurro de las enaguas al cuidadoso son de la música. ¡Qué severo y majestuoso parecía su padre, aun en el frívolo acto de bailar la pavana!

La pavana terminó y los presentes se trasladaron al Clod an Dach Nair, y ocuparon su sitio ante la mesa de banquetes. Se aplicaron las más rígidas reglas de precedencia; el heraldo jefe y un ordenador habían trabajado penosamente para llegar a las más sutiles discriminaciones. Suldrun se sentó a la derecha del rey Casmir, en la silla habitualmente ocupada por la reina. Esa noche la rema Sollace no se sentía bien y estaba en la cama, donde comió pasteles de cuajada hasta la saciedad, mientras Suldrun cenaba por primera vez a la misma mesa que su padre el rey.

Tres meses después del nacimiento del príncipe Cassander, la vida de Suldrun sufrió un cambio. Ehirme, ya madre de un par de hijos varones, tuvo gemelos. Su hermana, que se había encargado de la casa mientras Ehirme estaba en el palacio, se casó con un pescador, y Ehirme ya no pudo servir a Suldrun.

Casi por coincidencia, Boudetta anunció que, a pedido del rey Casmir, Suldrun debía educarse en modales, danzas y todas las otras habilidades y gracias propias de una princesa real.

Suldrun se resignó a ser instruida por varias damas de la corte. Como antes, aprovechaba las soporíferas horas de la tarde para vagabundear: por el naranjal, la biblioteca, o el Salón de los Honores. Desde el naranjal el camino llevaba, por una arcada, hasta la Muralla de Zoltra, a través de un túnel abovedado que llegaba hasta el

Urquial. Suldrun se aventuró hasta el túnel, y se quedó en las sombras observando a los hombres armados que se entrenaban con picas y espadas: pateaban, gritaban, embestían, caían. Un gallardo espectáculo, pensó Suldrun. A la derecha una pared ruinosa flanqueaba el Urquial. Casi oculta detrás de un copudo y viejo alerce había una pesada puerta de madera, reseca por los años.

Suldrun salió del túnel para internarse en las sombras detrás del alerce. Atisbo por una rendija de la puerta y luego tiró de un cerrojo que mantenía en su lugar la madera deforme. Se valió de todas sus fuerzas, pero en vano. Encontró una piedra y la usó como martillo. Los remaches se aflojaron; el cerrojo cedió. Suldrun empujó; la puerta crujió y tembló. Se puso de espaldas y presionó con sus nalgas pequeñas y redondas. La puerta protestó con una voz casi humana, y se entreabrió.

Suldrun se escurrió por la abertura y se encontró ante un barranco que parecía bajar hasta el mar. Se adentró audazmente en un viejo sendero. Se detuvo a escuchar pero no oyó nada. Estaba sola. Avanzó un trecho y llegó a una pequeña estructura de piedra oscurecida por la intemperie, ahora desolada y desierta: aparentemente un antiguo templo.

No se atrevió a ir más lejos; la echarían de menos y Boudetta la reñiría. Arqueó el cuello para mirar barranco abajo y atisbo a través del follaje. De mala gana, regresó por donde había venido.

Una tormenta otoñal trajo cuatro días de lluvia y niebla a la ciudad de Lyonesse, y Suldrun quedó encerrada en Haidion. El quinto día se entreabrieron las nubes, y oblicuos rayos de sol atravesaron las grietas. A mediodía la mitad del cielo era un espacio azul, la otra mitad nubes veloces.

A la primera oportunidad Suldrun corrió por la arcada y atravesó el túnel bajo la Muralla de Zoltra; luego, tras echar una cautelosa mirada al Urquial, pasó bajo el alerce y atravesó el umbral de la vieja puerta de madera. Cerró la puerta a sus espaldas y se sintió aislada del resto del mundo.

Bajó por el viejo camino hasta el templo: un octógono de piedra sobre un saliente de rocas. El risco se erguía abruptamente detrás. Suldrun miró a través de la vieja puerta arqueada. Cuatro largos pasos la llevaron

hasta la pared del fondo, donde el símbolo de Mitra dominaba un bajo altar de piedra. A cada lado, una ventana angosta dejaba pasar la luz; tejas de pizarra cubrían el techo. Un remolino de hojas muertas había cruzado la puerta, pero por lo demás el templo estaba vacío. La atmósfera tenía un olor dulzón y pegajoso, tenue pero desagradable. Suldrun torció la nariz y retrocedió.

El barranco bajaba abruptamente; los riscos de cada lado parecían peñascos bajos e irregulares. El sendero serpenteaba entre piedras, matas de tomillo silvestre, asfódelos y abrojos, y por una terraza donde la tierra era profunda. Dos macizos robles que casi cubrían el barranco custodiaban el antiguo jardín de abajo, y Suldrun se sintió como una exploradora descubriendo una tierra nueva.

A la izquierda se elevaba el risco. Un irregular bosquecillo de tejo, laurel, carpe y mirto ensombrecía un soto de arbustos y flores: violetas, helechos, campanillas, nomeolvides, anémonas; canteros de heliotropo perfumaban el aire. A la derecha, el peñasco, casi tan alto como el risco, recibía la luz del sol. Debajo había romero, asfódelo, dedalera, geranio silvestre, luisa, delgados cipreses de color verde oscuro y

una docena de enormes olivos, nudosos, retorcidos; el follaje verdegris y fresco, en contraste con los añosos troncos.

Allí donde se ensanchaba el barranco, Suldrun dio con las ruinas de una villa romana. Sólo quedaba un rajado piso de mármol, una columnata derruida, bloques de mármol amontonados entre malezas y abrojos. En el borde de la terraza crecía un tilo viejo y solitario de tronco grueso y ramas extensas. El sendero bajaba hasta una playa angosta y ripiosa que se curvaba entre un par de cabos cuyas rocas penetraban en el mar.

El viento había amainado, pero el tormentoso oleaje aún se encrespaba alrededor de los promontorios y rompía sobre la playa ripiosa. Suldrun miró un rato el destello del sol sobre el mar, luego se volvió y miró barranco arriba. Sin duda, el viejo jardín estaba encantado, pensó, con una magia evidentemente benigna; ella sólo sentía paz. Los árboles disfrutaban del sol sin prestarle atención. Las flores la amaban, excepto el orgulloso asfódelo, que sólo se amaba a sí mismo. Recuerdos melancólicos se agitaban entre las ruinas, pero eran insustanciales, menores que ráfagas, y no tenían voz.

El sol se desplazó en el cielo; a regañadientes, Suldrun decidió volver. La echarían de menos si se quedaba más tiempo. Cruzó el jardín, salió por la vieja puerta y regresó a Haidion por la arcada.

3

Suldrun despertó con frío ante la luz húmeda y lúgubre que entraba por la ventana: habían vuelto las lluvias y la criada se había olvidado de encender el fuego. Esperó unos minutos y se levantó resignadamente. Se vistió y se peinó tiritando.

La criada apareció al fin y encendió el fuego deprisa, temiendo que Suldrun la denunciara ante Boudetta, pero la princesa ya había olvidado el descuido.

Se acercó a la ventana. La lluvia desdibujaba el paisaje; la bahía parecía un charco; los tejados de la ciudad eran diez mil formas en muchos tonos grises. ¿Adonde se había ido el color? ¡El color! ¡Qué cosa tan extraña! Relucía al sol, pero se desvanecía en la opacidad de la lluvia: muy extraño. Llegó el desayuno y Suldrun comió mientras reflexionaba sobre las paradojas del color. Rojo y azul, verde y púrpura, amarillo y naranja, marrón y negro: cada cual con su carácter y su cualidad específica, pero impalpable...

Suldrun bajó a la biblioteca para recibir sus lecciones. Su preceptor era ahora maese Jaimes, archivista, erudito y bibliotecario en la corte del rey Casmir. Al principio Suldrun lo había considerado una figura intimidatoria, severa y precisa, pues era alto y esmirriado y la nariz, grande y delgada como un pico, le daba un aire de ave de presa. Maese Jaimes ya había dejado atrás los frenesíes de la juventud, pero aún no era viejo, ni siquiera maduro. Su pelo tosco y negro estaba cortado a la altura de la mitad de la frente y formaba un saliente sobre las orejas; la piel era pálida como pergamino; los brazos y las piernas eran largos y delgados como el torso; no obstante, tenía un porte digno e incluso una gracia rara y desganada. Era el sexto hijo de Crinsey de Hredec, una finca que abarcaba más de doce hectáreas de ladera pedregosa, y no había heredado nada del padre salvo una cuna noble. Resolvió enseñar a la princesa Suldrun con desapasionada formalidad, pero Suldrun pronto aprendió

cómo seducirlo y confundirlo. Él se enamoró perdidamente de ella, aunque fingía que esa emoción era mera tolerancia. Suldrun, que era perceptiva cuando se lo proponía, veía lo que había detrás de esos intentos de airoso distanciamiento y llevaba la voz cantante, como cuando Jaimes fruncía el ceño y decía:

—Esas aes y esas ges parecen iguales. Tenemos que hacerlas de nuevo, con buena letra.

—¡Pero la pluma está rota!

—Entonces afílala. Con cuidado, no te cortes. Es una habilidad que debes aprender.

—¡Ay!

—¿Te has cortado?

—No. Sólo practicaba por si me corto.

—No necesitas practicar. Los gritos de dolor salen con facilidad y naturalidad.

—¿Hasta dónde has viajado?

—¿Qué tiene que ver eso con afilar una pluma?

—Me pregunto si los estudiantes de lugares lejanos, como África, afilan sus plumas de otro modo.

—No sé decírtelo.

—¿Hasta dónde has viajado?

—Oh... no demasiado lejos. Estudié en la universidad de Avallon, y también en Metheglin. Una vez visité Aquitania.

—¿Cuál es el lugar más lejano del mundo?

—Mm. Es difícil decirlo. ¿Catay? ¿El otro extremo de África?

—¡Ésa no puede ser la respuesta adecuada!

—¿No? Dímela tú, entonces.

—No existe tal lugar; siempre hay algo más lejos.

—Sí, tal vez. Permíteme afilar la pluma. Eso es. Ahora volvamos a las aes y las ges.

La mañana lluviosa en que Suldrun fue a la biblioteca para sus lecciones, Jaimes ya la esperaba con una docena de plumas afiladas.

—Hoy -dijo maese Jaimes-, debes escribir tu nombre completo, y con tal exquisita habilidad que soltaré una exclamación de sorpresa.

—Haré lo posible -dijo Suldrun-. Qué plumas tan bellas.

—Excelentes.

—Son todas blancas

—Sí, creo que sí.

—Esta tinta es negra. Creo que las plumas negras serían mejores para la tinta negra.

—No creo que la diferencia sea perceptible.

—Podríamos usar tinta blanca con estas plumas.

—No tengo tinta blanca, ni pergamino negro. Así que...

—Maese Jaimes, esta mañana me han intrigado los colores. ¿De dónde vienen? ¿Qué son?

Maese Jaimes pestañeó y ladeó la cabeza.

—¿Los colores? Existen. Los vemos por todas partes.

—Pero van y vienen. ¿Qué son?

—La verdad es que no lo sé. Qué pregunta tan inteligente. Las cosas rojas son rojas y las cosas verdes son verdes, y parece que es así.

Suldrun movió la cabeza sonriendo.

—A veces, maese Jaimes, creo que sé tanto como tú.

—No seas impertinente. ¿Ves esos libros? Platón, Neso, Rohan y Herodoto... los he leído todos, y sólo he aprendido cuánta es mi ignorancia.

—¿Y los magos? ¿Ellos lo saben todo?

Maese Jaimes se relajó en la silla y desistió de toda esperanza de crear una atmósfera formal y severa. Miró por la ventana de la biblioteca y dijo:

-Cuando vivía en Hredec, siendo apenas un muchacho, trabé amistad con un mago. -Al mirar de soslayo a Suldrun, notó que había capta do su atención-. Se llamaba Shimrod. Un día visité su casa, Trilda, y me olvidé de la hora. Llegó la noche y yo estaba lejos de casa. Shimrod atrapó un ratón y lo transformó en un hermoso caballo. «Vuelve al galo pe», me dijo. «No desmontes ni toques el suelo antes de llegar a destino, pues en cuanto tu pie toque el suelo, el caballo volverá a ser ratón.»

»Y así fue. Cabalgué gallardamente, para envidia de quienes me veían, y tuve cuidado de apearme detrás del establo, para que nadie supiera que había cabalgado en un ratón.

»¡Cielos! Estamos perdiendo el tiempo. -Se enderezó en la silla-. Ahora, toma tu pluma, mójala con tinta y traza una buena R, pues la necesitarás para escribir tu nombre.

—Pero no has respondido a mi pregunta

—¿Si los magos lo saben todo? La respuesta es no. Ahora, los caracteres, con letra clara y cuadrada.

—Oh, maese Jaimes, hoy estoy aburrida de escribir. Enséñame magia.

—Ja! Si supiera magia, no estaría trabajando aquí a dos florines por semana. No, mi princesa. Tengo mejores planes en mi mente. Cogería dos buenos ratones y los transformaría en un par de hermosos caballos; y me convertiría en un apuesto príncipe apenas mayor que tú, e iríamos a cabalgar por colinas y valles hasta un maravilloso castillo en las nubes, y allí podríamos comer fresas con crema y escuchar música de arpas y campanillas de hadas. Ay, pero no sé magia. Soy el desdichado maese Jaimes, y tú eres la dulce y traviesa Suldrun que se niega a aprender sus letras.

—No -dijo Suldrun con repentina firmeza-. Trabajaré mucho para

saber leer y escribir. ¿Y sabes para qué? Para poder aprender magia, y entonces sólo necesitarás saber atrapar ratones.

Maese Jaimes soltó una risa ahogada. Extendió los brazos sobre la mesa y le tomó ambas manos.

- Suldrun, tú ya sabes magia.

Por un instante se sonrieron. Luego, con repentino embarazo, Suldrun agachó la cabeza.

Las lluvias continuaban. Maese Jaimes contrajo una fiebre mientras caminaba en el frío y la humedad y no pudo enseñar. Nadie se molestó en avisar a Suldrun, que fue a la biblioteca y la encontró vacía.

Durante un rato practicó su escritura y hojeó un libro encuadernado en cuero que habían traído de Northumbria, iluminado con exquisitas figuras de santos en paisajes trazados con tintas vividas.

Por último Suldrun dejó el libro y salió al pasillo. Era media mañana y los sirvientes estaban atareados en la Galería Larga. Las criadas lustraban las losas con cera de abeja y piel de cordero; un lacayo con zancos rellenaba los candelabros con aceite de nenúfar. Desde fuera del palacio, sofocado por las paredes, llegó el ruido de los clarines que anunciaban la llegada de unos visitantes. Desde la galería, Suldrun los vio entrar en la antesala: tres notables, pateando el suelo y sacudiendo las ropas mojadas. Varios

lacayos se le acercaron deprisa para ayudarles a quitarse el manto, el casco y la espada. Un heraldo elevó la voz para anunciarlos.

-¡Desde el reino de Dahaut, tres nobles personajes! ¡Declaro sus identidades: Lenard, duque de Mech! ¡Milliflor, duque de Cadwy y Josselm Imphal, marqués de la Marca Celta!

El rey Casmir se adelantó.

-Caballeros, bienvenidos a Haidion.

Los tres notables hicieron una genuflexión ritual, bajando la rodilla derecha hacia el suelo y extendiendo las manos sin alzar la cabeza ni los hombros. Las circunstancias indicaban una ocasión formal pero no ceremonial.

El rey Casmir los saludó con un grácil ademán.

—Caballeros, sugiero que vayáis a vuestros aposentos, donde encontraréis un tibio fuego y ropa seca. Ya llegará el momento de deliberar.

—Gracias, rey Casmir -respondió Milliflor-. En verdad estamos mojados. La maldita lluvia no nos ha dado respiro.

Los visitantes se marcharon y el rey Casmir echó a andar por la galería. Vio a Suldrun y se detuvo.

-¿Qué es esto? ¿Por qué no estás tomando tus lecciones? Suldrun prefirió no mencionar la ausencia de maese Jaimes.

—Acabo de terminar mi tarea diaria. Sé escribir bien todos los caracteres, y puedo usarlos para formar palabras. Esta mañana he leído un gran libro sobre los cristianos.

—¿De verás? ¿Leíste también los caracteres?

—No todos, padre. Era letra uncial y el idioma era latín. Tengo problemas con ambos. Pero miré las figuras atentamente, y maese Jaimes dice que voy bien.

—Me alegra saberlo. Aún así, debes aprender a comportarte con de coro y no andar por la galería sin compañía.

-Padre, a veces prefiero estar sola -dijo Suldrun con aprensión.

Casmir, el ceño ligeramente fruncido, tenías las piernas separadas y las manos a la espalda. Le disgustaba que alguien se opusiera a sus juicios, y sobre todo una niña tan pequeña e inexperta. Con voz mesurada que intentaba definir la situación de manera precisa y terminante, dijo:

—En ocasiones tus preferencias deben ceder ante las fuerzas de la realidad.

—Sí, padre.

—Debes recordar tu importancia. ¡Eres la princesa Suldrun de Lyonesse! Pronto la flor y nata del mundo vendrá a cortejarte para pedirte en matrimonio, y no debes parecer una tunante. Queremos ser selectivos, para provecho tuyo y del reino.

—Padre -dijo Suldrun con incertidumbre-, no me interesa pensar en el matrimonio.

Casmir entornó los ojos. ¡De nuevo esa terquedad!

—¡Espero que no! -repuso jocosamente-. ¡Eres apenas una niña! Pero nunca se

es demasiado pequeño para recordar nuestro rango. ¿Entiendes la palabra «diplomacia»?

—No, padre.

—Significa tratar con otros países. La diplomacia es un juego delicado, como una danza. Troicinet, Dahaut, Lyonesse, los ska y los celtas, todos van girando, listos para agruparse de tres en tres o de cuatro en cuatro para asestar un golpe mortal a los demás. Debo asegurarme de que Lyonesse no quede excluida de la contradanza. ¿Entiendes a qué me refiero?

Suldrun reflexionó.

-Creo que sí. Me alegra no tener que participar en esa danza. Casmir retrocedió, preguntándose si ella habría entendido bien.

-Eso es todo por ahora -dijo al fin-. Ve a tu cuarto. Hablaré con Desdea. Ella te encontrará compañía adecuada.

Suldrun intentó explicar que no necesitaba nuevas compañías, pero al ver la cara del rey Casmir contuvo la lengua y se marchó.

Para obedecer la orden del rey Casmir en su sentido exacto y literal,

Suldrun subió a sus aposentos de la Torre Este. Maugelin roncaba en una silla, la cabeza echada hacia atrás.

Suldrun miró por la ventana y vio la lluvia. Reflexionó un instante, luego entró en el cuarto ropero y se puso un vestido de lino verde oscuro. Miró a Maugelin por encima del hombro y se marchó. La orden del rey Casmir había sido obedecida; si él llegaba a verla, se lo podía demostrar por su cambio de vestimenta.

Con cuidado, paso a paso, bajó la escalera hasta el Octógono. Allí se detuvo a mirar y escuchar. La Galería Larga estaba desierta. No se oía nada. Recorría un palacio encantado donde todos dormitaban.

Corrió al Gran Salón. La luz gris que se filtraba por las altas ventanas se perdía en las sombras. Caminó en silencio hasta un alto y angosto portal de la larga pared, miró por encima del hombro, estirando las comisuras de la boca. Luego abrió la maciza puerta y entró en el Salón de los Honores.

La luz era tan gris y opaca como en el Gran Salón, y eso realzaba la solemnidad del aposento. Como siempre, cincuenta y cuatro sillas estaban alineadas a izquierda y derecha a lo largo de las paredes y todas parecían contemplar con meditabundo desdén la mesa que, con cuatro sillas más pequeñas, ocupaba ahora el centro del cuarto.

Suldrun examinó esos muebles con similar desaprobación. Se interponían entre las altas sillas, y estorbaban su contacto mutuo. ¿Quién haría algo tan torpe? Sin duda la llegada de los tres notables había impuesto ese arreglo. Suldrun se paró en seco al pensarlo. Decidió largarse, pero no lo hizo a tiempo. Oyó voces afuera. Sobresaltada, se puso rígida como una estatua. Luego corrió de un lado a otro, y al fin se ocultó tras el trono.

Detrás de ella colgaba el pendón rojo oscuro. Suldrun aprovechó la abertura de la tela para entrar en el cuarto de almacenamiento. De pie junto a la colgadura, y entreabriendo la abertura, Suldrun vio un par de lacayos entrando en la sala. Hoy vestían una pomposa librea ceremonial: pantalones abolsados color escarlata, calzas de rayas negras y rojas, zapatos negros con punta curva y tabardos ocre que llevaban

bordado el Árbol de la Vida. Recorrieron la habitación encendiendo las antorchas. Otros dos lacayos trajeron un par de pesados candelabros de hierro negro y los apoyaron en la mesa. También encendieron las velas, de dos pulgadas de grosor y hechas con cera de baya; Suldrun nunca había visto el Salón de los Honores tan resplandeciente.

Sintió fastidio. Ella era la princesa Suldrun y no tenía por qué ocultarse de los lacayos; aun así, permaneció escondida. Las noticias viajaban deprisa en los corredores de Haidion; si los lacayos la veían, pronto se enteraría Maugelin, luego Boudetta, y quién sabía hasta dónde podía llegar el rumor.

Los lacayos terminaron los preparativos y se retiraron dejando las puertas abiertas.

Suldrun salió a la cámara. Se detuvo a escuchar junto al trono, la cara ladeada, frágil y pálida, llena de excitación. Con repentina audacia echó a correr. Oyó nuevos ruidos: el campanilleo del metal, el retumbar de pasos pesados; se volvió asustada y se ocultó de nuevo detrás del trono. Mirando por encima del hombro vio al rey Casmir en toda su pompa. Entró en el Salón de los Honores con la cabeza alta irguiendo la barbilla y la barba corta y rubia. Las llamas de las antorchas se reflejaban en la corona, una simple banda de oro bajo un círculo de hojas de laurel de plata. Tenía una larga capa negra que le llegaba casi a los talones, un jubón negro y marrón, pantalones negros y botas negras hasta el tobillo. No portaba armas ni lucía ornamentos. Su cara era fría e impasible como de costumbre. Para Suldrun representaba la encarnación de lo majestuoso; se apoyó en las manos y las rodillas y se arrastró bajo el pendón hasta la habitación trasera. Por último se animó a ponerse de pie para atisbar por la abertura.

El rey Casmir no había notado que el pendón se movía. Se paró junto a la mesa, de espaldas a Suldrun, las manos apoyadas en la silla.

Entraron los heraldos, de dos en dos, hasta completar ocho, cada cual portando un estandarte que exhibía el Árbol de la Vida de Lyonesse. Se alinearon a lo largo de la pared trasera y aparecieron los tres notables que habían llegado ese día.

El rey Casmir permaneció de pie hasta que los tres se separaron para detenerse junto a las sillas, luego se sentó, seguido por sus tres huéspedes.

Los mayordomos pusieron un cáliz de plata junto a cada hombre, y el mayordomo principal vertió vino rojo oscuro de una jarra de alabastro. Luego se inclinó y salió de la habitación, seguido por los lacayos y los heraldos. Los cuatro permanecieron solos a la mesa.

El rey Casmir alzó su cáliz.

-¡Alegría a nuestros corazones, satisfacción a nuestras necesidades, y éxito a nuestros planes! Brindemos por eso.

Los cuatro bebieron vino.

—Bien, ahora a nuestros asuntos -dijo el rey Casmir-. Es una reunión privada e informal. Hablemos con franqueza, sin reservas. Semejante charla nos beneficiará a todos.

—Haremos como dices -dijo Milliflor, apenas sonriendo-. Pero dudo de que los deseos de nuestros corazones sean tan similares como crees.

—Permitidme definir una posición que todos nosotros debemos suscribir -dijo el rey Casmir-. Deseo recordar los antiguos tiempos en que un gobierno único mantenía la

paz. Luego conocimos incursiones, pillaje, guerra y suspicacia. Las dos Ulflandias son páramos ponzoñosos, donde sólo los ska, los salteadores y las fieras se atreven a caminar en pleno día. Los celtas sólo se reprimen mediante una vigilancia constante, como atestiguará Imphal.

—Es verdad -dijo Imphal.

—Entonces expondré el asunto con sencillez -dijo el rey Casmir-. Delhaut y Lyonesse deben obrar de mutuo acuerdo. Con esta fuerza combinada bajo un mando único, podemos echar a los ska de las Ulflandias y someter a los celtas. Luego Dascinet, Troicinet y las Islas Elder volverán a ser un solo reino. Primero: la fusión de nuestras dos tierras.

—Tus afirmaciones son indiscutibles -dijo Milliflor-. Pero nos in quietan varios interrogantes. ¿Quién tendrá preeminencia? ¿Quién conducirá los ejércitos? ¿Quién gobernará el reino?

—Son preguntas difíciles -dijo el rey Casmir-. Dejemos que las res puestas esperen hasta que estemos de acuerdo en los principios, luego examinaremos esas posibilidades.

—Estamos de acuerdo en los principios -dijo Milliflor-. Ahora exploremos los verdaderos problemas. El rey Audry ocupa el antiguo trono Evandig. ¿Aceptarás su preeminencia?

—Imposible. Aun así, podemos gobernar ambos, como iguales. Ni el rey Audry ni el príncipe Dorcas son soldados enérgicos. Yo comandaré los ejércitos; el rey Audry se ocupará de la diplomacia.

Lenard rió con sarcasmo.

-Ante la primera diferencia de opinión, los ejércitos podrían someter a los diplomáticos.

El rey Casmir también rió.

—No es preciso llegar a eso. El rey Audry puede gobernar hasta su muerte. Luego yo gobernaré hasta mi muerte. El príncipe Dorcas me sucederá. Si no tiene hijos varones, el príncipe Cassander será el siguiente.

—Es un concepto interesante -dijo secamente Milliflor-. El rey Audry es viejo, y tú eres relativamente joven, no necesito recordártelo. El príncipe Dorcas podría esperar treinta años por su corona.

—Posiblemente -concedió el rey Casmir sin interés.

—El rey Audry nos ha dado instrucciones -dijo Milliflor-. Sus ansiedades son similares a las tuyas, pero es cauto ante tus obvias ambiciones. Sospecha que te gustaría que Dahaut se enfrentara con los ska, lo cual te permitirá atacar Troicinet.

El rey Casmir guardó silencio un instante, luego habló.

—¿Aceptará Audry una campaña conjunta contra los ska?

—Por supuesto, siempre que los ejércitos estén bajo sus órdenes.

—¿No tiene otra propuesta?

—El advierte que la princesa Suldrun pronto estará en edad de casarse. Sugiere la posibilidad de un compromiso entre la princesa Suldrun y el príncipe Whemus de

Dahaut. El rey Casmir se reclinó en la silla.

—¿Whemus es su tercer hijo?

—Así es, majestad [9].

El rey Casmir sonrió y se tocó la barba corta y rubia.

—Sería mejor que unamos a su primera hija, la princesa Cloire, con mi sobrino, Nonus Román.

—Comunicaremos tu sugerencia a la corte de Avallen.

El rey Casmir bebió del cáliz; los emisarios también bebieron. El rey Casmir los miró uno por uno.

—¿Entonces sois meros mensajeros, podéis negociar?

—Podemos negociar -dijo Milliflor- dentro de los límites impuestos por nuestras instrucciones. ¿Podrías repetir tu propuesta en palabras simples, sin eufemismos?

El rey Casmir alzó el cáliz con ambas manos, se lo acercó a la barbilla y examinó el borde con sus ojos claros y azules.

- Propongo que las fuerzas conjuntas de Lyonesse y Dahaut, bajo mi mando, ataquen a los ska y los echen al Atlántico, y que luego sometamos a los celtas. Propongo que unamos nuestros reinos no sólo mediante la cooperación sino también mediante el matrimonio. Uno de nosotros dos tiene que morir primero, sea Audry o yo. El superviviente gobernará luego los reinos unidos, que integrarán el Reino de las Islas Elder, como en tiempos antiguos. Mi hija, la princesa Suldrun, desposará al príncipe Dorcas. Mi hijo, el príncipe Cassander, se casará... convenientemente. Ésa es mi propuesta.

-La propuesta tiene mucho en común con nuestra posición -dijo Lenard-. El rey Audry prefiere comandar las operaciones militares que se realicen en tierras de Dahaut. En segundo lugar...

Las negociaciones continuaron una hora más, pero sólo enfatizaron la mutua inflexibilidad. Como no se había esperado nada más, las deliberaciones terminaron cortésmente. Los enviados abandonaron el Salón de los Honores para descansar antes del banquete de esa noche, mientras el rey Casmir permanecía a la mesa, pensativo y a solas. En el cuarto trastero Suldrun miraba fascinada. Se asustó cuando el rey Casmir tomó uno de los candelabros, se volvió y caminó pesadamente hacia el cuarto trastero.

Suldrun se paralizó. ¡Había reparado en su presencia! Se volvió, corrió a un costado, se agachó en el rincón junto a una caja de embalaje y se cubrió el brillante cabello con un trapo viejo.

La colgadura se entreabrió y la luz de las velas tembló en el aposento. Suldrun se agachó, esperando la voz del rey Casmir. Pero él permaneció en silencio, dilatando las fosas nasales, tal vez disfrutando de la fragancia de lavanda de las ropas de Suldrun. Miró por encima del hombro y caminó hasta la pared trasera. De una hendedura tomó una delgada vara de hierro y la introdujo en un orificio a la altura de su rodilla, luego en otro un poco más alto. Se abrió una puerta, emitiendo un leve parpadeo, casi palpable, como una fluctuante alternación de púrpura y verde. De ese cuarto brotó el cosquilleo

[9] Cien casos específicos modificaban los tratamientos honoríficos de la época. Es imposible traducirlos a términos modernos respetando la sutileza y la precisión, de modo que se presentan en términos más familiares, aunque más simplistas.

estremecedor de la magia. Se oyó un par de voces chillonas.

- Silencio -dijo el rey Casmir. Entró y cerró la puerta.

Suldrun se levantó de un brinco y salió del cuarto. Cruzó a la carrera el Salón de los Honores, pasó al Gran Salón y de allí a la Galería Larga. Una vez más, regresó serenamente a sus aposentos, donde Maugelin la riñó por la ropa sucia y la cara mugrienta.

Suldrun se bañó y se puso una túnica cálida. Fue hasta la ventana con su laúd y fingió que ensayaba, desafinando con tanta energía que Maugelin alzó las manos y se fue a otra parte.

Quedó a solas. Dejó el laúd y se puso a contemplar el paisaje. Caía la tarde; el cielo se había despejado; la luz del sol relucía en los tejados húmedos de la ciudad de Lyonesse.

Suldrun recordó los acontecimientos de ese día, episodio por episodio.

Los tres enviados de Dahaut le interesaban poco, excepto porque querían llevarla a Avallen para casarla con un extraño. Jamás! Escaparía. ¡Se haría labriega, o trovadora, o recogería setas en el bosque!

El cuarto secreto que había detrás del Salón de los Honores no parecía extraordinario ni notable en sí mismo. En verdad, sólo le confirmaba ciertas vagas sospechas sobre el rey Casmir, que esgrimía un poder tan absoluto y formidable.

Maugelin regresó deprisa a la habitación, jadeando de excitación.

- Tu padre ordena que asistas al banquete. Desea que actúes tal como corresponde a una bella princesa de Lyonesse. ¿Me oyes? Puedes usar el vestido de terciopelo azul y las piedras lunares. ¡Ten presente el protocolo de la corte! No vuelques tu comida. Bebe muy poco vino. Habla sólo cuando te hablen, y responde con cortesía y sin masticar las palabras. No rías entre dientes ni te rasques, ni te muevas en la silla como si te picara el trasero. No eructes ni hagas gorgoritos. Si alguien suelta un viento, no mires ni señales ni trates de hallar al culpable. Desde luego, tú también te controlarás. No hay nada más conspicuo que una princesa que pedorrea. Vamos. Debo cepillarte el cabello.

Por la mañana Suldrun fue a tomar sus lecciones en la biblioteca, pero Jaimes tampoco estaba ese día, ni estuvo al día siguiente, ni el otro. Suldrun se enfadó. Sin duda maese Jaimes podría haberse comunicado con ella a pesar de su indisposición. Durante una semana entera faltó a la biblioteca, pero aun así no tuvo noticias de maese Jaimes.

Repentinamente alarmada, acudió a Boudetta, quien envió un lacayo a la sórdida celda que maese Jaimes ocupaba en la Torre Oeste. El lacayo descubrió a maese Jaimes tieso en su catre. La fiebre se había convertido en neumonía, y el preceptor había muerto sin que nadie se enterara.

4

Una mañana de verano, antes de cumplir los diez años, Suldrun fue al cuarto del tercer piso de la cuadrangular y vieja Torre de los Búhos para su lección de danza. Era la habitación que más le alegraba en todo Haidion. Un lustroso suelo de abedul reflejaba la luz de tres ventanas con cortinas de satén gris perla. Muebles tapizados en gris claro y escarlata se alineaban contra las paredes; y Laletta, la profesora, se cercioraba de que hubiera flores frescas en todas las mesas. Los alumnos incluían a ocho varones y ocho niñas de alto rango, cuyas edades oscilaban entre ocho y doce años. A Suldrun le causaban reacciones diversas: algunos le resultaban agradables, otros latosos y aburridos.

Laletta, una esbelta joven de ojos oscuros, de alta cuna pero escasas perspectivas, enseñaba bien y no demostraba favoritismos; a Suldrun ni le agradaba ni le desagradaba.

Esa mañana Laletta estaba indispuesta y no podía enseñar. La princesa regresó a sus aposentos y descubrió a Maugelin desnuda en la cama de Suldrun, montada por un fogoso y joven lacayo llamado Lopus.

Suldrun observó fascinada hasta que Maugelin la vio y gritó.

-¡Repugnante! -dijo Suldrun-. ¡Y en mi cama!

Lopus se apartó tímidamente, se puso los pantalones y se fue. Maugelin se vistió con igual prisa, parloteando sin cesar.

—Qué pronto has vuelto de tu clase de danza, querida princesa. ¿Has tenido buena lección? Lo que viste no fue nada importante, un mero juego. Sería mejor, mucho mejor, que nadie se enterara...

—¡Has ensuciado mi cama! -dijo Suldrun con fastidio.

—Vamos, querida princesa...

—Cambia toda la ropa de cama... No, primero lávate, luego trae sábanas limpias y airea la habitación.

—Sí, querida princesa. -Maugelin se apresuró a obedecer, y la princesa corrió alegremente escaleras abajo, riendo y haciendo cabriolas.

Maugelin sería menos estricta ahora, y Suldrun podría actuar a su antojo.

Suldrun corrió por la arcada, observó el Urquial para cerciorarse de que nadie miraba, se agachó bajo el viejo alerce y abrió la vieja y crujiente puerta. Pasó, cerró la puerta y bajó por el serpenteante sendero, dejando atrás el templo e internándose en el jardín.

Era un día brillante y soleado; el aire dulzón olía a heliotropo y a hojas frescas y verdes. Suldrun observó el jardín con satisfacción. Había arrancado las malezas que le parecían toscas, incluyendo todas las ortigas y casi todos los abrojos; ahora el jardín estaba casi ordenado. Había barrido las hojas y la suciedad del suelo teselado de la vieja villa, y había limpiado los detritos del cauce de un arroyuelo que corría a un costado del barranco. Aún tenía mucho que hacer, pero no hoy.

De pie a la sombra de una columna, se soltó la hebilla del hombro, dejó caer el vestido y quedó desnuda. La luz del sol le cosquilleaba la piel; el aire fresco le producía un delicioso contraste de sensaciones.

Paseó por el jardín. Así ha de sentirse una dríade, pensó Suldrun; así ha de moverse, quedamente, sin más ruido que el suspiro del viento entre las hojas.

Se detuvo a la sombra del solitario tilo, luego continuó hasta la playa para ver qué habían traído las olas. Cuando el viento soplaba del sudoeste, como ocurría a menudo, las corrientes giraban alrededor del promontorio y se curvaban en su pequeña caleta, trayendo hasta la orilla toda clase de objetos hasta la próxima marea alta, cuando la misma corriente arrastraba esos objetos y se los llevaba de nuevo. Hoy la playa estaba limpia. Suldrun corrió de aquí para allá, eludiendo el oleaje que lamía la tosca arena. Se detuvo para observar una roca a unos cincuenta metros bajo el promontorio, donde una vez había descubierto a un par de jóvenes sirenas. Éstas la habían visto y la habían llamado, pero usaban un lenguaje lento y extraño que Suldrun no entendía. El pelo verde oliva les colgaba sobre los pálidos hombros; los labios y los pezones también eran de color verde claro. Una de ellas agitó la mano y Suldrun le vio la membrana que le unía los dedos. Ambas se volvieron para mirar hacia el mar, donde un tritón barbado salía de las olas. Llamó con voz ronca y ventosa; las sirenas se deslizaron por las rocas y desaparecieron.

Pero hoy las rocas estaban desiertas. Suldrun dio media vuelta y caminó despacio hacia el jardín.

Se puso el arrugado vestido y trepó por el barranco. Atisbo por la puerta para asegurarse que nadie miraba, regresó a la carrera y a brincos a la arcada, dejó atrás el naranjal y entró en el castillo.

Una tormenta estival que soplaba desde el Atlántico trajo una lluvia suave a la ciudad de Lyonesse. Suldrun quedó confinada en Haidion. Una tarde entró en el Salón de los Honores.

Haidion estaba en silencio; el castillo parecía contener el aliento. Suldrun caminó despacio por la habitación, examinando cada una de las grandes sillas como si evaluara su fuerza. Las sillas también la evaluaban a ella. Algunas eran orgullosas y distantes; otras estaban enfadadas. Algunas eran oscuras y siniestras, otras benévolas. Junto al trono de Casmir, Suldrun examinó el pendón rojo oscuro que ocultaba el cuarto trasero. Nada podía inducirla a aventurarse allí adentro, con la magia tan cerca.

Apartándose a un costado, sorteó el trono y se sintió más tranquila. A pocos pasos colgaba el pendón. Naturalmente no se atrevía a entrar en el cuarto trasero, ni siquiera a acercarse. Pero una mirada no podía causar daño.

Se aproximó con sigilo a la colgadura y la descorrió suavemente. La luz de las altas ventanas pasó sobre su hombro para caer sobre la lejana pared de piedra. Allí, en una hendedura, estaba la vara de hierro. Allí, dos cerraduras. Y más allá el cuarto donde sólo el rey Casmir podía entrar. Suldrun soltó la colgadura y se marchó en silencio del Salón de los Honores.

Las relaciones entre Lyonesse y Troicinet, nunca cálidas, se habían vuelto tensas por diversas razones que poco a poco habían contribuido a crear hostilidad. Las ambiciones del rey Casmir no excluían a Troicinet ni a Dascinet, y sus espías estaban presentes en todos los estratos de la sociedad troicina.

El rey Casmir veía frustrados sus planes porque no tenía una armada. A pesar de su larga costa, Lyonesse carecía de acceso al mar, y sólo tenía puertos marinos en Slute Skeme, Bulmer Skeme, la ciudad de Lyonesse y Pargetta, detrás de Cabo Despedida. La

accidentada costa de Troicinet creaba docenas de puertos, cada cual con muelles, astilleros y caminos. Abundaban los hábiles constructores y la buena madera: olmo y alerce para las curvas, roble para la estructura, bosquecillo de joven abeto para los mástiles, y un pino denso y resinoso para las planchas. Los navíos mercantes de Troicinet llegaban hasta Jutlandia, Gran Bretaña e Irlanda en el norte. Hasta Mauretania y el Reino de los Hombres Azules en el sur, surcando el Atlántico, y en el este pasaban Tmgis y se internaban en el Mediterráneo.

El rey Casmir se consideraba un experto en intrigas y buscaba incesantemente alguna ventaja que pudiera explotar. En una ocasión, un cargado navío troicino, que bordeaba la costa de Dascinet en una densa niebla, se atascó en un banco de arena. Yvar Excelsas, el irascible rey de Dascinet, reclamó en seguida el barco y su cargamento, citando la ley marítima, y envió peones para descargar el buque. Acudieron un par de navíos de guerra troicinos, rechazaron lo que ya era una pequeña flota de piratas dascinos, y con la marea alta arrastraron la nave hasta aguas profundas.

Enfurecido, el rey Yvar Excelsus envió un insultante mensaje al rey Granice, que residía en Alceinor, exigiendo reparaciones, so pena de acción punitiva.

El rey Granice, que conocía bien el temperamento de Yvar Excelsus, ignoró el mensaje, lo cual puso rojo de furia al rey dascino.

El rey Casmir envió un emisario secreto a los dascinos, apremiándoles a atacar Troicinet y prometiéndoles su ayuda. Los espías troicinos interceptaron al mensajero y lo llevaron a Alceinor con los documentos.

Una semana más tarde el rey Casmir recibió en Haidion un tonel con el cadáver del enviado, que tenía los documentos metidos en la boca.

Entretanto el rey Yvar Excelsus tuvo que ocuparse de otro asunto, y sus amenazas contra Troicinet quedaron en nada.

El rey Granice no tomó más medidas contra el rey Casmir, pero comenzó a pensar seriamente en la posibilidad de una guerra no deseada. Troicinet, con una población que era la mitad de la de Lyonesse, no podía tener esperanzas de victoria, de modo que no tenía nada que ganar y todo que perder.

Desde la ciudad de Pargetta, cerca de Cabo Despedida, llegaron malas nuevas de matanzas y desmanes cometidos por los ¡ka. Dos navíos negros habían llegado al amanecer y descargaron tropas que saquearon la ciudad con una desapasionada precisión más aterradora que salvaje. Todos los que se interponían eran asesinados. Los ska robaron tinajas de aceite de oliva, azafrán, vino, oro del templo de Mitra, hojalata, lingotes de plata y recipientes de mercurio. No tomaron cautivos, no incendiaron ningún edificio, no cometieron violaciones ni torturas, y mataron sólo a quienes intentaban detenerlos.

Dos semanas después, la tripulación de un buque troicino que llegó a Lyonesse con un cargamento de lino irlandés mencionó un navío ska inmovilizado en el Mar de Tethra, al oeste del Cabo Despedida. El buque troicino se había acercado y había descubierto a cuarenta ska sentados en los bancos, demasiado débiles para remar. Los troicinos se ofrecieron a remolcarlos, pero los ska se negaron a aceptar una línea y los troicinos se marcharon.

El rey Casmir despachó inmediatamente tres galeras de guerra a la zona, donde

encontraron el largo y negro navío meciéndose sin mástiles en el oleaje.

Las galeras se acercaron y descubrieron desastre, angustia y muerte.' Una tormenta había roto la traversa del navío; el mástil se había desplomado sobre el delgado de proa, aplastando los cascos de agua, y la mitad de la tripulación había muerto de sed.

Había diecinueve supervivientes; demasiado débiles para resistirse, les llevaron a bordo de las naves lionesas y recibieron agua. Se ató una línea a la nave; los cadáveres se arrojaron al mar y todos regresaron a la ciudad de Lyonesse. Se encerró a los ska en un viejo fuerte al oeste del puerto. El rey Casmir, montado en su caballo Sheuvan, fue hasta el puerto para inspeccionar la embarcación. Habían descargado en el muelle el contenido de las bodegas de proa y popa: un cofre de oro y adornos de plata, jarras de azafrán recogido en los protegidos valles detrás de Cabo Despedida y piezas de alfarería con el símbolo de Bulmer Skeme.

El rey Casmir examinó el botín y el navío, montó en Sheuvan y rodeó Chale para ir a la fortaleza. Hizo salir y formar a los prisioneros, que pestañearon al sol: hombres altos de pelo oscuro y tez pálida, delgados y musculosos pero no macizos. Miraban en derredor con la calma curiosidad de huéspedes de honor, y hablaban entre sí con voz suave.

-¿Cuál de vosotros es el capitán? -preguntó el rey Casmir. Los ska lo miraron cortésmente, pero nadie respondió.

El rey Casmir señaló a un hombre de la primera fila.

—¿Quién de vosotros tiene autoridad? Señálalo.

—El capitán está muerto. Todos estamos muertos. La autoridad se ha ido, y todo lo demás en la vida.

—Por lo que yo veo, estáis bastante vivos -dijo Casmir, sonriendo fríamente.

—Nosotros nos consideramos muertos.

—¿Porque esperáis que os mate? ¿Y si os ofreciera rescate?

—¿Quién pagaría rescate por un muerto?

El rey Casmir hizo un gesto de impaciencia.

-Quiero información, no cháchara. -Examinó el grupo y en un hombre un poco mayor que los demás creyó reconocer un aire de autoridad-. Tu te quedarás aquí. -Llamó a los guardias-. Llevad a los demás a su encierro.

El rey Casmir llevó aparte al hombre que había escogido.

—¿Tú también estás muerto?

—Ya no estoy entre los ska vivientes. Para mi familia, mis camaradas y para mí mismo, estoy muerto..

—Dime una cosa. Si yo quisiera hablar con tu rey, ¿vendría a Lyonesse con garantía de protección?

—Claro que no. -El ska parecía divertirse.

—Supón que deseara explorar la posibilidad de una alianza.

—¿Con qué fin?

—La armada ska y los siete ejércitos de Lyonesse, actuando en con junto, podrían ser invencibles.

¿Invencibles? ¿Contra quién?

El rey Casmir se fastidió ante ese hombre que pretendía ser más sagaz que él.

—¡Contra todos los demás habitantes de las Islas Elder, desde luego!

—¿Te imaginas a los ska ayudándote contra tus enemigos? La idea es ridícula. Si yo estuviera vivo, reiría. Los ska están en guerra con todo el mundo, incluyendo Lyonesse.

—Eso no te salvará. Te juzgaré por piratería. El ska miró el sol, el cielo y el mar.

—Haz como gustes. Nosotros estamos muertos. El rey Casmir sonrió con fiereza.

-Muertos o no, vuestro destino servirá para intimidar a otros asesinos. La hora será mañana al mediodía.

A lo largo del espigón se erigieron diecinueve bastidores. Pasó la noche; el día amaneció claro y brillante. A media mañana se habían reunido multitudes a lo largo del Chale, incluyendo gente de aldeas costeras, campesinos con ropas limpias y sombreros acampanados, vendedores de salchichas y pescado seco. En las rocas al oeste del Chale se amontonaron los tullidos, leprosos y retardados, de acuerdo con los estatutos de Lyonesse.

El sol llegó al cénit. Sacaron a los ska de la fortaleza. Los ataron desnudos a los bastidores y los colgaron cabeza abajo, de cara al mar. Zerling, el verdugo principal, vino desde el Peinhador. Caminaba a lo largo de la fila, se detenía ante cada hombre, le abría una brecha en el abdomen, arrancaba los intestinos con un garfio de doble punta, de modo que cayeran sobre el pecho y la cabeza, y pasaba al siguiente. Se izó una bandera negra y amarilla en la entrada de la bahía y los moribundos quedaron librados a su suerte.

Maugelin se puso un bonete bordado en la cabeza y fue al Chale. Suldrun pensó que la dejarían tranquila, pero Boudetta la llevó al balcón de la alcoba de la reina, donde las damas de la corte se reunían para mirar la ejecución. Al mediodía cesaron las conversaciones y todos se acercaron a la balaustrada para presenciar el acontecimiento. Mientras Zerling cumplía con su deber, las damas suspiraban y murmuraban. Alzaron a Suldrun a la balaustrada para que conociera el destino de los que quebrantaban la ley. Con fascinada repugnancia observó como Zerling iba de un hombre al otro, pero la distancia ocultó los detalles del acontecimiento.

Pocas de las damas presentes hablaron favorablemente de la ocasión. para Duisane y Ermoly, que tenían mala vista, la distancia era excesiva. Spaneis consideró que el asunto era aburrido.

—Fue como un trabajo de carnicero con animales muertos. Los ska no demostraron temor ni arrepentimiento. ¿Qué clase de ejecución es ésta?

—Para colmo -rezongó la reina Sollace-, el viento sopla desde la bahía hacia nuestras ventanas. En tres días el hedor nos obligará a ir a Sarris.

Suldrun escuchó con esperanza y entusiasmo; Sarris era el palacio de verano, a unas cuarenta millas al este, junto al río Glame.

Pero no hubo viaje a Sarris, a pesar de las inclinaciones de la reina Sollace. Las aves carroñeras devoraron pronto los cuerpos. El rey Casmir se aburrió de los bastidores y de los colgajos de hueso y cartílago y ordenó que desmantelaran todo.

Haidion estaba en silencio. Maugelin, que sufría de hinchazón en las piernas, gemía en su cuarto de la Torre de los Búhos. Suldrun, sola en su habitación, se impacientó, pero un tumultuoso viento, crudo y frío, la disuadió de ir al jardín secreto.

Se quedó mirando por la ventana, turbada por un dulce y triste malestar. ¡Si un corcel mágico la elevara en el aire! Volaría lejos a través de las blancas nubes, sobre la Tierra del Río de Plata, hasta las montañas del confín del mundo.

Por un instante soñó con ponerse la capa, escabullirse del palacio y marcharse: por el Sfer Arct hasta la Calle Vieja, con toda la ancha tierra por delante. Suspiró y sonrió ante sus locas fantasías. Los vagabundos que había visto desde los parapetos eran de dudosa catadura, hambrientos, sucios y a veces groseros. Esa vida carecía de atractivos y Suldrun, pensándolo bien, decidió que le gustaba tener un refugio contra el viento y la lluvia y ropas bonitas y limpias y la dignidad de su persona.

¡Si tan sólo tuviera un carruaje mágico que de noche se convirtiera en una casa donde pudiera comer las cosas que le gustaban y dormir en una cama tibia!

Suspiró una vez más. Se le ocurrió una idea. Se relamió los labios ante su audacia. ¿Se atrevería? ¿Qué podía tener de malo, si actuaba con prudencia? Pensó un instante, frunciendo los labios y ladeando la cabeza: ta clara imagen de una niña planeando una travesura.

Suldrun encendió en la chimenea la vela de su mesilla; la tapó con un capirote y bajó por la escalera.

El Salón de los Honores estaba opaco y lúgubre, tan silencioso como una tumba. Suldrun entró en la cámara con exagerada cautela. Las grandes sillas le prestaron poca atención. Las sillas hostiles mantenían una pétrea reserva; las sillas amables parecían absortas en sus propios asuntos. Muy bien, que la ignoraran. Hoy ella también las ignoraría.

Llegó hasta la pared trasera rodeando el trono, donde quitó el capirote de la vela. Sólo un vistazo, no se proponía más. Era una niña demasiado sabia como para aventurarse en el peligro. Descorrió la colgadura. La luz de la vela alumbró el cuarto y la pared de piedra.

Suldrun se apresuró a buscar la vara de hierro; si titubeaba, perdería la audacia, así que decidió actuar deprisa. Introdujo la vara en ambos orificios y la dejó en su sitio.

La puerta se abrió temblando, revelando una luz verde y púrpura. Suldrun dio un paso cauteloso. ¡Sólo una ojeada! Con prudencia, y despacio. Sabía que la magia tenía sus trampas.

Empujó la puerta. El cuarto nadaba en capas de luz multicolor: verde, púrpura, rojo níspola. A un lado había una mesa con un raro instrumento de vidrio y madera

negra tallada; estantes con redomas, frascos, bajos cuencos de barro, así como libros, piedras de toque y extraños artefactos. Suldrun avanzó con cautela.

Una voz suave y gutural preguntó:

—¿Quién viene a vernos, callada como un ratón, paso a paso, con pequeños dedos blancos y olor a flores?

—¡Entra, entra! -dijo una segunda voz-. Quizá puedas prestarnos un amable servicio, para ganar nuestras bendiciones y nuestras recompensas.

En la mesa Suldrun vio un frasco de vidrio verde de unos cuatro litros de capacidad. La boca rodeaba el cuello de un homúnculo bicéfalo, de modo que sólo sobresalían sus dos pequeñas cabezas. Eran chatas, no mayores que la cabeza de un gato, con coronillas arrugadas y calvas, ojos negros y movedizos y un pico córneo y pardo. El cuerpo estaba ensombrecido por el vidrio y por un líquido oscuro, parecido a la cerveza fuerte. Las cabezas se volvieron hacia Suldrun. Ambas hablaron.

—¡Qué niña tan bonita

—¡Y tan amable, además!

—Sí, es la princesa Suldrun. Ya es conocida por sus buenas obras.

—¿Supiste cómo cuidó de un gorrión hasta que se sanó?

-Acércate, querida, para que podamos disfrutar de tu belleza. Suldrun permaneció en su lugar. Otros objetos le llamaban la atención; todos parecían más raros y asombrosos que funcionales. Una urna

despedía una luz coloreada que bajaba o subía como un líquido hasta su nivel adecuado. En la pared colgaba un espejo octogonal con un marco de madera carcomida. Más lejos, unas perchas sostenían un esqueleto cuasihumano de huesos negros, delgados como juncos. De los omoplatos sobresalía un par de piñones curvos, llenos de orificios donde podrían haber crecido plumas o escamas. ¿El esqueleto de un demonio? Mirando las cuencas oculares, Suldrun tuvo la inquietante convicción de que esa criatura nunca había volado por los aires de la tierra. Los trasgos insistieron:

—¡Suldrun, bella princesa! ¡Acércate!

—¡Permítenos gozar de tu presencia!

Suldrun avanzó un paso más. Se inclinó para examinar una plomada suspendida sobre una bandeja de mercurio arremolinado. En la pared, una tablilla de plomo exhibía ininteligibles caracteres negros que fluctuaban bajo sus ojos: un objeto realmente notable. Suldrun se preguntó qué dirían los caracteres; no se parecían a nada que ella hubiera visto.

Una voz salió del espejo, y Suldrun vio que una parte inferior del marco tenía forma de boca ancha, curvada en las comisuras.

-Los caracteres dicen esto: «Suldrun, dulce Suldrun, sal de este cuarto antes de que sufras algún daño.»

Suldrun miró alrededor.

—¿Qué me podría causar dolor?

—Deja que los trasgos embotellados te aferren el pelo o los dedos y aprenderás qué significa el dolor.

Las dos cabezas hablaron al mismo tiempo.

-¡Qué comentario tan malicioso! Somos fieles como palomas. Ay, es triste sufrir calumnias sin poder remediarlo.

Suldrun se hizo a un lado y se volvió hacia el espejo.

—¿Quién me habla?

—Persihan.

—Eres amable al advertirme.

—Quizá, pero en ocasiones me mueve la perversidad. Suldrun avanzó con cautela.

—¿Puedo mirarme en el espejo?

—Sí, pero te prevengo: quizá no te guste lo que veas.

Suldrun reflexionó. ¿Qué podría no gustarle? En todo caso, la idea acicateaba su curiosidad. Empujó un taburete de tres patas por la habitación y se subió encima para mirarse en el espejo.

-Persilian, no veo nada. Es como mirar al cielo.

La superficie del espejo onduló. Por un instante la miró otra cara, una cara de hombre. Un pelo oscuro y rizado cubría un semblante liso; cejas finas se arqueaban sobre ojos oscuros y lustrosos; una nariz complementaba una boca carnosa y blanda. La magia se esfumó. Suldrun vio de nuevo el vacío. Preguntó con voz pensativa:

—¿Quién era ése?

—Si algunas vez lo conoces, pronunciará su nombre. Si nunca más lo ves, no tiene sentido que sepas cómo se llama

—Persilian, te burlas de mí.

—Tal vez. En ocasiones demuestro lo inconcebible, o me burlo de los inocentes, o respaldo a embusteros, o desbarato la virtud, cuando la perversidad me inspira. Ahora callo. Tal es mi estado de ánimo.

Suldrun bajó del taburete, parpadeando para enjugarse las lágrimas que le habían humedecido los ojos. Estaba confundida y deprimida. El duende bicéfalo de pronto estiró un cuello y aferró el pelo de Suldrun con el pico. Atrapó sólo unos mechones que arrancó de raíz. Suldrun salió tambaleándose del cuarto. Iba a cerrar la puerta cuando recordó su vela. Entró precipitadamente, sacó la vela y se fue. Los chillidos burlones del duende bicéfalo se apagaron cuando cerró la puerta.

5

En el día de Beltane, en la primavera siguiente al año que Suldrun cumplió once, se celebró el antiguo rito conocido como Blodfadh o Florecimiento. Con otras veintitrés niñas de linaje noble, Suldrun atravesó un círculo de rosas blancas y luego bailó una pavana con el príncipe Bellath de Caduz como acompañante. Bellath, de dieciséis años, era más bien enjuto. Sus rasgos eran marcados y armoniosos, aunque un poco austeros; sus modales eran precisos y correctos, y agradablemente modestos. En ciertas cualidades le recordaba a Suldrun otra persona que había conocido. ¿Quién podía ser? En vano intentó recordar. Mientras seguía las pausadas cadencias de la pavana, le estudió la cara y descubrió que él también la examinaba.

Suldrun había resuelto que le gustaba Bellath. Rió tímidamente.

—¿Por qué me miras con tanta intensidad?

—¿Te digo la verdad? -preguntó Bellath, casi disculpándose.

—Desde luego.

—Muy bien, pero debes dominar tu angustia. Me han dicho que tú y yo debemos casarnos.

Suldrun no supo qué decir. Realizaron en silencio los majestuosos movimientos de la danza.

—Espero que lo que dije no te haya turbado -jadeó al fin Bellath.

—No... Debo casarme un día, o eso supongo. No estoy preparada para pensar en ello.

Más tarde, esa noche, mientras yacía en la cama evocando los episodios del día, Suldrun recordó a quién le recordaba el príncipe Bellath: nada menos que a maese Jaimes.

Blodfadh provocó cambios en la vida de Suldrun. Contra sus deseos, la trasladaron de sus queridos y familiares aposentos de la Torre Este a un sitio más cómodo un piso más abajo, y el príncipe Cassander ocupó las antiguas habitaciones de Suldrun. Dos meses antes, Maugelin había muerto de hidropesía. Fue reemplazada por una costurera y un par de criadas.

La supervisión del príncipe Cassander quedó a cargo de Boudetta. El nuevo archivista, un pedante menudo y gris llamado Julias Sagamundus, se hizo cargo de instruir a Suldrun en ortografía, historia y cálculos numéricos. Para el perfeccionamiento de sus gracias doncellescas, Suldrun fue encomendada a la dama Desdea, viuda del hermano de la reina Sollace, quien residía en Haidion y realizaba tareas gentiles por lánguida solicitud de la reina Sollace. Cuarentona, sin propiedades, de huesos grandes, alta, con rasgos toscos y mal aliento, Desdea no tenía ninguna perspectiva; aun así, se engañaba a sí misma con fantasías imposibles. Se acicalaba, empolvaba y perfumaba; se arreglaba el pelo castaño con gran cuidado, con un complicado rodete e hileras gemelas de rígidos bucles encerrados en redecillas sobre las orejas.

La joven y lozana belleza de Suldrun y sus distraídos hábitos conmovían las más

sensibles fibras de Desdea. Las visitas de Suldrun al viejo jardín ahora eran conocidas por todos. Desdea las reprobaba. Para una doncella de alta cuna -o cualquier otro tipo de doncella- el deseo de privacidad no sólo era excéntrico, sino que despertaba sospechas. Suldrun era demasiado joven para tener un amante. Y sin embargo... La idea era absurda. Apenas se le notaban los pechos. Aun así, la podía haber seducido un fauno, cuya preferencia por los agridulces encantos de las púberes era conocida.

Así pensaba Desdea. Un día sugirió que Suldrun la llevara al jardín. Suldrun trató de evadirla.

—No te agradaría el lugar. El sendero va sobre piedras, y no hay mucho que ver.

—Aun así, me gustaría visitarlo.

Suldrun guardó silencio, pero Desdea insistió.

—El tiempo es bueno. Supongo que podríamos dar nuestro paseo ahora...

—Debes excusarme, señora -dijo Suldrun cortésmente-. Voy a ese lugar únicamente cuando estoy sola.

Desdea enarcó las finas cejas castañas.

—¿Sola? No es procedente que una joven de tu posición ande sola en sitios alejados.

—No tiene nada de malo disfrutar del propio jardín -repuso Suldrun con desenvuelta calma, como si enunciara una verdad conocida.

Desdea no supo qué responder. Luego mencionó la obstinación de Suldrun a la reina Sollace, quien en ese momento estaba probando una nueva pomada compuesta con cera de lirios.

-He oído algo de eso -dijo la reina Sollace, frotándose la muñeca con crema blanda-. Es una criatura extraña. A su edad yo me fijaba en varios jóvenes galantes, pero tales ideas no entran en la rara cabecita de Suldrun... ¡Vaya! ¡Esto tiene un rico aroma! ¡Huele este ungüento!

Al día siguiente el sol brillaba claramente entre altos jirones de nubes. Suldrun asistió de mala gana a las lecciones de Julias Sagamundus, con un delicado vestido de rayas blancas y verdes, ceñido bajo los pechos y con encaje en el ruedo y el cuello. Sentada en un taburete, Suldrun copió la ornamentada escritura lionesa con una pluma de ganso gris, tan fina y larga que la punta se mecía a cierta altura sobre su cabeza. Suldrun miraba hacia la ventana cada vez más, y escribía cada vez menos.

Julias Sagamundus, viendo cómo eran las cosas, suspiró un par de veces, pero sin énfasis. Arrebató la pluma de los dedos de Suldrun, empacó sus libros de ejercicios, plumas, tintas y pergaminos y fue a atender sus propios asuntos. Suldrun bajó del taburete y permaneció embelesada junto a la ventana, como si escuchara una música lejana. Dio media vuelta y se marchó a la biblioteca.

Desdea entró en la galería procedente de la Sala Verde, donde el rey Casmir le había dado cuidadosas instrucciones. Llegó s. tiempo para ver el fulgor verde y blanco del vestido de Suldrun, que entraba en el Octógono.

Desdea la siguió deprisa, recordando las instrucciones del rey. Entró en el Octógono, miró a derecha e izquierda, luego salió y vio a Suldrun, que ya estaba en el extremo de la arcada.

-Vaya niña tan sigilosa -murmuro la dama para sí misma-. Ahora veremos. Muy pronto, muy pronto. -Se llevó los dedos a la boca y subió a los aposentos de Suldrun, donde hizo preguntas a las criadas. Ninguna conocía el paradero de Suldrun.

No importa -dijo Desdea-. Sé dónde encontrarla. Ahora, sacad su vestido azul claro con corpiño de encaje, ropa haciendo juego, y preparadle un baño.

Desdea bajó a la galería y pasó media hora caminando de aquí para allá. Al fin volvió de nuevo por la Galería Larga.

-Ahora veremos -se dijo.

Subió la arcada y atravesó el túnel hasta la plaza de armas. A su derecha cerezos silvestres y alerces cubrían una vieja pared de tierra, donde entrevio una deteriorada puerta de madera. Siguió adelante, se agachó bajo el alerce y empujó la puerta. Un sendero bajaba entre salientes y protuberancias de roca.

Subiéndose la falda hasta más arriba de los tobillos, Desdea avanzó Por irregulares escalones de piedra que doblaban a derecha e izquierda y dejó atrás un viejo templo de piedra. Siguió adelante, tratando de no tropezar y caer, lo cual, ciertamente pondría en jaque su dignidad.

Las paredes de la barranca se separaron; Desdea vio el jardín. Bajó despacio por el sendero y, si no hubiera estado tan atenta a un posible desliz, habría reparado en los macizos de flores y las agradables hierbas, el arroyuelo que se derramaba en delicados estanques y luego saltaba de piedra en piedra hasta caer en otro remanso. Desdea sólo vio un escabroso, húmedo y solitario desierto rocoso. Tropezó, se lastimó el pie y maldijo, enfurecida por las circunstancias que la habían alejado tanto de Haidion, y pronto vio a Suldrun a poca distancia, totalmente sola (y Desdea sabía que sería así, a pesar de sus sospechas de escándalo).

Suldrun oyó los pasos y alzó los ojos azules, que le brillaron ferozmente en la cara pálida.

-Me lastimé el pie en las piedras -dijo Desdea con rencor-. Es una vergüenza.

Suldrun movió la boca. No encontraba palabras para expresarse. Desdea soltó un suspiro de resignación y fingió mirar en derredor.

-Conque, querida princesa, este es tu pequeño refugio -dijo con voz condescendiente. Tiritó exageradamente, encogiendo los hombros-. ¿No eres sensible al aire? Siento una ráfaga húmeda. Debe de venir del mar. -De nuevo miró en derredor, frunciendo la boca con divertida reprobación-. Aun así, es un pequeño rincón salvaje, tal como debió de ser el mundo antes de que aparecieran los hombres. Vamos, niña muéstrame el lugar.

La furia deformó la cara de Suldrun, que ahora mostraba los dientes en la boca tensa. Alzó la mano y señaló.

-¡Lárgate de aquí! Desdea irguió la cabeza.

—Querida niña, eres impertinente. Sólo me preocupa tu bienestar y no merezco tu desprecio.

—¡No te quiero aquí! -chilló Suldrun-. ¡No te quiero cerca de mí! ¡Lárgate!

Desdea retrocedió; su cara era una máscara desagradable. Sentía impulsos conflictivos. Ante todo deseaba encontrar una rama, alzar la falda de esa niña impúdica y darle una buena tunda: un acto que no se atrevía a cometer. Retrocediendo unos

paso;,, rezongó:

-Eres una ingrata. ¿Crees que es agradable instruirte en todo lo que es noble y bueno, y guiar tu inocencia a través de los escollos que encuentras en la corte, cuando ni siquiera me respetas? Busco amor y res peto, encuentro rencor. ¿Es esta mi recompensa? Me esfuerzo por cumplir con mi deber y me dicen que me largue. -Su voz se convirtió en un zumbido. Suldrun dio media vuelta y observó el vuelo de una golondrina, luego otra. Miro el chispeante y espumoso oleaje que se estrellaba contra las rocas y se desplomaba en la playa. Desdea continuó:

- Hablaré con claridad: no es por mi beneficio que ando entre piedras y abrojos para notificarte sobre deberes tal como la importante recepción de hoy. No, debo aceptar el papel de la entrometida Desdea. Te lo he notificado y no puedo hacer más.

Desdea dio media vuelta, subió por el sendero y se marchó del jardín. Suldrun la miró pensativa. Había notado un indefinible aire de satisfacción en el movimiento de sus brazos y la inclinación de su cabeza. Se preguntó qué significaría.

Para proteger del sol al rey Deuel de Pomperol y su cortejo, se había erigido un dosel de seda roja y amarilla, los colores de Pomperol, en el gran patio de Haidion. Bajo este dosel, el rey Casmir, el rey Deuel y vanas personas de alto rango disfrutaban de un banquete informal.

El rey Deuel, un hombre delgado y musculoso de edad mediana exhibía una energía mercurial y gran vitalidad. Había traído sólo un pequeño séquito: su único hijo, el príncipe Kestrel, cuatro caballeros, varios ayudantes y lacayos; así, decía el rey Deuel, eran «libres como los pájaros, esas benditas criaturas que surcan el aire, para ir dondequiera y a nuestro antojo».

El príncipe Kestrel había cumplido quince años y se parecía al padre sólo en el pelo amarillento. Por lo demás, era grave y flemático, con un torso corpulento y una expresión plácida. Aun así, el rey Casmir pensaba en Kestrel como un posible partido para la princesa Suldrun, si no se presentaban opciones más ventajosas, y por ello dispuso que hubiera un sitio para Suldrun en la mesa del banquete.

Cuando notó que ese sitio permanecía desocupado, el rey Casmir le habló aparte a la rema Sollace.

-¿Dónde está Suldrun? -preguntó con furia.

La reina Sollace encogió sus marmóreos hombros.

—No sé. Es imprevisible. Me resulta más fácil librarla a sus propios caprichos.

—Me parece muy bien. ¡Pero yo ordené su presencia!

La reina Sollace se encogió nuevamente de hombros y cogió un dulce.

-En ese caso Desdea debe informarnos.

El rey Casmir miró a un lacayo por encima del hombro.

-Trae a Desdea.

Entretanto, el rey Deuel disfrutaba de las piruetas de los animales amaestrados que el rey Casmir había traído para complacerlo. Osos con azules sombreros de tres picos arrojaban pelotas; cuatro lobos con trajes de satén rosado y amarillo bailaban una contradanza; seis garzas marchaban en formación con seis cuervos.

El rey Deuel aplaudió el espectáculo, y demostró especial entusiasmo por los pájaros.

-¡Espléndido! ¿No son dignas criaturas, majestuosas y sabias? ¡Observad la gracia de su andar! ¡Un paso, otro paso!

El rey Casmir aceptó el cumplido con un gesto imponente.

—¿Te agradan las aves?

—Me parecen extraordinarias. Vuelan con desenvuelta audacia y con una gracia que excede en mucho nuestra capacidad.

—Es verdad... Excúsame, debo hablar con la dama Desdea. -El rey Casmir se apartó a un lado-. ¿Dónde está Suldrun?

La dama fingió asombro.

—¿No se encuentra aquí? ¡Qué extraño! Es obstinada, y tal vez un poco extraña, pero no puedo creer que desobedezca a propósito.

—¿Dónde está, entonces?

Desdea hizo una mueca y agitó los dedos.

—Como decía, es una niña terca y dada a las extravagancias. Ahora se ha aficionado a un viejo jardín que está bajo el Urquial. Intenté disuadirla, pero lo ha convertido en su refugio favorito.

—¿Dónde está ahora? ¿Sola? -estalló el rey Casmir.

—Majestad, no permite que nadie más vaya a ese jardín. Hablé con ella y le comuniqué vuestros deseos. No me quiso escuchar y me pidió que me marchara. Supongo que todavía está en el jardín.

El rey Deuel observaba fascinado la actuación de un simio amaestrado que caminaba sobre la cuerda floja. El rey Casmir masculló una excusa y se marchó. Desdea volvió a sus asuntos con una agradable sensación de satisfacción.

El rey Casmir no había pisado el antiguo jardín en veinte años. Bajó por un sendero de guijarros incrustados en arena, entre árboles, hierbas y flores. A medio camino de la playa se encontró con Suldrun. Ella estaba arrodillada, incrustando guijarros en la arena.

Suldrun alzó los ojos sorprendida. El rey Casmir observó el jardín en silencio, luego miró a Suldrun, que se levantó despacio.

—¿Por qué no obedeciste mis órdenes? -rezongó el rey. Suldrun lo miró boquiabierta.

—¿Qué órdenes?

-Pedí que estuvieras presente en la recepción del rey Deuel de Pomperol y su hijo el príncipe Kestrel.

Suldrun hizo memoria y recobró el eco de la voz de Desdea.

-Tal vez Desdea lo mencionó -dijo, mirando de soslayo el mar- Habla tanto que rara vez la escucho.

El rey Casmir permitió que una airosa sonrisa le iluminara la cara. Él también pensaba que esa dama hablaba más de la cuenta. Una vez más inspeccionó el jardín.

—¿Por qué vienes aquí?

—Aquí nadie me molesta -dijo Suldrun, tartamudeando.

—¿Pero no te sientes sola?

—No. Finjo que las flores me hablan.

El rey Casmir gruñó. Tales fantasías eran necesarias y poco prácticas en una princesa. Tal vez era excéntrica de veras.

—¿No deberías divertirte con otras doncellas de tu posición?

—Padre, eso hago en mis lecciones de danza.

El rey Casmir la examinó desapasionadamente. Suldrun se había puesto una florecilla blanca en el pelo reluciente y dorado; sus rasgos eran regulares y delicados. Por primera vez el rey Casmir vio en su hija algo más que una niña bella y despistada.

—Ya -gruñó-. Vamos a la recepción. Tu atuendo no es apropiado, pero ni el rey Deuel ni Kestrel pueden pensar peor de ti. -Reparó en la melancólica expresión de Suldrun-. ¿No te atrae la idea de ir a un banquete?

—Padre, son extraños. ¿Por qué debo conocerlos hoy?

—Porque con el tiempo debes casarte y Kestrel podría ser el partido más ventajoso.

Suldrun se acongojó aún más.

—Creí que debía casarme con el príncipe Bellath de Caduz. Los rasgos del rey Casmir se endurecieron.

—¿Dónde has oído eso?

—Me lo dijo el príncipe Bellath. El rey Casmir soltó una risotada.

—Bellath se ha comprometido hace tres semanas con la princesa Mahaeve de Dahaut.

—¿No es una mujer mayor? -preguntó Suldrun con desánimo.

—Tiene diecinueve años y para colmo es fea. Pero eso no importa: obedeció a su padre el rey, quien prefirió Dahaut a Lyonesse, cosa que lamentará... ¿Así que te agradaba Bellath?

—Me gustaba bastante.

—Ahora no importa. Necesitamos a Pomperol y Caduz; si llegamos a un trato con Deuel, conseguiremos ambas. Ven y sé amable con el príncipe Kestrel. -Giró sobre sus talones. Suldrun lo siguió sendero arriba arrastrando los pies.

En la recepción se sentó junto al príncipe Kestrel, que la miraba con ^presión altiva, aunque Suldrun no lo notó. Kestrel y el banquete la aburrían.

En el otoño de ese año, el rey Quairt de Caduz y el príncipe Bellath fueron a cazar a las Colinas Largas. Allí los sorprendió y asesinó una partida de salteadores enmascarados. .Caduz quedó sumida en el caos y la confusión.

En Lyonesse el rey Casmir descubrió que podría reclamar el trono de Caduz,

pues su abuelo, el duque Cassander, había sido hermano de la reina Lydia de Caduz.

Este reclamo, basado en el vínculo entre hermanos, y de allí con un descendiente lejano, era legal (con reservas) en Lyonesse y en las Ulflandias, pero era contrario a las costumbres de Dahaut, que se guiaban estrictamente por la línea paterna. En cuanto a Caduz, sus propias leyes eran ambiguas.

Para hacer valer su reclamo, Casmir viajó a Montroc, capital de Caduz, a la cabeza de cien caballeros, lo cual irritó al rey Audry de Dahaut. Advirtió que en ninguna circunstancia permitiría que Casmir se anexionará Caduz tan fácilmente, y empezó a movilizar un gran ejército.

Los duques y condes de Caduz, así instigados, comenzaron a expresar disgusto por Casmir, y muchos se preguntaban cada vez más por la identidad de esos salteadores, tan rápidos, mortales y anónimos en una campiña habitualmente tan plácida.

Casmir vio por dónde soplaba el viento. Una tarde tormentosa, mientras los nobles de Caduz celebraban un cónclave, una extraña mujer vestida de blanco entró en el aposento alzando un recipiente de vidrio que irradiaba colores ondulantes como humo. Como en trance, la mujer recogió la corona y la puso en la cabeza del duque Thirlach, esposo de Etaine, hermana menor de Casmir. La mujer de blanco se marchó y nunca más la vieron. Tras ciertas deliberaciones, se aceptó esta profecía al pie de la letra y Thirlach ocupó el trono como nuevo rey. Casmir regresó a Haidion con sus caballeros, contento de haber hecho todo lo posible para favorecer sus intereses, y en verdad su hermana Etaine, ahora reina de Caduz, era una mujer de formidable personalidad.

Suldrun tenía catorce años y estaba en edad de casarse. Los rumores acerca de su belleza habían llegado lejos, y una sucesión de jóvenes y no tan jóvenes dignatarios llegó a Haidion para juzgar por sí mismos a la fabulosa princesa de Suldrun.

El rey Casmir ofrecía a todos similar hospitalidad, pero no tenía prisa en alentar una boda hasta que todas sus opciones estuvieran claras.

La vida de Suldrun se volvió cada vez más compleja, con bailes, banquetes, fiestas y juergas. Algunos visitantes le resultaban agradables, otros no tanto. El rey Casmir, sin embargo, nunca le pedía su opinión, que en todo caso no le interesaba.

Un visitante distinto llegó a la ciudad de Lyonesse: el hermano Umphred, un evangelista robusto de cara redonda, originario de Aquitania, que había llegado a Lyonesse a través de la isla de Whanish y la diócesis de Skro.

Con un instinto tan certero como el que guía al hurón hacia la garganta del conejo, el hermano Umphred logró hacerse escuchar por la reina Sollace. El hermano Umphred usaba una voz meliflua e insistente, y la reina Sollace se convirtió al cristianismo.

El hermano Umphred estableció una capilla en la Torre de Palaemon, a pocos pasos de los aposentos de la rema.

A sugerencia del hermano Umphred, Cassander y Suldrun fueron bautizados y se requirió que todas las mañanas asistieran a misa en la capilla.

Después el hermano Umphred intentó convertir al rey Casmir, y fue demasiado lejos.

—¿Cuál es tu propósito aquí? -preguntó el rey Casmir-. ¿Eres un espía de Roma?

—Soy un humilde servidor del Dios único y todopoderoso -dijo el hermano Umphred-. Llevo este mensaje de esperanza y amor a todas las personas, a pesar de penurias y tribulaciones. Eso es todo.

El rey Casmir rió con sarcasmo.

—¿Qué me dices de las grandes catedrales de Avallen y Taciel? ¿Dios donó el dinero? No. Se lo extrajeron a los labriegos.

—Majestad, humildemente aceptamos limosna.

—Para un Dios todopoderoso parecería más fácil crear dinero... ¡Basta de proselitismo! Si aceptas una sola moneda de cualquier persona de Lyonesse, serás azotado desde aquí hasta Puerto Fader y embarcado hacia Roma en un saco.

El hermano Umphred se inclinó sin manifestar enfado.

-Hágase como tú ordenas.

Suldrun encontró incomprensibles las doctrinas del hermano Umphred, y un exceso de familiaridad en su trato. Dejó de asistir a misa y así provocó el enfado de su madre.

Suldrun tenía poco tiempo para sí misma. Nobles doncellas la acompañaban casi todo el día para charlar y chismorrear, para planear pequeñas intrigas, para hablar de vestidos y modales, y para analizar a los pretendientes que visitaban Haidion. Suldrun encontraba poca soledad y escasas ocasiones para visitar el jardín.

Una mañana de verano el sol brillaba tan dulcemente y el tordo cantaba canciones tan plañideras en el naranjal que Suldrun sintió el impulso de abandonar el palacio. Eludió a sus criadas fingiendo una indisposición y furtivamente, para que nadie sospechara una cita de amor, corrió arcada arriba, cruzó la vieja puerta y entró en el jardín.

Algo había cambiado. Se sintió como si viera el jardín por primera vez, aunque cada detalle, cada árbol y cada flor le resultaba entrañable y familiar. Con tristeza, buscó la perdida visión de la niñez. Vio señales de descuido: las campanillas, anémonas y violetas que crecían modestamente a la sombra habían sido desafiadas por insolentes malezas. Enfrente, entre los cipreses y los olivos, las ortigas habían crecido con más orgullo que el asfódelo. La lluvia había deteriorado el sendero que ella había pavimentado con guijarros.

Suldrun bajó despacio hasta el tilo, bajo el cual había pasado tantas horas de ensoñación. El jardín parecía más pequeño. La común luz del sol impregnaba el aire, en vez del viejo encanto que había signado este lugar, y sin duda las rosas silvestres habían despedido una fragancia más rica cuando ella entró en el jardín por primera vez. Oyó pasos y al volverse vio al radiante hermano Umphred. Usaba una sotana parda sujeta con un cordel negro. La cogulla le colgaba entre los hombros regordetes; la calva tonsurada tenía un brillo rosado.

El hermano Umphred, tras una rápida mirada a izquierda y derecha, se inclinó y entrelazó las manos.

—Bendita princesa, no habrás venido tan lejos sin escolta.

—Pues claro que sí vine en busca de soledad -dijo Suldrun secamente-. Me

gusta estar sola.

El hermano Umphred, sin dejar de sonreír, echó otra ojeada al jardín.

—Éste es un refugio tranquilo. Yo también disfruto de la soledad. Tal vez tú y yo estemos hecho de la misma estofa. -Avanzó, deteniéndose a tres pasos de Suldrun-. Es un gran placer encontrarte aquí. Con franqueza, hace tiempo que deseo hablarte.

—No me interesa hablar contigo ni con nadie más -dijo fríamente Suldrun-. He venido para estar sola.

El hermano Umphred torció la boca en una mueca jocosa.

-Me iré en seguida. Aun así, ¿te parece adecuado aventurarte sola en un lugar tan apartado? ¡Cuántos rumores correrían, si se supiera! Todos se preguntarían quién goza de tus favores.

Suldrun le dio la espalda en un silencio helado. El hermano Umphred ensayó otra mueca jocosa, se encogió de hombros y echó a andar sendero arriba.

Suldrun se sentó junto al tilo. Sospechaba que el hermano Umphred había ido a ocultarse entre las rocas con la esperanza de descubrir quién venía a verla.

Al fin se levantó y subió por el sendero. La ultrajante presencia del hermano Umphred había devuelto al jardín parte de su encanto, y Suldrun se detuvo a arrancar malezas. Tal vez al día siguiente fuera a arrancar las ortigas.

El hermano Umphred habló con la reina Sollace y le hizo varias sugerencias. Sollace reflexionó con iría y deliberada malicia: hacía tiempo que había decidido que no sentía cariño por Suldrun. Dio las ordenes correspondientes.

Pasaron varias semanas antes de que Suldrun, a pesar de su resolución, regresara al jardín. Al pasar por la vieja puerta de madera, descubrió una cuadrilla de alhamíes trabajando en el viejo templo. Habían ampliado las ventanas, instalado una puerta y derrumbado la pared trasera para ampliar el interior; también habían añadido un altar.

—¿Qué estáis construyendo? -preguntó la consternada Suldrun al maestro albañil.

—Alteza, construimos una pequeña Iglesia, o capilla, o como se llame, para que el sacerdote cristiano celebre sus rituales.

Suldrun apenas podía hablar.

—¿Pero quién dio esa orden?

—Fue la reina Sollace, alteza, para sentirse a gusto durante sus devociones.

6

Entre Dascinet y Troicinet estaba Scola, una isla de riscos y peñascos de treinta kilómetros de largo, habitada por los skyls. En el centro, Kro, un pico volcánico, recordaba a todos su presencia mediante un ruido de sus entrañas, un chorro de vapor o una burbuja de azufre. En Kro nacían cuatro estribaciones que dividían la isla en cuatro ducados: Sadaracx al norte, Corso al este, Rhamnanthus al sur y Malvang al oeste, nominalmente gobernados por duques que a la vez debían obediencia al rey Yvar Excelsus de Dascinet.

En la práctica los skyls, una raza oscura y habilidosa de origen desconocido, eran indomables. Vivían aislados en los valles de las montañas, y sólo salían cuando llegaba el momento de cometer actos atroces. El afán de venganza regía sus vidas. Las virtudes de los skyls eran la cautela, la impetuosidad, la sed de sangre y el estoicismo bajo tormento; la palabra del skyl, fuera una promesa, una garantía o una amenaza, podía tomarse como segura; en verdad, la adhesión de los skyls a sus juramentos rayaba a menudo en el absurdo. Desde el nacimiento hasta la muerte su vida era una sucesión de asesinatos, cautiverios, fugas, persecuciones temerarias y audaces rescates: actos incongruentes en un paisaje de arcádica belleza.

En días de festival se concertaba una tregua; entonces el jolgorio y la diversión superaban los límites racionales. Todo se hacía en exceso: las mesas crujían bajo el peso de la comida; se bebía vino en cantidades heroicas; había música apasionada y bailes desenfrenados. En bruscos arranques de sentimentalismo, se resolvían antiguas enemistades y se olvidaban conflictos que habían producido cientos de asesinatos. Las viejas amistades se renovaban entre lágrimas y reminiscencias. Bellas doncellas 7 jóvenes gallardos se conocían y se amaban, o se conocían y se separaban. Había embeleso y desesperación, seducciones y raptos, persecuciones, muertes trágicas, virtud ultrajada y alimento para nuevas venganzas.

Los clanes de la costa oeste, cuando se sentían con ánimo, cruzaban el canal que los separaba de Troicinet para cometer desmanes: saqueos, violaciones, asesinatos y secuestros.

El rey Granice había protestado por esos actos ante el rey Yvar Excelsus, quien replicaba que esas incursiones sólo representaban la exuberancia juvenil. Así insinuaba que en su opinión la dignidad equivalía a ignorar las molestias y que, en todo caso, él no tenía manera de impedirlo.

Puerto Mel, en la punta este de Troicinet, celebraba cada año el solsticio de verano con un festival de tres días y una gran procesión. Retherd, el joven y tonto duque de Malvang, en compañía de tres bullangueros amigos, visitó de incógnito el festival. En la gran procesión, convinieron en que las doncellas que representaban a las Siete Gracias eran encantadoras, pero no pudieron ponerse de acuerdo sobre cuál lo era más. Deliberaron sobre el asunto hasta horas tardías, bebiendo vino, y al fin, para resolver la cuestión de modo práctico, secuestraron a las siete doncellas y las llevaron por mar hasta Malvang.

El duque Retherd fue reconocido y las noticias llegaron pronto a oídos del rey Granice.

Sin perder tiempo en nuevas quejas ante el rey Yvar Excelsus, el rey Granice desembarcó en Scola con un ejército de mil guerreros, destruyó el castillo de Retherd,

rescató a las doncellas, castró al duque y a sus compinches y, luego, para que no quedaran dudas, incendió vanas aldeas costeras.

Los tres duques restantes reunieron un ejército de tres mil hombres y atacaron el campamento troicino. El rey Granice había reforzado secretamente su fuerza expedicionaria con doscientos caballeros y cuatrocientos jinetes de caballería pesada. Los indisciplinados atacantes fueron derrotados; capturaron a los tres duques y el rey Granice dominó Scola.

Yvar Excelsus lanzó un destemplado ultimátum: el rey Granice debía retirar todas sus tropas, pagar una indemnización de cien libras de oro, reconstruir el castillo de Malvang y pagar una fianza de otras cien libras de oro para garantizar que no cometería más ofensas contra el remo de Dascinet.

El rey Granice no sólo rechazó el ultimátum sino que decretó que Scola quedaba anexada a Troicinet. El rey Yvar Excelsus se enfureció, despotricó y declaró la guerra. Tal vez no habría reaccionado tan enérgicamente si poco tiempo atrás no hubiera firmado un tratado de asistencia mutua con el rey Casmir de Lyonesse.

En ese momento, el rey Casmir sólo había pensado en fortalecerse para su eventual enfrentamiento con Dahaut, no en enredarse en problemas ajenos, y menos en una guerra con Troicinet.

El rey Casmir se habría excusado con uno u otro pretexto si la guerra no le hubiera aportado ciertas ventajas.

El rey Casmir sopesó todos los aspectos de la situación. La alianza le permitiría apostar sus ejércitos en Dascinet, y luego lanzarse con todas sus fuerzas contra Troicinet a través de Scola. Así neutralizaría el poder marítimo de Troicinet, que de lo contrario era invulnerable.

El rey Casmir tomó una fatídica decisión. Ordenó que siete de sus doce ejércitos fueran a Buimer Skeme. Luego, citando la pasada soberanía, las presentes quejas y su tratado con el rey Yvar Excelsus, declaró la guerra el rey Granice de Troicinet.

El rey Yvar Excelsus había obrado así en un arranque de furia y ebriedad. Cuando recobró la sobriedad advirtió que su estrategia era errónea, pues pasaba por alto el hecho elemental de que los troicinos lo superaban en todo: en número, en buques, en habilidad militar y en espíritu combativo. Su único consuelo era su tratado con Lyonesse, de modo que la presteza con que el rey Casmir participó en la guerra le reanimó.

Los transportes marítimos de Lyonesse y Dascinet se reunieron en Bulmer Skeme, donde ejércitos de Lyonesse se embarcaron a medianoche y zarparon rumbo a Dascinet. Al principio fueron sorprendidos por vientos contrarios; luego, al alba, por una flota de buques troicinos.

En dos horas la mitad de los sobrecargados navíos de Lyonesse y Dascinet se hundieron o se despedazaron contra las rocas, con una pérdida de dos mil hombres. La mitad superviviente huyó hacia Buimer Skeme con viento en contra y desembarcó en la playa.

Entretanto una miscelánea flota de naves mercantes, botes costeros y naves pesqueras de Troicinet, cargadas de tropas, entraron en Arquensio, donde les dieron la bienvenida como tropas de Lyonesse. Cuando se descubrió el error, el castillo estaba

tomado y el rey Yvar Excelsus capturado.

La guerra con Dascinet había terminado. Granice se declaró rey de las Islas Exteriores, un remo que todavía no era tan populoso como Lyonesse o Dahaut, pero que controlaba el Lir y el Golfo Cantábrico.

La guerra entre Troicinet y Lyonesse incomodaba ahora al rey Casmir. Propuso un cese de las hostilidades y el rey Granice aceptó, con ciertas condiciones: Lyonesse debía ceder el ducado de Tremblance, en el extremo oeste de Lyonesse, más allá de Troagh, y comprometerse a no construir buques de guerra que pudieran amenazar a Troicinet.

Previsiblemente, el rey Casmir rechazó esas duras condiciones, y previno al rey Granice sobre las graves consecuencias que tendría tan irracional hostilidad.

El rey Granice respondió:

—Recuerda que yo, Granice, no te declaré la guerra. Tú, Casmir me atacaste sin razón. Recibiste una grande y justa derrota. Ahora debes sufrir las consecuencias. Has oído mis condiciones. Acéptalas o continúa una guerra que no puedes ganar y por la que pagarás un alto precio en hombres, recursos y humillación. Mis condiciones son realistas. Exijo el ducado de Tremblance para proteger mis naves de los ska. Puedo hacer desembarcar una gran fuerza en Cabo Despedida cuando lo desee; estás advertido.

—A partir de una victoria pequeña y temporal -respondió el rey Casmir en tono amenazador-, desafías al poderío de Lyonesse. Eres tan tonto como arrogante. ¿Crees que puedes superar nuestro gran poder? Ahora declaro una proscripción contra ti y tu linaje; seréis perseguidos como delincuentes y liquidados a la vista de todos. No tengo más que decir.

El rey Granice respondió a este mensaje con la fuerza de su armada. Bloqueó la costa de Lyonesse para que ni siquiera un bote pesquero pudiera navegar a salvo por el Lir. Lyonesse sobrevivió con sus recursos terrestres, y el bloqueo sólo significó un fastidio y una continua afrenta a la que el rey Casmir no podía replicar.

A su vez, el rey Granice no pudo inflingir gran daño a Lyonesse. Los puertos eran escasos y estaban bien defendidos. Además, Casmir hacía vigilar bien las costas y tenía espías en Dascinet y Troicinet. Entretanto, reunió a un consejo de ingenieros navales y les encargó que construyeran, pronto y bien, una flota de naves de guerra para derrotar a los troicinos.

En el estuario del río Sime, el mejor puerto natural de toda Lyonesse, se empezaron a construir doce cascos, y muchos más en astilleros menores en las costas de la bahía de Balt y el ducado de Fetz.

Una noche sin luna, cuando las naves estaban armadas y listas para ser botadas, seis galeras troicinas entraron sigilosamente en el estuario del Sime y, a pesar de las fortificaciones, guarniciones y guardias, quemaron los astilleros. Simultáneamente, guerreros troicinos desembarcaron de pequeños botes en las costas de la bahía de Balt, incendiaron los astilleros, botes en construcción y gran cantidad de planchas de madera. Los planes del rey Casmir se fueron al traste.

En la Sala Verde de Haidion, el rey Casmir desayunó a solas, anguila en salmuera, huevos hervidos y bizcochos; luego se reclinó para reflexionar sobre sus asuntos. La derrota de Bulmer Skeme y su angustia pertenecían al pasado; pudo evaluar

las consecuencias con cierto grado de desapasionamiento.

A pesar de todo, un cauto optimismo parecía justificado. El bloqueo era una provocación y un insulto que por el momento debía aceptar digna y pasivamente. A su debido tiempo infligiría una cruel retribución, pero por ahora debía continuar con su gran plan: en síntesis, la derrota del rey Audry y la recuperación del trono Evandig.

El oeste era el punto más vulnerable de Dahaut, pues allí se sorteaba la hilera de fortificaciones que bordeaba la frontera con Pomperol. El trayecto de semejante invasión conducía al norte desde Nolsby Sevan, más allá del castillo Tintzin Fyral, luego al norte a lo largo de la ruta conocida como Trompada, hasta Dahaut. La ruta estaba bloqueada por dos formidables fortalezas: Kaul Bocach, en las Puertas de Cerbero, y Tintzin Fyral. Una guarnición de ulflandeses del sur custodiaba Kaul Bocach, pero el rey Oriante de Ulflandia del Sur, temiendo disgustar a Casmir, ya había concedido el libre paso para él y sus ejércitos.

Tintzin Fyral era el único escollo para las ambiciones de Casmir. Se erguía sobre dos desfiladeros y controlaba tanto la Trompada como el camino que conducía a Ulflandia del Sur a través de Valle Evander. Faude Carfilhiot, que gobernaba Valle Evander desde su nido inexpugnable, con vanidad y arrogancia, no reconocía amo alguno, y menos aún a su soberano nominal, el rey Oriante.

Un lacayo entró en la Sala Verde y se inclinó ante el rey Casmir.

-Majestad, una persona desea veros. Se llama Shimrod y dice estar a vuestras órdenes.

Casmir se enderezó en su silla.

-Hazlo entrar.

El lacayo se retiró, y regresó con un joven alto de físico delgado, que vestía blusón y pantalones de buena tela, botas bajas y una gorra de color verde oscuro que se quitó dejando al descubierto una tupida caballera de color polvoriento cortada hasta las orejas, según la moda de esos tiempos. Los rasgos eran regulares, aunque un tanto angulosos: nariz delgada, mandíbula y barbilla huesudas, boca ancha y torcida, y brillantes ojos grises que le daban un aire de gnomo y de arrogancia en la que quizá no había suficiente reverencia y abnegación como para complacer al rey Casmir

-Majestad -dijo Shimrod-, estoy aquí para responder a tu urgente requerimiento.

Casmir examinó a Shimrod apretando los labios y ladeando la cabeza.

-Por cierto, no eres como esperaba que fueras.

Con un gesto cortés, Shimrod negó toda su responsabilidad por la perplejidad de Casmir. El rey señaló una silla.

-Siéntate, por favor. -Él se levantó y se plantó de espaldas al fuego-. Me han contado que eres experto en magia.

Shimrod asintió.

—Todo hecho extraordinario hace agitar las lenguas. Casmir sonrió con desgana.

—¿Y es verdad lo que dicen? -preguntó.

—Majestad, la magia es una disciplina exigente. Algunas personas tienen una habilidad natural, pero yo no soy una de ellas. Me considero un atento estudioso de las técnicas, pero ésa no es necesariamente una medida de mi competencia.

—¿Y cuál es tu competencia?

—Comparada con la de los adeptos, la proporción es, digamos, de una a treinta.

—¿Conoces a Murgen?

—Lo conozco bien.

—¿Y él te ha adiestrado?

—En cierta medida.

El rey Casmir procuró conservar la paciencia. Las airosas afectaciones de Shimrod sorteaban toda insolencia, pero aun así resultaban irritantes, y esas respuestas lacónicas volvían fatigosa la conversación. Casmir habló con voz calmada.

-Como sabrás, nuestra costa está bloqueada por los troicinos. ¿Puedes sugerirme cómo romper el bloqueo?

Shimrod reflexionó un instante.

—En verdad, lo más sencillo es hacer las paces.

—Sin duda. -El rey Casmir se mesó la barba; los magos eran gente rara-. Prefiero un método, quizá más complicado, pero que defienda los intereses de Lyonesse.

—Tendrías que responder al bloqueo con una fuerza superior.

—Exacto. Ésa es precisamente mi dificultad. He pensado en aliarme con los ska, y deseo que predigas las consecuencias de semejante acto.

Shimrod sonrió ladeando la cabeza.

-Majestad, pocos magos pueden leer el futuro. Yo no soy uno de ellos. Hablando como hombre de mero sentido común, te aconsejaría que no llegues a eso. Los ska han conocido diez mil años de tribulaciones; son un pueblo duro. Como tú, se proponen dominar las Islas Elder. Si les invitas al Lir y les concedes bases, nunca se irán. Es obvio.

El rey Casmir entornó los ojos; rara vez le hablaban con tanto desenfado. Aun así, razonó, el estilo de Shimrod bien podía ser medida de su sinceridad; nadie que intentara traicionarlo usaría un tono tan desenvuelto.

—¿Qué sabes del castillo de Tintzin Fyral? -preguntó con estudiada neutralidad.

—Nunca he visto ese lugar. Dicen que es inexpugnable, como sin duda ya sabes.

El rey Casmir asintió.

—También he oído que la magia forma parte de su defensa. Eso lo ignoro. Lo construyó un mago menor, Ugo Golias, que deseaba gobernar el Valle Evander, a salvo de los síndicos de Ys.

¿Entonces cómo obtuvo Carfilhiot la propiedad?

Sólo puedo repetir rumores al respecto.

El rey Casmir, con un gesto impasible, le indicó que continuara.

—El linaje de Carfilhiot es dudoso -dijo Shimrod-. Es posible que fuera hijo del hechicero Tamurello y la bruja Desmei. Pero nada se sabe con certeza, excepto que Desmei desapareció primero, y luego Ugo Golias, con toda su gente, como si los hubieran capturado los demonios, y el castillo estuvo vacío hasta que Carfilhiot llegó con sus soldados y se adueñó de él.

—Parece como si él también fuese mago.

—No lo creo. Un mago se habría comportado de otro modo.

—¿Entonces le conoces?

—En absoluto. Nunca lo he visto.

—Pero pareces estar familiarizado con su historia y su personalidad.

—Los magos son tan proclives a los chismes como todos los demás, especialmente si se trata de alguien tan notorio como Carfilhiot.

El rey Casmir tiró del cordel de una campanilla; dos lacayos entraron en la sala con vino, nueces y confituras que dejaron en la mesa. El rey Casmir se sentó frente a Shimrod. Sirvió dos copas de vino y le alcanzó una a su huésped.

-Mis respetos, majestad -dijo Shimrod. El rey Casmir se quedó mirando el fuego.

-Shimrod -dijo pensativamente-, creo que mis ambiciones no son un secreto. Un mago como tú podría brindarme una ayuda inestimable. Y mi gratitud no le iría a la zaga.

Shimrod hizo girar la copa de vino y observó el movimiento del oscuro líquido.

—El rey Audry de Dahaut ha hecho una propuesta similar a Tamurello. El rey Yvar Excelsus buscó la ayuda de Noumique. lodos se negaron a causa del gran edicto de Murgen, que también me compromete.

—¡Bah! -rezongó el rey Casmir-. ¿Acaso la autoridad de Murgen trasciende todas las demás?

—En este sentido... sí.

—Pero has hablado sin la menor reserva -gruñó Casmir.

—Sólo te aconsejé como lo haría cualquier hombre razonable.

El rey Casmir se puso de pie abruptamente y arrojó una bolsa sobre la mesa.

-Esto pagará tus servicios.

Shimrod vació la bolsa. Cinco coronas de oro echaron a rodar. Se transformaron en cinco mariposas doradas que revolotearon en el aire convirtiéndose en diez, veinte, cincuenta, cien mariposas. Todas cayeron en la mesa, donde se convirtieron en cien coronas de oro.

Shimrod tomó las cinco monedas, las guardó en la bolsa y metió ésta en el talego.

- Gracias, majestad.

Se inclinó y salió de la sala.

Odo, duque de Folize, cabalgó con una pequeña compañía hacia el norte, a través del Troagh, una lúgubre comarca de riscos y grietas, hasta Ulflandia del Sur, y

cruzó Kaul Bocach, donde peñascos opuestos se juntaban tanto que tres hombres no podían cabalgar a la par.

Un abanico de pequeñas cascadas se despeñaban en el desfiladero para convertirse en el tramo sur del río Evander; el camino y el río seguían rumbo al norte uno junto al otro. Delante se elevaba un macizo peñasco: el Diente de Cronos, o Cerro Tac. Por una garganta venía el tramo norte del Evander. Los dos tramos se unían y pasaban entre el Tac y el peñasco donde se erguía el castillo Tintzin Fyral.

El duque Odo se anunció a las puertas y fue llevado por un camino zigzagueante ante la presencia de Faude Carfilhiot.

Dos días después partió y regresó hasta la ciudad de Lyonesse por donde había venido. Se apeó en el patio de la armería, se sacudió el polvo de la capa y fue a ver al rey Casmir.

Haidion, siempre eco de rumores, reverberó de inmediato con noticias de la inminente visita de un importante personaje, el señor de cien misterios: Faude Carfilhiot de Tintzin Fyral.

7

Suldrun estaba sentada en el naranjal con sus dos doncellas favoritas: Lia, hija de Tandre, duque de Sondbehar, y Tuissany, hija del conde de Merce. Lia ya había oído hablar mucho de Carfilhiot.

—¡Es alto y fuerte, y tan orgulloso como un semidiós! ¡Dicen que su mirada fascina a todos quienes lo observan!

—Parece ser un hombre imponente -dijo Tuissany, y ambas muchachas miraron de soslayo a Suldrun, quien movió los dedos con desdén.

—Los hombres imponentes se toman a sí mismos demasiado en serio -dijo Suldrun-. Sólo saben quejarse y dar órdenes.

—¡Hay mucho más! -declaró Lia-. Me lo dijo mi costurera, quien se lo oyó decir a la dama Pedreia. Parece que Faude Carfilhiot es muy romántico. Todas las noches ve despuntar las estrellas desde una alta torre, languideciendo.

—¿Languideciendo? ¿Por qué?

—De amor.

—¿Y quién es la altiva doncella que le causa tanto dolor?

—Eso es lo curioso. Es imaginaria. Él adora a esta doncella de sus sueños.

—Me cuesta creerlo -dijo Tuissany-. Sospecho que debe de pasar más tiempo en la cama con doncellas verdaderas.

—Eso no lo sé. A fin de cuentas, los rumores pueden ser exagerados.

—Será interesante descubrir la verdad -dijo Tuissany-. Pero aquí viene tu padre, el rey.

Lia y Tuissany se pusieron de pie y Suldrun las imitó, aunque más despacio. Todas hicieron una reverencia formal. El rey Casmir se les Acercó.

-Doncellas, deseo hablar con la princesa sobre un asunto privado. Por favor, dejadnos a solas unos instantes.

Lia y Tuissany se retiraron. El rey Casmir escudriñó a Suldrun un momento. Suldrun desvió los ojos con aprensión, sintiendo un nudo en el estómago.

El rey Casmir cabeceó bruscamente, como si corroborara una idea personal. Habló con voz portentosa.

—Sabrás que esperamos la visita de una persona importante, el duque Carfilhiot de Valle Evander.

—Lo he oído, sí.

—Estás en edad de casarte. Si el duque Carfilhiot te encuentra atractiva, yo contemplaría esa posibilidad con agrado, y se lo haré saber.

Suldrun alzó los ojos hacia la cara de barba dorada.

-Padre, no estoy preparada para eso. No tengo el menor interés en compartir la cama con un hombre.

El rey Casmir asintió.

—Ese sentimiento es adecuado en una doncella casta e inocente. No me desagrada. Aun así, tales aprensiones deben ceder ante los asuntos de estado. La amistad del duque Carfilhiot es vital para nuestros intereses. Pronto te acostumbrarás a la idea. Por tanto, tu conducta hacia el duque Carfilhiot debe ser amable y grácil, aunque sin exageraciones. No lo acoses con tu compañía. La reserva y la reticencia estimulan a un hombre como Carfilhiot. De todas formas, no seas esquiva ni fría.

—Padre -exclamó Suldrun con desesperación-, ¡no tendré que fingir reticencia! ¡No estoy preparada para el matrimonio! ¡Tal vez nunca lo esté!

—Silencio -ordenó el rey Casmir-. El pudor es grato, incluso atractivo, en dosis moderadas. Pero cuando se ejerce en exceso se vuelve fatigoso. Carfilhiot no debe pensar que eres una mojigata. Éstos son mis deseos. ¿Está claro?

—Padre, entiendo muy bien tus deseos.

—Bien. Asegúrate de que influyan en tu conducta.

Una procesión de veinte caballeros y hombres armados bajó por el Sfer Arct y entró en la ciudad de Lyonesse. Los encabezaba el duque Carfilhiot, erguido y aplomado: un hombre de pelo negro y ensortijado, tez clara, rasgos finos y regulares, aunque un tanto austeros, salvo por la boca, que era la de un poeta sentimental.

La compañía se detuvo en el patio de la Armería. Carfilhiot desmontó y un par de palafreneros vestidos con colores verde espliego de Haidion se llevaron su caballo. Su séquito también desmontó y se alineó detrás de él.

El rey Casmir bajó de la terraza superior y cruzó el patio. El duque Carfilhiot hizo una reverencia convencional, y su gente le imitó.

-¡Bienvenido! -dijo el rey Casmir-. ¡Bienvenido a Haidion!. Tu hospitalidad me honra -dijo Carfilhiot con voz firme, rica y bien modulada, aunque carente de resonancia.

-Te presento a Mungo, mi senescal. El te mostrará tus aposentos. Se servirá una colación, y cuando estés cómodo tomaremos un refrigerio informal en la terraza.

Una hora más tarde Carfilhiot se presentó en la terraza. Se había puesto un blusón de rayas grises y negras, con pantalones negros y zapatos negros: un atuendo inusitado que realzaba su ya dramática presencia. El rey Casmir lo esperaba junto a la balaustrada. Carfilhiot se le acercó y se inclinó.

—Rey Casmir, ya encuentro mi visita muy placentera. El palacio Haidion es el más espléndido de las Islas Elder. El panorama de la ciudad y el mar es incomparable.

—Espero que tu visita se repita a menudo -repuso el rey Casmir con formal afabilidad-. A fin de cuentas, somos vecinos.

—¡Es cierto! -dijo Carfilhiot-. Lamentablemente, me acucian problemas que me obligan a permanecer en mi hogar. Problemas, por suerte, desconocidos para Lyonesse.

El rey Casmir enarcó las cejas.

-¿Problemas? ¡No somos inmunes a ellos! ¡Tengo tantos problemas como troicinos hay en Troicinet!

Carfilhiot rió cortésmente.

—En su momento intercambiaremos conmiseraciones.

—Preferiría intercambiar preocupaciones.

—¿Mis salteadores, bandidos y barones renegados, a cambio de tu bloqueo? Sería mal negocio para ambos.

—Para convencerme, podrías incluir un millar de tus ska.

—Con mucho gusto, si fueran mis ska. Por alguna extraña razón, eluden Ulflandia del Sur, aunque asolan el norte con entusiasmo.

Un par de heraldos tocaron una dulce y estridente fanfarria para anunciar la aparición de la reina Sollace y un séquito de damas.

El rey Casmir y Carfilhiot se volvieron para saludarla. El rey presento a su huésped. La reina Sollace agradeció los cumplidos de Carfilhiot con una mirada blanda que éste ignoró grácilmente.

Transcurrió el tiempo. El rey Casmir se inquietó. Cada vez con más frecuencia miraba hacia el palacio por encima del hombre. Por último, le murmuró unas palabras a un lacayo, y pasaron otros cinco minutos.

Los heraldos alzaron los clarines y tocaron otra fanfarria. Suldrun apareció en la terraza a la carrera, contoneándose como si la hubieran empujado; detrás de ella, en las sombras, se vio por un instante la cara consternada de Desdea.

Suldrun se acercó a la mesa con expresión grave. Su vestido, de tel$_a$ suave y rosada, le ceñía la silueta; rizos dorados le sobresalían de una gorra blanca y redonda para caerle sobre los hombros.

Suldrun avanzó despacio, seguida por Lia y Tuissany. Se detuvo y miró hacia la terraza, rozando a Carfilhiot con los ojos. Un mayordomo se le acercó con una bandeja; Suldrun y sus doncellas cogieron copas de vino y luego se quedaron púdicamente aparte, murmurando.

El rey Casmir observó con ceño fruncido y al fin se volvió hacia Mungo, su senescal.

-Informa a la princesa que la estamos esperando.

Mungo comunicó el mensaje. Suldrun escuchó boquiabierta. Pareció suspirar, cruzó la terraza, se detuvo ante el padre y se inclinó en una desganada reverencia.

-Princesa Suldrun -declaró Mungo con voz resonante-, me honra presentaros al duque Faude Carfilhiot de Valle Evander.

Suldrun inclinó la cabeza; Carfilhiot, sonriendo, se inclinó para besarle la mano. Luego irguió la cabeza y la miró a la cara.

—Los rumores sobre la gracia y belleza de la princesa Suldrun han cruzado las montañas hasta llegar a Tintzin Fyral -dijo-. Veo que no eran exagerados.

—Duque, espero que no hayas escuchado esos rumores -contestó Suldrun con voz monótona-. Estoy segura de que me desagradarían si los oyera.

El rey Casmir, con mal ceño, intentó interponerse, pero Carfilhiot habló primero.

-¿De veras? ¿Por qué?

Suldrun se negó a mirar a su padre.

—Estoy destinada a ser algo que no escogí ser.

—¿No disfrutas de la admiración de los hombres?

—No he hecho nada admirable.

—Tampoco una rosa, ni un zafiro de muchas facetas.

—Son adornos. No tienen vida propia.

—La belleza no es indigna -rezongó el rey Casmir-. Es un don con cedido a unos pocos. Nadie, ni siquiera la princesa Suldrun, preferiría la fealdad.

Suldrun abrió la boca para decir: «Ante todo, yo preferiría estar en otra parte.» Pero lo pensó dos veces y cerró la boca.

-La belleza es un atributo muy especial -declaró Carfilhiot-. ¿Quién fue el primer poeta? Fue él quien inventó el concepto de belleza.

El rey Casmir se encogió de hombros y bebió de su copa de cristal purpúreo.

-Nuestro mundo -continuó Carfilhiot con voz clara y musical- un lugar terrible y maravilloso, donde el poeta apasionado que ansia el ideal de la belleza casi siempre resulta frustrado.

Suldrun, las manos entrelazadas, se estudió las yemas de los dedos.

-Parece que tienes tus reservas -dijo Carfilhiot. _ Tu «poeta apasionado» podría ser una compañía muy aburrida. Carfilhiot se llevó la mano a la frente, remedando un gesto de ultraje. _ Eres tan despiadada corno Diana. ¿No sientes piedad por nuestro poeta apasionado, ese pobre aventurero soñador?

-Tal vez no. Parece sensiblero y egoísta, como mínimo. El emperador romano Nerón, que bailó al son de las llamas de su ciudad ardiente, era quizás un poeta apasionado.

El rey Casmir se impacientó, pues esa conversación le resultaba frívola y vana. Aún así, Carfilhiot parecía disfrutarla. Quizá la tímida Suldrun fuera más lista de lo que él había imaginado.

—Esta conversación me resulta interesantísima -le dijo Carfilhiot a Suldrun - . Espero que la continuemos en otra oportunidad.

—En verdad, duque Carfilhiot- repuso Suldrun con su voz más formal-, mis ideas no son profundas. Me avergonzaría exponerlas ante una persona de tu experiencia.

—Como desees - dijo Carfilhiot - . De todas formas, permíteme el simple placer de tu compañía.

El rey Casmir se apresuró a intervenir antes de que la imprevisible Suldrun dijera algo ofensivo.

-Duque Carfilhiot, veo a ciertos notables del reino que aguardan para ser presentados.

Luego el rey Casmir llevó a Suldrun aparte.

-¡Me sorprende tu conducta ante el duque Carfilhiot! Causas más daño del que imaginas. ¡Su buena voluntad es indispensable para nuestros planes!

De pie ante la majestuosa figura de su padre, Suldrun se sintió débil e indefensa.

-Padre - dijo con voz plañidera -, no me obligues a unirme al duque Carfilhiot.

¡Me asusta su compañía!

El rey Casmir estaba preparado para ese reclamo lastimero. Su respuesta fue inexorable:

-¡Bah! Eres tonta e irreflexiva. Hay partidos peores que el duque Carfilhiot, te lo aseguro. Se hará lo que yo decida.

- Suldrun agachó la cabeza. Aparentemente no tenía nada más que decir. El rey Casmir se alejó, tomó por la Galería Larga y subió a sus aposentos. Suldrun lo siguió con los ojos, apretando, los puños con rabia. ^e volvió y corrió galería abajo para salir a la evanescente luz de la tarde. Atravesó la arcada, cruzó la vieja puerta y bajó al jardín. El sol, bajo en el cielo, arrojaba una luz sombría bajo las altas nubes; el jardín parecía frío y remoto.

Suldrun caminó por el sendero, dejó atrás las ruinas, se sentó bajo el tilo, abrazándose las rodillas, y reflexionó sobre el destino que aparentemente la esperaba. Parecía indudable que Carfilhiot optaría por desposarla; la llevaría a Tintzin Fyral, y allí, a su antojo, exploraría los secretos de su cuerpo y de su mente. Las nubes taparon el sol; sopló un viento frío. Suldrun tiritó, se levantó y regresó por donde había venido, despacio, la cabeza gacha. Subió a sus aposentos, donde Desdea le dio una enérgica reprimenda.

-¿Dónde has estado? Por orden de la reina debo ponerte ropa apropiada; habrá un banquete y danzas. Tu baño está preparado.

Suldrun se quitó la ropa con desgana y entró en una tina de mármol, llena de agua tibia hasta el borde. Sus doncellas la frotaron con jabón de aceite de oliva y ceniza de aloe, luego la enjuagaron con agua perfumada de luisa y la secaron con toallas de algodón. Le cepillaron el cabello hasta que quedó brillante. Le pusieron un vestido azul oscuro y, en la cabeza, una diadema de plata incrustada con tablillas de lapislázuli.

Desdea retrocedió para contemplarla.

-No puedo hacer más por ti. Sin duda eres atractiva. Sin embargo falta algo. Debes ser más seductora... ¡No en exceso, por supuesto! Dale a entender que sabes lo que se propone. La picardía en una muchacha es como sal en la carne... Ahora, tintura de dedalera, para hacer brillar tus ojos.

Suldrun dio un paso atrás.

-¡No quiero!

Desdea sabía que era inútil discutir con Suldrun.

—¡Eres la criatura más terca que existe! Como de costumbre, te saldrás con la tuya.

—Si así fuera -rió amargamente Suldrun-, no iría al baile.

—Vamos, pequeña insolente. -Desdea besó la frente de Suldrun-. Es pero que la vida baile al son de tu melodía... Ven ahora al banquete. Te ruego que seas cortés con el duque Carfilhiot, pues tu padre tiene esperanzas de que haya compromiso.

En el banquete, el rey Casmir y la reina Sollace ocuparon la cabecera de la gran mesa, con Suldrun a la derecha del padre y Carfilhiot a la izquierda de la reina Sollace.

Suldrun estudió a Carfilhiot de soslayo. Con esa tez clara, el tupido pelo negro y los ojos lustrosos, era innegablemente bien parecido, casi hasta en exceso. Comía y

bebía grácilmente; su conversión era gentil; tal vez su única afectación era la modestia: hablaba poco de sí mismo, así, a Suldrun le costaba mirarlo a los ojos, y cuando le habló, como la ocasión lo exigía, las palabras le salieron con dificultad.

Carfilhiot intuía su aversión, o así lo creía Suldrun, y eso sólo servía para estimular su interés. Era aún más galante, como si procurara vencer el rechazo de Suldrun a fuerza de caballerosidad. Entretanto, como una fría ráfaga Suldrun notó la cuidadosa atención de su padre, hasta el extremo que empezó a perder la compostura. Trató de comer algo, pero no pudo.

Extendió la mano hacia su copa y sus ojos se cruzaron con los de Carfilhiot. Por un instante quedó petrificada. Sabe lo que estoy pensando pensó. Lo sabe, y ahora sonríe, como si ya le perteneciera. Suldrun se obligó a mirar el plato. Sin dejar de sonreír, Carfilhiot se volvió hacia la reina Sollace para escuchar sus comentarios.

En el baile, Suldrun intentó pasar inadvertida entre sus doncellas, pero fue en vano. Eschar, el subsenescal, fue a buscarla y la llevó ante el rey Casmir, la reina Sollace, el duque Carfilhiot y otros altos dignatarios. Cuando empezó la música, estaba junto al duque, y no se atrevió a rechazarlo.

Siguieron los compases calladamente de un lado a otro, inclinándose, volviéndose con gracilidad, entre sedas multicolores y satenes suspirantes. Desde seis macizos candelabros, mil velas inundaban la sala con una luz suave.

Cuando cesó la música, Carfilhiot apartó a Suldrun a un extremo del salón.

—No sé que decirte -dijo el duque-. Tu actitud es tan glacial que raya en lo amenazador.

—Duque -replicó Suldrun con su voz más formal-, no estoy habituada a estas celebraciones, y en realidad no me divierten.

—¿De modo que preferirías estar en otra parte?

Suldrun miró hacia Casmir, quien estaba rodeado por los notables de la corte.

—Mis preferencias, sean cuales fueren, parecen carecer de peso salvo para mí misma. Eso me han dado a entender.

—Pues te equivocas. A mí, por lo pronto, me interesan tus preferencias. En realidad te considero muy especial.

La única reacción de Suldrun fue un gesto de indiferencia, y el airoso aplomo de Carfilhiot se convirtió en tensión, incluso en brusquedad.

-Entretanto, ¿tu opinión es que soy una persona vulgar, monótona y tal vez algo aburrida? -dijo con la esperanza de suscitar un torrente de tímidas negaciones.

-Señor duque -dijo Suldrun con voz distraída, mirando hacia otra parte-, eres el huésped de mi padre. No me atrevería a formarme semejante opinión, ni ninguna otra.

Carfilhiot soltó una risa extraña y Suldrun se volvió con intrigado sobresalto para observar una suerte de fisura en el alma de Carfilhiot que pronto recobró la compostura. Nuevamente galante, Carfilhiot extendió las manos para expresar una cortés y bienhumorada frustración.

—¿Debes ser tan distante? ¿Tan deplorable soy? Suldrun recurrió nuevamente a su fría conducta.

—Por cierto, no me has dado razones para formarme tales juicios.

—¿Pero no es esa una pose artificial? Debes saber que eres admirada. Por lo pronto, yo estoy ansioso de granjearme tu opinión favorable.

—Duque, mi padre quiere casarme. Eso es sabido. Él me pone en un trance difícil. No sé nada del enamoramiento ni del amor.

Carfilhiot le tomó ambas manos y la obligó a mirarle de frente.

-Te revelaré algunos arcanos. Las princesas rara vez se casan con sus enamorados. En cuanto al amor, con gusto enseñaría a una alumna tan inocente y tan bella. Aprenderías de la noche a la mañana, por así decirlo.

Suldrun apartó las manos.

-Volvamos donde los demás.

Carfilhiot escoltó a Suldrun hasta su lugar. Poco después la princesa informó a la reina Sollace que no se sentía bien, y se fue del salón. El rey Casmir, exaltado por la bebida, no lo advirtió.

En el prado de Derfwy, tres kilómetros al sur de la ciudad de Lyonesse, el rey Casmir ordenó un espectáculo y una procesión para celebrar la presencia de su huésped de honor, Faude Carfilhiot, duque de Valle Evander y señor de Tintzin Fyral. Los preparativos fueron complejos y generosos. Desde el día anterior giraban capones sobre las brasas, bien sazonados con aceite, zumo de cebollas, ajo y jarabe de tamarindo; ahora estaban a punto y un olor tentador invadía el prado. Había bandejas atiborradas de hogazas de pan blanco, y a un lado, seis cubas de vino esperaban tan sólo a que les abrieran los tapones.

Las aldeas vecinas habían enviado jóvenes hombres y mujeres en trajes de fiesta; al son de tambores y gaitas, bailaron jigas hasta que el sudor les perló la frente. Al mediodía unos payasos pelearon con vejigas y espadas de madera, y caballeros de la corte se trabaron luego en una justa con lanzas que tenían cojines de cuero en las puntas[10].

Entretanto, llevaron la carne asada a una mesa donde la trocearon. Que deseaban disfrutar de la generosidad del rey se llevaban los trozos hogazas, mientras el vino caía burbujeando de las espitas. El rey Casmir y Carfilhiot miraron la justa desde una plataforma elevada» en compañía de la rema Sollace, la princesa Suldrun, el príncipe Cassander y otras personas de alto rango. El rey Casmir y Carfilhiot atravesaron luego el prado para ver una competición de tiro de arco, y conversaron al son del chasquido y el siseo de las flechas. Dos miembros del séquito de Carfilhiot participaron en la competición, y disparaban cotí tal destreza que el rey Casmir manifestó su admiración.

—Dispongo de una fuerza relativamente pequeña -respondió Carfilhiot-, y todos deben destacar en el uso de las armas. Calculo que cada uno de mis hombres equivale a diez soldados comunes. Vive y muere por el acero. No obstante, envidio tus doce grandes ejércitos.

[10] Aún no se había desarrollado el torneo donde caballeros con armadura hacían justas con lanzas o remedaban batallas. Las competencias de este tiempo y lugar eran acontecimientos relativamente modestos (luchas, carreras de caballos, salto con garrocha) y la aristocracia rara vez participaba en ellos.

—Es bueno comandar doce ejércitos -resopló el rey Casmir-, y gracias a ellos el rey Audry no duerme bien. Aun así, doce ejércitos son inútiles contra los troicinos. Navegan a lo largo de mis costas, ríen y se burlan, se acercan a mi puerto y me muestran el trasero.

—Pero sin ponerse a tiro de arco.

—Desde luego que no.

—Es ultrajante.

—Mis ambiciones no son secretas -declaró el rey Casmir-. Debo dominar Dahaut, someter a los ska y derrotar a los troicinos. Devolveré el trono Evandig y la mesa Cairba an Meadhan a sus lugares legítimos y una vez más un solo rey gobernará las Islas Elder.

—Es una noble ambición -dijo grácilmente Carfilhiot-. Si yo fuera rey de Lyonesse, pensaría del mismo modo.

—La estrategia no es fácil. Puedo avanzar hacia el sur contra los troicinos, con los ska como aliados; o internarme en las Ulflandias, suponiendo que el duque de Valle Evander me conceda libre paso por Tintzin Tyral. Luego mis ejércitos echarían a los ska de la costa, someterían a los godehanos y se volverían hacia el este para su campaña definitiva en Dahaut. Con una flota de mil naves dominaría Troicinet, y las Islas Elder serían nuevamente un solo reino. El duque de Valle Evander sería entonces duque de Ulflandia del Sur.

—Es una idea atractiva, y creo que plausible. Mis propias ambiciones no quedan afectadas; en realidad, me contento con Valle Evander. Tengo otro tipo de aspiración. Con toda franqueza, me he prendado de la princesa Suldrun. La considero la más bella de las criaturas vivientes. ¿Sería Presuntuoso de mi parte pedir su mano en matrimonio?

-Lo consideraría una propuesta muy apropiada y auspiciosa.

-Me alegra oír tu aprobación. ¿Qué dirá la princesa Suldrun? No ha manifestado sus favores.

—Es un poco caprichosa. Hablaré con ella. Mañana ambos tomaréis vuestros votos de compromiso en un rito ceremonial, y la boda se celebrará a su debido tiempo.

—Es una perspectiva alentadora para mí. Espero que también lo sea para la princesa.

Al caer la tarde, la carroza real regresó a Haidion, con el rey Casmir la rema Sollace y la princesa Suldrun. Carfilhiot y el joven príncipe Cassander la seguían a caballo.

El rey Casmir le habló a Suldrun con voz firme:

-Hoy he deliberado con el duque Carfilhiot, y se declara prendado de ti. La oportunidad es ventajosa y acepté vuestro compromiso.

Suldrun le miró atónita. Sus peores temores se habían cumplido. Al fin logró articular palabra.

-¿Acaso no me crees? ¡No quiero casarme ahora, y mucho menos con Carfilhiot! ¡No me agrada en absoluto!

El rey Casmir clavó en Suldrun sus ojos azules y redondos.

-¡Estoy harto de tu petulancia! ¡Carfilhiot es un hombre noble y apuesto! Tus prevenciones son mero capricho. Mañana al mediodía te comprometerás con Carfilhiot, y en tres meses te casarás. No hay más que decir.

Suldrun se hundió en los cojines. La carroza avanzó por la carretera bamboleándose sobre los resortes de madera de carpe. El sol parpadeaba entre los álamos que bordeaban el camino. A través de sus lágrimas, Suldrun observó el juego de luces y sombras en la cara de su padre. Con voz suave y quebrada intentó una última súplica:

-¡Padre, no me impongas esta boda!

El rey Casmir escuchó en silencio y desvió la cara sin responder. Suldrun, angustiada, buscó apoyo en su madre, pero sólo encontró reprobación.

—Estás en edad de casarte, como cualquiera que tenga ojos puede ver -señaló con voz cortante-. Es hora de que te vayas de Haidion. Con tus ensoñaciones y delirios no nos traes ninguna alegría.

—Como princesa de Lyonesse -dijo el rey Casmir-, no conoces fatigas ni penurias. Te vistes de suave seda y disfrutas de lujos a los que ninguna mujer común puede aspirar. Como princesa de Lyonesse también debes someterte a los dictados de la política, tal como lo hago yo. boda se celebrará. Termina con esa actitud despectiva y trata al duque con amabilidad. No quiero hablar más del tema.

Cuando llegaron a Haidion, Suldrun fue en seguida a sus aposentos. Una hora después, Desdea la encontró mirando el fuego.

-Vamos -dijo Desdea-. El abatimiento afloja las carnes y amarillea la piel ¡Mejora ese humor! El rey desea que estés presente en la cena, dentro de una hora.

-Prefiero no ir.

—¡Pero debes hacerlo! El rey lo ha ordenado, e iremos a la cena, sin rodeos. Te pondrás ese terciopelo verde oscuro que te sienta tan bien, para que todas las demás mujeres parezcan pescados. Si yo fuera más jo ven, los dientes me castañetearían de celos. No entiendo por qué estás enfurruñada.

—No me agrada el duque Carfilhiot.

—Cállate. El matrimonio lo cambia todo. Tal vez llegues a adorarle; entonces reirás al recordar tus tontos caprichos. Ahora, quítate esa ropa. ¡Vamos! ¡Piensa cómo será cuando el duque Carfilhiot dé la orden! ¡Sosia! ¿Dónde está esa criada tan irresponsable? ¡Sosia! Cepilla el cabello de la princesa, cien veces de cada lado. ¡Esta noche debe relucir como un río de oro!

En la cena Suldrun trató de adoptar una actitud impersonal. Probó un trozo de paloma asada; bebió media copa de vino claro. Cuando le hablaban, respondía cortésmente, pero era obvio que pensaba en otra cosa. En una ocasión, cuando alzó la cabeza, su mirada se cruzó con la de Carfilhiot, y por un momento observó esos ojos radiantes como un pájaro fascinado.

Desvió los ojos y estudió meditativamente el plato. Carfilhiot era innegablemente gallardo, valeroso y apuesto. ¿Por qué su rechazo? Sabía que el instinto no la engañaba. Carfilhiot era un ser retorcido, hirviente de rencores y rarezas. Unas palabras le entraron en la mente como si vinieran de otra parte: Para Carfilhiot la

belleza no era algo para adorar y amar sino para arrebatar y lastimar.

Las damas se retiraron a la sala de la reina; Suldrun corrió a sus aposentos.

Por la mañana temprano, una breve lluvia llegó del mar, limpió la vegetación y asentó el polvo. A media mañana el sol brillaba entre jirones de nubes, y arrojó sombras fugaces sobre la ciudad. Desdea le puso a Suldrun un vestido blanco con gabán blanco, con bordados rosados, amarillos y verdes, y una pequeña gorra blanca en una diadema dorada incrustada con granates.

Cuatro preciosas alfombras cubrían la terraza de un extremo al otro, desde la imponente entrada principal de Haidion hasta una mesa cubierta de grueso lino blanco. Antiguos floreros de plata de gran altura desbordaban de rosas blancas; la mesa sostenía el cáliz sagrado de los reyes lioneses: un recipiente de plata de treinta centímetros de altura, con caracteres tallados que ya no eran inteligibles en Lyonesse.

Al acercarse el mediodía, empezaron a llegar dignatarios con túnicas ceremoniales y antiguos emblemas.

Al mediodía llegó la reina Sollace. El rey Casmir la escoltó hasta su trono. Detrás vino el duque Carfilhiot, escoltado por el duque Tandre de Sondbehar.

Tras un instante, el rey Casmir miró hacia la puerta por donde debía entrar la princesa Suldrun, del brazo de su tía Desdea. En cambio, sólo notó movimientos agitados. Pronto vio que Desdea lo llamaba con señas.

El rey Casmir se levantó del trono y regresó al palacio, desde donde Desdea gesticulaba en confusión y desconcierto.

El rey Casmir miró alrededor y se volvió hacia Desdea.

—¿Dónde está la princesa Suldrun? ¿Cuál es la causa de tan indignan te demora?

—¡Estaba preparada! -exclamó Desdea-. ¡Estaba bella como un ángel! La conduje abajo, y ella me seguía. Fui por la galería, con un extraño presentimiento. Me detuve y me volví para mirar, y ella estaba allí, pálida como un lirio. Dijo algo, pero no pude oír. Creo que dijo: «¡No puedo, no puedo!» Y luego salió por la puerta lateral y echó a correr bajo la arcada. La llamé, pero en vano. Ni siquiera volvió la cabeza.

El rey Casmir regresó a la terraza. Se detuvo, miró el semicírculo de caras inquisitivas.

-Pido la indulgencia de los presentes -dijo con voz áspera y monótona-. La princesa Suldrun ha sufrido una indisposición. No se realizará la ceremonia. Se ha preparado una colación. Por favor, servios a gusto.

El rey Casmir volvió a entrar en el palacio. Desdea estaba a un lado, el pelo desaliñado, los brazos colgando como cuerdas.

El rey Casmir la miró unos segundos y luego salió. Caminó por la arcada, pasó bajo la Muralla de Zoltra Estrella Brillante, cruzó la puerta de madera y entró en el viejo jardín. Allí estaba Suldrun, sentada en una columna rota, los codos en las rodillas y la barbilla entre las manos.

El rey Casmir se detuvo a varios pasos de ella. Suldrun se volvió despacio, los ojos grandes, la boca floja.

—Has venido a este lugar contraviniendo mis órdenes -dijo el rey Casmir.

—Así es. Sí -concedió Suldrun.

-Inexcusablemente has manchado el honor del duque Carfilhiot. Suldrun movió la boca, pero no pudo hablar.

-Por un frívolo capricho -continuó el rey Casmir- has venido aquí en vez de asistir obedientemente al lugar requerido. Por tanto, quédate en este lugar, día y noche, hasta que el daño que me has causado se atempere, o hasta que mueras. Si te marchas de aquí, serás esclava de quien primero te reclame, sea caballero o labriego, idiota o vagabundo. Serás ¿e su propiedad.

El rey Casmir se volvió, caminó sendero arriba, pasó la puerta y la cerró con fuerza.

Suldrun se volvió despacio, la cara inexpresiva y casi serena. Miró hacia el mar, donde rayos de sol atravesaban las nubes y caían en él.

Un grupo silencioso esperaba al rey Casmir en la terraza. El miró a ambos lados.

-¿Donde está el duque Carfilhiot?

El duque Tandre de Sondbehar se le acercó.

—Majestad, esperó un minuto después que tu partida. Luego llamó a su caballo y se marchó de Haidion con su séquito.

—¿Qué dijo? - exclamó el rey Casmir - . ¿No dejó ningún mensaje?

—Majestad - repuso el duque Tandre - , no dijo una palabra.

El rey Casmir fulminó con la mirada a los presentes, luego se volvió y en dos zancadas entró en el palacio Haidion.

El rey Casmir caviló durante una semana, soltó una maldición y se puso a redactar una carta. La versión final decía:

Para el noble duque
Faude Carfilhiot
en el castillo de Tintzin Fyral.

Noble señor:

Escribo con dificultad estas palabras, en referencia a un episodio que me ha colmado de vergüenza. No puedo ofrecer las disculpas apropiadas, pues soy víctima de las circunstancias tanto como tú, tal vez más. Sufriste una afrenta que comprensiblemente causó tu exasperación. No obstante, no hay duda, de que tu dignidad está por encima de los caprichos de una tonta e impertinente doncella. Por mi parte, he perdido el privilegio de unir nuestras casas mediante un vínculo marital.

A pesar de todo, quiero expresarte mi pesar porque esto haya ocurrido en Haidion y así mancillado mi hospitalidad.

Confío en que tu generosa tolerancia te permita seguir considerándome un

amigo y aliado en empresas futuras.

Con mi mayor consideración,

Casmir, rey de Lyonesse.

Un mensajero llevó la carta a Tintzin Fyral. A su debido momento regresó con una respuesta.

Para su augusta, majestad, Casmir, rey de Lyonesse.

Estimado señor:

Ten la certeza de que las emociones que me produjo el episodio a que te refieres, aunque surgieron en mí como una tormenta (comprensiblemente, espero), se esfumaron con la misma rapidez, y me dejaron avergonzado por los estrechos límites de mi consideración. Convengo en que los caprichos de una doncella no deberían comprometer nuestra asociación personal. Como siempre, puedes contar con mi sincero respeto y mi gran esperanza de que tus justas y legítimas aspiraciones se realicen. Cuando desees visitar Valle Evander, ten la certeza de que me agradará tener la oportunidad de ofrecerte la hospitalidad de Tintzin Fyral.

Tu amigo,

Carfilhiot.

El rey Casmir estudió la carta con atención. Aparentemente Carfilhiot no le guardaba rencor; aun así, sus declaraciones de buena voluntad, aunque fervientes, podrían haber ido más lejos y ser más específicas.

8

El rey Granice de Troicinet era un hombre delgado, entrecano y anguloso, de modales secos y bastante tranquilo hasta que el curso de los acontecimientos se volvía desfavorable, en cuyo caso despotricaba a más no poder. Había deseado enormemente un hijo y heredero, pero la reina Baudille le dio cuatro hijas sucesivas, cada cual nacida al son de las quejas de Granice. La primera hija era Lorissa, la segunda Aethel, la tercera Ferniste, la cuarta Byrin; luego Baudille quedó estéril y el hermano de Granice, el príncipe Arbamet, se convirtió en presunto heredero del trono. El segundo hermano de Granice, el príncipe Ospero, un hombre de personalidad complicada y constitución algo frágil, no sólo carecía de aspiraciones al trono sino que sentía tanta aversión por la formalidad y los artificios de la vida cortesana que permanecía casi siempre en su residencia, Watershade, en el centro del Ceald, la llanura interior de Troicinet. La esposa de Ospero, Amor, había muerto al dar a luz a su único hijo, Aulas, quien con el tiempo se convirtió en un fornido joven de anchos hombros y mediana estatura, tenso y musculoso, con pelo rubio oscuro que le llegaba hasta las orejas y los ojos grises.

Watershade ocupaba un agradable lugar junto al pequeño lago Janglin, con colinas al norte y al sur, y el Ceald al oeste. Originariamente, Watershade había servido para custodiar el Ceald, pero habían transcurrido trescientos años desde la última incursión armada a través de sus puertas, y las defensas habían caído en un estado de pintoresco deterioro. La armería guardaba silencio, salvo cuando se forjaban palas y herraduras; nadie recordaba cuándo se había levantado por última vez el puente levadizo. Las macizas y redondas torres de Watershade se erguían mitad en el agua y mitad en la costa, junto a árboles que sobresalían de entre 'os tejados cónicos.

En primavera los mirlos volaban en bandadas sobre el lago, y los cuervos giraban en el cielo, dejando oír sus graznidos a lo lejos. En verano,

las abejas zumbaban en las moreras y el aire olía a juncos y a sauce húmedo. Por la noche los cuclillos cantaban en el bosque y por la mañana pardas truchas y salmones mordían el anzuelo apenas tocaba el agua. Ospero, Aulas y sus frecuentes huéspedes cenaban en la terraza y observaban las gloriosas puestas de sol de Janglin. En otoño, las hojas cambiaban de color y los graneros se atiborraban con los frutos de la cosecha. En invierno ardían fuegos en todos los hogares y la blanca luz del sol se reflejaba en el lago, mientras los salmones y las truchas permanecían cerca del fondo y se negaban a morder el anzuelo

El temperamento de Ospero era más poético que práctico. No se interesaba mucho por lo que sucedía en el real palacio Miraldra ni por la guerra contra Lyonesse. Tenía vocación de erudito y anticuario. Para la educación de Aillas hizo venir a Watershade a sabios de gran reputación; Aillas recibió instrucción en matemáticas, astronomía, música, geografía, historia y literatura. El príncipe Ospero sabía poco de técnicas marciales, y delegó esta fase de la educación de Aillas en Tauncy, su mayordomo, un veterano de muchas campañas. Aillas aprendió a usar el arco, la espada y también ese recóndito arte de los bandidos galaicos: el de arrojar el cuchillo.

-Este uso del cuchillo -declaraba Tauncy- no es cortés ni caballeresco. Es más bien el recurso del desesperado, una treta del hombre que debe matar para sobrevivir hasta el día siguiente. El cuchillo arrojado es eficaz hasta diez metros; para mayor distancia, es mejor la flecha. Pero si el enemigo está cerca, una batería de cuchillos es una confortante compañía.

»Como te decía, prefiero la espada corta al equipo pesado que usa el caballero.

Con mi espada corta puedo mutilar a un hombre con armadura completa en medio minuto, o matarlo si prefiero. Es la supremacía de la habilidad sobre la fuerza bruta. ¡Ten! Toma este espadón, atácame.

Aillas alzó el arma dubitativamente y dijo:

—Temo cortarte en dos.

—Hombres más fuertes que tú lo han intentado, ¿y quién está aquí para contarlo? ¡Ataca con ímpetu!

Aillas atacó; la hoja fue desviada. Lo intentó de nuevo; Tauncy lo eludió y el espadón voló de las manos de Aillas.

—Una vez más -dijo Tauncy-. ¿Ves de qué se trata? ¡Abajo, al costa do, fuera! Tú debes dirigir el arma con todo tu peso. Yo me interpongo, me aparto, la espada se te va de las manos. Apuñalo las hendeduras de la armadura: entra mi espada y sale tu vida.

—Es una habilidad útil -dijo Aillas-. Especialmente contra los ladrones de gallinas.

—Ja! No vivirás en Watershade toda tu vida... Nuestra región esta

la guerra. Deja que yo me encargue de los ladrones de gallinas. Ahora, continuemos. Caminas por las callejas de Avallon; entras en una taberna a beber vino. Un energúmeno afirma que quisiste seducir a su esposa; empuña su machete y se te abalanza. ¡Ahora! ¡Con el cuchillo! ¡Desenvaina y arroja! ¡Todo en un solo movimiento! Avanzas, extraes el cuchillo del cuello del villano, lo limpias en su manga. Si de veras te interesa la esposa del muerto, despídete de ella. El episodio te ha abatido el ánimo. Pero otro esposo te ataca desde el otro lado. ¡Deprisa!

Así continuó la lección. Al final, Tauncy dijo:

- Considero que el cuchillo es un arma muy elegante. Aun al margen de su eficacia, hay belleza en su vuelo, y se clava profundamente en el blanco; hay un espasmo de placer cuando penetra.

En la primavera del año en que cumplió los dieciocho, Aillas se alejó sombríamente de Watershade, sin mirar jamás por encima del hombro. El camino lo llevó junto a los pantanos que bordeaban el lago, a través del Ceald y colina arriba hasta la Grieta del Hombre Verde. Aillas se volvió para mirar el Ceald. A lo lejos, junto al destello del lago Janglin, una arboleda oscura ocultaba las macizas torres de Watershade. Aillas se quedó mirando un instante los entrañables lugares que dejaba atrás, y las lágrimas le empañaron los ojos. Hizo girar el caballo abruptamente y se internó en la boscosa grieta y en el valle del río Rundle.

Al caer la tarde divisó el Lir, y poco antes de la puesta de sol llegó al puerto Hag, bajo Cabo Bruma. Fue directamente a la Posada del Coral Marino, donde conocía al dueño, y allí le ofrecieron una buena comida y un cómodo cuarto donde pasar la noche.

Por la mañana cabalgó hacia el oeste por el camino de la costa, y por la tarde llegó a la ciudad de Domreis. Se detuvo en las lomas que se extendían sobre la ciudad. Era un día ventoso; el aire parecía más que transparente, como una lente que magnificara claramente los detalles. El Garfio de Hob, con una barba de oleaje espumoso en su superficie rodeaba la bahía. En un extremo del Garfio de Hob se erguía

el castillo Miraldra, residencia del rey Granice, con un largo parapeto que se extendía hasta un faro al final del garfio. Miraldra había sido originariamente una torre de observación y con el tiempo había sufrido un sinfín de complejos añadidos: salas, galerías, y torres de masa y altura aparentemente azarosa.

Aillas bajó la loma y dejó atrás el Palaeos, un templo consagrado a Gea, donde un par de doncellas de doce años en túnicas blancas cuidaba una llama sagrada. Atravesó la ciudad, y los cascos del caballo resonaron en la calle adoquinada. Pasó los muelles, donde había varios barcos amarrados, y tiendas y tabernas de fachada angosta. Luego siguió por la carretera que conducía al castillo

Las murallas exteriores se elevaban a gran altura. Eran innecesariamente macizas y el portal de entrada, flanqueado por un par de barbacanas, lucía desproporcionadamente pequeño. Dos guardias, vestidos con el atuendo marrón y gris de Miraldra, con lustrosos cascos y corazas de plata, vigilaban con las alabardas apoyadas en el suelo. Desde la barbacana reconocieron a Aulas, y los heraldos tocaron una fanfarria. Los guardias alzaron las alabardas y se cuadraron cuando Aulas cruzó el portal.

En el patio Aulas desmontó y entregó su caballo a un palafrenero. El imponente senescal, Este, le salió al encuentro con un gesto de sorpresa.

—¡Príncipe Aulas! ¿Has venido solo, sin séquito?

—Preferí venir solo, senescal.

El senescal Este, famoso por sus aforismos, no pudo contener un comentario sobre la condición humana.

—¡Es extraordinario que quienes disfrutan de privilegios sean quienes están mas dispuestos a ignorarlos! Es como si las bendiciones de la Providencia fueran sustanciosas y notables sólo en su ausencia. Ah, bien, rehúso hacer especulaciones.

—Confío en que estés bien, y disfrutando de tus propios privilegios.

—¡Plenamente! He sentido el arraigado temor de que si no disfrutaba de uno solo de ellos, la Providencia me guardara rencor y me los arrebatara. Ven ahora, debo encargarme de tu comodidad. El rey fue a Ardlemouth por hoy; inspecciona un nuevo navío que, según dicen, es veloz como un pájaro. -Llamó a un lacayo-. Lleva al príncipe Aulas a su cuarto, encárgate de su baño y dale vestimentas adecuadas para la corte.

Esa tarde el rey Granice regresó a Miraldra. Aillas lo encontró en el gran salón; ambos se abrazaron.

—¿Y cómo se encuentra mi buen hermano Ospero?

—Rara vez sale de Watershade. El aire parece morderle la garganta. Se cansa con facilidad y respira entrecortadamente, de modo que temo por su vida.

—¡Ha sido débil todos estos años! Al menos, tú pareces gozar de excelente salud.

—Mi rey, tú también pareces encontrarte muy bien.

—Es verdad, y compartiré contigo mi pequeño secreto. Todos los días a esta hora bebo un par de vasos de buen vino tinto. Enriquece la sangre, da brillo a la mirada, endulza el aliento y endurece el miembro frontal. Los magos buscan por doquier el elixir de la vida, y ya lo tienen en sus manos, sólo que ignoran nuestro pequeño secreto. -Granice palmeo a Aillas en la espalda-. Vamos a fortalecernos.

—Con placer, mi señor.

Granice lo condujo a una sala adornada con estandartes, escudos de armas y trofeos de guerra. Un fuego ardía en el hogar; Granice entró en calor mientras un sirviente servía vino en tazones de plata.

Granice indicó a Adías que se sentara y se acomodó en una silla junto al fuego.

-Te hice venir por una razón. Como príncipe de nuestro linaje es hora de que te familiarices con los asuntos de estado. Lo único cierto en esta precaria existencia es que nunca puedes quedarte quieto. En esta vida todos caminamos con zancos; debemos andar, brincar y movernos, de lo contrario nos caemos. ¡Lucha o muere! ¡Nada o ahógate! ¡Corre o sé pisoteado! -Granice bebió un tazón de vino de un sorbo.

-¿Entonces la placidez de Miraldra es mera ilusión? -sugirió Aillas. Granice soltó una risa amarga.

—¿Placidez? No sé de qué hablas. Estamos en guerra con Lyonesse y el malvado rey Casmir. Es como un pequeño tapón para impedir que gotee el tonel. No revelaré la cantidad de naves que patrullan la costa de Lyonesse, pues es un secreto de guerra que los espías de Casmir se alegrarían de conocer, tal como yo me alegraría de conocer el número de espías de Casmir. Están por todas partes, como moscas en un establo. Tan sólo ayer colgué a dos de ellos, y sus cadáveres están suspendidos en lo alto de la Colina de las Señas. Desde luego, yo también contrato espías. Cuando Casmir bota un nuevo buque yo me entero, mis agentes lo incendian mientras está en el muelle y Casmir aprieta los dientes. Así va la guerra: un empate, hasta que el perezoso rey Audry crea conveniente intervenir.

—¿Y entonces?

—¿Y entonces? Batalla y sangre, naves hundidas, castillos en llamas. Casmir es astuto, más flexible de lo que parece. Arriesga poco a menos que la ganancia sea grande. Cuando no pudo atacarnos, pensó en las Ulflandias. Trató de trabar amistad con el duque de Valle Evander. El plan fracasó. Las relaciones entre Casmir y Carfilhiot ahora son, en el mejor de los casos, correctas.

—¿Qué hará a continuación?

El rey Granice hizo un críptico ademán.

-En última instancia, si lo frenamos el tiempo necesario, tendrá que hacer las paces con nosotros y atenerse a nuestras condiciones. Mientras tanto, lucha y se escabulle, y tratamos de adivinarle el pensamiento. Des ciframos los informes de nuestros espías; miramos el mundo tal como se debe ver desde los parapetos de Haidion. Bien, basta de complots e intrigas, por ahora. Tu primo Trewan está por aquí: un joven con poco sentido del humor, pero honesto, o eso espero, pues si los acontecimientos siguen su curso normal, será rey. Vayamos al comedor, donde sin duda habrá más de este noble Voluspa.

Durante la cena Aulas se sentó junto al príncipe Trewan, quien era un joven corpulento y apuesto, de cara un poco grande, con ojos oscuros y redondos separados por una larga nariz patricia. Trewan vestía atildadamente, en un estilo acorde con su rango; ya parecía preparado para el día en que sería rey, que llegaría con la muerte de su padre Arbamet, si Arbamet en efecto sucedía a Granice.

Aulas se negaba a tomar a Trewan en serio, lo cual fastidiaba y exasperaba a Trewan. En esta ocasión, Aulas contuvo sus bromas para poder aprender todo lo

posible, y Trewan estuvo más que dispuesto a instruir a su primo de la campiña.

—En verdad -dijo Trewan-, es un placer verte lejos de Watershade, donde el tiempo transcurre como un sueño.

—Pocas cosas nos sobresaltan -concedió Aulas-. La semana pasada una criada de la cocina fue a extraer hortalizas y le picó una abeja. Fue el acontecimiento más notable de la semana.

—Te aseguro que las cosas son diferentes en Miraldra. Hoy inspeccionamos un navío nuevo, que según esperamos aumentará nuestro poder y le provocará un tumor a Casmir. ¿Sabías que quiere aliarse con los ¡ka y volverlos contra nosotros?

—Parece una medida extrema.

—Exacto, y tal vez Casmir no se atreva a tanto. Aun así, debemos pre pararnos para toda eventualidad, y así lo he dicho en las reuniones.

—Habíame del nuevo navío.

—Bien, el diseño viene de los mares de Arabia. El casco es amplio en cubierta y estrecho en el agua, de modo que es muy veloz y estable. Hay dos mástiles bajos, cada cual con una verga en el medio. Una punta de la verga baja hasta la cubierta, y la otra se eleva para recibir los vientos altos. La nave debería bogar deprisa aun con aire quieto, y en cualquier dirección. Habrá catapultas en proa y popa, y otros artefactos para luchar contra los ska. Una vez que la hayan puesto a prueba, y ésta es información secreta, debo partir cuanto antes en una misión diplomática de gran importancia, a requerimiento del rey. Por el momento, no puedo decir más. ¿Qué te trae a Miraldra?

—Estoy aquí a solicitud del rey Granice.

—¿Con qué propósito?

—No estoy seguro.

—Bien, veremos -dijo Trewan con cierta pomposidad-, Te mencionaré en mi próxima charla con el rey Granice. Te puede ser favorable, y seguro que no te perjudicará.

—Te lo agradezco -dijo Aulas.

Al día siguiente, Granice, Trewan, Aulas y varios más dejaron Miraldra, atravesaron Domreis, y cabalgaron unos tres kilómetros hacia el norte a lo largo de la costa, hasta un desolado astillero en el estuario del río Tumbling. Cruzaron un portón custodiado por la guardia y caminaron a lo largo de un viaducto hasta una caleta que un recodo del río impedía ver desde el mar.

-Queremos actuar en secreto -le dijo Granice a Aillas-, pero los espías se niegan a complacernos. Vienen por las montañas para mezclar se con los constructores de los barcos. Algunos vienen en bote, otros nadando. Sólo conocemos a aquellos que capturamos, pero es buena señal que sigan viniendo, pues nos indica algo sobre la curiosidad de Casmir. ¡Mira allí la nave! Los sarracenos la llaman falucho. ¡Mira cómo flota! El casco tiene forma de pez y se desliza por el agua sin dejar ninguna estela. Los estibadores están poniendo los mástiles ahora. -Granice señaló un poste que colgaba de una cabria-. El mástil es de madera de abeto, que es ligera y flexible. Allá tienes las vergas, que están construidas con vigas de abeto ensambladas, pegadas y sujetas con alambre de hierro y brea para hacer un palo muy largo, rematado en cada extremo. No hay mástiles ni vergas mejores sobre la faz de la tierra, y en una se mana las pondremos

a prueba. Se llamará Smaadra, por la diosa del mar de los bithneschasian[11]. Vayamos a bordo.

Granice los condujo hasta la cabina de popa.

-No es tan cómodo como un navío mercante, pero el espacio es suficiente. Sentaos allí. -Granice señaló un banco a Aillas y Trewan-. Mozo, trae aquí a Famet, y también algo de beber. -Granice se sentó a la mesa y observó a ambos jóvenes-. Trewan, Aillas: atended con los cinco sentidos. Pronto viajaréis a bordo del Smaadra. Sería lógico someter una nueva nave a cuidadosas pruebas, parte por parte. Lo haremos, pero muy deprisa.

Famet, un hombre canoso y corpulento con una cara tallada en tosca piedra, entró en la cabina. Saludó lacónicamente a Granice y se sentó a la mesa.

Granice continuó su exposición.

-He recibido noticias recientes de Lyonesse. Parece que el rey Casmir, retorciéndose como una serpiente herida, ha enviado una misión secreta a Skaghane. Tiene esperanzas de utilizar una flota ska, al menos para proteger un desembarco de tropas honesas en Troicinet. Hasta ahora los ska no se han comprometido a nada. Por cierto, ninguno de ambos confía en el otro, y cada cual querría sacar partido de la situación. Pero, evidentemente, Troicinet está en grave peligro. Si nos derrotan, las Islas Elder quedaran en manos de Casmir o, peor aún, de los ska.

-Una noticia perturbadora -comentó Trewan.

—Ya lo creo, y debemos tomar precauciones. Si el Smaadra se comporta como esperamos, de inmediato empezaremos a construir seis navíos más. Además espero presionar a Casmir, tanto diplomática corno militarmente, pero sin ningún optimismo. Aun así, el esfuerzo no puede perjudicarnos. Con este fin, y cuanto antes, el Smaadra viajará con una delegación, primero a Dahaut, Blaloc y Pomperol, luego a Godelia y finalmente a Ulflandia del Sur. Famet comandará la nave; Adías y Trewan, vosotros seréis sus ayudantes. Este viaje no está destinado a mejorar vuestra salud, ni a vuestra satisfacción personal, ni a halagar vuestra vanidad, sino a mejorar vuestra educación. Tú, Trewan, estás en línea di recta para el trono. Necesitarás aprender mucho sobre la guerra naval, diplomacia y los estilos de vida de las Islas Elder. Lo mismo vale para Adías, quien debe justificar su rango y sus privilegios sirviendo a Troicmet.

—Señor, haré todo lo posible -dijo Aulas.

-¡Yo también, desde luego! -declaró Trewan. Granice asintió.

—Muy bien. No esperaba menos de vosotros. Recordad bien que durante este viaje estáis bajo el mando de Famet. Escuchadle y aprovechad su sabiduría. El no necesitará vuestros consejos, así que callad vuestras opiniones y teorías a menos que os las requiera específicamente. De hecho, en este viaje, olvidad que sois príncipes y actuad como cadetes sin destreza ni experiencia, pero ansiosos de aprender. ¿Ha quedado claro? ¿Trewan?

—Obedeceré, desde luego -dijo Trewan con hosquedad-. Pero tenía la impresión...

—Cambia esa impresión. ¿Qué dices tú, Aillas? Aulas no pudo contener una

[11] Uno de los pueblos que habitó las Islas Elder en la Tercera Era.

sonrisa.

—Entiendo perfectamente, majestad. Haré lo posible por aprender.

-Excelente. Ahora echad un vistazo al barco, los dos, mientras yo converso con Famet.

9

Al alba, el aire estaba frío y en calma; el cielo mostraba los colores del cidro, la perla y el damasco, que se reflejaban en el mar. La negra nave Smaadra salió del estuario del Tumbling impulsada por sus remos. A una milla de la costa se levantaron los remos. Se izaron las vergas, se desplegaron las velas y se ajustaron a las traversas. Con el amanecer vino la brisa; la nave se deslizó rápida y serenamente hacia el este, y pronto Troicinet fue una sombra en el horizonte.

Aulas, cansado de la compañía de Trewan, fue a proa, pero Trewan le siguió y aprovechó la ocasión para explicarle el funcionamiento de las catapultas. Aulas escuchó con cortés distanciamiento; la exasperación y la impaciencia eran inútiles con Trewan.

—Esencialmente, sólo se trata de dos monstruosas ballestas -dijo Trewan con la voz de quien explica detalles interesantes a un niño respetuoso-. Su alcance funcional es de doscientos metros, aunque la precisión se dificulta en una nave en movimiento. El miembro extensible está laminado de acero, fresno y carpe, ensamblados y pegados con un método hábil y secreto. Los instrumentos arrojan arpones, piedras o bolas de fuego, y son muy eficaces. Con el tiempo, y me encargaré de eso personalmente, si es preciso, desplegaremos una armada de cien naves como ésta, equipadas con diez catapultas más grandes y pesadas. También habrá naves de aprovisionamiento, y una nave insignia para el almirante, con instalaciones adecuadas. No me agradan mucho mis actuales aposentos. Es un lugar absurdamente pequeño para alguien de mi rango. -Trewan se refería al cubículo que ocupaba junto a la cabina de popa. Aillas ocupaba un sitio similar enfrente, y Famet disfrutaba de la relativamente cómoda cabina de popa.

—Tal vez Famet acceda a cambiar de lugar contigo, si se lo pides de Un modo razonable -dijo Aillas con seriedad.

Trewan escupió sobre la borda. El humor de Aillas le resultaba un poco ^hiriente a veces, y el resto del día no dijo nada más.

Al caer el sol los vientos amainaron. Famet, Trewan y Aillas cenaron en una mesa en la cubierta de popa, bajo el alto farol de bronce. Mientras bebía vino tinto, Famet se volvió más locuaz.

-Pues bien -preguntó, casi expansivamente-, ¿cómo va el viaje? Trewan no vaciló en presentar sus quejas mientras Aillas escuchaba

boquiabierto. ¿Cómo podía Trewan ser tan insensible?

—Bastante bien, o eso supongo -dijo Trewan-. Las cosas pueden mejorar.

—¿De veras? -preguntó Famet sin demasiado interés-. ¿Y cómo?

—Ante todo, mi cuarto es intolerablemente sofocante. El diseñador del buque pudo haberlo hecho mejor. Añadiendo tres o cuatro metros de eslora, habría logrado dos cómodas cabinas en vez de una y, dicho sea de paso, un par de retretes dignos.

—Es verdad -dijo Famet, pestañeando mientras bebía-. Y con diez metros más, habríamos podido traer criados, barberos y concubinas. ¿Qué más te inquieta?

Trewan, absorto en sus quejas, no captó la ironía de la observación.

-Los tripulantes son demasiado informales. Visten como quieren, carecen de elegancia. No saben nada del protocolo. No toman en cuenta mi rango... Hoy, mientras

inspeccionaba la nave, me dijeron que me hiciera a un lado porque estorbaba... como si fuera un escudero.

A Famet no se le movió un músculo de la cara. Meditó sus palabras y repuso:

-En el mar, así como en el campo de batalla, el respeto no se obtiene automáticamente. Se debe ganar. Serás juzgado por tu competencia y no por tu cuna. Es una condición que me satisface. Descubrirás que el marinero servil, tanto como el soldado excesivamente respetuoso, no es el que quieres tener al lado en medio de una batalla o de una tormenta.

Un poco ofuscado, Trewan insistió.

—Aun así, la deferencia adecuada es importante. De lo contrario, se pierde todo orden y autoridad, y viviríamos como animales salvajes.

—Esta es una tripulación selecta. La encontrarás realmente ordenada cuando llegue el momento del orden. -Famet se irguió en la silla-. Tal vez debería decir algo sobre nuestra misión. El propósito manifiesto es el de negociar varios tratados ventajosos. Tanto el rey Granice como yo nos sorprenderíamos si lo consiguiéramos. Trataremos con personas de jerarquía superior a la nuestra, de variada disposición, y todas ellas terca mente aferradas a sus propias concepciones. El rey Deuel de Pomperol es un apasionado ornitólogo, el rey Milo de Blaloc bebe una copa de aquavit por la mañana antes de levantarse. La corte de Avallen bulle con intrigas eróticas, y el principal efebo del rey Audry ejerce mayor influencia que el general Ermice Propyrogeros. Nuestra política, pues, es flexible.

Corno mínimo, esperamos obtener un cortés interés y una percepción de nuestro poder.

Trewan frunció el ceño y apretó los labios.

-¿Por qué contentarse con lo mínimo? Preferiría algo más cercano a lo máximo. Sugiero que diseñemos una estrategia más acorde con estos términos.

Famet irguió la cabeza, sonrió fríamente y bebió más vino. Bajó la copa con fuerza.

—El rey Granice y yo hemos establecido la táctica y la estrategia y nos atendremos a estos procedimientos.

—Desde luego. Aun así, dos mentes son mejores que una -dijo Trewan, como si Aillas no estuviera presente-, y obviamente hay un mar gen para variaciones.

—Cuando las circunstancias lo permitan, consultaré con el príncipe Aillas y contigo. El rey Granice planeó esto para vuestra educación. Estaréis presentes en ciertas conversaciones, en cuyo caso escucharéis, pero no hablaréis a menos que yo lo indique. ¿Está claro, príncipe Aillas?

—Absolutamente señor.

—¿Príncipe Trewan?

Trewan hizo una brusca reverencia, cuyo efecto intentó atemperar de inmediato con un, gesto suave.

-Desde luego, señor. Estamos a tus órdenes. No expondré mis puntos de vista personales. De todas formas, espero que me mantengas in formado acerca de las negociaciones y compromisos, pues al final seré yo quien deba enfrentarme a las

consecuencias.

Famet reaccionó con una fría sonrisa.

—En ese aspecto, príncipe Trewan, haré lo posible por complacerte.

—En tal caso -declaró Trewan-, no hay más que decir.

A media mañana apareció un islote a babor. A un cuarto de milla, aflojaron las velas y la nave perdió velocidad. Aillas se acercó al contramaestre, que estaba junto a la borda.

—¿Por qué nos detenemos?

—Allá está Mlia, la isla de los tritones. Mira con atención: a veces se los ve en las rocas bajas, e incluso en la playa.

Subieron una balsa de madera al puente de carga y la llenaron con jarras de miel, paquetes de pasas y damascos secos; pusieron la balsa en el mar y la dejaron a la deriva. Mirando las claras aguas Aulas vio el centelleo de sombras pálidas, una cara alzada con una melena flotando detrás. Era una cara rara y angosta con límpidos ojos negros, nariz larga

y delgada, y un gesto salvaje, ávido, eufórico o alegre: en el mundo de Aillas no había preceptos para aprehender esa expresión.

Por unos minutos, el Smaadra flotó casi inmóvil en el agua. La balsa navegó despacio al principio, luego cobró impulso y avanzó cabeceando hacia la isla.

—¿Y si fuéramos a la isla con estos regalos? -le preguntó Aillas al contramaestre.

—Quién sabe. Si uno se atreviera a llegar allá sin tales regalos, sin duda encontraría infortunio. Es sabio ser cortés con las gentes del mar. Después de todo, el océano les pertenece. Bien, es hora de ponerse en marcha. ¡Vosotros! ¡Desplegad las velas! ¡A ver ese timón! ¡A surcar la espuma!

Pasaron los días; tocaron tierra varias veces, y zarparon otras tantas. Luego Aillas recordaría los episodios del viaje como una confusión de sonidos, voces y músicas; caras y formas; cascos, armaduras, sombreros y atuendos, hedores, perfumes y aires; personalidades y posturas; puertos, muelles, fondeaderos y radas. Hubo recepciones, audiencias, banquetes y bailes.

Aillas no pudo calibrar el efecto de sus visitas. Pensaba que causaban buena impresión: la integridad y fortaleza de Famet eran inconfundibles, y Trewan en general contenía la lengua.

Los reyes eran siempre evasivos, y se resistían a comprometerse. El ebrio Milo de Blaloc estaba tan sobrio como para decir:

—¡Allá se yerguen los altos fuertes de Lyonesse, donde la armada troicina no ejerce ninguna influencia!

—Es nuestra esperanza, mi señor, que como aliados reduzcamos la amenaza de esos fuertes.

El rey Milo respondió con un gesto melancólico y se llevó un pichel de aquavit

a la boca.

El loco rey Deuel de Pomperol mostró igual indecisión. Para obtener una audiencia, la delegación troicina viajó hasta Alcantade, el palacio de verano, a través de una tierra agradable y próspera. Los habitantes de Pomperol, lejos de quejarse de las obsesiones del monarca, disfrutaban de sus extravagancias; sus delirios no sólo eran tolerados sino alentados.

La locura del rey Deuel era inofensiva; sentía una gran afición por las aves, y se complacía en fantasías absurdas, algunas de las cuales podía convertir en realidad gracias a su poder. Bautizaba a sus ministros con títulos tales como Jilguero, Becardón, Frailecico, Tanagra. Sus duques eran Chorlito, Golondrina de Cresta Negra, Ruiseñor. Sus edictos prohibían comer huevos, considerado como un «delito cruel y asesino, sujeto a atroz y severo castigo».

Alcantade, el palacio de verano, se había aparecido al rey Deuel en un sueño. Al despertar llamó a sus arquitectos y ordenó que concretaran su visión. Previsiblemente, Alcantade era una estructura insólita, pero no obstante encantadora: ligera, frágil, pintada de alegres colores y con altos techos en variables niveles.

Al llegar a Alcantade, Famet, Aulas y Trewan descubrieron al rey Deuel descansando a bordo de su barca con cabeza de cisne. Doce muchachas vestidas con plumas blancas la empujaban despacio por el lago.

El rey Deuel, un hombre menudo y cetrino de mediana edad, desembarcó y saludó a los enviados con cordialidad.

—¡Bienvenidos, bienvenidos! Un placer conocer a los ciudadanos de Troicinet, una tierra de la que he oído cosas magníficas. El colimbo de pico ancho anida profusamente en las costas rocosas, y el trepatroncos se sacia de bellotas en vuestros espléndidos robles. Los grandes búhos cornúpetos troicinos son reconocidos por doquier por su majestad. Confieso mi afición por las aves; me deleitan con su gracia y coraje. Pero basta de hablar de mis entusiasmos. ¿Qué os trae a Alcantade?

—Majestad, somos enviados del rey Granice y traemos un importan te mensaje. Cuando estés dispuesto, te lo repetiré.

—¿Qué mejor momento que ahora? ¡Camarero, tráenos un refresco! Nos sentaremos a esa mesa. Habla pues.

Famet miró a los cortesanos que se mantenían a prudente distancia.

—Señor, ¿no preferirías oírme en privado?

—¡En absoluto! -declaró el rey Deuel-. En Alcantade no tenemos secretos. Somos como pájaros en un huerto de fruta madura, donde todos trinan su canción más alegre. Habla, Famet.

—Muy bien, majestad. Citaré ciertos acontecimientos que preocupan al rey Granice de Troicinet.

Famet habló mientras el rey Deuel escuchaba atentamente, la cabeza ladeada. Famet terminó su exposición.

-Estos son, majestad, los peligros que nos amenazan a todos en un futuro cercano.

El rey Deuel hizo una mueca.

-¡Peligros, peligros por doquier! Me acucian por todas partes, y rara vez descanso de noche. -El rey Deuel adoptó una voz nasal, moviéndose en la silla mientras hablaba-. A diario oigo gritos lastimeros pidiendo protección. Protegemos toda nuestra frontera norte contra los gatos, armiños y comadrejas empleados por el rey Audry. Los godelianos también son una amenaza, aunque sus nidos están a cien leguas de distancia. Crían y adiestran a sus halcones caníbales, cada uno de los cuales es un traidor a su especie. Al oeste hay una amenaza aún más aterra dora, el duque Faude Carfilhiot, que respira aire verde. Al igual que los godelianos, caza con halcones, instigando a un pájaro contra el otro.

-¡Aun así, no debes temer un ataque desde allí! -exclamó Famet con voz tensa-. Tintzin Fyral está mucho más allá del bosque.

El rey Deuel se encogió de hombros.

-Está a un día de vuelo, lo admito. Pero debemos enfrentar la realidad. He llamado cobarde a Carfilhiot, y él no se atrevió a replicar, por miedo a mis poderosas garras. Ahora se oculta en su madriguera planeando las peores maldades.

El príncipe Trewan, ignorando la glacial mirada de Famet intervino vivazmente:

—¿Por qué no unir la fuerza de esas garras a la de aves similares? Nuestra bandada comparte tu opinión sobre Carfilhiot y su aliado el rey Casmir. Juntos podemos responder a sus ataques con fuertes picotazos.

—Es verdad. Un día veremos la formación de tan poderosa fuerza. Entretanto cada cual debe contribuir donde puede. He atemorizado al escamoso Carfilhiot y retado a los godelianos; y no reservo piedad alguna para los asesinos de pájaros de Audry. De modo que vosotros podéis ayudarnos contra los ska y barrerlos del mar. Cada cual hace su parte: yo en el aire, vosotros en las olas del océano.

El Smaadra llegó a Avallon, la mayor y más antigua ciudad de las Islas Elder: un lugar de grandes palacios, con su universidad, sus teatros y un enorme baño público. Había una docena de templos erigidos a la gloria de Mitra, Dis, Júpiter, Jehová, Lug, Gea, Enlil, Dagón, Baal, Cronos y el tricéfalo Dipon del antiguo panteón hybrasiano. El Somrac lam Dor, una maciza estructura en forma de cúpula, albergaba el trono sagrado Evading y la tabla Cairbra an Meadhan, objeto cuya custodia había legitimado a los reyes de Hybras en tiempos antiguos [12].

El rey Audry regresó de su palacio de verano en un carruaje escarlata y dorado tirado por seis unicornios blancos. Esa misma tarde concedió una audiencia a los seis emisarios troicinos. El rey Audry, un hombre alto y saturnino, tenía una cara de fascinante fealdad. Era célebre por sus amoríos y se decía que era perceptivo, autocomplaciente, vanidoso, y a veces cruel. Saludó a los troicinos con urbanidad y los hizo poner cómodos. Famet comunicó su mensaje, mientras el rey Audry se recostaba en los cojines, los ojos entornados, acariciando al gato blanco que le había saltado encima.

-Señor, éste es el mensaje del rey Granice -dijo Famet al concluir. El rey Audry

[12] La mesa Cairbra an Meadhan se dividía en veintitrés segmentos, cada cual tallado con signos ahora ilegibles: supuestamente registraba los nombres de veintidós hombres al servicio del fabuloso rey Mahadion. En años posteriores una mesa similar sería celebrada como la Mesa (o Tabla) Redonda del rey Arturo.

cabeceó despacio.

—Es una propuesta con muchos lados y muchos filos. ¡Sí, desde luego! Claro que ansío subyugar a Casmir y terminar con sus ambiciones. Pero antes de comprometer mis arcas, mis armas y mis hombres en tal proyecto, debo proteger mis flancos. Si me descuidara un instante, los godelianos se abalanzarían sobre mí para saquear, incendiar y capturar esclavos. Ulflandia del Norte es un páramo, y los ska se han asentado en la costa. Si lucho contra los ska en Ulflandia del Norte Casmir me atacará-. El rey Audry reflexionó un instante y añadió-: La franqueza rinde tan pocos frutos que todos ocultamos la verdad automáticamente. En este caso, os diré la verdad. Es conveniente para mí que Troicinet y Lyonesse se mantengan en un empate.

—Los ska se fortalecen a diario en Ulflandia del Norte. Ellos también tienen ambiciones.

—Los mantengo a raya con mi fortaleza Poelitetz. Primero los godelianos, después los ska, luego Casmir.

—¿Y si Casmir, con ayuda de los ska, toma Troicinet?

—Un desastre para todos nosotros. ¡Luchad bien!

Dartweg, rey de los celtas godelianos escuchó a Famet con majestuosa y afable cortesía.

-Ésa es la situación vista desde Troicinet -concluyó Famet-. Si los acontecimientos favorecen al rey Casmir, él entrará finalmente en Godelia y vosotros seréis destruidos.

El rey Dartweg se mesó la barba roja. Un druida se inclinó para murmurarle al oído y Dartweg asintió. Se puso de pie.

-No podemos dejar en paz a Dahaut para que conquiste Lyonesse. Luego nos atacarían con renovadas fuerzas. ¡No! Debemos proteger nuestros intereses.

El Smaadra continuó su viaje durante días de sol brillante y noches consteladas de estrellas: atravesó la bahía de Dafdilly, rodeó Cabeza de Tawgy y surcó el Mar Angosto, con viento parejo y burbujeante estela; luego enfiló hacia el sur, más allá de Skaghane y Frehane, y de un sinfín de islas más pequeñas: lugares boscosos, pantanosos y rocosos ceñidos por peñascos, expuestos a todos los vientos del Atlántico, habitados por multitudes de aves marinas y los ska. En varias ocasiones avistaron barcos ska, y muchas pequeñas naves pesqueras de Irlanda, Cornualles, Troicinet o Aquitania, a las que los ska permitían surcar el Mar Angosto.

Los barcos ska no intentaron acercarse, quizá porque era obvio que el Smaadra podía dejarlos atrás con buen viento.

No atracaron en Oáldes, donde el enfermizo rey Onante mantenía una parodia de corte; la última escala sería Ys, en la desembocadura del Evander, donde los Cuarenta Factores conservaban la independencia de Ys contra Carfilhiot.

A seis horas de Ys el viento amainó y avistaron una nave ska, impulsada por remos y una vela cuadrangular roja y negra, que pronto cambió de rumbo para seguir al Smaadra. Éste, incapaz de dejar atrás la nave ska, se dispuso para el combate. Cargaron las catapultas, prepararon calderos con fuego y los sujetaron a botalones; escudos

contra flechas se izaron sobre las amuradas.

La batalla se desarrolló deprisa. Al cabo de varias andanadas de flechas los ska se acercaron para tratar de abordarlos.

Los troicinos devolvieron los flechazos, luego arrojaron un caldero sobre la nave ska, donde provocó un sorpresivo estallido de llamas amarillas. A unos treinta metros las catapultas del Smaadra desbarataron fácilmente la nave. El Smaadra se dispuso a rescatar supervivientes pero los ska no intentaron ni alejarse del despedazado barco, que pronto se hundió.

El capitán ska, un hombre alto de pelo negro con casco de acero de tres picos, apoyó su gorra blanca contra las escamas de su armadura y se quedó en la cubierta de popa, hundiéndose con su nave.

El Smaadra no sufrió muchas bajas, pero entre ellas, lamentablemente, estaba Famet, que en la andanada inicial había recibido un flechazo en el ojo y ahora yacía en la cubierta de popa con el asta de la flecha clavada en la cabeza.

El príncipe Trewan, considerándose el segundo miembro en importancia de la delegación, tomó el mando de la nave.

- Al mar con nuestros honorables muertos -le dijo al capitán-. Los ritos de duelo deberán esperar hasta nuestro regreso a Domreis. Continuaremos, como antes, rumbo a Ys.

El Smaadra se acercó a Ys desde el mar. Al principio sólo se vio una hilera de colinas bajas paralela a la costa, luego, como una sombra irguiéndose en la bruma, apareció el alto perfil dentado del Teach tac Teach [13].

Una playa pálida y ancha relucía al sol, con una chispeante franja de oleaje. Pronto se vio la desembocadura del río Evander junto a un aislado palacio blanco en la playa. Su aire de reclusión y ensimismamiento llamó la atención de Aulas, así como su extraña arquitectura, pues nunca había visto nada semejante.

El Smaadra entró en el estuario del Evander, y los huecos en el oscuro follaje que cubría las colinas revelaron más palacios blancos en terrazas escalonadas: sin duda Ys era una ciudad rica y antigua.

Vieron un muelle de piedra con naves amarradas a lo largo, y, detrás, una hilera de tiendas: tabernas, puestos de verduras y de pescadores.

El Smaadra se acercó al muelle, y lo sujetaron a postes de madera tallada con forma de tritones. Trewan, Aulas y un par de oficiales navales saltaron a la costa. Nadie reparó en su presencia.

Trewan se había puesto totalmente al mando del viaje. De diversas maneras dio a entender a Aulas que, en esa situación, Aulas y los oficiales de la nave ocupaban exactamente la misma posición como miembros del séquito. Aulas, amargamente divertido, aceptó la situación sin comentarios. Después de todo, el viaje casi había terminado y era muy probable que Trewan, para bien o para mal, fuera rey de Troicmet en el futuro.

Por orden de Trewan, Aulas hizo averiguaciones, y el grupo fue enviado al

[13] Literalmente, «pico sobre pico», en una de las lenguas precursoras.

palacio de Shein, Primer Factor de Ys. El camino los llevó colina arriba, de terraza en terraza, a la sombra de altos árboles.

Shein recibió a los cuatros troicinos sin sorpresa ni efusividad. Trewan se encargó de las presentaciones.

-Señor, yo soy Trewan, príncipe de la corte de Miraldra y sobrino del rey Granice de Troicinet. Estos son Leves, Elmoret y mi primo, el príncipe Aulas de Watershade.

Shein los saludó informalmente.

-Sentaos, por favor.

Señaló canapés e indicó a sus sirvientes que trajeran un refrigerio. Él permaneció de pie: un hombre maduro y esbelto de tez olivácea, pelo negro, que se movía con la elegancia de un mítico bailarín. Su inteligencia era obvia; sus modales, corteses, pero contrastaban tanto con la sentenciosidad de Trewan, que casi parecía frívolo.

Trewan explicó el cometido de la delegación según lo que había oído decir a Famet en previas ocasiones: al parecer de Aulas, una errónea interpretación de la situación de Ys, ya que Faude Carfilhiot dominaba el Valle Evander, apenas treinta kilómetros al este, y naves ska eran diariamente visibles desde el muelle.

Shein, con una media sonrisa, negó con la cabeza y desechó las propuestas de Trewan.

-Comprende, príncipe, que Ys es un caso especial. Supuestamente somos súbditos del duque de Valle Evander, a su vez fiel vasallo del rey Oriante. En realidad, prestamos tanta atención a las órdenes de Carfilhiot como la que él presta a las órdenes del rey Oriante, es decir, ninguna. Estamos al margen de la política de las Islas Elder. El rey Casmir, el rey Audry, el rey Granice, todos están más allá de nuestras preocupaciones.

Trewan soltó una exclamación de incredulidad.

-Parecéis ser vulnerables por ambas partes, tanto ante los ska como ante Carfilhiot.

Shein, sonriendo, refutó a Trewan.

—Somos trevenas, como todas las gentes del valle. Carfilhiot sólo tiene cien hombres propios. Podría reunir mil e incluso dos mil hombres en el valle si hubiera una necesidad urgente, pero nunca para atacar Ys.

—¿Y los skaí Ellos podrían dominar la ciudad en cualquier momento.

—No creas -dijo Shein-. Los trevenas somos una antigua raza, tan antigua como los ska. Jamás nos atacarán.

—No lo entiendo -murmuró Trewan-. ¿Sois magos?

—Hablemos de otros asuntos. ¿Cuándo regresáis a Troicinet?

—De inmediato.

Shein miró al grupo con curiosidad.

—Sin intención de ofender, me llama la atención que el rey Granice envíe lo que parece un grupo inexperto en asuntos de tanta importancia. Especialmente teniendo en

cuenta sus intereses específicos aquí en Ulflandia del Sur.

—¿Qué intereses específicos?

—¿No son obvios? Si el príncipe Quilcy muere sin descendencia, Granice será el próximo heredero legítimo, mediante el linaje que comienza con Danglish, duque de Ulflandia del Sur, quien fue abuelo del padre de Granice y también abuelo de Oriante. Pero sin duda tú sabías todo esto.

—Naturalmente -dijo Trewan-. Nos mantenemos al corriente de tales asuntos.

Shein ahora sonreía abiertamente.

—Y, naturalmente, estabas al corriente de las nuevas circunstancias en Troicinet.

—Por supuesto -dijo Trewan-. Regresaremos de inmediato a Dorareis. -Se puso de pie y se inclinó envaradamente-. Lamento que no adoptes una actitud más positiva.

-Aun así, deberás aceptarla. Te deseo un grato viaje de regreso. Los emisarios troicinos regresaron al muelle.

—¿Qué habrá querido decir con «nuevas circunstancias en Troicinet»? -masculló Trewan.

—¿Por qué no le preguntaste? -preguntó Aulas, con voz estudiada mente neutra.

—Porque preferí no hacerlo -replicó Trewan.

En el muelle estaban amarrando una nave troicina recién llegada. Trewan se paró en seco.

-Debo hablar con el capitán. Vosotros tres preparad el Smaadra para zarpar en seguida.

Los tres abordaron el Smaadra. Diez minutos después, Trewan salió de la otra nave y vino por el muelle con paso lento y pensativo. Antes de abordar, miró hacia Valle Evander. Luego subió al Smaadra.

—¿Cuáles eran las nuevas circunstancias? -preguntó Aillas.

—El capitán no me dijo nada.

—De pronto pareces muy abatido.

Trewan apretó los labios pero no hizo comentarios. Escudriñó el horizonte.

-El vigía de esa nave avistó un barco pirata. Debemos estar alerta. -Trewan se apartó-. No me siento bien. Tengo que descansar. -Se dirigió a la cabina de popa que había ocupado desde la muerte de Famet.

El Smaadra partió de la bahía. Mientras pasaba frente al blanco palacio de la playa, Aillas, desde la cubierta, vio a una mujer joven que había salido a la terraza. La distancia desdibujaba sus rasgos, pero Aillas pudo distinguir su pelo largo y negro y, por su porte o algún otro atributo, supo que era atractiva, quizás incluso hermosa. Alzó el brazo para saludarla, pero ella no respondió y entró en el palacio

El Smaadra se hizo a la mar. Los vigías otearon el horizonte pero no vieron ninguna otra embarcación; el barco pirata, si existía, no se veía por ninguna parte.

Trewan no regresó a cubierta hasta el mediodía del día siguiente. Su indisposición, fuera cual fuese, había pasado y parecía haber recobrado la buena salud,

aunque estaba un poco pálido y demacrado. Intercambió unas palabras con el capitán sobre el estado del buque, pero no habló con nadie más, y pronto regresó a su cabina, donde el camarero le llevó un cuenco de carne hervida con puerros.

Una hora antes de que el sol se pusiera Trewan subió nuevamente a cubierta. Miró el sol bajo y le preguntó al capitán:

—¿Por qué seguimos este rumbo?

—Señor, hemos ido demasiado tiempo hacia el este. Si el viento sube o cambia, Tark puede amenazarnos; debe estar allá, tras el horizonte.

—Pero avanzamos con lentitud.

—Iremos un poco lentos, pero seguros. No veo razones para usar los remos.

—Bien.

Aillas cenó con Trewan, que de pronto se puso locuaz y formuló varios planes ambiciosos.

-Cuando ocupe el trono, me haré conocer como el Monarca de los

Mares. Construiré treinta naves de guerra, y cada cual tendrá cien tripulantes. -Describió detalladamente las naves que proyectaba-. Nos importará un bledo si Casmir se alía con los ska o los tártaros, o con los mamelucos de Arabia.

-Es un noble plan.

Trewan reveló proyectos aún más complejos.

—Casmir se propone ser el rey de las Islas Elder, pues dice descender del primer Olam. El rey Audry también aspira al mismo trono, y cuenta con Evandig para respaldar su reclamo. Yo también desciendo de Olam, y si realizara una gran campaña y tomara Evandig, ¿por qué no podría aspirar al mismo reino?

—Es una idea ambiciosa -dijo Aulas. Y pensó que muchas cabezas rodarían antes de que Trewan alcanzara su propósito.

Trewan miró de soslayo a Aulas. Bebió una copa de vino de un trago y una vez más se puso taciturno. Aillas salió a cubierta, donde se reclinó sobre el pasamano y observó los reflejos del crepúsculo en el agua. Se consoló pensando que en dos días el viaje terminaría y ya no tendría que soportar a Trewan ni sus costumbres irritantes. Se apartó del pasamano y se dirigió al sitio donde la tripulación que no estaba de servicio se reunía bajo un farol para jugar a los dados; alguien entonaba melancólicas baladas al son de un laúd. Aillas se quedó allí media hora y luego fue a su cubículo de popa.

El alba sorprendió al Smaadra en el Estrecho de Palisidra. Al mediodía avistaron al Cabo Palisidra, el extremo occidental de Troicinet. Pronto desapareció, y el Smaadra se internó en las aguas del Lir.

Por la tarde el viento amainó y el Smaadra flotó inmóvil, con mástiles rechinantes y velas batientes. El viento regresó hacia poniente, pero desde otro rumbo; el capitán viró hacia estribor para navegar casi directamente hacia el norte. Trewan manifestó su insatisfacción.

-¡Con este rumbo no llegaremos mañana a Domreis!

El capitán, que se había adaptado a Trewan sólo con dificultad, se encogió de hombros.

—Señor, el impulso de babor nos lleva hacia el cementerio marino de Twirles. Los vientos nos llevarán mañana a Domreis, si las corrientes no nos desvían.

—¿Qué pasa con esas corrientes?

—Son imprevisibles. La marea sube y baja en el Lir; las corrientes pueden arrastrarnos en cualquier dirección. Son veloces, y forman un remo lino en el centro del Lir. Han arrojado muchas buenas naves contra los arrecifes.

—En ese caso, mantente alerta y dobla la vigilancia.

—Señor, todo lo que hay hacer ya está hecho.

Al atardecer el viento murió de nuevo y el Smaadra perdió impulso.

El sol se puso en un resplandor brumoso y anaranjado, mientras Aillas cenaba con Trewan en la cabina de popa. Trewan parecía preocupado y apenas habló durante la comida, así que Aillas se alegró de marcharse.

El resplandor del crepúsculo se perdía en un cúmulo de nubes; la noche era oscura. En lo alto brillaban las estrellas. Una brisa helada sopló ¿e pronto desde el sudeste, pero el Smaadra mantuvo su rumbo.

Aillas se dirigió a popa, donde los marineros en descanso se divertían. Se puso a jugar a los dados. Perdió unos cobres, los recuperó, y finalmente perdió todas las monedas que llevaba en el bolsillo.

A medianoche cambió la guardia y Aillas regresó a popa. En vez de recluirse en su cubículo subió a la cubierta por la escalerilla. La brisa aún henchía las velas. Una estela chispeante y fosforescente burbujeaba a popa. Inclinándose sobre la barandilla, Aillas observó las luces fluctuantes.

A sus espaldas, una aparición. Unos brazos le aferraron las piernas; lo alzaron y lo arrojaron al aire. Por un instante vio girar el cielo y las estrellas, luego chocó contra el agua. Mientras se hundía en la turbulencia de la estela, su principal sensación aún era el asombro. Subió a la superficie. Todas las direcciones eran iguales. ¿Dónde estaba el Smaadra'? Abrió la boca para gritar y tragó agua. Jadeando y tosiendo, Aillas quiso pedir auxilio pero sólo le salió un gemido ronco. Lo intentó de nuevo, pero sólo emitió el débil y estridente graznido de un ave marina.

La nave se había ido. Aillas flotó a solas en el centro de su cosmos privado. ¿Quién lo había arrojado al mar? ¿Trewan? ¿Por qué haría semejante cosa? No había ninguna razón. ¿Pero quién entonces? Las especulaciones se desvanecieron de su mente; eran irrelevantes, parte de otra existencia. Su nueva identidad era una con las estrellas y las olas. Sentía una pesadez en las piernas; se retorció en el agua, se quitó las botas y las dejó hundir. Ahora flotaba con menos esfuerzo. El viento soplaba del sur; Aillas nadó con el viento a favor, lo cual era más cómodo que nadar con las olas rompiéndole en la cara. Las olas lo elevaban y lo impulsaban.

Se sentía cómodo, casi exaltado, aunque el agua, al principio fría, luego tolerable, volvía a aguijonearlo. De nuevo comenzó a relajarse, y temió esa sensación de sopor. Si se dormía, no despertaría nunca. Peor aún, nunca descubriría quién lo había arrojado al mar.

- ¡Soy Aillas de Watershade! -se dijo.

Recobró las fuerzas; movió los brazos y las piernas para nadar y por n momento

sintió un incómodo frío. ¿Cuánto tiempo había flotado

en esas aguas oscuras? Miró el cielo. Las estrellas habían cambiado; Arcturus se había ido y Vega colgaba a poca altura en el oeste. Se amodorró durante un rato y conoció sólo una borrosa conciencia que comenzó a extinguirse. Algo le perturbaba. De pronto reaccionó. Había un fulgor amarillo en el cielo del este; pronto amanecería. El agua que le rodeaba era negra como el hierro. A unos cien metros las olas se encrespaban alrededor del pie de una roca. La miró con triste interés, pero el viento, las olas y la corriente lo arrastraron más allá.

Un sonido rugiente le llenó los oídos; sintió un impacto súbito y brusco. Una ola lo succionó, lo recogió y lo arrojó contra algo filoso. Con brazos aturdidos y dedos resbaladizos intentó aferrarse, pero otra ola lo arrebató.

10

Durante el reinado de Olam I, gran rey de las Islas Elder, y de sus sucesores inmediatos, el trono Evandig y la sagrada mesa de piedra Cairbra an Meadhan se encontraban en Haidion. Olam III el Vano trasladó el trono y la mesa a Avallon. Este acto y sus consecuencias fueron un resultado al margen de la discordia entre los archimagos de la comarca. En esa época eran ocho: Murgen, Sartzanek, Desmëi, Myolander, Baibalides, Widdefut, Coddefut y Noumique[14]. Murgen era considerado el primero entre sus colegas, aunque no por unanimidad. Sartzanek se rebelaba ante la severidad de Murgen, mientras que Desmëi deploraba las restricciones que le impedían inmiscuirse en los problemas locales, que eran su diversión.

Murgen residía en Swer Smod, una mansión de piedra en el noroeste de Lyonesse, donde el Teach tac Teach se despeñaba en el Bosque de Tantrevalles. Basaba su edicto en la tesis de que cualquier asistencia ofrecida a un favorito, tarde o temprano atentaría contra los intereses de otros magos.

Sartzanek, quizás el más antojadizo de los magos, residía en Pároli, . en el corazón del bosque, en lo que era entonces el gran ducado de Danaut. Durante mucho tiempo había estado en desacuerdo con las prohibiciones de Murgen, y las contravenía tan flagrantemente como podía.

Sartzanek realizaba a veces experimentos eróticos con la bruja Desmëi. Irritado por el desprecio de Widdefut, Sartzanek replicó con el Hechizo del Esclarecimiento Total, de modo que Widdefut de pronto supo todo lo que se podía saber: la historia de cada átomo del universo, los desarrollos de ocho especies de tiempo, las posibles fases de cada instante sucesivo: todos los sabores, sonidos, visiones y olores del mundo, así como las percepciones relacionadas con otros nueve sentidos. Widdefut quedó aturdido y paralizado y ni siquiera pudo alimentarse. Se quedó temblando de confusión hasta que se disolvió y se perdió en el viento.[15]

Coddefut protestó indignadamente, enfureciendo de tal modo a Sartzanek que éste abandonó toda prudencia y destruyó a Coddefut con una plaga de gusanos. Toda la superficie de Coddefut hervía de gusanos, de tal modo que Coddefut perdió el control de su sabiduría y se desgarró con sus propias manos.

Los magos supervivientes, con la excepción de Desmei, tomaron medidas que Sartzanek no pudo contrarrestar. Lo comprimieron en un poste de hierro de siete pies de alto y cuatro pulgadas de diámetro, de modo que sus rasgos distorsionados sólo se notaban mirando atentamente. Este poste era similar al que estaba en Rincón de Twitten. Clavaron el poste de Sartzanek en la cima del monte Agón, y se decía que los rasgos tallados de Sartzanek temblaban cada vez que lo tocaba el rayo.

Pronto se estableció un tal Tamurello en Pároli, la morada de Sartzanek, y todos

[14] Cada vez que los magos se reunían, aparecía otro: una figura alta envuelta en una larga capa negra, con un negro sombrero de alas anchas que le tapaba los rasgos. Siempre permanecía oculto en las sombras y nunca hablaba; cuando algún mago le miraba la cara, era un vacío negro con un par de estrellas lejanas donde debían estar los ojos. La presenta del noveno mago (si eso era) al principio causaba inquietud, pero luego se la ignoró, Salvo para echarle una ojeada de soslayo, pues la presencia no parecía afectar nada.

[15] De la misma manera, se sabía que Shimrod era una extensión o alter ego de Murgen, aunque sus personalidades se habían separado y cada cual era un individuo diferente.

comprendieron que era la prolongación o alter ego de Sartzanek: en cierto sentido, una extensión de Sartzanek mismo. Al igual que Sartzanek, Tamurello era alto y corpulento, con ojos y rizos negros, boca carnosa, barbilla redonda y temperamento fogoso.

La bruja Desmei, que había realizado conjunciones eróticas con Sartzanek, ahora se solazaba con el rey Olam III. Se le aparecía como una mujer vestida con una suave piel negra y una máscara gatuna de extraña hermosura. Esta criatura conocía mil trucos lascivos y el tonto rey Olam sucumbió a su voluntad. Para irritar a Murgen, Desmei persuadió a Olam de trasladar su trono Evandig y la mesa Cairbra an Meadhan a Avallon.

La antigua tranquilidad se acabó. Los magos se llevaban mal, y cada cual recelaba del otro. El disgustado Murgen se aisló en Swer Smod.

Vinieron tiempos difíciles para las Islas Elder. El rey Olam, ahora trastornado, intentó aparearse con una hembra de leopardo, que lo destrozó. Su hijo, Uther I, un mozalbete frágil y tímido, ya no gozaba del respaldo de Murgen. Los godos invadieron la costa norte de Dahaut y asolaron la isla de Whanish, donde saquearon el monasterio e incendiaron la gran biblioteca.

Audry, gran duque de Dahaut, reunió un ejército y desbarató a los godos en la batalla de Hax, pero sufrió tantas pérdidas que los celtas godelianos se desplazaron al este y tomaron la península de Wysrod. El fey Uther, tras meses de titubeos, dirigió su ejército contra los godelianos sólo para ser derrotado en la batalla del Vado de Wanwillow, donde perdió la vida. Su hijo Uther II huyó a Inglaterra, donde con el tiempo engendró a Uther Pendragon, padre del rey Arturo de Cornualles.

Los duques de las Islas Elder se reunieron en Avallon para escoger un nuevo rey. El duque Phristan de Lyonesse aspiraba a ser rey en virtud ¿e su linaje, mientras que el viejo duque Audry de Dahaut citaba el trono Evandig y la mesa Cairbra an Meadhan en respaldo de su propio reclamo; el cónclave se disolvió conflictivamente. Cada duque regresó a su casa y se nombró rey de su propio dominio.

Ahora había diez remos en vez de uno: Ulflandia del Norte, Ulflandia del Sur, Dahaut, Caduz, Blaloc, Pomperol, Godelia, Troicinet, Dascinet y Lyonesse.

Los nuevos remos encontraron abundantes razones para luchar. El rey Phristan de Lyonesse y su aliado el rey Joel de Caduz combatieron contra Dahaut y Pomperol. En la batalla de la Colina de Orm, Phristan mató al viejo pero recio Audry I y le mató una flecha; la batalla y la guerra terminaron de forma indecisa con cada bando lleno de odio por el otro.

El príncipe Casmir, conocido como el «Presuntuoso», luchó en la batalla con valentía pero sin temeridad y regresó a la ciudad de Lyonesse como rey. Pronto cambió sus elegantes afectaciones por una actitud estrictamente práctica, y emprendió la tarea de fortalecer el remo.

Un año después de su coronación, Casmir se casó con la princesa Sollace de Aquitania, una bella doncella rubia con sangre goda en las venas, cuyo semblante imponente ocultaba un temperamento estólido.

Casmir se consideraba un mecenas de las artes mágicas. En una cámara secreta guardaba curiosidades y artefactos mágicos, incluyendo un libro de encantamientos redactado en una escritura ilegible, pero que relucía en la oscuridad. Cuando Casmir pasaba el dedo sobre las runas, cada encantamiento le comunicaba su propia sensación.

Podía tolerar uno solo de esos contactos; dos lo hacían sudar, y no se atrevía a llegar a tres por temor a trastornarse. Una garra de grifo reposaba en una caja de ónice. Un cálculo biliar expulsado por el ogro Heulamides despedía un hedor peculiar. En una botella había un pequeño skak [16] amarillo, aguardando pacientemente su liberación. En una pared colgaba un objeto realmente poderoso, Persilian, el Espejo Mágico. Este espejo podía responder tres preguntas a su dueño, quien luego debía entregarlo a otro. Si el dueño hacía una cuarta pregunta, el espejo respondería con gusto y quedaría libre. El rey Casmir había hecho tres preguntas, y ahora reservaba la cuarta para una emergencia.

Según la sabiduría popular, la compañía de los magos traía más complicaciones que beneficios. Aunque Casmir conocía bien los edictos de Murgen, en varias oportunidades pidió ayuda de los archimagos Baibalides y Noumique, y en otras a varios magos menores, y siempre se le negó.

Casmir recibió noticias de la bruja Desmëi, presunta enemiga de Murgen. Según informes confiables ella había ido a la Feria de los Duendes, una celebración anual que ella disfrutaba y nunca dejaba de auspiciar.

Casmir se disfrazó con una armadura azul y gris y un escudo que exhibía dos dragones rampantes. Se hizo pasar por Perdrax, caballero andante, y, con un pequeño cortejo, se internó en el Bosque de Tantrevalles.

A su debido tiempo llegó a Rincón de Twitten. La posada conocida como El Sol Risueño y La Luna Plañidera estaba de bote en bote; Casmir tuvo que aceptar un sitio en el establo. A cuatrocientos metros encontró la Feria de los Duendes, pero no vio a Desmëi. Vagabundeó entre los puestos, vio muchas cosas de interés y pagó buen oro por varias rarezas.

Al caer la tarde reparó en una mujer alta, un poco enjuta, el cabello azul ceñido por una gema de plata. Vestía un tabardo blanco bordado de negro y rojo; causaba al rey Casmir (y a todos los hombres que la veían) una curiosa turbación: fascinación mezclada con repugnancia. Era la bruja Desmëi.

Casmir se acercó con cautela mientras Desmëi regateaba con un viejo bribón que tenía un puesto. El mercader tenía pelo amarillo, piel cetrina, nariz partida y ojos como cápsulas de cobre: sangre de duende le fluía por las venas. Le mostraba una pluma a Desmëi.

—Esta pluma -dijo- es indispensable en la vida diaria, pues infaliblemente detecta la fraudulencia.

—¡Asombroso! -declaró Desmëi con voz de aburrimiento.

—¿Dirías que es una pluma común arrancada de un pájaro muerto?

—Sí. Muerto o vivo. Eso diría.

—Pues cometerías un gran error.

[16] El último en la jerarquía de los seres feéricos, cuyo orden es el siguiente: primero las hadas, luego los falloys, los duendes, los trasgos, y por último los skaks. En la nomenclatura feérica, los gigantes, ogros y gnomos también se consideran semihumanos, aunque de diferente especie. En una tercera clase están los tonoalegres, los willawen y los byslop, y también, según algunas versiones, los guists y los oscuros. Los sandestmos, los más poderosos de todos, constituyen una clase en sí misma.

—Vaya. ¿Y cómo se usa esta pluma milagrosa?

—Nada podría ser más simple. Si sospechas de un impostor, un embustero o un embaucador, lo tocas con la pluma. Si la pluma se vuelve amarilla, tus sospechas quedan confirmadas.

—¿Y si la pluma permanece azul?

—Entonces la persona con quien tratas es honesta y sincera. Esta excelente pluma es tuya por seis coronas de oro.

Desmëi soltó una risa metálica.

¿Me crees tan ingenua? Es casi insultante. Evidentemente esperas que te ponga a prueba con la pluma, que permanecerá azul, para que te pague con mi oro.

-¡Precisamente! ¡La pluma confirmaría mis asertos!

Desmei tomó la pluma y la acercó a la nariz partida. Al instante la pluma cobró un color amarillo brillante. Desmëi repitió su risa desdeñosa.

—¡Lo que sospechaba! La pluma declara que eres un embaucador.

—Ja! ¿Acaso la pluma no hace exactamente lo que digo? ¿Cómo puedo ser un embaucador?

Desmëi miró la pluma frunciendo el ceño y la arrojó en el mostrador.

-No tengo tiempo para acertijos.

Se alejó con paso altivo para inspeccionar una pequeña arpía enjaulada. Casmir se le acercó al cabo de un instante.

- ¿Eres la hechicera Desmëi? -preguntó.

Desmëi le examinó.

-¿Y quién eres tú?

—Perdrax, caballero andante de Aquitania. Desmëi sonrió y cabeceó.

—¿Y qué deseas de mí?

—Es una cuestión delicada. ¿Puedo contar con tu discreción?

—Hasta cierto punto.

—Hablaré con franqueza. Sirvo al rey Casmir de Lyonesse, que se pro pone devolver el trono Evandig a su legítimo lugar. Para ello implora tu consejo.

—El archimago Murgen impide tal compromiso.

—Ya has reñido con Murgen. ¿Cuánto tiempo obedecerás sus preceptos?

—No para siempre. ¿Cómo me recompensaría Casmir?

-Establece tus condiciones y se las comunicaré. De pronto Desmëi titubeó.

-Di a Casmir que venga personalmente a mi palacio de Ys. Allí hablaré con él.

Pedrax hizo una reverencia y Desmëi se alejó. Pronto se marchó por el bosque en un palanquín conducido por seis sombras veloces.

Antes de partir hacia Ys, el rey Casmir meditó largo tiempo; Desmëi era famosa por sus tratos dudosos.

Al fin ordenó sacar la galeaza real y en un día chispeante y ventoso , navegó más allá de la escollera, rodeó el Cabo Despedida y se dirigió a Ys.

Casmir desembarcó en el muelle de piedra y caminó por la playa hasta el palacio blanco de Desmëi.

Encontró a la hechicera en una terraza que daba al mar, inclinada en la balaustrada, casi a la sombra de una alta urna de mármol de donde brotaba el follaje de un madroño.

Desmëi había sufrido un cambio. Casmir se sobresaltó ante su palidez, sus huecas mejillas y su cuello flaco. Los dedos, delgados y nudosos, se arqueaban sobre el borde de la balaustrada; los pies, en sandalias de plata, eran largos y frágiles y mostraban una red de venas rojizas.

Casmir se quedó boquiabierto, sintiéndose en presencia de misterios que no podía comprender.

Desmëi lo miró de soslayo sin demostrar sorpresa ni placer.

-Conque has venido.

Casmir se esforzó para recobrar la iniciativa que a su entender le correspondía.

—¿No me esperabas?

—Llegas demasiado tarde -repuso Desmëi.

—¿Por qué? -exclamó Casmir con una nueva inquietud.

—Todas las cosas cambian. Ya no tengo interés en los asuntos huma nos. Vuestras incursiones y guerras son molestas; perturban la paz de la campiña.

—¡No se necesita una guerra! ¡Sólo quiero el trono Evandig! Dame magia o un manto de invisibilidad, para que pueda apoderarme de Evandig sin guerra.

Desmëi soltó una risa suave y salvaje.

—Soy famosa por mis tratos dudosos. ¿Pagarías mi precio?

—¿Cuál es tu precio?

Desmëi miró hacia el horizonte marino. Al fin habló, tan quedamente que Casmir avanzó un paso para oír.

-Escucha, te diré algo. Desposa bien a Suldrun; el hijo de ella se sentará en Evandig. ¿Y cuál es mi precio por ese presagio? Nada en absoluto, pues ese conocimiento no te servirá de nada.

Desmëi se volvió abruptamente y se perdió en una de las altas arcadas que conducían a las sombras de su palacio. La delgada silueta se desdibujó y desapareció. Casmir esperó un instante bajo la caliente luz del sol, pero sólo se oía el rumor del oleaje. Regresó a su barco.

Desmëi observó la galeaza que cabeceaba en el mar azul. Estaba sola en el palacio. Durante tres meses había esperado la visita de Tamurello; él no había venido y el mensaje de esa ausencia no era claro.

Fue a su taller, se desabrochó el vestido y lo dejó caer al suelo. Se estudió en el espejo, para ver rasgos demacrados, un cuerpo huesudo, flaco, casi asexuado. Un tosco pelo negro le cubría la cabeza; sus brazos y piernas eran delgados y carentes de gracia. Tal era su cuerpo natural, en el cual se sentía a sus anchas. Otros disfraces requerían concentración para no aflojarse y disolverse.

Desmei fue a sus gabinetes y extrajo varios instrumentos. Trabajó dos horas en un gran hechizo para convertirse en un plasma que entró en un recipiente de tres aberturas. El plasma se agitó, se destiló y surgió por las tres aberturas para condensarse en tres formas. La primera era una doncella exquisita, de ojos azules y violáceos y pelo negro suave como la medianoche. Llevaba consigo la fragancia de las violetas, y se llamaba Melancthe.

La segunda forma era masculina. Desmei, aún borrosamente presente mediante un truco temporal, se apresuró a arrebujarla en un manto para que otros (como Tamurello) no descubrieran su existencia.

La tercera forma, una criatura demente y chillona, servía como sumidero para los aspectos más repugnantes de Desmei. Temblando de asco, Desmei dominó a esa horrible criatura y la quemó en un horno, donde se contorsionó y gritó. Un humo gris se elevó del horno; Melancthe retrocedió pero aspiró involuntariamente el hedor. La segunda forma, oculta en su manto, inhaló el hedor con agrado.

Desmei había perdido su vitalidad. Se disolvió en humo y desapareció. De los tres componentes que había producido, sólo Melancthe, fresca con el sutil aroma de las violetas, permaneció en el palacio. La segunda forma, aún cubierta, fue llevada al castillo Tintzin Fyraí, en la entrada de Valle Evander. La tercera se había convertido en un puñado de cenizas negras y una pestilencia que aún flotaba en el taller.

11

Habían puesto la cama de Suldrun en la capilla que daba al jardín, y una doncella alta y huraña llamada Bagnold le llevaba comida todos los días, exactamente al mediodía. Bagnold era medio sorda y bien podía haber sido muda, pues no hablaba demasiado. Se le requería que verificara la presencia de Suldrun, y si Suldrun no estaba en la capilla, Bagnold recorría furiosamente el jardín hasta encontrarla. Esto ocurría casi todos los días, pues Suldrun no prestaba atención a la hora. Al cabo de un tiempo Bagnold se cansó del esfuerzo; dejaba el cesto lleno en la escalinata de la capilla, recogía el cesto del día anterior y se marchaba: era lo más cómodo para ambas.

Cuando Bagnold se iba, atrancaba la puerta con una gruesa viga de roble. Suldrun podía escalar los riscos de ambos lados del jardín, y se prometía que un día lo haría y se iría del jardín para siempre.

Así pasó la primavera y el verano, y el jardín estaba más bello que nunca, aunque siempre acosado por la quietud y la melancolía. Suldrun conocía el jardín a todas las horas. En el alba gris brillaba el rocío y los trinos de los pájaros eran claros y penetrantes como ecos del principio del tiempo. En plena noche, cuando la luna llena cabalgaba sobre las nubes, ella se sentaba bajo el tilo mirando el mar mientras el oleaje rugía contra la playa ripiosa.

Una noche apareció el hermano Umphred, la cara redonda radiante de candor. Traía un cesto, y lo dejó en la escalinata de la capilla. Observó atentamente a Suldrun.

—¡Maravilloso! ¡Estás tan bella como siempre! Tu pelo brilla, tu piel reluce. ¿Cómo te mantienes tan limpia?

—¿No lo sabes? -preguntó Suldrun-. Me baño en esa tina.

El hermano Umphred alzó las manos parodiando un gesto de horror.

-¡Es la pila de agua, bendita! ¡Has cometido sacrilegio! Suldrun se encogió de hombros y se alejó.

El hermano Umphred vació el cesto con gestos felices.

—Traigamos alegría a tu vida. Aquí hay un vino oscuro. ¡Beberemos!

—No. Vete, por favor.

—¿No estás aburrida e insatisfecha?

—En absoluto. Toma tu vino y márchate.

El hermano Umphred se marchó en silencio.

Con la llegada del otoño las hojas cambiaban de color y el sol se ponía temprano. Hubo una sucesión de tristes y gloriosas puestas de sol, luego llegaron las lluvias y el frío del invierno. Suldrun apiló piedras para construir un hogar contra una de las ventanas. Tapó la otra con ramas y con hierba. Las corrientes que rodeaban el cabo arrojaban leños en la playa, y Suldrun los llevaba a la capilla para secarlos y luego los quemaba en el hogar.

Las lluvias amainaron; la luz del sol brilló en el aire vibrante y frío, y llegó la primavera. Brotaron narcisos en los canteros, y los árboles dieron nuevas hojas. En el cielo aparecieron las estrellas de primavera. Capella, Arcturus, Denebola. En las

mañanas soleadas, los cúmulos de nubes se erguían sobre el mar, y la sangre de Suldrun parecía acelerarse. Sentía una extraña inquietud que nunca antes la había perturbado.

Los días se alargaron, y las percepciones de Suldrun se agudizaron, y cada día comenzó a tener su propia cualidad, como si fuera uno en un número limitado. Una tensión, una inminencia, comenzó a cobrar forma, y a menudo Suldrun permanecía despierta toda la noche para saber todo lo que ocurría en su jardín .

El hermano Umphred la visitó de nuevo. Encontró a Suldrun sentada en la escalinata de piedra de la capilla, tomando el sol. El hermano Umphred la miró con curiosidad. El sol le había bronceado los brazos, las piernas y la cara, y le había aclarado mechones de pelo. Parecía la viva imagen de la salud; en verdad, pensó el hermano Umphred, parecía casi feliz.

Eso despertó sus sospechas: se preguntó si ella habría encontrado un amante.

—Querida Suldrun, mi corazón sangra cuando pienso en tu soledad y tu aislamiento. Dime cómo estás.

—Bien -dijo Suldrun-. Me gusta la soledad. Por favor, no te quedes aquí por mi culpa.

El hermano Umphred rió alegremente. Se sentó junto a ella.

-Ah, querida Suldrun... -Le tomó la mano, y Suldrun miró los de dos blancos y regordetes. Eran húmedos y la molestaban. Apartó la mano y los dedos la soltaron con desgana-. No sólo te traigo solaz cristiano, sino también un consuelo humano. Debes reconocer que aunque soy sacerdote también soy hombre, y sensible a tu belleza. ¿Aceptarás esta amistad? -La voz de Umphred se volvió suave y servil-. ¿Aunque mi emoción sea más cálida y entrañable que la mera amistad? Suldrun se echó a reír. Se puso de pie y señaló la puerta.

-Tienes permiso para irte. Espero que no regreses.

Le dio la espalda y caminó hacia el jardín. El hermano Umphred masculló una maldición y se marchó.

Suldrun se sentó junto al tilo y miró hacia el mar.

-Me pregunto -se dijo- qué será de mí. Soy bella, o eso dicen todos, pero eso sólo me ha causado problemas. ¿Por qué me castigan como si hubiera actuado mal? Tengo que reaccionar de algún modo. Debo producir un cambio.

Después de cenar se dirigió a la villa abandonada, desde donde le agradaba observar las estrellas en las noches despejadas. Esa noche brillaban mucho y parecían hablarle, como maravillosas criaturas desbordantes de secretos. Se puso de pie y escuchó. Un presagio colgaba en el aire, pero no atinaba a descifrarlo.

La brisa nocturna refrescó. Suldrun regresó a la capilla, donde aún ardían brasas en el hogar. Las sopló para avivarlas, puso madera seca y el cuarto se entibió.

A la mañana siguiente despertó temprano y salió al alba. El rocío perlaba el follaje y la hierba; el silencio tenía una cualidad primitiva. Suldrun bajó por el jardín, lenta como una sonámbula, hasta la playa. El oleaje se estrellaba contra los guijarros. El sol se elevó coloreando las nubes del horizonte. En la curva sur de la playa, donde las corrientes traían leños, vio un cuerpo humano que la marea había arrastrado hasta allí; Suldrun se detuvo, y luego se acercó paso a paso. Lo miró con un espanto que pronto se convirtió en piedad. ¡Qué tragedia que una muerte tan fría hubiera arrebatado a alguien

tan joven, tan frágil, tan apuesto! Una ola movió las piernas del hombre. Los dedos se estiraron espasmódicamente y se clavaron en los guijarros. Suldrun se arrodilló, arrastró el cuerpo lejos del agua, luego acarició los rizos mojados. Tenía las manos ensangrentadas y la cabeza magullada.

-No te mueras -susurró Suldrun-. Por favor, no te mueras. Los párpados temblaron; los ojos vidriosos y empañados la miraron

un instante antes de cerrarse.

Suldrun arrastró el cuerpo hasta la arena seca. Cuando tiró del hombro derecho él soltó un gemido. Suldrun corrió hasta la capilla para coger carbón y madera seca, y encendió una fogata. Enjugó la cara fría con un paño.

-No te mueras -repitió una y otra vez.

La piel del joven empezó a entibiarse. La luz del sol brilló sobre los riscos e iluminó la playa. Aulas abrió los ojos una vez más y se preguntó

si había muerto y ahora estaba en los jardines del paraíso con el más bello de todos los rubios ángeles.

—¿Cómo te sientes? -preguntó Suldrun

—Me duele el hombro. -Aulas movió el brazo. El aguijonazo de dolor le confirmó que aún vivía-. ¿Dónde estoy?

—En un viejo jardín cerca de la ciudad de Lyonesse. Yo soy Suldrun. -Ella le tocó el hombro-. ¿Crees que está roto?

—No lo sé.

—¿Puedes caminar? Puedo ayudarte a subir.

Aulas intentó levantarse, pero se cayó. Lo intento de nuevo, con el brazo de Suldrun alrededor de la cintura, y trastabilló.

-Vamos, trataré de sostenerte.

Paso a paso subieron por el jardín. Se detuvieron a descansar en las ruinas.

—Debo decirte que soy troicino -jadeó Aulas-. Me caí de un barco. Si me capturan me encarcelarán... con suerte.

—Ya estás en la cárcel -rió Suldrun-. En la mía. No me permiten salir. No te preocupes. Te ocultaré.

Lo ayudó a levantarse; al fin llegaron a la capilla.

Suldrun se las ingenió para inmovilizar el hombro de Aulas con vendajes y ramas y lo obligó a tenderse en su catre. Aulas aceptó sus cuidados y se quedó observándola: ¿qué delito habría cometido esta bella muchacha para estar prisionera? Suldrun lo alimentó con miel y vino, luego con gachas. Aulas se relajó y se durmió.

Por la noche, el cuerpo de Aulas ardía de fiebre. Suldrun no conocía otro remedio que paños húmedos en la frente. A medianoche la fiebre bajó, y Aulas se durmió. Suldrun se acomodó en el suelo junto al fuego.

Por la mañana Aulas despertó, sospechando que todo era irreal, que se trataba de un sueño. Poco a poco recordó el Stnaadra. ¿Quién lo había arrojado al mar? ¿Trewan? ¿Por repentina locura? ¿Por qué otra razón? Desde que había visitado la nave troicina en Ys se había portado extrañamente. ¿Qué habría sucedido a bordo de esa nave? ¿Qué

había trastornado a Trewan?

El tercer día Aillas decidió que no tenía huesos rotos y Suldrun le aflojo los vendajes. Cuando el sol se elevó en el cielo, los dos bajaron al jardín y se sentaron entre las columnas rotas de la antigua villa romana. En la dorada tarde se contaron sus vidas.

-Este no es nuestro primer encuentro -dijo Aillas-. ¿Recuerdas a los visitantes de Troicmet, hace diez años? Yo sí te recuerdo.

Suldrun reflexionó.

-Siempre hubo muchas delegaciones. Creo recordar a alguien corno tú. Pero fue hace tanto tiempo que no estoy segura.

Adías le tomó la mano, la primera vez que la tocaba con afecto.

—En cuanto me recobre, escaparemos. Será simple escalar aquellas rocas; luego treparemos la colina y nos iremos.

—Si nos capturan -susurró Suldrun con un gesto de temor-, el rey no tendrá piedad.

—No nos capturarán -murmuró Aillas-. Especialmente si lo planeamos bien y somos prudentes. -Irguió el cuerpo y habló con energía-. ¡Quedaremos libres y huiremos por la campiña! Viajaremos de noche y nos ocultaremos de día. Nos mezclaremos con los vagabundos. ¿Quién nos reconocerá?

El optimismo de Aillas empezó a contagiar a Suldrun. La perspectiva de libertad la entusiasmó.

-¿De verás crees que escaparemos?

-¡Claro que sí! ¿Cómo podría ser de otro modo? Suldrun miró pensativamente el jardín y el mar.

—No sé. Nunca he esperado ser feliz. Soy feliz ahora... aunque estoy asustada. -Rió nerviosamente-. Una se siente rara.

—No temas -dijo Aillas. La cercanía de ella lo abrumaba; le rodeó la cintura con el brazo. Suldrun se levantó de un brinco.

—¡Tengo la sensación de que mil ojos nos observan!

—Insectos, pájaros, un par de lagartos. -Aillas escrutó los riscos-. No veo a nadie más.

Suldrun observó el jardín.

-Yo tampoco. No obstante... -Se sentó a prudente distancia y lo miró de soslayo-. Tu salud parece mejorar.

—Sí, me siento muy bien, y no soporto mirarte sin tocarte. Se le acercó, y ella se escabulló riendo.

—¡Aillas, no! Espera a que tu brazo esté mejor.

—Tendré cuidado con mi brazo.

—Alguien podría venir.

—¿Quién podría atreverse?

—Bagnold. El sacerdote Umphred. Mi padre el rey.

—El destino no podría ser tan cruel -gruñó Aillas.

—Al destino no le importa -murmuró Suldrun.

La noche llegó al jardín. Sentados ante el fuego, los dos cenaron pan, cebollas y unas almejas que Suldrun había recogido entre las rocas. Una vez más hablaron de la fuga.

-Tal vez me sienta extraña lejos de este jardín -comentó Suldrun-. Cada árbol, cada piedra, me resultan conocidos... Pero desde que llegaste todo ha cambiado. El jardín se me escapa. -Mirando el fuego, tiritó.

-¿Qué te pasa? -preguntó Aillas.

—Tengo miedo.

—¿De qué

—No lo sé.

—Podríamos partir esta noche, si no fuera por mi brazo. En unos días volveré a estar bien. Entretanto debemos hacer planes. ¿Qué pasa con la mujer que te trae la comida?

—Al mediodía trae un cesto y se lleva el cesto vacío del día anterior. Nunca hablo con ella.

—¿Se la puede sobornar?

—¿Para qué?

—Para que traiga la comida como de costumbre, la tire y se lleve el cesto vacío al día siguiente. Con una semana de ventaja, podríamos alejarnos mucho sin temer que nos capturen.

—Bagnold no se atrevería, aunque estuviera dispuesta, cosa que no creo. Y no tenemos con qué sobornarla.

—¿No tienes joyas ni oro?

—Tengo oro y gemas en mi gabinete del palacio.

-Es decir, que son inaccesibles. Suldrun reflexionó.

—No necesariamente. Nadie va a la Torre Este después de la puesta de sol. Yo podría subir a mis aposentos y nadie lo notaría. Podría entrar y salir en un santiamén.

—¿De veras es tan simple?

—¡Sí! Hice ese camino cientos de veces, y rara vez me encontré con nadie.

—No podemos sobornar a Bagnold, as! que tendremos sólo un día libre, desde un medio día hasta otro, más el tiempo que necesite tu padre para organizar una búsqueda.

—No más de una hora. El actúa con rapidez y decisión.

—Entonces necesitamos ropa de campesinos, que no es tan fácil de conseguir como parece. ¿No hay nadie en quien puedas confiar?

—Sólo una persona, la nodriza que me cuidó cuando era pequeña.

—¿Y dónde está?

—Se llama Ehirme. Vive en una granja al sur, junto a la carretera. Nos daría ropas o cualquier otra cosa sin vacilar, si supiera que lo necesito.

—Con un disfraz, un día de ventaja y oro para un pasaje a Troicinet, la libertad será nuestra. Y una vez que crucemos el Lir serás simplemente Suldrun de Watershade. Nadie te conocerá como la princesa Suldrun de Lyonesse, salvo yo y quizá mi padre, quien te amará como yo.

—¿De verás me amas? -preguntó Suldrun.

Adías le tomó las manos y la obligó a levantarse; sus caras estaban a poca distancia. Se besaron.

—Te adoro -dijo Aulas-. No quiero separarme de ti. Jamás.

—Te amo, Aillas. Yo tampoco deseo que nos separemos nunca. En un arranque de alegría, los dos se miraron a los ojos.

—La traición y la tribulación me trajeron aquí -dijo Aillas-, pero doy gracias por ello.

—Yo también he sufrido -dijo Suldrun-. ¡Pero si no me hubieran echado del palacio, no podría haber rescatado tu cadáver del mar!

—Pues bien. Nuestro agradecimiento para el asesino Trewan y el cruel Casmir. -Acercó la cara a la de Suldrun. Se besaron una y otra vez; luego, recostándose, se abrazaron, y pronto les arrebató la pasión.

Las semanas pasaron, rápidas y extrañas: un periodo de júbilo, al que la sensación de aventura teñía de vividez. El dolor del hombro de Aillas se aplacó, y una tarde escaló el risco del este del jardín y cruzó el declive rocoso del lado del Urquial que daba a la costa, despacio y con cuidado, pues sus botas estaban en el fondo del mar y él iba descalzo. Más allá del Urquial se internó en un bosquecillo de robles achaparrados, saúcos y fresnos, y así alcanzó la carretera.

A esa hora del día había poca gente afuera. Aillas se encontró a un pastor y su rebaño y a un niño con su cabra, y ninguno de ellos le prestó demasiada atención.

Kilómetro y medio más tarde, tornó una senda que serpenteaba entre setos vivos, y pronto llegó a la granja donde vivía Ehirme con su esposo y sus hijos.

Aillas se detuvo a la sombra del seto. A su izquierda, en el extremo de un prado, Chastam, el mando, y sus dos hijos mayores cortaban heno. La casa estaba detrás de un huerto donde crecían puerros, zanahorias, nabos y repollos en pulcras hileras. Salía humo de la chimenea.

Aillas evaluó la situación. Si iba a la puerta y lo atendía alguien que no fuera Ehirme, le podrían hacer preguntas embarazosas para las cuales no tenía respuesta.

El problema quedó resuelto cuando una robusta mujer de cara redonda salió por la puerta con un balde. Se dirigió hacia la pocilga.

-¡Ehirme! -llamó Aillas.

La mujer se detuvo para examinar a Aillas con duda y curiosidad, luego se le

acercó despacio.

—¿Qué quieres?

—¿Tú eres Ehirme?

—Sí.

—¿Prestarías un servicio, en secreto, a la princesa Suldrun? Ehirme soltó el balde.

—Explícate, y diré si me es posible prestar ese servicio.

—¿Y en todo caso guardarás el secreto?

—Pues sí. ¿Quién eres?

—Soy Aillas, un caballero de Troicinet. Caí de un barco y la princesa Suldrun evitó que me ahogara. Estamos decididos a escapar del jardín y a viajar a Troicinet. Necesitamos ropa vieja, sombreros y zapatos para disfrazarnos, y Suldrun no tiene más amigos que tú. No podemos pagar te ahora, pero si nos ayudas recibirás una buena recompensa cuando yo regrese a Troicinet.

Ehirme reflexionó, y las arrugas le temblaron en la cara curtida.

—Haré todo lo posible -dijo-. He sufrido mucho tiempo por las crueldades cometidas contra la pobre Suldrun, que nunca dañó siquiera a un insecto. ¿Sólo necesitáis ropa?

—Nada más, y te lo agradecemos profundamente.

—En cuanto a la mujer que lleva comida a Suldrun... la conozco bien; es Bagnold, una criatura maligna y rencorosa. En cuanto vea que nadie toca la comida irá con el cuento al rey Casmir y se iniciará la búsqueda.

Aillas se encogió de hombros con resignación.

—No tenemos alternativa; nos ocultaremos bien durante el día.

—¿Tenéis armas cortantes? Hay criaturas malignas por la noche. A menudo las veo brincando por el prado, y volando entre las nubes.

-Encontraré un buen garrote. Con eso bastará. Ehirme resopló sin convicción.

—Iré al mercado todos los días. En mi camino de regreso abriré la poterna y vaciaré el cesto, para engañar a Bagnold. Lo puedo hacer durante una semana, y para entonces las huellas se habrán borrado.

—Eso significa un gran riesgo para ti. Si Casmir descubre lo que has hecho, no tendrá piedad.

—La poterna está oculta detrás de las ramas. ¿Quién puede verme? Tendré cuidado.

Aillas hizo nuevas objeciones a las que Ehirme no prestó atención. Ella miró hacia el prado y el bosque.

-En el bosque que hay más allá de la aldea de Glymwode viven mis ancianos padres. Él es leñador, y su cabaña está aislada. Cuando nos sobra mantequilla y queso, mando a mi hijo Collen con el asno para que se los dé. Mañana por la mañana, de camino al mercado os llevaré camisas, sombreros y zapatos. Por la noche, una hora

después de la puesta del sol, nos encontraremos, en este sitio, y dormiréis en el heno. Al amanecer Collen estará preparado, y viajaréis a Glymwode. Nadie se enterará de vuestra fuga, y podréis viajar de día. ¿Quién pensará en la princesa Suldrun al ver tres campesinos con un asno? Mis padres os darán refugio

hasta que haya pasado el peligro, y luego viajaréis a Troicinet, tal vez a través de Dahaut, un camino más largo pero más seguro.

—No sé como agradecértelo -dijo humildemente Aulas-. Al menos, no hasta que llegue a Troicinet. Allí podré demostrarte mi gratitud.

—¡No hay necesidad de gratitud! Si logro que la pobre Suldrun escape del tiránico Casmir, tendré suficiente recompensa. Mañana por la no che, pues, una hora después de la puesta de sol os veré aquí.

Aulas regresó al jardín y le comentó a Suldrun los planes de Ehirme.

—Así que no tendremos que andar de noche como ladrones sigilosos. Asomaron lágrimas en los ojos de Suldrun.

—¡Mi querida y fiel Ehirme! ¡Nunca supe apreciar del todo su bondad!

—Desde Troicinet recompensaremos su lealtad.

—Pero aún necesitamos oro. Debo visitar mis aposentos de Haidion.

—La idea me asusta.

-No es un gran problema. En un abrir y cerrar de ojos puedo entrar y salir del palacio.

Cayó la tarde y el jardín quedó a oscuras.

—Ahora -dijo Suldrun-. Voy a ir a Haidion. Aillas se levantó.

—Debo ir contigo, al menos hasta el palacio.

—Como quieras.

Aillas trepó la pared, quitó la tranca de la poterna, y Suldrun pasó. Por un momento permanecieron pegados a la pared. Varias luces borrosas titilaban en el Peinhador. El Urquial estaba desierto al anochecer. Suldrun miró hacia la arcada.

-Ven.

Las luces de la ciudad de Lyonesse parpadeaban entre las columnas. La noche era cálida; las arcadas olían a piedra y a veces a amoníaco, en los sitios donde alguien había orinado. En el naranjal, la fragancia de las flores y las frutas prevalecía sobre lo demás. Ante ellos se erguía Haidion. El fulgor de las velas y las lámparas destacaba las ventanas.

La puerta de la Torre Este era un semióvalo de sombras profundas.

—Será mejor que esperes aquí.

—¿Y si viene alguien?

-Regresa al naranjal y espera allí. -Suldrun corrió la traba y empujó la gran puerta de hierro y madera, que se abrió con un chirrido. Suldrun miró hacia el Octógono a través de la abertura-. Voy a entrar -le dijo a Aillas. Arriba sonaron voces y pasos. Suldrun hizo entrar a Aillas en el palacio-. Bueno, ven conmigo.

Los dos cruzaron el Octógono, que estaba iluminado por una sola hilera de velas gruesas. A la izquierda una arcada se abría sobre la Galería Larga; unas escaleras conducían a los pisos superiores.

La Galería Larga estaba desierta. Desde la Recepción llegaron voces risueñas y animadas. Suldrun se cogió del brazo de Aulas.

-Ven.

Corrieron escalera arriba y pronto llegaron ante los aposentos de Suldrun. Una maciza cerradura unía un par de aldabas con remaches de piedra y madera.

Aulas examinó la cerradura y la puerta, y en vano intentó abrirla.

-No podemos entrar. La puerta es demasiado fuerte.

Suldrun lo llevó por el pasillo hasta una puerta que no tenía cerradura.

-Una alcoba, para nobles doncellas que podrían visitarme. Abrió la puerta, escuchó. Ningún ruido. El cuarto olía a perfume y ungüentos, con un desagradable tufo a ropa sucia.

-Alguien duerme aquí -susurró Suldrun-, pero ahora está de juerga. Entraron en el cuarto y se acercaron a la ventana. Suldrun abrió los postigos.

-Debes esperar aquí. Salí muchas veces por este lugar cuando quería eludir a Boudetta.

Aillas miró cautelosamente hacia la puerta.

—Espero que nadie entre.

—En tal caso, debes esconderte en el guardarropa, o bajo la cama. No tardaré.

Salió por la ventana, caminó por el ancho borde de piedra hasta su vieja habitación. Empujó los postigos, los abrió y saltó al suelo. El cuarto olía a polvo y a cerrado, tras largos días sin sol ni lluvia. Un rastro de perfume aún brotaba en el aire, un recuerdo melancólico de años pasados y las lágrimas empañaron los ojos de Suldrun.

Fue hasta el baúl donde había guardado sus pertenencias. No habían tocado nada. Encontró el cajón secreto y lo abrió: dentro, le decían los dedos, estaban esas rarezas y adornos, gemas preciosas, oro y plata que habían llegado a sus manos, en general de parientes visitantes; ni Casmir ni Sollace habían prodigado obsequios a su hija.

Suldrun envolvió sus bienes en un chal. Fue hasta la ventana y se despidió del cuarto. Jamás lo volvería a pisar, estaba segura de eso.

Regresó a través de la ventana, corrió los postigos y volvió al lugar donde Aillas se encontraba.

Cruzaron el cuarto a oscuras, abrieron la puerta y salieron al pasillo en penumbra. Esa noche, casualmente, había mucha actividad en el palacio; había multitud de notables en las cercanías, y desde el Octógono llegaba el sonido de voces. No podían marcharse con tanta rapidez como habían planeado. Se miraron, los ojos angustiados y el corazón palpitante.

Aillas soltó una maldición.

—Estamos atrapados.

—¡No! -susurró Suldrun-. Bajaremos por la escalera de atrás. No te preocupes.

Escaparemos de un modo u otro. ¡Ven!

Atravesaron el pasillo con sigilo, y así se inició un juego estremecedor que les dio una serie de sustos y sobresaltos con los que no habían contado. Corrieron de aquí para allá por largas y viejas galerías pasando de un cuarto a otro, ocultándose en las sombras, asomándose en las esquinas: desde la Recepción hasta la Cámara de los Espejos, por una escalera de caracol hasta el viejo mirador, por el tejado hasta una sala alta donde jóvenes nobles celebraban sus citas amorosas, luego por una escalera de servicio hasta un largo y negro pasillo que llegaba a una galería de músicos situada frente al Salón de los Honores.

Las velas de los candelabros estaban encendidas y el salón, preparado para una ceremonia que tal vez se celebrara más avanzada la noche, pues ahora estaba desierto.

Bajaron por unas escaleras hasta la Sala Malva, así llamada por el tapizado de seda color malva de las sillas y los divanes; una espléndida sala de color oscuro con paneles de marfil y una alfombra verde esmeralda. Aulas y Suldrun corrieron en silencio hasta la puerta, donde miraron hacia la Galería Larga, en ese momento vacía.

-No está lejos -dijo Suldrun-. Primero iremos hacia el Salón de los Honores, si nadie aparece nos dirigiremos al Octógono y saldremos por la puerta.

Con un último vistazo a izquierda y derecha, los dos corrieron hacia la arcada que daba al Salón de los Honores. Suldrun miro hacia atrás y aferró el brazo de Aillas.

-Alguien salió de la biblioteca. Deprisa, adentro.

Entraron en el Salón de los Honores. Se quedaron frente a frente, conteniendo el aliento.

—¿Quién era? -susurró Aillas.

—Creo que era el sacerdote, Umphred.

—Quizá no nos vio.

—Quizá no... Si nos vio seguramente investigará. Vamos a la puerta trasera.

—¡No veo ninguna puerta trasera!

—Detrás de la cortina. ¡Rápido ya está aquí!

Atravesaron el salón y se agacharon detrás de la colgadura. Observando por la abertura, Aillas vio que la puerta se abría despacio. La figura corpulenta del hermano Umphred se recortó contra las luces de la Galería Larga.

Por un instante el hermano Umphred se quedó quieto, moviendo la cabeza. Pareció soltar un cloqueo de asombro y avanzó por el salón mirando a derecha e izquierda.

Suldrun fue hasta la pared trasera. Encontró la vara de hierro y la introdujo en los orificios.

—¿Qué estas haciendo? -preguntó asombrado Aillas .

—Es posible que Umphred conozca este cuarto trasero. Pero no este otro.

La puerta se abrió, irradiando una luz verde púrpura.

—Si se acerca más -dijo Suldrun-, nos ocultaremos aquí.

—No, se va -dijo Aillas, de pie junto a la cortina-. ¿Suldrun?

—Estoy aquí. Este es el lugar donde el rey, mi padre, oculta su magia. Ven a mirar.

Aillas se acercó a la puerta y miró temerosamente a izquierda y derecha.

-No te alarmes -dijo Suldrun-. He estado aquí antes. El pequeño trasgo es un skak; está encerrado en un frasco. Estoy seguro de que preferiría la libertad, pero temo su ira. El espejo es Persihan; habla con madurez. El cuerno de vaca da leche fresca o hidromiel, según quien lo sostenga.

Aillas entró despacio. El ska les miró fastidiado. Motas de luz multicolor encerradas en tubos se pusieron a temblar. Una máscara de gárgola que colgaba en las sombras les sonrió burlonamente.

—¡Vamos! -exclamó Aillas alarmado-. ¡Antes de que estas cosas malignas nos hagan daño!

—Nada me dañó nunca -dijo Suldrun-. El espejo sabe mi nombre y me habla.

—¡Las voces malignas son peligrosas! ¡Vamos! ¡Debemos abandonar el palacio!

—Un momento, Aillas. El espejo ha hablado con amabilidad. Tal vez lo haga de nuevo. ¿Persilian?

—¿Quién se llama Persihan? -dijo una voz melancólica.

—¡Soy Suldrun! Me hablaste antes y me llamaste por el nombre. Este es mi amante, Aillas.

Persihan soltó un gruñido, luego cantó con voz profunda y plañidera, tan despacio que cada palabra era muy clara:

Aillas conoció una marea sin luna; Suldrun lo salvó de la muerte. Ambos unieron sus almas para dar balito a sus hijos.

Aillas: escoge entre muchos caminos; todos recorren sangre y afanes, mas esta noche debes desposarte para sellar tu paternidad.

Largamente serví al rey Casmir, quien me hizo tres preguntas, mas nunca dirá la frase que me dará libertad.

Aillas, llévame ahora
y ve a ocultarme
junto al árbol de Suldrun,
donde moraré junto a la piedra.

Aillas, moviéndose como en un sueño, alzó las manos hasta el marco de Persilian y lo descolgó de la pared. Alzó el espejo y preguntó asombrado:

-¿Cómo podemos casarnos esta misma noche? La voz resonante
de Persilian salió del espejo:

—Me has robado de Casmir, soy tuyo. Esta es tu primera pregunta. Puedes hacer dos más. Si haces una cuarta, seré libre.

—Muy bien, como desees. Dime cómo nos casaremos.

—Regresa al jardín, no hay peligro. Allí se forjarán los vínculos de vuestro matrimonio; ved de que sean fuertes y verdaderos. ¡Depnsa, el tiempo apremia! ¡Debéis marcharos antes de que cierren Haidion hasta mañana!

Sin más tardanza Suldrun y Aillas partieron del cuarto secreto, tras cerrar la puerta. Suldrun atisbo por la abertura del pendón: el Salón de los Honores estaba vacío salvo por las cincuenta y cuatro sillas cuyas personalidades habían influido tanto en su infancia. Ahora parecían viejas y encogidas, y parte de su magnificencia se había esfumado; aún así, Suldrun sintió su meditabunda presencia mientras ella y Aillas corrían por el salón.

La Galería Larga estaba desierta; los dos corrieron al Octógono y salieron a la noche. Cruzaron la arcada y se desviaron hacia el naranjal cuando vieron a cuatro guardias de palacio que venían por el Urquial a paso firme, gritando insultos.

Los pasos cesaron. El claro de luna dibujaba formas pálidas, alternativamente plateadas y negras, en la arcada. Aún titilaban las lámparas en la ciudad de Lyonesse, pero ningún sonido llegaba al palacio. Suldrun y Aillas se escabulleron del naranjal, corrieron bajo la arcada y llegaron a la puerta del viejo jardín. Aillas extrajo a Persilian de su túnica.

—Espejo, tengo una pregunta, y me aseguraré de no hacer más mientras no sea necesario. No te preguntaré dónde debo esconderte, pues me lo has dicho, pero si quieres ampliar tus anteriores instrucciones, escucharé.

—Ocúltame ahora, Aillas -dijo Persilian-. Ocúltame ahora, junto al tilo. Debajo de la piedra hay una cavidad. Oculta también el oro que llevas, tan pronto como puedas.

Los dos bajaron hasta la capilla. Aulas fue por el sendero hasta el viejo tilo, alzó la piedra y encontró una cavidad donde colocó a Persilian y la bolsa de oro y joyas.

Suldrun fue a la puerta de la capilla. El fulgor de una vela le llamó la atención. Al abrir la puerta vio al hermano Umphred dormitando sobre la mesa. Umphred abrió los ojos y miró a Suldrun.

-¡Suldrun! ¡Al fin has regresado! ¡Ah, dulce y coqueta Suldrun! ¡Has cometido alguna travesura! ¿Qué haces fuera de tu pequeño dominio?

Suldrun guardó un consternado silencio. El hermano Umphred levantó el macizo cuerpo y se le acercó sonriendo, los ojos entornados. Asió las flojas manos de Suldrun.

-¡Querida niña! ¡Dime dónde has estado!

Suldrun trató de retroceder, pero el hermano Umphred la aferró con más fuerza.

-Fui al palacio a buscar una capa y un vestido. Suéltame las manos. Pero el hermano Umphred sólo la atrajo hacia sí. La respiración se le aceleró y la cara se le puso rosada.

—Suldrun, la más bonita criatura de la tierra. ¿Sabes que te vi bailan do por los pasillos con uno de los jovenzuelos de palacio? Me pregunté: ¿puede ser ésta la pura Suldrun, la casta Suldrun, tan reflexiva y tímida? Imposible, me dije. Pero tal vez sea fogosa, después de todo.

—No, no -jadeó Suldrun. Se esforzó por apartarse-. Suéltame, por favor.

El hermano Umphred se negaba a soltarla.

-Sé amable, Suldrun. Soy hombre noble de espíritu, pero no soy in diferente a la belleza. Durante mucho tiempo, querida Suldrun, anhelé saborear tu dulce néctar. Y recuerda, mi pasión está investida con la santidad de la iglesia. Ven, querida niña, sea cual fuere tu travesura de esta noche, sólo pudo haber entibiado tu sangre. ¡Abrázame, mi dorado de leite, mi dulce picarona, mi falsa virgen!

El hermano Umphred la arrojó sobre el diván. Aillas apareció en la puerta. Suldrun lo vio y le indicó que se alejara. Ella se puso de rodillas y se zafó del hermano Umphred.

—¡Sacerdote, mi padre sabrá lo que has hecho!

—A él no le importa lo que te ocurra -jadeó el hermano Umphred-. Cálmate, o tendré que forzar nuestra unión por medio del dolor.

Aillas ya no pudo contenerse. Entró y propinó al hermano Umphred un golpe en el costado de la cabeza, tumbándolo.

-Habría sido mejor que te mantuvieras alejado, Aillas -dijo Suldrun con desconsuelo.

-¿Y permitir su bestial lascivia? ¡Antes lo mataría! De hecho, lo mataré ahora, por su audacia.

El hermano Umphred se apoyó contra la pared, los ojos relucientes a la luz de la vela.

—No, Aulas -dijo Suldrun, titubeando-, no quiero su muerte.

—Nos delatará al rey.

—¡No, jamás! -gritó el hermano Umphred-. Oigo mil secretos, y todos son sagrados para mí.

—Será testigo de nuestra boda -sugirió Suldrun-. Nos casará mediante la ceremonia cristiana, que es tan legal como cualquier otra.

El hermano Umphred se incorporó farfullando.

—Cásanos, ya que eres sacerdote -le dijo Aulas-. Y hazlo propiamente. El hermano Umphred se acomodó la sotana y recobró la compostura.

—¿Casaros? No es posible.

—Claro que es posible -dijo Suldrun-. Has celebrado bodas entre los sirvientes.

—En la capilla de Haidion.

—Esto es una capilla. Tú mismo la consagraste.

—Ahora ha sido profanada. En todo caso, sólo puedo administrar los sacramentos a los cristianos bautizados.

—¡Entonces bautízanos, y deprisa!

El hermano Umphred meneó la cabeza sonriendo.

-Antes debéis creer sinceramente y ser catecúmenos. Además, el rey Casmir se

enfurecería. Se vengaría de todos nosotros.

Aulas recogió un grueso leño

-Sacerdote, este garrote es más fuerte que el rey Casmir. Cásanos ahora, o te partiré la cabeza.

Suldrun le tomó el brazo.

-¡No, Aulas! Nos casaremos al estilo campesino, y él será testigo; entonces ya no importará que seamos cristianos o no.

El hermano Umphred se negó nuevamente.

—No puedo participar en vuestro rito pagano.

—Debes hacerlo -dijo Aulas.

Los dos permanecieron de pie junto a la mesa y entonaron la letanía nupcial de los campesinos.

-¡Presenciad, todos, cómo tomamos los votos del matrimonio! Por este bocado, que comemos juntos.

Los dos dividieron una hogaza y la comieron juntos.

—Por esta agua, que bebemos juntos. Los dos bebieron agua del mismo vaso.

—Por este fuego, que nos da calor a ambos.

Los dos acercaron las manos a la llama de la vela.

-Por la sangre que mezclamos.

Con un fino punzón Aulas pinchó el dedo de Suldrun, luego el suyo, y unieron las gotas de sangre.

-Por el amor que une nuestros corazones. Los dos se besaron, sonrieron.

-Así nos unimos en solemne matrimonio, y nos declaramos marido y mujer, de acuerdo con las leyes del hombre y la benévola gracia de la naturaleza.

Aulas cogió pluma, tinta y una hoja de pergamino.

-¡Escribe, sacerdote: «Esta noche, en esta fecha, he presenciado la boda de Suldrun y Aulas.» Y firma con tu nombre.

El hermano Umphred apartó la pluma con manos trémulas.

—¡Temo la ira del rey Casmir!

—¡Sacerdote, témeme más a mí!

Intimidado, el hermano Umphred escribió lo que le ordenaban.

—¡Ahora dejadme ir!

—¿Para que vayas a contarle al rey Casmir?-Aulas negó con la cabeza-. No.

—¡No temáis nada! -exclamó el hermano Umphred-. ¡Soy callado como una tumba! ¡Sé mil secretos!

—¡Júralo! -dijo Suldrun- Ponte de rodillas. Besa el libro sagrado que llevas en el talego y jura que, por tu esperanza de salvación y tu temor al infierno eterno, no

revelarás nada de lo que has visto y oído aquí esta noche.

El hermano Umphred, sudoroso y con la cara cenicienta, los miró a ambos. Se arrodilló despacio, besó el libro de los evangelios e hizo su juramento.

Se puso de pie.

—He sido testigo, he jurado. Ahora tengo derecho a irme.

—No -dijo Aulas sombríamente-. No confío en ti. Temo que tu resentimiento sea mayor que tu honra, y nos lleve a la ruina. No puedo correr ese riego.

El hermano Umphred guardó indignado silencio por un instante.

—¡Pero he jurado por todo lo sagrado!

—Y con la misma facilidad podrías renegar de ello y así quedar libre de pecado. ¿Debo matarte a sangre fría?

-¡No!

-Entonces debo hacer algo más contigo. Los tres se miraron unos instantes.

-Sacerdote -dijo al fin Aulas-, espera aquí, y no trates de irte, so pena de buenos garrotazos, pues estaremos junto a la puerta.

Aulas y Suldrun salieron y se detuvieron a poca distancia de la puerta de la capilla. Aulas habló en susurros, por temor a que el hermano Umphred estuviera escuchando.

—Ese sacerdote no es de fiar.

—Estoy de acuerdo -dijo Suldrun-. Es escurridizo como una anguila.

—Aun así no puedo matarlo. No podemos atarlo ni aprisionarlo, para que lo cuide Ehirme, porque entonces se sabría que ella nos ayudó. Sólo se me ocurre una cosa. Debemos partir. Lo sacaré del jardín y los dos viajaremos hacia el este. Nadie se fijará en nosotros; no somos fugitivos. Me aseguraré de que no escape ni pida socorro: una tarea molesta y te diosa, pero debe hacerse. En un par de semanas lo abandonaré mientras duerme. Iré a Glymwode y te buscaré tal como habíamos planeado.

Suldrun abrazó a Aulas y le apoyó la cabeza en el pecho.

—¿Tenemos que separarnos?

—No hay otro modo de estar seguros salvo que lo matemos, y no puedo hacerlo a sangre fría. Me llevaré unas monedas de oro; tú lleva el resto, y también a Persilian. Mañana, una hora después de la puesta de sol, ve a ver a Ehirme y ella te enviará a la cabaña de su padre, y allí te iré a buscar. Ahora ve al tilo y tráeme unas joyas de oro, para cambiar las por comida y bebida. Me quedaré para cuidar al sacerdote.

Suldrun corrió sendero abajo y regresó un instante después con el oro. Fueron a la capilla. El hermano Umphred estaba junto a la mesa, mirando el fuego.

—Sacerdote -dijo Aillas-, tú y yo haremos un viaje. Vuélvete, debo atarte los brazos para que no cometas ninguna imprudencia. Obedece y no sufrirás daño.

—¿Qué hay de mi comodidad? -balbuceó el hermano Umphred.

—Deberías haber pensado en eso antes de venir aquí esta noche. Vuélvete, quítate la sotana y pon los brazos a tus espaldas.

En cambio, el hermano Umphred se abalanzó sobre Aillas y lo golpeó con otro leño que había sacado de la pila.

Aillas trastabilló; el hermano Umphred apartó a Suldrun y huyó de la capilla por el sendero, seguido por Aillas. Cruzó la poterna y salió al Urquial, gritando a todo pulmón:

-¡Guardias a mí! ¡Socorro! ¡Traición! ¡Asesinato! ¡Socorro! ¡A mí! ¡Capturad al traidor!

Desde la arcada llegó un grupo de cuatro soldados, el mismo que Aillas y Suldrun habían eludido al entrar en el naranjal. Corrieron hacia Umphred y Aillas para aprehenderlos a ambos.

—¿Qué pasa aquí? ¿A qué viene este escándalo?

—¡Llamad al rey Casmir! -gritó el hermano Umphred-. ¡No perdáis el tiempo! Este vagabundo ha molestado a la princesa Suldrun, un acto terrible. ¡Traed al rey Casmir, os digo! ¡Deprisa!

El rey Casmir fue llevado al lugar, y el hermano Umphred dio una apresurada explicación.

-¡Los vi en el palacio! Reconocí a la princesa, y también vi a este hombre. ¡Es un vagabundo de las calles! Los seguí hasta aquí, y tuvieron la audacia de pedirme que los casara por el rito cristiano. Me negué enérgicamente y los previne sobre su delito.

Suldrun, que estaba junto a la poterna, se les acercó.

-Señor, no te enfades con nosotros. Este es Aulas, somos marido y mujer. Nos amamos entrañablemente; por favor, déjanos partir para vivir en paz. Si así lo decides, nos marcharemos de Haidion para no volver nunca.

El hermano Umphred, aún excitado por su papel en el asunto, no cerraba la boca.

—Me amenazaron. La maldad de ambos casi me hace perder el juicio. ¡Me obligaron a presenciar la boda! Si no hubiera firmado, me habrían roto la cabeza.

—¡Silencio! -ordenó fríamente Casmir-. De ti me encargaré más tarde. -Dio una orden-: Traed a Zerling. -Se volvió hacia Suldrun. En sus momentos de furia o excitación Casmir siempre hablaba con voz pareja y neutra, y así lo hizo ahora-. Parece que has desobedecido mi orden. Sea cual fuere tu razón, está lejos de satisfacerme.

—Eres mi padre -murmuró Suldrun-. ¿No te interesa mi felicidad?

—Soy el rey de Lyonesse. No importa cuáles hayan sido mis sentimientos, pero tu desobediencia los alteró, como bien sabes. Ahora te sor prendo casándote con un patán. ¡Así sea! Mi furia no se aplaca. Regresarás al jardín y vivirás allí. ¡Vete!

La abatida Suldrun fue hacia la poterna y bajó al jardín. El rey Casmir se volvió hacia Aulas.

—Tu presunción es asombrosa. Tendrás mucho tiempo para reflexionar sobre ella. ¡Zerling! ¿Dónde está Zerling?

—Aquí estoy, señor. -Un hombre calvo de hombros macizos, barba parda y ojos saltones, se adelantó: Zerling, el principal verdugo del rey, el hombre más temido de Lyonesse después de Casmir.

El rey de Casmir le dijo una palabra al oído.

Zerling puso un cabestro alrededor del cuello de Aulas y lo llevó por el Urquial hasta detrás del Peinhador. Bajo el claro de la luna, le quitó el cabestro y ciñó el pecho de Aulas con una soga. Lo alzó sobre un brocal de piedra y lo bajó a un pozo. Los pies de Aulas al fin tocaron el fondo y Zerling soltó la cuerda.

No había ruidos en la oscuridad. El aire olía a piedra húmeda y podredumbre. Durante cinco minutos, Aulas se quedó mirando hacia arriba. Luego avanzó a tientas hasta una pared: tres o cuatro pasos. Sus pies se toparon con un objeto duro y redondo. Al bajar la mano descubrió un cráneo. Se hizo a un lado y se sentó de espaldas a la pared. La fatiga le hizo cerrar los párpados; sintió somnolencia. Al fin se durmió.

Despertó, y sus temores se confirmaron. Al recordar gritó de incredulidad y angustia. ¿Cómo era posible semejante tragedia? Las lágrimas le inundaron los ojos; hundió la cabeza en los brazos y lloró.

Transcurrió una hora, durante la cual permaneció acurrucado y abatido.

Entró luz por la abertura, y Aillas pudo discernir las dimensiones de su celda. El suelo era una superficie circular de unos cuatro metros de diámetro, con pesadas losas de piedra. Las paredes, también de piedra, se elevaban casi dos metros y luego subían hacia el conducto central, situado a unos tres metros por encima del suelo. Había huesos y cráneos apilados contra las demás paredes; Aillas contó diez cráneos, y quizá hubiera otros escondidos bajo la pila de huesos. Cerca de donde estaba había otro esqueleto: evidentemente, el último ocupante de la celda.

Aillas se puso de pie. Fue al centro de la celda y miró hacia arriba. En lo alto vio un retazo de cielo azul, tan airoso, ventoso y libre que se le empañaron los ojos.

Reflexionó. El conducto tenía aproximadamente metro y medio de diámetro, estaba revestido de piedra tosca y se elevaba unos dieciocho o veinte metros por encima del punto donde entraba en la celda.

Aillas se apartó. En las paredes los previos ocupantes habían tallado nombres y tristes inscripciones. El prisionero más reciente había tallado unos doce nombres encolumnados en la pared que estaba sobre su esqueleto. Aillas, demasiado desanimado como para interesarse en nada salvo sus propias penurias, desvió los ojos.

La celda no tenía muebles. La cuerda formaba un bulto bajo el conducto. Cerca de la pila de huesos vio restos podridos de otras cuerdas, ropas, viejos cinturones y correas de cuero.

El esqueleto parecía observarlo desde las cuencas oculares vacías. Aillas lo arrastró hacia la pila de huesos y volvió el cráneo hacia la pared. Luego se sentó. Una inscripción de la pared le llamó la atención: «Recién llegado: bienvenido a nuestra hermandad.»

Aillas gruñó y miró hacia otra parte. Así comenzó su vida de prisionero.

12

El rey de Casmir envió a Tintzm Fyral un emisario que a su debido tiempo regresó con un tubo de marfil, del cual el heraldo principal extrajo un rollo. Se lo leyó al rey Casmir:

Noble señor:

Como de costumbre, mis respetuosos saludos. Me agrada enterarme de tu inminente visita. Ten la certeza de que nuestro recibimiento será apropiado a tu regia persona y tu distinguido cortejo, el cual, sugiero, no debería sumar más de ocho personas, pues en Tintzin Fyral carecemos de los costosos lujos de Haidion.

De nuevo, mi cordialísimo saludo.

Faude Carfilhiot Duque de Valle Evander

El rey Casmir inmediatamente se dirigió al norte con un cortejo de veinte caballeros, diez sirvientes y tres carretas.

La primera noche el grupo se detuvo en el Twannic, el castillo del duque Baldred. El segundo día siguieron hacia el norte a través del Troagh, un caos de cumbres y desfiladeros. El tercer día cruzaron la frontera y entraron en Ulflandia del Sur. A mitad de la tarde, en las Puertas de Cerbero, los riscos les cerraron el paso, que estaba bloqueado por la fortaleza Kaul Bocach. La guarnición consistía en una docena de soldados harapientos y un comandante para quien los asaltos resultaban menos rentables que cobrar peaje a los viajeros.

A una voz del centinela la caravana de Lyonesse se detuvo mientras los soldados de la guarnición, pestañeando y frunciendo el ceño bajo los cascos de acero, se inclinaban sobre las almenas.

Un caballero, Welty, se adelantó.

-¡Alto! -ordenó el comandante-. ¡Decid vuestros nombres, vuestro origen, destino y propósito, para que podamos calcular el peaje legal!

—Somos nobles al servicio del rey Casmir de Lyonesse. Vamos a visitar al duque de Valle Evander por invitación suya, y estamos exentos de peaje.

—Nadie está exento del peaje, salvo el rey Oriante y el gran dios Mitra. Debéis pagar diez florines de plata.

Welty retrocedió para hablar con Casmir, quien evaluó la fortaleza.

-Paga -dijo el rey Casmir-. A la vuelta ajustaremos cuentas con estos canallas.

Welty regresó al fuerte y desdeñosamente arrojó un puñado de monedas al capitán.

-Pasad, caballeros.

El grupo atravesó Kaul Bocach de dos en dos, y esa noche descansó en un prado junto a la bifurcación sur del Evander.

Al mediodía del día siguiente, la tropa se detuvo ante Tintzin Fyral: el castillo coronaba un alto risco como si formara parte del risco mismo.

El rey Casmir y ocho caballeros se adelantaron; los otros volvieron grupas y acamparon junto al Evander.

Un heraldo salió del castillo e interpeló al rey Casmir.

-Señor, el duque Carfilhiot te manda sus cumplidos y solicita que me sigas. Cabalgaremos por un sinuoso camino en el flanco del risco, pero no temas, es peligroso sólo para los enemigos. Yo iré delante.

Mientras la tropa seguía la marcha, la brisa traía un hedor de carroña. A medio camino el Evander atravesaba un verde prado donde se elevaban unos veinte postes, la mitad con cadáveres empalados.

—No es un espectáculo confortante -le dijo el rey Casmir al heraldo.

—Señor, eso recuerda a los enemigos del duque que su paciencia no es inagotable.

El rey Casmir se encogió de hombros, menos fastidiado por los actos de Carfilhiot que por la pestilencia.

Al pie del risco aguardaba una guardia de honor de cuatro caballeros con armadura ceremonial, y Casmir se preguntó como Carfilhiot sabía con tanta exactitud la hora de su llegada. ¿Una señal de Kaul Bocach? ¿Espías en Haidion? Casmir, que nunca había podido introducir espías en Tintzin Fyral, frunció el ceño.

La procesión escaló el risco por un camino tallado en la roca, que finalmente, en lo alto, doblaba bajo un rastrillo para entrar en el patio de la fortaleza.

El duque Carfilhiot se adelantó, el rey Casmir desmontó y ambos se estrecharon en un abrazo formal.

-Estoy encantado con tu visita -dijo Carfilhiot-. No he dispuesto celebraciones apropiadas, pero no por falta de buena voluntad. En realidad, me avisaste con muy poca antelación.

—No te preocupes -dijo el rey Casmir-. No estoy aquí para frivolidades. Por el contrario, me interesa que examinemos asuntos de mutua conveniencia.

—¡Excelente! Ese es siempre un tema de interés. Es tu primera visita a Tintzin Fyral, ¿verdad?

—Lo conocí cuando era joven, pero desde lejos. Es indudablemente una poderosa fortaleza.

—Ya lo creo. Dominamos cuatro carreteras importantes: la de Lyonesse, la de Ys, la que atraviesa los pantanos ulflandeses y la que conduce a la frontera norte de Dahaut. Nos autoabastecemos. He cavado en la roca viva un profundo pozo que llega hasta una capa de agua. Tenemos provisiones para años de sitio. Cuatro hombres podrían defender la ruta de acceso contra mil, o un millón. Considero que el castillo es inexpugnable.

—Me inclino a creerlo -dijo Casmir-. Aun así, ¿qué me dices del paso? Si una fuerza ocupara aquella montaña, podría utilizar máquinas de asalto.

Carfilhiot se volvió para inspeccionar las alturas del norte, que estaban conectadas al risco por un paso, como si nunca hubiera reparado en ese paisaje.

—Eso parece -dijo.

—¿Pero no te alarma?

Carfilhiot rió, mostrando unos dientes blancos y perfectos.

-Mis enemigos han reflexionado mucho y bien sobre el Risco Quiebraespaldas. En cuanto al paso, tengo mis pequeños ardides.

El rey Casmir cabeceó.

—La vista es excepcional.

—Es cierto. En un día claro, desde mi cuarto de trabajo, contemplo todo el valle, desde aquí hasta Ys. Pero ahora debes descansar, para que luego reanudemos nuestra conversación.

Condujeron al rey Casmir a unos aposentos que daban al Valle Evander: una vista de unos treinta kilómetros de paisaje verde claro hasta el lejano destello del mar. El aire, fresco excepto por una ocasional ráfaga pestilente, soplaba a través de las ventanas abiertas. Casmir pensó en los enemigos muertos de Carfilhiot que adornaban calladamente el prado.

Una imagen le cruzó la mente: Suldrun pálida y retirada aquí en Tintzin Fyral, respirando el aire pútrido. Ahuyentó la imagen. Ese asunto estaba terminado.

Dos atezados jóvenes moriscos con el pecho desnudo y turbantes de seda púrpura le llevaron pantalones y sandalias de punta espiralada, lo ayudaron a tomar un baño, lo vistieron en ropa de seda y un blusón tostado decorado con rosetas negras.

Casmir bajó al gran salón, pasando frente a una enorme pajarera donde aves de plumaje multicolor volaban de rama en rama. Carfilhiot le esperaba en el gran salón; los dos hombres se sentaron en divanes y les sirvieron sorbete de fruta helado en tazones de plata.

—Excelente -dijo Casmir-. Tu hospitalidad es reconfortante.

—Es informal, y espero que no te aburras demasiado -murmuró Carfilhiot.

Casmir dejó el sorbete a un lado.

-He venido para hablar de un asunto de importancia. -Echó una ojeada a los sirvientes. Carfilhiot les ordenó que abandonaran el salón.

-Te escucho -dijo. Casmir se reclinó en su diván.

-Recientemente, el rey Granice envió una misión diplomática en una de sus nuevas naves de guerra. Atracaron en Blaloc, Pomperol, Dahaut, Cluggach de Godeha e Ys. Los emisarios se lamentaron de mi ambición y propusieron una alianza para derrotarme. Sólo obtuvieron un respaldo poco entusiasta, cuando lo obtuvieron... -Casmir sonrió fríamente-. No he intentado ocultar mis intenciones. Cada cual espera que los otros libren la batalla. Cada cual desea ser el único reino no perturbado. Estoy seguro de que Granice no esperaba mejores resultados; quería reafirmar su liderazgo y su dominio del mar. En esto tuvo éxito. Su nave destruyó una nave ska, lo cual modifica nuestra percepción de los ska. Ya no se los puede considerar invencibles, y el poder marítimo troicino se ha acrecentado. Pagaron un precio, pues perdieron al comandante y

a uno de los príncipes que iba a bordo.

»Para mí el mensaje es claro. Los troicinos se vuelven más fuertes; debo atacar y desbaratarlos. El lugar obvio es Ulflandia del Sur, desde donde puedo atacar a los ska de Ulflandia del Norte antes de que consoliden sus fortificaciones Una vez que tome la fortaleza Poéhtetz, Dahaut estará a mi merced. Audry no puede combatir contra mí desde el oeste y el sur a la vez.

»Lo primero, pues, es tomar Ulflandia del Sur con la máxima facilidad, lo cual supone tu colaboración.

El rey de Casmir hizo una pausa. Carfilhiot, mirando pensativamente el fuego, calló unos instantes. El silencio se volvió incómodo.

—Cuentas, como sabes, con mi aprobación personal -dijo al fin Carfilhiot-, pero yo no soy del todo libre, y debo conducirme con prudencia.

—¿De veras? Supongo que no te refieres a tu nominal fidelidad al rey Oriante.

—No, por supuesto.

—¿Quiénes son, si no soy indiscreto, los enemigos a quien tan elocuentemente intentas disuadir?

Carfilhiot hizo un ademán.

—Convengo en que el hedor es espantoso. Son bandidos de los pantanos: pequeños barones, señores de poca monta, poco más que salteado res, de modo que un hombre honesto arriesga el pellejo si atraviesa los páramos para un día de caza. Ulflandia del Sur carece de ley, excepto por el Valle Evander. El pobre Oriante no puede dominar a su esposa, mucho menos un reino. Cada jefe de clan se cree un aristócrata y construye una fortaleza en la montaña, desde la cual ataca a sus vecinos. He intentado imponer orden: una tarea ingrata. Se me considera un déspota y un ogro. La rudeza, sin embargo, es el único lenguaje que entienden esos patanes.

—¿Son esos los enemigos que causan tu prudencia?

—No. -Carfilhiot se puso de pie y se plantó de espaldas al fuego. Miró a Casmir con desapasionamiento-. Con toda franqueza, he aquí la situación. Soy estudiante de magia. Fui alumno del gran Tamurello, y le estoy obligado, así que debo consultar con él ante cuestiones políticas. Así son las cosas.

—¿Cuando sabré tu respuesta? -preguntó Casmir, mirándolo a los ojos.

—¿Por qué esperar? -dijo Carfilhiot-. Arreglemos el asunto ahora. Ven.

Los dos subieron al cuarto de trabajo de Carfilhiot. Casmir ahora callaba, lleno de interés y curiosidad.

El equipo de Carfilhiot era casi embarazosamente exiguo; aun las chucherías de Casmir eran impresionantes en comparación. Quizá, pensó Casmir, Carfilhiot tuviera la mayor parte de su equipo guardado en gabinetes.

Un gran mapa de Hybras, tallado en diversas maderas, dominaba todo lo demás, tanto por tamaño como por importancia. En un panel detrás del mapa habían tallado una cara, al parecer el semblante de Tamurello, en contornos toscos y exagerados. El artesano no había hecho ningún esfuerzo por halagar a Tamurello. La frente sobresalía sobre ojos saltones; las mejillas y los labios estaban pintados de un rojo desagradable. Carfilhiot no dio explicaciones. Tiró del lóbulo de la oreja de la

imagen.

-¡Tamurello! ¡Oye la voz de Faude Carfilhiot! -Le tocó la boca-. ¡Tamurello, habla!

-Oigo y hablo -dijo la voz con un crujido de madera. Carfilhiot le tocó los ojos.

—¡Tamurello! Mírame a mí y al rey Casmir de Lyonesse. Estamos pensando en usar sus ejércitos en Ulflandia del Sur, para combatir el desorden y extender el sabio dominio del rey Casmir. Comprendemos tu desinterés en este asunto pero aun así pedimos tu consejo.

—Mi consejo es que no vayan tropas extranjeras a Ulflandia del Sur

-dijo la imagen-, y menos los ejércitos de Lyonesse. Rey Casmir, tus ambiciones son dignas, pero desestabilizarían toda Hybras, Dahaut incluida, provocándome inconvenientes. Mi consejo es que regreses a Lyonesse y hagas las paces con Troicinet. Carfilhiot, mi consejo es que uses definitivamente el poder de Tintzin Fyral para impedir incursiones en Ulflandia del Sur.

-Gracias -dijo Carfilhiot-. Nos guiaremos por lo que has dicho.

Casmir no dijo una palabra. Juntos descendieron al salón, donde, durante una hora, hablaron cortésmente de temas menores. Casmir declaró que estaba preparado para acostarse, y Carfilhiot le deseó una buena noche de reposo.

Por la mañana el rey Casmir se levantó temprano, agradeció a Carfilhiot su hospitalidad y se marchó.

Al mediodía el grupo se acercó a Kaul Bocach. El rey Casmir y ocho caballeros pasaron junto a la fortaleza tras pagar un peaje de ocho florines de plata. Se detuvieron a poca distancia. El resto de la partida se acercó a la fortaleza. El capitán se adelantó.

-¿Por qué no pasasteis todos juntos? Ahora tendréis que pagar otros ocho florines.

Welty desmontó sin prisa. Aferró al capitán y le acercó un cuchillo a la garganta.

-¿Qué prefieres ser: un ulflandés degollado o un soldado vivo al ser vicio del rey Casmir de Lyonesse?

El casco de acero del capitán cayó, y su coronilla calva y marrón se movió mientras se contorsionaba y luchaba.

—¡Esto es traición! -jadeó-. ¿Dónde está el honor?

—Mira: allá está el rey Casmir. ¿Lo acusas de deshonor tras haberlo despojado de sus reales dineros?

-Claro que no, pero... Welty apretó el cuchillo.

-Ordena a tus hombres que salgan para una inspección. Serás cocinado a fuego lento si se derrama una sola gota de sangre que no sea la tuya.

El capitán hizo un último intento de resistencia.

—¿Esperas que te entregue nuestra inexpugnable Kaul Boachsm si quiera una protesta?

—Protesta todo lo que quieras. De hecho, te dejaré volver dentro. Luego estaréis bajo sitio. Treparemos al risco y arrojaremos piedras sobre las almenas.

—Tal vez es posible, pero muy difícil.

—Encenderemos leños y los arrojaremos al pasaje; arderán y humearán, y os cocinaréis cuando se propague el calor. ¿Desafías al poderío de Lyonesse?

El capitán inhaló profundamente.

-¡Claro que no! Como dije desde el principio, entro de buen grado al servicio del muy gracioso rey Casmir. ¡Ea, guardias! Salid para una inspección.

La guarnición salió malhumoradamente para pararse al sol con ceño fruncido y aspecto desaliñado, el pelo desmelenado bajo los yelmos de acero.

Casmir los inspeccionó con desprecio.

—Sería más fácil cortarles la cabeza.

—¡No temáis! -exclamó el capitán-. ¡Somos las tropas más sagaces en circunstancias comunes!

El rey Casmir se encogió de hombros y se alejó. Los peajes de la fortaleza se cargaron en una de las carretas; Welty y catorce caballeros se quedaron como guarnición temporal y el rey Casmir regresó sin alegría a la ciudad de Lyonesse.

En su cuarto de trabajo de Tintzin Fyral, Carfilhiot reclamó nuevamente la atención de Tamurello.

—Casmir se ha marchado. Nuestra relación es, a lo sumo, formalmente cortés.

—¡Lo mejor! Los reyes, como los niños, suelen ser oportunistas. La generosidad sólo los malcría. Confunden la afabilidad con la debilidad y se apresuran a explotarla.

—El temperamento de Casmir es aún menos agradable. Es empecina do. Sólo lo noté espontáneo aquí en mi cuarto de trabajo. Está interesado en la magia, y tiene ambiciones en ese sentido.

—En Casmir es una futileza. Carece de paciencia, y en eso es muy parecido a ti.

—Tal vez sea cierto. Estoy ansioso de pasar a las primeras extensiones.

—La situación es la de antes. El campo de los análogos debe ser como una segunda naturaleza para ti. ¿Cuánto tiempo puedes fijar una imagen en tu mente, cambiarle los colores a voluntad, mientras mantienes lincamientos fijos?

—No soy capaz.

—Estas imágenes deberían ser duras como piedras. Al concebir un paisaje debes ser capaz de contar las hojas de un árbol, y luego contar de nuevo el mismo número.

—Es un ejercicio difícil. ¿Por qué no puedo simplemente trabajar con el dispositivo?

—¿Y dónde obtendrás ese dispositivo? A pesar de mi amor por ti, no puedo separarme de ninguno de mis operadores, que tanto me costó conseguir.

Aun así, siempre se puede elaborar un aparato nuevo.

—¿De veras? Me agradaría aprender ese hermético y abstruso secreto.

—Pero aceptas que es posible.

—Pero difícil. Los sandestinos ya no son inocentes, abundantes ni complacientes. -Tamurello soltó una exclamación y cambió la voz-. Se me ocurre una idea. Es una idea tan bella que apenas me atrevo a pensarla.

—Cuéntame.

El silencio de Tamurello era el de un hombre sumido en cálculos complejos.

—Es una idea peligrosa -dijo al fin-. ¡No podría defender, ni siquiera sugerir, tal idea!

—Dímela.

—Con sólo decirla sería cómplice de su implantación.

—Debe de ser peligrosa de verdad.

—Lo es. Pasemos a temas más seguros. Podría hacer esta maligna observación: un modo de obtener un aparato mágico es, dicho crudamente, robárselo a otro mago, quien luego quedaría demasiado débil para vengarse del hurto... especialmente si no conoce al culpable.

—Te entiendo. ¿Y luego?

—Supón que alguien robara a un mago. ¿De quién se querría vengar? ¿De Murgen? ¿De mí? ¿De Baibalides? Nunca. Las consecuencias serían ciertas, rápidas y terribles. Uno buscaría un novicio aún inexperto en estas artes, y preferiblemente con un equipo amplio, de modo que el robo resulte productivo. Además, la víctima debería ser alguien a quien se considere un enemigo en el futuro. El momento para debilitar y aun destruir a esa persona es el actual. Desde luego, hablo en términos pura mente hipotéticos. Para dar un ejemplo, incluso hipotéticamente, ¿quién sería esa persona?

Tamurello no se atrevió a pronunciar el nombre.

-Aun las contingencias hipotéticas se deben explorar a varios niveles, y es preciso disponer de zonas enteras de duplicidad. Hablaremos luego de esto. De momento, ni una palabra a nadie.

13

Shimrod, vástago del mago Murgen, reveló tempranamente un impulso interior de extraordinaria fuerza, y con el tiempo escapó al control de Murgen y se independizó.

No eran muy parecidos, salvo en la destreza, los recursos y una desbocada imaginación que en Shimrod se evidenciaba como un humor extravagante y a veces una dolorosa sensibilidad.

Se parecían aún menos en el aspecto. Murgen se revelaba como un hombre fuerte y canoso de edad indefinida. Shimrod parecía un joven de expresión casi ingenua. Era enjuto, de piernas largas, pelo de color arena y ojos castaños. Tenía una mandíbula larga, las mejillas algo ahuecadas, la boca ancha y torcida como ante una reflexión perversa. Al cabo de ciertos vagabundeos, Shimrod se instaló en Trilda, una residencia en el prado de Lally, antes ocupada por Murgen, dentro del Bosque de Tantrevalles, y así se dedicó al serio estudio de la magia, utilizando los libros, las fórmulas, los aparatos y los operadores que Murgen le había dejado en custodia.

Trilda era un sitio apropiado para los estudios intensos. El aire olía a follaje fresco. El sol brillaba de día, y la luna y las estrellas de noche. La soledad era casi absoluta, pues la gente rara vez se aventuraba en esas honduras del bosque. El constructor de Trilda había sido Hilario, un mago menor de gustos extravagantes. Las habitaciones, que rara vez eran cuadradas, daban al prado de Lally mediante balcones cerrados de muchas formas y tamaños. El abrupto tejado, además de seis chimeneas, estaba dispuesto en un sinfín de vigas, remates y caballetes; y el fuste superior sostenía una veleta de hierro negro que también servía para ahuyentar fantasmas.

Murgen había construido un dique para creer un estanque con el arroyo; la fuerza hidráulica hacía girar una rueda dentro del taller, donde impulsaba a varias máquinas diferentes, entre ellas un torno y un fuelle para el fuego.

A veces se acercaban semihumanos a la frontera del bosque para observar a Shimrod cuando salía del prado, pero de lo contrario lo ignoraban por temor a su magia.

Las estaciones pasaron; el otoño devino invierno. Copos de nieve cayeron del cielo amortajando el prado en silencio. Shimrod avivó el fuego del hogar e inició un intenso estudio de las Abstracciones y fragmentos de Balberry, un vasto compendio de ejercicios, métodos, esquemas y dibujos escritos en lenguajes antiguos o incluso imaginarios. Usando una lente diseñada para el ojo de un sandestin, Shimrod leía estas inscripciones como si estuvieran en lenguaje ordinario.

Para alimentarse, Shimrod se valía de un mantel de la abundancia que, tendido sobre la mesa, producía una comida deliciosa. Para entretenerse aprendía el uso del laúd, una habilidad apreciada por las hadas de Tuddifot Shee [17], en el otro extremo del prado de Lally. Las hadas amaban la música, aunque sin duda por razones equivocadas. Construían violas, guitarras y flautas de buena calidad, pero en el mejor de los casos su música era una dulzura plañidera e indisciplinada, como el cascabeleo de campanillas distantes. En el peor de los casos producían un alud de estridencias discordantes, que no podían distinguirse de sus mejores notas. Aun así, eran muy vanas. Los músicos-hada, al descubrir que un paseante humano les había oído, le preguntaban si le había gustado

[17] Shee (del irlandés sidhe, «colina de las hadas», «hadas»): palacio donde viven las hadas.

la música, y ay del tonto que dijera la verdad, porque lo hacían bailar sin pausa una semana, un día, una hora, un minuto y un segundo. Sin embargo, si el oyente se declaraba cautivado, podía recibir una recompensa de los vanidosos semihumanos. A menudo, cuando Shimrod tocaba el laúd, encontraba criaturas feéricas, grandes y pequeñas[18] sentadas en la cerca, envueltas en abrigos verdes con bufandas rojas y sombreros de pico. Si él reconocía su presencia, manifestaban su aprobación y pedían más música. En ciertas ocasiones, querían tocar el cuerno para acompañarlo. Shimrod se negaba cortésmente; si permitía tal dueto se encontraría tocando para siempre: de día, de noche, en el prado, en las copas de los árboles, entre espinos y setos, en los pantanos, en los palacios de las hadas[19]. Shimrod sabía que el secreto consistía en no aceptar nunca los términos de las hadas, sino siempre cerrar trato según las propias estipulaciones, pues de lo contrario sería desfavorable.

Una de las que escuchaba tocar a Shimrod era una bella hada de melena castaña. Shimrod trató de atraerla a su casa ofreciéndole golosinas. Un día ella se acercó y se quedó mirándolo, la boca curvada y los ojos relucientes de picardía.

—¿Por qué deseas que entre en esta gran casa?

—¿Puedo ser franco? Me gustaría hacerte el amor.

—¡Ah! Pero esa es una dulzura que jamás deberías probar, pues podrías enloquecer y seguirme para siempre con vanos requiebros.

—¿Vanos, y para siempre? ¿Y te negarás cruelmente?

—Tal vez.

—¿Y si descubrieras que el cálido amor humano es más agradable que vuestros apareamientos de pájaro? ¿Entonces quién suplicaría y seguiría a quién para siempre, haciendo los vanos requiebros de un hada enferma de amor?

El hada hizo una mueca de asombro.

—Eso nunca se me había ocurrido.

—Entonces entra y veremos. Primero te serviré vino de granadas. Luego nos quitaremos la ropa y nos calentaremos la piel a la luz del fuego.

—¿Y después?

—Luego averiguaremos qué amor es el más fogoso. El hada remedó un gesto de ultraje.

—No debería mostrarme ante un extraño.

—Pero yo no soy un extraño. Ahora, al mirarme, te derrites de amor.

-Estoy asustada. -El hada se marchó deprisa y Shimrod no la vio nunca más.

Llegó la primavera. La nieve se derritió y las flores ataviaron el prado. Una

[18] Las hadas no conservan indefinidamente un tamaño específico. Cuando tratan con los hombres, a menudo parecen tener el tamaño de niños, rara ve?, mayores. Cuando las pescan desprevenidas, parecen tener sólo de diez a treinta centímetros de altura. Las hadas mismas no prestan atención al tamaño. Véase Glosario II.

[19] Las hadas comparten con los humanos las cualidades de la malicia, el desprecio, la traición, la envidia y la crueldad; carecen de rasgos humanos tales como la clemencia, la amabilidad o la piedad. El sentido del humor de las hadas nunca divierte a la víctima.

mañana de sol, Shimrod dejó su residencia y recorrió el prado disfrutando de las flores, el follaje verde y brillante, y los trinos de las aves. Descubrió un camino que conducía al norte internándose en el bosque.

Bajo robles de grueso tronco y extensas ramas, siguió el sendero: hacia atrás, hacia adelante, por una loma, en un oscuro valle, y a través de un claro bordeado por altos y plateados abedules y salpicado de azules botoncillos. El camino llevaba hasta una estribación de rocas negras, y al cruzar el bosque Shimrod oyó gritos y lamentos puntuados por golpes reverberantes. Corrió entre los árboles y descubrió en las rocas una laguna de aguas verdes. Al lado, un gnomo de barba larga, con un garrote de gran tamaño, golpeaba a una criatura flaca y velluda que colgaba como un felpudo de una cuerda atada entre dos árboles. Con cada golpe la criatura suplicaba misericordia.

-¡Basta! ¡Detente! ¡Me estás rompiendo los huesos! ¿No tienes piedad? ¡Me has confundido con otro! ¡Yo me llamo Grofinet! ¡Basta! ¡Usa la lógica y la razón! Shimrod se acercó.

-¡Deja de pegarle!

El alto y corpulento gnomo dio un brinco de sorpresa. No tenía cuello; la cabeza se apoyaba directamente sobre los hombros. Usaba un chaquetón sucio y pantalones; un taparrabos de cuero protegía enormes genitales.

—¿Por qué golpeas al pobre Grofinet? -dijo Shimrod.

—¿Por qué uno hace algo? -gruñó el gnomo-. ¡Porque persigue un propósito! ¡Por hacer un trabajo bien hecho!

—Es una buena respuesta, pero deja muchas preguntas sin contestar -dijo Shimrod.

—Tal vez, pero no importa. Lárgate. Quiero aporrear a este bastardo, híbrido de dos malos sueños.

—¡Es un error! -exclamó Grofinet-. Se debe resolver antes de que me hagas daño. Bájame al suelo para que podamos hablar con calma, sin prejuicios.

El gnomo lo golpeó con el garrote.

-¡Silencio!

En un espasmo frenético, Grofinet se liberó de las ligaduras. Echó a correr por el claro con sus piernas grandes, dando brincos, mientras el gnomo lo perseguía con el garrote. Shimrod los siguió y empujó al gnomo a la laguna. Unas burbujas aceitosas subieron a la superficie y la laguna quedó nuevamente tersa.

—Ha sido un acto diestro -dijo Grofinet-. Estoy en deuda contigo.

—No ha sido gran cosa -repuso Shimrod con modestia.

—Lo lamento, pero no comparto tu opinión.

—Es verdad -dijo Shimrod-. He hablado sin pensar, y ahora debo despedirme de ti.

—Un momento. ¿Puedo preguntar con quién estoy en deuda?

—Me llamo Shimrod. Vivo en Trilda, a un kilómetro y medio de aquí a través del bosque.

—¡Sorprendente! Pocos humanos visitan solos esta comarca.

—Soy una especie de mago -dijo Shimrod-. Los semihumanos me eluden. -Miró a Grofinet de hito en hito-. Debo decir que nunca vi a nadie como tú. ¿Cuál es tu especie?

—Las personas educadas rara vez comentan esos temas -repuso altivamente Grofinet.

—¡Mis disculpas! No he querido ser vulgar. Te digo adiós una vez más.

—Te llevaré a Trilda -dijo Grofinet-. Esta región es peligrosa. Es lo menos que puedo hacer.

-Como desees.

Los dos regresaron al prado de Lally. Shimrod se detuvo.

—No necesitas acompañarme más. Trilda está a pocos pasos de aquí.

—Mientras caminábamos, reflexioné -dijo Grofinet-. He pensado que tengo una gran deuda contigo.

—No lo menciones más -declaró Shimrod-. Me alegra haberte ayudado.

—Para ti es fácil decirlo, pero esa carga pesa sobre mi orgullo. Estoy obligado a ponerme a tu servicio, hasta que quedemos en paz. No te niegues. ¡Soy terminante! Sólo tienes que darme techo y comida. Me responsabilizaré de las tareas que de lo contrario podrían distraerte, e incluso realizaré trucos menores.

—Ah, también eres mago.

—Un mero aficionado a esas artes. Si quieres, puedes enseñarme más. A fin de cuentas, dos mentes educadas son mejores que una. ¡Y nunca olvides la segundad! Cuando una persona mira atentamente hacia adelante, descuida sus espaldas.

Shimrod no pudo disuadir a Grofinet, y Grofinet se quedó a vivir con él.

Al principio, Grofinet y sus actividades lo distraían; en la primera semana Shimrod estuvo diez veces a punto de echarlo, pero siempre lo disuadían las virtudes de Grofinet, que eran notables. Grofinet era muy pulcro y obediente; no cometía irregularidades ni molestaba a Shimrod, sino que en realidad le distraía con su ingenio. Su mente era fértil y desbordaba de entusiasmo. Los primeros días Grofinet actuó con exagerada timidez; aun así, mientras Shimrod procuraba memorizar las interminables listas del Orden de los Mudables, Grofinet se paseaba por la casa hablando con compañeros imaginarios, o al menos invisibles.

El enfado de Shimrod pronto se convirtió en diversión, y se sorprendió esperando la próxima ocurrencia de Grofinet. Un día Shimrod ahuyentó una mosca de su mesa de trabajo; de inmediato Grofinet se convirtió en alerta enemigo de moscas, polillas, abejas y demás insectos alados, y no les permitía entrar en casa. Incapaz de capturarlos, trataba de echarlos abriendo la puerta de par en par, y entretanto entraban muchos más. Shimrod reparó en los esfuerzos de Grofinet e impregnó Trilda con un pequeño tósigo que puso en fuga a todos los insectos. Grofinet quedó muy complacido de su éxito.

Al fin, aburrido de alardear de su triunfo sobre los insectos, Grofinet tuvo un nuevo antojo. Pasó varios días fabricando unas alas de mimbre y seda amarilla que luego se sujetó al delgado torso. Shimrod, desde la ventana, le vio correr por el prado, agitando las alas y brincando en el aire con la esperanza de volar como un pájaro. Sintió la tentación de usar su magia para remontarlo en el aire, pero se contuvo temiendo que

Grofinet se lastimara en un exceso de entusiasmo. Más tarde, Grofinet dio un gran salto y cayó en el lago de Lally. Las hadas de Tuddifot Shee se desternillaron de risa, agitando las piernas en el aire. El malhumorado Grofinet tiró las alas y regresó cojeando a Trilda. Luego, se dedicó al estudio de las pirámides egipcias.

—¡Son bellísimas y hablan bien de los faraones! -declaró Grofinet.

—Así es.

A la mañana siguiente Grofinet se explayó sobre el tema.

—Esos imponentes monumentos son fascinantes por su simplicidad -declaró.

—En efecto.

—Me pregunto cuál será el tamaño.

—Unos noventa metros por lado -dijo Shimrod, encogiéndose de hombros.

Luego Shimrod se dio cuenta de que Grofinet tomaba medidas en el prado.

—¿Qué estás haciendo? -preguntó.

—Nada importante.

—¡Espero que no planees construir una pirámide! Nos taparía la luz del sol.

Grofinet se detuvo.

-Tal vez tengas razón. -Renunció a sus planes de mala gana, pero pronto se interesó en otra cosa. Por la noche, cuando Shimrod entró en la sala para encender las lámparas, Grofinet salió de las sombras-. Bien, Shimrod, ¿me has visto al pasar?

Shimrod había estado pensando en otra cosa, y Grofinet permanecía muy a un lado.

—En realidad -dijo Shimrod-, no logré verte.

—En ese caso -dijo Grofinet-, he aprendido la técnica de la invisibilidad.

—¡Maravilloso! ¿Cuál es tu secreto?

—Uso la fuerza de la voluntad para situarme fuera de toda percepción.

—Debo aprender ese método.

—La clave es el puro impulso intelectual -dijo Grofinet, y añadió esta advertencia-: Si fracasas, no te sientas defraudado. Es un logro difícil.

—Ya veremos.

Al día siguiente Grofinet experimentó con su nuevo truco. Shimrod lo llamaba, preguntando si se había vuelto invisible otra vez, y Grofinet salía de un rincón con aire triunfal.

Un día Grofinet se colgó de las vigas del cielo raso del taller con un par de correas, meciéndose como si estuviera en una hamaca. Shimrod

No lo habría visto al entrar, pero Grofinet había olvidado recoger su cola, If, que oscilaba en el centro del cuarto y terminaba en un penacho de piel leonada.

Por último Grofinet decidió olvidar sus previas ambiciones para convertirse en un mago de veras. Con esta finalidad frecuentaba el taller para observar las actividades de Shimrod. Sin embargo, tenía mucho miedo al fuego; cada vez que

Shimrod provocaba una lengua flamígera, Grofinet salía despavorido, y al fin abandonó los planes de ser mago.

Se acercó el solsticio de verano, y una serie de vividos sueños turbaron el reposo de Shimrod. El paisaje era siempre el mismo: una terraza de piedra blanca que daba a una playa de blanca arena y un calmo mar azul. Una balaustrada de mármol cerraba la terraza, y olas bajas lamían la playa.

En el primer sueño Shimrod estaba apoyado en la balaustrada, mirando el mar. Por la playa se acercaba una doncella de pelo oscuro, con una bata sin mangas de tela suave y marrón. Shimrod notó que era alta y esbelta. El pelo negro, sujeto con un hilo rojo oscuro, le llegaba casi hasta los hombros. Los brazos y los pies descalzos eran gráciles; la piel era de color oliváceo claro. Shimrod la consideró exquisitamente bella. Además tenía un aire misterioso y provocativo que parecía implícito en su misma existencia. Al pasar, dedicó a Shimrod una oscura sonrisa que no era seductora ni intimidatoria, y luego siguió caminando por la playa hasta perderse de vista. Shimrod se movió en sueños y despertó.

El segundo sueño era igual, sólo que Shimrod llamaba a la doncella y la invitaba a su terraza; ella titubeaba, ladeaba la cabeza sonriendo y pasaba de largo.

La tercera noche, se detuvo y habló.

—¿Por qué me llamas, Shimrod?

—Quiero que te detengas y al menos hables conmigo.

—No -dijo la doncella, intimidada-. Sé poco sobre los hombres, y estoy asustada, pues siento un extraño impulso cuando paso.

En la cuarta noche, la doncella del sueño se detuvo, titubeó y se acercó despacio a la terraza. Shimrod bajó para salirle al encuentro, pero ella se paró en seco y Shimrod descubrió que no podía acercarse más, lo cual parecía natural en el contexto del sueño.

—¿Hoy hablarás conmigo? -preguntó.

—No tengo nada que contarte.

—¿Por qué caminas por la playa?

—Porque me agrada.

—¿De dónde vienes y adonde vas?

—Soy una criatura de tus sueños. Entro y salgo de tus pensamientos

—Criatura de los sueños o no, acércate y quédate conmigo. Corno el sueño es mío, tienes que obedecer.

—Ésa no es la naturaleza de los sueños.

Alejándose, ella miró por encima del hombro, y al despertar Shimrod recordó su expresión con exactitud. ¡Encantamiento! ¿Pero con qué propósito?

Shimrod salió al prado, evaluando cada aspecto de la situación. Alguien intentaba enredarlo con medios sutiles, sin duda para perjudicarlo. ¿Quién podía realizar ese hechizo? Shimrod recordó a las personas que conocía, pero nadie parecía tener razones para seducirlo con una doncella tan extrañamente hermosa.

Regresó al taller y trató de obrar un portento, pero le faltaba el distanciamiento necesario y el portento se artilló en una lluvia de colores discordantes.

Esa noche permaneció hasta tarde en el taller mientras un viento frío y oscuro suspiraba entre los árboles del fondo de la residencia. No quena dormir, aunque al mismo tiempo sentía un cosquilleo de excitación que en vano intentaba aplacar

-Muy bien -se dijo en un arrebato de audacia-, enfrentemos el asunto y veamos adonde conduce.

Se acostó en el diván. Tardó en dormirse; pasó horas dormitando agitadamente, atento a cada fantasía que se le cruzaba por la menú Al fin concilio el sueño.

Pronto empezó a soñar. Shimrod estaba en la terraza; por la playa vio a la doncella, los brazos desnudos, los pies descalzos, el pelo negro al viento. Se acercó sin prisa. Shimrod aguardó impasiblemente, apoyado en la balaustrada. Demostrar impaciencia no daba buenos resultados, ni siquiera en un sueño. La doncella se acercó; Shimrod bajó la ancha escalera de mármol.

El viento se calmó, y también el oleaje; la doncella de pelo negro se detuvo a esperar. Shimrod fue hacia ella y olió una ráfaga de perfume: el aroma de las violetas. Ambos estaban muy cerca; él la podría haber tocado.

Ella le miró la cara, sonriendo.

—Shimrod -dijo-, ya no podré visitarte.

—¿Quién te lo impedirá?

—Mi tiempo es breve. Debo ir a un lugar detrás de la estrella Achernar.

—¿Vas por tu propia voluntad?

—Estoy hechizada.

—Dime cómo romper el encantamiento. La doncella titubeó.

-Aquí no.

¿Dónde, pues?

- Iré a la Feria de los Duendes. ¿Nos veremos allá?

-¡Sí! Habíame del encantamiento para que pueda preparar un conjuro. La doncella se alejó despacio.

-En la Feria de los Duendes -dijo, y se marchó. Miró hacia atrás ₛólo una vez.

Shimrod la observó pensativamente. Desde atrás llegó un sonido rugiente, como el de muchas voces enfurecidas. Sintió el trepidar de pasos pesados y se quedó petrificado, sin poder moverse ni mirar por encima del hombro.

Despertó en su diván de Trilda, con el corazón palpitante y un nudo en la garganta. Era la hora más oscura de la noche, mucho antes del alba. El fuego del hogar estaba bajo. De Grofinet, que roncaba suavemente en su profundo almohadón, sólo se veía un pie y una cola flaca.

Shimrod avivó el fuego y regresó al diván. Se quedó escuchando los ruidos de la oscuridad. Desde el prado llegó el triste y dulce silbido de un ave que despertaba, tal vez un búho.

Luego cerró los ojos y durmió el resto de la noche.

El momento de la Feria de los Duendes se acercaba. Shimrod empacó sus artefactos mágicos, libros, filtros y artilugios en una caja, sobre la cual obró un hechizo de ofuscación: la caja primero se escondió y se dobló siete veces al compás de una secuencia secreta, de modo que al final parecía un pesado ladrillo negro que Shimrod ocultó bajo el hogar.

Grofinet observaba perplejo desde la puerta.

- ¿Por qué haces todo esto?

-Porque debo marcharme de Trilda durante un tiempo, y los ladrones no robarán lo que no pueden encontrar.

Grofinet reflexionó sobre la observación, meneando la cola al ritmo de sus pensamientos.

—Es un acto prudente, desde luego. Aun así, mientras yo vigile, ningún ladrón se atreverá siquiera a mirar en esta dirección.

—Sin duda -dijo Shimrod-, pero con dobles precauciones nuestra Propiedad estará doblemente a salvo.

Grofinet, sin más que decir, salió a mirar el prado. Shimrod aprovechó para tomar una tercera precaución e instaló un Ojo Doméstico en las sombras para que observara lo que ocurría en la casa.

Shimrod preparó una pequeña mochila e impartió las últimas instrucciones a Grofinet, quien dormitaba al sol.

-¡Grofinet, una última palabra!

—Habla, te escucho -dijo Grofinet alzando la cabeza.

—Iré a la Feria de los Duendes. Quedas a cargo de la seguridad y la disciplina. No debes invitar a ninguna criatura salvaje ni de otra especie. No escuches los halagos ni las palabras dulces. Informa a todos y cada uno de que esta es la residencia Trilda, donde no se permite entrar a nadie.

—Entiendo perfectamente -declaró Grofinet-. Mi visión es aguda; tengo la fortaleza de un león. Ni siquiera una pulga entrará en la casa.

—Bien, me marcho.

—¡Adiós, Shimrod! ¡Trilda estará segura!

Shimrod se internó en el bosque. Una vez fuera de la visión de Grofinet, sacó cuatro plumas blancas del morral y se las pegó a las botas. Canturreó:

-Botas emplumadas, cumplid mis deseos y llevadme adonde quiero. Las plumas aletearon, elevaron a Shimrod y lo llevaron a través del

bosque, bajo robledales atravesados por haces de luz solar. Celidonias, violetas y campanillas crecían a la sombra; ranúnculos, velloritas y amapolas rojas brillaban en los claros.

Recorrió kilómetros. Atrás quedaron las fincas de las hadas: Áster Negro, Catterlein, Feair Foiry y Shadow Thawn, sede de Rhodion, rey de todas las hadas. Vio casas de duendes bajo las gruesas raíces de roble, y las ruinas antaño ocupadas por el

ogro Fidaugh. Shimrod se detuvo a beber de una fuente y una voz lo llamó desde detrás de un árbol.

-Shimrod, Shimrod, ¿cuál es tu destino?

-Más allá del prado -dijo Shimrod poniéndose en marcha. La voz suave lo siguió-: Vaya, Shimrod, deberías esperar al menos un instante, quizá para alterar lo que va a suceder.

Shimrod no respondió ni se detuvo, pues sospechaba que todo lo que se ofreciera en el Bosque de Tantrevalles debía costar un precio exorbitante. La voz se convirtió en murmullo y dejó de oírse.

Pronto llegó al Gran Camino del Norte, una avenida apenas mas ancha que la primera, y se dirigió rápidamente hacia el norte.

Se detuvo a beber agua junto a una estribación de rocas grises y bajos arbustos cargados con rojas y oscuras bayas de donde las hadas extraían su vino, a la sombra de torcidos y negros cipreses que crecían en grietas y resquicios. Shimrod se agachó para recoger las bayas, pero al ver el aleteo de atuendos transparentes lo pensó mejor y volvió al camino. Le arrojaron un puñado de bayas pero Shimrod pasó por alto la impertinencia, así como las risas burlonas que siguieron.

El sol estaba bajo y Shimrod entró en una región de pequeñas rocas y riscos, donde crecían árboles nudosos y deformes, el sol tenía el color de la sangre diluida y las sombras eran borrones azules. Nada se movía, ningún viento agitaba las hojas; no obstante, ese extraño territorio era sin duda peligroso y le convenía dejarlo atrás antes del anochecer; Shimrod corrió hacia el norte a gran velocidad.

El sol se hundió en el horizonte; colores tristes cubrieron el cielo. Shimrod trepó a la cima de un monte pedregoso. Dejó en el suelo una caja pequeña que se expandió hasta parecer una cabaña. Entró, cerró y atrancó la puerta, comió de la despensa y durante media hora observó las procesiones de lucecitas rojas y azules que titilaban en el suelo del bosque. Luego volvió a su diván.

Una hora después, dedos o garras que arañaban cautelosamente la pared, luego la puerta y al fin la ventana, lo despertaron. La cabaña tembló cuando la criatura trepó al techo.

Shimrod encendió la lámpara, desenvainó la espada y esperó.

Transcurrió un instante.

Un largo brazo del color de la masilla bajó por la chimenea. Dedos viscosos como patas de rana entraron en el cuarto. Shimrod atacó con la espada, cortando la mano a la altura de la muñeca. El muñón manó sangre verde y oscura; un alarido llegó desde el techo. La criatura cayó al suelo y nuevamente se hizo el silencio.

Shimrod examinó el miembro cortado. Había anillos en los cuatro dedos; el pulgar tenía un grueso anillo de plata con un cabujón turquesa. Una inscripción que Shimrod no entendía rodeaba la piedra. ¿Magia? Si lo era, no había logrado proteger la mano.

Arrancó los anillos, los lavó, se los guardó en el morral y volvió a dormir.

Por la mañana Shimrod encogió la cabaña y reanudó la marcha por el camino, que se interrumpía a orillas del río Tway. Cruzó de un brinco. El camino continuaba junto al río, que por momentos se ensanchaba en plácidas lagunas que reflejaban sauces

llorones y juncos. Luego el río giraba hacia el sur y el sendero hacia el norte.

A media tarde llegó al poste de hierro que indicaba la intersección conocida como Rincón de Twitten. El letrero de El Sol Risueño y La Luna Plañidera colgaba en la entrada de una posada larga y baja, construida de madera labrada. Debajo del letrero, una pesada puerta con pasantes de hierro daba paso al comedor.

Al entrar, Shimrod vio mesas y bancos a la izquierda, un mostrador a la derecha. Allí trabajaba un joven alto de cara angosta con pelo blanco y ojos plateados. Shimrod sospechó que tenía sangre de semihumano en las venas. Se acercó al mostrador y el joven le atendió.

—Deseo alojamiento, si hay lugar disponible.

—Creo que está lleno, señor, a causa de la feria, pero será mejor que pregunte a Hockshank, el posadero. Yo soy el camarero y carezco de autoridad.

—Ten la bondad de llamar a Hockshank.

—¿Quién pronuncia mi nombre? -dijo una voz.

Un individuo de hombros gruesos, piernas cortas y sin cuello salió de la cocina. Un pelo espeso que parecía paja le cubría la cabezota redonda; los ojos dorados y las orejas puntiagudas también indicaban sangre de semihumano.

—Yo mencioné tu nombre, señor -repuso Shimrod-. Deseo aloja miento, pero entiendo que tal vez ya esté todo ocupado.

—Así es. Habitualmente puedo brindar toda clase de alojamiento a diversos precios, pero ahora las opciones son limitadas. ¿Qué tienes en mente?

—Desearía un cuarto limpio y aireado, sin insectos, una cama confortable, buena comida y precios entre bajos y moderados.

Hockshank se frotó la barbilla.

—Esta mañana una nátride de cuernos de bronce picó a uno de mis huéspedes. Éste se inquietó y echó a correr por el Camino Oeste sin arreglar cuentas. Puedo ofrecerte su habitación, con buena comida, a un precio moderado. O tal vez prefieras compartir un sitio con la nátride por una suma menor.

—Prefiero la habitación -dijo Shimrod.

—Eso elegiría yo -dijo Hockshank-. Por aquí, entonces. -Condujo a Shimrod hasta su cuarto que éste encontró apropiado para sus necesidades.

—Hablas con buena voz y tienes porte de caballero -dijo Hockshank-. Aun así, detecto en ti el olor de la magia.

—Tal vez emane de estos anillos.

—¡Interesante! -dijo Hockshank-. Te canjearé los anillos por un fogoso unicornio negro. Algunos dicen que sólo una virgen puede montar esa criatura, pero no lo creas. ¿Qué le importa la castidad a un unicornio? Aunque tuviera esa delicadeza, ¿cómo lo comprobaría? ¿Acaso las doncellas estarían dispuestas a presentar las pruebas? Creo que no. Podemos desechar la idea como una fábula cautivadora, pero nada más.

-En todo caso, no necesito un unicornio. Hockshank, defraudado, se marchó.

Shimrod regresó al comedor poco después, y allí cenó a sus anchas. Otros visitantes de la Feria de los Duendes formaban grupos, comentando sus mercancías y negociando trueques. Reinaba poca alegría. No se bebía cerveza en abundancia ni se hacían bromas. Por el contrario, los visitantes se acodaban sobre las mesas, murmurando, susurrando y mirando a los lados con suspicacia. Algunos echaban la cabeza hacia atrás, ofendidos, clavando los ojos en el cielo raso, o agitaban el puño, contenían el aliento o soltaban exclamaciones ante precios que consideraban excesivos. Comerciaban amuletos, talismanes, curiosidades y rarezas de valor real o supuesto. Dos usaban las túnicas rayadas azules y blancas de Mauretania, otros la tosca túnica de Irlanda. Algunos hablaban con el monótono acento de Armórica y un hombre rubio de ojos azules y rasgos angulosos podía haber sido un lombardo o un godo oriental. Otros exhibían indicios de sangre de semihumano: orejas puntiagudas, ojos de raro color, dedos adicionales. Había pocas mujeres, y ninguna se parecía a la doncella que Shimrod había ido a conocer.

Shimrod terminó de cenar y fue a su cuarto, donde durmió sin turbaciones toda la noche.

Por la mañana desayunó damascos, pan y tocino, y luego se dirigió sin prisa al claro que había detrás de la posada, que ya estaba rodeado de un círculo de puestos.

Durante una hora Shimrod paseó por todas partes, luego se sentó en un banco entre una jaula de bellos y jóvenes duendes de alas verdes y un vendedor de afrodisíacos.

El día transcurrió sin acontecimientos notables; Shimrod regresó a la posada.

El día siguiente también transcurrió en vano, aunque la feria había alcanzado el punto álgido de actividad. Shimrod aguardó sin impaciencia; por la misma naturaleza de estos asuntos, la doncella demoraría su aparición hasta qué la inquietud de Shimrod le hubiera erosionado la prudencia, si aparecía siquiera.

El tercer día por la tarde, la doncella entró en el claro. Llevaba un manto acampanado y negro sobre un vestido tostado. La cogulla, echada hacia atrás, permitía ver la guirnalda de violetas blancas y rojas que le ceñía el pelo. Miró alrededor con actitud soñadora, como preguntándose por qué había ido. Clavó los ojos en Shimrod, miró hacia otra parte y volvió a mirarlo.

Shimrod se puso de pie y se le acercó.

-Doncella de mi sueño, aquí estoy -dijo con voz galante.

Ella lo miró sonriendo, por encima del hombro. Se volvió despacio hacia él. Shimrod creyó notarla más segura de sí misma, más una criatura de carne y hueso que la doncella de abstracta belleza que había recorrido sus sueños.

-También yo, tal como lo prometí -dijo ella.

La espera había puesto a prueba la paciencia de Shimrod.

—No viniste deprisa -observó.

—Sabía que esperarías -dijo la doncella con aire divertido.

—Si sólo viniste para reírte de mí, no me complace.

—De un modo u otro, aquí estoy.

Shimrod la estudió con frialdad, algo que pareció irritarla.

—¿Por qué me miras así? -preguntó la doncella.

—Me pregunto qué quieres de mí. Ella volvió la cabeza con tristeza.

—Eres cauteloso. No confías en mí.

—Si confiara en ti, me creerías tonto.

—Pero un tonto galante y temerario.

—Soy galante y temerario por sólo haber venido.

—En el sueño no eras tan desconfiado.

—¿Entonces tú también soñabas cuando caminabas por la playa?

-¿Cómo podría entrar en tus sueños a menos que tú estuvieras en los míos? Pero no debes hacer tales preguntas. Tú eres Shimrod, yo soy Melancthe. Estamos juntos y eso define nuestro mundo.

Shimrod le cogió las manos y se le acercó; el aroma de las violetas ' impregnaba el aire.

-Cada vez que hablas presentas una nueva paradoja. ¿Por qué me has llamado Shimrod? En mis sueños no revelé ningún nombre.

Melancthe rió.

—¡Sé razonable, Shimrod! ¿Crees posible que entrara en el sueño de alguien de quien ni siquiera sé el nombre? Eso violaría los preceptos de la cortesía y el decoro.

—Es un punto de vista nuevo e interesante -dijo Shimrod-. Me sor prende que tuvieras ese atrevimiento. Debes saber que en los sueños, a menudo, no se respeta el decoro.

Melancthe ladeó la cabeza, hizo una mueca y sacudió los hombros como una niña tonta.

-Intento evitar los sueños indecorosos.

Shimrod la condujo a un banco un poco apartado del bullicio de la feria. Los dos se sentaron, casi tocándose las rodillas.

—¡Deseo saber toda la verdad!

—¿A qué te refieres, Shimrod?

—Si no puedo hacer preguntas o, mejor dicho, si me niegas las respuestas, ¿cómo puedo no sentir inquietud y recelo en tu compañía?

Ella se inclinó hacia él y él reparó nuevamente en el olor de las violetas.

—Viniste aquí por propia voluntad, para conocer a alguien que sólo conocías en tus sueños. ¿No fue un acto de compromiso?

—En cierto sentido, sí. Me sedujiste con tu belleza. Sucumbí grata mente. Entonces, tal como ahora, ansiaba poseer belleza tan fabulosa y tal inteligencia. Al venir aquí asumo un compromiso implícito, en el reino del amor. Al encontrarme aquí, también hiciste el mismo juramento implícito.

—Yo no hablé de juramentos ni promesas.

-Tampoco yo. Ahora debemos hacerlos, para que todas las cosas se puedan

sopesar con justeza.

Melancthe rió incómodamente y se movió en el banco.

—Tales palabras no acudirán a mis labios. No puedo decirlas. Estoy comprometida, en cierto modo.

—¿Por tu virtud?

—Sí, si así quieres decirlo. Shimrod le cogió las manos.

—Si hemos de ser amantes, la virtud debe quedar a un lado.

—No es sólo la virtud. Es el miedo.

—¿De qué?

—Me resulta demasiado extraño hablar de ello.

—No se debe temer el amor. Hemos de desprenderte de ese miedo.

—Me estás acariciando las manos -dijo Melancthe en voz baja. -Sí.

—Eres el primero que lo hace.

Shimrod le miró la cara. La boca, roja como una rosa contra el color oliva de la cara, era fascinante en su flexibilidad. Se inclinó para besarla, temiendo que ella volviera la cabeza para evitarlo. Le pareció que la boca de Melancthe temblaba al tocar la suya. Ella se apartó.

—¡Esto no significa nada!

—¡Sólo significa que, como amantes, nos besamos!

—En realidad, no ha ocurrido nada. Shimrod, perplejo, sacudió la cabeza.

-¿Quién seduce a quién? Si ambos buscamos lo mismo, no se necesitan tantos rodeos.

Melancthe buscó a tientas una respuesta. Shimrod la abrazó de nuevo para volver a besarla, pero ella se zafó y dijo:

—Antes debes servirme.

—¿Cómo?

—Es bastante simple. En el bosque cercano una puerta da al trasmundo de Irerly. Uno de nosotros ha de atravesar la puerta y traer trece gemas de diversos colores, mientras el otro custodia el acceso.

—Parece peligroso. Al menos para quien nunca haya entrado en Irerly.

—Por eso acudí a ti. -Melancthe se puso de pie-. Ven, te lo enseñaré.

—¿Ahora?

—¿Por qué no? La puerta está en el bosque.

—De acuerdo, guíame.

Melancthe, titubeando, miró a Shimrod de reojo. El actuaba sin remilgos. Ella había esperado súplicas, protestas, declaraciones e intentos de obligarla a compromisos que hasta ahora creía haber evadido.

-Ven.

Lo llevó lejos del prado por una borrosa senda hasta llegar al bosque. La senda iba de aquí para allá entre sombras moteadas de luz, troncos cubiertos de hongo arcaico, junto a matas de celidonias, anémonas, napelos y campanillas. Los sonidos se apagaron a sus espaldas y quedaron solos.

Llegaron a un pequeño claro a la sombra de altos abedules, alisos y robles. Una negra estribación de roca sobresalía entre las matas de amarilis blanco, para transformarse en un peñasco bajo con una sola cara abrupta. En esta ladera de roca negra habían puesto una puerta con listones de hierro.

Shimrod miró a su alrededor. Escuchó. Escudriñó el cielo y los árboles. No se veía ni se oía nada.

Melancthe fue hasta la puerta. Tiró de una pesada tranca de hierro, la entreabrió y apareció una pared de roca.

Shimrod la observó desde lejos, con cortés aunque distante interés.

Melancthe lo miró por el rabillo del ojo. El desinterés de Shimrod era llamativo. Ella extrajo del manto un curioso objeto hexagonal con el cual tocó el centro de la piedra, a la cual se adhirió. Al cabo de un instante la piedra se disolvió convirtiéndose en una bruma luminosa. Ella retrocedió y se volvió hacia Shimrod.

—Ésta es la grieta que conduce a Irerly.

—Una bonita grieta. Hay preguntas que debo hacer para custodiar con eficacia. Primero, ¿por cuánto tiempo te irás? No quisiera estar tiritando aquí toda la noche.

Melancthe se acercó a Shimrod y le puso las manos en los hombros. El dulce olor de las violetas invadió el aire.

—Shimrod, ¿me amas?

—Estoy fascinado y obsesionado. -Shimrod le ciñó la cintura con los brazos y la atrajo hacia sí-. Hoy es demasiado tarde para ir a Irerly. Ven, regresaremos a la posada. Esta noche compartirás mi cuarto, y muchas otras cosas.

Melancthe dijo suavemente:

—¿De veras deseas saber cuánto podría amarte?

—Eso es precisamente lo que tengo en mente. ¡Ven! Irerly puede esperar.

—Shimrod, haz esto por mí. Entra en Irerly y tráeme trece joyas consteladas, cada cual de distinto color, y yo vigilaré la entrada.

—¿Y luego?

—Ya lo verás.

Shimrod intentó acostarla en la hierba.

—Ahora.

—¡No, Shimrod! ¡Después!

Los dos se miraron de hito en hito. Shimrod no se atrevió a presionarla más: ya le había arrancado una promesa.

Cerró los dedos sobre un amuleto y dijo entre dientes las sílabas de un hechizo

que tenía en la mente, y el tiempo se separó en siete ramales. Uno de los siete se alargó y se dobló en ángulos rectos para crear un hiato temporal; Shimrod avanzó a lo largo de este ramal mientras Melancthe, el claro del bosque y todo lo de alrededor permanecía estático.

14

Murgen vivía en Swer Smod, una residencia de piedra con cincuenta cuartos reverberantes, en lo alto del Teach tac Teach.

Shimrod voló a toda velocidad de sus botas emplumadas, brincó y saltó a lo largo del Camino Este-Oeste desde Rincón de Twitten hasta Sotovalle Oswy, luego por un camino lateral hasta Swer Smod. Los temibles centinelas de Murgen lo dejaron pasar.

La puerta principal se abrió ame Shimrod. Entró y encontró a Murgen esperándolo ante una gran mesa con un mantel de lino y cubiertos de plata.

—Siéntate -dijo Murgen-. Tendrás hambre y sed.

—Ambas cosas.

Los sirvientes trajeron fuentes y bandejas; Shimrod sació su apetito mientras Murgen probaba diversos bocados y escuchaba en silencio mientras Shimrod le contaba sus sueños, el encuentro con Melancthe y el episodio de la puerta hacia Irerly.

—Siento que ella vino a mí bajo presión, de lo contrario su conducta es inexplicable. En un momento me demuestra una cordialidad casi infantil, al siguiente se vuelve totalmente cínica en sus cálculos. Supuestamente quiere trece gemas de Irerly, pero sospecho que hay otros motivos. Está tan segura de mi apasionamiento que apenas se molesta en disimular.

—Huelo la presencia de Tamurello -dijo Murgen-. Si te derrota, me debilitará. Como usa a Melancthe, su participación no se puede demostrar. Él jugó con la bruja Desmëi, luego se cansó de ella. Por venganza ella elaboró dos criaturas de belleza ideal: Melancthe y Faude Carfilhiot. Se proponía enloquecer a Tamurello con Melancthe, altiva e inalcanzable. ¡Pobre Desmëi! Tamurello prefirió a Faude Carfilhiot, que dista de ser altivo. Juntos exploran todas las costas de la conjunción antinatural.

- ¿Cómo controlaría Tamurello a Melancthe? - Lo ignoro, siempre que él esté involucrado.

—Pues bien, ¿qué debo hacer?

—Tuya es la pasión. Debes satisfacerla como elijas.

—¿Y qué haré con Irerly?

—Si vas allí como estás ahora, nunca regresarás. Ésa es mi sospecha.

—Me cuesta asociar tanta deslealtad con tanta belleza -dijo Shimrod con tristeza-. Ella juega un juego peligroso, apostando su ser viviente.

—También tú, apostando tu ser muerto.

Shimrod, intimidado por ese pensamiento, se reclinó en la silla.

—Lo peor de todo es que ella se propone ganar. Y aun así... Murgen esperó.

—¿Y aun así, qué?

—Sólo eso.

-Entiendo. -Murgen sirvió vino en ambas copas-. Ella no debe ganar. Entre

otras razones, para no complacer a Tamurello. Ahora, y quizá para siempre, estoy preocupado por el Destino. Vi el portento en forma de una alta ola verde mar. Debo encarar el problema y quizá tu dispongas de mi poder aun antes de estar preparado para ello. Prepárate, Shimrod. Pero antes púrgate de la pasión, y hay un solo medio para este fin.

Shimrod regresó a Rincón de Twitten con los pies emplumados. Se dirigió al claro donde había abandonado a Melancthe, quien permanecía tal y como la había dejado. Investigó el claro; nadie acechaba en las sombras. Miró el portal: estrías verdes y arremolinadas desdibujaban el pasaje hacia Irerly. Sacó un ovillo de hilo de su morral. Tras atar el cabo suelto a una fisura del hierro de la puerta, arrojó el ovillo dentro de la abertura. Recogió los sietes ramales de tiempo y reingresó en el ámbito común. Las palabras de Melancthe aún se suspendían en el aire.

—Y luego ya lo verás.

—Debes prometérmelo. Melancthe suspiró.

—Cuando regreses, tendrás todo mi amor. Shimrod reflexionó.

—Y seremos amantes, en cuerpo y espíritu. ¿Lo prometes? Melancthe torció la cara y cerró los ojos.

—Sí. Te alabaré, te acariciaré y podrás disponer de mi cuerpo. ¿Te parece bien?

—Lo acepto a falta de algo mejor. Dime algo sobre Irerly y lo que debo buscar.

—Te encontrarás en una interesante comarca de montañas vivientes. Braman y aúllan, pero en general no son más que alardes. Me han dicho que normalmente son benignas.

—¿Y si encuentro alguna de otra clase? Melancthe lució su sonrisa reflexiva.

—Entonces evitaremos los sobresaltos y perplejidades a tu regreso. Shimrod pensó que esa observación estaba de más.

—Las percepciones se producen por métodos inusitados -continuó Melancthe con voz distraída. Dio a Shimrod tres discos pequeños y transparentes-. Estos apresurarán tu búsqueda. De hecho, sin ellos te volverás loco al instante. En cuanto cruces el portal, póntelos en las mejillas y la frente; son escamas de sandestin y adaptarán tus sentidos a Irerly. ¿Qué es esa mochila que llevas? No la había visto antes.

—Efectos personales. No te preocupes. Habíame de las gemas.

—Son de trece colores no conocidos aquí. Ignoro cuál es su función, tanto aquí como allá, pero debes encontrarlas y traerlas.

—Perfecto -dijo Shimrod-. Ahora bésame, para demostrar buena voluntad.

—Shimrod, eres demasiado frívolo.

—¿Y confiado?

Melancthe pareció titilar, o moverse bruscamente. Ahora sonreía.

—¿Confiado? En absoluto. Ahora bien, para entrar en Irerly, necesitarás esta

vaina. Es para protegerte de las emanaciones. Toma también esto. -Le dio un par de escorpiones de hierro que se arrastraban en el extremo de unas cadenas de oro-. Se llaman Acá y Acullá. Uno te llevará allí, el otro te traerá aquí. No necesitas nada más.

—¿Esperas aquí?

—Sí, querido Shimrod. Ahora ve.

Shimrod se envolvió en la vaina, se puso las escamas de sandestin en la frente y las mejillas, y cogió los amuletos de hierro.

-¡Acullá! ¡Llévame a Irerly! -Entró en el pasaje, asió el ovillo de hilo y avanzó. Lo envolvieron fluctuaciones verdes y palpitantes. Un viento verde lo arrastró, una fuerza malva y azul lo impulsó en otras direcciones. El cordel se deslizaba entre los dedos. El escorpión de hierro conocido como Acullá dio un gran salto y llevó a Shimrod hacia Irerly, pasando por una luminosidad fugaz.

15

En Irerly las condiciones eran menos favorables de lo que Shimrod había esperado. La vaina de material de sandestin carecía de consistencia y permitía que el sonido y otras dos sensaciones irerlesas, el toice y el gliry, le castigaran las carnes. Los insectos de hierro, Acá y Acullá, de inmediato se transformaron en montículos de ceniza. La estofa de Irerly era perversamente maligna o tal vez -pensó Shimrod- las criaturas no habían sido sandestins. Además, los discos que debían adaptarle la percepción no estaban bien sintonizados, y Shimrod experimentó sorprendentes dislocaciones: un sonido que le llegó como un chorro de líquido maloliente; otros aromas eran conos rojos y triángulos amarillos que desaparecieron cuando ajustó los discos. La visión se expresaba como líneas tensas que cruzaban el espacio, goteando fuego.

Tanteó los discos, probando diversas orientaciones, temblando ante increíbles dolores y sonidos que se le arrastraban por la piel con patas de araña, hasta que por accidente las percepciones establecieron contacto con las regiones adecuadas de su cerebro. Las sensaciones desagradables se redujeron, al menos de momento, y Shimrod, agradecido, examinó Irerly.

Captó un paisaje de gran extensión salpicado de aisladas montañas de un gris amarillento que culminaban en ridículas caras semihumanas. Todas las caras miraban hacia arriba con expresión reprobatoria. Algunas hacían muecas y gestos cataclísmicos, otras emitían atronadores eructos de desdén. Las más destempladas sacaban un par de lenguas de color hígado de las que chorreaban gotas de magma que al caer tintineaban como campanillas. Un par de ellas escupieron chorros de sonido verde y siseante; Shimrod los eludió y golpearon otras montañas, causando nuevas perturbaciones.

Shimrod, siguiendo las instrucciones de Murgen, gritó con voz amistosa:

-¡Caballeros, caballeros! Calma. A fin de cuentas, soy un huésped en vuestros notables dominios, y merezco vuestra consideración.

Una gran montaña que estaba a gran distancia rugió en un crescendo:

-¡Hubo otros que se decían huéspedes, pero resultaron ser ladrones y depredadores! Vinieron a quitarnos nuestros huevos de trueno; ahora no confiamos en nadie. Requiero a las montañas Mank y Elfard que se concatenen sobre tu sustancia.

De nuevo Shimrod reclamó atención.

—No soy lo que creéis. Los grandes magos de las Islas Elder admiten los daños que habéis sufrido. Se maravillan ante vuestra estoica paciencia. De hecho, me han enviado aquí para elogiar esas virtudes y vuestra excelencia en general. Jamás observé magma arrojado con tal precisión. Jamás he visto gestos tan grotescos.

—Eso es fácil de decir -gruñó la montaña que había hablado antes.

—Más aún -declaró Shimrod-, mis colegas y yo compartimos vuestro odio por los ladrones y depredadores. Hemos matado a vanos y ahora deseamos devolver el botín. Caballeros, tengo aquí tantos huevos de trueno como fue posible recobrar en tan corto tiempo. -Abrió la mochila y dejó caer varios guijarros. Las montañas manifestaron recelo y desconcierto, y varias escupieron chorros de magma.

Un pergamino surgió de la mochila de Shimrod. El lo cazó al vuelo y leyó:

Yo, Murgen, escribo estas palabras. Ahora sabes que la belleza y la fe no son cualidades intercambiables. Después de que engañaste a la bruja Melancthe con un hiato, ella realizó un truco similar y te quitó tus huevos de trueno para que las montañas te golpearan con sus chorros de magma. Sospeché dicho truco y me mantuve alerta para obrar un tercer hiato, durante el cual repuse en tu morral los huevos de trueno y todo lo demás que ella te había robado. Continúa como antes, pero ten cuidado.

Shimrod gritó a las montañas:

-¡Y ahora, los huevos de trueno!

Buscó a tientas en el morral y extrajo una bolsa. Con un ademán elegante desparramó el contenido en una protuberancia cercana. Las montañas se aplacaron. Una de las más notables, a ochenta kilómetros de distancia, proyectó un mensaje:

—¡Bien hecho! Acepta nuestra cordial bienvenida. ¿Te propones permanecer aquí mucho tiempo?

—Tareas urgentes requieren mi retorno casi inmediato. Sólo quería devolveros vuestra propiedad y observar vuestros espléndidos logros.

—Permíteme explicarte algunos aspectos de nuestra querida comarca.

Ante todo debes comprender que nos suscribimos a tres religiones que compiten entre sí: la Doctrina de la Cintura Arcoide, el Macrolito Amortajado, que personalmente considero una falacia, y la noble Alarma Desamparadora. Estas difieren en detalles significativos. -La montaña se explayó en sus explicaciones, proponiendo analogías y ejemplos y a veces poniendo gentilmente a prueba la comprensión de Shimrod.

—¡Apasionante! -dijo al fin Shimrod-. Mis ideas han sufrido pro fundas alteraciones.

—Es una pena que debas irte. ¿Vas a regresar con más huevos de trueno?

—¡Cuanto antes! Entretanto, quisiera llevarme algunos recuerdos, para mantener a Irerly en mi memoria.

—No hay problema. ¿Qué es lo que te agradaría?

—Bien... ¿qué me dices de los pequeños objetos relucientes de muchos y cautivantes colores, trece en total? Me gustaría eso.

—Te refieres a las floridas pústulas que se acumulan alrededor de algunos de nuestros orificios. Las consideramos chancros, con perdón de la palabra. Llévate cuantas desees.

—En ese caso, tantas como entren en este morral.

—Sólo podrás llevar un grupo. ¡Mank, Idisk! Una partida de vuestras pústulas más selectas, por favor. Ahora, volviendo a nuestro comentario sobre las anomalías teológicas, ¿cómo concilian vuestros sabios las di versas y extravagantes visiones a que hicimos referencia?

—Bien... en general, mezclan lo malo con lo bueno.

—¡Aja! Eso concordaría con el Gnosticismo Original, como he sospechado

durante mucho tiempo. Bien, quizá los sentimientos fuertes no sean sabios. ¿Has empacado los recordatorios? Bien. Por cierto, ¿cómo regresarás? Veo que tus sandestins se han convertido en polvo.

—Sólo necesito seguir esta línea hasta el portal.

—¡Una ingeniosa teoría! Revela una lógica totalmente nueva y revolucionaria.

Una montaña lejana mostró su desagrado escupiendo un chorro de magma azul.

—Como de costumbre, los conceptos de Dodar bordean casi supersticiosamente lo inconcebible.

—¡En absoluto! -replicó Dodar-. Una última anécdota para ejemplificar mi punto de vista... No, veo que Shimrod está ansioso por partir. ¡Que tengas un viaje agradable!

Shimrod avanzó tanteando el hilo, a veces en varias direcciones al mismo tiempo, a través de nubes de música amarga, y del blando vientre de lo que caprichosamente consideró ideas muertas. Vientos verdes y azules soplaban desde abajo y arriba con tal fuerza que temió que se cortara el hilo, que parecía haber adquirido una curiosa plasticidad. Al fin, el

ovillo recobró su dimensión original y Shimrod supo que debía estar cerca de la abertura. Se topó con un sandestin con forma de niño de cara lozana, sentado en una piedra y aferrado a la punta del hilo. Shimrod se detuvo. El sandestin se irguió lánguidamente.

—¿Llevas trece gemas?

—Así es, y ahora estoy preparado para regresar.

—Dame las gemas. Debo llevarlas a través del vórtice.

—Será mejor que las lleve yo -dijo Shimrod con desconfianza-. Son demasiado delicadas para confiarlas a un subalterno.

El sandestin arrojó a un lado el cabo suelto del hilo y desapareció en una niebla verde, y Shimrod se quedó asiendo un inútil ovillo de hilo. El tiempo pasó. Shimrod esperó, cada vez más incómodo. El manto protector se había deteriorado mucho y los discos de percepción presentaban imágenes poco fiables.

El sandestin regresó, con aire de quien no tiene nada mejor que hacer.

—Traigo las mismas órdenes de antes. Dame las gemas.

—Me niego. ¿Acaso tu ama me considera tan bobo?

El sandestin se marchó entre una maraña de membranas verdes, mirando sardónicamente por encima del hombro.

Shimrod suspiró. Se le había demostrado una deslealtad total. Extrajo del morral los artículos que le había dado Murgen: un sandestin de la especie conocida como hexamorfo, vanas cápsulas de gas y una teja donde estaba inscrito el hechizo del Impulso Invencible.

—Llévame de regreso a través del vórtice -le dijo Shimrod al sandestin-, de vuelta al claro de Rincón de Twitten.

—Tus enemigos han cerrado el esfínter. Debemos ir por las cinco hendeduras

y una perturbación. Usa gas y prepárate para emplear el hechizo.

Shimrod se rodeó con el gas de una de las vejigas, y el gas lo envolvió como jarabe. El sandestin lo condujo durante mucho tiempo y al fin le permitió descansar.

-Ponte cómodo. Debemos esperar.

Transcurrió un tiempo cuya duración Shimrod no pudo calcular.

-Prepara el hechizo -dijo el sandestin.

Shimrod llevó las sílabas a su mente, y las runas se desvanecieron de la teja, dejando un objeto en blanco.

-Ahora, di tu hechizo.

Shimrod se encontró en el claro adonde había ido con Melancthe. Ella no estaba por ninguna parte. Era el atardecer de un gris y frío día de otoño o invierno. Nubes bajas colgaban sobre el claro; los árboles circundantes alzaban ramas desnudas, delineando el cielo de negro. En la ladera del peñasco ya no se veía una puerta de hierro.

Esa noche de invierno, El Sol Risueño y la Luna Plañidera estaba tibia y cómoda, apenas con huéspedes. Hockshank el posadero saludó a Shimrod con una gentil sonrisa.

—Me alegra verte. Temía que hubieras tenido un accidente.

—Tus temores eran bastante acertados.

—No es novedad. Todos los años hay personas que desaparecen extrañamente de la feria.

La ropa de Shimrod estaba hecha jirones y la tela estaba algo podrida; cuando se miró en el espejo vio unas mejillas enjutas, unos ojos saltones y una piel tan manchada como madera podrida.

Después de cenar se quedó reflexionando junto al fuego. Pensó que Melancthe le había enviado a Irerly por una de varias razones: para adquirir las trece gemas de color, para asegurarse de su muerte o ambas cosas. Su muerte parecía ser el propósito primordial. De lo contrario, le habría permitido traer las gemas. ¿A costa de su virtud? Shimrod sonrió. Burlaría su promesa tal como había burlado su buena fe.

Por la mañana Shimrod pagó su cuenta, se ajustó las plumas a sus nuevas botas y se marchó de Rincón de Twitten.

Cuando llegó a Trilda, el prado lucía desolado y lúgubre bajo las nubes bajas. Una nueva desolación rodeaba la residencia. Shimrod se acercó despacio y se detuvo a examinar el lugar. La puerta estaba entornada y desvencijada. Al entrar, encontró el cadáver de Grofinet: lo habían colgado de las vigas cabeza abajo y lo habían quemado en el fuego, tal vez para obligarle a revelar dónde estaban los tesoros de Shimrod. A juzgar por lo que se veía, primero habían asado la cola de Grofinet, centímetro a centímetro, en un brasero. Al final le habían puesto la cabeza en las llamas. Sin duda, en un ataque de histeria, había gritado lo que sabía, sufriendo tanto por su debilidad como por el fuego que tanto temía. Y luego, para silenciar sus alaridos, alguien le había partido la cara chamuscada con un hacha.

Shimrod miró debajo del hogar, pero el objeto anudado que representaba su

colección de artefactos mágicos no estaba. Lo sospechaba. Tenía habilidades rudimentarias, conocía un par de trucos de charlatán, un par de hechizos. Shimrod, que nunca había sido un gran mago, ahora apenas era un mago.

¡Melancthe! Ella había creído en él tan poco como él en ella. Aun así, él no le habría causado un gran daño, mientras que ella había cerrado el [1] portal para que muriera en Irerly.

-¡Melancthe, malvada Melancthe! ¡Pagarás por tus delitos! Escapé y vencí, pero en la ausencia que causaste yo perdí mis pertenencias, y Grofinet perdió la vida. Sufrirás en la misma proporción. -Así despotricaba Shimrod mientras paseaba por la casa.

Los que habían asaltado Trilda en su ausencia también debían ser capturados y castigados. ¿Quiénes serían?

¡El Ojo Doméstico! ¡Preparado para tales contingencias! Pero antes sepultaría a Grofinet, y así lo hizo, en una glorieta detrás de la casa, junto con las pequeñas pertenencias de su amigo. Terminó a la luz evanescente del atardecer. Regresó adentro, encendió todas las lámparas y prendió un fuego en el hogar. Trilda aún lucía lúgubre.

Shimrod bajó el Ojo Doméstico de la viga y lo puso en la mesa tallada de la sala, donde, una vez estimulado, recreó lo que había observado en ausencia de Shimrod.

Los primeros días habían transcurrido sin incidentes. Grofinet cumplía celosamente con sus deberes y todo andaba bien. Luego, en una lánguida tarde de verano, el Anunciador exclamó:

-¡Veo a dos extraños de especie desconocida! Se aproximan desde el sur. Grofinet se apresuró a ponerse el casco y a plantarse en la puerta, en

lo que consideraba una actitud de autoridad.

—¡Extraños! -gritó-. Tened la bondad de deteneros. Esto es Trilda, residencia del mago Shimrod, y de momento bajo mi protección. Como no veo razones para que estéis aquí, tened la cortesía de seguir vuestro camino.

—Te solicitamos un refrigerio: una hogaza, un trozo de queso, un vaso de vino, y continuaremos nuestro viaje -contestó una voz.

—No os acerquéis más. Os llevaré comida y bebida adonde estáis, pero luego debéis reanudar la marcha en seguida. Tales son mis órdenes.

—Caballero, haz lo que juzgues apropiado.

Grofinet, halagado, se volvió, pero de inmediato lo capturaron y lo sujetaron con correas de cuero, y así empezaron los espantosos acontecimientos de la tarde.

Los intrusos eran dos: un hombre alto y apuesto con ropa y modales de caballero, y su subalterno. El caballero tenía un físico delicado y grácil, pelo negro y lustroso que enmarcaba rasgos armónicos. Llevaba ropa de cuero verde, con una capa negra y espada larga propia de su condición.

El segundo ladrón era más bajo y corpulento. Sus rasgos parecían comprimidos, retorcidos y abigarrados y poco esclarecidos. Un bigote marrón le caía sobre la boca. Sus brazos eran gruesos, y las delgadas piernas parecían dolerle al caminar, de modo que su andar era vacilante. El torturaba a Grofinet mientras el otro, apoyado en una mesa, bebía vino y proponía ideas.

Todo terminó. Grofinet colgaba humeando y, por fin, pudieron sacar del escondrijo la caja plegada de artefactos.

—Hasta ahora, todo ha ido bien -dijo el caballero de pelo negro-, pero Shimrod ha ocultado sus tesoros con un acertijo. Aun así, no nos fue mal.

—Es un momento feliz. He trabajado con afán. Ahora puedo descansar y disfrutar de mis riquezas.

El caballero rió con indulgencia.

—Me alegro por ti. Tras una vida de cortar cabezas, estirar el potro y retorcer narices, te has convertido en una persona importante, incluso encumbrada. ¿Te convertirás en caballero?

—No. Mi cara me delata: «He aquí un ladrón y un verdugo.» Así sea: buenos oficios ambos, y bravo por mis estropeadas rodillas, que me impiden practicarlos.

—¡Una lástima! Tus habilidades son raras de encontrar.

—En verdad, he perdido el gusto por degollar a la luz del fuego, y en cuanto al robo, mis pobres rodillas ya no me lo permiten. Se tuercen hacia ambos lados y chasquean. Aun así, no me negaré algún acto de ratería para divertirme.

—¿Y dónde iniciarás tu nueva carrera?

—Iré a Dahaut y allí seguiré las ferias, quizás hasta me haga cristiano. Si me necesitas, deja un mensaje en Avallon, en el lugar que te mencioné.

Shimrod voló a Swer Smod con los pies emplumados. Había un letrero en la puerta:

La tierra está agitada y el futuro es incierto. Murgen debe renunciar a su tranquilidad para resolver los problemas del Destino. A sus visitantes pide excusas por su ausencia. Los amigos y las personas necesitadas pueden buscar refugio aquí, pero no garantizo mi protección. Para quienes tienen malas intenciones., no necesito decir nada. Ellos ya saben.

Shimrod escribió un mensaje y lo dejó en la mesa del salón principal:

Tengo poco que decir, excepto que fui y volví. En mis viajes las cosas salieron según lo planeado, pero hubo pérdidas en Trilda. Espero regresar dentro de un año, o tan pronto como se haya hecho justicia. Dejo a tu cuidado las gemas de trece colores.

Comió de la despensa de Murgen y durmió en un diván del vestíbulo.

Por la mañana se vistió de músico ambulante: gorra verde con penacho de plumas de búho, pantalones ceñidos de sarga verde, túnica azul y capa marrón.

En la gran mesa encontró una moneda de plata; una daga y un pequeño y raro instrumento que producía vividas tonadas casi por propia iniciativa. Shimrod se guardó la moneda en el bolsillo, se puso la daga en la cintura, se colgó el instrumento del

hombro. Luego se marchó de Swer Smod y atravesó el Bosque de Tantrevalles rumbo a Dahaut.

16

En una celda con forma de campana de cuatro metros de diámetro y a veintiún metros bajo tierra, un día se distinguía de otro por nimiedades: el goteo de la lluvia, un atisbo del cielo azul, una migaja de más en las raciones. Aulas registraba el transcurso de los días colocando guijarros en un saliente. Diez guijarros en la zona «unidad» equivalían a un guijarro en la zona «decena». Cuando se cumplieron nueve «decenas» y nueve «unidades», Aillas puso un guijarro en la zona de la «centena».

Le daban una hogaza, una jarra de agua y un manojo de zanahorias o nabos, o una cabeza de repollo cada tres días, mediante un cesto que bajaban desde el exterior.

Aillas se preguntaba a menudo cuánto viviría. Al principio yacía inerte, apático. Al fin, con un gran esfuerzo, se obligó a hacer ejercicio: flexiones, saltos, giros. Al recobrar el tono muscular, recuperó el ánimo. La fuga no era imposible. ¿Pero cómo? Trató de cavar huecos en la pared de piedra; las proporciones y la configuración de la celda garantizaban el fracaso de este plan. Trató de levantar las piedras del suelo para apilarlas y llegar al conducto, pero las junturas eran demasiado firmes y las losas demasiado pesadas, así que también descartó esta idea.

Transcurrieron los días y los meses. En el jardín, los días y los meses también pasaban y Suldrun engordaba con el niño concebido por ella y Aillas.

El rey Casmir había prohibido el acceso al jardín, salvo a una criada sordomuda.

Sin embargo, el hermano Umphred, por ser sacerdote, se consideraba libre de la prohibición, y visitó a Suldrun al cabo de tres meses. Suldrun toleró su presencia con la esperanza de recibir noticias, pero el hermano Umphred no podía decirle nada. Este sospechaba que Aillas había sentido todo el peso de la ira del rey Casmir y como ella también creía lo mismo, no hizo más preguntas. El hermano Umphred intentó seducirla

varias veces, ocasiones en las que Suldrun se encerraba en la capilla. Y el hermano Umphred se marchaba sin advertir que el vientre de Suldrun había empezado a crecer.

Tres meses después regresó, y el embarazo de Suldrun era entonces evidente.

-Suldrun, querida mía, estás engordando -observó irónicamente el hermano Umphred.

Sin decir palabra, Suldrun se levantó y entró en la capilla.

El hermano Umphred reflexionó un instante y fue a consultar su registro. Calculó a partir de la fecha de la boda y llegó a una fecha aproximada de nacimiento. Como la concepción se había producido varias semanas antes de la boda, su cálculo tenía varias semanas de error, un detalle que el hermano Umphred no advirtió. Lo importante era el embarazo: ¿cómo podría aprovechar esa información que sólo él parecía conocer?

Pasaron varias semanas. El hermano Umphred preparó mil planes, pero ninguno le ofrecía demasiadas ventajas, así que contuvo la lengua.

Suldrun comprendía las especulaciones del hermano Umphred. Su preocupación crecía a medida que se acercaba el día del alumbramiento. Tarde o temprano el hermano Umphred hablaría con el rey Casmir para revelar, con esa rara

mezcla de humildad e impudor, el precioso secreto.

¿Qué haría entonces? Su imaginación no se atrevía a llegar tan lejos. Ocurriera lo que ocurriese, no sería de su agrado.

El tiempo se acortó. Presa del pánico, Suldrun subió camino arriba y se encaramó a la pared. Se ocultó en un sitio desde donde podía mirar a los campesinos que iban y venían del mercado.

El segundo día interceptó a Ehirme, quien, tras susurrar exclamaciones de asombro, trepó por las piedras y entró en el jardín. Lloró y abrazó a Suldrun, y quiso saber por qué había fallado el plan de fuga. ¡Todo había estado tan bien preparado!

Suldrun lo explicó como pudo.

-¿Qué sucedió con Aulas?

Suldrun lo ignoraba. El silencio era siniestro. Daban a Aillas por muerto. Juntas lloraron de nuevo y Ehirme maldijo al tirano que infligía tales desdichas a su hija.

Ehirme contó los meses y los días. Calculó el tiempo según los ciclos lunares, y así determinó una probable fecha de alumbramiento. Esa fecha estaba cerca: quizá cinco días, quizá diez; no más, y todo sin los menores preparativos.

—¡Escaparás esta noche! -declaró Ehirme. Suldrun rechazó la idea enfáticamente y dijo:

—Serías la primera sospechosa, y te ocurrirían cosas terribles.

—¿Qué será del niño? Te lo arrebatarán.

Suldrun no pudo contener el llanto, y Ehirme la abrazó.

-¡Escucha esta idea tan astuta! Mi sobrina es retrasada. Tres veces ha quedado encinta del palafrenero, otro retrasado. Los dos primeros niños murieron en seguida, por pura confusión. Ella ya tiene los síntomas y pronto dará a luz a su tercer hijo, a quien nadie quiere, y menos ella. ¡Alégrate! De algún modo salvaremos la situación.

-Hay muy poco que salvar -dijo Suldrun con tristeza.

- Ya veremos -dijo Ehirme.

La sobrina de Ehirme dio a luz a su bebé: una niña, según lo que se veía. Como sus predecesores, sufrió convulsiones, soltó unos chillidos y murió sofocada.

Guardaron el cadáver en una caja, el hermano Umphred le dedicó unas palabras pías -la sobrina se había convertido al cristianismo- y Ehirme se llevó la caja para enterrar a la niña.

Al mediodía del día siguiente, comenzaron para Suldrun los dolores de parto. Cuando la puesta de sol era inminente, ojerosa, demacrada pero relativamente alegre, dio a luz un varón a quien llamó Dhrun, por un héroe danaan que regía los mundos de Arcturus.

Ehirme lavó a Dhrun y le vistió con ropa limpia. Por la noche regresó con una pequeña caja. Bajo los olivos cavó una fosa donde sepultó sin ceremonias a la niña muerta. Rompió la caja y la quemó en el hogar. Suldrun esperaba ansiosamente, acostada en el diván.

Ehirme esperó a que las llamas murieran y el niño estuviera dormido.

-Ahora debo irme. No te diré adonde irá Dhrun, por si acaso, para protegerlo de Casmir. En un par de meses, tú desaparecerás, irás al encuentro de tu hijo y vivirás sin más pesares, o eso espero.

-¡Ehirme, tengo miedo! -murmuró Suldrun. Ehirme encogió los robustos hombros.

-A decir verdad, yo también tengo miedo. Pero, ocurra lo que ocurra, hemos hecho todo lo que podíamos hacer.

El hermano Umphred estaba sentado a una mesa de ébano y marfil frente a la reina Sollace. Estudiaba con gran concentración un conjunto de tablillas de madera, cada cual tallada con inscripciones herméticas sólo comprensibles para él. A ambos lados de la mesa ardían velas de cera de baya de laurel.

El hermano Umphred se inclinó hacia adelante con asombro.

- ¿Cómo es posible? ¿Otro niño nacido dentro de la familia real?

La reina Sollace soltó una risa gutural.

—Eso, Umphred, es una broma o un disparate.

—Los signos son claros. Una estrella azul cuelga en la gruta de la ninfa Merleach. Cambianus asciende hacia la séptima; aquí y allá hay otros nacientes. Querida reina, debes pedir una escolta y realizar una inspección. ¡Que tu sabiduría sea la prueba!

—¿Inspección? ¿Quieres decir...? -La voz de Sollace se apagó.

—Sólo sé lo que muestran las tablillas.

Sollace se puso de pie y llamó a varias damas de la sala contigua.

-¡Venid! Me agradaría caminar al aire libre.

El grupo, parloteando, riendo y quejándose del inesperado ejercicio, caminó por la arcada, atravesó la poterna y bajó por las rocas hasta la capilla,

Suldrun apareció. Supo de inmediato a qué habían venido.

La reina Sollace la inspeccionó críticamente.

—Suldrun, ¿qué es este disparate?

—¿Qué disparate, real madre?

—Que estabas encinta. Veo que no es así, por lo cual estoy agradecida. ¡Sacerdote, tus tablillas te han engañado!

—Señora, las tablillas rara vez se equivocan.

—¡Pero puedes verlo con tus propios ojos!

El hermano Umphred frunció el ceño y se acarició la barbilla.

-Ahora no está encinta, por lo que parece.

La reina Sollace lo miró un instante, luego se acercó a la capilla y miró adentro.

-Aquí no hay ningún niño.

—Entonces debe estar en otra parte. Exasperada, la reina Sollace se volvió hacia Suldrun.

—¡Dinos la verdad, de una vez por todas!

-Si hay un cómplice, será fácil descubrirlo -añadió pensativamente el hermano Umphred,

Suldrun le clavó una mirada de desprecio.

-Di a luz una hija. Abrió los ojos al mundo: vio la crueldad en que se debe vivir esta vida y cerró los ojos de nuevo. La sepulté allá con gran pesar.

La reina Sollace hizo un gesto de frustración y llamó a un paje.

-Ve a buscar al rey. Esto es asunto suyo, no mío. Ante todo, jamás habría encerrado a la muchacha aquí.

El rey Casmir llegó con un pésimo humor que ocultó tras una expresión impasible.

—¿Qué ha sucedido? -le preguntó a Suldrun.

—He tenido una niña. Murió.

Casmir recordó la predicción de Desmëi relacionada con el hijo primogénito de Suldrun.

-¿Niña? ¿Una niña?

A Suldrun le costaba mentir. Asintió con un gesto.

-La enterré en la ladera.

El rey Casmir estudió el círculo de caras y señaló a Umphred.

-Sacerdote, con tus bodas melindrosas y tu cháchara afectada, tú eres el hombre indicado para este trabajo. Trae el cadáver.

Hirviendo de furia contenida, el hermano Umphred agachó humildemente la cabeza y fue hasta la tumba. Bajo los últimos rayos del sol de la tarde, removió la tierra negra con sus manos blancas y delicadas. A un pie de la superficie encontró el paño en que habían amortajado a la niña muerta. Mientras apartaba la tierra, el hermano entreabrió el paño y vio la cabeza. Se detuvo un instante. Imágenes y ecos de presencias pasadas le cruzaron la mente. Las imágenes y ecos se rompieron y desvanecieron. Alzó a la niña muerta, la llevó hasta la capilla y la depositó ante el rey Casmir.

El hermano Umphred miró a Suldrun a los ojos, y en esa sola mirada comunicó a Suldrun todo el rencor que le guardaba por sus rechazos.

-Señor -dijo el sacerdote-, he aquí el cadáver de una niña. No es la hija de Suldrun. Celebré ritos finales sobre esta niña hace tres o cuatro días. Es la hija bastarda de una tal Megweth, y el padre es el palafrenero Ralf.

El rey Casmir soltó una carcajada.

-¿Y así pensaban engañarme? -Miró a su comitiva e interpeló a un sargento-. Ve con el sacerdote y el cadáver a ver a la madre y averigua qué ha sucedido. Si han canjeado los niños, trae contigo al que está vivo.

Los visitantes abandonaron el jardín, dejando a Suldrun a solas a la luz de una

luna creciente.

El sargento visitó a Megweth con el hermano Umphred, y la muchacha pronto les dijo que había entregado el cadáver a Ehirme para que lo enterrara. El sargento regresó a Haidion no sólo con Megweth, sino también con Ehirme. Ehirme habló humildemente al rey Casmir:

-Señor, si actué mal, ten la certeza de que lo hice por amor a tu bendita hija, la princesa Suldrun, quien no merece tanta pesadumbre.

El rey Casmir entornó los ojos.

—Mujer, ¿declaras que he juzgado incorrectamente a la desobediente Suldrun?

—Señor, no quiero faltarte el respeto, pero entiendo que deseas oír la verdad de labios de tus súbditos. Creo que fuiste demasiado severo con la pobre niña. Te ruego que le permitas vivir una vida feliz con su propio

hijo. Ella agradecerá tu misericordia, así como yo y todos tus súbditos, pues no ha hecho ningún mal en toda su vida.

Se impuso el silencio. Todos los presentes observaban furtivamente al rey Casmir, que a su vez reflexionaba. Desde luego, pensó Casmir, la mujer tenía razón, pero demostrar misericordia era como admitir que había sido excesivamente riguroso con su hija. No pudo ver ninguna salida grácil. Ya que la misericordia no era práctica, sólo podía reafirmar su posición anterior.

-Ehirme, tu lealtad es admirable. Ojalá mi hija me hubiera prestado un servicio similar. No revisaré su caso aquí y ahora, ni explicaré el aparente rigor de su castigo, salvo para declarar que, como princesa real, su primer deber es hacia el reino.

»No hablemos más de este asunto. Ahora me refiero al hijo alumbrado por la princesa Suldrun en lo que parece haber sido un matrimonio legal, con lo cual el niño es legítimo, y por tanto objeto de mi preocupación. Debo ahora pedir al senescal que te envíe con una escolta apropiada, para que podamos recibir al niño en Haidion, su hogar.

Ehirme pestañeó, titubeando.

-¿Puedo preguntar, señor, sin intención de ofenderte, qué será de la princesa Suldrun, ya que el niño es de ella?

De nuevo el Rey Casmir meditó su respuesta. De nuevo habló suavemente.

-Eres admirablemente terca en tu preocupación por nuestra díscola princesa.

»Primero, en cuanto al matrimonio, lo declaro nulo y contrario a los intereses del estado, aunque el niño es indudablemente legítimo. En cuanto a la princesa Suldrun, llegaré hasta aquí: si ella admite sumisamente su error, si afirma su intención de actuar de ahora en adelante en plena obediencia de mis órdenes, puede regresar a Haidion y asumir la condición de madre de su hijo. Pero primero, e inmediatamente, iremos a buscar al niño.

Ehirme se relamió los labios, se enjugó la nariz con el dorso de la mano, miró a diestra y siniestra.

-Majestad -aventuró-, tu edicto es muy bondadoso. Te pido permiso para llevar estas palabras de esperanza a la princesa Suldrun, y aliviar su pena. ¿Puedo ir

ahora al jardín?

El rey Casmir asintió hurañamente.

—Puedes hacerlo, en cuanto sepamos dónde encontrar al niño.

—¡Majestad, no puedo revelar el secreto de la princesa! Ten la generosidad de traerla aquí y permitir que ella te dé la buena nueva.

El rey Casmir entornó los ojos.

-No antepongas la lealtad a la princesa por encima de tu lealtad hacia mí, tu rey. Haré la pregunta una vez más, solamente. ¿Dónde está el niño?

- Señor -gimió Ehirme-, te suplico que se lo preguntes a Suldrun.

El rey Casmir ladeó la cabeza y movió la mano: señales familiares para sus servidores, que se llevaron a Ehirme del salón.

Esa noche, mientras dormía, Suldrun se sobresaltó al oír alaridos que venían del Peinhador. No pudo identificar el sonido, y trató de no prestarle atención.

Padraig, el tercer hijo de Ehirme, atravesó el Urquial para ir hasta el Peinhador y se arrojó sobre Zerling.

-¡Basta! ¡Ella no te lo dirá, pero yo sí! Acabo de regresar de Glymwode, donde dejé al maldito crío. Allí lo encontraréis.

Zerling dejó de atormentar las estiradas carnes y pasó el informe al rey Casmir, quien de inmediato envió una partida de cuatro caballeros y dos nodrizas en un carruaje para recobrar al niño. Luego preguntó a Zerling:

—¿Dijo algo esa mujer?

—No, majestad. Se niega a hablar.

—Prepárate para cortar una mano y un pie a su esposo y cada uno de sus hijos, a menos que ella diga las palabras.

Ehirme vio los siniestros preparativos con ojos empañados.

—Mujer -dijo Zerling-, una partida se dirige a Glymwode para traer al niño. El rey insiste en que, para obedecer su orden, tú respondas a su pregunta. De lo contrario, tanto tu esposo como tus hijos perderán una mano y un pie. Te pregunto: ¿dónde está el niño?

—¡Habla, madre! -exclamó Padraig-. ¡Ya no tiene sentido que calles!

-El niño está en Glymwode -gimió Ehirme-. Ahí tenéis. Zerling liberó a los hombres y los hizo salir al Urquial. Luego tomó una pinza, tiró de la lengua de Ehirme y la cortó en dos. Cauterizó la herida con un hierro candente, y tal fue el último castigo infligido a Ehirme por Casmir.

En el jardín el primer día transcurrió despacio, como si cada instante se acercara tímidamente, de puntillas, para atravesar el presente y perderse entre las sombras del pasado.

El segundo día fue brumoso, menos tenso, pero el aire parecía henchido de portentos.

El tercer día, aún brumoso, parecía lento y despojado de sensibilidad, pero inocente y dulce, como preparado para la renovación. Ese día Suldrun caminó despacio por el jardín, parándose en ocasiones a tocar un

tronco de árbol, o la superficie de una piedra. Recorrió la playa con la cabeza gacha, y sólo una vez se detuvo a mirar el mar. Luego subió por el sendero para sentarse entre las ruinas.

Pasó la tarde: un tiempo dorado de ensoñación, y los riscos de piedra abarcaban el universo entero.

El sol se hundió con suavidad y lentitud. Suldrun cabeceó pensativamente, como si vislumbrara una certidumbre, aunque las lágrimas le bajaban por las mejillas.

Despuntaron las estrellas. Suldrun bajó hasta el añoso tilo y, bajo la pálida luz de las estrellas, se colgó. La luna, asomando sobre el risco, alumbró una forma inerte y un rostro dulce y triste, ya demudado por su nuevo conocimiento.

17

En el fondo de la mazmorra, Aulas ya no se consideraba solo. Con gran paciencia había dispuesto doce esqueletos a lo largo de una pared. En el remoto pasado, cuando esos individuos habían cumplido con su periodo como hombres, y al fin como prisioneros, cada cual había tallado un nombre, y a menudo un lema, en la pared de roca: doce nombres para doce esqueletos. No había rescate, indulto m fuga: tal parecía ser el mensaje de esa correspondencia. Aillas se puso a escribir su propio nombre, usando el filo de una hebilla. Luego, en un arrebato de furia, desistió. Semejante acto significaba resignación, y presagiaba el decimotercer esqueleto.

Aillas se enfrentó a sus nuevos amigos. Había puesto un nombre a cada uno de ellos, quizá sin acertar.

-Aun así -les dijo-, un nombre es un nombre, y si uno de vosotros me llamara incorrectamente, yo no me ofendería.

Pidió orden a sus nuevos amigos.

-Caballeros, celebramos un cónclave para compartir nuestra sabiduría colectiva y ratificar una política común. No hay reglas de orden; sólo la espontaneidad nos servirá, dentro de los límites del decoro.

»El tópico general es la fuga. Es un tema sobre el cual todos hemos cavilado, evidentemente sin conclusiones favorables. Para algunos de vosotros quizá ya no tenga importancia. Aun así, la victoria de uno es la victoria de todos. Definamos el problema. Dicho con simpleza, es el acto de subir por el conducto, desde aquí hasta la superficie. Creo que si pudiera llegar hasta la parte inferior del conducto, podría trepar hasta la superficie como un cangrejo.

»Con esta finalidad, tengo que subir cuatro metros hasta el conducto, y éste es un problema formidable. No puedo saltar tan alto. No tengo escalerilla. Vosotros, colegas míos, aunque tenéis fuertes huesos, carecéis de tendones y músculos... ¿Será posible elaborar algo mediante estos huesos

y aquella cuerda? Veo ante mí doce cráneos, doce pelvis, veinticuatro fémures, veinticuatro tibias e igual número de brazos, así como muchas costillas y gran cantidad de partes accesorias.

«Caballeros, hay que trabajar. Ha llegado el momento de levantar la sesión. ¿Alguna moción?

-Yo propongo disolver la reunión sine die -dijo una voz gutural. Aulas miró la fila de esqueletos. ¿Cuál había hablado? ¿O había sido su propia voz?

—¿Hay votos negativos? -preguntó al cabo de una pausa. Silencio.

—En ese caso -dijo Aulas-, el cónclave se disuelve.

De inmediato puso manos a la obra, desarmando cada esqueleto, ordenando los componentes, articulándolos en nuevas combinaciones para descubrir la combinación óptima. Luego se puso a construir, encajando un hueso en otro con cuidado y precisión, raspándolos contra la piedra cuando era necesario y afirmando las articulaciones con fibra de cuerda. Empezó con cuatro pelvis, que unió con columnas de costillas atadas. Sobre esta base montó los cuatro fémures más grandes y sobre ellos puso cuatro pelvis más, y los aseguró con más costillas. Sobre esta plataforma fijó otros

cuatro fémures y otras cuatro pelvis, enlazándolas para asegurarse de que estuvieran firmes. Así fabricó una escalera de dos peldaños que soportó su peso sin problemas. Luego construyó un peldaño más, y otro. Trabajaba sin prisa, mientras los días se convertían en semanas, pues no quería que la escalera le fallara en el momento crítico. Para controlar la oscilación, clavó astillas de hueso en el suelo y fijó tensores de soga; la solidez de la estructura le produjo una eufórica satisfacción. Ahora la escalera era toda su vida, un objeto bello en sí mismo que en cierto modo se volvió más importante que la fuga. Se regodeaba en las delgadas columnas blancas, en las pulcras articulaciones, en el noble impulso ascendente.

La escalera quedó terminada. El nivel superior, compuesto por cubitos y radios, estaba a poca distancia de la apertura del conducto y, Aulas, con gran cautela, practicó cómo introducirse en él. No había nada que demorara su partida, excepto la llegada del próximo cesto con pan y agua, pues no quería cruzarse con Zerling cuando el verdugo le traía comida. En la siguiente ocasión, cuando Zerling subiera la comida intacta, movería la cabeza y no traería más cestos.

El pan y el agua llegaron al mediodía. Aulas los sacó del cesto, que luego subió vacío por el conducto.

Pasó la tarde; el tiempo nunca había transcurrido tan despacio. La parte superior del conducto se oscureció; había llegado la noche. Aulas subió por la escalera. Apoyó los hombros en un costado del conducto y los pies en el otro, para afirmarse. Luego subió poco a poco, al principio torpemente, con miedo a resbalar, luego con creciente soltura. Se detuvo una vez a descansar y, cuando estuvo a poca distancia del brocal, a escuchar.

Silencio.

Continuó, apretando los dientes, la cara tensa. Asomó por el borde de la pared baja y rodó al costado. Apoyó los pies en el suelo, se irguió.

La noche callaba a su alrededor. A un lado, la masa del Peinhador tapaba el cielo. Aulas corrió agazapado hasta la vieja pared que cercaba el Urquial. Como una gran rata negra se deslizó por las sombras y fue hasta la vieja poterna.

La puerta estaba entornada y desquiciada. Aulas miró hacia abajo. Entró por la apertura, agazapado. Nadie acechaba en la oscuridad, e intuyó que el jardín estaba desierto.

Bajó hasta la capilla y, tal como esperaba, ninguna vela ardía allí, el hogar estaba apagado. Siguió bajando por el sendero. La luna, asomando sobre las colmas, brillaba sobre el mármol pálido de las ruinas. Después de mirar y escuchar un instante, bajó hasta el tilo.

-Aulas.

Se detuvo. Oyó de nuevo la voz, un susurro estremecedor.

-Aulas.

Se acercó al tilo.

-¿Suldrun? Estoy aquí.

Junto al árbol se erguía una forma borrosa.

—Aulas, Aulas, llegas demasiado tarde. Nos han arrebatado a nuestro hijo.

—¿Nuestro hijo? -exclamó Aillas, sorprendido.

—Se llama Dhrun, y ahora se me ha ido para siempre... Oh, Aillas, no es agradable estar muerta.

Brotaron lágrimas de los ojos de Aillas.

—Pobre Suldrun. ¿Cómo pudieron tratarte así?

—La vida no fue amable conmigo. Ahora se ha ido.

—¡Suldrun, regresa a mí!

La forma pálida se movió y pareció sonreír.

-No. Estoy fría y húmeda. ¿No tienes miedo?

-Nunca más tendré miedo. Cógeme las manos, te daré calor. La forma se movió de nuevo en el claro de luna.

—Soy Suldrun, pero no soy Suldrun. Siento un frío tan doloroso que ni todo tu calor podría aplacar... Estoy cansada, debo irme.

—¡Suldrun! Quédate conmigo, te lo ruego.

—Querido Aillas, sería mala compañía para ti.

—¿Quién nos traicionó? ¿El sacerdote?

—Sí. el sacerdote. Dhrun, nuestro niño: encuéntralo, dale cariño y amor. ¡Promete que lo harás!

—Lo haré. Haré todo lo posible.

—¡Querido Aillas, debo irme!

Aulas se quedó solo, tan acongojado que ni podía llorar. No había nadie más en el jardín. La luna trepó en el cielo. Aillas al fin decidió actuar. Cavó bajo las raíces del tilo y extrajo a Persilian el espejo, la bolsa de las monedas y las gemas del cuarto de Suldrun.

Pasó el resto de la noche en la hierba junto a los olivos. Al alba escaló las rocas y se ocultó en las matas junto a la carretera.

Un grupo de mendigos y peregrinos venía del este, de Kercelot. Aillas se unió a ellos y así llegó a la ciudad de Lyonesse. No temía ser reconocido ¿Quién confundiría a ese andrajoso con el príncipe Aillas de Troicmet?

Un grupo de posadas exhibía sus letreros allí donde el Sfer Arct se cruzaba con el Chale. Aillas se alojó en la Cuatro Malvas, y, escuchando al fin las quejas de su estómago, pidió sopa de repollo, pan y vino, y comió despacio para que esa comida desacostumbrada no le dañara el estómago encogido. La comida le dio somnolencia; fue a su cuarto y durmió hasta la tarde en el jergón de paja.

Al despertar, miró las paredes con una alarma rayana en la consternación. Se quedó acostado, temblando, hasta que el pulso se le calmó. Permaneció un rato sentado en el jardín, las piernas cruzadas, sofocándose de terror. ¿Cómo había conservado la cordura en esa mazmorra? Ahora era presa de toda clase de apremios; necesitaba tiempo para pensar, para recobrar el equilibrio.

Se levantó y se dirigió hacia una glorieta frente a la posada, donde una parra y un rosal protegían los bancos y las mesas del caliente sol de la tarde.

Aillas se sentó en un banco junto al sendero, y un camarero le llevó cerveza y tortas de centeno fritas. Dos necesidades lo impulsaban en direcciones opuestas: una casi insoportable añoranza por Watershade, y el anhelo, reforzado por su promesa, de encontrar a su hijo.

Junto al muelle, un barbero lo rasuró y le cortó el pelo. Compró ropas en un puesto, se aseó en un baño público, se vistió con el nuevo atuendo y se sintió mucho mejor. Ahora podían confundirlo con un marino o un aprendiz de mercader.

Regresó a la glorieta de la posada, donde abundaba la clientela del atardecer. Aillas bebió cerveza y trató de escuchar lo que se comentaba, esperando recibir noticias. Un viejo de cara regordeta y rubicunda, pelo blanco sedoso y ojos azules se sentó a la mesa. Saludó a Aillas amablemente, pidió cerveza y pastel de pescado y pronto trabó conversación con Aulas. El príncipe, temeroso de los famosos informadores de Casmir, respondió con precaución. El nombre del viejo era Byssante, según

supo Aillas cuando lo saludó alguien que pasaba. No titubeó en brindar a Aulas toda clase de información. Habló de la guerra y Aillas supo que la situación no había cambiado mucho. Los troicinos aún inmovilizaban los puertos de Lyonesse. Una flota de naves troicinas había obtenido una notable victoria sobre los ska cerrando el Lir a su actividad depredadora.

Aillas respondía sólo con vagas exclamaciones, pero le bastaba, sobre todo cuando pedía más cerveza y así daba a Byssante nueva oportunidad de hablar.

—Temo que los planes de Casmir para Lyonesse no están dando buenos resultados; aunque si Casmir oyera mi opinión, me pondría en el cepo. Aun así, las condiciones pueden empeorar aún más, según la sucesión troicina.

—¿Por qué?

—Bien, el viejo rey Granice es fuerte, pero no puede vivir para siempre. Si Granice muriera hoy, heredaría la corona Ospero, un hombre apacible. Cuando muera Ospero, lo sucederá el príncipe Trewan, pues el hijo de Ospero se perdió en el mar. Si Ospero muere antes que Granice, Trewan heredará la corona directamente. Se dice que Trewan es un guerrero feroz; Lyonesse puede esperar lo peor. Si yo fuera el rey Casmir, buscaría las mejores condiciones de paz y olvidaría mis ambiciones.

—Tal vez eso sería lo mejor -convino Aillas-. ¿Pero qué será del príncipe Arbamet? ¿No era el primer heredero del trono después de Granice?

—Arbamet murió al caer del caballo, hace más de un año. De todas formas, da lo mismo. Uno es tan fiero como el otro, de modo que ahora ni siquiera los ska se acercan. Ah, mi garganta. Se reseca de tanto hablar. ¿Qué dices, muchacho? ¿Puedes convidar a un viejo inválido con una cerveza?

Aillas llamó desganadamente al camarero.

-Una cerveza para el caballero. Nada más para mí.

Byssante siguió hablando mientras Aillas cavilaba sobre lo que acababa de oír. El príncipe Arbamet, padre de Trewan, estaba vivo cuando él había zarpado de Domreis a bordo del Smaadra. La línea de sucesión era recta: Granice, Arbamet, Trewan, y luego los hijos varones de Trewan. En Ys, Trewan había visitado la nave troicina, y aparentemente se había enterado de la muerte de su padre. La línea hereditaria se había vuelto difícil desde su punto de vista: Granice, Ospero, Aillas, sorteando a Trewan. ¡Con razón Trewan estaba de mal talante al regresar de la nave troicina! ¡Y con razón

había intentado asesinarlo!

Era necesario regresar pronto a Troicinet. ¿Pero qué ocurriría con Dhrun, su hijo?

Casi como respondiéndole, Byssante lo golpeó con su nudillo rosado.

-¡Mira allá! ¡La casa real de Lyonesse sale a airearse en la tarde!

Precedido por un par de heraldos a caballo y seguido por doce soldados en uniforme de gala, un espléndido carruaje tirado por seis unicornios blancos atravesaba el Sfer Arct. Con la vista hacia adelante, el rey Casmir y el príncipe Cassander, un esbelto joven de ojos grandes y catorce años de edad, iban en el asiento trasero. Frente a ellos iban sentadas la reina Sollace, en un vestido de seda verde, y Fareult, duquesa de Relsimore, quien llevaba o intentaba llevar en el regazo a un bebé de pelo rojizo con bata blanca. El bebé pretendía subir al respaldo del asiento a pesar de las admoniciones de la duquesa Fareult y del ceño fruncido de Casmir. La reina Sollace miraba hacia el otro lado.

-Allí tienes a la familia real -dijo Byssante con un ademán desdeñoso-. El rey Casmir, el príncipe Cassander, la reina Sollace y una dama a quien no conozco. Junto a ella está la princesa Madouc, hija de la princesa Suldrun, ahora muerta por su propia mano.

¿La princesa Madouc? ¿Una niña?

-Sí, y dicen que es una extraña criatura. -Byssante empinó su cerveza-. ¡Tienes suerte al poder presenciar la pompa real desde tan cerca! Y ahora me iré a dormir.

Aillas fue a su cuarto. Sentado en la silla, desenvolvió a Persihan y lo apoyó en la mesita. El espejo, de ánimo jocoso, reflejó la pared cabeza abajo, luego la invirtió de izquierda a derecha, luego mostró una ventana que daba al patio del establo, luego al rey Casmir mirando hoscamente por la ventana.

—Persilian -dijo Aillas.

—Aquí estoy.

Adías habló con gran cautela, pues no quería que se le escapara una frase en forma de pregunta.

—Puedo hacerte tres preguntas, ninguna más.

—Puedes hacer cuatro, pero si respondo a la cuarta quedaré libre. Tú ya has hecho una pregunta.

—Quiero encontrar a mi hijo Dhrun, recuperarlo, regresar con él deprisa y a salvo a Troicinet -dijo Aillas con cuidado-. Dime cómo hacerlo.

—Debes expresar tus requerimientos en forma de pregunta.

—¿Cómo puedo hacer lo que describí?

—Esencialmente, son tres preguntas.

—Muy bien -dijo Aillas-. Dime cómo encontrar a mi hijo.

—Pregunta a Ehirme.

—¿Sólo eso? -exclamó Aillas-. ¿Sólo tres palabras?

-La respuesta es adecuada -dijo Persilian, negándose a decir más. Aillas

envolvió el espejo en un paño y lo ocultó bajo el jergón.

Caía la tarde. Aulas caminó por el Chale, reflexionando sobre las noticias recibidas. En la tienda de un orfebre morisco ofreció un par de las esmeraldas de Suldrun, cada cual del tamaño de un guisante.

El moro examinó las gemas con una nueva y extraña lente de aumento. Al terminar su evaluación, dijo con voz estudiadamente neutra:

—Son gemas excelentes. Pagaré cien florines de plata por cada una... aproximadamente la mitad de su valor. Es mi primera, última y única oferta.

—Acepto -dijo Aulas. El moro le entregó monedas de oro y plata; Aulas las guardó en el morral y se marchó de la tienda.

Al caer el sol Aulas regresó a la posada Cuatro Malvas, donde cenó pescado seco, pan y vino. Durmió profundamente y cuando despertó, la mazmorra parecía un mal sueño. Desayunó, pagó la cuenta, se echó al hombro el paquete donde llevaba a Persilian y se dirigió hacia el sur a lo largo de la costa.

Por una ruta que recordaba de lo que parecía una existencia anterior, llegó a la granja donde vivía Ehirme. Como en la otra ocasión, se detuvo ante el seto y examinó los alrededores; vio hombres y muchachos apilando heno. En el jardín de la cocina una anciana robusta cojeaba entre los repollos, cortando malezas con una hoz. Tres cerdos escaparon de la pocilga y entraron al trote en la parcela de los nabos. La anciana soltó un chillido vibrante y una niña salió de la casa para perseguir a los cerdos, que iban hacia todas partes menos hacia la pocilga.

La niña pasó corriendo junto al portón. Aulas la detuvo.

-Dile a Ehirme que alguien desea hablar con ella.

La niña lo examinó con hostilidad y desconfianza. Llamó a la anciana que desbrozaba el jardín y siguió persiguiendo a los cerdos, ahora acompañada por un pequeño perro negro.

La vieja caminó hacia el portón. Un pañuelo le cubría la cabeza e impedía verle bien los rasgos.

Aulas la miró consternado. ¿Esa criatura vieja y encorvada era Ehirme? Ella se acercó: un paso con la pierna derecha, una sacudida de la cadera, un giro de la pierna izquierda. Se detuvo. La cara revelaba extrañas arrugas y deformidades; los ojos parecían hundidos en las cuencas.

-¡Ehirme! -tartamudeó Aillas-. ¿Qué te ha sucedido?

Ehirme abrió la boca y masculló unas palabras. Adías no le entendió. Ella hizo un ademán de frustración y llamó a la niña, quien se les acercó.

-El rey Casmir le cortó la lengua y la lastimó por todas partes -explicó la niña.

Ehirme habló; la niña escuchó y tradujo:

—Quiere saber qué te sucedió a ti.

—Me encerraron en una mazmorra. Escapé, y ahora quiero encontrar a mi hijo.

Ehirme habló; la niña meneó la cabeza.

—¿Qué ha dicho? -preguntó Adías.

—Cosas sobre el rey Casmir.

—Ehirme, ¿dónde está mi hijo Dhrun?

Ehirme soltó unos graznidos incomprensibles, que la niña tradujo:

—No sabe lo que ha ocurrido. Ella envió el niño a su madre, en el gran bosque. Casmir envió una partida, pero trajeron una niña. Así que el varón debe de estar aún allá.

—¿Y cómo hallaré ese lugar?

—Ve hasta la Calle Vieja, luego viaja al este hasta Pequeña Saffield. Allí toma la carretera lateral y viaja al norte hasta Tawn Timble, y de allí hasta la aldea Glymwode. Luego, debes preguntar por Graithe el leñador y su esposa Wynes.

Aulas hurgó en su morral y extrajo un collar de perlas rosadas. Se lo dio a Ehirme, quien lo aceptó sin entusiasmo.

-Era el collar de Suldrun. Cuando llegue a Troicinet mandaré que os busquen, y viviréis el resto de vuestra vida cómodamente y con tan tas satisfacciones como sea posible.

Ehirme soltó un graznido.

—Ella dice que es una amable oferta, pero que no sabe si los hombres querrán abandonar su tierra.

—Arreglaremos esos asuntos más tarde. Aquí soy sólo Aulas el vagabundo, y no tengo nada que ofrecer excepto mi gratitud.

—Así sea.

Al atardecer, Aulas llegó a Pequeña Saffield, una aldea de rústica piedra ocre a orillas de río Timble. En el centro de la aldea encontró la posada del Buey Negro, donde pasó la noche.

Por la mañana tomó por una senda que seguía hacia el norte a lo largo del río Timble, a la sombra de álamos. Volaban cuervos sobre los campos, anunciando su presencia a quienes quisieran escuchar.

El sol atravesaba la bruma de la madrugada y le entibiaba la cara; ya estaba perdiendo la enfermiza palidez de su cautiverio. Mientras caminaba, un extraño pensamiento le cruzó la mente: «Algún día debo regresar para visitar a mis doce buenos amigos...» Emitió un sonido huraño. ¡Vaya idea! ¿Regresar a ese negro agujero? Jamás... al menos, eso creía. Zerling habría soltado el balde con sus raciones. El pan y el agua permanecerían en el cesto y se pensaría que el pobre diablo había muerto. Quizá Zerling se lo comunicara al rey Casmir. ¿Cómo reaccionaría el rey? ¿Un gesto de indiferencia? ¿Un cosquilleo de curiosidad por el padre del hijo de su hija? Aulas sonrió pensando en las posibilidades que deparaba el futuro.

Hacia el norte el paisaje culminaba en una presencia oscura en el horizonte: el Bosque de Tantrevalles. A medida que Aulas se acercaba, la campiña se alteraba, volviéndose cada vez más accidentada. Los colores eran más variados y fuertes; las sombras eran más enfáticas y mostraban curiosos colores propios. El río Timble, sombreado por sauces y álamos, zigzagueaba en majestuosos meandros; el camino viraba para internarse en la aldea Tawn Timble.

En la posada, Aulas comió un plato de habichuelas y bebió una jarra de cerveza.

El camino de Glymwode atravesaba los prados, cada vez más cercanos al sombrío bosque; unas veces bordeando el linde, y otras paseando entre las arboledas limítrofes.

A media tarde Adías entró en Glymwode. El dueño de la Posada del Hombre Amarillo le indicó cómo llegar a la casa de Graithe el leñador.

—¿Por qué tantos caballeros visitan a Graithe? -preguntó asombrado-. Es sólo un hombre común, un mero leñador.

—La explicación es simple -dijo Aulas-. Ciertas personas importantes de la ciudad de Lyonesse querían que su hijo fuera criado con discreción, si entiendes a qué me refiero, y luego cambiaron de parecer.

—¡Ah! -El posadero se apoyó el dedo en la nariz-. Ahora está claro. Aun así, es un largo camino tan sólo para ocultar una travesura.

—¡Bah! No se puede juzgar a los de alta alcurnia con criterios de sensatez.

—¡Eso es absolutamente cierto! -declaró el posadero-. Viven con la cabeza por encima de las nubes. Pues bien, ya conoces el camino. No entres en el bosque, especialmente después del anochecer. Podrías encontrar algo que no buscas.

—Quizá regrese antes de que caiga el sol. ¿Tendrás una cama para mí?

-Sí. Si no hay nada mejor, tendrás un jergón en el desván. Aulas se marchó de la posada, y pronto se encontró la casa de Graithe y Wynes: una pequeña cabaña de dos habitaciones, construida de piedra y madera, con techo de paja, en el linde del bosque. Un delgado anciano de barba blanca intentaba partir un leño con mazo y cuñas. Una mujer corpulenta con una bata tejida en casa y un chai rastrillaba el jardín. Ambos se irguieron en silencio cuando vieron a Aulas.

Aulas se detuvo en el patio de entrada y esperó mientras el hombre y la mujer se acercaban despacio.

-¿Sois Graithe y Wynes? -preguntó.

El hombre cabeceó gravemente.

—¿Quién eres? ¿Qué deseas?

—Vuestra hija Ehirme me envió aquí.

Los dos se quedaron mirándolo, quietos como estatuas. Aillas sintió el olor del miedo.

-No he venido a molestaros -dijo-. Por el contrario. Soy el esposo de Suldrun y el padre de nuestro hijo. Era un varón llamado Dhrun. Ehir me lo envió aquí; los soldados del rey Casmir se llevaron una niña llamada Madouc. Sólo quiero saber dónde está mi hijo Dhrun.

Wynes rompió a llorar. Graithe alzó la mano.

—Cállate, mujer, no hemos hecho nada malo. Amigo, sea cual sea tu nombre, esa historia terminó para nosotros. Nuestra hija sufrió gran angustia. Odiamos con toda el alma a las personas que le causaron dolor. El rey Casmir se llevó a la niña. No hay más que decir.

—Sólo esto. Casmir me encerró en una mazmorra de la cual acabo de escapar. Es mi enemigo, no menos que el vuestro, como algún día sabrá. Pido lo que me corresponde. Dadme al niño, o decidme dónde encontrarlo.

—¡Esto no significa nada para nosotros! -exclamó Wynes-. Somos viejos. Sobrevivimos día a día. Cuando nuestro caballo muera, ¿cómo llevaremos nuestra leña a la aldea? Uno de estos inviernos moriremos de hambre.

Aillas buscó en su morral y extrajo otro de los objetos de Suldrun: una pulsera de oro incrustada con granates y rubíes. Añadió también un par de coronas de oro.

-Por ahora sólo puedo daros esto, pero al menos no deberéis temer el hambre. Habladme de mi hijo.

Wynes, vacilando, cogió el oro.

—Muy bien, te hablaré de tu hijo. Graithe entró en el bosque para cortar leña. Yo llevaba al niño en un cesto, y lo dejé en el suelo mientras recogía setas. Ay, estábamos cerca del prado de Madling, y las hadas de Thripsey Shee nos jugaron una mala pasada. Se llevaron al niño y deja ron una niña hada en el cesto. Sólo me di cuenta cuando quise levantar lo y me mordió. Entonces vi a esa niña de pelo rojo y supe que las hadas habían hecho de las suyas.

—Luego llegó la soldadesca del rey -dijo Graithe-. Nos pidieron el niño so pena de muerte y le dimos lo que nos habían dejado, y al demonio con ellos.

Aillas los miró atónito. Luego volvió sus ojos hacia el bosque.

—¿Podéis llevarme a Thripsey Shee? -preguntó al fin.

—Oh, sí, podemos llevarte allí, y si cometes alguna torpeza, te pondrán una cabeza de sapo, como hicieron con el pobre Wilclaw el arriero, o te pondrán los pies en movimiento de tal manera que bailarás para siempre por caminos y carreteras, como sucedió con un joven llamado Díñele, cuando lo sorprendieron comiéndoles la miel.

—Nunca molestes a las hadas -advirtió Wynes-. Agradece que te dejen en paz.

—Pero mi hijo, Dhrun... ¿cómo está?

18

Tanto dentro como alrededor del Bosque de Tantrevalles había cien o más refugios de hadas, y cada uno de ellos constituía el castillo de una tribu. Cercano al linde del prado de Madling se hallaba Thripsey Shee, gobernado por el rey Throbius y su esposa la rema Bossum. Su reino abarcaba el prado de Madling y buena parte del bosque circundante, como convenía a su dignidad. Había ochenta y seis hadas en Thripsey. Entre ellas estaban las siguientes:

Boab, que tenía aspecto de una joven verde y pálida con alas y antenas de saltamontes. Llevaba una pluma negra arrancada de la cola de un cuervo, y registraba todos los acontecimientos y transacciones de la tribu en hojas hechas con pétalos de lirio.

Tutterwit, un trasgo a quien le gustaba visitar las casas de los humanos y fastidiar a los gatos. También le gustaba espiar por las ventanas, quejándose y haciendo muecas hasta que llamaba la atención de alguien, y entonces desaparecía de golpe.

Gundeline, una esbelta y encantadora doncella de frondoso cabello púrpura y uñas verdes. Gesticulaba, se acicalaba, hacía cabriolas, pero jamás hablaba, y nadie la conocía bien. Lamía azafrán de los pistilos de las amapolas moviendo rápidamente la lengua verde y puntiaguda.

Wone, una dama que se levantaba antes del amanecer para sazonar las gotas de rocío con el néctar de las flores.

Murdock, un duende gordo y pardo que curtía pieles de ratón y con el plumaje de los pichones de búho tejía suaves mantas grises para las hada-niño.

Flink, que forjaba espadas usando antiguas técnicas. Era muy jactancioso y a menudo cantaba la balada que celebraba su famoso duelo con el duende Dangott.

Shimmir, que había tenido la audacia de burlarse de la reina Bossum y hacer cabriolas a sus espaldas, parodiando su contoneo mientras todos

los demás contenían la risa tapándose la boca. La reina Bossum la había castigado poniéndole los pies hacia atrás y pegándole un carbunclo en la nariz.

Falael, que se manifestaba como un trasgo marrón claro con cuerpo de niño y cara de niña. Falael era incansablemente travieso, y cuando los aldeanos entraban en el bosque para recoger fresas y nueces, Falael les hacía explotar las nueces y les convertía las fresas en sapos y escarabajos.

Y luego estaba Twisk, que solía aparecer como una doncella de pelo de color naranja con un vestido de gasa gris. Un día, mientras retozaba en las aguas bajas del lago de Tilhilvelly, fue sorprendida por el duende Mangeon. Él la tomó de la cintura, la arrastró a la orilla, le arrancó el vestido gris y se dispuso para una conjunción erótica. Al ver ese enorme instrumento priápico cubierto de verrugas, Twisk se puso histérica de miedo. Con sacudidas, giros y contorsiones logró burlar los esfuerzos del sudoroso Mangeon. Pero las fuerzas se agotaban y el peso de Mangeon empezó a resultar opresivo. Trató de protegerse con magia, pero en su excitación sólo pudo recordar un hechizo utilizado para aliviar la hidropesía de los animales de granja. A falta de otra cosa, lo pronunció, y resultó eficaz. El hinchado órgano de Mangeon se redujo al tamaño de una bellota y se perdió en los pliegues de su gran vientre gris. Mangeon soltó un grito de consternación, pero Twisk no manifestó remordimiento.

-Zorra, me has causado un doble mal, y recibirás el castigo apropia do -gritó Mangeon enfurecido.

La llevó a un camino que bordeaba el bosque. En una encrucijada preparó una especie de picota y la sujetó allí. Sobre su cabeza puso un letrero: «Haz conmigo lo que quieras», y se quedó mirando.

-Aquí te quedarás hasta que tres viajeros, sean idiotas, pobretones o grandes condes, hagan contigo lo que deseen, y tal es el hechizo que invoco para ti, de manera que en el futuro seas más complaciente con quienes se te acerquen en el lago de Tilhilvelly.

Mangeon se alejó, y Twisk se quedó sola.

El primero en pasar fue el caballero Jaucinet del Castillo Nube de Dahaut. Detuvo el caballo y evaluó la situación con asombro.

—«Haz conmigo lo que quieras» -leyó-. Señora, ¿por qué sufres esta indignidad?

—Caballero, no la sufro por mi voluntad -dijo Twisk-. Yo no me he sujetado a la picota en esta posición, ni he colocado el letrero.

—¿Y quién es el responsable?

—El gnomo Mangeon, para vengarse.

—Entonces haré lo posible para liberarte.

Jaucinet desmontó y se quitó el yelmo, revelándose como un apuesto

caballero de pelo rubio y largos bigotes. Intentó aflojar los lazos que sujetaban a Twisk, pero fue en vano.

—Señora -dijo al fin-, estas ligaduras se resisten a mis esfuerzos.

—En este caso -suspiró Twisk-, obedece por favor la instrucción implícita en el letrero. Sólo después de tres encuentros así se aflojarán las ligaduras.

—No es un acto galante -dijo Jaucinet-, pero cumpliré mi promesa. -Dicho esto, hizo lo que pudo para contribuir a su liberación.

Jaucinet se habría quedado para compartir la vigilia de Twisk y ayudarla más si era necesario, pero ella le rogó que se fuera.

—Otros viajeros podrían intimidarse si te vieran aquí, así que debes irte en seguida. Cae el día, y deseo estar en casa antes del anochecer.

—Éste es un camino solitario -dijo Jaucinet-. Aun así, lo transitan ocasionalmente vagabundos y leprosos. Que tengas suerte, señora. Me despido.

Jaucinet se ajustó el yelmo, montó su caballo y se marchó.

Transcurrió una hora mientras el sol se ponía en el oeste. Twisk oyó un silbido y pronto vio a un muchacho campesino que regresaba a su casa después de un día de trabajo en el campo. Como Jaucinet, se detuvo asombrado, luego se acercó despacio. Twisk le sonrió amargamente.

—Como ves, estoy atada aquí. No puedo irme ni resistirme, no importa lo que desees.

—Mi deseo es muy simple -dijo el labriego-. Pero no nació ayer y quiero

saber qué dice el letrero.

—Dice: Haz lo que quieras.

-Ah, está bien. Temía que hubiera un precio o una imposición. Sin más trámites, levantó su blusón y se unió a Twisk con tosco entusiasmo.

-Y ahora, si me disculpas, debo irme, pues esta noche hay tocino con nabos, y me has dado hambre.

El labriego se perdió en el atardecer, mientras Twisk miraba con inquietud la llegada de la oscuridad.

Pronto el aire se enfrió y las nubes taparon las estrellas, dejando la noche completamente a oscuras. Twisk se acurrucó, tintando de congoja, y escuchó temerosa los ruidos nocturnos.

Las horas pasaron despacio. A medianoche Twisk oyó un ligero sonido: pasos lentos en el camino. Los pasos cesaron, y algo que podía ver en la oscuridad se detuvo para inspeccionarla. Se le acercó, y a pesar de su visión de hada, tan sólo distinguió un alto perfil.

Se paró junto a ella y la tocó con dedos fríos.

-¿Quién eres? -preguntó Twisk con voz trémula-. ¿Puedo saber tu identidad?

La criatura no respondió. Temblando de terror, Twisk tendió la mano y notó una ropa, como un manto, que al moverse despedía un aroma inquietante.

La criatura se acercó y sometió a Twisk a un frío abrazo, que la dejó aturdida.

La criatura huyó por el camino y Twisk cayó al suelo, sucia pero libre.

Corrió en la oscuridad hacia Thnpsey Shee. Las nubes se entreabrieron; gracias a la luz de las estrellas, que la guió en su camino, llegó a su casa. Se limpió como pudo y fue a su cuarto de terciopelo verde a descansar.

Las hadas, aunque nunca olvidan una ofensa, son flexibles ante el infortunio, y Twisk pronto olvidó la experiencia. Sólo recordó el episodio cuando notó que estaba encinta.

En su momento dio a luz una niña pelirroja que ya en su cesto de mimbre, bajo la manta de plumaje de búho, miraba el mundo con precoz sabiduría.

¿Quién o qué era el padre? La incertidumbre atormentaba a Twisk, y la niña le disgustaba. Un día, Wynes, la esposa del leñador, llevó un niño al bosque. Sin pensarlo dos veces, Twisk se apoderó del niño rubio y lo reemplazó por esa niña extrañamente sabia.

Así fue como Dhrun, hijo de Aulas y Suldrun, llegó a Thripsey Shee, y así fue como Madouc, de origen incierto, llegó al palacio Haidion.

Los bebés de las hadas son muchas veces vengativos, revoltosos y malignos. Dhrun, un niño alegre y encantador, sedujo a las hadas con su bondad, así como con sus lustrosos rizos rubios, sus oscuros ojos azules, y su boca siempre sonriente. Lo llamaron Tippit, lo colmaron de besos y lo alimentaron de nueces, néctar y pan de semilla de hierba.

Las hadas son impacientes con la torpeza; la educación de Dhrun fue rápida.

Aprendió a reconocer las flores y los sentimientos de las hierbas; trepó a los árboles y exploró el prado de Madling, desde Loma Herbosa hasta el lago Twankbow. Aprendió el idioma de la tierra y el idioma secreto de las hadas, que a menudo se confunde con los trinos de los pájaros.

El tiempo pasa rápido en un palacio de hadas, y un año sideral fueron ocho años en la vida de Dhrun. La primera mitad de este tiempo fue dichoso y sencillo. Cuando alcanzó lo que podríamos considerar la edad de cinco años (tales determinaciones son bastante vagas), le preguntó a Twisk, a quien consideraba una especie de hermana indulgente aunque esquiva:

- ¿Por qué no tengo alas para volar como Digby? Es algo que me gustaría hacer, si te parece bien.

Twisk, sentada en la hierba con un ramillete de velloritas, dijo gesticulando:

—Volar es para los niños-hada. Tú no eres hada, aunque eres mi adorable Tippit, y te entretejeré estas velloritas en el cabello y quedarás muy guapo, mucho más que Digby, con esa taimada cara de zorro.

—Pero si no soy hada, ¿qué soy? -insistió Dhrun.

—Bien, eres algo muy importante, sin duda: quizás un príncipe de la corte real. Y tu verdadero nombre es Dhrun. -Se había enterado de esto de manera extraña. Sintiendo curiosidad por la situación de su hija pelirroja, Twisk había visitado la casa de Graithe y Wynes y había presenciado la llegada de los delegados del rey Casmir. Después, escondida en el techo de paja, había escuchado los lamentos de Wynes por el perdido niño Dhrun.

Dhrun no quedó del todo satisfecho con la información.

—Pues preferiría ser hada.

—Ya veremos -dijo Twisk, levantándose de un brinco-. Por ahora, eres el príncipe Tippit, señor de las velloritas.

Durante un tiempo todo siguió como antes, y Dhrun trató de no pensar en ello. A fin de cuentas, el rey Throbius dominaba una poderosa magia. Con el tiempo, si se lo pedía cortésmente, el rey Throbius lo convertiría en hada.

Sólo un individuo del lugar le tenía animadversión: se trataba de Falael, con cara de niña y cuerpo de niño, cuya mente hervía de malicia. Comandaba dos ejércitos de ratones y los vestía con espléndidos uniformes. El primer ejército vestía de rojo y oro; el segundo vestía de azul y blanco con cascos plateados. Marchaban gallardamente desde lados opuestos del prado y libraban una gran batalla, mientras las hadas de Thripsey Shee aplaudían los actos de valor y lloraban por los héroes muertos.

Falael también tenía talento para la música. Reunió una orquesta de erizos, comadrejas, cuervos y lagartos y les enseñó a tocar instrumentos musicales. Tocaban con tanta destreza , y tan agradables eran sus melodías, que el rey Throbius les permitió actuar en la Gran Pavana del Solsticio de Verano. Luego, Falael se cansó de la orquesta. Los cuervos echaron a volar; dos comadrejas bajistas atacaron a un erizo que había batido el tambor con demasiado entusiasmo, y la orquesta se disolvió.

Por aburrimiento, Falael transformó la nariz de Dhrun en una anguila larga y verde que al girar clavaba sus extraños ojos en Dhrun. Éste pidió ayuda a Twisk, quien se quejó indignada ante el rey Throbius. El rey hizo justicia y condenó a Falael a absoluto silencio por una semana y un día: un triste castigo para el verborrágico Falael.

Al concluir el castigo, Falael guardó silencio tres días más por pura perversidad. Al cuarto día se acercó a Dhrun:

—Por tu desprecio sufrí humillación. ¡Yo, el talentoso Falael! ¿Te asombra mi enfado?

—Yo no te pegué una anguila en la nariz -repuso Dhrun.

—Lo hice sólo para divertirme. Además, ¿por qué ibas tú a querer arruinar mi hermosa cara? En cambio, tu cara es como un puñado de estiércol con dos ciruelas por ojos. Es tosca, escenario de estúpidos pensamientos. ¿Qué otra cosa se podría esperar de un mortal? -Falael brincó triunfalmente en el aire, hizo una triple cabriola y pavoneándose se alejó por el prado.

Dhrun fue a buscar a Twisk.

—¿De veras soy mortal? ¿Nunca podré ser hada? Twisk lo examinó un instante.

—Eres mortal, sí. Jamás podrás ser hada.

La vida de Dhrun cambió desde entonces. Se puso tenso y perdió su despreocupada inocencia; las hadas lo miraban de soslayo; cada día se sentía más aislado.

El verano llegó al prado de Madling. Una mañana Twisk se acercó a Dhrun y, con voz tintineante como campanillas de plata, dijo:

-El momento ha llegado. Debes abandonar nuestro palacio y abrirte paso en el mundo.

Afloraron lágrimas a los ojos de Dhrun.

—Ahora tu nombre es Dhrun -dijo Twisk-. Eres hijo de un príncipe y una princesa. Tu madre se ha ido del mundo de los vivientes, y no sé nada de tu padre, pero no servirá de nada buscarlo.

—¿Pero adonde iré?

—¡Sigue el viento! ¡Ve adonde te lleve la fortuna!

Dhrun dio medio vuelta y, lagrimeando, se dispuso a partir.

-¡Espera! -exclamó Twisk-. Todos se han reunido para despedirse de ti. No te irás sin nuestros regalos.

Las hadas de Thripsey Shee se despidieron de Dhrun con musitada amabilidad.

-Tippit, o Dhrun, como te llamarán a partir de ahora -dijo el rey Throbius-, ha llegado el momento. Ahora lamentas la partida, porque nosotros somos reales, verdaderos y entrañables, pero pronto nos olvidarás y seremos como chispas en el fuego. Cuando seas viejo te maravillarás ante los extraños sueños de tu niñez.

Las hadas se apiñaron alrededor de Dhrun, riendo y llorando. Lo vistieron con finas ropas: un jubón verde oscuro con botones de plata, pantalones azules de resistente sarga, calzas verdes, zapatos negros, un sombrero negro con ala recogida, pico puntiagudo y penacho escarlata.

El herrero Flink le dio una espada.

-Esta espada se llama Dassenach. Se agrandará mientras creces, y siempre irá

a pareja a tu estatura. Su filo no fallará jamás y acudirá a tu mano cada vez que la llames por el nombre. Boab le puso un collar en el cuello.

-Esto es un talismán contra el miedo. Usa siempre esta piedra negra y nunca te faltará coraje.

Nismus le llevó una gaita.

-Aquí hay música. Cuando toques, los talones se echarán a volar y nunca te faltará alegre compañía.

El rey Throbius y la reina Bossum besaron a Dhrun en la frente. La reina le dio una bolsa portamonedas con una corona de oro, un florín de plata y un penique de cobre.

—Ésta es una bolsa mágica -le dijo-. Nunca se vaciará. Más aún, si das una moneda y la quieres de vuelta, sólo tienes que tamborilear sobre la bolsa y la moneda regresará volando.

—Ahora márchate sin temor -dijo el rey Throbius-. Sigue tu camino y no mires atrás, so pena de siete años de mala suerte, pues así es como uno abandona un palacio de hadas.

Dhrun dio media vuelta y echó a andar clavando los ojos en el camino. Falael, que no había participado en la despedida, estaba sentado a cierta distancia. Envió detrás de Dhrun una burbuja de sonido que nadie pudo oír. La burbuja atravesó el prado y estalló en el oído de Dhrun, sobresaltándolo.

-¡Dhrun, Dhrun! ¡Un momento!

Dhrun se detuvo y miró hacia atrás, sólo para descubrir el eco burlón de la risa de Falael en el prado vacío. ¿Dónde estaba el palacio, los pabellones, los orgullosos estandartes con los pendones ondeantes? Sólo se veía un montículo en el centro del prado, con un roble achaparrado que crecía en la cima.

Turbado, Dhrun se alejó del prado. ¿Le infligiría el rey Throbius siete años de mala suerte cuando la culpa era de Falael? ¡Qué inflexible era la ley de las hadas!

Nubes estivales cubrieron el sol y el bosque se tornó sombrío. Dhrun se desorientó y en vez de viajar al sur, hacia el linde del bosque, caminó hacia el oeste, luego hacia el norte, internándose cada vez más en la floresta: bajo antiguos robles con troncos nudosos y extensas ramas, por musgosas estribaciones de roca, junto a serenos arroyuelos bordeados por helechos; y así pasó el día. Hacia el atardecer preparó un lecho de hierbas, y por la noche se acostó en él. Permaneció despierto durante mucho tiempo escuchando los ruidos del bosque. No temía a los animales, que intuirían la magia de las hadas y le ofrecerían refugio. Pero otras criaturas deambulaban por el bosque, y si una lo rastreaba, ¿qué sucedería? Prefirió no pensarlo. Se tocó el talismán que le colgaba del cuello.

-Es un gran alivio estar protegido del miedo -se dijo-. De lo contrario, la angustia me impediría dormir.

Al fin le pesaron los párpados, y se durmió.

Se despejaron las nubes; una media luna asomó por el cielo y su reflejo se filtró por el follaje acariciando el suelo del bosque, y así pasó la noche.

Al amanecer, Dhrun se despertó y se incorporó en su nido vegetal. Miró alrededor y luego recordó su exilio. Desconsolado, se rodeó las rodillas, sintiéndose

solo y perdido. A lo lejos oyó un trino, y escuchó atentamente. Era sólo un pájaro, no un hada. Dhrun se levantó y se sacudió el polvo. En las cercanías encontró un saliente donde crecían fresas y se preparó un buen desayuno. Pronto se sintió más animado. Tal vez todo era para mejor. Ya que no era un hada, era hora de enfilar hacia el mundo de los hombres. ¿Acaso no era hijo de un príncipe y una princesa? Sólo tenía que descubrir a sus padres, y todo iría bien.

Examinó el bosque. Sin duda el día anterior se había equivocado de camino. ¿Qué dirección sería la correcta? Dhrun sabía poco acerca de las tierras que rodeaban el bosque, y no había aprendido a orientarse por el sol. Echó a andar y llegó a un arroyo a cuya orilla parecía haber un camino.

Dhrun se detuvo para mirar y escuchar. Los caminos implicaban viajeros; en el bosque, esos viajeros podían ser peligrosos. Tal vez fuera conveniente cruzar el arroyo y continuar el viaje por zonas poco frecuentadas. Por lo demás, un camino tenía que llevar a alguna parte, y si actuaba con cautela, podría eludir el peligro. ¿Y qué peligro no podría enfrentar y dominar con la ayuda del talismán y de su buena espada Dassenach?

Dhrun irguió los hombros y echó a andar por el camino, que giraba hacia el nordeste y lo internó más en el bosque.

Caminó durante dos horas y descubrió un claro donde había ciruelas y albaricoques, que se habían vuelto silvestres tiempo atrás.

El claro estaba desierto y tranquilo. Volaban abejas entre los ranúnculos, el clavo rojo y la verdolaga; no se veían señales de población por ninguna parte. Dhrun se quedó quieto, disuadido por una hueste de advertencias inconscientes. Gritó:

-¡Al dueño de estas frutas, que me escuche! Tengo hambre. Me gustaría recoger diez albaricoques y diez ciruelas. Por favor, ¿puedo hacerlo?

Silencio.

-Si no me lo prohíbes -dijo Dhrun-, consideraré que la fruta es un regalo, y te lo agradeceré.

De detrás de un árbol cercano salió un gnomo de frente angosta y una gran nariz roja de la que surgía un bigote de vello. Llevaba una red y una horquilla de madera.

-¡Ladrón! ¡Te prohíbo tocar mi fruta! Si hubieras tocado un solo albaricoque, tu vida habría sido mía. Te habría capturado, te habría engordado con ellos y te habría vendido al ogro Arbogast. Por diez albaricoques y diez ciruelas, exijo un penique de cobre.

—Un buen precio, por fruta que de lo contrario se pudriría -dijo Dhrun-. ¿No te basta con mi gratitud?

—La gratitud no echa nabos en la olla. Un penique de cobre, o aliméntate de hierba.

—Muy bien -dijo Dhrun. Sacó el penique de cobre de su bolsa y se lo arrojó al gnomo, que emitió un gruñido de satisfacción.

—Diez albaricoques y diez ciruelas: ni más ni menos. Y sería un acto de codicia escoger sólo las mejores.

Dhrun escogió diez buenas piezas de cada mientras el gnomo llevaba la

cuenta. Cuando recogió la última ciruela, el gnomo gritó:

-¡Basta. Ahora lárgate!

Dhrun echó a andar por el camino comiendo la fruta. Cuando hubo terminado, bebió agua del arroyo y reanudó la marcha. Después de recorrer un kilómetro se detuvo y tamborileó sobre la bolsa. Cuando miró dentro, el penique había regresado.

El arroyo se ensanchó para convertirse en una laguna cobijada por cuatro majestuosos robles.

Dhrun arrancó algunos juncos y lavó sus blancas y crujientes raíces. Encontró berro y lechuga silvestre y comió esa fresca y sabrosa ensalada antes de continuar el viaje.

El arroyo se unía a un río; Dhrun ya no podía seguir adelante sin cruzar el uno o el otro. Reparó en un puente de madera que cruzaba el arroyo, pero de nuevo, impulsado por la cautela, se detuvo antes de pisarlo.

No se veía a nadie, ni había indicios de que el paso estuviera prohibido.

—Si no lo está, perfecto -se dijo Dhrun-. Aun así, será mejor que antes pida permiso.

—¡Guardián del puente! -llamó-. ¡Quiero usar el puente!

No hubo respuesta, aunque Dhrun creyó oír ruidos susurrantes bajo el puente.

-¡Guardián del puente! Si me prohíbes pasar, muestra la cara. De lo contrario, cruzaré el puente y te pagaré con mi agradecimiento.

Un furioso gnomo vestido con fustán púrpura brincó desde la profunda sombra bajo el puente. Era aún más feo que el anterior, con verrugas y quistes en la frente, que colgaba como un peñasco sobre una nariz roja y pequeña con las fosas nasales hacia adelante.

-¿A qué vienen esos gritos? ¿Por qué turbas mi descanso?

—Quiero cruzar el puente.

—Si pones un solo pie en mi valioso puente, te arrojaré en mi cesto. Para cruzar el puente debes pagar un florín de plata.

—Es un peaje muy caro.

—No importa. Paga como todas las personas decentes, o vuelve por donde viniste.

—Si debo pagar, pagaré. -Dhrun abrió la bolsa, extrajo el florín de plata y se lo arrojó al gnomo, quien lo mordió y se lo guardó en el morral.

—Sigue tu camino, y en el futuro haz menos ruido.

Dhrun pasó el puente y siguió su camino. Por un tiempo, los árboles ralearon y el sol le calentó los hombros, alegrándole. ¡Después de todo, no era tan malo vagabundear libre de ataduras! ¡Especialmente con una bolsa que recobraba el dinero gastado a regañadientes! Dhrun tamborileó en la bolsa y la moneda regresó, marcada por los dientes del gnomo. Dhrun siguió la marcha silbando una melodía.

Los árboles volvieron a ensombrecer el camino; a un costado una loma abrupta se alzaba desde una espesura de mirto y flores blancas.

De pronto le sobresaltó un aullido. Dos enormes perros negros pataleaban y gruñían a sus espaldas. Estaban sujetos con cadenas, y se contorsionaban gruñendo amenazadoramente. Azorado, Dhrun brincó de un lado al otro, Dassenach en mano, dispuesto a defenderse. Retrocedió con cautela, pero con un gran rugido dos perros más, tan salvajes como los primeros, se lanzaron sobre su espalda y Dhrun tuvo que saltar para salvarse.

Se encontró atrapado entre dos pares de bestias frenéticas, cada cual más ansiosa que la otra de partir la cadena para lanzarse sobre la garganta de Dhrun. Éste recordó su talismán.

-Es fantástico que no esté asustado -se dijo con voz trémula-. Bien, debo probar mi temple y matar a estas horribles criaturas.

Agitó su espada Dassenach.

-¡Atención, perros! ¡Estoy dispuesto a terminar con vuestras malignas vidas!

Desde arriba llegó una orden enérgica. Los perros callaron y se quedaron tiesos, en actitudes feroces. Dhrun miró en aquella dirección y vio una casita de madera sobre un saliente, a unos cuatro metros del camino. En el porche había un gnomo que parecía combinar todos los aspectos repulsivos de los dos primeros. Llevaba ropa marrón, botas negras con hebillas de hierro y un extraño sombrero cónico y ladeado.

—¡Ojo con causar daño a mis perros! -gritó-. Si tan sólo los rasguñas, te ataré con sogas y te entregaré a Arbogast.

—Pídeles que se aparten del camino -gritó Dhrun-. Con gusto continuaré la marcha en paz.

—¡No es tan fácil! Turbaste el descanso de ellos, y también el mío, con tus silbidos y gorjeos. Tendrías que haber hecho menos ruido. Ahora debes pagar una severa multa: una corona de oro, por lo menos.

—Es demasiado -dijo Dhrun-, pero mi tiempo es valioso, y tengo que pagarte. -Extrajo la corona de oro de su bolsa y se la arrojó al gnomo, que la atajó y sopesó.

—Bien, supongo que debo serenarme. ¡Perros, atrás!

Los perros se perdieron entre los arbustos y Dhrun avanzó con un cosquilleo en la piel. Corrió a toda velocidad durante todo el tiempo que pudo, luego se detuvo, tamborileó sobre la bolsa y continuó su camino.

A un kilómetro y medio el sendero se unía a una carretera pavimentada con ladrillos marrones. Dhrun consideró que era extraño encontrar tan buen camino en el corazón del bosque. Como un rumbo daba igual que el otro, giró hacia la izquierda.

Durante una hora marchó por la carretera mientras los rayos del sol se volvían cada vez más oblicuos. Se paró en seco al oír una vibración en el aire. Dhrun se apartó del camino y se ocultó detrás de un árbol. Por el sendero se acercaba un ogro, contoneándose sobre piernas gruesas y zambas. Tenía la altura de diez hombres; los brazos y el torso, como las piernas, exhibían nudosos músculos. El vientre se combaba en una barriga. Un gran sombrero cubría una cara gris de insuperable fealdad. Llevaba en la espalda un cesto de mimbre con un par de niñas dentro. El ogro se perdió vereda abajo, y la distancia acalló sus pasos trepidantes.

Dhrun regresó al camino acuciado por mil emociones. La más fuerte era una extraña sensación que le aflojaba las entrañas y la mandíbula. ¿Miedo? Por supuesto

que no. El talismán le protegía de una emoción tan poco viril. ¿Qué era entonces? Sin duda le enfurecía que el ogro Arbogast cazara niños humanos.

Dhrun echó a andar detrás del ogro. No tuvo que ir muy lejos. La carretera ascendía por una pequeña loma y luego descendía para desembocar en un prado. En el centro estaba el castillo de Arbogast, una enorme y lúgubre estructura de piedra gris con un techo de verdes placas de cobre.

Ante el edificio el suelo estaba rastrillado y sembrado con repollo, puerros, nabos y cebollas. Arbustos de grosellas crecían al costado. Una docena de niños de seis a doce años trabajaban en el huerto bajo la mirada vigilante de un capataz que tendría unos catorce años. Era moreno y corpulento, con una cara extraña: gruesa y cuadrada arriba, se ahusaba luego en una boca de zorro y una barbilla menuda y filosa. Empuñaba un tosco látigo de ramas de sauce, con un cordel en la punta. De vez en cuando hacía restallar el látigo para intimidar a sus prisioneros. Mientras se paseaba por el huerto, soltaba órdenes y amenazas:

-Arvil, ensúciate las manos, no seas tímido. Hay que desbrozar bien el huerto. Bertrude, ¿tienes problemas? ¿Las malezas se te escapan? ¡De prisa! Hay que hacer el trabajo. ¡Ojo con ese repollo, Pode! Cultiva el

suelo, pero no destruyas la planta. -Se volvió hacia Arbogast para saludarlo-. Qué tal, alteza. Aquí todo va bien. No hay nada que temer mientras Nerulf esté al mando.

Arbogast dio la vuelta al cesto y un par de niñas de unos doce años, cayeron en la hierba. Una era rubia, y la otra morena.

Arbogast puso un anillo de hierro alrededor del cuello de cada una.

—¡Eso es! -bramó-. Ahora escapad si queréis, y aprended lo que aprendieron los demás.

—Así es, señor, así es -dijo Nerulf desde el huerto-. Nadie se atreve a huir de ti. Y si lo hicieran, confía en mí, que yo los atraparé.

Arbogast no le prestó atención.

-¡A trabajar! -rugió dirigiéndose a las niñas-. Me gustan los buenos repollos. Encargaos de eso. -Caminó hacia su casa; el gran portal se abrió, y quedó abierto tras haber entrado.

El sol bajaba. Los niños trabajaban más despacio. Incluso las amenazas y los chasquidos del látigo de Nerulf cobraron un aire silencioso. En seguida los niños dejaron de trabajar y se apiñaron en un grupo, echando miradas furtivas hacia la casa. Nerulf alzó el látigo.

-¡A formar, en orden! ¡Deprisa!

Los niños formaron una confusa doble fila y marcharon hacia la casa. El portal se cerró detrás de ellos con un fatídico estrépito que resonó en el prado.

El crepúsculo desdibujó el paisaje. Desde las altas ventanas del flanco de la casa llegó la luz amarilla de las lámparas.

Dhrun se acercó cautelosamente a la mansión y, tras tocar el talismán, trepó por la tosca pared de piedra hasta una de las ventanas, apoyándose en resquicios y rajaduras. Subió hasta el ancho antepecho de piedra. Los postigos estaban entornados; estirándose, Dhrun observó el salón principal, que estaba iluminado por seis

candelabros de pared y las llamas del gran hogar.

Arbogast estaba sentado a una mesa, bebiendo vino de una copa de peltre. Los niños, sentados contra la pared opuesta, miraban a Arbogast con horrorizada fascinación. En el hogar el cadáver de un niño, relleno de cebollas, atado y ensartado en un espetón, se asaba sobre el fuego. Nerulf hacía girar el espetón y de cuando en cuando adobaba la carne con aceite y salsa. Repollos y nabos hervían en una marmita negra.

Arbogast bebió vino y eructó. Luego, tomando un juego de diábolo, extendió las macizas piernas e hizo rodar el huso, riendo ante el movimiento. Los niños se acurrucaban, azorados y boquiabiertos. Uno de los más pequeños empezó a sollozar. Arbogast le clavó una fría mirada.

-¡Silencio, Daffin! -ordenó Nerulf con voz suave y melodiosa.

Al fin Argobast cenó, arrojando los huesos al fuego, mientras los niños comían sopa de repollo.

Durante unos minutos, Arbogast bebió vino, dormitó y eructó. Luego giró en la silla y miró a los niños, que de inmediato se apiñaron. Daffin volvió a sollozar y Nerulf volvió a reprenderlo, aunque él parecía tan inquieto como los demás.

Arbogast tendió el brazo hacia un gabinete alto y bajó dos botellas. La primera era alta y verde, la segunda gorda y roja. Luego extrajo dos picheles, uno verde y el otro rojo, y en cada cual vertió un sorbo de vino. Al pichel verde le añadió una gota de la botella verde, y al pichel rojo una gota de la botella roja.

Arbogast se puso de pie y cruzó la habitación jadeando y gruñendo. Apartó a Nerulf de un puntapié e inspeccionó el grupo.

-Vosotras dos -señaló-, venid aquí.

Temblando, las dos niñas que había capturado ese día se apartaron de la pared. Dhrun, mirando desde la ventana, pensó que ambas eran muy bonitas, especialmente la rubia, aunque la morena estaba quizá medio año más cerca de ser mujer.

Arbogast habló con voz socarrona y jovial.

-¿Qué tenemos aquí? Un par de preciosas pollitas, selectas y sabrosas. ¿Cuál es vuestro nombre? ¡Tú! -Señaló a la niña rubia-. Tu nombre.

—Glyneth. - ¿Y tú?

—Farence.

-Adorable, adorable. ¡Ambas encantadoras! ¿Quién será la afortuna da? Esta noche será Farence.

Cogió a la niña morena y la subió a su enorme cama.

-¡Quítate la ropa!

Farence se puso a llorar y a suplicar piedad. Arbogast soltó un ronquido de fastidio y placer.

-¡Deprisa, o te la arrancaré y no te quedará ropa que ponerte! Sofocando sus sollozos, Farence se quitó el vestido.

-¡Un bonito espectáculo! -dijo Arbogast con deleite-. No hay nada tan delicioso como una doncella desnuda, tímida y delicada. -Fue hasta la mesa y bebió el

contenido del pichel rojo. De inmediato se redujo en estatura hasta convertirse en un gnomo rechoncho y fornido, no más alto que Nerulf. Sin demora, saltó a la cama, se desnudó y se dedicó a sus actividades eróticas.

Dhrun lo observaba todo desde la ventana, las rodillas flojas, un nudo en la garganta. ¿Repugnancia? ¿Horror? Por supuesto miedo no, y tocó el talismán con gratitud. No obstante, la emoción, fuera cual fuese, tenía un efecto curiosamente enervante.

Arbogast era infatigable. Continuó con su actividad mucho después de que Farence se durmiera. Al fin se derrumbó en la cama con un gruñido de satisfacción y se durmió al instante.

Dhrun tuvo una curiosa idea y, como no tenía miedo, nada pudo disuadirlo. Bajó hasta la silla de respaldo alto de Arbogast y de allí saltó a la mesa. Derramó en la mesa el contenido del pichel verde, añadió más vino y dos gotas de la botella roja. Luego trepó de nuevo a la ventana y se escondió detrás de la cortina.

La noche pasó y el fuego se fue apagando. Arbogast roncaba; los niños callaban salvo por algún sollozo ocasional.

La grisácea luz de la mañana entró por las ventanas. Arbogast despertó y al cabo de un minuto se levantó de un brinco. Fue hasta el retrete, vació, y al regresar se acercó al hogar, donde avivó el fuego y apiló nuevo combustible. Cuando las llamas rugieron y crepitaron, fue hasta la mesa, se subió a la silla, cogió el pichel verde y bebió. Al instante, en virtud de las gotas que Dhrun había echado en el vino, se encogió hasta que tuvo apenas treinta centímetros de altura. Dhrun saltó de la ventana a la silla, de la silla a la mesa, de la mesa al suelo. Desenvainó la espada y cortó en pedazos a esa criatura chillona y escurridiza. Los pedazos viboreaban y luchaban para unirse nuevamente, y Dhrun no pudo tomar un descanso. Glyneth se acercó, cogió los pedazos recién cortados y los arrojó al fuego, donde ardieron hasta convertirse en cenizas. Entretanto, Dhrun puso la cabeza en una olla y la tapó. La cabeza trató de liberarse con la lengua y los dientes.

Los otros niños se acercaron. Dhrun, limpiando su espada en el grasiento sombrero de Arbogast, dijo:

—No temáis, Arbogast no puede hacer nada.

—¿Y quién eres tú? -preguntó Nerulf, relamiéndose los labios.

—Me llamo Dhrun. Sólo pasaba por aquí.

—Ya entiendo. -Nerulf inhaló profundamente y encogió sus robustos hombros. Dhrun pensó que no era una persona agradable con esos rasgos toscos, esa boca gruesa, esa barbilla puntiaguda y esos angostos ojos negros-. Pues bien -dijo Nerulf-, acepta nuestros cumplidos. En realidad, era el mismo plan que yo tenía en mente, pero admito que lo has hecho bien. Ahora, déjame pensar. Tenemos que reorganizarnos. ¿Cómo lo haremos? Ante todo, hay que limpiar todo este desaguisado. Pode y Hloude: estropajos y baldes. Trabajad bien. No quiero ver una sola mancha cuando hayáis terminado. Dhrun, tú puedes ayudarlos. Cretina, Zoel, Glyneth, Bertrude, explorad la despensa, traed lo mejor y pre parad un buen desayuno. Lossamy y Fulp: llevad las ropas de Arbogast afuera, incluidas las sábanas, y quizás el lugar huela mejor.

Mientras Nerulf impartía más órdenes, Dhrun trepó a la mesa. Se sirvió un poco de vino en los picheles verde y rojo, y añadió a cada cual una gota de la botella

correspondiente. Tragó la poción verde, y de inmediato alcanzó el doble de altura. Saltó al suelo y asió al atónito Nerulf por el anillo de hierro que le rodeaba el cuello. Tomó la poción roja de la mesa y la vertió en la boca de Nerulf.

-¡Bebe! -Nerulf intentó protestar, pero no tuvo elección-. ¡Bebe! Al fin tragó la poción y se encogió hasta convertirse en un pequeño

y robusto trasgo. Dhrun se dispuso a recobrar su tamaño normal, pero Glyneth lo detuvo.

-Antes quítanos los anillos de hierro del cuello.

Uno por uno los niños desfilaron ante Dhrun. Melló el metal con su espada Dassenach, luego la hizo girar un par de veces y rompió los anillos. Cuando todos quedaron libres, Dhrun se redujo a su tamaño normal. Con gran cuidado envolvió las dos botellas y se las guardó en el morral. Mientras tanto los otros niños habían encontrado palos y aporreaban a Nerulf con intensa satisfacción. Nerulf aulló, bailó y rogó piedad, pero no la obtuvo y recibió palos hasta que quedó negro y azul. Nerulf tuvo unos instantes de tregua hasta que uno de los niños volvió a recordar alguna crueldad pasada y Nerulf recibió otra tunda.

Las niñas se declararon dispuestas a preparar un banquete con jamón, salchichas, grosellas acarameladas, pastel de perdiz, pan, mantequilla y litros del mejor vino de Arbogast, pero se negaron a empezar hasta que el hogar estuviera limpio de cenizas y huesos, vividos recuerdos de su esclavitud. Todos trabajaron con empeño, y pronto el salón estuvo relativamente limpio.

Al mediodía se sirvió un gran banquete. De alguna manera, la cabeza de Arbogast se las había ingeniado para llegar al borde de la olla, donde enganchó los dientes para empujar la tapa con la frente, y con ambos ojos miró desde la oscuridad de la olla mientras los niños disfrutaban de lo mejor que podía ofrecer la despensa del castillo. Cuando terminaron de comer, Dhrun advirtió que la tapa se había caído de la olla, que ahora estaba vacía. Soltó un grito y todos se dispusieron a buscar la cabeza. Pode y Daffin la descubrieron en el prado, donde se arrastraba mordiendo el suelo con los dientes. La llevaron a puntapiés de vuelta al castillo, y en el patio construyeron una especie de horca, de donde la colgaron por un alambre de hierro sujeto al pelo de color barro. A insistencia de todos, para que pudieran ver mejor a su viejo captor, Dhrun vertió una gota de poción verde en la boca roja, y la cabeza recobró su tamaño natural e incluso ladró algunas órdenes a las que nadie prestó atención.

Mientras la cabeza observaba azorada, los niños apilaron leños debajo y trajeron fuego del hogar para encenderlos. Dhrun extrajo su gaita y

tocó mientras los niños bailaban en círculos. La cabeza rugió y suplicó pero no recibió piedad. Al fin quedó reducida a cenizas, y Arbogast el ogro dejó de existir.

Fatigados por los sucesos del día, los niños regresaron al castillo. Cenaron potaje y sopa de repollo, con pan crujiente y más vino de Arbogast; luego se dispusieron a dormir. Algunos de los más audaces treparon a la cama de Arbogast, a pesar del hedor. Los otros se tendieron ante el fuego.

Dhrun no pudo conciliar el sueño, aunque tenía los huesos molidos después de la vigilia de la noche anterior, por no mencionar los sucesos de ese día. Permaneció tendido ante el fuego, la cabeza apoyada en las manos mientras evocaba sus aventuras. No le había ido tan mal. Tal vez no le hubieran infligido siete años de mala suerte después de todo.

El fuego perdió fuerza. Dhrun fue a buscar más troncos. Los arrojó sobre las brasas, y nubes de chispas rojas se arremolinaron en la chimenea. Las llamas se elevaron reflejándose en los ojos de Glyneth, que también estaba despierta. Se reunió con Dhrun frente al hogar. Los dos se quedaron sentados, mirando las llamas, rodeándose las rodillas.

—Nadie se ha molestado en darte las gracias por habernos salvado la vida -susurró Glyneth-. Te las doy ahora: eres gallardo, gentil y valiente.

—Es natural que sea gallardo y gentil -repuso Dhrun-, pues soy hijo de un príncipe y una princesa, pero no puedo afirmar que sea valiente.

—¡Qué tontería! Sólo una persona muy valiente pudo hacer lo que hiciste.

Dhrun rió con amargura. Tocó su talismán.

—Las hadas sabían de mi falta de coraje y me dieron este amuleto del valor: sin él no me habría atrevido a nada.

—No estoy tan segura -dijo Glyneth-. Con amuleto o sin él, te considero muy valiente.

—Es bueno oírlo -masculló Dhrun-. Ojalá fuera así.

—A todo esto, ¿por qué las hadas te dieron ese regalo? Nunca regalan nada.

—Viví con las hadas toda mi vida en Thripsey Shee, en el prado de Madling. Hace tres días me echaron, aunque muchas me amaban y me dieron regalos. Alguien me deseó un mal y me engañó, de modo que al mirar atrás me gané siete años de mala suerte.

Glyneth tomó la mano de Dhrun y se la apoyó en la mejilla.

—¿Cómo pudieron ser tan crueles?

—Fue culpa de Falael, quien vive para cometer maldades. ¿Y qué me dices de ti? ¿Por qué estás aquí?

Glyneth sonrió tristemente.

—Es una historia estremecedora. ¿Estás seguro de que quieres oírla?

—Quiero que me la cuentes.

—Excluiré las peores partes. Yo vivía en Ulflandia del Norte, en la aldea de Throckshaw. Mi padre era escudero. Vivíamos en una bonita casa con ventanas de vidrio y camas de pluma y un felpudo en el suelo de la sala. Desayunábamos huevos y potaje, almorzábamos salchichas y pollos asados y cenábamos una buena sopa con una ensalada de hortalizas.

»El conde Julk regía la comarca desde el castillo Sfeg; estaba en guerra con los ska, que ya se habían instalado en la Costa Norte. Al sur de Throckshaw está Poélitetz: un paso a través del Teach tac Teach hacia Dahaut y un sitio codiciado por los ska. Éstos nos amenazaban a menudo, y el conde Julk siempre los contenía. Un día cien caballeros ska en caballos negros asolaron Throckshaw. Los hombres del pueblo se armaron y los hicieron retroceder. Una semana después un ejercito de quinientos ska en caballos negros llegó desde la costa y redujo Throsckshaw. Mataron a mis padres y quemaron la casa. Yo me escondí en el heno con mi gato Pettis, y observé mientras cabalgaban de aquí para allá aullando como demonios. El conde Julk llegó con sus caballeros, pero los ska lo mataron, conquistaron la región y quizá también Poélitetz.

»Cuando los ska se marcharon de Throckshaw, cogí unas monedas de plata y huí con Pettis. Los vagabundos casi me capturan dos veces. Una noche entré en un viejo cobertizo. Un gran perro me atacó rugiendo. En vez de huir, mi valiente Pettis atacó a la bestia y murió. El granjero vino a investigar y me descubrió. El y su esposa eran gente amable y me ofrecieron un hogar. Yo ya estaba contenta, aunque trabajaba duramente en la despensa y también durante la trilla. Pero uno de los hijos empezó a asediarme y a sugerir una conducta impropia. Ya no me atrevía a ir sola hasta el cobertizo por temor a que me encontrara. Un día pasó una procesión. Se llamaban Viudos de la Vieja Gomar[20] e iban en peregrinación a una celebración en Godwyne Foiry, las ruinas del capitolio de Vieja Gomar, en el linde del Gran Bosque, sobre el Teach tac Teach y en Dahaut. Me uní a ellos y así me fui de la granja.

»Cruzamos las montañas sin problemas, y llegamos a Godwyne Foiry. Acampamos junto a las ruinas y todo anduvo bien hasta que el día antes de la Víspera del Solsticio de Verano supe cómo eran las celebraciones y qué tenía que hacer. Los hombres usan cuernos de cabra y de alce, nada más. Se pintan las caras de azul y las piernas de marrón. Las mujeres se trenzan hojas de fresno en el pelo y usan cinturones de veinticuatro bayas de fresno en la cintura. Cada vez que una mujer conversa con un hombre, él le parte una de las bayas; la mujer a quien le rompen primero todas las bayas es declarada como la encarnación de la diosa del amor: Sobh. Me dijeron que por lo menos seis hombres planeaban ponerme la mano encima, aunque todavía no soy del todo mujer. Abandoné el campamento esa misma noche y me oculté en el bosque.

»Pasé por incontables sustos y peripecias, y al fin una bruja me atrapó bajo su sombrero y me vendió a Arbogast. El resto ya lo sabes.

Los dos guardaron silencio, mirando el fuego.

-Ojalá pudiera viajar contigo y protegerte -dijo Dhrun-, pero estoy agobiado por siete años de mala suerte, o eso temo, y no quisiera compartirlos contigo.

Glyneth apoyó la cabeza en el hombro de Dhrun.

-Con mucho gusto correría el nesgo.

Se quedaron hablando toda la noche, mientras el fuego se apagaba una vez más. Había silencio dentro y fuera del castillo, sólo interrumpido por unos ruiditos arriba, causados, según Glyneth, por los fantasmas de niños muertos que corrían por el tejado.

Por la mañana los niños desayunaron y luego irrumpieron en la habitación donde Arbogast guardaba sus objetos de valor, y encontraron un cofre con joyas, cinco cestos llenos de coronas de oro, preciosos cuencos de plata intrincadamente tallados con imágenes de los tiempos míticos, y muchos otros tesoros.

Los niños retozaron y jugaron con las riquezas, creyéndose señores de vastas fincas, e incluso Farence disfrutó vagamente del juego.

Durante la tarde repartieron equitativamente los tesoros entre todos los niños salvo Nerulf, a quien no le dieron nada.

Después de cenar puerros, ganso en conserva, pan blanco, mantequilla y un rico pastel de ciruelas con salsa de vino, los niños se reunieron alrededor del hogar para partir nueces y beber licores. Daffm, Pode, Fulp, Arvil, Hloude, Lossamy y Dhrun eran

[20] Gomar: antiguo reino que comprendía toda Hybras del Norte y las Islas Hespérides.

los varones, junto con el pobre trasgo Nerulf. Las niñas eran Cretina, Zoel, Bertrude, Farence, Wiedelin y Glyneth. Los más jóvenes eran Arvil y Zoel; los mayores, aparte de Nerulf, eran Lossamy y Farence.

Durante horas deliberaron sobre las circunstancias y sobre el mejor camino para llegar a una comarca civilizada desde el Bosque de Tantrevalles. Pode y Hloude parecían conocer mejor el terreno. Según ellos, el grupo tenía que seguir por la carretera de ladrillo hacia el norte, hasta el primer río, que desembocaría por fuerza en el Murmeil. Luego seguirían el Murmeil hasta las tierras abiertas de Dahaut, o quizá, con suerte, pudieran encontrar o comprar un bote, o incluso construir una balsa.

- Con nuestra fortuna podemos obtener fácilmente un barco y navegar cómodamente hasta las torres de Gehadion o, si deseáramos, hasta Avallon -opinó Pode.

Finalmente, una hora antes de medianoche, todos se tendieron a dormir; todos menos Nerulf, que permaneció dos horas más mirando las brasas moribundas con el ceño fruncido.

19

Al prepararse para el viaje, ¡os niños llevaron el carro del ogro hasta la puerta del castillo, le engrasaron los ejes con sebo y lo llenaron con sus tesoros. Sujetaron palos a las varas, para que nueve de ellos pudieran tirar y otros tres empujar desde atrás. Nerulf era el único que no podía ayudar, pero de todos modos, nadie pensaba que lo fuera a hacer, pues el carro no llevaba nada de su propiedad. Los niños se despidieron del castillo de Arbogast y echaron a andar por la carretera de ladrillo marrón. El día era fresco; el viento arrastraba cien nubes del Atlántico sobre el bosque. Trajinaron con empeño y el carro avanzó a buena velocidad por la carretera, mientras Nerulf los seguía corriendo en el polvo. A mediodía el grupo se detuvo para comer pan, carne y cerveza; luego, continuó rumbo al norte y al este.

Al caer la tarde la carretera entraba en un claro donde crecían malezas y manzanos atrofiados. A un costado había una pequeña abadía en ruinas, construida por misioneros cristianos de la primera ola de conversión. Aunque el techo estaba derrumbado, al menos la estructura ofrecía una apariencia de refugio. Los niños prepararon una fogata y comieron manzanas rugosas, pan, queso y berro y bebieron agua de un arroyo cercano. Prepararon lechos de hierba y descansaron con gratitud tras los esfuerzos de ese día. Todos se sentían felices y confiados; la suerte parecía sonreírles de nuevo.

La noche transcurrió sin incidentes. Por la mañana el grupo se preparó para reanudar la marcha. Nerulf se acercó a Dhrun, la cabeza gacha y las manos entrelazadas sobre el pecho.

-Dhrun, permíteme decir que el castigo que me has infligido era merecido. Nunca reparé en mi arrogancia hasta que me obligaron a hacerlo. Pero ahora mis defectos se me han revelado con claridad. Creo que he aprendido la lección y que soy una persona nueva, decente y honorable. Te pido pues que me devuelvas a mi condición natural, para que pueda empujar el carro. No quiero ninguna parte del tesoro, pues no la merezco, pero quiero ayudar a los demás a llegar a un sitio seguro con sus pertenencias. Si no crees adecuado acceder a mi solicitud, lo comprenderé y no te guardaré rencor. A fin de cuentas, la culpa fue sólo mía. Aun así, estoy cansado de correr en el polvo todo el día, tropezando con guijarros y temiendo ahogarme en un charco. ¿Qué dices, Dhrun? Dhrun lo escuchó sin convicción.

—Cuando lleguemos a un sitio civilizado, te devolveré tu tamaño.

—¡Ah, Dhrun! ¿No confías en mí? -exclamó Nerulf-. En ese caso, separémonos aquí y ahora, pues no sobreviviré otro día de correr y brincar detrás del carro. Sigue por la carretera hasta el gran Murmeil y por sus orillas hasta las torres de Gehadion. ¡La mejor suerte para todos vosotros! Yo iré a mi propio paso. -Nerulf se enjugó los ojos con un nudillo sucio-. En alguna ocasión, quizá recorras una feria con tus finas ropas y veas un payaso batiendo un tambor o haciendo un acto ridículo; en tal caso, arrójale al pobre diablo una moneda. Podría ser vuestro viejo compañero Nerulf... siempre que sobreviva a las bestias de Tantrevalles.

Dhrun reflexionó durante mucho rato.

—¿De veras te has arrepentido de tu conducta pasada?

—¡Me desprecio a mí mismo! -exclamó Nerulf-. ¡Recuerdo con desdén al

viejo Nerulf!

—En ese caso no tiene sentido prolongar tu castigo. -Dhrun vertió una gota de la botella verde en una taza de agua-. Bebe esto, recobra tu condición normal, conviértete en buen camarada del resto de nosotros, y quizá saques algún provecho de ello.

—Gracias, Dhrun. -Nerulf bebió la poción y recobró su corpulencia normal. Sin pérdida de tiempo se abalanzó sobre Dhrun, lo desplomó, le quitó la espada Dassenach y se la ciñó a su cintura. Luego cogió la botella verde y la roja y las hizo añicos contra una piedra.

—Basta de esas tonterías -declaró Nerulf-. Yo soy el más grande y el más fuerte, y de nuevo soy el que manda. -Pateó a Dhrun-. ¡De pie!

—Me dijiste que te habías arrepentido de tu conducta -exclamó Dhrun con indignación.

—¡Es verdad! No fui suficientemente severo. Los traté con demasiada indulgencia. Ahora las cosas serán diferentes. ¡Hacia el carro, todos!

Los asustados niños se reunieron alrededor del carro y esperaron mientras Nerulf cortaba una rama de aliso y le ataba tres cordeles en la punta para hacer un látigo tosco pero eficaz.

-¡En línea! -ladró Nerulf-. ¡Deprisa! Pode, Daffin, ¿qué os pasa? ¿Queréis probar el látigo? ¡Silencio! Escuchad mis palabras con atención, porque no las repetiré.

»Primero, soy vuestro amo, y cumpliréis mis órdenes.

«Segundo, el tesoro es mío. Cada gema, cada moneda, hasta la última chuchería.

»Tercero, nuestro destino es Cluggach de Godelia. Los celtas hacen aún menos preguntas que los dauts, y no se inmiscuyen en los asuntos de nadie.

«Cuarto... -Nerulf hizo una pausa y sonrió desagradablemente-, cuando yo estaba indefenso me pegasteis con palos. Recuerdo cada uno de esos golpes, y si algunos de los que me pegaron sienten un cosquilleo en la piel, es una premonición atinada. ¡Vuestros traseros desnudos mirarán el cielo! ¡Las ramas silbarán y aparecerán cardenales!

»Eso es todo lo que deseo decir, pero estoy dispuesto a responder preguntas.

Nadie habló, aunque una idea cruzó la mente de Dhrun: los siete años apenas habían comenzado, pero la mala suerte ya atacaba con todas sus fuerzas.

-¡Ocupad vuestros sitios en el carro!

»Hoy nos moveremos deprisa, ágilmente. No como ayer, cuando vuestra marcha era descansada. -Nerulf se encaramó al carro y se puso cómodo-. ¡En marcha! ¡Deprisa! ¡Las cabezas gachas, los talones en el aire! -Hizo restallar el látigo-. ¡Pode! ¡No muevas tanto los codos! ¡Baffin, abre los ojos o nos harás caer en la zanja! ¡Dhrun, con más gracia, muéstranos un paso elegante! Allá vamos en la hermosa mañana, y es un momento feliz para todos... ¡Ea!, ¿por qué vais más despacio? ¿Qué les pasa a las niñas, que corren como gallinas?

—Estamos cansadas -jadeó Glyneth.

—¿Tan pronto? Tal vez sobreestimé vuestra fuerza, pues parece tan fácil

desde aquí. Y en cuanto a ti, no quiero que te fatigues, pues esta noche te someteré a otra clase de esfuerzo. ¡Ja! ¡Placeres para quien empuña el látigo! ¡Adelante una vez más, a media marcha!

Dhrun aprovechó un instante para susurrarle a Glyneth:

-No te preocupes, no te causará daño. Mi espada es mágica y acude a mí cuando se lo ordeno. En el momento adecuado la llamaré y lo sor prenderé desprevenido.

Glyneth cabeceó con desconsuelo.

A media tarde la carretera subió a una hilera de colinas bajas y los niños flaquearon ante el peso del carro, del tesoro y de Nerulf. Primero usando el látigo, luego desmontando y al fin ayudando a empujar, Nerulf colaboró para llevar el carro hasta la cima. Un tramo breve pero escarpado se interponía entre el carro y las costas del lago Lingolen. Nerulf cortó un pino con la espada de Dhrun y lo sujetó como un freno a la parte trasera del carro, y así pudieron llegar al pie del declive.

Se encontraron en una margen cenagosa entre el lago y las oscuras colinas, cuando ya se ponía el sol.

Varias islas emergían del lago; una de ellas era refugio de una pandilla de bandidos. Sus vigías ya habían visto el carro, y los emboscaron. Los niños, paralizados por un instante, huyeron hacia todas partes. En cuanto los bandidos vieron el botín, desistieron de perseguirlos.

Dhrun y Glyneth huyeron juntos hacia el este por la carretera. Corrieron hasta que les dolió el pecho y sintieron calambres en las piernas; luego se echaron en la alta hierba que bordeaba el camino para descansar.

Poco después otro fugitivo se arrojó junto a ellos: Nerulf.

—Siete años de mala suerte -suspiró Dhrun-. ¿Será siempre así?

—¡Basta de insolencias! -jadeó Nerulf-. Aún estoy al mando, por si lo has olvidado. ¡Ponte de pie!

—¿Para qué? Estoy cansado.

—No importa. Mi gran tesoro se ha perdido; aun así, es posible que queden unas gemas ocultas en tu persona. ¡De pie! Tú también, Glyneth.

Dhrun y Glyneth se levantaron despacio. En el morral de Dhrun, Nerulf descubrió la vieja cartera y la examinó. Gruñó de insatisfacción.

-Una corona, un florín, un penique: casi como nada. -Arrojó la cartera al suelo. Con callada dignidad, Dhrun la recogió y la guardó de nuevo en el morral.

Nerulf tanteó a Glyneth, demorándose en los contornos de su cuerpo joven y lozano, pero no encontró objetos de valor.

-Bien, continuemos un rato. Tal vez encontremos un refugio donde pasar la noche.

Los tres siguieron su camino, mirando por encima del hombro por si los perseguían, pero nadie apareció. El bosque se volvió denso y oscuro; los tres, a pesar de la fatiga, avanzaban a buen paso, y pronto llegaron nuevamente a tierras abiertas junto

al cenagal.

El sol poniente resplandecía detrás de las colinas alumbrando el vientre de las nubes que flotaban sobre el lago arrojando una luz borrosa, dorada e irreal sobre las aguas.

Nerulf reparó en un pequeño promontorio, casi una isla, que sobresalía a poca distancia en el cenagal, con un sauce llorón en la parte más alta. Se volvió a Dhrun con una mirada amenazadora.

-Glyneth y yo pasaremos la noche aquí -anunció-. Tú puedes irte a otra parte y no regresar nunca. Y considérate afortunado, pues es a ti a quien debo agradecer los golpes que me dieron. ¡Largo! -Se dirigió al borde del cenagal y con la espada de Dhrun empezó a cortar juncos para hacerse un lecho.

Dhrun se alejó un poco y se detuvo a pensar. Podía recobrar a Dassenach en cualquier momento, pero no serviría de mucho. Nerulf podía correr hasta encontrar un arma: piedras grandes, un garrote, o simplemente podía ocultarse tras un árbol y retar a Dhrun a que lo atacara. En cualquier caso, Nerulf, con su tamaño y su fuerza, dominaría a Dhrun y podría matarlo.

-¿No te dije que te fueras? -gritó Nerulf al verlo. Empezó a perseguirlo, y Dhrun se internó de inmediato en la densa arboleda. Allí encontró una rama caída y la partió para fabricar un largo y grueso garro te. Luego regresó al pantano.

Nerulf se había internado en una zona donde los juncos eran gruesos y blandos. Dhrun le hizo una seña a Glyneth. Ella se acercó de inmediato y Dhrun le dio rápidas instrucciones.

Nerulf se volvió y los vio a los dos juntos.

-¿Qué haces aquí? -le gritó a Dhrun-. Te dije que te fueras para no regresar. Me desobedeciste, y ahora te voy a sentenciar a muerte.

Glyneth vio que algo se elevaba en el pantano detrás de Nerulf. Soltó un grito y señaló.

-¿Crees que puedes engañarme con ese viejo truco? -rió Nerulf despectivamente-. Soy algo más que... -Sintió algo blando en el brazo y al mirar vio una mano gris de dedos largos y nudosos y piel pegajosa. Nerulf se quedó rígido; luego, contra su voluntad, dio media vuelta y se encontró cara a cara con un hecéptor. Soltó un grito ahogado y mientras retrocedía agitó la espada Dassenach, con la que había estado cortando juntos.

Dhrun y Glyneth huyeron de la costa hacia el camino, donde se detuvieron para observar.

En el cenagal, Nerulf retrocedía ante el hecéptor que avanzaba amenazándolo con los brazos en alto, las manos y los dedos arqueados. Nerulf trató de usar la espada y atravesó el hombro del hecéptor, que soltó un siseo reprobatorio. El momento había llegado.

-¡Dassenach, a mí! -gritó Dhrun.

La espada saltó de los dedos de Nerulf y voló hasta la mano de Dhrun, que la guardó sombríamente en la vaina. El hecéptor se abalanzó sobre el aullante Nerulf, lo abrazó y lo arrastró hacia el lodo.

Rodeados por la oscuridad y bajo un cielo constelado de estrellas, Dhrun y Glyneth treparon a la cima de una loma herbosa a poca distancia del camino. Juntaron hierba, prepararon un lecho agradable y estiraron sus fatigados cuerpos. Durante media hora miraron las grandes y suaves estrellas. Pronto sintieron sueño y, acurrucados, durmieron profundamente hasta la mañana siguiente.

Tras dos días de viaje relativamente tranquilo, Dhrun y Glyneth llegaron a un gran río, que en opinión de Glyneth debía de ser el Murmeil. Un macizo puente de piedra lo cruzaba y allí terminaba la antigua carretera de ladrillo.

Antes de pisar el puente, Dhrun llamó tres veces al guardián pero nadie se presentó y pasaron el río sin contratiempos.

Ahora tenían tres caminos para elegir. Uno conducía al este por la orilla del río; otro seguía corriente abajo junto al río; un tercero se desviaba hacia el norte, como si no tuviera ningún destino concreto.

Dhrun y Glyneth partieron rumbo al este, y durante dos días siguieron el río a través de paisajes de deslumbrante belleza. Glyneth disfrutaba del hermoso tiempo.

—¡Piénsalo, Dhrun! ¡Si de veras tuvieras mala suerte, la lluvia nos empaparía y la nieve nos congelaría los huesos!

—Ojalá pudiera creerte.

—No cabe ninguna duda. ¡Y mira esas hermosas zarzamoras! Justo a tiempo para nuestro almuerzo! ¿No es eso buena suerte?

Dhrun quería que lo convencieran.

—Eso parece.

—¡Desde luego! No hablemos más de maldiciones. -Glyneth corrió hacia la espesura que bordeaba un pequeño arroyo que poco después se precipitaba por un declive en el Murmeil.

—¡Espera! -exclamó Dhrun-. ¡O sabremos lo que es mala suerte! Gritó:

—¿Nadie nos prohibe comer estas zarzamoras?

No hubo respuesta y los dos comieron zarzamoras hasta hartarse. Permanecieron un rato a la sombra.

—Ahora que casi hemos salido del bosque -dijo Glyneth-, es momento de hacer planes. ¿Has pensado en lo que debemos hacer?

—Claro que sí. Viajaremos por todas partes para encontrar a mis padres. Si de veras soy príncipe, viviremos en un castillo e insistiré en que hagan de ti una princesa. Tendrás finas ropas, un carruaje y otro gato como Pettis.

Glyneth, riendo, besó la mejilla de Dhrun.

-Me agradaría vivir en un castillo. Sin duda encontraremos a tus padres pues no hay tantos príncipes y princesas.

Glyneth sintió sueño. Los párpados se le cerraban. Se puso a dormitar y Dhrun, inquieto, fue a explorar un sendero al borde del arroyo. Caminó un trecho y miró hacia atrás. Glyneth aún dormía. Caminó otro trecho, y otro. El bosque estaba silencioso; los árboles se erguían majestuosamente, los más altos que Dhrun había visto,

para crear un luminoso dosel verde.

El sendero cruzaba una pequeña colina rocosa. Dhrun, trepando hasta la cima, se encontró frente a un lago bajo los grandes árboles. Cinco dríades desnudas retozaban a orillas del lago: criaturas esbeltas de boca rosada y pelo castaño, senos pequeños, muslos delgados y cara inexpresablemente bella. Al igual que las hadas, no tenían vello púbico; al igual que las hadas, parecían hechas de un material menos tosco que la sangre, la carne y el hueso.

Durante un minuto Dhrun las miró cautivado; de pronto se asustó y retrocedió despacio.

Lo vieron. Tintineantes gritos de consternación le llegaron a los oídos. Descuidadamente arrojadas en la orilla, casi a los pies de Dhrun, estaban las cintas con que se sujetaban la melena marrón; un mortal que se adueñara de ellas tendría a la dríade en su poder, para satisfacer eternamente sus caprichos, pero Dhrun no lo sabía.

Una de las dríades lo salpicó con agua. Dhrun vio que las gotas subían en el aire, chispeaban al sol y se convertían en abejas doradas que le picaban los ojos y zumbaban en círculos, impidiéndole ver.

Dhrun gritó asombrado y cayó de rodillas.

-¡Dríades, me habéis cegado! ¡Sólo os vi por error! ¿Me oís? Silencio. Sólo el susurro de las hojas en la tarde.

-¡Dríades! -exclamó Dhrun, con lágrimas en las mejillas-. ¿Me dejaríais ciego por una ofensa tan pequeña?

Silencio, definitivo y final.

Dhrun avanzó a tientas por el sendero, guiado por el murmullo del arroyo. A medio camino se encontró con Glyneth, quien, al despertar y no ver a Dhrun, había ido a buscarlo. En seguida notó que estaba en apuros y se le acercó.

-¡Dhrun! ¿Qué te ocurre?

Dhrun inhaló profundamente y trató de hablar con firmeza, pero la voz se le quebró a pesar de sus esfuerzos.

—He ido a dar un paseo por el sendero y he visto a cinco dríades que se bañaban en una laguna. Me salpicaron los ojos con abejas y ahora no veo. -A pesar del talismán, Dhrun apenas podía contener su pesadumbre.

—¡Oh, Dhrun! -Glyneth se le acercó-. Abre bien los ojos. Déjame mirar.

Dhrun se volvió hacia ella.

—¿Qué ves?

—¡Es muy extraño! -tartamudeó Glyneth-. Veo círculos de luz do rada, uno alrededor del otro, con una franja marrón en medio.

—¡Son las abejas! Me llenaron los ojos con miel zumbona y oscura.

—¡Mi querido Dhrun! -Glyneth lo abrazó y lo besó, tratando de consolarlo-. ¿Cómo pudieron ser tan malvadas?

—Ya sé por qué -dijo él con desconsuelo-. Siete años de mala suerte. Me pregunto qué pasará luego. Será mejor que te vayas y me abandones.

—¡Dhrun! ¿Cómo puedes decir eso?

—Así, si caigo en una fosa, no caerás conmigo.

—¡Nunca te abandonaría!

—No seas tonta. Es un mundo terrible, por lo que he descubierto. Es lo único que puedes hacer por ti, e incluso por mí.

—¡Pero eres la persona que más amo en el mundo! De algún modo sobreviviremos. Cuando los siete años hayan terminado, sólo nos quedará buena suerte para siempre.

—¡Pero estaré ciego! -exclamó Dhrun, de nuevo con la voz quebrada.

—Bien, eso no es seguro. Si la magia te cegó, la magia te curará ¿No te parece?

—Ojalá tengas razón. -Dhrun aferró su talismán-. Qué agradecido estoy por mi valor, aunque no pueda estar orgulloso de él. Sospecho que en el fondo soy un cobarde sin remedio.

—Con amuleto o sin él, eres el valiente Dhrun, y de un modo u otro nos las arreglaremos.

Dhrun reflexionó un instante, luego extrajo su cartera mágica.

-Será mejor que tú lleves esto. Con mi suerte un cuervo bajará para arrebatármela.

Glyneth examinó la cartera y gritó con asombro.

—¡Nerulf la vació, y ahora veo oro, plata y cobre!

—Es una cartera mágica, y no debemos temer la pobreza mientras esta cartera esté a salvo.

Glyneth se la guardó en el corpiño.

—Tendré el máximo cuidado posible. -Miró camino arriba-. Tal vez debería ir a la laguna y decir a las dríades que han cometido un terrible error.

—Nunca las encontrarías. Son tan desalmadas como las hadas, o peor. Hasta podrían hacerte daño. Vayámonos de aquí.

Al caer la tarde llegaron a las ruinas de una capilla cristiana construida por un misionero olvidado tiempo atrás. Al lado crecían un ciruelo y un membrillo, ambos cargados de fruta. Las ciruelas estaban maduras; los membrillos, aunque de grato aroma, sabían ácidos y amargos. Glyneth cogió un montón de ciruelas, con las cuales merendaron. Glyneth apiló hierba entre las ruinas mientras Dhrun permanecía sentado de cara al río.

- Creo que el bosque está menos denso -le dijo Glyneth a Dhrun-. No tardaremos mucho en estar entre gente civilizada. Luego tendremos pan y carne para comer, leche para beber y camas donde dormir.

La puesta de sol refulgía sobre el Bosque de Tantrevalles, luego se desvaneció en la noche. Dhrun y Glyneth se acostaron y se durmieron.

Poco antes de medianoche asomó la luna, arrojó un reflejo sobre el río y brilló sobre la cara de Glyneth, despertándola. Cálida y somnolienta escuchaba los grillos y las ranas, cuando a lo lejos oyó un tamborileo. El ruido creció y con él un retintín de

cadenas, y los chirridos del cuero de las sillas de montar. Glyneth se apoyó sobre el codo y vio a una docena de jinetes que se acercaban por la margen del río. Iban agazapados en las sillas, las capas al viento; el claro de luna alumbró las antiguas armaduras y los relucientes cascos de cuero negro. Uno de los jinetes, la cara hundida en la crin del caballo, se volvió para mirar a Glyneth. La luna le iluminó la cara pálida, y luego la fantasmal procesión desapareció. El tamborileo murió a lo lejos.

Glyneth se recostó en la hierba y al fin se durmió.

Al alba, se levantó en silencio y trató de arrancar una chispa a un trozo de pedernal que había encontrado, con el objeto de encender una fogata, pero no pudo.

Dhrun despertó. Soltó un grito sobresaltado, y pronto lo ahogó.

-Conque no era un sueño -dijo al cabo de un instante. Glyneth miró los ojos de Dhrun.

—Todavía se te ven los círculos dorados -dijo, dándole un beso-. Pero no te entristezcas, encontraremos un modo de curarte. ¿Recuerdas lo que te dije ayer? La magia da, la magia quita.

—Sin duda tienes razón -dijo Dhrun con voz hueca-. En todo caso, no puedo hacer nada. -Se puso de pie y casi de inmediato tropezó con una rama y se cayó. Estiró los brazos y se aferró a la cadena de donde colgaba su amuleto, provocando que ésta saltara por los aires.

Glyneth se le acercó corriendo.

—¿Estás herido? Oh, tu pobre rodilla. Esta piedra tan afilada te ha hecho sangrar.

—No te preocupes por la rodilla -gruñó Dhrun-. He perdido mi talismán. Se me soltó la cadena y ahora ha desaparecido.

—No escapará -dijo Glyneth en tono práctico-. Primero te vendaré la rodilla y luego encontraré el talismán.

Arrancó un jirón de tela de su enagua y lavó la herida con agua de un manantial.

—Dejaremos que esto se seque. Luego lo vendaré y te encontrarás mejor que nunca.

—¡Glyneth, busca mi talismán, por favor! No podemos postergarlo. Imagínate que lo encontrara un ratón.

—Se convertiría en el más valiente de los ratones. Los gatos y los búhos echarían a correr. -Palmeó la mejilla de Dhrun-. Pero lo encontraré... Debe de haber caído por aquí. -Se puso a andar a gatas, mirando palmo a palmo. Casi de inmediato vio el amuleto, pero el cabujón había golpeado contra una piedra y se había hecho trizas.

—¿Lo ves? -preguntó Dhrun con ansiedad.

—Creo que está en esta mata de hierba -Glyneth encontró un guijarro pequeño y liso y lo introdujo en el hueco. Ajustó el guijarro con una piedra más grande, metiéndolo dentro-. Aquí tienes. Déjame arreglar la cadena. -Apretó el eslabón torcido y colgó el amuleto del cuello de Dhrun, para su gran alivio-. Listo. Está como nuevo.

Los dos desayunaron ciruelas y continuaron caminando junto al río. El bosque se fue convirtiendo en un parque de arboledas separadas por prados donde altas hierbas ondeaban al viento. Llegaron a una cabaña desierta, un refugio para los pastores que se atrevían a llevar los rebaños a pastar tan cerca de los lobos y osos del bosque.

Después de varios kilómetros llegaron a una agradable casa de piedra de dos pisos, llena de jardineras bajo las ventanas superiores. Un cerco de piedra rodeaba un jardín de nomeolvides, pensamientos y escabiosas. En cada remate altas chimeneas se elevaban sobre la paja fresca y limpia. Más adelante se veía una aldea de casas de piedra gris apiñadas en un terreno pantanoso. Una mujer de vestido negro y delantal blanco desbrozaba el jardín. Se detuvo para mirar a Dhrun y Glyneth, ladeó la cabeza y siguió trabajando.

Cuando Glyneth y Dhrun se acercaron al portón, una rechoncha y bonita mujer madura salió al porche.

—Bien, niños, ¿qué hacéis tan lejos de casa?

—Me temo que somos vagabundos -respondió Glyneth-. No tenemos hogar ni familia.

La sorprendida mujer miró hacia el camino por donde habían venido.

—¡Pero si este camino no conduce a ninguna parte!

—Acabamos de atravesar el Bosque de Tantrevalles.

—¡Entonces un encanto os protege! ¿Cómo os llamáis? A mí me podéis llamar Melissa.

—Yo soy Glyneth y él es Dhrun. Las dríades le pusieron abejas en los ojos y ahora no puede ver.

-¡Ah, qué pena! A menudo son crueles. Ven aquí, Dhrun, y déjame ver tus ojos.

Dhrun se adelantó y Melissa estudió los anillos concéntricos de oro y ámbar.

-Conozco un par de trucos de magia, pero no tantos como una verdadera bruja, y no puedo hacer nada por ti.

—Tal vez puedas vendernos un poco de pan y queso -sugirió Glyneth-. Desde ayer sólo hemos comido ciruelas.

—Desde luego, y no tenéis que pagar nada. Didas, ¿dónde estás? ¡Aquí tenemos un par de niños hambrientos! Trae leche, mantequilla y queso. Entrad, niños. Creo que en la cocina encontraremos algo.

Una vez que Dhrun y Glyneth estuvieron sentados a la pulida mesa de madera, Melissa les sirvió pan y una suculenta sopa de oveja y cebada, luego un sabroso plato de pollo cocinado con azafrán y nueces, y al final queso y jugosas uvas verdes.

Melissa se sentó junto a ellos y bebió té de hojas de luisa. Sonreía al verlos comer.

—Veo que gozáis de buena salud -dijo-. ¿Sois hermanos?

—Casi -dijo Glyneth-. Pero en verdad no somos parientes. Ambos hemos sufrido contratiempos y nos creemos dichosos de estar juntos, pues ninguno de los dos

tiene a nadie más.

—Ahora estáis en Lejana Dahaut -dijo Melissa con voz tranquiliza dora-, fuera del espantoso bosque, y sin duda todo os irá mejor.

—Eso espero. Estamos muy agradecidos por esta maravillosa comida, pero no queremos molestar. Con tu permiso, seguiremos nuestro camino.

—¿Por qué tan pronto? Supongo que estáis cansados. Hay un bonito cuarto para Glyneth arriba, y una buena cama en la buhardilla para Dhrun. Cenaréis pan con leche y un par de pasteles, y luego podréis comer manzanas ante el fuego y contarme vuestras aventuras. Mañana, cuando estéis bien descansados, seguiréis vuestro camino.

Glyneth titubeó y miró a Dhrun.

—Quedaos -suplicó Melissa-. A veces me siento sola aquí, sin nadie más que la achacosa vieja Didas.

—No me importa quedarme -dijo Dhrun-. Tal vez puedas decir nos dónde encontrar a un mago poderoso, para extraer las abejas de mis ojos.

—Pensaré en ello, y también le preguntaré a Didas. Ella sabe un poco de todo.

—Temo que nos malcriarás -suspiró Glyneth-. Los vagabundos no deben aficionarse a la buena comida y las camas blandas.

—Sólo una noche. ¡Luego un buen desayuno, y en marcha!

—De nuevo agradecemos tu bondad.

—En absoluto. Me agrada que unos niños tan guapos alegren mi casa. Sólo os pido que no molestéis a Didas. Es muy vieja y un poco avinagra da, e incluso, lamento decirlo, extravagante. Pero si la dejáis en paz, no os molestará.

-Naturalmente, la trataremos con toda cortesía.

—No lo dudo, querida. ¿Por qué no vais afuera y disfrutáis del jardín hasta la hora de la cena?

—Gracias, Melissa.

Los dos salieron al jardín, donde Glyneth condujo a Dhrun de una flor a otra, para que disfrutara del aroma.

Al cabo de una hora de pasear y oler las plantas, Dhrun se aburrió y se tendió en la hierba para dormitar al sol, mientras Glyneth intentaba descifrar el misterio de un reloj de sol.

Alguien le hizo una señal desde un lado de la casa; Glyneth vio que era Didas, quien de inmediato le indicó que tuviera cautela, guardara silencio y se acercara.

Glyneth se le acercó despacio, pero se apresuró cuando Didas, impaciente, le indicó que lo hiciera.

-¿Qué te ha dicho Melissa de mí? -preguntó Didas. Glyneth titubeó, luego habló con franqueza.

-Nos ha dicho que no te molestáramos, que eras muy vieja y a me nudo irritable, e incluso un poco imprevisible.

Didas rió secamente.

-Esto tendrás oportunidad de juzgarlo por ti misma. Mientras tanto, escúchame

bien, niña. No bebas leche en la cena. Yo distraeré a Melissa. Mientras ella habla conmigo arroja la leche en la pila, luego finge que has terminado. Después de la cena di que estás muy cansada y que te gustaría ir a la cama. ¿Entiendes?

-Sí.

—Si no me haces caso, correrás peligro. Esta noche, cuando la casa esté en silencio, y Melissa esté en su taller, te daré explicaciones. ¿Lo harás?

—Sí. A decir verdad, no pareces avinagrada ni extravagante.

—Así me gusta. Hasta luego, entonces. Ahora debo seguir desbrozan do el jardín. Estas malezas crecen apenas las arranco.

Pasó la tarde. Al caer el sol, Melissa los llamó para cenar. En la mesa de la cocina puso una hogaza crujiente, mantequilla y una fuente de setas en salmuera. Ya había servido la leche para Glyneth y Dhrun; también había una jarra por si querían más.

—Sentaos, niños -dijo Melissa-. ¿Tenéis las manos limpias? Bien, comed todo lo que queráis, y bebed la leche. Es buena y fresca.

—Gracias, Melissa.

Desde el cuarto contiguo llegó la voz de Didas.

—¡Melissa, ven en seguida! Quiero hablar contigo.

—Más tarde, Didas, más tarde. -Pero Melissa se levantó y caminó hasta la puerta. En un instante Glyneth vació las dos tazas de leche.

—Finge que bebes de la taza vacía -le susurró a Dhrun.

Cuando Melissa regresó, tanto Glyneth como Dhrun aparentaban beber leche de sus tazas.

Melissa no dijo nada, sino que dio media vuelta y no les prestó más atención.

Glyneth y Dhrun comieron una rebanada de pan con mantequilla, luego Glyneth simuló un bostezo.

—Estamos cansados, Melissa. SÍ no te importa, nos gustaría ir a acostarnos.

—¡Desde luego, Glyneth! Lleva a Dhrun hasta su cama, y tú ya sabes dónde está tu cuarto.

Glyneth, vela en mano condujo a Dhrun hasta la buhardilla. Éste preguntó dubitativo:

—¿No tienes miedo de estar sola?

—Un poco, pero no mucho.

—Ya no puedo luchar -se lamentó Dhrun-. Aun así, si te oigo gritar acudiré.

Glyneth bajó a su cuarto y se tendió en la cama con la ropa puesta. Poco después apareció Didas.

—Ahora está en su taller. Tenemos unos segundos para hablar. Ante todo, debo decirte que Melissa, como se hace llamar, es una bruja perversa. Cuando yo tenía quince años, me dio leche drogada para beber, luego se transfirió a mi cuerpo, el que usa hoy. Yo, una niña de quince años, quedé alojada en el cuerpo que usaba Melissa: una mujer de unos cuarenta años. Eso ocurrió hace veinticinco años. Esta noche

cambiará mi cuerpo de cuarenta años por el tuyo. Tú serás Melissa y ella será Glyneth, sólo que ella te dominará y terminarás tus días como su esclava, tal como yo. Dhrun tendrá que trabajar acarreando agua desde el río hasta el huerto. Ahora está en el taller preparando la magia.

—¿Cómo podemos detenerla? -preguntó Glyneth con voz trémula.

—Quiero hacer algo más que detenerla -escupió Didas-. ¡Quiero destruirla!

—Yo también... ¿pero cómo?

—Ven conmigo, deprisa.

Didas y Glyneth corrieron hacia la pocilga. Había un cerdo joven tendido en una sábana.

-Lo he lavado y drogado -dijo Didas-. Ayúdame a llevarlo arriba. Una vez en el cuarto de Glyneth, vistieron al cerdo con una bata y

una cofia, y lo pusieron en la cama, de cara a la pared.

-¡Depnsa! -susurró Didas-. Ella llegará pronto. ¡Entremos en el armario!

Apenas habían cerrado la puerta cuando oyeron pasos en la escalera. Melissa, con un vestido rosa y una vela roja en cada mano, entró en el cuarto.

Un par de incensarios colgaban de unos ganchos sobre la cama; Melissa les acercó la llama y ambos despidieron un humo acre. Melissa se acostó en la cama junto al cerdo. Colocó una barra negra entre su cuello y el cuello del cerdo, y luego pronunció un encantamiento:

¡Yo en ti,
tú en mí!
¡Pronto, deprisa, cambiemos así!
¡Bezadiah!

El cerdo chilló de pronto al encontrarse en el cuerpo no drogado de Melissa. Didas saltó del armario, arrastró al cerdo al suelo, y empujando a la antigua Melissa a la pared se recostó junto a ella. Puso la barra negra sobre su cuello y el de Melissa. Inhaló el humo de los incensarios y pronunció el encantamiento:

¡Yo en ti,
tú en mí!
¡Pronto, deprisa, cambiemos así!
¡Bezadiah!

De inmediato el cuerpo de la vieja Didas emitió los chillidos del asustado cerdo. Melissa se levantó de la cama y le habló a Glyneth:

—Calma, niña. Todo está hecho. He vuelto a mi propio cuerpo. Me han arrebatado mi juventud y mis años mozos, y nadie podrá devolvérmelos. Ahora ayúdame. Primero llevaremos a la antigua Didas a la pocilga, donde al menos se sentirá segura. Es un cuerpo viejo y enfermo y pronto morirá.

—Pobre cerdo -murmuró Glyneth.

Llevaron a la criatura que antes era conocida como Didas a la pocilga y la ataron a un poste. Luego, al regresar a la alcoba, arrastraron el cuerpo del cerdo, que empezaba a reaccionar. Melissa lo ató a un árbol fuera de la casa y luego le arrojó una olla de agua fría.

El cerdo despertó de inmediato. Intentó hablar, pero su lengua y su cavidad bucal volvían incomprensibles los sonidos. Se puso a gemir de terror y pesadumbre.

-Toma ya, bruja -dijo la nueva Melissa-. No sé cómo luzco a través de tus ojos de cerdo, ni cuánto puedes oír con tus orejas, pero tus días de brujería han terminado.

A la mañana siguiente Glyneth despertó a Dhrun y le contó los episodios de la noche anterior. Dhrun sintió pena por no haber participado, pero contuvo la lengua.

La legítima Melissa preparó un desayuno de perca frita, recién cogida del río. Mientras Dhrun y Glyneth comían llegó el ayudante del carnicero.

—Melissa, ¿tienes algo para vender?

—Claro que sí. Un buen cerdito de un año, que no necesito. Lo encontrarás atado a un árbol en el fondo. No prestes atención a sus extraños gruñidos. Arreglaré cuentas con tu amo en mi próxima visita al pueblo.

—De acuerdo, Melissa. Vi el animal al llegar y parece estar en excelentes condiciones. Con tu permiso, continuaré con mis tareas. -El chico del carnicero se marchó y desde la ventana le vieron arrastrar el cerdo por el camino.

Casi inmediatamente después, Glyneth dijo cortésmente:

—Creo que nosotros también deberíamos marcharnos, pues hoy debemos viajar mucho.

—Haced lo que os parezca -dijo Melissa-. Hay mucho trabajo que hacer, de lo contrario os pediría que os quedarais más tiempo. Un momento. -Se fue de la habitación y pronto regresó con una moneda de oro para Dhrun y otra para Glyneth-. Por favor, no me deis las gracias. Estoy abrumada de felicidad por conocer nuevamente mi propio cuerpo, que fue sometido a tan mal uso.

Por temor a perturbar la fuerza mágica que residía en la vieja cartera, guardaron las monedas de oro en la cintura de los pantalones de Dhrun. Luego se despidieron de Melissa y siguieron viaje por carretera.

—Ahora que estamos a salvo, fuera del bosque, podemos empezar a hacer planes -dijo Glyneth-. Primero, encontraremos a un hombre sabio, que nos dirigirá hacia uno aún más sabio, que nos conducirá hacia el primer sabio del reino, y él ahuyentará las abejas de tus ojos. Y luego...

—¿Y luego qué?

—Aprenderemos lo que podamos sobre príncipes y princesas, y quién puede tener un hijo llamado Dhrun.

—Me contentaré con sobrevivir a siete años de mala suerte.

—Cada cosa a su tiempo. Ahora, en marcha. ¡Adelante, un paso, otro, otro! Allí está la aldea, y si hemos de creer en esa señal, se llama Wookin.

Delante de la posada de la aldea, un viejo sentado en un banco mondaba

largos rizos claros de un trozo de aliso verde. Glyneth se le acercó con timidez.

-Señor, ¿quién es considerado el hombre más sabio de Wookin? El viejo reflexionó durante el tiempo requerido para rasurar dos exquisitos rizos de madera de aliso.

—Daré una respuesta franca. Ten en cuenta que Wookin parece plácida y tranquila, pero el bosque de Tantrevalles se yergue a poca distancia. Una malvada bruja vive a un kilómetro camino arriba y arroja su sombra sobre Wookin. La aldea más cercana es Lumarth, a una distancia de seis kilómetros. Cada uno de estos kilómetros está dedicado a la memoria del salteador que hace tan sólo una semana hizo suyo ese kilómetro bajo el liderazgo de Janton Cortagargantas. La semana pasada los seis se reunieron para celebrar el santo de Janton, y fueron capturados por Núminante el Captor de Ladrones. En la Encrucijada de los Tres Kilómetros descubrirás nuestro hito más célebre y más curioso, el viejo Seis-de-un-Trago. Directamente al norte, apenas fuera de la aldea, hay un con junto de dólmenes, dispuestos para formar el Laberinto-Adentro-Afuera, cuyo origen se desconoce. En Wookin residen un vampiro, un comedor de veneno, y una mujer que conversa con las serpientes. Wookin debe ser la aldea más variada de Dahaut. He sobrevivido aquí ochenta años. ¿Qué más se necesita para declararme el hombre más sabio de Wookin?

—Señor, pareces ser el hombre que buscamos. Este muchacho es el príncipe Dhrun. Las dríades enviaron abejas doradas para colocarle círculos zumbones en los ojos, y está ciego. Dinos quién puede curarlo o, en caso contrario, a quién podemos preguntar.

—No puede recomendar a nadie que esté cerca. Es magia de hadas y se debe curar con un hechizo de hadas. Busca a Rhodion, rey de las hadas, que lleva un sombrero verde con una pluma roja. Apodérate de su sombrero y él tendrá que hacer lo que le pidas.

—¿Cómo podemos encontrar al rey Rhodion? De verdad, es muy importante.

—Ni siquiera el hombre más sabio de Wookin conoce la respuesta a ese acertijo. A menudo visita las grandes ferias, donde compra cintas, cardenchas y otras bagatelas. Una vez lo vi en la Feria de Tinkwood, un alegre y viejo caballero a lomos de una cabra.

—¿Siempre monta una cabra? -preguntó Glyneth.

—Rara vez.

—¿Entonces cómo se lo reconoce? En las ferias hay cientos de alegres caballeros.

El viejo rasuró un rizo de su rama de aliso.

—Sin duda, ése es el eslabón débil del plan -dijo-. Tal vez un hechicero os sea más útil. Está Tamurello de Pároli, y Quatz, junto a Lullwater. Tamurello exigirá un trabajo agobiante, que requerirá una visita a los confines de la tierra: un nuevo defecto en el plan. En cuanto a Quatz, está muerto. Si tienes algún medio para resucitarlo, creo que se compro metería a cualquier cosa.

—Tal vez -dijo Glyneth con desánimo-. ¿Pero cómo...?

-Ya, ya. Has notado el defecto. Aun así, quizá se solucione con un plan astuto. Eso digo yo, el hombre más sabio de Wookin.

Una matrona de cara severa salió de la posada.

—¡Ven, abuelo! Es la hora de la siesta. Luego podrás permanecer despierto un par de horas esta noche, pues la luna despunta tarde.

—Bien, bien. La luna y yo somos viejos enemigos -le explicó a Glyneth-. La malvada luna envía rayos de hielo para congelarme la médula, y yo me esfuerzo para evitarlos. Planeo hacer una gran trampa para la luna en aquella colina, y cuando la luna venga a caminar, espiar y atisbar para encontrar mi ventana, echaré el cerrojo y ya mi leche no se cuajará en las noches de luna.

—Ya es hora, abuelo. Despídete de tus amigos y ven a tomar la sopa de pata de vaca.

Dhrun y Glyneth se alejaron de Wookin en silencio.

—Buena parte de lo que dijo parecía sensato -dijo al fin Dhrun.

—Eso me pareció -dijo Glyneth.

Más allá de Wookin, el río Murmeil viraba hacia el sur, y el camino atravesaba una región de bosques y de sembradíos de cebada, centeno y forraje. Plácidas granjas dormitaban a la sombra de robles y olmos, todas construidas con el basalto gris de la zona y con techos de paja. , Dhrun y Glyneth caminaron un kilómetro, luego otro, cruzándose con tres viajeros en total: un niño que llevaba caballos; un arriero con un rebaño de cabras y un latonero ambulante. Por el aire llegaba un hedor cada vez más fuerte: primero en hálitos y ráfagas, luego con una intensidad violenta y repentina, tan penetrante que Glyneth y Dhrun se pararon en seco en la carretera.

Glynet tomó la mano de Dhrun.

-Ven, caminaremos deprisa y así lo dejaremos atrás pronto.

Los dos trotaron camino arriba, conteniendo el aliento para no sentir esa pestilencia. Cien metros después llegaron a una encrucijada con una horca al lado. Un letrero, que señalaba a este y oeste, norte y sur, rezaba:

BLANDWALLOW: 3 - TUMBY: 2 WOOKIN: 3 - LUMARTH: 3

Seis hombres muertos colgaban del patíbulo recortándose contra el cielo.

Glyneth y Dhrun pasaron deprisa, pero se detuvieron de nuevo. En un tronco bajo estaba sentado un hombre alto y delgado de cara larga y delgada. Vestía ropa oscura pero no llevaba sombrero; el pelo, ennegrecido y lacio, se le pegaba al cráneo angosto.

Glyneth pensó que tanto las circunstancias como el hombre eran siniestras y habría seguido de largo sin nada más que un cortés saludo, pero el hombre alzó un largo brazo para detenerlos.

—Por favor, queridos, ¿qué noticias hay de Wookin? Mi vigilia ha durado tres días y estos caballeros murieron con el cuello inusitadamente duro.

—No oímos noticias, señor, salvo la referente a la muerte de seis bandidos, que ya debes conocer.

—¿Por qué esperas? -preguntó Dhrun, con conmovedora simplicidad.

—¡Jauí! -rió agudamente el hombre flaco-. Una teoría propuesta por los sabios

asegura que cada nicho de la estructura social, por estrecho que sea, encuentra quien lo llene. Confieso que tengo una ocupación tan específica que ni siquiera ha adquirido un nombre. Para decirlo con simpleza, espero bajo el patíbulo hasta que cae el cadáver, y entonces tomo posesión de las ropas y pertenencias valiosas. Encuentro poca competencia en este campo. Es una tarea aburrida, y nunca me volveré rico, pero al menos es honesta y tengo tiempo para soñar.

—Interesante -dijo Glyneth-. Que tengas suerte.

—Un momento. -El hombre estudió las rígidas siluetas colgantes-. Creí que hoy tendría al número dos-. Tomó una herramienta que estaba apoyada contra el patíbulo: una vara larga con punta bifurcada. Tanteó la cuerda por encima del nudo y la sacudió con fuerza. El cadáver quedó colgado como antes-. Mi nombre, por si queréis saberlo, es Nhabod, y a veces me conocen como Nab el Angosto.

—Gracias. Ahora, si no te importa, seguiremos nuestro camino.

—¡Esperad! Voy a decir algo que os puede resultar interesante. Allí, número dos en orden, cuelga el viejo Tonker el carpintero, que metió dos clavos en la cabeza de su madre: cuello duro hasta el final. Mirad -señaló con la vara, y su voz adquirió un tono didáctico- la magulla dura roja. Esto es común y habitual en los primeros cuatro días. Luego aparece una mancha carmesí, seguida por esa palidez de tiza, que indica que el objeto está por caer. Por estos indicios he intuido que Tonker es taba maduro. Bien, suficiente por hoy. Tonker caerá mañana y después de él Pilbane el bailarín, quien asaltó en los caminos durante trece años, y hoy estaría asaltando si Numinante el Captor de Ladrones no lo hubiera descubierto dormido y Pilbane no hubiera bailado su última jiga. Luego está Kam el granjero. Un leproso pasó ante sus seis hermosas vacas lecheras, en esta misma encrucijada, y las seis se secaron. Como es ilegal derramar sangre de leproso, Kam lo empapó con aceite y le pren dió fuego. Se dice que el leproso llegó de aquí a Lumarth en sólo catorce zancadas. Numinante interpretó la ley con un exceso de rigor y ahora Kam cuelga en el aire. El número seis es Bosco, cocinero de buena reputación. Durante muchos años sufrió las afrentas del noble y viejo Tremoy. Un día, con espíritu maligno, orinó la sopa de su señor. ¡Ay! Tres camareros y el repostero fueron testigos. ¡Ay! Allí cuelga Bosco.

-¿Y el siguiente? -preguntó Glyneth, interesada contra su voluntad. Nab el Angosto tocó los pies oscilantes con su vara.

-Éste es Pirriclaw, un salteador de extraordinaria percepción. Podía mirar a un probable cliente... así... -bajó la cabeza y clavó los ojos en Dhrun-, o así. -Clavó la misma mirada penetrante en Glyneth-. Al instante adivinaba el lugar donde su cliente llevaba sus pertenencias, y era una habilidad muy útil. -Nab ladeó la cabeza, lamentando el falle cimiento de un hombre tan talentoso.

Dhrun se llevó la mano al cuello, para asegurarse de que su amuleto estuviera seguro; casi sin pensarlo, Glyneth se tocó el corpiño donde había escondido la cartera mágica.

Nab el Angosto, que aún miraba el cadáver, no pareció darse cuenta.

—¡Pobre Pirriclaw! Numinante lo capturó en la flor de la vida, y ahora espero sus ropas... y con ansiedad, debo añadir. Pirriclaw sólo vestía lo mejor y exigía triple costura. Tiene mi estatura, y tal vez yo mismo use las prendas.

—¿Quién es el último cadáver?

—¿Él? No vale mucho. Borceguíes, ropas remendadas tres veces y carentes de todo estilo. Este patíbulo se conoce como Seis-de-un-Trago. Tanto la ley como la costumbre prohíben que se cuelgue a cinco o a cuatro o tres o dos o uno de esa antigua viga. Un fugitivo desgraciado llamado Yoder Orejas Grises robó huevos a la gallina negra de la viuda de Hod, y Numinante decidió usarlo como ejemplo, y así puso un sexto para Seis-de-un-Trago. Y por primera vez en su vida Yoder Orejas Grises cumplió una función. Fue a la muerte, si no feliz, al menos como un hombre cuya vida brinda un servicio final, cosa que no todos podemos afirmar.

Glyneth asintió dubitativamente. Los comentarios de Nab se estaban volviendo demasiado líricos, y ella se preguntó si no se estaría divirtiendo a costa de ambos. Tomó el brazo de Dhrun.

—¡Ven! Aún nos faltan tres kilómetros para Lumarth.

—Tres kilómetros seguros, ahora que Numinante ha limpiado el camino -dijo Nab el Angosto.

—Una última pregunta. ¿Puedes decirnos dónde hay una feria donde se reúnan hombres sabios y magos?

—Por supuesto. Cincuenta kilómetros después de Lumarth está la ciudad de Avellanar, donde una feria evoca los festivales de los druidas. ¡Estad allí en dos semanas, cuando los druidas celebran Lugrasad!

Glyneth y Dhrun continuaron la marcha. A ochocientos metros un salteador alto y delgado salió de una mata de zarzamoras. Llevaba una capa larga y negra, un sombrero chato y negro de ala muy ancha, y un

paño también negro le tapaba toda la cara salvo los ojos. En la mano izquierda empuñaba una daga.

-¡Alto! -gritó-. ¡Dadme vuestras pertenencias u os cortaré la garganta de oreja a oreja!

Se acercó a Glyneth, le hundió la mano en el corpiño y le arrancó la cartera de su cálido escondrijo entre ambos senos. Luego se volvió a Dhrun y blandió la daga.

—¡Tus bienes, rápido!

—Mis bienes no te interesan.

—¡Claro que sí! Me declaro poseedor del mundo y de todos sus frutos. Quien usa mis bienes sin permiso provoca la más intensa de mis iras. ¿No es esto justicia?

Dhrun, desconcertado, no supo qué responder. Entretanto el salteador le arrebató el amuleto del cuello.

-¿Qué es esto? Bien, lo averiguaremos más tarde. Ahora seguid vuestro camino humildemente, y tened más cuidado en el futuro.

Glyneth, en hosco silencio, y Dhrun, sollozando de rabia, continuaron la marcha precedidos de una gran risotada.

-¡Jauí!

Luego el salteador se perdió entre las matas.

Una hora después, Glyneth y Dhrun llegaron a la aldea Lumarth. Fueron de inmediato a la posada del Ganso Azul, donde Glyneth preguntó dónde podía encontrar a

Numinante el Captor de Ladrones.

—Por los caprichos de Fortunatus, encontraréis a Numinante en el comedor, bebiendo cerveza de un cuenco del tamaño de su cabeza.

—Gracias, señor. -Glyneth entró en el comedor con cautela. En otras posadas la habían sometido a indignidades: besos ebrios, palmadas en las nalgas, sonrisas y cosquillas. En el mostrador había un hombre de estatura mediana, con aire de delicada sobriedad desmentido por el tazón del que bebía su cerveza.

Glyneth se le acercó confiadamente. Este no parecía un hombre que se tomara libertades.

—¿Eres Numinante?

—¿Qué quieres, muchacha?

—Quiero denunciar un delito.

—Habla. Ése es mi oficio.

—En la encrucijada conocimos a un tal Nhabod, o Nab el Angosto, quien esperaba que cayeran los cadáveres para quitarles la ropa. Hablamos un rato, luego seguimos nuestro camino. A menos de un kilómetro, salió del bosque un salteador que nos quitó todo lo que teníamos.

—Querida mía -dijo Numinante-, quien os robó fue nada menos que el gran Janton Cortagargantas. La semana pasada colgué a seis de

sus compinches. Él quería quitarles los zapatos para su colección. La ropa le importa un bledo.

—Pero nos habló de Tonker el carpintero, Bosco el cocinero, el ladrón Pirriclaw y otro cuyo nombre no recuerdo...

—Es posible. Asolaban la campiña con Janton, como una jauría de perros salvajes. Pero Janton abandonará esta región para instalarse en otra parte. Algún día lo colgaré también, pero... debemos gozar de estos placeres cuando se presentan.

—¿No puedes enviar una partida a buscarlo? -preguntó Dhrun-. Cogió mi amuleto y nuestra cartera de dinero.

—Podría -dijo Numinante-, ¿pero de qué serviría? Tiene escondrijos por todas partes. De momento, lo único que puedo hacer es alimentaros a expensas del rey. ¡Enríe! Ofrece a estos niños la mejor comida. Una de esas gordas gallinas del espetón, una buena tajada de carne y otra de pastel, con sidra para digerirlo.

—Al instante, Numinante.

—Una cosa más -dijo Glyneth-. Como ves, las hadas del bosque han cegado a Dhrun. Nos aconsejaron que buscáramos a un mago que solucionara el problema. ¿Puedes sugerirnos a alguien que pueda ayudarnos?

Numinante bebió un buen trago de cerveza.

—Sé de tales personas -dijo tras reflexionar-, pero sólo de oídas. En este caso no puedo ayudaros, pues no sé nada de magia, y sólo los magos conocen a otros magos.

—Janton sugirió que visitáramos la feria de Avellanar y averiguáramos allí.

—Es un buen consejo... a menos que se proponga asaltaros de nuevo en el camino. Veo que Enríe os ha servido una buena comida. Disfrutadla.

Abatidos, Dhrun y Glyneth siguieron a Enric hasta la mesa que les había preparado. Aunque les ofrecía lo mejor, no le encontraban sabor a la comida. Vanas veces Glyneth abrió la boca para decirle a Dhrun que sólo había perdido un vulgar guijarro, que su piedra mágica se había hecho trizas, pero tantas otras la cerró, avergonzada de confesar su engaño.

Enric les indicó el camino a Avellanar.

—Id colma arriba y valle abajo durante veinticinco kilómetros, luego atravesad el bosque de Wheary y las Tierras Flacas, pasando las Colinas Lejanas, después seguid el río Sham hasta Avellanar. Tardaréis unos cuatro días. Me imagino que no tenéis mucho dinero.

—Tenemos dos coronas de oro, señor.

—Permitidme cambiar una por dos florines y peniques y tendréis me nos dificultades.

Con ocho florines de plata y veinte peniques de cobre tintineando en una pequeña bolsa de paño, y con una sola corona de oro a salvo en el pantalón de Dhrun, ambos emprendieron el camino hacia Avellanar.

Cuatro días después, hambrientos y doloridos, Dhrun y Glyneth llegaron a Avellanar. No habían tenido contratiempos salvo por un episodio cerca de la aldea Maude. A medio kilómetro de la ciudad oyeron quejidos que venían de la zanja del borde del camino. Corrieron a mirar y descubrieron a un hombre viejo y tullido que se había desviado de la carretera y había caído en una mata de bardana.

Dhrun y Glynet lo sacaron de allí con gran esfuerzo y lo llevaron hasta la aldea, donde se desplomó en un banco.

—Gracias, niños -dijo-. Si he de morir, mejor aquí que en una zanja.

—¿Pero por qué debes morir? -preguntó Glyneth-. He visto gentes vivas en peores condiciones.

—Tal vez, pero estaban rodeadas por seres queridos o eran capaces de trabajar. Yo no tengo un cobre y nadie me contrata, así que moriré.

Glyneth llevó a Dhrun aparte.

—No podemos abandonarlo aquí.

—Tampoco podemos llevarlo -dijo Dhrun con voz hueca.

—Lo sé. Mucho menos podría irme dejándolo allí, desesperado.

—¿Qué quieres hacer?

—Sé que no podemos ayudar a todos los que encontramos, pero podemos ayudar a esta persona.

-¿La corona de oro? -Sí.

Dhrun, sin decir palabra, extrajo la moneda del pantalón y se la dio a Glyneth. Ella se la llevó al viejo.

—Es todo lo que podemos darte, pero te ayudará por un tiempo.

—¡Mis bendiciones para ambos!

Dhrun y Glyneth fueron a la posada y descubrieron que todos los cuartos estaban ocupados.

-El depósito del establo está lleno de heno fresco, y podéis dormir allí por un penique. Si me ayudáis una hora en la cocina, os daré de comer.

En la cocina, Dhrun peló habichuelas y Glyneth fregó ollas hasta que el posadero entró.

-¡Está bien, está bien! Veo mi reflejo en ellas. Venid, os habéis gana do la cena.

Los llevó a una mesa en un rincón de la cocina y les sirvió primero una sopa de puerros y lentejas, luego trozos de cerdo asado con manzanas, pan y salsa, y de postre un melocotón a cada uno.

Se fueron de la cocina cruzando el comedor, donde parecía haber una gran celebración. Tres músicos con tambores, un caramillo y un doble laúd tocaban alegres canciones. Entre los presentes, Glyneth descubrió al viejo tullido a quien habían dado la moneda de oro. Ahora estaba ebrio y bailaba enérgicamente alzando ambas piernas en el aire. Luego abrazó a la camarera y ambos bailaron una danza extravagante de un lado a otro del salón. El viejo ceñía la cintura de la camarera con un brazo y con el otro alzaba un cuenco de cerveza.

—¿Quién es ese viejo? -preguntó Glyneth a uno de los curiosos-. Cuando lo vi por última vez estaba moribundo.

—Es Ludolf el pícaro y está tan moribundo como tú o como yo. Se va de la ciudad, se instala cómodamente junto al camino. Cuando pasa un viajero, se pone a gemir lastimeramente, y a veces los viajeros lo traen a la ciudad. Ludolf lloriquea y se queja hasta que el viajero le da un par de monedas. Hoy debe de haber encontrado a un dignatario de las Indias.

Entristecida, Glyneth condujo a Dhrun al establo, y subieron por la escalera hasta el pajar. Allí contó a Dhrun lo que había visto en el comedor. Éste se enfureció. Apretó los dientes y arqueó las comisuras de la boca.

-¡Desprecio a los mentirosos y embaucadores! Glyneth rió de mala gana.

—Dhrun, no nos amarguemos. No diré que aprendimos una lección, porque es posible que mañana hagamos lo mismo.

—Con muchas más precauciones.

—Es verdad. Pero al menos no tenemos por qué avergonzarnos de nosotros mismos.

De Maude a Avellanar el camino los llevó por un variado paisaje de bosque y campo, montaña y valle, pero no sufrieron daños ni sobresaltos, y llegaron a Avellanar al mediodía del quinto día de viaje. El festival aún no había comenzado, pero ya estaban construyendo puestos, pabellones y plataformas.

Glyneth, de la mano de Dhrun, evaluó las actividades.

—Parece que aquí habrá más mercaderes que gente común. Quizá se vendan cosas entre ellos. Es verdaderamente alegre, con todos los martillazos y banderas.

—¿Qué es ese olor tan delicioso? -preguntó Dhrun-. Me recuerda el hambre

que tengo.

—A unos veinte metros un hombre con sombrero blanco está friendo salchichas. Admito que el olor es tentador... pero sólo tenemos siete florines y algunos peniques, y espero conservarlos hasta que podamos ganar más dinero.

-¿El vendedor de salchichas vende mucho? Parece que no.

—Entonces tratemos de conquistarle clientes.

—Muy bien, ¿pero cómo?

—Con esto. -Dhrun extrajo su gaita.

—Buena idea. -Glyneth condujo a Dhrun hasta el puesto. Ahora toca -susurró-. ¡Valientes melodías, alegres melodías, hambrientas melodías!

Dhrun se puso a tocar, al principio lenta y tímidamente, y luego sus dedos parecieron moverse por sí solos, volando sobre el instrumento, que emitió adorables y estridentes melodías. La gente se detenía a escuchar alrededor del puesto, y muchos compraban salchichas, así que el vendedor estuvo muy atareado.

Al rato Glyneth se acercó al vendedor.

—Por favor, ¿puedes darnos salchichas? Tenemos mucha hambre. Después de comer, tocaremos otra vez.

—A mi entender, es un buen trato. -El vendedor les dio pan y salchichas fritas, y Dhrun tocó de nuevo: jigas y toda clase de danzas que ha cían vibrar los talones y temblar la nariz con el aroma de las salchichas fritas. Al cabo de una hora, el vendedor había agotado toda su mercancía, por lo que Glyneth y Dhrun se alejaron del puesto.

A la sombra de un carromato había un hombre alto y joven de hombros fuertes y anchos, piernas largas, nariz grande y ojos claros y grises. Tenía pelo lacio de color arena, pero no llevaba ni barba ni bigote. Cuando Glyneth y Dhrun pasaron junto a él, se les acercó.

—Me ha gustado mucho tu música -le dijo a Dhrun-. ¿Dónde adquiriste tanta habilidad?

—Es un don de las hadas de Thripsey Shee. Me dieron la gaita, una cartera con dinero, un amuleto para el valor y siete años de mala suerte. He perdido la cartera y el amuleto, pero conservo la gaita y la mala suerte, que me sigue como un mal olor.

—Thripsey Shee está lejos, en Lyonesse. ¿Cómo habéis llegado aquí?

—Viajamos a través del gran bosque -dijo Glyneth-. Dhrun descubrió a unas dríades que se estaban bañando desnudas. Enviaron abejas mágicas a sus ojos y ahora no puede ver, hasta que ahuyentemos las abejas.

—¿Y cómo pensáis hacerlo?

—Nos aconsejaron que buscáramos a Rhodion, rey de las hadas, y cogiéramos su sombrero, lo cual lo obligaría a hacer nuestra voluntad.

—Es un buen consejo. Pero antes debéis encontrar al rey Rhodion, lo cual no es sencillo.

—Se dice que frecuenta las ferias: un alegre caballero con sombrero verde -dijo Glyneth-. Ya es algo para empezar.

—Ya lo creo... ¡Mirad! ¡Allá va uno! ¡Y aquí viene otro!

—No creo que ninguno de ellos sea el rey Rhodion -dijo dubitativamente Glyneth-. Por cierto, no es ese borracho, aunque es el más alegre de los dos. En todo caso, tenemos otro consejo: buscar la ayuda de un archimago.

-De nuevo, ese consejo es más fácil de dar que de seguir. Los magos se esfuerzan por aislarse de lo que de otro modo sería una incesante pro cesión de suplicantes. -Mirándoles las caras abatidas, añadió-: Aun así, puede haber un modo de evitar estas dificultades. Me presentaré. Soy el doctor Fidelms. Recorro Dahaut en este carromato tirado por dos caballos milagrosos. El letrero del flanco explica mi ocupación.

Glyneth leyó:

DOCTOR FIDELIUS

Gran gnóstico, vidente, mago CURO LAS RODILLAS FLOJAS

Analizo y resuelvo misterios; pronuncio encantamientos en idiomas conocidos y desconocidos. Especialista en analgésicos, emplastos, roborantes y despumáticos. Tinturas para aliviar la náusea, la picazón, el dolor, el malestar, la caspa, las bubas y úlceras.

ESPECIALIDAD EN RODILLAS FLOJAS

Glyneth, mirando al doctor Fidelius, preguntó tentativamente:

—¿De veras eres mago?

—Claro que sí -dijo el doctor Fidelius-. ¡Mira esta moneda! La tengo en mi mano y... de repente, ¿dónde está la moneda?

—En tu otra mano.

—No. Ahí está, en tu hombro. ¡Y mira! ¡Tienes otra en tu otro hombro! ¿Qué dices a esto?

—Maravilloso. ¿Puedes curar los ojos de Dhrun? El doctor Fidelius negó con la cabeza.

—Pero conozco a un mago que puede hacerlo y, según creo, lo hará.

—¡Fantástico! ¿Nos llevarás a él?

De nuevo el doctor Fidelius negó con la cabeza.

—Ahora no. Tengo asuntos urgentes en Dahaut. Luego visitaré a Murgen el mago.

—¿Podemos encontrar a ese mago sin tu ayuda? -preguntó Dhrun.

—Jamás. El camino es largo y peligroso, y él protege bien su intimidad.

—¿Los asuntos de Dahaut te llevarán mucho tiempo? -preguntó tímidamente Glyneth.

—Lo ignoro. Tarde o temprano un hombre visitará mi carromato, y luego...

—¿Y luego qué?

—Supongo que luego visitaremos a Murgen el mago. Mientras tanto venid conmigo. Dhrun tocará la gaita para atraer gente, Glyneth venderá emplastos, polvos y amuletos, y yo observaré la multitud.

—Eres muy generoso -dijo Glyneth-, pero ni Dhrun ni yo sabemos nada de medicina.

—¡No importa! Soy un charlatán. Mis remedios son inútiles, pero los vendo a bajo precio y habitualmente dan tanto resultado como si los hubiera prescrito el mismo Hyrcomus Galienus. Olvidad vuestras prevenciones, si las tenéis. Las ganancias no son suculentas pero siempre come remos buena comida y beberemos buen vino, y cuando llueva estaremos protegidos dentro del carromato.

—Las hadas me condenaron a siete años de mala suerte -murmuró Dhrun-. Puedo contagiarte a ti y a tus negocios.

—Dhrun vivió la mayor parte de su vida en un castillo de hadas hasta que lo echaron con la maldición sobre su cabeza -explicó Glyneth.

—Fue el trasgo Falael quien lo provocó -dijo Dhrun-, cuando yo me iba. Se la devolvería si pudiera.

—La maldición debe conjurarse -declaró el doctor Fidelius-. Tal vez convendría buscar al rey Rhodion, después de todo. Si tocas tu gaita mágica, sin duda se acercará a escuchar.

—¿Y entonces? -preguntó Glyneth.

—Debéis quitarle el sombrero. Rugirá y amenazará, pero al fin hará vuestra voluntad.

Glyneth reflexionó con el ceño fruncido.

—Parece rudo robarle el sombrero a un extraño -dijo-. Si me equivoco, el caballero rugirá y me amenazará, y luego me perseguirá, me atrapará y me dará una paliza.

—Desde luego, eso es posible -convino Fidelius-. Como ya he dicho, muchos caballeros alegres usan sombrero verde. Aun así, se puede reconocer al rey Rhodion por tres indicios. Primero, sus orejas no tienen lóbulos y son puntiagudas.. Segundo, sus pies son largos y estrechos, con largos dedos. Tercero, sus dedos están unidos por membranas, como las de una rana, y tienen uñas verdes. Además, se dice que cuando uno se le acerca, despide olor, no a sudor y ajo, sino a azafrán y amento de sauce. Por tanto, Glyneth, debes permanecer alerta. Yo también estaré observando, y es posible que entre ambos nos adueñemos del sombrero de Rhodion.

Glyneth abrazó a Dhrun y le besó la mejilla.

—¿Has oído? Debes tocar lo mejor que puedas y tarde o temprano el rey Rhodion se acercará. Luego nos desharemos de tus siete años de mala suerte.

—Sólo la buena suerte lo atraerá. Así que tendré que esperar siete años. Para entonces seré viejo y achacoso.

—¡Dhrun, no seas ridículo! La buena música siempre derrota la mala suerte, no lo olvides.

—Estoy de acuerdo con eso -dijo el doctor Fidelius-. Ahora, venid conmigo.

Tenemos que hacer algunos cambios.

El doctor Fidelius llevó a los niños a ver a un mercader que vendía zapatos y ropa. Al ver a Dhrun y Glyneth alzó las manos en el aire.

-Id al cuarto trasero.

Los criados les prepararon tinas de agua tibia y jabón aromático bizantino. Dhrun y Glyneth se desvistieron y se lavaron. Los criados les llevaron toallas y camisas de lino, y luego ambos niños se vistieron con ropa nueva y elegante: pantalones azules, una camisa blanca y una túnica oscura para Dhrun; un vestido verde claro para Glyneth, con una cinta verde oscuro para el pelo. Empacaron otras prendas en una caja y las enviaron al carromato.

El doctor Fidelius los miró aprobatoriamente.

-¿Dónde están esos dos vagabundos? He aquí a un gallardo príncipe y a una bella princesa.

Glyneth rió.

—Mi padre era sólo un escudero de Throckshaw, en Ulflandia, pero el padre de Dhrun es un príncipe y su madre es una princesa.

—¿Quién te lo dijo? -preguntó el doctor Fidelius a Dhrun con interés.

—Las hadas.

El doctor Fidelius habló despacio:

—Si eso es verdad, y quizá lo sea, eres una persona muy importante. Tu madre puede haber sido Suldrun, princesa de Lyonesse. Lamento decirte que está muerta.

—¿Y mi padre?

—No sé nada de él. Es una figura bastante misteriosa.

20

Por la mañana temprano, con el sol bajo detrás de los árboles y el rocío todavía húmedo sobre la hierba, Graithe el leñador llevó a Aulas al prado de Madling. Le señaló un montículo donde crecía un roble nudoso y pequeño.

-Eso es Thripsey Shee. Para ojos mortales parece muy poca cosa, pero hace mucho tiempo, cuando yo era joven y temerario, robé aquí los leños de una Víspera del Solsticio de Verano, cuando las hadas no se molestan en disimular; y donde ahora ves montículos de hierba y un viejo árbol, yo vi pabellones de seda y un millón de lámparas y torres una sobre otra. Las hadas pidieron a los músicos una pavana, y la música empezó. Quería correr a unirme a ellos, pero sabía que si bailaba un solo paso en territorio de hadas, debería bailar sin descanso el resto de mi vida, así que me tapé los oídos y me fui arrastrando los pies con desconsuelo.

Aulas investigó el prado de Madling. Oyó gorjeos y trinos que podían haber sido risas. Se adentró tres pasos en el prado.

-Hadas, os ruego que me escuchéis. Soy Aulas, y el muchacho Dhrun es mi hijo. ¿Alguien se puede acercar a hablarme?

El silencio se impuso en el prado, salvo por lo que quizás era otro trino de pájaros. Cerca del montículo se mecían lupinos y consólidas reales, aunque el aire de la mañana estaba quieto.

Graithe le tiró de la manga.

-Ven. Están preparando una maldad. Si quisieran hablarte, ya lo habrían hecho. Ahora están tramando algo dañino. Ven, antes de que seas víctima de sus trucos.

Los dos regresaron por el bosque.

-Es gente rara -dijo Graithe-. Nos valoran tanto como nosotros a los peces.

Aulas se despidió de Graithe. Mientras regresaba a la aldea de Glymwode, se desvió del camino para acercarse a un deteriorado tocón. Sacó a Persilian del envoltorio y lo apoyó erguido en el tocón. Por un instante se vio a sí mismo en el cristal, apuesto a pesar de la tosca estructura de la mandíbula, la barbilla y los pómulos, con ojos brillantes como luces azules. Persilian, por pura perversidad, alteró la imagen, y Aulas se sorprendió mirando la cara de un erizo.

—Persilian, necesito tu ayuda -dijo Adías.

—¿Deseas hacer una pregunta? -Sí.

—Será la tercera.

—Lo sé. Por tanto, quiero describir el sentido de mi pregunta, para que no me des una respuesta voluble. Estoy buscando a mi hijo Dhrun, quien fue llevado por las hadas de Thripsey Shee. Te pregunto: ¿Cómo puedo rescatar a mi hijo sano y salvo? Quiero saber exactamente cómo encontrarlo, liberarlo de Thripsey Shee con buena salud, juventud y facultades mentales, sin incurrir en un castigo. Quiero encontrar y liberar a mi hijo, y no según un plan que tarde semanas, meses o años; tampoco quiero sufrir engaños ni frustraciones de algún modo que no haya pre visto. De modo que, Persilian...

—¿Has pensado -preguntó Persilian- que tu estilo es sumamente arrogante? Exiges mi ayuda como si yo estuviera obligado a dártela, y tú, al igual que los demás, rehúsas firmemente liberarme mediante una cuarta pregunta. ¿Te asombra que encare tus problemas con distanciamiento? ¿Has reflexionado un solo instante sobre mis propios anhelos? No, me explotas a mí y mi poder tal y como usarías un caballo para llevar una carga. Me reprendes y me das órdenes como si mediante algún acto heroico hubieras ganado el derecho a mandarme, cuando en realidad me robaste furtivamente al rey Casmir. ¿Seguirás tratándome como a un criado?

Tras un momento de confusión, Aulas respondió con voz sumisa:

-Tus quejas son justas, en general. Aun así, en este momento, mi afán de hallar a mi hijo se impone sobre todo lo demás.

»Por tanto, Persilian, debo repetir mi encargo. Dame una respuesta detallada a esta pregunta: ¿Cómo puedo lograr que mi hijo quede bajo mi cuidado y custodia?

-Pregunta a Murgen -dijo hurañamente Persilian.

Aulas se apartó furiosamente del tocón. Hizo un esfuerzo para hablar con calma.

—Esa no es una respuesta adecuada.

—Es bastante buena -dijo airosamente Persilian-. Nuestros afanes nos impulsan en diferentes direcciones. Pero si deseas hacer otra pregunta, no vaciles en hacerlo.

Aulas hizo girar el espejo para ponerlo frente al prado y señaló.

—Mira. En aquel campo hay un viejo pozo. El tiempo puede significar poco para ti, pero si te arrojo en el pozo, te hundirás en el barro. Pronto el pozo se derrumbará y quedarás sepultado, tal vez para siempre, y esa duración sí debe significar algo para ti.

—Es un tema que no comprendes -dijo altivamente Persilian-. Te recuerdo que la brevedad es la esencia de la sabiduría. Como pareces in satisfecho, me explayaré sobre mis instrucciones. Las hadas no te darán nada a menos que reciban un obsequio como pago. No tienes nada que ofrecerles. Murgen es un maestro en magia. Vive en Swer Smod bajo el monte Bacín, en el Teach tac Teach. En el camino acechan peligros. En la Brecha de Binkings debes pasar bajo una roca en equilibrio. Has de matar al cuervo guardián, o él arrojará una pluma para que la roca se te desplome en la cabeza. En el río Siss una vieja con cabeza de zorro y piernas de pollo te pedirá que le hagas cruzar el río. Debes actuar al instante: cortarla en dos con tu espada y llevar cada parte por separado. Cuando el camino llegue al monte Bacín encontrarás un par de grifos barbados. Tanto a la ida como a la vuelta, da a cada uno un panal de miel que habrás llevado a propósito. Frente a Swer Smod, llama tres veces de este modo: «¡Murgen! Soy yo, el príncipe Aulas de Troicinet...» Cuando conozcas a Murgen no te intimides. Es un hombre como tú... no es afable, pero no carece de sentido de la justicia. Escucha sus instrucciones y obedece con exactitud. Incluyo un consejo final, para ahorrarme nuevos reproches. ¿Irás a caballo?

—Ése es mi plan.

—Guarda tu caballo en un establo de la aldea Sotovalle Oswy antes de llegar al río Siss; de lo contrario comerá la hierba de la locura y te arrojará contra las rocas.

—Es un valioso consejo. -Aulas echó una mirada nostálgica hacia el prado de Madling-. Sería preferible tratar con las hadas en vez de visitar a Murgen con tantos

peligros.

—Sería, pero hay razones por las cuales es ventajoso visitar primero a Murgen.

Con estas palabras, Persihan permitió que la imagen de Aulas se reflejara nuevamente en el cristal. Mientras Aillas miraba, su cara hizo una serie de muecas burlonas antes de desaparecer.

En Tawn Timble, Aillas canjeó un broche dorado con incrustaciones de granate por un fuerte capón ruano, provisto con bridas, sillas de montar y alforjas. En una armería compró una espada de discreta calidad, una daga de hoja gruesa al estilo lionés, un arco viejo y frágil, pero servicial, pensó Aulas, si lo aceitaba y tensaba adecuadamente, junto con doce flechas y un carcaj. En una mercería compró una capa negra de guardamonte, y el zapatero le proporcionó cómodas botas negras. Montado en su caballo, se sintió nuevamente un caballero.

Aillas se marchó de Tawn Timble, cabalgó hacia el sur rumbo a Pequeña Saffield, y luego hacia el oeste por la Calle Vieja. El Bosque de Tantrevalles formaba una margen oscura en el paisaje del norte. El Bosque quedó atrás y adelante se irguieron las azules sombras del gran Teach tac Teach.

En Frogmarsh, Aillas viró hacia el norte por la carretera de Bittershaw y llegó finalmente a Sotovalle Oswy, una letárgica aldea de doscientos habitantes. Se alojó en la Posada del Pavo Real y pasó la tarde afilando la espada y probando las flechas en un blanco de paja en las cercanías de la posada. El arco parecía apto pero requería cierta práctica; las flechas eran precisas hasta unos cuarenta metros. Aillas encontró un melancólico placer en acertar con sus flechas en un blanco de quince centímetros: no había perdido su destreza.

De madrugada dejó el caballo en el establo de la posada y caminó rumbo al oeste. Subió por una larga loma arenosa entre cuyas rocas sólo crecían abrojos y malezas. En la cima de la elevación pudo ver un ancho valle. Al oeste y al norte, cada vez más alto, peñasco sobre peñasco, se erguía el poderoso Teach tac Teach, cerrando el paso hacia las Ulflandias. Por debajo, el camino descendía en diagonal hasta el suelo del valle, y allí corría el río Siss, desde los Troaghs al fondo de Cabo Despedida hasta unirse al Yallow Dulce. Tras el valle creyó distinguir Swer Smod, en lo alto de los flancos del monte Bacín, pero las formas y las sombras eran engañosas y no podía estar seguro de lo que veía.

Echó a andar a paso rápido, deslizándose y brincando, de modo que pronto llegó al valle. Se encontró en un huerto de manzanos con frutas rojas, pero pasó resueltamente de largo y así alcanzó la orilla del río. En un tocón estaba sentada una mujer con máscara de zorro rojo y piernas de pollo.

Aillas la inspeccionó atentamente.

—Hombre, ¿por qué me miras así? -exclamó ella.

—Señora Cara de Zorro, eres extraña.

—Esa no es razón para avergonzarme.

—No he pretendido ser descortés, señora. Eres como eres.

—Advierte que estoy aquí sentada dignamente. No he sido yo quien ha bajado la colma a brincos. Nunca podría incurrir en semejantes retozos. La gente me tomaría

por una desvergonzada.

—Quizás he sido un poco impetuoso -admitió Aillas-. ¿Me permitirías una pregunta, por pura curiosidad?

—Siempre que no sea impertinente.

—Tú debes juzgar, y entiéndase que al hacer la pregunta no incurro en ninguna obligación.

—Pregunta pues.

—Tienes cara de zorro rojo, torso de mujer, patas de ave. ¿Cuál influye más en tu vida?

—La pregunta es impertinente. Ahora me toca a mí pedir algo.

—Pero he renunciado específicamente a toda obligación.

—Apelo a tu caballerosa educación. ¿Dejarías que una pobre y asustada criatura fuera capturada ante tus ojos? Llévame al otro lado del río, por favor.

—Es una solicitud que ningún caballero podría ignorar -dijo Aulas-. Ven por aquí hasta la orilla y señala el sitio más fácil para cruzar.

—Con mucho gusto. -La mujer bajó por el camino hasta el río. Aulas desenvainó la espada y de un sólo tajo en la cintura cortó a la mujer en dos.

Los fragmentos no descansaron. La pelvis y las patas corrían de un lado a otro; el torso superior daba furiosos golpes en el suelo, mientras que la cabeza soltaba maldiciones que helaron la sangre de Aillas.

-¡Calma, mujer! -dijo al fin Aillas-. ¿Dónde está la dignidad de que alardeabas?

-¡Sigue tu camino! -chilló ella-. ¡Mi venganza no tardará! Aillas agarró el borde de la túnica, y la arrastró por el vado hasta el agua.

-Con las patas en una orilla y los brazos en la otra, sentirás menos deseos de cometer actos malignos.

La mujer respondió con una nueva salva de maldiciones, y Aillas siguió su camino. El sendero conducía ladera arriba; Aillas se detuvo para mirar atrás. La mujer había alzado la cabeza para silbar; las piernas cruzaron el río de un salto; las dos partes se unieron y la criatura quedó entera una vez más. Aillas continuó sombríamente su camino subiendo el monte Bacín. Al este se extendían tierras llanas, en general bosques verdes y oscuros, y luego un páramo donde no crecía ni siquiera una hoja de hierba. Un risco se elevaba sobre la comarca, y el camino parecía haber llegado a su fin. A dos pasos vio la Brecha de Binkings, una grieta angosta en el peñasco. En la boca de la brecha un pedestal de tres metros de altura terminaba en una punta sobre la cual, en exacto equilibrio descansaba una enorme roca.

Aillas se aproximó con suma cautela. Cerca, en la rama de un árbol muerto, se posaba un cuervo que le observaba atentamente. Aillas le dio la espalda, puso la flecha en el arco, dio media vuelta, y disparó. El cuervo se desplomó aleteando, rozó la roca en equilibrio con el ala. La roca osciló, se inclinó y se desplomó ante el pasaje.

Aulas recobró la flecha, cortó las alas y la cola del pájaro y se las guardó en la

mochila; un día adornaría sus doce flechas de negro.

El camino conducía por la Brecha de Binkings hasta una terraza por encima del peñasco. A un kilómetro bajo el monte Bacín, Swer Smod se erguía sobre el paisaje: un castillo mediano, protegido sólo por una alta muralla y un par de garitas que daban sobre el portal.

Junto al camino, a la sombra de ocho cipreses negros, un par de grifos barbados de dos metros y medio de altura jugaban al ajedrez ante una mesa de piedra. Cuando Aulas se acercó, dejaron el ajedrez y cogieron unos cuchillos.

-Ven por aquí -dijo uno-, para ahorrarnos la molestia de levantarnos. Aulas sacó dos panales de miel de la mochila y los puso sobre la mesa de piedra.

—Aquí tenéis vuestra miel.

—De nuevo miel -gruñó uno de los grifos.

—Y seguramente insípida -se quejó el otro.

-Uno debe alegrarse por lo que tiene en vez de lamentar lo que no tiene -dijo Aulas.

Los grifos lo miraron con desagrado. El primero emitió un siseo amenazador.

—Uno se sacia tanto de los halagos como de la miel -dijo el otro-, de modo que a menudo uno se enfurece y rompe los huesos de otro.

—Disfrutad vuestra comida en paz, y buen provecho -dijo Aulas, continuando viaje hacia la entrada principal. Allí una mujer alta de edad avanzada, vestida con un manto blanco, vio que Aulas se acercaba. Él se inclinó cortésmente.

—Señora, he venido a deliberar con Murgen sobre un asunto de importancia. ¿Puedes informarle de que Aulas, príncipe de Troicinet, espera su venia?

La mujer, sin decir palabra, hizo un gesto y dio media vuelta. Aulas la siguió a través de un patio, a lo largo de un pasillo y hasta un vestíbulo alfombrado, amueblado con una mesa y dos pesadas sillas. En la pared de atrás varios anaqueles exhibían cientos de libros, y el agradable olor de las cubiertas de cuero impregnaba el cuarto. La mujer señaló una silla.

-Siéntate.

Se fue del cuarto y regresó con una bandeja de pasteles de nuez y un pichel de vino oscuro que dejó delante de Aulas. Nuevamente se marcho.

Murgen entró con una blusa campesina gris. Aillas había esperado un hombre más viejo, o al menos un hombre con más aspecto de sabio. Murgen no tenía barba. El pelo era blanco por tendencia natural más que por la edad; sus ojos azules eran tan brillantes como los de Aillas.

-¿Estás aquí para consultarme? -preguntó Murgen.

-Señor, soy Aulas. Mi padre es el príncipe Ospero de Troicinet; soy príncipe en línea directa hacia el trono. Hace menos de dos años conocí a la princesa Suldrun de Lyonesse. Nos enamoramos y nos casamos. El rey Casmir me encerró en una mazmorra. Cuando al fin escapé, descubrí que Suldrun se había suicidado por desesperación y que las hadas de Thripsey Shee habían cambiado a mi hijo por otro bebé. Fui a Thripsey Shee, pero las hadas no se dejaron ver. Te ruego que me ayudes a rescatar a mi hijo.

Murgen sirvió una pequeña cantidad de vino en dos copas.

—¿Vienes a verme con las manos vacías?

—No llevo nada de valor, salvo unas joyas que pertenecieron a Suldrun. No creo que te interesen. Sólo puedo ofrecerte el espejo Persilian, que robé al rey Casmir. Persilian te responderá a tres preguntas, lo cual es ventajoso si las planteas correctamente. Si haces una cuarta pregunta Persilian queda libre. Te lo ofrezco a condición de que hagas la cuarta pregunta, para liberarlo.

Murgen extendió la mano.

—Dame a Persilian. Acepto tus condiciones. -Adías entregó el espejo. Murgen movió el dedo y musitó una sílaba. Una caja de porcelana blanca cruzó flotando la habitación y se posó en la mesa. Murgen abrió la caja y volcó el contenido: trece gemas, aparentemente talladas en cuarzo gris. Murgen miró a Aulas con una sonrisa-. ¿Las encuentras interesantes?

—Eso creo.

Murgen las tocó afectuosamente con el dedo, disponiéndolas en cierto orden. Suspiró.

-Trece gemas incomparables, cada cual abarca un universo mental. Bien, debo evitar la avaricia. Hay más en el lugar de donde éstas vinieron. Así sea. Llévate ésta; es alegre y cautivante a la luz del amanecer. Ve a Thripsey Shee cuando los primeros rayos del sol bañen el prado. No vayas a la luz de la luna, o sufrirás una muerte de rara inventiva. Muestra el cristal al sol y deja que destelle en sus rayos. No lo sueltes sin haber llegado a un trato. Las hadas lo respetarán con exactitud. Pese a la creencia popular, son una raza amante de la precisión. Cumplirán con sus términos: ni más ni menos, así que regatea con cuidado. -Murgen se levantó-. Me despido.

—Un momento. Los grifos son amenazadores. No están felices con su miel. Creo que preferirían sorber la médula de mis huesos.

—Es fácil distraerlos -dijo Murgen-. Ofrece dos panales a uno y nada al otro.

—¿Y la roca de la Brecha de Binkmgs? ¿Estará en equilibrio como antes?

—En este mismo instante el cuervo está poniendo la roca en su sitio, lo cual no es pequeña hazaña para un ave sin alas ni cola. Sospecho que es vengativa. -Murgen le ofreció un rollo de soga celeste-. Cerca de la cabeza del desfiladero hay un árbol que asoma sobre la roca. Sujeta la cuerda al árbol, átate a ella y baja hasta la roca.

-¿Qué ocurrirá con la mujer de cara de zorro del río Siss? Murgen se encogió de hombros.

-Debes encontrar un modo de engañarla. De lo contrario, te arrancará los ojos con un solo movimiento de sus patas. El rasguño de sus uñas paraliza. No permitas que se te acerque.

Aulas se puso de pie.

—Agradezco tu ayuda. Aun así, me pregunto por qué has vuelto tan peligroso el camino. Muchos de tus visitantes se deben de considerar amigos tuyos.

—Sin duda. -Obviamente el tema no interesaba a Murgen-. En realidad, los riesgos han sido creados por mis enemigos, no por mí.

-¿Por qué los grifos tan cerca de Swer Smod? Es una insolencia. Murgen quitó

importancia al asunto.

-Preocuparme por eso está por debajo de mi dignidad. Ahora, príncipe Aillas, te deseo un buen viaje.

Murgen se marchó del cuarto. La mujer de la túnica blanca condujo a Aillas entre los opacos pasillos hasta el portal, y miró hacia el cielo, donde el sol ya había pasado el cénit.

-Si te apresuras -dijo-, llegarás a Sotovalle Oswy antes del anochecer. Aillas avanzó deprisa por el camino. Se acercó a la gruta donde estaban los dos grifos, que se volvieron hacia él.

—¿De nuevo te atreves a ofrecernos esa insípida miel? Deseamos algo más sabroso.

—Parece que ambos estáis famélicos -dijo Aillas.

-Así son las cosas. Ahora bien... Aillas extrajo los dos panales de miel.

-Habría ofrecido un panal a cada uno, pero uno debe de tener más hambre que el otro, por lo que debería comer ambos. Los dejo aquí, y que la decisión sea vuestra.

Aillas se alejó de la instantánea riña y pronto pudo ver cómo los grifos se tironeaban mutuamente de la barba. Aunque Aillas apuró el paso, durante muchos minutos oyó los ruidos de la disputa.

Llegó a la Brecha de Binkings y se asomó cautelosamente al borde. La gran roca, como antes, se mecía en un precario equilibrio. El cuervo estaba en las cercanías, aún sin alas ni cola, con la cabeza ladeada y un ojo redondo mirando hacia arriba. Tenía las plumas desaliñadas; estaba medio sentado, medio erguido en sus patas curvas y amarillas.

Cincuenta metros al este, un retorcido cedro extendía su tronco sinuoso

sobre el borde del peñasco. Aulas arrojó la cuerda por encima del tronco, se ató el otro extremo bajo la cadera, tensó la línea, se meció sobre el vacío, y descendió al pie del peñasco. Recobró la soga, la enrolló y se la echó sobre el hombro.

El cuervo estaba como antes, la cabeza ladeada, preparado para arrojarse contra la roca. Aulas se le acercó en silencio desde el lado opuesto y tocó la roca con la punta de la espada, que se desplomó con estrépito mientras el cuervo graznaba de consternación.

Aulas continuó su marcha ladera abajo.

Enfrente, una hilera de árboles señalaba el curso del río Siss. Aillas se detuvo. La mujer-zorro estaba emboscada en alguna parte, probablemente en un matorral de castaños achaparrados a unos cien metros de distancia. Podía desviarse hacia una u otra dirección, y cruzar nadando en vez de pasar por el vado.

Aillas retrocedió y, agazapándose, caminó río abajo hacia la orilla en un amplio semicírculo. Una franja de sauces le impedía el acceso al agua, y tuvo que regresar río arriba. Nada se movía en las matas ni en ninguna otra parte. Aillas se intranquilizó. El silencio era perturbador. Se detuvo a escuchar de nuevo, pero sólo oyó el gorgoteo del agua. Espada en mano, avanzó río arriba, paso a paso. Al acercarse al vado, vio una mata de juncos que se mecían en el viento. ¿En el viento? Se volvió rápidamente y se encontró con la roja máscara de la mujer-zorro, que estaba agazapada como una rana. Movió la espada mientras ella saltaba, y le cortó la cabeza. El torso y las

patas se desplomaron; la cabeza cayó en la orilla. Aulas la arrojó a la corriente con su espada, y la cabeza echó a rodar río abajo. El torso se incorporó y empezó a correr por todas partes agitando los brazos y brincando, y al fin desapareció detrás de la loma cerca del monte Bacín.

Aillas lavó la espada, vadeó el río y regresó a Sotovalle Oswy, adonde llegó justo antes del anochecer. Cenó pan con jamón, bebió un vaso de vino y fue a su cuarto.

En la oscuridad extrajo la gema gris que le había dado Murgen. Mostraba un brillo pálido, del color de un día brumoso. Opaco, reflexionó Aillas. Pero cuando desvió la mirada sintió un relampagueo en un extremo de sus ojos, una sensación que no podía explicar.

Lo intentó varias veces, pero no pudo revivir la sensación, y al instante se durmió.

21

Tras cuatro días de viaje tranquilo Aillas llegó a Tawn Timble. Allí compró dos pollos gordos, un jamón, una loncha de tocino y cuatro jarras de vino tinto. Guardó parte de las provisiones en las alforjas, sujetó el resto a la silla de montar y cabalgó hacia el norte a través de Glymwode, rumbo a la casa de Graithe y Wynes.

Graithe le salió al encuentro. Al ver las provisiones, le gritó a su esposa.

—Mujer, enciende el fuego del espetón. Esta noche cenaremos como señores.

—Comeremos y beberemos bien -dijo Aillas-. Aun así, debo llegar al prado de Madling antes de que rompa el día.

Los tres cenaron pollos asados rellenos con cebada y cebollas, pastel, hortalizas mechadas con tocino, y una ensalada de berro.

—Si comiera tanto todas las noches, ya no me molestaría cortar leña por la mañana -declaró Graithe.

—¡Reguemos que llegue el día! -exclamó Wynes.

—Quién sabe. Tal vez antes de lo esperado -dijo Aillas-. Pero estoy cansado y debo levantarme antes de que salga el sol.

Media hora antes del amanecer, Aillas estaba en el prado de Madling. Esperó en la penumbra bajo los árboles hasta que el primer destello del sol naciente despuntó en el este, y luego echó a andar por la hierba húmeda de rocío, gema en mano. Al acercarse al montículo oyó trinos y gorjeos en un registro casi inaudible. Algo le palmeó la mano donde tenía la gema. Aillas la cerró con más fuerza. Dedos invisibles le rozaban las orejas y le tiraban del pelo; le arrebataron el sombrero y lo arrojaron al aire.

- Hadas, amables hadas -dijo Aillas con voz dulce-, no me tratéis así. Soy Aillas, padre de Dhrun, a quien amasteis.

Hubo un momento de silencio jadeante. Aulas siguió caminando hacia el montículo, y se detuvo a unos veinte metros.

El montículo se volvió de pronto brumoso y sufrió cambios: imágenes fluctuantes e imprecisas.

Del montículo surgió una alfombra roja que se desenrolló hasta llegar casi a los pies de Aulas. Por ella se acercó un hada de metro y medio de altura, de piel tostada, con una pátina de color verde oliva. Vestía una capa escarlata orlada con blancas cabezas de comadreja, una frágil corona de hebras de oro, y pantuflas de terciopelo verde. A izquierda y derecha había otras hadas en el límite de la visibilidad, nunca del todo sustanciales.

—Soy el rey Throbius -declaró el hada-. ¿De verdad eres el padre de nuestro amado Dhrun?

—Sí, majestad.

—En ese caso, nuestro amor se transfiere en parte a ti, y nadie te dañará en Thripsey Shee.

—Te lo agradezco, majestad.

—No es preciso agradecerlo. Nos honra tu presencia. ¿Qué traes en la mano?

—¡Qué brillo tan deslumbrante! -susurró otra hada.

—Majestad, es una gema mágica de enorme valor.

—Es verdad, es verdad -murmuraron unas voces de hada-. Una va liosa gema mágica.

—Permíteme tenerla -dijo perentoriamente el rey Throbius.

—Majestad, en otras circunstancias tus deseos serían órdenes para mí, pero he recibido firmes instrucciones. Quiero que mi hijo Dhrun me sea devuelto sano y salvo. Sólo entonces entregaré la gema.

Murmullos de sorpresa y reprobación surgieron entre las hadas:

—¡Mal sujeto!

—¡Así son los mortales!

—No puedes confiar en su amabilidad.

—¡Pálidos y toscos como ratas!

—Lamento declarar -dijo el rey Throbius- que Dhrun ya no vive entre nosotros. Creció y tuvimos que expulsarlo.

Aulas abrió la boca, atónito.

—¡Tiene apenas un año!

—Entre nosotros, el tiempo brinca y revolotea como las mariposas. Nunca nos molestamos en calcularlo. Cuando Dhrun se marchó tenía, en vuestros términos, unos nueve años.

Aulas guardó silencio.

—Por favor, dame la bonita gema -suplicó el rey Throbius, con la voz que usaría con una vaca huidiza a quien esperaba robarle la leche.

—Mi postura es la misma. Sólo cuando me entregues a mi hijo.

-Eso es casi imposible. Se marchó hace tiempo. Vamos... -añadió el rey Throbms con voz más áspera-. Haz lo que ordeno o nunca volverás a ver a tu hijo.

Aulas se echó a reír.

—Jamás lo he visto! ¿Qué tengo que perder?

—Podemos transformarte en tejón -gorjeó una voz.

—O en pelusa de vencetósigo.

—O en un gorrión con cuernos de alce.

—Me prometiste amor y protección -le dijo Aulas al rey Throbms-. Ahora recibo amenazas. ¿Es éste el honor de las hadas?

—Nuestro honor reluce -declaró el rey Throbms con voz vibrante. Cabeceó bruscamente, con satisfacción, mientras sus súbitos aprobaban a gritos.

—En tal caso, vuelvo a mi ofrecimiento: esta fabulosa gema a cambio de mi hijo.

—¡Eso es imposible, pues le daría buena suerte a Dhrun! ¡Lo odio con fervor! ¡He echado un mordet[21] sobre él! -chilló alguien.

—¿Y cuál fue el mordet? -dijo el rey Throbms con su voz más sedosa.

—Pues bien... siete años.

—¿De veras? Me siento ultrajado. Durante siete años no probarás néctar, sino el vinagre que te retuerce los dientes. Durante siete años olerás hedores y nunca descubrirás de dónde vienen. Durante siete años las alas te fallarán y las piernas te pesarán como plomo y te hundirás en todo salvo en el suelo más duro. Durante siete años cargarás con todas las manchas y viscosidades de nuestro castillo. Durante siete años sufrirás una picazón en el vientre que no se aliviará por más que la rasques. Y duran te siete años no se te permitirá mirar la bonita gema nueva.

La última afirmación desesperó a Falael.

—¡Ay, la gema...! Buen rey Throbius, no me maltrates así. ¡Adoro ese color! ¡Es mi tesoro favorito!

—¡Lo siento! ¡Largo de aquí!

—¿Entonces me devolverás a Dhrun?-preguntó Aulas.

—¿Me arrastrarías a una guerra con Trelawny Shee, o Zady Shee, o el Shee del Valle Brumoso? ¿O cualquier otro castillo de hadas del bosque? Debes pedir un precio razonable por tu piedra. ¡Flink!

—Sí, majestad.

—¿Qué podemos ofrecer al príncipe Adías para satisfacer sus necesidades?

—Majestad, puedo sugerir el Nunca-falla, usado por Chil el caballero-hada.

—¡Feliz idea! ¡Flink, eres muy ingenioso! ¡Ve a prepararlo, al instante!

—¡Al instante será, majestad!

Aillas metió la mano con la gema dentro de su morral.

-¿Qué es un Nunca-falla? -preguntó con recelo.

La voz de Flink, jadeante y chillona, sonó junto al rey Throbius.

—Aquí lo tengo, majestad, tras grandes y diligentes trabajos a tus órdenes.

—Cuando exijo prisa, Flink vuela -le dijo el rey Throbius a Aillas-. Cuando dijo «al instante», para él significa «ya».

—Así es -jadeó Flink-. ¡Ah, cuánto he trabajado para complacer al príncipe Aillas! Si él se digna dirigirme una sola palabra de alabanza, me sentiré más que recompensado.

—¡Ése es mi Flink! -le dijo el rey Throbius a Aulas-. ¡Franco y honesto!

—Flink me interesa menos que mi hijo Dhrun. Estabas por traerlo a mí.

—¡Mejor aún! El Nunca-falla te servirá toda la vida, siempre para indicarte dónde se encuentra Dhrun. ¡Fíjate! -El rey Throbius exhibió un objeto irregular de siete centímetros de diámetro, tallado en una chapa de nogal y suspendido de una cadena.

[21] Una unidad de animadversión y malicia, expresada en términos de una maldición.

Una protuberancia lateral culminaba en una punta con un diente filoso. El rey Throbius meció el Nunca-falla cogiéndolo de la cadena-. ¿Ves la dirección que indica el diente blanco? En ese rumbo encontrarás a tu hijo Dhrun. El Nunca-falla es infalible y está garantizado para siempre. ¡Tómalo! El instrumento te guiará infaliblemente hacia tu hijo.

Aillas sacudió la cabeza con indignación y dijo:

-Señala hacia el norte, dentro del bosque, hacia dónde sólo van los tontos y las hadas. Este Nunca-falla señala el rumbo de mi propia muerte... o puede llevarme sin fallar hasta el cadáver de Dhrun.

El rey Throbius estudió el instrumento.

—Está vivo, de lo contrario el diente no buscaría esa dirección con tanto énfasis. En cuanto a tu propia seguridad, sólo puedo decir que el peligro existe por doquier para ti y para mí. ¿Te sentirías seguro recorriendo las calles de la ciudad de Lyonesse? Sospecho que no. ¿O de Domreis, donde el príncipe Trewan espera llegar a rey? El peligro es como el aire que respiramos. ¿Por qué asustarse del garrote de un ogro o de las mandíbulas de una fiera? La muerte llega a todos los mortales.

—¡Bah! -masculló Aillas-. Flink es rápido. Que él se interne en el bosque con el Nunca-falla y traiga de vuelta a mi hijo.

Por todas partes estallaron risas que cesaron de golpe cuando el rey Throbius alzó el brazo de mal talante.

-El sol se yergue alto y caliente; el rocío se evapora y las abejas llegan primero a nuestras flores. Estoy perdiendo interés en las transacciones. ¿Cuáles son tus condiciones finales?

—Como he dicho, quiero a mi hijo sano y salvo. Eso significa sin mordéis de mala suerte y con Dhrun, mi hijo, en mis seguras manos. A cambio de esta gema.

—Uno sólo puede hacer lo razonable y conveniente -dijo el rey Throbius-. Falael levantará el mordet. En cuanto a Dhrun, aquí está el Nunca-falla y con él nuestra garantía: te guiará hasta Dhrun, que está vivo. Tómalo ahora. -Puso el Nunca-falla en las manos de Aulas, quien entreabrió la palma. El rey Throbius le arrebató la gema y la levantó-. ¡Es nuestra!

De todos lados llegó un suspiro de reverencia y alegría.

- ¡Ah, ah! ¡Vedla brillar!

—¡Un torpe, un idiota!

—¡Mirad lo que dio por una bagatela!

—Por tal tesoro debió exigir una nave de viento, o un palanquín lleva do por veloces grifos, asistido por hadas-doncella.

—O un castillo de veinte torres en Prado Brumoso.

—¡Qué tonto, qué tonto!

Las ilusiones parpadearon; el rey Throbius empezó a perder autoridad.

—¡Espera! -gritó Aulas, aferrando la capa escarlata-. ¿Qué me dices del mordet? ¡Debe levantarse!

—Mortal -dijo el azorado Flink-, has tocado el real atuendo. Es una ofensa

imperdonable.

—Vuestras promesas me protegen -dijo Aulas-. ¡Se debe levantar el mordet de mala suerte!

—¡No es fácil! -suspiró el rey Throbius-. Pero supongo que debo encargarme de ello. ¡Falael! En vez de rascarte con tanto afán el vientre, elimina la maldición. Yo eliminaré tu picazón.

—¡Mi honor está en juego! -exclamó Falael-. ¿Quieres que parezca veleta?

—Nadie se fijaría.

—Que se disculpe por sus miradas malignas.

—Como padre de él -dijo Aulas-, actúo en su nombre y presento sus profundas disculpas por los actos que te hayan molestado.

—Después de todo, no fue amable al tratarme así.

—¡Claro que no! Eres sensible y justo.

—En ese caso, recordaré al rey Throbius que el mordet fue de él. Yo sólo engañé a Dhrun para que mirara hacia atrás.

—¿Así fueron las cosas? -preguntó el rey Throbius.

—En efecto, majestad -dijo Flink.

—Entonces no puedo hacer nada. La maldición real es indeleble.

—¡Devuélveme la gema! -exclamó Aillas-. No has respetado el trato.

—Prometí hacer todo lo razonable y conveniente, y lo he hecho. Todo lo demás es contraproducente. ¡Flink! Aillas me está aburriendo. ¿De qué parte atrapó mi manto... norte, este, sur u oeste?

—Oeste, majestad.

—¿Oeste, eh? Bien, no podemos dañarlo, pero podemos echarlo. Llévalo al oeste, ya que tal parece ser su preferencia, lo más lejos posible.

Aillas fue arrebatado por un remolino que se remontó en el cielo. Ráfagas de viento le aullaron en los oídos mientras el sol, las nubes y la tierra giraban a su alrededor. Subió a gran altura, bajó hacia aguas relucientes y se posó en la arena a orillas del mar.

-Más al oeste no puedes estar -dijo una voz ahogada en regocijos-. ¡Piensa bien de nosotros! Si fuéramos rudos, el oeste podría estar medio kilómetro más alejado.

La voz desapareció. Aillas se levantó con dificultad. Estaba solo en un lúgubre promontorio no lejos de una ciudad. Le habían arrojado el Nunca-falla a los pies, en la arena húmeda. Lo recogió antes de que el oleaje se lo llevara.

Se organizó las ideas. Aparentemente estaba en Cabo Despedida, en el extremo occidental de Lyonesse. Esa ciudad debía de ser Pargetta. Asió el Nunca-falla de la cadena. El diente giró para apuntar hacia el nordeste.

Aulas soltó un suspiro de frustración, luego caminó playa arriba hasta Pargetta, bajo el castillo Malisse. En la posada comió pan y pescado frito y luego, después de regatear una hora con el establero, compró un semental gris y maduro con cabeza de martillo, terco y tosco, pero capaz de prestar buenos servicios si no se le

exigía demasiado y -no menos importante- a un precio relativamente bajo.

Nunca-falla apuntaba hacia el nordeste; con medio día aún por delante, Aillas tomó por la Calle Vieja [22], subió por el valle del río Siringa y entró en las frondosidades del Troagh, la culminación meridional del Teach tac Teach. Pasó la noche en una solitaria posada de montaña y a última hora del día siguiente llegó a Nolsby Sevan, pueblo donde se cruzaban tres carreteras importantes: el Sfer Arct, que iba al sur hasta la ciudad de Lyonesse, la Calle Vieja y el Pasaje de Ulf, que serpenteaba al norte internándose en las Ulflandias a través de Kaul Bocach.

Aulas se alojó en la Posada del Caballo Blanco y al día siguiente partió hacia el norte por el Pasaje de Ulf, a la mayor velocidad que le permitía su terca cabalgadura. Sus planes no eran complejos ni detallados, dada la situación. Atravesaría el paso, entraría en Ulflandia del Sur por Kaul Bocach y llegaría a Dahaut por la Trompada, sorteando Tintzin Fyral. En los Rincones de Camperdilly dejaría la Trompada para tomar el Camino Este-Oeste, una ruta que según el Nunca-falla lo llevaría casi directamente hacia Dhrun, si así lo permitía el mordet de siete años.

Al cabo de un trecho Aulas alcanzó a un grupo de buhoneros que se dirigían a Ys y a las ciudades de la costa de Ulflandia del Sur. Se unió al grupo para no pasar solo por Kaul Bocach, donde podría despertar sospechas.

En Kaul Bocach recibió noticias perturbadoras, traídas por refugiados del norte. Los ska habían asolado nuevamente Ulflandia del Norte y del Sur, casi aislando la ciudad de Oaldes, con el rey Onante y su ridícula corte, y aún se ignoraba por qué los ska eran tan pacientes con el impotente Criante.

En otra operación los ska habían avanzado por el este, hasta la frontera de Dahaut y más allá, para capturar la gran fortaleza Poelitetz, frente a la Llanura de las Sombras.

La estrategia ska no presentaba misterios para el sargento diurno de Kaul Bocach.

-Se proponen tomar las Ulflandias, el norte y el sur, como un lucio toma una perca. ¿Puede haber alguna duda? Un mordisco cada vez: una dentellada aquí, una roída allá, y pronto la bandera negra ondeará desde Cabeza Tawzy hasta Cabo Tay, y algún día quizá tengan la audacia de probar suerte con Ys y Valle Evander, si pueden adueñarse de Tintzin Fyral. -Alzó la mano-. ¡No, no me digáis! Así no es como un lucio toma una perca: la engulle de un trago. ¡Pero al final es todo uno!

Los intimidados buhoneros deliberaron en un bosquecillo de álamos y finalmente decidieron continuar con cautela, al menos hasta Ys.

Ocho kilómetros más tarde los buhoneros se encontraron con un grupo de campesinos, algunos con caballos o asnos, otros conduciendo carretones cargados de pertenencias, otros a pie, con niños: refugiados, así se identificaron, echados de sus moradas por los ska. Un gran ejército negro, decían, ya había asolado Ulflandia del Sur, eliminando toda resistencia, esclavizando a los hombres y mujeres aptos, incendiando

[22] La Calle Vieja, que iba desde el Atlántico hasta el Golfo Cantábrico, había sido construida por los magdal dos mil años antes de la llegada de los danaan. Según la tradición popular, cada tramo de la Calle Vieja daba a un campo de batalla. Cuando la luna llena brillaba en Beltane, los fantasmas de los muertos salían para detenerse ante la Calle Vieja y clavar los ojos en sus adversarios.

las fortalezas y castillos de los barones ulflandeses.

Los desesperados buhoneros deliberaron una vez más, y por enésima vez decidieron seguir al menos hasta Tintzin Fyral.

- ¡Pero no más lejos sin garantías de seguridad! -declaró el más sagaz del grupo-. Recordad: un paso en el valle y debemos pagar los peajes del duque.

- ¡Adelante pues! -dijo otro-. A Tintzin Fyral, y veremos qué nos deparan esas tierras.

El grupo continuó la marcha, sólo para encontrarse al poco tiempo con otro contingente de refugiados que traía noticias alarmantes: el ejército ska había llegado a Tintzin Fyral y acababa de iniciar un ataque.

Era imposible seguir adelante: los buhoneros dieron media vuelta y retrocedieron hacia el sur con más entusiasmo que cuando avanzaban hacia el norte.

Aulas quedó solo en la carretera. Tintzin Fyral estaba a unos ocho kilómetros. No le quedaba más opción que tratar de descubrir una ruta que sorteara Tintzin Fyral: una que trepara a las montañas, las cruzara y bajara nuevamente a la Trompada.

En una barranca pequeña y empinada, sofocada por robles y cedros achaparrados, Aulas desmontó y siguió una tenue huella hacia el horizonte. Una tosca vegetación le cerraba el paso y rodaban piedras sueltas en el suelo; el caballo con cabeza de martillo no disfrutaba de ese ejercicio. Durante la primera hora, Adías apenas avanzó un kilómetro. Al cabo de otra hora llegó a la cima de una estribación que se extendía desde el peñasco central. La ruta se volvió más practicable y adoptó un rumbo paralelo al de la carretera de abajo, pero siempre en ascenso hacia esa montaña de cima chata conocida como Cerro Tac: el punto más elevado que había a la vista.

Tintzin Fyral no podía estar lejos. Deteniéndose para recobrar el aliento, Aulas creyó oír débiles gritos. Continuó pensativamente, tratando de mantenerse oculto. Calculó que Tintzin Fyral se erguía poco más allá, detrás del Tac. Se estaba acercando a la escena del sitio más de lo que se había propuesto.

La puesta de sol le sorprendió a cien metros de la cima, en un pequeño valle junto a un bosquecillo de alerces de montaña. Aulas se hizo un lecho de ramas, ató el caballo cerca de un arroyuelo. Prescindiendo de la comodidad de una fogata, comió pan con queso de la alforja. Extrajo el Nunca-falla del morral y notó que el diente giraba hacia el nordeste, quizás un poco más al este que antes.

Se lo guardó en el morral, el cual ocultó junto a las alforjas bajo una mata de laurel y subió hacia el risco para echar una ojeada. Los reflejos del sol aún bañaban el cielo mientras una enorme luna llena ascendía desde la negrura del Bosque de Tantrevalles. En ninguna parte se veía el destello de una vela o una lámpara, ni el chisporroteo de un fuego.

Aulas examinó la alta cima que se erguía a sólo cien metros. En la penumbra reparó en una huella; otros habían recorrido antes ese camino, aunque no por la ruta por donde él había ido.

Aillas avanzó hasta la cima y encontró una zona llana de una o dos hectáreas. En el centro un altar de piedra y cinco dólmenes se perfilaban a la luz de la luna.

Sorteando el altar, Aillas cruzó la cima chata y llegó hasta el borde opuesto. Tintzm Fyral parecía tan cerca que podría haber arrojado una piedra al tejado de la torre más alta. El castillo estaba iluminado como para una celebración de gala, las ventanas

relucientes de luz áurea. A lo largo del risco que había detrás del castillo chisporroteaban cientos de fogatas rojas y anaranjadas; entre ellas se movían altos y sombríos guerreros, en una cantidad que Aillas no supo estimar. Detrás de ellos, opacos a la luz del fuego, se erguía el delgado perfil de cuatro enormes máquinas de sitio. Obviamente no se trataba de una aventura antojadiza ni improvisada.

El abismo que había a los pies de Aillas caía abruptamente hasta el suelo de Valle Evander. Unas antorchas alumbraban una plaza de armas al pie del castillo, ahora desocupada; otras, en hileras paralelas, marcaban los parapetos de una muralla a lo largo del cuello angosto del valle, al igual que la plaza de armas, desprovista de defensores.

Kilómetro y medio hacia el oeste, a lo largo del risco, otro enjambre de fogatas indicaba un segundo campamento, presumiblemente ska.

La escena tenía una extraña imponencia que conmovió a Aillas. Observó un rato, luego dio media vuelta y bajó por el claro de luna hasta su propio campamento.

La noche era más fresca de lo que correspondía a la estación. Aillas se tendió en el lecho de ramas, tiritando bajo la capa y la manta de la silla. Pronto se durmió, pero sobresaltadamente, y de cuando en cuando despertaba para observar el paso de la luna por el cielo. Una de las veces, con la luna a medio camino en el oeste, oyó un lejano alarido de dolor: algo entre un aullido y un gemido, que le erizó el vello de la nuca. Se acurrucó en su lecho. Pasaron los minutos y el grito no se repitió. Al final cayó en un sopor y durmió más tiempo del que habría deseado; se despertó sólo cuando los rayos del sol naciente le brillaron en la cara.

Se levantó letárgicamente, se lavó la cara en el arroyo y reflexionó sobre el rumbo que tomaría. El camino que conducía a la cima tal vez descendiera para unirse con la Trompada: una ruta conveniente, siempre que eludiera a los ska. Decidió regresar a la cima para estudiar la situación. Tras coger un trozo de pan y queso para comer en el camino, trepó a la cima. Debajo, las montañas descendían casi hasta el linde del bosque en gibosas estribaciones, cañadas y pliegues ondulantes. Por lo que veía, el sendero llegaba hasta la Trompada, de modo que le serviría.

En esa clara mañana de sol el aire olía a dulces hierbas de montaña: brezo, aulaga, romero, cedro. Aulas cruzó la cima para ver cómo estaba el sitio de Tintzin Fyral. Pensó que era importante saberlo; si los ska dominaban Poélitetz y Tintzin Fyral, controlarían las Ulflandias.

Cerca del borde anduvo a gatas para que su silueta no destacara en el horizonte; luego se aplastó contra el suelo y se asomó por el barranco. A poca distancia, Tintzin Fyral se erguía en un alto peñasco; cerca, pero no tan cerca como le había parecido la noche anterior, cuando creía que podía arrojar una piedra hasta el tejado. Ahora era evidente que el castillo sólo se podía alcanzar mediante un fuerte tiro de flecha. La torre más alta culminaba en una terraza protegida por parapetos. Un paso curvo unía el castillo con las alturas que había más allá, donde la explanada más cercana, reforzada desde abajo por un muro de contención de bloques de piedra, estaba a tiro de ballesta del castillo. Aillas pensó que la arrogancia de Faude Carfilhiot era tonta y excesiva, pues permitía que semejante plataforma permaneciera desprotegida. Ahora la zona hervía de tropas ska. Llevaban cascos de acero y chaquetones negros de mangas largas; se movían con la agilidad y determinación de un ejército de hormigas asesinas. Si el rey Casmir había esperado concertar una alianza o al menos una tregua con los ska, sus esperanzas quedaban frustradas, pues con el ataque los ska se habían

declarado sus adversarios.

Tanto el castillo como Valle Evander lucían letárgicos en esa mañana brillante. Ningún campesino rastrillaba el campo ni recorría el camino, y las tropas de Carfilhiot no se veían por ninguna parte. Con gran esfuerzo, los ska habían desplazado cuatro catapultas por los brezales, ladera arriba hasta el risco que dominaba Tintzin Fyral. Aillas les vio empujar las máquinas. Eran fuertes artefactos capaces de arrojar rocas de cuarenta y cinco kilos hasta Tintzin Fyral, para derribar almenas, destrozar troneras, desgarrar murallas y por último, tras disparos repetidos, demoler la alta torre. Manejadas por ingenieros hábiles, y con proyectiles regulares, podían tener una precisión casi exacta.

Mientras Aillas observaba, llevaron las catapultas hasta el borde del saliente que daba a Tintzin Fyral.

Carfilhiot en persona salió a la terraza, en bata celeste: parecía que acabara de levantarse. De inmediato varios arqueros ska se adelantaron y arrojaron una andanada de flechas que volaron silbando a través del barranco. Carfilhiot se refugió detrás de una almena con un gesto de fastidio ante la interrupción de su paseo. Tres de sus cortesanos se presentaron en la azotea y pronto levantaron tramos de malla metálica en los parapetos para desviar las flechas ska; Carfilhiot pudo continuar respirando el aire de la mañana. Los ska lo observaron perplejos e intercambiaron comentarios irónicos mientras procedían a cargar sus catapultas.

Aulas sabía que debía partir, pero no se resignaba a irse. Era un escenario, habían subido el telón, los actores estaban presentes: el drama iba a comenzar. Guerreros ska manipularon las cabrias. Arquearon hacia atrás las macizas vigas propulsoras, que gruñeron y crujieron; pusieron proyectiles en las cucharas. Los maestros arqueros hicieron girar tuercas, para perfeccionar la puntería. Todo estaba preparado para la primera andanada.

Carfilhiot de pronto pareció reparar en la amenaza que sufría su torre. Hizo un ademán de fastidio y pronunció una palabra por encima del hombro. Debajo de las catapultas, los puntales de piedra que sostenían la explanada se derrumbaron. Catapultas, proyectiles, piedras, arqueros, ingenieros y tropas comunes se despeñaron. Cayeron durante mucho tiempo, con alucinatoria lentitud: abajo, abajo, girando, rodando, brincando y resbalando en los últimos treinta metros, para detenerse en un caótico montón de piedra, maderas y cuerpos rotos.

Carfilhiot dio una última vuelta por la terraza y entró en el castillo.

Los ska evaluaron la situación, más severos que furiosos. Aulas se retiró, fuera del alcance de la visión de los ska. Era el momento de marcharse, tan lejos y tan pronto como fuera posible. Miró el altar de piedra con nuevo ánimo especulativo. Carfilhiot era obviamente un experto en estratagemas. ¿Dejaría un sitio de observación tan tentador para presuntos enemigos sin protección? Aulas, de pronto nervioso, echó una última mirada a Tintzin Fyral. Cuadrillas de obreros ska, evidentemente esclavos, arrastraban maderas a lo largo del risco. Los ska, aunque privados de sus catapultas, no abandonaban el sitio. Aillas observó un minuto, dos. Se apartó del borde y se encontró frente a una patrulla de siete hombres que llevaban el negro atuendo de los ska: un cabo y seis guerreros, dos apuntándole con los arcos tensos. Aillas levantó las manos.

-Soy sólo un viajero. Dejadme ir.

El cabo, un hombre alto de cara extraña y salvaje, soltó un graznido burlón.

—¿Aquí en la montaña? ¡Eres un espía!

—¿Un espía? ¿Con qué propósito? ¿Qué podría contar? ¿Que los ska están atacando Tintzin Fyral? Vine aquí arriba a buscar un camino seguro que me permitiera sortear la batalla.

—Aquí estás seguro, en efecto. Ven. Incluso los dos-piernas[23] pueden ser útiles.

Los ska le quitaron la espada a Aillas y le rodearon el cuello con una soga. Lo condujeron desde el Tac, por el barranco, hasta el campamento ska. Le despojaron de sus ropas, le cortaron el pelo, le obligaron a lavarse con jabón amarillo y agua, le dieron nuevas ropas de basto gris, y finalmente un herrero le forjó un collar de hierro con una argolla a la cual se podía unir una cadena.

Cuatro hombres de túnica gris lo aferraron y lo pusieron de bruces sobre un tronco. Le bajaron los pantalones; el herrero, con un hierro candente, le marcó la nalga derecha. Oyó el siseo de la carne quemada y sintió el hedor, que lo hizo vomitar. Los que lo sostenían maldijeron y saltaron a un lado, pero continuaron aferrándolo mientras le colocaban un vendaje sobre la quemadura. Luego lo incorporaron. Un sargento ska lo llamó:

—Súbete los pantalones y ven aquí. Aillas obedeció.

—¿Nombre? - Aillas.

El sargento lo anotó en un libro.

—¿Lugar de nacimiento?

—No lo sé.

El sargento anotó de nuevo y levantó la cabeza.

-Hoy la suerte es tu amiga; ahora puedes considerarte un skaling, que sólo es inferior a un ska natural. No se toleran los actos de violencia contra los ska o los skaling, ni la perversión sexual, ni la falta de limpieza, ni la insubordinación, ni la conducta huraña, insolente, truculenta o desordenada. ¡Olvida tu pasado, es un sueño! Ahora eres un skaling, y el comportamiento de los ska es el tuyo. Se te asigna al jefe de grupo Taussig. Sé obediente, trabaja con lealtad: no tendrás razones para quejarte. Allá está Taussig. Preséntate a él de inmediato.

Taussig, un skaling bajo e hirsuto, tenía una pierna arqueada y. caminaba cojeando, haciendo gestos crispados y entornando los ojos celestes como si sufriera un enojo crónico. Echó una ojeada a Aillas y le pasó una cadena larga y ligera por la argolla del collar.

—Soy Taussig. Sea cual sea tu nombre, olvídalo. Ahora eres Taussig Seis. Cuando grite «Seis» me refiero a ti. Dirijo una cuadrilla laboriosa. Compito en la producción. Para complacerme, debes tratar de superar a todas las demás cuadrillas. ¿Entiendes?

---

[23] Dos-piernas: término desdeñoso aplicado por los ska a todos los demás hombres: una contracción de «animal de dos piernas», que designaba una categoría intermedia entre «ska» y «cuadrúpedo». Otro peyorativo común, nyel («olor equino») hacía referencia a la diferencia entre el olor corporal de los ska y las demás razas. Aparentemente los ska tenían un grato olor a alcanfor, trementina y almizcle.

—Entiendo tus palabras -dijo Aillas.

—¡Eso no corresponde! «¡Sí, señor!»

—Sí, señor.

—Ya huelo rencor y resistencia en ti. ¡Ten cuidado! Soy justo pero no perdono. Haz todo lo que puedas, o más de lo que puedas, así todos podremos progresar. Si remoloneas, yo sufriré tanto como tú, y no debe ser así. Ven ahora, a trabajar.

La cuadrilla de Taussig, con el añadido de Aillas, tenía ahora su número completo, seis. Taussig los llevó a una garganta calcinada por el sol y los puso a trabajar arrastrando maderas hasta el risco y cuesta abajo hasta donde los ska y los skaling trabajaban juntos para construir un túnel de madera a lo largo del paso que iba a Tintzin Fyral, con el propósito de lanzar un ariete contra la puerta del castillo. En los parapetos, los arqueros de Carfilhiot buscaban blancos: ska o skaling. En cuanto alguno de ellos se exponía, una flecha salía disparada desde arriba.

Cuando el túnel de madera llegó a la mitad del paso, Carfilhiot elevó un onagro a la escarpa y comenzó a lanzar piedras de cien kilos contra la estructura de madera: en vano, pues las piezas eran elásticas y estaban habilidosamente unidas; chocaban contra la madera, trituraban la corteza, astillaban la superficie y se precipitaban en la cañada.

Aillas en seguida descubrió que sus compañeros de cuadrilla estaban tan poco ansiosos como él de elevar el grado de Taussig, quien cojeaba de aquí para allá exhortando, amenazando e insultando:

-¡Usa los hombros, Cinco! ¡Tirad, tirad! ¿Estáis enfermos? ¡Tres, eres un cadáver! ¡Tira de una vez! ¡Seis, te estoy mirando! ¡Conozco a los de tu calaña! ¡Ya estás tratando de zafarte!

Por lo que veía Aillas, su cuadrilla trabajaba tanto como las demás, y no prestó atención a las imprecaciones de Taussig. El desastre de esa mañana lo había aturdido; sólo ahora empezaba a sentir todo el peso de sus consecuencias.

Al mediodía los skalings recibieron pan y sopa para comer. Aillas se sentó, apoyándose en la nalga izquierda, en un estado de febril ensoñación. Durante la mañana lo habían puesto a trabajar con Yane, un taciturno ulflandés del norte, de unos cuarenta años. Yane era bajo y nervudo, con brazos largos, pelo oscuro y tosco, cara rugosa y coriácea. Observó a Aillas unos minutos, luego vociferó:

—Come, muchacho. Conserva tus fuerzas. No ganas nada con rumiar.

—Tengo preocupaciones que no puedo olvidar.

—Olvídalas. Has empezado una nueva vida.

—Yo no -dijo Aillas, moviendo la cabeza.

—Si tratas de escapar -gruñó Yane- todos los de tu cuadrilla son azotados y degradados, Taussig incluido. Así que todos vigilan a los demás.

—¿Nadie escapa?

—Rara vez.

—¿Y qué pasa contigo? ¿Nunca has intentado escapar?

—La fuga es más difícil de lo que piensas. Es un tema del que nadie habla.

—¿Y nadie es liberado?

—Cuando termina tu período eres pensionado. Entonces no les importa lo que hagas.

—¿Cuánto dura un período?

—Treinta años. Aulas gruñó.

—¿Quién es el jefe de los ska?

—El duque Mertaz. Allá está... ¿Adonde vas?

—Debo hablar con él. -Aillas se levantó penosamente y se dirigió hacia un alto ska que observaba Tintzin Fyral con aire reflexivo. Aillas se detuvo frente a él-. Señor, ¿tú eres el duque Mertaz?

—Soy yo. -El ska escudriñó a Aillas con sus ojos verdosos.

—Señor -explicó Aillas-, esta mañana tus soldados me capturaron y me pusieron este collar.

—Aja.

—En mi país soy un noble. No veo razones para que no se me trate como tal. Nuestros países no están en guerra.

—Los ska están en guerra con todo el mundo.. No esperamos misericordia de nuestros enemigos; tampoco la damos.

—Entonces te pido que te atengas a las leyes de la guerra y me permitas pedir rescate por mi libertad.

—No somos un pueblo numeroso; necesitamos mano de obra, no oro. Hoy se te marcó con un fecha. Debes servirnos treinta años, luego serás liberado con una pensión generosa. Si intentas escapar, serás mutilado o muerto. Esperamos tales tentativas y estamos alerta. Nuestras leyes son simples y no admiten ambigüedades. Obedécelas. Vuelve a trabajar.

Aillas regresó a donde estaba Yane.

- ¿Y bien?

—Me dijo que debo trabajar treinta años. Yane rió y se incorporó.

—Taussig nos llama.

Caravanas de carretas bajaban por las colinas con madera de las montañas. Cuadrillas de skalings arrastraban los troncos risco arriba. Poco a poco el túnel de madera avanzó por el paso hacia Tintzin Fyral.

La estructura se fue acercando a las murallas del castillo. Los guerreros de Carfilhiot vaciaron vejigas de aceite sobre las maderas y arrojaron flechas incendiarias desde los parapetos. Estallaron llamas anaranjadas mientras gotas de aceite ardiente se filtraban por las fisuras. Los que trabajaban debajo tuvieron que retroceder.

Una cuadrilla especial llevó artefactos fabricados con láminas de cobre y los colocó sobre la madera para formar un techo protector, haciendo que el aceite ardiente cayera inofensivamente al suelo.

Paso a paso el túnel se acercaba a las murallas del castillo. Los defensores

exhibían una calma perturbadora.

El túnel llegó a las murallas. Un pesado ariete revestido de hierro fue lanzado hacia adelante; guerreros ska atestaron el túnel, preparados para embestir a través del portal derribado. Desde las alturas de la torre, una maciza bola de hierro bajó meciéndose en el extremo de una cadena para asestar un buen golpe a la construcción: troncos, ariete y guerreros fueron barridos por el borde del paso hacia la hondonada, y otra maraña de maderas y cuerpos triturados cayó sobre el montón que yacía allí.

Desde el risco, a la luz del atardecer, los comandantes ska observaban la destrucción de sus obras. Hubo una pausa en el sitio. Los skalings se agruparon en un hueco para ocultarse del constante viento del oeste. Aulas, como los demás, se agazapó bajo la luz borrosa, de espaldas al viento, observando los perfiles de los ska en el horizonte.

Esa noche ya no habría acciones contra Tintzm Fyral. Los skalings marcharon cuesta abajo hacia el campamento, donde les dieron potaje hervido con bacalao seco. Los cabos condujeron sus pelotones a una trinchera-letnna, donde todos se agacharon y defecaron al unísono. Luego desfilaron ante un carro donde cada cual tomó una tosca manta de lana y se acostó en el suelo.

Aulas durmió el sueño del agotamiento. Despertó dos horas después de medianoche. El lugar lo confundió. Se levantó bruscamente, sólo para sentir un brusco tirón en la cadena del collar.

- ¡Detente! -gruñó Taussig-. Los nuevos siempre tratan de escapar la primera noche, pero conozco todos los trucos.

Aulas se desplomó en la manta. Permaneció escuchando el silbido del frío viento entre las rocas, el murmullo de las voces de los centinelas ska y de los que cuidaban las fogatas, los ronquidos y clamores de los skalings dormidos. Pensó en su hijo Dhrun, que quizás estaba solo y desamparado, que quizá sufría o peligraba en ese preciso instante. Pensó en Nunca-falla, bajo una mata de laurel en la cuesta del Tac. El caballo rompería la soga y se iría a buscar forraje. Pensó en Trewan y en Casmir, de corazón de piedra. ¡Desquite! ¡Venganza! Las palmas le sudaban con apasionado odio. Al cabo de media hora volvió a dormirse.

Poco antes del alba, en esa desolada hora de la noche, un rumor y un estrépito lejano, como de árboles cayendo, despertó a Aulas por segunda vez. Permaneció inmóvil, escuchando los gritos vibrantes de los ska.

Al amanecer, el tañido de una campana despertó a los skalings. Aturdidos y huraños, llevaron sus mantas al carro, visitaron la letrina y, los que deseaban hacerlo, se bañaron en un arroyo de agua helada. El desayuno era igual que la cena: potaje y bacalao seco, con una taza de té de menta mezclado con pimienta y vino para estimularles las energías.

Taussig llevó a su cuadrilla al risco, y allí se reveló el origen de los ruidos que habían oído antes del alba. Durante la noche, los defensores del castillo habían enganchado garfios en lo que quedaba del túnel de madera. Una cabria había tensado la línea desde arriba y había arrojado el túnel al fondo de la cañada. Todo el esfuerzo de los ska había sido en vano; peor aún, habían desperdiciado materiales y les habían destruido las máquinas. Tintzin Fyral no había sufrido el menor daño.

Los ska ahora no se concentraban en el pasaje destruido sino en un ejército acampado a cinco kilómetros al oeste del valle. Exploradores que regresaban de sus

misiones de reconocimiento mencionaron cuatro batallones de tropas bien disciplinadas: las Milicias Factoriales de Ys y Evander, compuestas por lanceros, arqueros, lanceros a caballo y caballeros, unos dos mil hombres en total. Tres kilómetros atrás, la luz de la mañana destellaba en el metal y en el movimiento de otras tropas en marcha.

Aulas hizo sus cálculos: el contingente de ska era menos numeroso de lo que él había calculado al principio, tal vez no más de mil guerreros. Taussig notó su interés y soltó una risotada.

—¡No cuentes con la batalla, muchacho! ¡No abrigues falsas esperan zas! No lucharán por la gloria, a menos que haya algo que ganar. No cometerán tonterías, te lo aseguro.

—Aun así, tendrán que romper el cerco.

—Eso ya está decidido. Esperaban coger a Carfilhiot desprevenido. ¡Mala suerte! Los burló con sus tretas. La próxima vez las cosas serán diferentes, ya verás.

—No pienso estar aquí.

—Eso dices. He sido skaling diecinueve años. Tengo una posición responsable y en once años tendré mi pensión. Mis esperanzas están del bando de mis propios intereses.

Aulas lo miró con desprecio.

—Parece que no quieres ser libre.

—¡Ojo! -advirtió Taussig con voz cortante-. ¡Esas palabras pueden valerte unos azotes! Allí está la señal. Se levanta el campamento.

Los ska y los skalings abandonaron el risco y se pusieron en marcha por los brezales de Ulflandia del Sur. Aulas nunca había visto una comarca como aquella: colinas bajas cubiertas de aulaga y brezo y vallecitos cruzados por arroyuelos. Estribaciones rocosas se recortaban en las alturas; matorrales y bosquecillos sombreaban los prados. Los campesinos huían hacia todas partes al ver a las tropas vestidas de negro. Casi toda la región estaba abandonada, las chozas desiertas, los cercos de piedra rotos, y la aulaga marchita. Los castillos custodiaban los lugares altos, testimoniando los peligros de la guerra entre clanes y el predominio de las incursiones nocturnas. Muchos de esos lugares estaban en ruinas, las piedras moteadas de liquen; los que habían sobrevivido alzaban los puentes levadizos mientras los hombres miraban el paso de las tropas ska desde los parapetos.

Caminaban entre altas colinas separadas por turberas y un agreste suelo negro. Nubes bajas se arremolinaban en el cielo, entreabriéndose para dejar pasar la luz del sol, cerrándose de pronto para cortar el resplandor. Pocas personas habitaban esas regiones, salvo granjeros, mineros y renegados.

Aulas caminaba sin pensar. Sólo veía la espalda corpulenta y el pelo desmelenado del hombre que tenía delante y el vínculo establecido por la cadena que oscilaba entre ambos. Obedecía la orden de comer; obedecía la orden de dormir; no hablaba con nadie, excepto para intercambiar murmullos con Yane.

La columna pasó a sólo ochocientos metros de la ciudad fortificada de Oáldes, donde el rey Orlante había mantenido su corte durante mucho tiempo, emitiendo sonoras órdenes que rara vez se obedecían y pasando mucho tiempo en el jardín del palacio, entre sus dóciles conejos blancos. Cuando se avistaron las tropas ska, los

rastrillos bajaron con estrépito y los arqueros subieron a las murallas. Los ska no prestaron atención y continuaron la marcha a lo largo de la costa, donde el oleaje del Atlántico se estrellaba en la orilla.

Una patrulla ska llevó noticias que pronto llegaron a oídos de los skalings: el rey Oriante había muerto entre convulsiones y el retardado Quilcy había heredado el trono de Ulflandia del Sur. Compartía el interés de su padre en los conejos blancos, y se decía que sólo comía natillas, pastelillos de miel y bizcochos.

Yane explicó a Aulas por qué los ska permitían que Oriante, y ahora Quilcy, reinaran sin ser perturbados.

- No nos crean problemas. Desde el punto de vista ska, Quilcy puede reinar para siempre, mientras siga jugando con sus casas de muñecas.

La columna entró en Ulflandia del Norte por una frontera sólo indicada por un montón de piedras junto al camino. En las aldeas pesqueras próximas a la carretera sólo quedaban viejos, pues los jóvenes y fuertes habían huido para evitar que los capturaran.

Una mañana lúgubre en que un viento feroz arrastraba la espuma hacia la costa, la columna pasó bajo una vieja torre de señales de \osfirbolg, construida para levantar a los clanes contra los incursores danaan, y así entró en la Costa Norte, territorio ska. Ahora las aldeas estaban desiertas del todo, pues sus anteriores habitantes habían sido exterminados, esclavizados o expulsados. En Vax, la columna se dividió en varias partes.

Algunos se embarcaron rumbo a Skaghane; unos pocos continuaron por la carretera de la costa hacia las canteras, donde algunos skalings intratables pasarían el resto de sus vidas moliendo granito. Otro contingente, que incluía a Taussig y su cuadrilla, viró tierra adentro hacia el castillo Sank, sede del duque [24] Luhalcx y escala de las caravanas de skalings que se dirigían a Poélitetz.

[24] Aclaración: «rey», «príncipe», «duque», «lord», «barón», «plebeyo», se usan arbitraria e inexactamente para indicar niveles jerárquicos ska más o menos similares a los de otros pueblos. Funcionalmente, las diferencias de rango son específicas de los ska, pues sólo «rey», «príncipe» y «duque» son hereditarios, y todos salvo «rey» se pueden conquistar mediante el coraje o algún otro logro notable. Así, un «plebeyo», tras haber matado o capturado a cinco enemigos armados, se convierte en «caballero». Mediante otras hazañas codificadas con precisión se convierte en «barón», «lord», «duque», y finalmente en «gran duque» o «príncipe». El rey es elegido por voto de los duques; su dinastía persiste por el linaje masculino directo, hasta que la línea se extingue o un cónclave de duques vota para que se le quite el poder. Para un breve comentario sobre la historia de los ska, véase Glosario III.

22

En el castillo Sank la cuadrilla de Taussig fue asignada al molino. Una poderosa rueda hidráulica, moviendo una cadena de palancas de hierro, hacía subir y bajar una sierra de hoja recta de acero forjado, de casi tres metros de largo, que valía su peso en oro. La sierra descortezaba leños y cortaba planchas con una velocidad y una precisión que Aillas encontraba fascinante. Skalings con gran experiencia controlaban el mecanismo, afilaban afectuosamente los dientes y aparentemente trabajaban sin coerción ni supervisión. La cuadrilla de Taussig debía encargarse del galpón donde se apilaban las planchas para que se curara la madera.

Con el paso de las semanas Aillas despertó poco a poco la animadversión de Taussig. Éste despreciaba los hábitos meticulosos de Aillas y su resistencia a trabajar más de lo absolutamente necesario. Yane compartía la animadversión de Taussig porque lograba realizar su parte del trabajo sin esfuerzo perceptible, lo cual inducía a Taussig a sospechar que eludía sus tareas, aunque nunca pudiera demostrarlo.

Al principio Taussig intentó razonar con Aillas.

-Mira, te estuve observando y no me engañas ni por un instante. ¿Por qué te das esos aires, como si fueras un noble? Así nunca te perfeccionarás. ¿Sabes lo que pasa con los holgazanes y los melindrosos? Los ponen a trabajar en las minas de plomo, y si terminan su período los envían a la fábrica de espadas y su sangre templa el acero. Te aconsejo que de muestres más interés.

Aillas contestó con la mayor cortesía posible:

—Los ska me capturaron contra mi voluntad. Destruyeron mi vida. Me han causado gran daño. ¿Por qué debo esforzarme para beneficiarlos?

—Tu vida ha cambiado, es verdad -replicó Taussig-. Saca el mejor partido de ello, como todos nosotros. ¡Piensa! ¡Treinta años no es tanto tiempo! Te irás como hombre libre, con diez monedas de oro, o te darán una granja con una cabaña, una mujer, animales. Y tus hijos quedarán libres de captura. ¿No es eso generoso?

-¿Durante casi toda mi vida? -repuso Aulas burlonamente, apartándose.

Taussig lo obligó a volver.

-¡A ti no te importará el futuro, pero a mí sí! Si mi cuadrilla trabaja mal, salgo perjudicado. ¡Y no quiero perjudicarme por tu culpa! -rezongó Taussig, marchándose con la cara roja de rabia.

Dos días después, Taussig llevó a Aulas y Yane al patio trasero del castillo. No dijo una palabra, pero movía los codos y la cabeza como presagiando algo. Al llegar al portón, dio rienda suelta a su furia.

-Querían un par de criados y hablé con todo el fervor de mi corazón. hora estoy libre de ambos e Imboden el mayordomo es vuestro amo. ¡Provocadlo y veréis lo que ganáis!

Aulas estudió la cara congestionada que lo enfrentaba, luego se encogió de hombros y se apartó. Yane sólo manifestó aburrimiento. No había nada más que decir. Taussig llamó a un palafrenero.

-¡Llama a Imboden! ¡Tráelo aquí! -Les dirigió una sonrisa de trasgo por

encima del hombro-. No os gustará Imboden. Tiene vanidad de pavo real y alma de armiño. Vuestros días de holganza al sol han terminado.

Imboden salió a un porche que daba al patio: un hombre maduro, de hombros angostos y brazos delgados, tobillos largos y flacos, vientre blando. Los rizos se le pegaban al cráneo; no parecía tener cara, sólo un apiñamiento de rasgos gruesos: largas orejas, nariz abultada y grande, ojos negros y redondos rodeados por círculos venenosos, boca caída y gris. Hizo un gesto imperioso, y Taussig rugió:

-¡Ven aquí! No pisaré el patio del castillo.

Imboden soltó un juramento, bajo la escalera y cruzó el patio con un andar desafiante que provocó la ira de Taussig.

-¡Vamos, vieja cabra! No tengo todo el día. -Se volvió a Adías y Yane-. Es medio ska, un bastardo de una mujer celta: el peor de todos los mundos para un skaling, y se lo hace saber a todos.

Imboden se detuvo en la puerta.

—Bien, ¿qué ocurre?

—Aquí tienes un par de monos domésticos. Éste es melindroso y se lava demasiado. Este se cree más sabio que los demás, sobre todo mas que yo. Que te aprovechen.

Imboden los examinó a ambos. Señaló a Aulas con el pulgar.

-Éste tiene un aire desencajado por ser tan joven. ¿No está enfermo?

—¡Es tan sano como un héroe! Imboden inspeccionó a Yane.

—Éste tiene facha de villano. Supongo que es dulce como la miel

—Es diestro y rápido y camina con el sigilo del fantasma de un gato muerto.

-Muy bien, servirán. -Imboden hizo un gesto imperceptible. Con gran alegría, Taussig informó a Aulas y Yane:

-Esto significa «Seguidme». Pero ya disfrutaréis de sus señas, pues es demasiado tímido para hablar.

Imboden clavó en Taussig una mirada de abrumador desprecio, luego dio media vuelta y cruzó el patio seguido por Aulas y Yane. Al llegar a la escalinata Imboden hizo otro pequeño gesto, apenas un movimiento del dedo.

-¡Eso significa que debéis esperarlo allí! -bramó Taussig desde la puerta. Y se marchó profiriendo una sonora risotada.

Pasaron unos minutos. Aillas se inquietó. Sentía un cosquilleo. Miró hacia la puerta y la campiña que se extendía más allá.

—Tal vez ahora sea el momento -le murmuró a Yane-. ¡Quizá nunca haya uno mejor!

—Quizá nunca haya uno peor -dijo Yane- Taussig espera allá atrás. Nada le gustaría más que vernos correr, pues de lo contrario tendrá que evitar los azotes.

—La puerta, los campos tan cerca... son tentadores.

—En cinco minutos nos echarían los perros.

Un hombre ligero de cara tristona, con librea gris y amarilla, salió al porche: pantalones cortos y amarillos abrochados bajo la rodilla a unas medias negras, chaleco gris sobre camisa amarilla. Un sombrero negro y redondo le ocultaba el pelo, que evidentemente estaba cortado al rape.

—Soy Cyprian. No tengo título. Llamadme amo de esclavos, capataz, intermediario, jefe skaling, lo que gustéis. Recibiréis órdenes de mí, pero sólo porque soy el único que tiene el privilegio de hablar con Imboden; él habla con el senescal, que es ska y se llama Kel. Él recibe esas órdenes del duque Luhalcx, las cuales al fin llegan a vosotros a través de mí. Si tuvierais un mensaje para el duque Luhalcx, deberíais comunicármelo primero a mí. ¿Vuestros nombres?

—Yo soy Yane.

—Parece ulflandés. ¿Y tú?

—-Aillas.

—¿Aillas? Parece un nombre del sur. ¿Lyonesse?

—Troicinet.

-Bien, qué más da. En Sank los orígenes importan tan poco como la carne de una salchicha: no interesan a nadie. Venid conmigo; os daré ropa y os explicaré las reglas de conducta, que, como hombres inteligentes, ya conocéis. En términos simples son -Cyprian alzó cuatro dedos-: primero, obedeced las órdenes con exactitud; segundo, sed limpios; tercero, sed invisibles como el aire, nunca llaméis la atención de los ska; creo que no quieren ni pueden ver a un skaling a menos que haga algo notable o ruidoso; cuarto, y obvio: no intentéis escapar. Causa consternación a todos menos a los perros que gozan destrozando hombres. Pueden seguir un rastro un mes después, y os encontrarían.

-¿Y qué ocurre luego? -preguntó Aulas.

Cyprian rió melancólicamente.

—Si tuvieras un caballo que insistiera en huir, ¿qué harías con él?

—Mucho dependería del caballo.

—Precisamente. Si fuera viejo, cojo y mañoso, lo matarías. Si fuera joven y fuerte, no harías nada para limitar su capacidad pero lo enviarías a un experto para que lo doblegara. Si sólo fuera apto para la noria, lo cegarías.

—Yo no haría esas cosas.

—De un modo u otro, ése es el principio. Un escribiente habilidoso puede perder el pie. Lo mejor que se puede decir de los ska es que rara vez torturan. Cuanto más útil seas, más fáciles serán las cosas cuando te alcancen los perros. Venid ahora al dormitorio. El barbero os cortará el pelo.

Aulas y Yane siguieron a Cyprian por un fresco pasillo trasero hast; el dormitorio de los skalings. El barbero les colocó un cuenco plano en la cabeza y les cortó el pelo a la altura de la mitad de la frente. En un cuarto de baño se detuvieron bajo una cascada de agua y se lavaron con jabón mezclado con arena; luego se rasuraron.

Cyprian les trajo libreas grises y amarillas.

-Recordad, el skaling que pasa inadvertido es el menos culpable. Nunca os dirijáis a Imboden; es más altivo que el duque Luhalcx. La señora Chraio es una amable mujer de buena disposición e insiste en que se alimente bien a los skaling. Alvicx, el hijo mayor, es inestable y algo imprevisible. Tatzel, la hija, es grata a los ojos pero fácil de ofender. Aun así, no es maliciosa y no causa grandes problemas. Mientras os mováis en silencio y nunca volváis la cabeza, seréis invisibles para ellos. Durante un tiempo debéis limpiar suelos; así es como empezamos todos.

Aulas había conocido muchos bellos palacios y ricas fincas, pero en el castillo Sank había una austera magnificencia que lo impresionaba y que no podía entender del todo. No descubrió galerías ni paseos; las cámaras se comunicaban mediante pasajes cortos, a menudo sinuosos. Altos techos se perdían en las sombras, dando así una impresión de espacio misterioso. Angostas y pequeñas ventanas perforaban las paredes a intervalos regulares, y los vidrios tenían la luz de brumoso ámbar o azul claro. No todos los cuartos cumplían funciones evidentes para Aillas, así como el duque Luhalcx, la dama Chraio, sus hijos Alvicx y Tatzel, no se portaban según principios que él comprendiera. Cada cual se desplazaba por el sombrío castillo como si fuera un escenario donde sólo él actuaba. Todos hablaban en voz baja, a menudo usando skalrad, un idioma más antiguo que la historia humana. Rara vez reían; su único humor parecía consistir en la serena ironía o el elegante eufemismo. Cada personalidad era como una ciudadela; a menudo parecían sumidos en una profunda ensoñación, o atrapados en un torrente de ideas interiores más absorbentes que la conversación. En ocasiones, uno de ellos revelaba de pronto una actitud extravagante que se aplacaba tan repentinamente como había aparecido. Aillas, aunque nunca lejos de sus propias preocupaciones, no podía evitar una creciente fascinación por las personas que habitaban el castillo Sank. Como esclavo, pasaba tan inadvertido como una puerta. Aillas observaba solapadamente a los residentes del castillo mientras llevaban a cabo sus tareas habituales.

En todo momento, el duque Luhalcx, su .familia y sus allegados vestían elaborados trajes formales que se cambiaban varias veces al día, de acuerdo con la ocasión. Los trajes y sus accesorios conllevaban un gran peso simbólico, de una importancia que sólo ellos conocían. A menudo Aillas oía fascinantes referencias que hallaba incomprensibles. En público o en privado, la familia revelaba los modales convencionales que habría usado con extraños. Si había afecto entre los miembros de la familia, se manifestaba con signos demasiado sutiles para que Aillas los percibiera.

El duque Luhalcx, alto, enjuto, de rasgos duros, con ojos de color verde mar, manifestaba una dignidad decisiva y espontánea, a la vez desenvuelta y precisa, que Aillas jamás veía perturbada: como si el duque Luhalcx, para cada contingencia, tuviera preparada una reacción apropiada. Era el número 127 en su linaje; en la Cámara de los Honores Antiguos[25] exhibía máscaras ceremoniales talladas en Noruega mucho antes de la llegada de los ur-godos. La dama Chraio, alta y esbelta, parecía casi sobrenaturalmente remota. Incluso cuando algunos dignatarios venían de visita con sus esposas, Aillas a menudo la veía sola en su telar o tallando cuencos de madera de peral. Su lacio y negro pelo estaba cortado al estilo ortodoxo, al nivel de la mandíbula en los costados y la nuca, más alto en la frente.

La dama Tatzei, de dieciséis años, era esbelta y tensa, de pechos pequeños y altos, flancos angostos como los de un varón, y proyectaba una pasión y una energía que

[25] Obviamente la expresión «Cámara de los Honores Antiguos» no es más que una transcripción aproximada.

parecían elevarla del suelo al andar. Caminaba con encantadora afectación, a veces con la cabeza ladeada, y sonreía vagamente como si la divirtiera algo que sólo ella sabía. Llevaba el pelo como la madre y la mayoría de las mujeres ska, cuadrangular sobre la frente y bajo las orejas. Tenía rasgos cautivadoramente irregulares, y una personalidad vivida y directa. Su hermano Alvicx tenía aproximadamente la edad de Aulas, y de toda la familia era el más inquieto. Era jactancioso y hablaba con más énfasis que los demás. Según Cyprian había luchado en varias batallas con distinción y la cantidad de enemigos que había .matado le habría dado título de caballero por derecho propio.

Las tareas que debía cumplir Aulas eran serviles. Tenía que limpiar hogares, frotar lajas, pulir lámparas de bronce y llenarlas de aceite. El trabajo le daba acceso a casi todo el castillo excepto a las alcobas; se desempeñaba tan bien como para satisfacer a Cyprian y permanecía tan inadvertido como para que Imboden no le prestara atención; en los momentos de vigilia barruntaba métodos para escapar.

Cyprian parecía leerle la mente.

—¡Los perros, los perros, los terribles perros! Son de una raza conocida sólo por los ska. Cuando huelen un rastro, no abandonan jamás. Por cierto, algunos skalings han escapado, a veces con ayuda de recursos mágicos. Pero a veces también los ska usan magia y el skaling es apresado.

—Pensé que los ska ignoraban la magia.

—Quién sabe -suspiraba Cyprian, extendiendo los brazos y los dedos-. La magia está más allá de mi comprensión. Tal vez los ska recuerden la magia del lejano pasado. En realidad, no hay muchos magos ska; no que yo sepa, al menos.

—No puedo creer que pierdan el tiempo capturando esclavos fugitivos.

—Tal vez tengas razón. ¿Para qué se molestarían? Por cada esclavo que escapa, cien son aprehendidos nuevamente. No por los magos, sino por los perros.

—¿Los fugitivos no roban caballos?

—Se ha intentado, pero rara vez con éxito. Los caballos ska obedecen órdenes ska. Cuando un simple daut o un ulflandés intentan montarlo, el caballo se queda quieto, o corcovea, o corre en círculos, o arroja al jinete. ¿Piensas montar un caballo ska para escapar deprisa? ¿Es eso lo que tienes en mente?

-No tengo nada en mente -replicaba Aulas. Cyprian ponía su sonrisa melancólica.

—Para mí era una obsesión... al principio. Luego pasaron los años, y la añoranza se desvaneció, y ahora sé que nunca seré otra cosa salvo lo que soy hasta haber terminado mis treinta años.

—¿Qué dices de Imboden? ¿No ha sido esclavo por treinta años?

-Su período terminó hace diez años. Para nosotros Imboden es un hombre libre y un ska. Los ska lo consideran un skaling de alto rango. Es un hombre amargo y solitario. Los problemas lo han vuelto extraño.

Una noche, mientras Aillas y Yane cenaban pan y sopa, Aulas habló de la obsesión de Cyprian por la fuga.

—Cada vez que le hablo, surge el tema. Yane respondió con un gruñido burlón.

—He notado esa costumbre en otras partes.

—Tal vez sea sólo una expresión de deseos.

—Quizás. Aun así, si yo planeara marcharme deprisa del castillo, no pondría a Cyprian sobre aviso.

—Hacerlo sería una cortesía sin sentido. Especialmente desde que conozco cómo escapar del castillo Sank, a pesar de los caballos, los perros y Cyprian.

Yane lo miró de soslayo.

—Esta es una información valiosa. ¿Piensas compartirla?

—A su debido tiempo. ¿Qué ríos hay en las cercanías?

—Hay sólo uno de importancia: el Malkish, unos cinco kilómetros al sur. Los fugitivos siempre se dirigen a ese río, pero los atrapan. Si tratan de llegar flotando hasta el mar, se ahogan en las cataratas. Si avanzan corriente arriba, los perros olfatean cada orilla del río y finalmente encuentran el rastro. El río es un falso aliado. Los ska lo saben mejor que nosotros.

Aillas asintió y no dijo más. Luego, en sus conversaciones con Cyprian, habló de la fuga en términos meramente teóricos, y Cyprian pronto perdió todo interés en el tema.

Hasta los once o doce años, las muchachas ska parecían y actuaban como muchachos. Luego sufrían un inevitable y apropiado cambio. Los jóvenes y las doncellas se mezclaban libremente, controlados por la formalidad que regía toda la conducta ska con tanta eficacia como una vigilancia constante.

En el castillo Sank, en las tardes soleadas, los jóvenes se dirigían a la terraza del sur, donde según su estado de ánimo jugaban al ajedrez o al backgammon, comían granadas, bromeaban entre sí con los cuidadosos modales que otras razas juzgaban aburridos, o miraban mientras uno de ellos desafiaba a esa máquina perversa conocida como fantoche. Este artefacto, diseñado para entrenar espadachines, para que aprendieran a ser diestros y precisos, propinaba un buen golpe al torpe combatiente que no lograba acertar en un pequeño blanco oscilante.

Alvicx, que se enorgullecía de su destreza, se consideraba un experto

en el juego de burlar al fantoche, y siempre estaba dispuesto a demostrar su habilidad, especialmente cuando su hermana Tatzel llevaba amigas a la terraza. Para dramatizar su gracia y su arte, había desarrollado un estilo de ataque enérgico que embellecía con floreos y antiguos gritos de guerra ska.

Una de esas tardes, la máquina había derrotado a dos de los amigos de Alvicx, y el ejercicio les había provocado dolor de cabeza. Ladeando su propia cabeza en un gesto de burlona conmiseración, Alvicx cogió una espada de la mesa y se lanzó sobre la máquina soltando gritos guturales, brincando de un lado al otro, agachándose y embistiendo, insultando a la máquina.

—¡Ven, demonio giratorio! ¡Vamos, atácame! ¿Qué dices de esto? ¿Y esto? Ah, traicionera! Una vez más! ¡Dentro y fuera! -Al brincar hacia atrás derribó una urna de mármol que se astilló sobre las lajas.

—¡Buen golpe, Alvicx! -exclamó Tatzel-. Has destruido a tu víctima con tu

temible trasero.

Sus amigas desviaron los ojos y miraron el cielo con esa tenue sonrisa que entre los ska reemplazaba la carcajada.

Kel, el senescal, al observar el daño, lo notificó a Imboden, quien dio órdenes a Cyprian, quien a su vez envió a Aillas a retirar la urna rota. Llevó una carretilla a la terraza, cargó en ella las astillas de mármol y luego barrió la suciedad con una escoba y una pala.

Alvicx volvió a atacar al fantoche con más energía que nunca, tropezó con la carretilla y cayó entre las astillas y el polvo. Aillas se había arrodillado para barrer el resto de la suciedad. Alvicx se levantó y le pateó las nalgas.

Por un segundo Aillas se quedó rígido, pero luego no pudo contenerse más. Se incorporó, y empujó a Alvicx contra el fantoche, el cual giró y golpeó la mejilla de Alvicx.

Éste trazó un círculo con la espada.

—¡Villano! -exclamó atacando a Aillas, quien lo esquivó y cogió una espada de la mesa. Desvió la segunda estocada de Alvicx, luego contra atacó con tal ferocidad que Alvicx tuvo que retroceder por la terraza. La situación no tenía precedentes. ¿Cómo podía un skaling vencer al soberbio y diestro Alvicx? Se movían por la terraza, Alvicx tratando de atacar pero constantemente a la defensiva por la destreza de su oponen te. Se agachó; Aillas le arrancó la espada de las manos y apretó a Alvicx contra la balaustrada, apoyándole la punta de su arma en la garganta.

—Si esto fuera el campo de batalla podría haberte matado... con toda facilidad -dijo Aillas apasionadamente-. Agradece que ahora sólo juego contigo.

Apartó la espada y la dejó en la mesa. Miró a los miembros del grupo

y sus ojos se encontraron con los de Tatzel. Se miraron por un segundo, hasta que Aulas se volvió hacia la carretilla, la enderezó y la siguió cargando con trozos de mármol.

Alvicx lo observaba con rencor. Tomó una decisión y llamó a un guardia ska.

-Lleva a este cobarde detrás del establo y mátalo.

El duque Luhalcx habló desde un balcón que daba a la terraza.

-Esa orden, Alvicx, es indigna de ti, y mancilla tanto el honor de nuestra casa como la justicia de nuestra raza. Sugiero que la anules.

Alvicx miró a su padre. Se volvió despacio y murmuró:

-Guardias, ignorad mi orden.

Saludó con una reverencia a su hermana y sus huéspedes, que habían presenciado todo con petrificada fascinación, y se marchó de la terraza. Aillas siguió trabajando con la carretilla y terminó de cargar los fragmentos mientras Tatzel y sus amigas murmuraban observándolo por el rabillo del ojo. Aillas no les prestaba atención. Terminó de barrer la suciedad y se llevó la carretilla.

Cyprian comunicó su opinión de lo sucedido con una triste mueca de reproche, y durante la cena se sentó solo de cara a la puerta.

—¿Es verdad que heriste a Alvicx con su propia espada? -preguntó Yane en

voz baja.

—¡En absoluto! Sólo jugué con él un rato. Lo toqué con la punta de mi espada. No fue gran cosa.

—No para ti. Para Alvicx es una humillación, así que sufrirás.

—¿Cómo?

Yane rió.,

-Aún no lo ha decidido.

23

El salón principal del castillo Sank se extendía desde un vestíbulo convencional en el extremo oeste hasta una sala de retiro para damas visitantes en el este. A lo largo del camino, altos y angostos portales daban a diversos salones y cámaras, entre ellos el Repositorio, donde se coleccionaban curiosidades tales como emblemas del clan, trofeos de batallas y hazañas navales, y objetos sagrados. En los anaqueles había libros encuadernados en cuero, o láminas de madera de haya. Una ancha pared exhibía retratos ancestrales, tallados con una aguja candente en paneles de abedul desteñido. La técnica jamás se había alterado; el rostro de un caudillo posglacial mostraba perfiles tan precisos como el retrato del duque Luhalcx, tallado cinco años atrás.

En nichos junto a la entrada había un par de esfinges talladas en bloques de diorita negra: las Tronen, o fetiches de la casa. Una vez por semana, Aulas lavaba las Tronen con agua caliente mezclada con savia de vencetósigo.

Una mañana Aulas lavó a las Tronen y las secó con un paño suave. Por el pasillo, vio que se acercaba Tatzel, esbelta como una vara en un vestido verde oscuro. El pelo negro saltaba junto a la cara pálida e intensa. Pasó de largo sin prestarle atención, dejando un vago aroma floral que evocaba las hierbas húmedas de Noruega en primavera.

Poco después regresó. Al pasar junto a Aillas se detuvo, volvió atrás, y se paró a estudiarlo.

Aillas alzó los ojos, frunció el ceño y continuó con su tarea.

Tatzel satisfizo su curiosidad y se dispuso a seguir su camino, pero antes habló con límpida voz.

—Por tu pelo castaño te tomaría por celta. Aun así, pareces menos tosco. Aillas la miró de nuevo.

—Soy troicino -dijo. Tatzel se detuvo.

-Troicino, celta, lo que sea: abandona esa fiereza. A los esclavos in tratables se les castra.

Aulas interrumpió su tarea, demudado de furia. Se levantó despacio, inhaló profundamente y logró hablar con voz controlada.

-No soy un esclavo. Soy un noble de Troicinet capturado por una tribu de bandidos.

Tatzel, sorprendida, abrió la boca y se dispuso a marchar, pero se detuvo.

—El mundo nos ha enseñado la furia; de lo contrario, aún estaríamos en Noruega. Si tú fueras ska, también tomarías a todos los demás por enemigos o esclavos; no hay nadie más. Así debe ser, de modo que debes someterte.

—Mírame -dijo Aulas-. ¿Me tomas por alguien que se sometería?

—Ya estás sometido.

—Me someto ahora para luego traer un ejército troicino que derribará este castillo piedra por piedra, y entonces pensarás con una lógica diferente.

Tatzel rió, echó la cabeza hacia atrás y siguió su camino.

En una cámara de almacenamiento Aulas se encontró con Yane.

—El castillo Sank se está volviendo opresivo. Prefiero que me castren antes que cambiar mis modales.

—Alvicx ya está seleccionando un cuchillo.

—En ese caso, es el momento de huir.

Yane miró por encima del hombro; estaban a solas.

—Cualquier momento es bueno, salvo por los perros.

—Se puede engañar a los perros. El problema es cómo evadir a Cyprian el tiempo suficiente como para llegar al río.

—El río no engañará a los perros.

—Si puedo escapar del castillo, puedo escapar de los perros. Yane se acarició la barbilla.

—Déjame pensarlo.

Más tarde, mientras cenaban, Yane dijo:

—Hay un modo de salir del castillo. Pero debemos llevar a otro hombre con nosotros.

—¿Quién es?

—Se llama Cargus. Trabaja como ayudante en la cocina.

—¿Se puede confiar en él?

—Tanto como en ti o en mí. ¿Qué dices de los perros?

—Necesitaremos estar media hora en la carpintería.

—La carpintería está desierta al mediodía. Aquí viene Cyprian. Las narices en la sopa.

Cargus era apenas más alto que Yane, pero mientras éste era puro tendón y hueso, aquél era una montaña de músculos. Su cuello era más grueso que sus macizos brazos. Llevaba el pelo negro cortado al rape; ojillos negros le brillaban bajo espesas cejas. En el patio de la cocina, dijo a Yane y Aillas:

—He cogido un cuarto de medida del hongo conocido como tósigo de lobos. Envenena, pero rara vez mata. Esta noche lo pondremos en la sopa y condimentará los pasteles de la gran mesa. Se revolverán todas las tripas del castillo y se culpará a la carne en mal estado.

—Si también pudieras envenenar a los perros -gruñó Yane-, podríamos alejarnos con facilidad.

—Buena idea, pero no tengo acceso a las perreras.

Durante la cena Yane y Aillas comieron sólo pan con repollo, y miraron con satisfacción cómo Cyprian consumía dos cuencos de sopa.

Por la mañana, tal y como Cargus había predicho, todos los residentes del

castillo tenían el estómago revuelto, además de escalofríos, náuseas, fiebre, alucinaciones y vibraciones en los oídos.

Cargus fue a ver a Cyprian, quien tiritaba bajo la mesa del comisario, y vociferó:

—¡Haz algo! ¡Los marmitones se niegan a moverse y los cubos des bordan de basura!

—Vacíalos tú mismo -gruñó Cyprian-. No puedo ocuparme de esas tonterías. ¡El destino me ha alcanzado!

—Soy cocinero, no marmitón. ¡Ea, vosotros dos! -Llamó a Aillas y Yane-. ¡Al menos podéis caminar! Vaciad los cubos y deprisa.

-Jamás! -protestó Yane-. Hazlo tú mismo. Cargus se volvió a Cyprian.

-¡Quiero vaciar los cubos! Da órdenes o presentaré una queja que obligará a Imboden a apartarse de su bacinilla.

Cyprian agitó débilmente la mano.

-Id, vosotros dos, y vaciad los cubos de este demonio, aunque tengáis que arrastraros.

Aillas, Yane y Cargus llevaron bolsas de basura al vertedero y cogieron los paquetes que habían dejado allí previamente. Partieron al trote a campo traviesa, resguardándose en matorrales y árboles.

Ochocientos metros al este del castillo atravesaron una loma y allí, sin miedo a que los vieran, avanzaron a buena velocidad hacia el sudeste, dando un amplio rodeo para evitar el molino. Corrieron hasta quedar sin aliento, luego caminaron, luego volvieron a correr, y en una hora llegaron al río Malkish.

En ese punto, el río era ancho y poco profundo, aunque más arriba las aguas caían rugiendo de las montañas por abruptos barrancos, y corriente abajo se precipitaban furiosamente por una serie de angostas gargantas donde muchos skalings fugitivos se habían despedazado contra las rocas. Sin titubear, Aulas, Yane y Cargus se internaron en el río y empezaron a vadearlo, a veces con el agua hasta el pecho y con los paquetes por encima de la cabeza. Al acercarse a la orilla opuesta se detuvieron para inspeccionar la costa.

No encontraron nada adecuado para sus propósitos, y siguieron caminando corriente arriba hasta que llegaron a una pequeña playa cubierta de grava, con una loma baja y herbosa. De sus paquetes sacaron los artículos que Aulas y Yane habían construido en la carpintería: zancos, con almohadillas de paja en las puntas.

Aun en el agua, se encaramaron a los zancos y caminaron hacia la costa, removiendo la grava lo menos posible. Treparon la loma y las puntas con almohadillas no dejaron huellas ni olores que los sabuesos pudieran rastrear.

Los tres caminaron así durante una hora. En un arroyo, se internaron en la corriente y bajaron para descansar. Luego cogieron los zancos una vez más, y temieron que sus perseguidores, al no encontrar un rastro en el río, se desplegaran en anillos concéntricos de radio cada vez mayor.

Avanzaron con los zancos una hora más por un declive gradual, a través de un bosque ralo de pinos achaparrados con claros de delgado suelo rojo. La tierra no servía

para la siembra, y los pocos campesinos que en un tiempo juntaban resina para fabricar trementina o criaban cerdos, habían huido de los ska. Los fugitivos recorrían un páramo devastado, lo cual les favorecía.

En otro arroyo bajaron de los zancos y se sentaron a descansar en una roca. Bebieron agua y comieron pan y queso que llevaban en las mochilas. No oyeron ruido de sabuesos, pero habían avanzado un gran trecho y no esperaban oír nada; tal vez nadie había reparado en su ausencia. Los tres se felicitaron por llevar tal vez un día de ventaja a sus posibles perseguidores.

Desecharon los zancos y avanzaron corriente arriba hacia el este, y pronto llegaron a una tierra alta de curioso aspecto, donde antiguas cumbres y peñascos de deteriorada roca negra se elevaban sobre valles antes sembrados pero ahora desiertos. Durante un rato siguieron una vieja carretera que al fin los llevó a las ruinas de un antiguo fuerte.

Pocos kilómetros después, la tierra se volvió nuevamente agreste y se elevó a una región de ondulantes brezales. Disfrutando de la libertad de los altos cielos, los tres enfilaron hacia el brumoso este.

No estaban solos en el brezal. Desde un prado situado a ochocientos metros al sur, bajo cuatro ondulantes banderas negras, cabalgaba una tropa de guerreros ska. Se aproximaron y rodearon a los fugitivos.

El jefe, un barón de cara severa vestido con armadura negra, los miró una sola vez en silencio. Les sujetaron cuerdas a los collares de hierro y los condujeron hacia el norte.

Al caer el día, la tropa se encontró con una caravana que llevaba vituallas. Detrás marchaban cuarenta hombres sujetos del cuello por cuerdas. A esta columna se unieron Aulas, Yane y Cargus, y de mala gana tuvieron que seguir la caravana hacia el norte. Pronto entraron en el reino de Dahaut y llegaron a Poélitetz, esa inmensa fortaleza que custodiaba el estribo central del Teach tac Teach y daba a la Llanura de las Sombras.

24

En la frontera entre Dahaut y Ulflandia del Norte, un declive de trece kilómetros de largo, la cara frontal del Teach tac Teach, daba sobre la Llanura de las Sombras. En un lugar llamado Poélitetz, el río Tamsour, que se despeñaba desde las nieves del Monte Agón, abría una grieta que permitía un acceso relativamente fácil desde Dahaut a los brezales de Ulflandia del Norte. Poélitetz había estado fortificada desde que los hombres habían librado guerras en las islas Elder; quien controlaba Poélitetz dominaba la paz de la Lejana Dahaut. Los ¡ka, al capturar Poélitetz, habían iniciado una enorme obra destinada a proteger la fortaleza tanto en el oeste como en el este, para que fuera totalmente inexpugnable. Habían cerrado el desfiladero con paredes de mampostería de nueve metros de grosor, dejando un pasaje de cuatro metros de ancho y tres de alto, controlado por tres puertas de hierro, una detrás de la otra. La fortaleza y el declive mostraban una sola cara impasible a la Llanura de las Sombras.

Para reconocer mejor la Llanura de las Sombras, los ska habían empezado a construir bajo la llanura un túnel que llegaría hasta una loma cubierta de robles achaparrados, a cuarenta metros de la base del declive. El túnel era un proyecto secreto que se ocultaba a todos salvo a unos pocos ska de alto rango y a quienes cavaban el túnel, skalings de categoría seis: intratables.

Al llegar a Poélitetz, Aulas, Yane y Cargus fueron sometidos a un breve interrogatorio. No los mutilaron como ellos esperaban, sino que los llevaron a unas barracas especiales donde residía un aislado grupo de cuarenta skalings: la cuadrilla del túnel. Trabajaban en turnos de diez horas y media, con períodos de descanso de tres horas y media. En las barracas eran custodiados por un pelotón de selectos soldados ska y no se les permitía establecer contacto con ninguna otra persona de Poélitetz. Todos sabían que eran miembros de una cuadrilla condenada. Al terminar el túnel los matarían a todos.

Ante la perspectiva de una muerte tan cierta, ningún skaling trabajaba deprisa, y a los ska les resultaba más fácil aceptar esa situación que alterarla. Mientras se realizaran progresos razonables, se permitía que el trabajo siguiera su propio ritmo. La rutina de cada día era idéntica. Cada skaling tenía un deber asignado. El túnel, cuatro metros y medio debajo de la superficie de la llanura, avanzaba a través de pizarra y sedimento apisonado. Cuatro hombres cavaban la cara frontal con picas y piquetas. Tres hombres cargaban los detritos en cestos que se descargaban en carretillas y se llevaban por el túnel hasta la entrada. Las carretillas se vaciaban en tolvas que eran elevadas por una cabria, que las vaciaba en una carreta. Un fuelle impulsado por bueyes que movían una cabria soplaba aire en un tubo de cuero que se introducía en el túnel. A medida que avanzaba el túnel, se apuntalaba con vigas de cedro embreadas.

Cada dos o tres días, los ingenieros ska extendían un par de cuerdas que guiaban la dirección del túnel y con un nivel de agua[26] medían el desvío horizontal.

[26] El nivel de agua tiene varias formas. Los ska usaban un par de recipientes de madera de seis metros de largo con una sección de seis centímetros cuadrados. El agua de los recipientes se mantenía horizontal; flotadores en cada punta permitían que los recipientes mismos se ajustaran a la horizontal. Al mover los recipientes en forma sucesiva, la horizontal deseada se podía prolongar indefinidamente, con una precisión limitada sólo por la paciencia del ingeniero.

Un capataz ska dirigía a los skalings con un par de soldados para imponer la disciplina, si tal control se necesitaba. El capataz y los guardias solían permanecer en la entrada del túnel, donde el aire era fresco. Al ver las cargas de los carromatos, el capataz podía estimar la energía con que trabajaban los skalings. Si el trabajo iba bien, los skalings comían bien, y bebían vino en las comidas. Si remoloneaban, les reducían las raciones.

Dos turnos funcionaban en el túnel: de mediodía a medianoche, y de medianoche a mediodía. Ninguno era preferible al otro, pues los skalings nunca veían la luz del sol y sabían que no la verían nunca más.

Aulas, Cargus y Yane fueron asignados al turno de mediodía-media-noche. De inmediato empezaron a pensar en la fuga. Las perspectivas eran más desalentadoras que las del castillo Sank. Puertas con rejas y guardias suspicaces los confinaban cuando no estaban de servicio, y trabajaban en un lugar cerrado del cual era imposible salir.

Al cabo de sólo dos días de trabajo, Aillas le dijo a Yane y Cargus:

—Podemos escapar. Es posible.

—Eres más perceptivo que yo -dijo Yane.

—Y que yo -dijo Cargus.

—Hay una sola dificultad. Necesitaremos la cooperación de todo el turno. La pregunta es: ¿habrá alguien que esté tan domado como para traicionarnos?

—¿Cuál podría ser el motivo? Todos ven su propio fantasma bailan do ante ellos.

—Algunas personas son traicioneras por naturaleza. Les agrada traicionar.

Los tres, de cuclillas junto a la pared de la cámara donde pasaban las horas libres, reflexionaron sobre sus compañeros, uno por uno.

—Si compartimos la perspectiva de la fuga -dijo al fin Cargus-, no puede haber traición.

—Tendremos que dar eso por sentado -dijo Yane-. No tenemos mejor elección.

Catorce hombres trabajan en ese turno, con otros seis cuyas tareas no los obligaban a entrar en el túnel. Catorce hombres se comprometieron en un pacto desesperado y de inmediato iniciaron las operaciones.

El túnel alcanzaba ahora unos ciento ochenta metros hacia el este bajo la llanura. Quedaban otros tantos bajo pizarra, con ocasionales e inexplicables capas de piedra caliza azul, duras como rocas. Excepto por la piedra caliza, el suelo cedía ante la pica; avanzaban de diez a quince metros por día. Un par de carpinteros instalaban vigas a medida que el túnel avanzaba. Dejaron varios postes sueltos, de modo que se pudieran empujar a un lado. En ese tramo varios miembros de la cuadrilla cavaron un túnel lateral que se curvaba hacia la superficie. Echaban la tierra en cestos, la cargaban en carretillas y la transportaban de la misma manera que la tierra del frente del túnel. Dos hombres trabajaban en el túnel lateral, y el resto trajinaba con mayor empeño para que no se notara una falta de progreso. Cerca de la entrada, siempre esperaba alguien con una carretilla cargada, por si el capataz decidía hacer una inspección. En tal caso, el vigía saltaba sobre el tubo de ventilación para advertir a sus compañeros. De ser necesario, estaba dispuesto a volcar la carretilla, aparentando un accidente, para

demorar al capataz. Cuando éste pasaba, apoyaba la carretilla sobre el tubo de ventilación. El otro extremo se volvía tan sofocante que el capataz pasaba el menor tiempo posible en el túnel.

El túnel lateral, de metro y medio de alto y menos de un metro de ancho, y curvado ligeramente hacia arriba, avanzaba deprisa, y los cavadores sondeaban continuamente con paladas cautas, pues temían abrir en la superficie un gran boquete que fuera visible desde la fortaleza. Al final encontraron raíces de hierbas y arbustos, y el suelo negro les informó de que la superficie estaba cerca.

Poco antes del anochecer los skalings cenaron en una cámara en lo alto del túnel, luego reanudaron la tarea. Diez minutos después, Aillas fue a llamar a Kildred el capataz, un alto ska de mediana edad, con la cara llena de cicatrices, la cabeza calva y una actitud distante incluso para un ska. Como de costumbre, Kildred estaba jugando a los dados con los guardias. Miró por encima del hombro cuando se acercó Aillas.

—¿Qué ocurre ahora?

—Los cavadores se han topado con una capa de roca azul. Quieren partidores de roca y taladros.

—¡Partidores de roca! ¿Qué herramienta es ésa?

—No lo sé. Sólo traigo mensajes.

Kildred masculló una maldición y se puso de pie.

-Vamos. Echemos un vistazo a esa roca azul.

Entró en el túnel seguido por Aillas y avanzó en el resplandor turbio y anaranjado de las lámparas de aceite. Cuando se agachó para examinar la roca azul, Cargus le pegó con una barra de hierro, matándolo al instante.

Era el momento del crepúsculo. La cuadrilla se reunió junto al túnel lateral donde los cavadores en ese momento abrían un boquete.

Aillas llevó una carretilla de tierra a la cámara del extremo opuesto.

-Ya no habrá más tierra por un tiempo -le dijo al encargado de la cabria en voz alta, para que oyeran los guardias-. Nos hemos topado con una capa de roca. -Los guardias miraron por encima del hombro y siguieron jugando a los dados. El encargado de la cabria siguió a Aillas hasta el túnel.

El túnel de escape estaba abierto. Los skalings treparon y salieron al crepúsculo, entre ellos el encargado de la cabria, que no sabía nada del plan pero se alegró de escapar. Todos se tendieron en los juncos y la hierba. Aillas y Yane, los últimos en salir, pusieron los soportes en su sitio, disimulando su propósito. Una vez en la superficie taparon el boquete con helechos, echaron tierra en el orificio y transplantaron hierba.

-Que crean que fue magia -dijo Aillas-. ¡Será mejor si piensan eso!. Los ex skalings corrieron agazapados por la Llanura de las Sombras,

en la creciente oscuridad, hacia el este, internándose cada vez más en el reino de Dahaut. Detrás, el negro perfil de Poélitetz, la gran fortaleza ska, se recortaba en el cielo. El grupo se detuvo para mirar atrás.

-Ska -dijo Aillas-, extraño pueblo que vienes del pasado con tu alma oscura: la próxima vez que nos encontremos portaré una espada. Mucho me debes por el dolor que

me has causado, y por los trabajos que me impusiste.

Tras una hora de correr, trotar y caminar llegaron al río Gloden, cuyas fuentes incluían el Tamsour.

La luna, casi llena, se elevaba sobre el río, trazando una hilacha de

luz en el agua. Junto a un enorme sauce llorón plateado por la luna, el grupo se detuvo a reflexionar y deliberar.

—Somos quince -dijo Aillas-: un grupo fuerte. Algunos de vosotros deseáis regresar a vuestro hogar. Otros no tenéis hogar adonde regresar. Puedo ofreceros perspectivas si os unís a mí en lo que debo hacer. Tengo una misión. Primero me llevará hacia el sur, al Cerro Tac, luego no sé adonde: tal vez a Dahaut, para hallar a mi hijo. Luego iremos a Troicinet, donde poseo fortuna, honor y posición. Los que me sigan como camaradas, para unirse a mi misión y, según espero, regresar conmigo a Troicinet, sacarán buen partido de ello. ¡Lo juro! Recibirán buenas tierras, y tendrán el título de caballero acompañante. Os advierto que es peligroso. Primero al Tac, junto a Tintzin Fyral, luego quién sabe dónde. Elegid, pues. Seguid vuestro camino o venid conmigo, pues aquí nos separamos. Yo cruzaré el río y seguiré hacia el sur con mis compañeros. El resto hará bien en viajar hacia el este, cruzando la llanura para llegar a las partes habitadas de Dahaut. ¿Quién viene conmigo?

—Estoy contigo -dijo Cargus-. No tengo adonde ir.

—Y yo -dijo Yane.

—Nos unimos en días oscuros -dijo un tal Qualls-. ¿Por qué separarse ahora? Además, deseo tener tierras y un título nobiliario.

Al final, otros cinco fueron con Aillas. Cruzaron el Gloden por un puente y siguieron un camino que se desviaba hacia el sur. Los otros, la mayoría dauts, eligieron su propio camino y continuaron hacia el este junto al Gloden.

Los siete que se habían unido a Aillas eran Yane, Cargus, Garstang, Qualls, Bode, Scharis y Faurfisk, un grupo dispar. Yane y Cargus eran bajos; Qualls y Bode eran altos. Garstang, que hablaba poco de sí mismo, tenía modales de caballero, mientras que Faurfisk, macizo, rubio y de ojos azules, declaraba ser el bastardo de un pirata gordo y una pescadora celta. Scharis, más joven que Aillas, se distinguía por una cara apuesta y una disposición agradable. En cuanto a Faurfisk, la viruela, las cicatrices y las quemaduras le habían infligido una innegable fealdad. Un pequeño barón de Ulflandia del Sur lo había sometido al potro; el pelo se le había vuelto blanco y siempre lucía una expresión de furia. Qualls, un monje irlandés fugitivo, era irresponsablemente jovial y se declaraba tan mujeriego como cualquier obispo de Irlanda.

Aunque el grupo estaba dentro de Dahaut, la proximidad de Poélitetz arrojaba una sombra opresiva en la noche, y se pusieron en marcha por la carretera.

Mientras caminaban, Garstang habló con Aillas.

-Es necesario aclarar una cosa. Soy caballero de Lyonesse, de Twanbow, en el ducado de Ellesmere. Como tú eres troicino, estamos nominalmente en guerra. Desde luego eso es descabellado, y pongo mi suerte al lado de la tuya, hasta que entremos en Lyonesse. Entonces tendremos que separarnos.

—Así sea. Pero míranos ahora: con ropas de esclavo y collares de hierro, escurriéndonos por la noche como perros carroñeros. ¡Vaya par de gentilhombres! Y como no tenemos dinero, debemos robar para comer, como cualquier banda de

vagabundos.

—Otros gentilhombres hambrientos han hecho concesiones similares. Robaremos hombro con hombro, para que nadie pueda despreciar al otro. Y sugiero que en lo posible robemos a los ricos, aunque los pobres son presa más fácil.

—Las circunstancias nos guiarán... Ladran perros. Hay una aldea cerca, y realmente necesitamos un herrero.

—A esta hora de la noche estará profundamente dormido.

—Un herrero de buen corazón podría levantarse para ayudar a un grupo de desesperados como nosotros.

—O podríamos levantarlo nosotros.

Las casas de la aldea lucían grises bajo la luz de la luna. Las calles estaban desiertas; no se veía ninguna luz salvo la de la taberna, de donde llegaban los ruidos de una bulliciosa juerga.

—Mañana debe de ser día de fiesta -dijo Garstang-. Mirad, en la plaza, ese caldero preparado para hervir un buey.

—Extraordinario caldero, sin duda, ¿pero dónde está la herrería?

—Debe estar allá, por el camino, si existe.

El grupo atravesó la aldea y en los alrededores descubrió la herrería, frente a un edificio de piedra donde se veía una luz.

Aillas fue hasta la puerta y golpeó suavemente. Al cabo de una larga pausa, un joven de diecisiete o dieciocho años abrió la puerta con lentitud. Parecía deprimido y demacrado, y habló con voz quebrada.

—¿Quiénes sois? ¿Qué queréis aquí?

—Amigo, necesitamos la ayuda de un herrero. Hoy escapamos de los ska y no soportamos más estos detestables collares.

El joven titubeó.

—Mi padre es herrero de Vervold, esta aldea. Yo soy su hijo Elric. Pero como él nunca más volverá a trabajar en su oficio, ahora yo soy el herrero. Venid al local. -Cogió una lámpara y los condujo a la herrería.

—Temo que tu trabajo será un acto de caridad -dijo Aillas-. Sólo podemos pagar con el hierro de los collares, pues no tenemos nada más.

—No importa -dijo con voz apagada el joven herrero. Uno por uno los ocho fugitivos se agacharon delante del yunque. El herrero usó martillo y cincel para cortar los collares; uno por uno los hombres se incorporaron libres del hierro.

—¿Qué le ocurrió a tu padre? -preguntó Aulas-. ¿Murió?

—Todavía no. Mañana por la mañana será su hora. Será hervido en un caldero y arrojado a los perros.

—Es una mala noticia. ¿Cuál ha sido su delito?

—Cometió una ofensa -dijo Elric con voz sombría-. Cuando el señor Halies bajó de su carruaje, mi padre le pegó en la cara, le pateó el cuerpo y le causó dolor.

—Insolencia, por decir lo mínimo. ¿Qué lo provocó?

—La obra de la naturaleza. Mi hermana tiene quince años. Es muy bella. Era natural que Halies quisiera llevarla a Bella Aprillion para que le calentara el lecho. ¿Y quién se habría negado si ella hubiese aceptado la propuesta? Pero ella se negaba a ir, y el señor Halies envió a sus sirvientes a buscarla. Mi padre, aunque herrero, es poco práctico y pensó que corregiría la situación golpeando y pateando a Halies. Pero ahora, por su error, debe hervir en un caldero.

—El tal Halies... ¿es rico?

—Vive en Bella Aprillion, en una mansión de sesenta habitaciones. Tiene un establo con hermosos caballos. Come alondras, ostras y carnes asadas con clavo y azafrán, con pan blanco y miel. Bebe vino blanco y tinto. Hay alfombras en sus suelos y sedas sobre su espalda. Viste a veinte matones con vistosos uniformes y los llama «paladines». Ellos imponen los edictos del señor, y muchos propios.

—Hay buenas razones para creer que Halies es rico -dijo Aulas.

—Me disgusta ese hombre -dijo Garstang-. La riqueza y la noble cuna son excelentes circunstancias, codiciadas por todos. Aun así, el noble rico debería disfrutar de su distinción con decoro, sin infligir tal humillación a los suyos. En mi opinión, se le debe castigar, multar, humillar y privar de ocho o diez de sus hermosos caballos.

—Coincido contigo -dijo Aulas. Se volvió nuevamente hacia Elric-. ¿Halies tiene sólo veinte soldados?

—Sí. Y también al maestro arquero Hunolt, el verdugo.

—Y mañana por la mañana todos vendrán a Vervold para presenciar esta ceremonia y Bella Aprillion quedará desierta.

Elric soltó una risa histérica.

—¿De modo que mientras mi padre hierve asaltaréis la mansión?

—¿Cómo puede hervir si el caldero pierde agua? -preguntó Aulas.

—Es un buen caldero. Mi padre mismo lo reparó.

—Lo que se ha hecho se puede deshacer. Traed un martillo y cinceles. Abriremos algunos orificios.

Elric cogió las herramientas.

—Causará una demora... ¿pero qué sucederá luego?

—Cuando menos, tu padre no hervirá tan pronto.

El grupo dejó al herrero y regresó a la plaza. Como antes, todas las casas estaban a oscuras, excepto por el resplandor amarillo de las velas de la taberna, donde una voz entonaba una canción.

El grupo se acercó al caldero a la luz de la luna.

-¡Ahora! -le dijo Aulas a Elric.

Elric apoyó el cincel en el caldero y le asestó un martillazo, provocando un clamor tan vibrante como el de un gong.

-¡De nuevo!

Elric golpeó una vez más; el cincel mordió el hierro y abrió un orificio.

—Elric abrió tres orificios más, y un cuarto por las dudas, luego se incorporó

con dolorida euforia.

—Aunque también me hiervan, jamás lamentaré el trabajo de esta noche.

—No te hervirán, y tampoco a tu padre. ¿Dónde queda Bella Aprillion?

—Por aquel camino, entre los árboles.

La puerta de la taberna se abrió. Cuatro hombres tambaleantes se perfilaron contra el rectángulo de luz amarilla y comenzaron a vociferar.

—¿Soldados de Halies? -preguntó Aulas.

—En efecto, y cada cual más bruto que el otro.

—Deprisa entonces, vamos detrás de esos árboles. Haremos un poco de justicia sumaria, y también reduciremos los veinte a dieciséis.

—No tenemos armas -objetó Elric.

-¿Qué? ¿Sois cobardes en esta aldea? ¡Somos nueve contra cuatro! Elric no supo qué decir.

-Rápido -dijo Aulas-. Ya que nos hemos convertido en ladrones y asesinos, desempeñemos nuestro papel.

El grupo cruzó la plaza y se ocultó entre los arbustos que bordeaban el camino. Dos grandes olmos filtraban la luz de la luna arrojando una filigrana de plata en el camino.

Los nueve hombres encontraron palos y piedras, y esperaron. Los gritos que atravesaban la plaza enfatizaban el silencio de la noche.

Transcurrieron unos minutos, y las voces se volvieron más fuertes. Los paladines se acercaron, contoneándose, contando historias, quejándose y eructando. Uno pidió a Zinctra Leli, diosa de la noche, que mantuviera más firme el firmamento; otro maldijo por sus piernas flojas y le dijo que se arrastrara. El tercero no pudo contener una absurda risa por un episodio jocoso que sólo él conocía, o tal vez nadie; el cuarto empezó a hipar al compás de sus pasos; se acercó. De pronto hubo un correteo, un martillo astillando hueso, jadeos de terror; en segundos, los cuatro paladines ebrios fueron cuatro cadáveres.

-Tomad sus armas -dijo Aillas-. Llevadlos detrás del seto. El grupo regresó a la herrería y durmió donde pudo.

Por la mañana se levantaron temprano, comieron potaje y tocino, luego cogieron las armas que Elric podía ofrecerles: una vieja espada, un par de dagas, barras de hierro y un arco con doce flechas del que Yane se adueñó de inmediato. Cubrieron los blusones grises de skalings con los harapos que pudieron encontrar en la casa del herrero, y así fueron a la plaza, donde encontraron a varias personas reunidas a los lados mirando el caldero y murmurando.

Elric descubrió a un par de primos y a un tío. Fueron a casa, se armaron con arcos y se unieron al grupo.

El maestro arquero Hunolt fue el primero en llegar de Bella Aprillion, seguido por cuatro guardias y un carretón que llevaba una jaula con forma de colmena, donde estaba el hombre condenado. Mantenía los ojos fijos en el suelo de la jaula, y sólo una vez los alzó para mirar el caldero. Detrás marchaban dos soldados más, armados con espadas y arcos.

Hunolt, frenando el caballo, reparó en el daño hecho al caldero.

-¡Aquí hay traición! -exclamó-. ¡Se ha dañado la propiedad de su señoría! ¿Quién es el culpable? -Su voz vibró en la plaza. Todos volvieron la cabeza, pero nadie respondió.

Se volvió a uno de los soldados.

—Ve a buscar al herrero -ordenó.

—El herrero está en la jaula, señor.

—¡Entonces busca al nuevo herrero!

—Allí está, señor.

—¡Herrero! Ven aquí. El caldero necesita una reparación.

—Eso veo.

—Repáralo en seguida, para que podamos cumplir con nuestra obligación.

—Yo soy herrero -protestó Elric-. Eso es trabajo de hojalatero.

—Herrero, hojalatero, llámalo como prefieras. Sólo repara ese caldero con buen hierro, y deprisa.

-¿Me obligarías a reparar el caldero donde van a hervir a mi padre? Hunolt rió.

—Admito que hay ironía en esto, pero en todo caso sólo ejemplifica la imparcial majestad de la justicia de su señoría. Así que repara el caldero, a menos que quieras unirte a tu padre en él, para que burbujeéis jun tos. Como ves, hay lugar de sobra.

—Debo traer herramientas y remaches.

—¡Rápido!

Elric fue a la herrería a buscar herramientas. Aulas y su grupo ya se habían desplazado por el camino hacia Bella Aprillion, para preparar una emboscada.

Transcurrió media hora. Abriendo las puertas; Halies salió en su carruaje con una guardia de ocho soldados.

Yane y el tío y los primos de Elric salieron al camino por detrás de la columna. Tensaron los arcos, soltaron las flechas: una, dos veces. Los otros, que habían permanecido ocultos, irrumpieron y en quince segundos terminaron la matanza. Desarmaron al atónito Halies y lo obligaron a bajar del carruaje.

Ahora bien armado, el grupo regresó a la plaza. Hunolt estaba junto a Elric, cerciorándose de que reparara el caldero a buena velocidad. Bode, Qualls, Yane y todos los que tenían arcos dispararon una andanada de flechas, derribando a otros seis paladines de Halies.

Elric golpeó el pie de Hunolt con el martillo. Éste gritó y cayó de rodillas. Elric martilló el otro pie con mayor fuerza, aplastándolo, y Hunolt cayó al suelo contorsionándose.

Elric sacó al padre de la jaula.

- ¡Llenad el caldero! -exclamó-. ¡Traed los leños! -Empujó a Halies hacia el caldero-. Ordenaste que hirvieran a alguien. Te complaceremos.

Halies tambaleó, mirando el caldero con azoramiento. Masculló súplicas y barbotó amenazas, pero en vano. Lo maniataron y lo sentaron dentro del caldero, y colocaron a Hunolt junto a él. Llenaron el caldero hasta que el agua les llegó al pecho y encendieron los leños. La gente de Vervold brincó y saltó alrededor en un delirio de entusiasmo. En seguida se dieron las manos y bailaron alrededor del caldero en tres círculos concéntricos.

Dos días después Aulas y su tropa abandonaron Vervold. Llevaban buena ropa, botas de cuero blando y corseletes de la mejor malla de acero. Sus caballos eran los mejores que el establo de Bella Aprillion podía ofrecer, y en sus alforjas llevaban oro y plata.

Ahora sumaban siete. En un banquete, Aillas había aconsejado a los ancianos de la aldea que eligieran uno para que fuera el nuevo señor.

—De lo contrario, otro señor de los alrededores llegará con sus tropas y se declarará amo del lugar.

—Esa perspectiva nos inquieta -dijo el herrero-. Pero en la aldea estamos muy emparentados. Todos conocemos los secretos de los demás y nadie obtendría el respeto necesario. Preferimos a un extraño fuerte y honesto para esa tarea: alguien de buen corazón y espíritu generoso, que haga justicia equitativa, cobre pocos impuestos y no abuse de sus privilegios más de lo necesario. En pocas palabras, te pedimos que tú, Aillas, seas el nuevo señor de Bella Aprillion y sus dominios.

—Yo no -dijo Aulas-. Tengo cosas urgentes que hacer, y ya estoy retrasado. Elegid a otra persona para serviros.

—Entonces elegiremos a Garstang.

—Buena elección -dijo Aulas-. Es de sangre noble, valiente y generoso.

—Yo no -dijo Garstang-. Tengo mis propios dominios en otra parte, y ansío volver a verlos.

—Bien, pues, ¿y los demás?

—Yo no -dijo Bode-. Soy hombre inquieto. Lo que busco se encuentra en lugares lejanos.

—Yo no -dijo Yane-. Soy amigo de la taberna, no del salón. Os avergonzaría con mis enredos amorosos y mis juergas.

—Yo no -dijo Cargus-. No querréis tener por señor a un filósofo.

-Ni a un godo bastardo -dijo Faurfisk. Qualls habló con voz pensativa.

—Parece que soy la única posibilidad sensata. Soy noble, como todos los irlandeses; justo, tolerante, honorable; también toco el laúd y canto, y así puedo animar los festivales de la aldea con mis actuaciones. Soy generoso pero no solemne. En las bodas y ejecuciones me muestro sobrio y reverente; por lo general soy amable, alegre y ligero. Más aún...

—¡Basta, basta! -exclamó Aulas-. Sin duda, eres el indicado. Qualls, danos permiso para abandonar tus dominios.

—El permiso es vuestro, y mis buenos deseos os acompañan. A me nudo me preguntaré cómo os va, y mi salvajismo irlandés me despertará nostalgia, pero en las

noches de invierno, cuando la lluvia tamborilee contra las ventanas, acercaré mis pies al fuego, beberé vino tinto y me alegraré de ser el señor Qualls de Bella Aprillion.

Los siete cabalgaron al sur por una vieja carretera que, según la gente de Vervold, giraba al sudoeste rodeando el Bosque de Tantrevalles, y luego se volvía al sur hasta convertirse en la Trompada. Nadie de Vervold se había aventurado en esa dirección -ni en ninguna otra, en la mayoría de los casos-, y nadie pudo ofrecerles buena información sobre lo que podrían encontrar.

Durante un trecho la carretera trazó curvas y recodos: a izquierda, a derecha, colina arriba, valle abajo, junto a un plácido río, a través del oscuro bosque. Los campesinos rastrillaban los prados y arreaban ganado. A dieciséis kilómetros de Vervold los campesinos habían cambiado: ahora eran de pelo y ojos oscuros, de físico ligero, cautelosos hasta el extremo de la hostilidad.

Gradualmente la tierra se volvió áspera, las colinas abruptas, los prados pedregosos, los sembradíos menos frecuentes. Al caer la tarde llegaron a un villorrio, apenas un apiñamiento de casas que se brindaban mutua protección y compañía. Aulas pagó una pieza de oro al patriarca de una casa, y a cambio les dieron una gran cena: cerdo asado con uvas, habichuelas, cebollas, pan de centeno y vino. Dieron heno a los caballos y los guardaron en un establo. El patriarca permaneció un rato con el grupo para cerciorarse de que todos comieran bien y renunció a su silencio, hasta tal punto que preguntó a Aillas.

-¿Qué clase de gente sois? Aillas los señaló uno por uno.

—Un godo, un celta, un ulflandés, un gallego -éste era Cargus- y un caballero de Lyonesse. Yo soy troicino. Somos un grupo dispar, reunido, a decir verdad, contra nuestra voluntad por los ska.

—He oído hablar de los ska -dijo el viejo-. No se atreverán a hollar esta comarca. No somos muchos, pero nos enfurecemos cuando nos provocan.

—Te deseamos larga vida -dijo Aillas-, y muchos banquetes tan ale gres como el que nos has ofrecido esta noche.

—Bah, esa fue una apresurada colación para huéspedes inesperados. La próxima vez avisadnos de vuestra llegada.

—Nada nos agradaría más -dijo Aillas-. Aun así, es un camino largo y difícil, y todavía no estamos en casa. ¿Qué nos espera al sur?

—Oímos noticias contradictorias. Algunos hablan de fantasmas, otros de ogros. Algunos han sido atacados por bandidos, otros se quejan de trasgos que andan como caballeros, montados en flamencos con arma dura. Es difícil distinguir entre la verdad y la histeria. Sólo puedo recomendar cautela.

La carretera se transformó en una ancha huella que serpenteaba hacia el sur perdiéndose en la brumosa lejanía. A la izquierda se veía el Bosque de Tantrevalles y a la derecha se erguían los peñascos del Teach tac Teach. Las granjas desaparecieron al fin, aunque las ocasionales chozas y un ruinoso castillo que se usaba como refugio para ovejas testimoniaban una población escasa. En una de las viejas cabañas los siete se detuvieron para pasar la noche.

Ahí el gran bosque se erguía a poca distancia. Por momentos Aillas oía extraños sonidos que le ponían la carne de gallina. Scharis escuchaba fascinado, y Aillas

le preguntó qué oía.

-¿No lo oyes? -preguntó Scharis, con ojos relucientes-. Es música. Nunca he oído nada semejante.

Aillas escuchó un instante.

-No oigo nada.

—Va y viene. Ahora ha cesado.

—¿Estás seguro de que no es el viento?

—¿Qué viento? La noche está calma.

—Si es música, no deberías escucharla. En estas regiones la magia siempre está cerca, y pone en peligro a los hombres comunes.

—¿Cómo no escuchar lo que deseo oír? -preguntó Scharis con impaciencia-. ¿Cuando me dice cosas que deseo saber?

—No entiendo de esas cosas -dijo Aulas, poniéndose de pie-. Me iré a acostar. Mañana nos espera una larga cabalgata.

Aulas propuso turnos de guardia, marcando períodos de dos horas por el movimiento de las estrellas. Bode hizo la primera guardia solo; le seguían Garstang y Faurfisk, luego Yane y Cargus, y finalmente Aillas y Scharis; el grupo se acomodó. Scharis se acostó de mala gana, pero pronto se durmió, y lo mismo hizo Aillas.

Cuando Arcturus llegó al sitio indicado, Aillas y Scharis se levantaron e iniciaron su turno de guardia. Aillas notó que Scharis ya no prestaba atención a los sonidos de la noche.

—¿Qué pasa con la música? -preguntó-. ¿Aún la oyes?

—No. Desapareció antes de que me durmiera.

—Ojalá hubiera podido oírla.

—No te habría hecho bien.

—¿Por qué?

—Te convertirías en lo que yo soy, para tu pena. Aillas rió turbadamente.

—No eres el peor de los hombres. ¿Cómo podría hacerme daño? Scharis miró el fuego, y al fin habló en voz baja.

-En verdad, soy bastante común, casi vulgar. Pero tengo este defecto: los caprichos y fantasías me distraen fácilmente. Como sabes, oigo música inaudible. A veces, cuando miro el paisaje, veo un fugaz movimiento; cuando concentro la mirada, pasa por el borde de mi visión. Si fueras como yo, tu misión se retrasaría o se perdería, lo cual responde a tu pregunta.

Aillas agitó el fuego.

-A veces tengo sensaciones... caprichos, fantasías, como quieras llamarlas. Son similares a las tuyas. No pienso mucho en ellas, pues no son tan insistentes como para causarme preocupación.

Scharis rió sin ganas.

—A veces creo que estoy loco; otras tengo miedo. Hay bellezas demasiado intensas para soportarlas, a menos que uno sea eterno. -Miró el fuego y cabeceó bruscamente-. Sí, ese es el mensaje de la música.

—Scharis, querido amigo -dijo embarazosamente Aillas-, creo que sufres alucinaciones. Eres demasiado imaginativo, eso es todo.

-¿Cómo podría imaginar algo tan maravilloso? Yo lo oí, tú no. Hay tres posibilidades. O mi mente me engañó, como sugieres tú; o mi percepción es más aguda que la tuya; o bien, y esta es la idea más inquietan te, la música está dirigida sólo a mí.

Aillas resopló con escepticismo.

—Harías bien en olvidar esos extraños sonidos. Si los hombres estuvieran destinados a sondear tales misterios, o si tales misterios existieran de veras, sabríamos más sobre ellos.

—Tal vez.

—Cuando vuelvas a oír algo así, dímelo.

—Como quieras.

El alba llegó despacio, pasando del gris al perla y al melocotón. Cuando despuntó el sol, los siete ya estaban en camino por un paisaje agradable aunque desierto. Al mediodía llegaron a un río que según Adías debía de ser el Siss dirigiéndose hacia el Gloden, y el resto del día siguieron la ribera hacia el sur. A media tarde unos nubarrones cruzaron el cielo. Truenos lejanos retumbaron en el viento frío y húmedo.

Cerca del anochecer llegaron a un puente de piedra de cinco arcadas y a una encrucijada, donde el Camino Este-Oeste, saliendo del Bosque de Tantrevalles, cruzaba la Trompada y continuaba por una grieta entre las montañas para finalizar en Oaldes, en Ulflandia del Sur. Junto a la carretera, cuando empezó a arreciar la lluvia, los siete encontraron una posada, La Estrella y el Unicornio. Llevaron los caballos al establo y entraron en la posada, donde un alegre fuego crepitaba en un enorme hogar. Detrás del mostrador había un hombre alto, calvo y delgado. Una larga barba negra le colgaba sobre el pecho, una larga nariz le colgaba sobre la barba, y las cejas le colgaban sobre los ojos anchos y negros. Junto al fuego había tres hombres, acuclillados como conspiradores, bebiendo cerveza, las caras cubiertas por sombreros negros. Ante otra mesa, un hombre de nariz aguileña y bigote tostado, con elegantes prendas azules y pardas, estaba sentado solo.

-Queremos albergue para esta noche y lo mejor que puedas darnos para cenar -le dijo Aillas al posadero-. También, si lo permites, envía a alguien a cuidar de nuestros caballos.

El posadero se inclinó cortésmente, pero sin entusiasmo.

-Haremos lo posible para satisfacerte.

Los siete fueron a sentarse ante el fuego y el posadero les llevó vino. Los tres hombres inclinados sobre la mesa los inspeccionaron solapadamente y murmuraron algo. El caballero de azul y pardo, tras una ojeada, continuó con sus reflexiones. Los siete se relajaron junto al fuego, y bebieron vino en abundancia. Yane llamó a la camarera.

-Dime, muñeca, ¿cuántas jarras de vino nos has servido?

—Tres, señor.

—¡Correcto! Ahora, cada vez que traigas una jarra a la mesa, debes acercarte a mí y pronunciar el número. ¿Está claro?

—Sí, señor.

El posadero se les acercó con sus piernas de espantajo.

—¿Cuál es el problema?

—Ninguno. La muchacha cuenta las jarras de vino, así no habrá errores.

—¡Bah! ¡No turbes la mente de esa criatura con tales cálculos! Yo llevo una cuenta allá.

—Y yo hago lo mismo aquí, y la muchacha nos sirve de equilibrio.

El posadero alzó los brazos y volvió a la cocina, de donde pronto sirvió la cena. Las dos camareras, que permanecían atentas en la penumbra, se adelantaban solícitas para volver a llenar las copas y servir nuevas jarras, y en cada ocasión le cantaban el número a Yane, mientras el posadero, de nuevo apoyado con mal ceño sobre el mostrador, llevaba una cuenta paralela y se preguntaba si no le convendría aguar el vino.

Aulas, que bebía tanto como los demás, se reclinó en la silla para observar a sus compañeros. Garstang, fueran cuales fuesen las circunstancias, no podía ocultar su nobleza. Bode, liberado por el vino, olvidó su semblante temible para volverse inesperadamente jocoso. Scharis, como Aulas, se reclinaba en la silla disfrutando de esa comodidad. Faurfisk contaba anécdotas de tono subido con mucha gracia y bromeaba con las camareras. Yane hablaba poco pero parecía regodearse en el buen ánimo de sus amigos. Cargus, por su parte, contemplaba el fuego. Aulas, sentado junto a él, le preguntó:

—¿Qué sombríos pensamientos te inquietan?

—Son muchos, y todos acuden al mismo tiempo -dijo Cargus-. Re cuerdo la vieja Galicia, y a mis padres, y cómo los dejé en su vejez cuan do debí quedarme y endulzar sus días. Reflexiono sobre los ska y sus crueles hábitos. Pienso en mi condición actual, con comida en el vientre, oro en el morral, y buenos compañeros alrededor, lo cual me hace meditar sobre los cambios de la vida y la brevedad de estos instantes. Ahora sabes la causa de mi melancolía.

-. Está claro -dijo Aulas-. Por mi parte, me alegra que estemos sentados aquí y no bajo la lluvia, pero nunca estoy libre de la furia que me arde en los huesos. Quizá nunca me abandone a pesar de toda la venganza.

—Aún eres joven -dijo Cargus-. Te aplacarás con el tiempo.

—No sé. El deseo de venganza puede ser una emoción indeseable, pero no descansaré hasta que devuelva ciertos actos que me han infligido.

-Te prefiero como amigo antes que como enemigo -dijo Cargus. Ambos guardaron silencio. El caballero de azul y pardo, que había permanecido callado, se puso de pie y se acercó a Aulas.

—Señor, noto que tú y tus compañeros os comportáis como caballeros, atemperando vuestra alegría con dignidad. Permitidme que os dé una advertencia tal vez

innecesaria.

—Habla, por favor.

—Las dos muchachas esperan pacientemente. Son menos tímidas de lo que parecen. Cuando te levantes para retirarte, la mayor intentará seducirte. Mientras ella te entretiene, la otra te birlará la cartera. Comparten las ganancias con el posadero.

—¡Increíble! ¡Son tan menudas y delgadas! El caballero sonrió socarronamente.

—Así pensaba yo la última vez que bebí aquí en exceso. Buenas noches. El caballero se fue a su cuarto. Aulas comunicó la información a sus

compañeros; las dos muchachas se perdieron en la oscuridad, y el posadero no trajo más combustible para el fuego. En seguida los siete se dirigieron tambaleando hacia los jergones de paja que les habían preparado, y así, mientras la lluvia tamborileaba y siseaba en el techo de paja, todos se durmieron profundamente.

Al despertar por la mañana, los siete descubrieron que la tormenta había pasado y un sol enceguecedor alumbraba la comarca. Les sirvieron un desayuno de pan negro, cuajada y cebollas. Mientras Aulas pagaba al posadero, los demás fueron a preparar los caballos para el viaje.

Adías quedó sorprendido por la cuenta.

-¿Tanto? ¿Para siete hombres de gusto modesto?

—Bebisteis un verdadero diluvio de vino. He aquí una cuenta exacta: diecinueve jarras de mi mejor tinto Carhaunge.

—Un momento -dijo Aillas, y llamó a Yane-. Tenemos dudas sobre el consumo de anoche. ¿Puedes ayudarnos?

—Desde luego. Nos sirvieron doce jarras de vino. Anoté el número y le di el papel a la muchacha. El vino no era Carhaunge; lo sacaban de ese barril que dice «Corriente»: dos peniques por jarra.

—¡Ah! -exclamó el posadero-. Ya entiendo mi error. Esta es una cuenta de la noche anterior, cuando atendimos a un grupo de diez nobles.

Aillas miró la cuenta de nuevo.

—Veamos pues, ¿qué es esta suma?

—Servicios diversos.

—Comprendo. ¿Quién es el caballero que estaba sentado a aquella mesa?

—Descandol, hijo menor de Maudelet de Fosfre Gris, en Ulflandia, más allá del puente.

—Descandol tuvo la amabilidad de prevenirnos sobre tus doncellas y sus depredaciones. No hubo «servicios diversos».

—¿De veras? En ese caso, debo eliminar este apartado.

—Y aquí: «Caballos: establo, forraje, bebida». ¿Pueden siete caballos

ocupar tanto espacio, comer tanto heno y beber tanta agua potable como para justificar la suma de trece florines?

—Has leído mal el número, tal como yo en mi total. La cifra es de dos

florines.

—Entiendo. -Aulas volvió a ver la cuenta-. Tus anguilas son muy caras.

—No es la temporada.

Aulas pagó al fin la cuenta enmendada.

—¿Qué nos espera en el camino?

—Una comarca salvaje. El bosque se cierra y todo es oscuridad.

—¿Cuánto falta para la próxima posada?

—Un largo trecho.

—¿Has recorrido la carretera?

—¿A través del Bosque de Tantrevalles? Nunca.

—¿Qué me dices de los bandidos, salteadores y demás?

—Deberíais preguntar a Descandol. Parece ser una autoridad en tales asuntos.

—Tal vez, pero se ha ido antes de que se me ocurriera preguntarle. Bien, sin duda nos arreglaremos.

Los siete se pusieron en marcha. Se alejaron del río y el bosque se cerró por ambos lados. Yane, que cabalgaba delante, vio algo que se movía entre las hojas.

-¡Abajo! -exclamó-. ¡A agacharse en las sillas!

Cayó al suelo, puso una flecha en el arco y la lanzó hacia la penumbra, provocando un grito de dolor. Los jinetes siguieron la advertencia de Yane y salieron ilesos, excepto el corpulento Faurfisk, que recibió un flechazo en el pecho y murió al instante. Esquivando y agazapándose, sus compañeros cargaron contra el bosque esgrimiendo sus espadas. Yane conservó el arco. Disparó tres flechas más, acertando en un cuello, un pecho y una pierna. En el bosque hubo gruñidos, cuerpos que caían, gritos de súbito temor. Un hombre intentó escapar; Bode saltó sobre él, lo derribó y lo desarmó.

Silencio, salvo por los jadeos y gruñidos. Las flechas de Yane habían matado a dos y herido a otros tantos. Estos dos y dos más yacían en el suelo del bosque, desangrándose. Entre ellos estaban los tres hombres harapientos que la noche anterior bebían vino en la posada.

Aulas se acercó al cautivo de Bode y lo saludó con una reverencia.

-Descandol, el posadero declaró que eras una autoridad en salteado res de camino, y ahora entiendo por qué. Cargus, ten la bondad de echar una cuerda sobre aquella gruesa rama. Descandol, anoche agradecí tu sabio consejo, pero hoy me pregunto si tu motivo no habrá sido la mera avaricia, para que nuestro oro quedara reservado a tu propio uso.

—¡En absoluto! -protestó Descandol-. Me proponía ahorraros la humillación de que un par de mujerzuelas os robaran.

—Entonces fue un acto de gentileza. Es una lástima que no podamos perder un par de horas intercambiando cortesías.

—No me molestaría -dijo Descandol.

—El tiempo apremia. Bode, sujeta los brazos y piernas de Descandol, para

que no tenga que rebajarse a posturas poco gráciles. Respetamos su dignidad tanto como él la nuestra.

—Muy amable de tu parte -dijo Descandol.

—¡Ahora! ¡Bode, Cargus, Garstang! ¡Halad con brío! ¡Colgad bien alto a Descandol!

Sepultaron a Faurfisk en el bosque, bajo una filigrana de sol y sombras. Yane caminó entre los cadáveres y recobró sus flechas. Bajaron a Descandol, recuperaron la cuerda, le enrollaron y la colgaron de la silla del alto caballo negro de Faurfisk. Sin mirar atrás, el grupo de seis hombres cabalgó a través del bosque.

El silencio, más enfatizado que roto por lejanos y dulces trinos, se cerró sobre ellos. Al pasar el día, la luz que atravesaba el follaje cobró un tono parduzco, creando profundas y oscuras sombras de color marrón, malva o azul oscuro. Nadie hablaba; los cascos producían un ruido ahogado.

Al caer el sol, se detuvieron ante una laguna. A medianoche, cuando Aulas y Schans estaban de guardia, un grupo de luces azules parpadeó y titiló a través del bosque. Una hora después una voz lejana dijo tres palabras claras. Eran ininteligibles para Aulas, pero Scharis se puso de pie y levantó la cabeza casi para responder.

—¿Has comprendido la voz? -preguntó Aulas, sorprendido.

—No.

—¿Entonces por qué ibas a responder?

—Era casi como si me hablara a mí.

—¿Por qué iba a hacer eso?

—No lo sé... esas cosas me asustan. Aillas no hizo
más preguntas.

Despuntó el sol; los seis comieron pan y queso y continuaron la marcha. El paisaje se abrió a claros y prados; estribaciones de roca gris y descascarada cruzaban el camino; había árboles nudosos y torcidos.

Por la tarde el cielo se encapotó; la luz del sol se tornó dorada y pálida como la luz de otoño. Venían nubes desde el oeste, cada vez más gruesas y amenazadoras.

La carretera cruzó el linde de un largo prado, en el fondo de un jardín. Allí se erguía un palacio de arquitectura grácil aunque caprichosa. Un portal de mármol labrado custodiaba una vereda de grava. En una garita había un guardián con librea roja y calzones azules.

Los seis se detuvieron para examinar el palacio, que ofrecía la perspectiva de un refugio para la noche, si se respetaban las pautas normales de hospitalidad.

Aulas desmontó y se acercó a la garita. El guardián saludó cortésmente. Llevaba un sombrero ancho de fieltro negro calado sobre la frente y un pequeño antifaz negro sobre la parte superior de la cara. Junto a él estaba apoyada una alabarda ceremonial; no portaba otras armas.

—¿Quién es el señor de este palacio? -preguntó Aillas.

—Esta es Villa Meroé, señor, un simple retiro campestre donde mi señor, lord Daldace, se complace en la compañía de sus amigos.

—Es una región solitaria para una villa.

—Así es..

—No queremos molestar a lord Daldace, pero quizá nos ofrezca refugio por esta noche.

—¿Por qué no vas directamente a la villa? Lord Daldace es generoso y hospitalario.

Aillas se volvió para inspeccionar la villa.

-Con toda franqueza, siento inquietud. Aquel es el Bosque de Tantrevalles, y este lugar tiene un aire de encantamiento, y preferiríamos evitar acontecimientos fuera de nuestro alcance.

El guardián rió.

—Tu cautela se justifica, en cierto modo. Aun así, puedes refugiarte sin temor en la villa, pues nadie te causará daño. Los encantamientos que afectan a los huéspedes de Villa Meroé no te afectarán si comes sólo tus propias vituallas y bebes sólo tu propio vino. En pocas palabras, no pruebes la comida ni la bebida que sin duda te ofrecerán, y los encantamientos sólo servirán para divertirte.

—¿Y si aceptáramos la comida y la bebida?

—Podrías sufrir una demora en tu misión.

Aillas se volvió hacia sus compañeros, que se habían reunido detrás de él.

—Habéis oído a este hombre. Parece sincero y parece que actúa sin duplicidad. ¿Nos arriesgamos a los encantamientos o a pasar una noche bajo la tormenta?

—Parece que estaremos seguros mientras usemos sólo nuestras provisiones y nada de lo que se sirve adentro -dijo Garstang-. ¿No es ver dad, amigo guardián?

—En efecto.

—Entonces, yo preferiría comer pan con queso en esa cómoda villa y no bajo el viento y la lluvia de la noche.

—Es razonable -dijo Aulas-. ¿Y los demás? ¿Bode?

—Yo preguntaría a este buen guardián por qué usa el antifaz.

—Señor, es una costumbre aquí, que por cortesía todos deberíais res petar. Si escogéis visitar Villa Meroé, debéis usar el antifaz que os daré.

—Es extraño -murmuró Scharis-. Y me causa intriga.

—¿Cargus? ¿Yane?

—El lugar apesta a magia -rezongó Yane.

—A mí no me asusta -dijo Cargus-. Conozco un conjuro contra los encantamientos; comeré pan y queso y apartaré mi cara de los prodigios.

—Sea -dijo Aulas-. Guardián, por favor, anúncianos a lord Daldace. Éste es Garstang, caballero de Lyonesse; estos son los caballeros Yane, Scharis, Bode y Cargus, de diversas regiones, y yo soy Aulas, príncipe de Troicinet.

—Gracias a su magia, lord Daldace ya sabe de vuestra llegada -dijo el

guardián-. Tened la bondad de poneros estos antifaces. Debéis dejar vuestros caballos aquí y yo los tendré preparados por la mañana. Naturalmente, llevad vuestra carne y vuestra bebida.

Los seis caminaron por el sendero de grava, atravesaron el jardín y una terraza y llegaron a Villa Meroé. El sol poniente, brillando un instante sobre el horizonte, arrojó un haz de luz contra la puerta, donde se erguía un hombre alto con un magnífico traje de terciopelo rojo oscuro. Tenía el pelo negro y rizado, cortado al rape. Una barba corta le cubría las mandíbulas y la barbilla; un antifaz negro le cubría los ojos.

—Caballeros, soy lord Daldace, y sois bienvenidos a Villa Meroé, donde espero que estéis cómodos durante el tiempo que deseéis quedaros.

—Gracias, señoría. Sólo te molestaremos por una noche, pues asuntos urgentes nos obligan a seguir viaje.

—En tal caso, sabed que tenemos gustos sibaritas, y nuestros entretenimientos son a menudo cautivantes. Comed y bebed sólo vuestras cosas, y no encontraréis dificultades. Espero que no toméis a mal la advertencia.

—En absoluto, señoría. No nos interesa la diversión, sino sólo refugiarnos de la tormenta.

Lord Daldace hizo un ademán expansivo.

-Cuando os hayáis puesto cómodos, hablaremos más.

Un lacayo condujo al grupo hasta una cámara amueblada con seis divanes. Un cuarto de baño adyacente ofrecía una cascada de agua tibia, jabón de palmera y aloe, toallas de lino. Después del baño comieron y bebieron las provisiones que habían sacado de las alforjas.

—Comed bien -dijo Aulas-. No salgamos de aquí con hambre.

—Sería mejor que no saliéramos de aquí en absoluto -observó Yane.

—¡Imposible! -declaró Scharis-. ¿No sientes curiosidad?

—En asuntos de esta clase, muy poca. Iré directamente a ese diván.

—Amo la diversión cuando estoy de ánimo -dijo Cargus-. Mirar cómo se divierten otros me pone de mal humor. Yo también me iré a acostar, y soñaré mis propios sueños.

—Yo me quedaré -dijo Bode-. No necesito que me convenzan.

—¿Qué dices tú? -le preguntó Aillas a Garstang.

—Si os quedáis, me quedaré. Si vais, permaneceré junto a vosotros, para protegeros de vuestra codicia e intemperancia.

—¿Scharis?

—No podría quedarme aquí. Iré a pasear, al menos para mirar a través de los orificios de mi antifaz.

- Entonces te seguiré y protegeré mientras Garstang me protege a mí, y ambos protegeremos a Garstang, de modo que estaremos razonablemente seguros.

-Como digas -dijo Scharis, encogiéndose de hombros.

-Quien sabe lo que puede ocurrir. Pasearemos y miraremos juntos. Los tres se

pusieron los antifaces y salieron de la cámara.

Altas arcadas daban a la terraza, donde jazmines, naranjos y otras plantas perfumaban el aire. Los tres se sentaron a descansar en una otomana con almohadones de terciopelo verde oscuro. Las nubes que habían amenazado con una gran tormenta se habían desplazado; soplaba una brisa suave.

Un hombre alto de traje rojo oscuro, con pelo negro rizado y una pequeña barba negra, se detuvo para mirarlos.

—Bien, ¿qué pensáis de mi villa? Garstang movió
la cabeza.

—No tengo palabras.

—Hay muchas cosas que aprender.

Scharis estaba pálido y le brillaban los ojos, pero, como Garstang, no tenía nada que decir.

Aillas señaló la otomana y pidió a lord Daldace que se sentara con ellos.

-Con mucho gusto -dijo lord Daldace.

-Sentimos curiosidad -dijo Aillas-. Hay aquí una belleza tan abrumadora, tiene casi la irrealidad de un sueño.

Lord Daldace miró alrededor como si viera la villa por primera vez.

-¿Qué son los sueños? La experiencia común es un sueño. Ojos, oídos y nariz llevan imágenes al cerebro, y estas imágenes se denominan «realidad». De noche, cuando soñamos, se nos presentan otras imágenes de origen desconocido. ¿Cuál tiene solidez, cuál es ilusoria? ¿Por qué molestarnos en establecer la distinción? Cuando se saborea un vino delicioso, sólo un pedante analiza cada componente del sabor. Cuando admiramos una bella doncella, ¿evaluamos cada hueso del cráneo? Claro que no. Aceptad la belleza en sus propios términos: tal es el credo de Villa Meroe.

—¿Y la saciedad? Lord Daldace sonrió.

—¿Alguna vez has conocido la saciedad en un sueño?

—Jamás -dijo Garstang-. Un sueño es constantemente vivido.

—La vida y los sueños son cosas de exquisita fragilidad -dijo Schans-. Un empujón, un corte, y desaparecen como un dulce aroma en el viento.

—Tal vez contestes a esto: ¿por qué están todos enmascarados?

—¡Un capricho, un antojo, una ocurrencia, un arrebato! Podría responder a tu pregunta con otra. Piensa en tu rostro: ¿no es una máscara de piel? Vosotros tres, Aulas, Garstang y Scharis, sois personas favorecidas por la naturaleza. Vuestra máscara de piel os recomienda al mundo. Vuestro camarada Bode no es tan afortunado; le alegraría estar siempre con una máscara delante de la cara.

—Ninguno de tus acompañantes parece desfavorecido por la naturaleza -dijo Garstang-. Los caballeros son nobles y las damas son bellas. Es evidente, a pesar de las máscaras.

—Tal vez. Aun así, por la noche, cuando los amantes se solazan en la intimidad y se desvisten juntos, la última prenda que se quitan es la máscara.

—¿Y quién toca la música? -preguntó Scharis. Aulas escuchó, y también Garstang.

—Yo no oigo música.

—Yo tampoco -dijo Garstang.

—Es muy suave -dijo lord Daldace-. Tal vez sea inaudible. -Se puso de pie-. Espero haber satisfecho vuestra curiosidad.

—Sólo un torpe pediría más -dijo Aulas-. Has sido más que gentil.

—Sois huéspedes agradables, y lamento que os debáis ir mañana. Pero ahora una dama me espera. Acaba de llegar a Villa Meroe y ansío gozar de sus placeres.

—Una última pregunta -dijo Aulas-. Si llegan nuevos huéspedes, los anteriores se deben ir, pues de lo contrario atestarían todos los cuartos de Villa Meroe. Cuando se marchan, ¿adonde van?

Lord Daldace rió suavemente.

-¿Adonde van las personas de tus sueños cuando despiertan? Se marchó con una reverencia.

Tres doncellas se detuvieron ante ellos. Una habló con pícaro atrevimiento.

-¿Por qué estáis tan callados? ¿Carecemos de encanto?

Los tres hombres se pusieron de pie. Aillas se enfrentó a una esbelta muchacha de pelo rubio y rasgos delicados como una flor. Ojos de color azul violáceo lo miraban tras la máscara negra. El corazón de Aillas dio un brinco de dolor y alegría al mismo tiempo. Quiso hablar, pero se contuvo.

-Excúsame -murmuró-. No me siento bien.

Se volvió, para descubrir que Garstang había hecho lo mismo.

—Es imposible -dijo Garstang-. Se parece a alguien que una vez fue muy querida para mí.

—Son sueños -dijo Aillas-. Son difíciles de resistir. ¿Es lord Daldace tan ingenioso, después de todo?

—Regresemos a nuestro cuarto. No me agradan los sueños tan rea les... ¿Dónde está Scharis?

No se veía a Scharis ni a las doncellas.

-Debemos encontrarlo -dijo Aillas-. Su temperamento le traicionará.

Recorrieron los aposentos de Villa Meroé, ignorando las luces suaves, las fascinaciones, las mesas cargadas de manjares. Al fin encontraron a Scharis en un pequeño patio que daba a la terraza. Estaba en compañía de otros cuatro, arrancando suaves notas a una siringa. Los otros tocaban diversos instrumentos para producir una música de arrebatadora dulzura. Cerca de Scharis estaba sentada una delgada doncella de pelo oscuro; estaba tan cerca de él que le derramaba el cabello sobre el hombro. En una mano sostenía una copa de vino rojizo, del cual bebía. Cuando cesó la música, convidó a Scharis.

Scharis, absorto, lo cogió en la mano, pero Aillas se inclinó sobre la

balaustrada y se lo arrebató.

-¿Qué te ocurre, Scharis? ¡Ven, debemos dormir! Mañana dejaremos atrás este castillo de sueños. Es más peligroso que todos los licántropos de Tantrevalles.

Scharis se levantó despacio. Miró a la muchacha.

-Debo irme.

Los tres hombres regresaron en silencio a la cámara, donde Aillas dijo:

—Casi bebiste de esa copa.

—Lo sé.

—¿Habías bebido antes?

—No. -Scharis titubeó-. Besé a la muchacha, que se parece mucho a alguien que amé una vez. Ella había bebido vino y una gota le colgaba de los labios. Lo probé.

-Entonces debo pedirle un antídoto a lord Daldace -protestó Aillas. De nuevo Garstang fue con él. Los dos recorrieron Villa Meroé pero

no encontraron a lord Daldace en ninguna parte. Las luces empezaron a apagarse; finalmente regresaron a su alcoba. Schans dormía, o fingía dormir.

La luz de la mañana entró por las altas ventanas. Los seis hombres se levantaron y se examinaron con mal ceño.

-El día ha comenzado -dijo Aulas-. Reanudemos la marcha. Desayunaremos en el camino.

En la puerta les aguardaban los caballos, aunque el guardián no estaba a la vista. Ignorando lo que descubriría si miraba hacia atrás, Adías mantuvo la cabeza resueltamente apartada de Villa Meroé. Sus compañeros hicieron lo mismo.

-¡En marcha, pues, y olvidemos el palacio de los sueños!

Los seis partieron al galope, las capas al viento. Un kilómetro y medio más adelante se detuvieron para desayunar. Scharis se sentó a un lado. Estaba absorto y no demostraba apetito.

Era extraño, pensó Aulas, que los pantalones le colgaran alrededor de las piernas. ¿Y por qué la chaqueta le quedaba tan floja?

Aulas se levantó de un brinco, pero Scharis ya se había deslizado al suelo, donde sus ropas yacían vacías. Aulas cayó de rodillas. El sombrero de Scharis se derrumbó; su cara, una máscara de pergamino, se ladeó y miró hacia alguna parte. Aillas se levantó despacio. Se volvió hacia el lugar de donde procedían. Bode se le acercó.

-Sigamos adelante -rezongó-. Nada se gana con regresar.

El camino continuaba hacia la derecha, y, a medida que pasaba el día, comenzó a serpentear siguiendo los contornos de protuberancias y prados. El suelo se volvió más delgado; aparecieron estribaciones de roca; el bosque raleó, reduciéndose a bosquecillos de tejo y roble achaparrado que se perdían hacia el este.

El día era ventoso; las nubes corrían en el cielo y los cinco cabalgaban por espacios de sol y sombra.

El crepúsculo los sorprendió en un páramo entre cientos de rocas de granito

tan altas como un hombre o más. Garstang y Cargus dijeron que eran piedras druidas, aunque no tenían orden ni regularidad perceptible.

Se detuvieron a pernoctar junto a un arroyo. Improvisaron camas de helecho y pasaron la noche sin mayor comodidad, pero sólo perturbados por el silbido del viento. Al amanecer, los cinco montaron nuevamente y continuaron al sur por la Trompada, que ahí era apenas una senda que zigzagueaba entre las piedras druidas.

Al mediodía, el camino se desvió del erial para unirse otra vez con el río Siss, y luego siguió al sur por la ribera.

A media tarde la carretera llegó a una encrucijada. Tras descifrar un letrero gastado por el tiempo, supieron que la Carretera de Bittershaw se desviaba hacia el sudeste mientras que la Trompada cruzaba un puente y seguía el Siss en dirección al sur.

Los viajeros cruzaron el puente y a ochocientos metros encontraron a un labriego que guiaba un asno cargado de leños.

Aulas alzó la mano; el labriego retrocedió alarmado.

—¿Qué ocurre? Si sois ladrones, no tengo oro, y si no lo sois, tampoco lo tengo.

—Basta de tonterías -gruñó Cargus-. ¿Dónde está la mejor posada y la más cercana?

El labriego pestañeó con perplejidad.

—¿Conque la «mejor» y la «más cercana»? ¿Queréis dos posadas?

—Con una basta -dijo Aulas.

—Las posadas escasean en esta zona. La Torre Vieja os puede servir, si no sois demasiado detallistas.

—Somos detallistas, pero no demasiado -dijo Yane-. ¿Dónde está la posada?

—Seguid tres kilómetros hasta que la carretera doble para subir hacia la montaña. Un trecho después encontraréis la Torre Vieja.

Aulas le arrojó un penique y le dio las gracias.

Los cinco avanzaron tres kilómetros junto al río. El sol se hundió detrás de las montañas; cabalgaron en las sombras, bajo pinos y cedros.

Un peñasco daba sobre el Siss; allí, la carretera giraba abruptamente montaña arriba. Siguieron un sendero que se vislumbraba junto al peñasco bajo un denso follaje, hasta que el perfil de una torre alta y redonda se dibujó en el cielo.

Los cinco rodearon la torre bajo una pared descascarada, para llegar a una zona llana que se asomaba al río, treinta metros más abajo. Del antiguo castillo sólo permanecían intactas una torre lateral y un ala. Un muchacho los recibió y llevó los caballos a lo que había sido el gran salón, que ahora hacía las veces de establo.

Entraron en la Torre Vieja, y se encontraron en un lugar cuya lobreguez e imponencia eran inmunes a la presente indignidad. En el hogar ardía un fuego que arrojaba una luz trémula sobre una gran habitación redonda. El suelo era de losas de piedra; no había nada colgado en las paredes. Un balcón rodeaba la habitación a cierta altura, y había otro más arriba, en las sombras; existía un tercero, casi invisible en esa

penumbra.

Había toscas mesas y bancos cerca del fuego. Al otro lado ardía otra

fogata en un segundo hogar; ahí, detrás de un mostrador, un viejo de cara delgada y pelo blanco y lacio trabajaba enérgicamente con ollas y sartenes. Parecía tener seis manos, y usarlas todas al mismo tiempo. Adobaba un cordero que daba vueltas en el espetón, agitaba una sartén con palomas y codornices, y acomodaba cacerolas para que recibieran el calor adecuado.

Aulas observó unos instantes con respetuosa atención, maravillado ante la destreza del viejo. Al fin, aprovechando una pausa en el trabajo, preguntó:

—¿Eres el posadero?

—En efecto. Como tal me considero, si este improvisado edificio me rece tal dignidad.

—La dignidad es nuestra menor preocupación, si nos puedes dar alojamiento para pasar la noche. Por lo que veo, intuyo que recibiremos una cena apropiada.

—Aquí el alojamiento es muy sencillo. Se duerme en el heno, en la parte superior del establo. El edificio no ofrece nada mejor y estoy demasiado viejo para hacer cambios.

—¿Cómo es tu cerveza? -preguntó Bode-. Sírvenos cerveza fresca, clara y amarga, y no oirás quejas.

-Alivias mi ansiedad, pues preparo buena cerveza. Sentaos, por favor. Los cinco se sentaron junto al fuego y se congratularon de no tener

que pasar otra noche ventosa entre los helechos. Una mujer corpulenta les sirvió cerveza en tazas de madera de haya, que de algún modo enfatizaban la calidad del brebaje.

-¡El posadero es justo! -declaró Bode-. No oirá quejas de mí.

Aulas echó una ojeada a los demás huéspedes. Eran siete: un campesino de edad avanzada y su esposa, un par de buhoneros y tres jóvenes que podrían ser leñadores. Una vieja encorvada entró en la sala, arropada en un manto gris, la cabeza ceñida por un pañuelo que le ocultaba la cara.

Se detuvo a mirar. Aulas notó que titubeaba al verlo. Luego, agachándose y cojeando, cruzó la habitación para sentarse a una mesa lejana, en la penumbra.

La mujer corpulenta les trajo la cena: codornices, palomas y perdices en rebanadas de pan que despedían un aroma de ajo y romero, al estilo gallego, con una ensalada de berro y hortalizas frescas: una comida mejor de la que habían esperado.

Mientras cenaba, Aulas observó a la mujer de la mesa alejada, donde ella cenaba a su vez. Su actitud era inquietante; inclinándose, devoró un bocado. Aillas la observó fascinado, y notó que la mujer también lo espiaba desde la sombra arrojada por el pañuelo. Agachó la cabeza para

engullir un trozo de carne y el manto se le resbaló, descubriendo el pie.

—Mirad a esa mujer y decidme lo que veis -dijo Aulas a sus camaradas.

—¡Tiene un pie de pollo! -masculló Garstang con asombro.

—Es una bruja, con máscaras de zorro y patas de ave -dijo Aillas-. Me atacó

en dos ocasiones y ambas la corté en dos, pero en cada ocasión se recompuso.

La bruja, volviéndose hacia ellos, notó que la miraban y se apresuró a ocultar el pie y echar otra ojeada para ver si alguien más se había percatado. Aillas y sus compañeros fingieron indiferencia. Ella siguió comiendo deprisa.

-No olvida nada -dijo Aillas-, y sin duda intentará matarme. Si no lo hace aquí, me tenderá una emboscada en el camino.

-En ese caso -dijo Bode-, matémosla primero, ahora mismo. Aillas hizo una mueca.

—Así sea, aunque todos nos culparán por matar a una anciana indefensa.

—No cuando le vean los pies -dijo Cargus.

—Hagámoslo -dijo Bode-. Estoy dispuesto.

—Un momento -dijo Aillas-. Yo lo haré. Tened las espadas listas. Un rasguño de sus garras significa la muerte. No le deis oportunidad de embestir.

La bruja pareció adivinarles el pensamiento. Antes de que pudieran moverse se levantó, se alejó por una arcada poco elevada y se perdió en las sombras.

Aillas desenvainó la espada y fue a ver al posadero.

-Has dado de comer a una bruja maligna. Hay que matarla.

Mientras el posadero lo miraba sorprendido, Aillas corrió hacia la arcada. Escudriñó la oscuridad pero no vio nada, y no se atrevió a continuar. Volvió a ver al posadero.

—¿Adonde conduce la arcada?

—Al ala vieja y las cámaras de arriba: ruinas.

—Dame una vela.

Al oír un ruido, Bode miró hacia arriba y descubrió a la mujer con máscara de zorro en el primer balcón. Ella saltó hacia Aillas profiriendo un grito. Bode la apartó golpeándola con un taburete. La mujer bufó, chilló y saltó hacia Bode con las garras extendidas; le arañó la cara antes de que Aillas volviera a decapitarla. El cuerpo empezó a correr por todas partes, golpeándose contra las paredes. Cargus lo derribó con un banco y Yane le cortó las patas.

Bode estaba de espaldas, aferrando la piedra con los dedos agarrotados. La lengua le salió de la boca; se le ennegreció la cara y murió.

-¡Esta vez el fuego! -gritó Adías-. ¡Cortad en pedazos a esta maligna criatura! ¡Posadero, trae leños! ¡El fuego debe arder mucho rato!

La cabeza con cara de zorro soltó un chillido espantoso:

-¡El fuego no! ¡No me echéis al fuego!

Consumaron la ingrata tarea. En las rugientes llamas, la carne de la bruja se convirtió en cenizas y los huesos en polvo. Los huéspedes, pálidos y desanimados, se habían ido a acostar en el heno; el posadero y su esposa limpiaban el suelo con baldes y estropajos.

Poco antes del amanecer, Aillas, Garstang, Cargus y Yane miraban abatidos cómo el fuego se convertía en rescoldos.

El posadero les trajo cerveza.

—¡Este es un terrible suceso! Os aseguro que no es costumbre de la casa.

—No te culpes a ti mismo. Alégrate de que hayamos liquidado a esa criatura. Tú y tu esposa habéis ayudado y no lo lamentaréis.

Con el primer destello del alba, los cuatro sepultaron a Bode en un lugar sombreado que había sido un jardín de rosas. Al posadero le dejaron el caballo de Bode y cinco coronas de oro pertenecientes al difunto. Luego cabalgaron tristemente colina abajo, hacia la Trompada.

Los cuatro subieron por un valle abrupto y pedregoso junto a una retorcida carretera que rodeaba peñascos y rocas, y al fin llegaron a la ventosa Brecha de Glayrider. Un camino lateral conducía por los brezales hacia Oáldes; la Trompada viraba al sur y bajaba por un largo declive, dejando atrás antiguas minas de estaño, hasta llegar a la ciudad de Flading. En la Posada del Hombre de Estaño, los cuatro viajeros, fatigados por la faena de la noche anterior y la agotadora jornada, cenaron con gratitud oveja con cebada, y durmieron en jergones de paja en un cuarto de arriba.

Por la mañana reanudaron la marcha por la Trompada, que ahora seguía el Evander Norte por un ancho valle hacia la lejana y rojiza mole del Tac.

Al mediodía, con Tintzin Fyral a sólo ocho kilómetros al sur, la tierra comenzó a elevarse y cerrarse junto al desfiladero del Evander Norte. Cinco kilómetros más adelante, con la cercanía de Tintzin Fyral creando una atmósfera de peligro, Aillas descubrió una senda borrosa que subía por una hondonada. Pensó que podría ser ése el camino por el cual, tiempo atrás, había esperado bajar del Tac.

El camino trepaba por una larga estribación que bajaba del Tac como la raíz de un árbol, y luego seguía el risco redondeado por una ruta relativamente fácil. Aulas encabezó la marcha hasta la hondonada donde había acampado, a poca distancia de la cima llana del Tac.

Encontró el Nunca-falla donde lo había dejado. Como antes, el diente señalaba el nordeste.

—En esa dirección -dijo Aulas- está mi hijo, y hacia allá debo ir.

—Puedes escoger dos caminos -dijo Garstang-. Por donde vinimos y luego al este; o por Lyonesse, por la Calle Vieja, y luego al norte hacia Dahaut. El primero puede ser más corto, pero el segundo sortea el bosque, y a fin de cuentas quizá sea más rápido.

—Vayamos por el segundo -dijo Aulas.

Los cuatro pasaron por Kaul Bocach y entraron en Lyonesse sin incidentes. En Nolsby Sevan viraron hacia el este por la Calle Vieja, y al cabo de cuatro días de viaje llegaron a la ciudad de Audelart. Allí Garstang se despidió de sus compañeros.

—El castillo de Twanbow está sólo a treinta y dos kilómetros al sur. Llegaré a casa para la cena y mis aventuras maravillarán a todos. -Abrazó a sus tres compañeros-. Huelga decir que siempre seréis bienvenidos en Twanbow. Hemos recorrido un largo camino juntos, hemos conocido muchas penurias. ¡Nunca lo olvidaré!

—Tampoco yo.

—Ni yo.

—Ni yo.

Aulas, Cargus y Yane observaron cómo Garstang cabalgaba hacia el sur hasta desaparecer. Aillas suspiró.

—Ahora somos tres.

—Poco a poco nuestro grupo se reduce -dijo Cargus.

—Vamos -dijo Yane-, en marcha. No tengo paciencia para sensiblerías.

Los tres se marcharon de Audelart por la Calle Vieja y tres días después llegaron a Tatwillow, donde la Calle Vieja cruzaba el Camino de Icnield. El Nunca-falla apuntaba al norte, hacia Avallon: una buena señal, pues la dirección evitaba el bosque.

Tomaron el Camino de Icnield rumbo a Avallon de Dahaut.

25

Glyneth y Dhrun se habían unido al doctor Fidelius en la Feria de los Sopladores de Vidrio de Avellanar. Durante los primeros días, la relación fue tentativa y cautelosa. Glyneth y Dhrun actuaban con prudencia, mirando de soslayo al doctor Fidelius por si incurría en un arranque de locura o de furia. Pero el doctor Fidelius, tras asegurarse de que estuvieran cómodos, manifestó una cortesía tan formal e impersonal que Glyneth empezó a temer que no les tuviera afecto.

Shimrod, que observaba a ambos desde su disfraz con el mismo interés subrepticio con que ellos lo observaban a él, se sorprendió de la compostura de los niños y se sintió halagado por su deseo de agradar. Eran niños poco comunes: limpios, pulcros, inteligentes y cariñosos. La alegría innata de Glyneth a veces estallaba en arrebatos de exuberancia que ella pronto controlaba para no fastidiar al doctor Fidelius. Dhrun era propenso a largos períodos de silencio, mientras se sentaba al sol, sumido en sus pensamientos.

Al dejar la Feria de los Sopladores de Vidrio, Shimrod se dirigió hacia el norte, hacia la ciudad de Porroigh y la feria anual de los vendedores de ovejas. Al caer la tarde, se apartó de la carretera y se detuvo en un pequeño valle junto a un arroyo. Glyneth juntó ramas y preparó una fogata. Shimrod erigió un trípode, colgó una olla y cocinó un guiso de pollo, cebollas, nabos, hortalizas y perejil, sazonándolo con semilla de mostaza y ajo. Glyneth recogió berro para una ensalada, y encontró un manojo de hierbas que Shimrod añadió al guiso. Dhrun, en silencio, escuchaba el susurro del viento entre los árboles y el crepitar del fuego.

Los tres cenaron bien y se sentaron a disfrutar del crepúsculo.

- Debo informaros de algo -dijo Shimrod-. He viajado por Dahaut durante meses, de una feria a otra, y nunca reparé en mi soledad hasta estos días en que habéis estado conmigo.

Glyneth soltó un suspiro de alivio.

—Es una buena noticia para nosotros, pues nos gusta viajar contigo. No me atrevo a decir que es buena suerte. Podría despertar la maldición.

—Habladme de esta maldición.

Dhrun y Glyneth contaron sus historias y hablaron de las peripecias que habían compartido.

—Así que ahora ansiamos encontrar a Rhodion, el rey de todas las hadas, para que él pueda eliminar la maldición y devolver la visión a Dhrun.

—No pasará por alto el sonido de una gaita de hadas -dijo Shimrod-. Tarde o temprano, el rey se detendrá a escuchar, y tened la certeza de que yo también vigilaré.

-¿Lo has visto alguna vez? -preguntó Dhrun.

—A decir verdad, estaba buscando a otra persona.

—Yo sé quién es -dijo Glyneth-: un hombre con rodillas flojas que le crujen al caminar.

—¿Y cómo has adquirido ese conocimiento?

—Porque hablas a menudo de rodillas flojas. Cuando alguien se te acerca, le miras la cara en vez de las piernas, y siempre pareces decepcionado. Le das un frasco de ungüento y el hombre se va cojeando.

Shimrod sonrió al fuego.

—De modo que soy transparente.

—La verdad es que no -dijo Glyneth modestamente-. Creo que eres muy misterioso.

Shimrod se echó a reír.

—¿Por qué dices eso?

—Por ejemplo, ¿cómo aprendiste a mezclar tantas medicinas?

—No es ningún misterio. Algunos son remedios comunes, conocidos por todas partes. El resto es hueso pulverizado mezclado con manteca de cerdo o aceite de pata de vaca, con diversos sabores. Nunca dañan y a veces curan. Pero más que vender medicinas quiero encontrar al hombre de las rodillas flojas. Como Rhodion, acude a las ferias y tarde o temprano lo encontraré.

—¿Qué ocurrirá entonces? -preguntó Dhrun.

—Me contará dónde encontrar a otra persona.

Del sur al norte marchaba el carromato del doctor Fidelius y sus dos jóvenes colegas, deteniéndose en ferias y festivales desde, Dafnes, en el río Lull, hasta Duddlebatz, bajo los yermos pedregosos de Godelia. Hubo largos días de viaje por sombreados senderos campestres, colina arriba y valle abajo, a través de oscuros bosques y viejas aldeas. Hubo noches junto al fuego mientras la luna llena cabalgaba entre las nubes, y otras noches bajo un cielo constelado de estrellas. Una tarde, mientras cruzaban un desolado brezal, Glyneth oyó gemidos en la zanja que bordeaba el camino. Saltó del carromato y, atisbando entre los abrojos, descubrió un par de gatitos manchados que habían sido abandonados a su suerte. Glyneth los llamó y ellos corrieron ansiosamente hacia ella. Glyneth los llevó al carromato, llorando de pena. Shimrod le permitió conservarlos, y ella le echó los brazos al cuello y le besó; Shimrod supo que era su esclavo para siempre, si ya no lo era desde antes.

Glyneth llamó a los gatitos Ronrón y Estornudo, y de inmediato se dedicó a enseñarles trucos.

Desde el norte viajaron hacia el oeste a través de Ammarsdale y Scarhead, hasta Tins, en la Marca Ulflandesa, cincuenta kilómetros al norte de la formidable fortaleza ska de Poélitetz. Era una tierra agreste y se alegraron de ir de nuevo hacia el este, por el río Murmeil.

El verano fue largo; los días eran una mezcla de alegrías y amarguras para los tres. Extraños y pequeños infortunios aquejaban regularmente a Dhrun: el agua caliente le escaldaba la mano; la lluvia le empapaba la cama; cuando iba a hacer sus necesidades detrás del seto, caía entre ortigas. Nunca se quejaba, y así se granjeó el respeto de Shimrod, quien abandonó su escepticismo inicial para aceptar la realidad de la maldición. Un día Dhrun pisó una espina y se la clavó profundamente en el talón. Shimrod se la extrajo mientras Dhrun se mordía los labios en silencio; Shimrod, impulsivamente, lo abrazó y le palmeó la cabeza.

-Eres un muchacho valiente. De un modo u otro terminaremos con esta

maldición. En el peor de los casos, sólo puede durar siete años.

Como de costumbre, Dhrun reflexionó un instante antes de hablar.

-Una espina no es nada -dijo al fin-. ¿Sabes cuál es la mala suerte que temo? Que te canses de nosotros y nos eches del carromato.

Shimrod sonrió, los ojos humedecidos por las lágrimas. Abrazó nuevamente a Dhrun.

—No sería por mi elección, te lo juro. No podría arreglarme sin vosotros.

—Aun así, la mala suerte es la mala suerte.

—Es verdad. Nadie sabe lo que nos depara el futuro.

Casi de inmediato, una chispa saltó del fuego y cayó en el tobillo de Dhrun.

-Ay -dijo Dhrun-. Más suerte.

Cada día traía nuevas experiencias. En la Feria de Playmont, el duque Jocelyn del castillo Foire patrocinó un magnífico torneo donde caballeros con armadura simulaban un combate y competían en el nuevo deporte de la justa. Montados en fuertes caballos y vestidos con toda pompa, cargaban unos contra otros tratando de derribar a sus adversarios con estacas revestidas de almohadillas.

De Playmont viajaron a Danns Largo, bordeando el Bosque de Tantrevalles. Llegaron al mediodía y encontraron la feria en plena actividad. Shimrod desenganchó sus maravillosos caballos bicéfalos, les dio forraje, bajó el panel lateral del carromato para que hiciera las veces de plataforma, y colocó un letrero:

DR. FIDELIUS TAUMATURGO, PANSOFISTA, CHARLATAN

Curo llagas, cólicos y espasmos

TRATAMIENTO ESPECIAL PARA RODILLAS FLOJAS

Asesoramiento gratuito

Luego entró en el carromato para vestirse con la túnica negra y el sombrero de nigromante.

A ambos lados de la plataforma, Dhrun y Glyneth batían tambores. Estaban vestidos del mismo modo, como pajes, con zapatos blancos y bajos, calzones azules y ceñidos, medias, jubones de rayas verticales azules y negras, con corazones blancos cosidos a las rayas negras, y sombreros bajos de terciopelo negro.

El doctor Fidelius salió a la plataforma.

-¡Damas y caballeros! -proclamó, señalando su letrero-. Observaréis que me designo «charlatán». Mi razón es simple. ¿Quién llama frívola a una mariposa? ¿Quién insulta a una vaca diciéndole «bovino»? ¿Quién dirá que un charlatán confeso es un embaucador? ¿Soy pues un charlatán, un embaucador y un embustero? -Glyneth dio un brinco y se puso a su lado-. Eso debéis juzgarlo por vosotros mismos. Reparad en mi bonita socia... si ya no habéis reparado en ella. Glyneth, abre la boca. Damas y caballeros, reparad en esta abertura. He aquí los dientes, he aquí la lengua, más allá está la cavidad oral, en su estado natural. Observad cómo inserto en esta boca una naranja, ni grande ni pequeña, pero de tamaño apropiado. Glyneth, cierra la boca, por favor, y si puedes. Excelente. Ahora, damas y caballeros, observad a la muchacha con las mejillas distendidas. La toco a izquierda y derecha, y ¡hup! Las mejillas están como antes.

Glyneth, ¿qué has hecho con la naranja? ¡Esto es extraordinario! Abre la boca, estamos desconcertados!

Glyneth abrió la boca y el doctor Fidelius miró adentro.

-¿Qué es esto? -exclamó, metiendo el pulgar y el índice-. No es una naranja, sino una bella rosa roja. ¿Qué más hay aquí? ¡Mirad, damas y caballeros! ¡Tres hermosas cerezas maduras! ¿Qué más? ¿Qué es esto? ¡Clavos de herradura! ¡Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis! ¿Tienes más sorpresas? Abre bien la boca... ¡Por la luna y el sol, un ratón! Glyneth, ¿cómo puedes consumir estas cosas?

-¡Porque he tomado tus pastillas digestivas! -repuso Glyneth con su voz clara y brillante.

El doctor Fidelius alzó las manos.

-¡Basta! ¡Me superas en mi propio oficio! -Y Glyneth saltó de la plataforma-. Pues bien, en cuanto a mis pociones y lociones, mis polvos, píldoras y purgas, mis analépticos y calmantes, ¿causan el alivio que yo anuncio? Damas y caballeros, doy esta garantía: si al tomar mis reme dios alguien sufre y muere, puede entregar el resto de la medicina y le será devuelto parte de su dinero. ¿Dónde más oiréis semejante garantía?

»Soy particularmente experto en el tratamiento de las rodillas flojas, especialmente las que crujen, rechinan y emiten otras quejas. Si alguno de vosotros sufre de rodillas flojas, quiero verlo.

»Ahora permitidme presentar a mi otro acompañante: el noble y talentoso Dhrun. Él tocará melodías con la gaita, para haceros reír, o llorar, y hacer cosquillear vuestros talones. Entretanto, Glyneth dispensará las medicinas mientras yo receto. Damas y caballeros, una última palabra. Os notifico que mis embrocas provocan ardor y escozor como si estuvieran destiladas de fuego líquido. Mis remedios saben muy mal, a batacán y bilis: el cuerpo pronto recobra la salud para no tener que asimilar más mis horrendos brebajes. Ése es el secreto de mi éxito. ¡Música, Dhrun!

Mientras circulaba en medio de la multitud, Glyneth buscaba a una persona de traje marrón con una pluma escarlata en el sombrero verde, especialmente uno que escuchara la música con placer; pero en ese mediodía soleado en Danns Largo, junto al Bosque de Tantrevalles, no apareció tal persona, ni ningún obvio canalla de semblante oscuro y nariz larga que acudiera al doctor Fidelius para tratarse las rodillas.

Por la tarde empezó a soplar una brisa desde el oeste, haciendo ondear los pendones. Glyneth sacó una mesa de patas altas y un taburete alto para Dhrun. También sacó un cesto del carromato. Mientras Dhrun tocaba una jiga con la gaita, Glyneth destapó sus gatos blanquinegros. Golpeó la mesa con un bastón y los gatos se irguieron sobre las patas traseras y bailaron al son de la música, brincando y haciendo cabriolas sobre la mesa, y pronto se reunió una multitud. Al fondo, un joven de cara de zorro, menudo y apuesto, manifestaba especial entusiasmo. Chasqueaba los dedos al compás de la música, y en seguida empezó a bailar con gran agilidad. Glyneth vio que llevaba un sombrero verde con una larga pluma roja. Se apresuró a guardar los gatos en el cesto y, acercándose al bailarín, le arrebató el sombrero y corrió hacia la parte trasera del carromato. El sorprendido joven la persiguió.

—¿Qué haces? ¡Devuélveme el sombrero!

—No -dijo Glyneth-. No, hasta que satisfagas mis deseos.

—¿Estás loca? ¿Qué tontería es ésta? No puedo satisfacer mis propios deseos,

y menos los tuyos. Devuélveme el sombrero, o tendré que quitártelo, y para colmo darte una buena tunda.

—Jamás -declaró Glyneth valientemente-. Eres Rhodion. Tengo tu sombrero, y no lo soltaré hasta que me obedezcas.

—¡Ya veremos! -El joven capturó a Glyneth, y forcejearon hasta que los caballos resoplaron y corcovearon, mostrando los dientes con aire amenazador. El joven retrocedió asustado.

Shimrod bajó del carromato y el joven gritó con furia:

-¡Esa muchacha está loca! Me quita el sombrero y echa a correr, y cuando se lo pido con toda educación, dice que no, y me llama Rhodion o algo parecido. Mi nombre es Tibbalt; soy tendero en la aldea de Witherwood y he venido a la feria a comprar cera. Recién llegado, una joven alocada me quita el sombrero e insiste en que le obedezca. ¿Has oído algo semejante?

Shimrod cabeceó gravemente.

-No es mala muchacha, sólo un poco impetuosa y traviesa. -Dio un paso adelante-. Permíteme -dijo, acariciando el pelo castaño de Tibbalt-. Observa, Glyneth. Los lóbulos de las orejas de este caballero están bien desarrollados.

Glyneth miró y asintió.

—En efecto.

—¿Qué tiene que ver eso con mi sombrero? -chilló Tibbalt.

—Permíteme un favor más -dijo Shimrod-. Muéstrame la mano... Glyneth, observa las uñas; no hay rastro de membrana y las uñas no tienen esmalte.

Glyneth asintió.

—Ya veo. ¿Entonces puedo devolverle el sombrero?

—Por supuesto, especialmente porque el caballero tiene perfume de baya de laurel y cera de abejas.

Glyneth devolvió el sombrero.

-Por favor, perdona mi travesura. Shimrod le dio un frasco a Tibbalt.

-Con nuestros mejores deseos, por favor acepta esta pomada capilar, que hará que tus cejas, barba y bigote crezcan sedosos y fuertes.

Tibbalt se marchó de buen humor. Glyneth volvió a su mesa frente al carromato y le contó su error a Dhrun, que se encogió de hombros y siguió tocando la gaita. Glyneth sacó nuevamente sus gatos, que brincaron y bailaron con gracia, para gran maravilla de quienes se detenían a observar.

—¡Maravilloso, maravilloso! -exclamó un corpulento caballero de piernas larguiruchas, pies largos y delgados cuyos dedos se arqueaban hacia arriba y calzado con zapatos de cuero verde-. Joven, ¿dónde aprendiste a tocar la gaita?

—Es un don de las hadas.

—¡Qué maravilla! ¡Un regalo verdaderamente mágico!

De pronto sopló una ráfaga de viento, arrebató el sombrero del caballero y lo depositó a los pies de Glyneth. Ella lo recogió y reparó en la pluma escarlata. Miró

dubitativamente al hombre, que tendía la mano.

-Gracias, preciosa. Te recompensaré con un beso.

Glyneth miró la mano tendida, que era pálida y regordeta, con dedos pequeños y delicados. Las uñas estaban cuidadosamente arregladas y relucían con un tono rosado y lechoso. ¿Era esmalte? Los pliegues de piel entre los dedos: ¿una membrana? Glyneth miró los ojos del caballero. Eran castaños. El pelo rojizo se le rizaba detrás de las orejas. El viento levantó el pelo; Glyneth miró fascinada los lóbulos. Eran pequeños: meros hoyuelos de tejido rosado. No pudo ver la punta de las orejas.

El caballero pateó el suelo.

—¡Mi sombrero, por favor!

—Un momento. Espera a que le quite el polvo. -Nuevamente guardó a Ronrón y Estornudo en el cesto, y echó a correr con el sombrero.

El caballero la siguió con notable agilidad, y así logró arrinconarla contra el lateral del carromato, donde el resto de la gente no podía verlo.

—Ahora, niña, mi sombrero, y luego tendrás el beso.

—No te daré el sombrero hasta que no satisfagas mis deseos.

—¿Qué tonterías dices? ¿Por qué debería satisfacer tus deseos?

—Porque, majestad, tengo tu sombrero. El caballero la miró de soslayo.

—¿Quién crees que soy?

—Eres Rhodion, rey de las hadas.

—Ja! ¿Y qué deseas que haga?

—No es gran cosa. Levanta la maldición que pesa sobre Dhrun y de vuélvele la vista.

—¿Todo por mi sombrero? -El corpulento caballero avanzó hacia Glyneth abriendo los brazos-. Ahora, mi plumosa avecilla, te voy a abra zar. Eres una delicia. Tendrás el beso, y tal vez algo más.

Glyneth se escabulló, brincó de un lado al otro y corno alrededor del carromato. El caballero la persiguió gritando palabras seductoras e implorando que le devolviera el sombrero.

Uno de los caballos irguió la cabeza izquierda y mordió las nalgas del caballero, haciéndolo correr más rápidamente. Glyneth se detuvo, sonriendo entre divertida y consternada al ver al corpulento caballero en ese estado.

-Ahora, mi pequeña gata, mi adorable confitura, ven a por tu beso. Recuerda que soy el rey Ratatat, o cómo se llame, y satisfaré tus más entrañables deseos. Pero antes, exploremos debajo de ese atractivo jubón.

Glyneth retrocedió y le arrojó el sombrero a los pies.

-No eres el rey Rhodion. Eres el barbero del pueblo, y un lascivo. Toma tu sombrero y lárgate.

El caballero soltó una carcajada eufórica. Se caló el sombrero y dio un brinco en el aire, entrechocando los talones.

-¡Te engañé! -exclamó alegremente-. Ja! ¡Qué alegría engañar a los mortales!

Tenías mi sombrero, podrías haberme puesto a tu servicio. Pero ahora...

Shimrod salió de entre las sombras y arrebató el sombrero.

-Pero ahora... -le arrojó el sombrero a Glyneth- lo tiene una vez más, y debes obedecerla.

El rey Rhodion quedó abatido, los ojos redondos y tristes.

—¡Ten piedad! ¡Nunca obligues a un pobre semihumano a hacer tu voluntad! Eso me desgasta y me causa profunda pena.

—No tengo piedad -dijo Glyneth. Llamó a Dhrun y lo llevó detrás del carromato.

—Éste es Dhrun; pasó su juventud en Thripsey Shee.

—Sí, el dominio de Throbius, un alegre palacio, y notable por sus celebraciones.

—Dhrun fue expulsado y recibió un mordet de mala suerte. Ahora está ciego, porque miró a las dríades mientras se bañaban. Debes eliminar la maldición y devolverle la vista.

Rhodion sopló una pequeña flauta dorada e hizo un signo en el aire. Pasó un minuto. Los sonidos de la feria llegaban apagados, como si estuvieran a gran distancia. Hubo un chasquido en el aire y apareció el rey Throbius de Thripsey Shee. Se arrodilló ante el rey Rhodion, quien, con un gesto benévolo, le permitió ponerse de pie.

—Throbius, he aquí a Dhrun, a quien en un tiempo criaste en Thripsey Shee.

—En verdad es Dhrun. Lo recuerdo bien. Era amable y nos complacía a todos.

—¿Entonces por qué le enviaste un mordet}

—¡Oh excelso, eso fue obra de un trasgo celoso llamado Falael, que ha sido severamente castigado por su maldad!

—¿Por qué no se levantó el mordet?

—O excelso, es mala política, ya que fomenta la irreverencia entre los

mortales, pues creen que les basta un estornudo o un poco de sufrimiento para deshacerse de nuestros mordéis.

-En este caso se debe levantar.

El rey Throbius se acercó a Dhrun y le tocó el hombro.

-¡Dhrun, te bendigo con los atributos de la fortuna! Disuelvo los flujos que han contribuido a tu sufrimiento; que las maliciosas criaturas que implementaron estos males regresen trinando a Thimsmole.

Dhrun tenía la cara blanca y contraída. Escuchó sin mover un músculo.

-¿Qué será de mis ojos? -preguntó con voz aflautada.

-Buen Dhrun -dijo cortésmente Throbius-, fuiste cegado por las 'dríades. Eso fue el colmo de la mala suerte, pero fue mala suerte por

un capricho del destino y no por la malicia del mordet, de modo que no es obra nuestra. Es obra de la dríade Feodosia, y nosotros no podemos deshacerla.

—Entonces ve a hablar con la dríade Feodosia y ofrécele tus favores a cambio

de que deshaga su magia.

—Ah, capturamos a Feodosia y a otra llamada Lauris mientras dormían. Las llevamos para que nos divirtieran en nuestras celebraciones. Enloquecieron de furia y huyeron a Arcadia, adonde no podemos ir; en todo caso, ella ha perdido su poder mágico.

—¿Cómo se curarán entonces los ojos de Dhrun?

—No mediante magia de las hadas.-dijo el rey Rhodion-. Está más allá de nuestros poderes.

—Entonces debes conceder otro don.

—No quiero nada -dijo Dhrun con voz pétrea-. Sólo pueden dar me lo que me quitaron.

Shimrod se volvió a Glyneth.

—Tú tienes el sombrero y puedes pedir un deseo.

—¿Qué? -exclamó el rey Rhodion-. ¡Es una extorsión descarada! ¿Acaso no traje al rey Throbius para disolver el mordet?

—Enmendaste un daño realizado por vosotros. No es una concesión, sino mera justicia. ¿Y dónde están las compensaciones por su sufrimiento?

—El no quiere ninguna, y nunca damos lo que no se quiere.

—Glyneth tiene el sombrero, y debéis gratificar sus deseos. Todos se volvieron hacia Glyneth.

—¿Qué deseas más? -le preguntó Shimrod.

—Sólo deseo viajar contigo y con Dhrun en este carromato para siempre.

—Pero recuerda -dijo Shimrod- que todas las cosas cambian y no viajaremos siempre en este carromato.

—Entonces quiero estar contigo y con Dhrun para siempre.

—Eso es el futuro -dijo Rhodion-. Está fuera de mi control, a menos que me pidáis que os mate a los tres al instante y os entierre juntos bajo el carromato.

Glyneth movió la cabeza.

—Pero tú puedes ayudarme. Mis gatos a menudo desobedecen e ignoran mis instrucciones. Si yo pudiera hablar con ellos, no podrían fingir que no entienden. También me gustaría hablar con los caballos y los pájaros y todas las demás criaturas vivientes: incluso con los árboles y las flores y los insectos.

—Los árboles y las flores no hablan ni oyen -gruñó el rey Rhodion-. Sólo suspiran. Los insectos te aterrarían si los oyeras hablar, y te provocarían pesadillas.

—¿Entonces puedo hablar con los pájaros y los animales?

—Toma el amuleto de plomo de mi sombrero y cuélgatelo del cuello, y tu deseo se cumplirá. No esperes opiniones profundas; los pájaros y los animales suelen ser tontos.

—Ronrón y Estornudo son bastante inteligentes -dijo Glyneth-. Creo que disfrutaré de nuestras conversaciones.

—Muy bien -dijo el corpulento rey Rhodion. Cogió el sombrero de los dedos de Glyneth, y echando una mirada cauta a Shimrod, se lo caló en la cabeza-. El juego ha terminado. Una vez más los mortales me han superado en astucia, aunque en esta ocasión casi ha sido un placer. Throbius, puedes regresar a Thripsey y yo me iré a Shadow Thawn.

El rey Throbius alzó la mano.

—Queda algo más. Tal vez pueda hacer una compensación por el mordet. Dhrun, escúchame. Meses atrás un joven caballero vino a Thripsey Shee y pidió información sobre su hijo Dhrun. Intercambiamos regalos: a cambio de una joya de color smaudre le di un Nunca-falla que apunta hacia ti. ¿No te ha encontrado? Entonces lo han desviado, o matado, pues su determinación era evidente.

—¿Cómo se llamaba? -murmuró Dhrun.

—Se llama Aillas, príncipe de Troicinet. Me voy. -Su forma se desdibujó y desapareció. Su voz llegó desde lejos-. Me he ido.

El rey Rhodion se detuvo sobre sus flacos tobillos, y caminó hacia la puerta del carromato.

-Y otra pequeña cuestión, para Glyneth. El amuleto es mi sello; al usarlo, no tendrás que temer daño de los semihumanos: ni hada ni trasgo, ni gnomo ni doble gnomo. Cuídate de los fantasmas y los cabeza de caballo, los ogros grises y blancos, y las criaturas que viven bajo el cieno.

El rey Rhodion pasó frente al carromato. Cuando los tres lo siguieron, no lo vieron por ninguna parte.

Glyneth fue a buscar el cesto de los gatos, que había dejado en el pescante del carromato, y descubrió que Ronrón había levantado la tapa y estaba a punto de escapar.

—Ronrón -exclamó Glyneth-, esto es pura maldad. Sabes que debes quedarte en el cesto.

—Adentro hace un calor sofocante -dijo Ronrón-. Prefiero el aire libre, y me proponía explorar el techo del carromato.

—Muy bien, pero ahora debes bailar y entretener a la gente que te admira tanto.

—Si me admiran tanto, que bailen ellos. Estornudo opina lo mismo al respecto. Sólo bailamos para complacerte.

—Es sensato, pues os doy la mejor leche y el mejor pescado. Los gatos huraños se deben arreglar con pan y agua.

Estornudo, que escuchaba desde el interior del cesto, exclamó:

-¡No temas! Si tenemos que bailar bailaremos, aunque dicho sea de paso no entiendo por qué. Nuestros admiradores me importan un bledo.

El sol murió en un lecho de nubes ardientes; las nubes cubrieron el cielo de la tarde y la oscuridad pronto llegó a la feria de Danns Largo. Docenas de fogatas chisporroteaban en la brisa húmeda y fresca, y los buhoneros, mercaderes y vendedores se pusieron a comer mirando el cielo encapotado, temiendo que una lluvia los empapara

a ellos y sus mercancías.

En la fogata cercana al carromato, Shimrod, Glyneth y Dhrun esperaban a que se cocinara la sopa. Los tres estaban sumidos en sus pensamientos. Shimrod rompió al fin el silencio:

—Sin duda ha sido un día interesante.

—Pudo haber sido peor y pudo haber sido mejor -dijo Glyneth. Miró a Dhrun, quien se abrazaba las rodillas y miraba el fuego en silencio-. Hemos eliminado la maldición, así que al menos ya no tendremos mala suerte. Desde luego, no será buena suerte hasta que Dhrun pueda ver de nuevo.

Shimrod echó más leña al fuego.

—He buscado por Dahaut al hombre de las rodillas flojas... esto lo sabéis. Si no lo encuentro en la feria de Avallon, viajaremos a Swer Smod de Lyonesse. Si alguien puede ayudarme, será Murgen.

—¡Dhrun! -susurró Glyneth-. ¡No debes llorar!

—No estoy llorando.

—Sí, estás llorando. Te corren lágrimas por las mejillas. Dhrun pestañeó y se tapó la cara con el puño.

—Sin vosotros dos, me moriría de hambre, o me comerían los perros.

—No te dejaríamos morir de hambre. - Glyneth lo abrazó-. Eres un muchacho importante, hijo de un príncipe. Un día tú también serás príncipe.

—Eso espero.

—Entonces come tu sopa, y te sentirás mejor. También te espera una tentadora tajada de melón.

26

Los aposentos de Carfilhiot en el piso superior de Tintzin Fyral eran de modestas dimensiones, con paredes de yeso blanco, pulidos suelos de madera y un mobiliario exiguo. Carfilhiot no deseaba nada sofisticado; ese ambiente austero aplacaba su temperamento, a veces apasionado en exceso.

Carfilhiot seguía una rutina regular. Se levantaba temprano, a menudo al amanecer, desayunaba fruta, pasteles, pasas y a veces unas ostras en salmuera. Siempre desayunaba solo. A esa hora del día le molestaba la presencia de otros seres humanos, la cual le afectaba adversamente el resto del día.

Se acercaba el otoño; una bruma cubría los vastos espacios de Valle Evander. Carfilhiot se sentía inquieto, por razones que no atinaba a definir. Tintzin Fyral servía bien a muchos de sus propósitos; aún así, era un sitio remoto, un poco aislado y él no poseía ese dominio del movimiento que otros magos, tal vez de orden más alto -Carfilhiot se consideraba un mago-, utilizaban a diario como si tal cosa. Quizá sus fantasías, fugas, novedades y caprichos no fueran más que ilusiones. El tiempo pasaba y, a pesar de su aparente actividad, no había avanzado un palmo hacia sus metas. ¿Acaso sus enemigos, o sus amigos, habrían dispuesto las cosas para mantenerlo aislado e ineficaz? Carfilhiot soltó un gruñido petulante: no era posible, y en todo caso esa gente no sabía a qué se arriesgaba.

Un año antes, Tamurello lo había llevado a Faroh, esa rara estructura de madera y vidrio coloreado en el corazón del bosque. Al cabo de tres días de juegos eróticos, los dos se dedicaron a escuchar la lluvia y mirar el fuego del hogar. Era medianoche, y Carfilhiot, cuya mente mercurial nunca estaba en paz, dijo:

—En verdad, ya es hora de que me enseñes las artes mágicas. ¿No merezco al menos eso de ti?

—Qué extraño mundo sería si todos fueran tratados de acuerdo con sus merecimientos -suspiró Tamurello.

-Conque te burlas de mí -replicó Carfilhiot, fastidiado ante esa observación-. Me crees demasiado torpe y tonto.

Tamurello, un hombre macizo cuyas venas estaban cargadas con la oscura y tumultuosa sangre de un toro, rió con indulgencia. Había oído antes esa queja, y dio la misma respuesta que había dado antes.

—Para convertirte en hechicero debes pasar muchas pruebas, y realizar muchos ejercicios desagradables. Algunos son profundamente incómodos, y quizá calculados para disuadir a quienes tienen poca vocación.

—Esa filosofía es estrecha y mezquina -dijo Carfilhiot.

—Si alguna vez llegas a ser maestro hechicero, cuidarás tus prerrogativas tan celosamente como los demás -dijo Tamurello.

—¡Bien, enséñame! Estoy dispuesto a aprender. Tengo una fuerte voluntad.

Tamurello rió una vez más.

-Querido amigo, eres demasiado inconstante. Tu voluntad puede ser de hierro, pero tu paciencia se agota fácilmente.

Carfilhiot hizo un gesto extravagante.

—¿No hay atajos? Sin duda puedo utilizar un equipo mágico sin tan tos ejercicios fatigosos.

—Ya tienes tu equipo.

—¿El de Shimrod? Me resulta inútil. Tamurello se estaba aburriendo de la conversación.

—La mayor parte de ese equipo es especializado y específico.

—Mis necesidades son específicas -dijo Carfilhiot-. Mis enemigos son como abejas silvestres a las que nunca se puede dominar. Saben dónde estoy; cuando los persigo, se disuelven como sombras en el brezal.

—En eso puedo ayudarte -dijo Tamurello-, aunque admito que sin mucho entusiasmo.

Al día siguiente desplegó un gran mapa de las Islas Elder.

-Aquí, como ves, está Valle Evander, aquí está Ys, y aquí Tintzin Fyral. -Cogió varios maniquíes tallados en raíces de endrino-. Da nombres a estos homólogos, ponlos en el mapa y tomarán su posición. ¡Observa! -Levantó uno de los maniquíes y le escupió en la cara-. Te llamo Casmir. ¡Ve al sitio de Casmir! -Lo colocó en el mapa, y el maniquí se deslizó rumbo a la ciudad de Lyonesse.

Carfilhiot contó los maniquíes.

-¿Sólo veinte? -exclamó-. Necesitaría un centenar. Estoy en guerra con todos los barones de Ulflandia del Sur.

-Dime quiénes son -dijo Tamurello-. Veremos cuántos necesitas. A regañadientes, Carfilhiot pronunció los nombres y Tamurello dio

esos nombres a los maniquíes y los dejó sobre el mapa.

-¡Aún hay más! -protestó Carfilhiot-. ¿No es comprensible que

desee saber adonde y cuándo te vas de Pároli? ¿Y Melancthe? Sus movimientos son importantes. ¿Y qué me dices de los magos? Murgen, Faloury, Myolander y Baibalides. Me interesan sus actividades.

—No debes saber nada acerca de los magos. No es apropiado. En cuanto a Granice y Audry, ¿por qué no? ¿Melancthe?

—En especial Melancthe.

—Muy bien. Melancthe.

—¡Luego, los jefes ska y los notables de Dahaut!

—¡Moderación, en el nombre de Fafhadiste y su cabra azul de tres patas! ¡Los maniquíes se apiñarán en el mapa!

Al final Carfilhiot se quedó con el mapa y con cincuenta y nueve maniquíes.

Un año después, una mañana al final del verano, Carfilhiot subió a su cuarto de trabajo e inspeccionó el mapa. Casmir estaba en su palacio de verano de Sarris. En

Dorareis de Troicinet, una reluciente bola blanca en la cabeza del maniquí indicaba que el rey Granice había muerto; su enfermizo hermano Ospero ahora sería rey. En Ys, Melancthe recorría los vastos salones de su palacio a orillas del mar. En Oáldes, costa norte, Quilcy, el niño idiota que reinaba sobre Ulflandia del Sur, jugaba haciendo castillos de arena en la playa. Carfilhiot miró una vez más hacia Ys. ¡Melancthe, la altiva Melancthe! Rara vez la veía; ella se mantenía distante.

Carfilhiot inspeccionó el mapa. Su humor mejoró cuando reparó en un desplazamiento: Cadwal, de la fortaleza Kaber, había recorrido diez kilómetros al sudoeste por los yermos de Dunton. Aparentemente se dirigía al bosque de Dravenshaw.

Carfilhiot reflexionó. Cadwal era uno de sus enemigos más arrogantes, a pesar de su pobreza y su falta de contactos importantes. La lóbrega fortaleza de Kaber, que se erguía sobre la agreste extensión de los brezales, carecía de todo estímulo salvo la seguridad. Con apenas una docena de hombres a su mando, Cadwal había desafiado a Carfilhiot durante mucho tiempo. Solía cazar en las colinas que rodeaban su fortaleza, donde Carfilhiot no lo podía atacar fácilmente; ese día se había aventurado en los brezales: una imprudente temeridad. La fortaleza no podía quedar indefensa, así que Cadwal cabalgaría seguido por sólo cinco o seis hombres, y dos de ellos podrían ser sus jóvenes hijos.

Más animado, Carfilhiot envió urgentes órdenes al cuarto de oficiales. Media hora después, con armadura ligera, bajó a la plaza de armas de su castillo. Le aguardaban veinte guerreros a caballo, elegidos entre los mejores.

Carfilhiot pasó revista y no encontró ningún defecto. Lucían lustrosos cascos de hierro con crestones altos, corazas de acero y jubones de terciopelo violeta bordados en negro. Cada uno de ellos llevaba una lanza en la que ondeaba un estandarte amarillo y negro. De cada silla de montar colgaba un hacha y un arco con flechas al costado; cada cual portaba espada y daga.

Carfilhiot montó a caballo y dio la orden de partir. En fila de a dos, la tropa cabalgó hacia el oeste, dejando atrás las pestilentes estacas de empalamiento y las jaulas de tormento que colgaban de sus cabrias a lo largo de la orilla del río y tomó por la carretera hacia la aldea de Bloddywen. Por razones políticas, Carfilhiot nunca exigía nada a la gente de Bloddywen, ni la molestaba; aun así, ante su cercanía, los habitantes ocultaron a los niños y cerraron puertas y ventanas; Carfilhiot, fríamente divertido, cruzó las calles desiertas.

Desde un risco, un vigía vio a los jinetes. Se retiró detrás de la loma y agitó una bandera blanca. Un momento después, desde un montículo, kilómetro y medio al norte, otra bandera blanca anunció que se había recibido la señal. Media hora más tarde, si Carfilhiot hubiera podido observar su mapa mágico, habría visto que los maniquíes con los nombres de sus más odiados adversarios abandonaban sus fortalezas para desplazarse por los brezales hacia el Dravenshaw.

Carfilhiot y su tropa atravesaron Bloddywen y luego se alejaron del río rumbo a los brezales. Pasado el risco, Carfilhiot detuvo a sus hombres, les ordenó formar en filas y habló:

-Hoy cazaremos a Cadwal de Kaber; él es nuestra presa. Lo encontraremos junto al Dravenshaw. Para no alertar a sus vigías, nos acercaremos rodeando el Cerro Dinkin. Escuchad: capturad vivo a Cadwal, y a cualquiera de su sangre que cabalgue con él. Cadwal debe arrepentirse plenamente de los daños que me ha causado. Más tarde tomaremos la fortaleza de Kaber; beberemos su vino, nos acostaremos con sus mujeres

y disfrutaremos de sus tesoros. Pero hoy atraparemos a Cadwal.

Volvió grupas grácilmente y se alejó al galope hacia el brezal.

En Cerro Olmo un vigía, al ver los movimientos de Carfilhiot, se agachó detrás de una roca y allí hizo señas con una bandera blanca hasta que, desde un lugar lejano recibió una respuesta.

Carfilhiot y su tropa avanzaron confiadamente hacia el noroeste. Se detuvieron en Cerro Dinkin. Uno de ellos se apeó y trepó a una roca.

—Jinetes, quizá cinco o seis! -le anunció a Carfilhiot-. ¡Se acercan al Dravenshaw!

—¡Deprisa! -dijo Carfilhiot-. ¡Los sorprenderemos en el linde del bosque!

Cabalgaron hacia el oeste bajo la protección de la colina de Dewny;

en una vieja carretera viraron al norte y al galope se dirigieron al venshaw.

La carretera bordeaba las piedras derrumbadas de un templo prehistórico, luego se dirigía directamente hacia el Dravenshaw. A través del brezal, los caballos ruanos de la tropa de Cadwal centelleaban como cobre al sol. Carfilhiot dio una orden a sus hombres.

-Ahora silencio. ¡Una andanada de flechas, si es necesario, pero capturad vivo a Cadwal!

Cabalgaron junto a un arroyo bordeado de sauces/ Se oyeron chasquidos y silbidos. Varias flechas atravesaron el aire y se clavaron en mallas de acero. Hubo gruñidos de sorpresa, gritos de dolor. Seis hombres de Carfilhiot se desplomaron en silencio; otros tres recibieron flechazos en piernas u hombros. El caballo de Carfilhiot, con flechas en el pescuezo y las ancas, corcoveó, relinchó y cayó. Nadie había apuntado directamente a Carfilhiot: un acto de tolerancia, más alarmante que tranquilizador.

Carfilhiot corrió hacia un caballo sin jinete, montó, hundió las espuelas y, abrazándose a la crin, huyó seguido por los supervivientes de su tropa. Cuando estuvo a una distancia segura, se detuvo para evaluar la situación. Para su consternación, varios jinetes surgieron de las sombras del Dravenshaw. Montaban caballos bayos y llevaban la ropa naranja de Kaber. Carfilhiot soltó una maldición. Por lo menos seis arqueros abandonarían la emboscada para unirse a las tropas enemigas: lo superaban en número.

-¡Vámonos! -gritó Carfilhiot, lanzándose nuevamente al galope: dejaron atrás el templo en ruinas, seguidos a poca distancia por los guerreros de Kaber. Los caballos de Carfilhiot eran más fuertes que los bayos de Kaber, pero Carfilhiot había cabalgado más y a sus robustos animales les quedaba poca resistencia.

Carfilhiot giró hacia Dewny, pero otro grupo de jinetes se lanzó sobre él desde la cima con las lanzas en ristre. Eran diez o doce, con los colores azules del castillo de Nulness. Carfilhiot dio órdenes y giró hacia el sur. Cinco de sus hombres recibieron lanzas en el pecho, el cuello o la cabeza, y quedaron tumbados en la carretera. Tres intentaron defenderse con espadas y hachas, pero en seguida fueron vencidos. Cuatro atinaron a ganar la cima de la colina con Carfilhiot, y allí se detuvieron para que sus caballos recobraran el resuello.

Pero sólo por un instante. El grupo del castillo Nulness, con caballos relativamente frescos, ya casi había llegado al montículo. La tropa de Kaber iría hacia el oeste por la carretera vieja para interceptarlo antes de que pudiera llegar a Valle

Evander.

Un bosquecillo de oscuros abetos se erguía delante, y quizá pudiera refugiarse allí. Espoleó el agotado caballo. Por el rabillo del ojo atisbo un resplandor rojo. Lanzó un grito de advertencia y se zambulló en una hondonada, mientras arqueros con el color carmesí del castillo Turgis salían de la barranca y lanzaban dos andanadas. Nuevamente las flechas dieron en el acero, y dos hombres de Carfilhiot fueron derribados. El caballo del tercero recibió un flechazo en el vientre. Corcoveó y se desplomó sobre su jinete, que atinó a levantarse, furioso y desorientado. Seis flechas lo mataron. El único guerrero restante corrió de aquí para allá por el montículo, donde los guerreros de Kaber le cortaron primero las piernas y luego los brazos, y posteriormente le arrojaron en la zanja para que reflexionara sobre su lamentable situación. Carfilhiot cabalgó solo por el bosque de abetos, hasta llegar a un yermo pedregoso. Un camino de cabras atravesaba la rocas. Delante se erguían los peñascos conocidos como las Once Hermanas.

Carfilhiot miró por encima del hombro, espoleó nuevamente el caballo; cruzó las Once Hermanas y bajó por el declive hasta una sombría hondonada llena de alisos. Allí ocultó el caballo bajo un anaquel que impedía que lo vieran desde arriba. Sus perseguidores examinaron las rocas, gritando de frustración porque Carfilhiot había evadido la trampa. Una y otra vez miraron la hondonada, pero no vieron a Carfilhiot, que estaba sólo a cinco metros más abajo. Una pregunta obsesiva giraba en su cabeza: ¿cómo le habían tendido esa trampa sin que él lo supiera? El mapa había mostrado claramente que sólo Cadwal se alejaba, pero era evidente que Cleone de Nulness y Dexter de Turgis habían salido con sus tropas. No pensó en la simple estrategia del sistema de señales.

Esperó una hora hasta que el caballo dejó de tiritar y resollar; luego montó con cautela y bajó por la hondonada, resguardándose en los alisos y sauces, y al fin llegó a Valle Evander, un kilómetro y medio por encima de Ys.

Aún era media tarde cuando Carfilhiot entró en Ys. En las terrazas de ambas márgenes del río los terratenientes vivían apaciblemente en sus blancos palacios, a la sombra de cipreses, tejos, olivos, pinos de copa chata. Carfilhiot cabalgó por la playa de arena blanca hasta el palacio de Melancthe. Un palafrenero le salió al encuentro. Carfilhiot se apeó del caballo con un suspiro de alivio. Subió tres escalones de mármol, cruzó la terraza y entró en un sombrío vestíbulo, donde un callado chambelán le ayudó a quitarse el yelmo, el jubón y la coraza de malla de acero. Apareció una criada, una extraña criatura de tez plateada, quizá medio falloy[27]. Le obsequió una camisa blanca de lino y un tazón de vino blanco tibio.

—Señor, Melancthe vendrá pronto. Entretanto, ordéname lo que quieras.

—Gracias. No necesito nada. - Carfilhiot salió a la terraza y se sentó en una silla con almohadones a mirar el mar. El aire estaba templado, el cielo, despejado. Las olas resbalaban por la arena con lentitud, crean do un sonido rítmico y somnoliento. Carfilhiot cerró los ojos y se durmió.

Al despertar notó que el sol se había desplazado en el cielo. Melancthe, con un vestido sin mangas de suave faniche[28] blanco, estaba apoyada en la balaustrada, ajena a su presencia.

---

[27] Semihumano esbelto, emparentado con las hadas, pero más grande, menos extravagante y carente de destreza mágica; criaturas cada vez más raras en las Islas Elder.

28 Una tela que las hadas fabrican con seda de diente de león.

Carfilhiot se irguió en la silla, fastidiado sin saber por qué. Melancthe se volvió un instante y siguió mirando el mar.

Carfilhiot la observó con ojos entornados. La arrogancia de Melancthe -pues así la veía él- podía llegar a ser irritante. Ella lo miró por encima del hombro, torciendo las comisuras de la boca. Parecía que no tuviera nada que decir: no le daba la bienvenida ni se sorprendía de su inesperada visita, ni sentía curiosidad por el curso de su vida. Carfilhiot optó por quebrar el silencio.

—La vida en Ys parece bastante plácida.

—Lo suficiente.

—He tenido un día peligroso. Escapé a duras penas de la muerte.

-Debiste de sentir miedo. Carfilhiot reflexionó.

-¿Miedo? Ésa no es la palabra. Realmente me alarmé. Siento perder mis tropas.

-He oído rumores acerca de tus guerreros. Carfilhiot sonrió.

—¿Qué preferirías? La región está sublevada. Todos se resisten a la autoridad. ¿No preferirías un país en paz?

—En abstracto, sí.

—Necesito tu ayuda. Melancthe rió sorprendida.

—No la tendrás. Te ayudé una vez, y me arrepentí.

-¿De veras? Mi gratitud debería haber aplacado tus pesares. A fin de cuentas, tú y yo somos uno.

Melancthe se volvió para mirar el extenso mar azul.

—Yo soy yo y tú eres tú.

—De modo que no me ayudarás.

—Te daré un consejo, si lo aceptas.

—Al menos escucharé.

—Cambia totalmente.

Carfilhiot gesticuló con elegancia.

—Eso es como decir: «Date la vuelta como un guante.»

—Lo sé. -Estas dos palabras vibraron con un sonido fatídico. Carfilhiot hizo una mueca.

—¿De veras me odias tanto? Melancthe lo miró de hito en hito.

-A menudo me pregunto qué siento. Llamas la atención, no es posible ignorarte. Tal vez sea una especie de narcisismo. Si yo fuera varón, podría ser como tú.

—Es verdad. Somos uno. Melancthe negó con la cabeza.

—Yo no estoy manchada. Tú inhalaste el humo verde.

—Pero tú lo saboreaste.

—Lo escupí.

—Aun así, conoces su sabor.

—Y así puedo ver las honduras de tu alma.

—Evidentemente, sin admiración. Melancthe se volvió de nuevo hacia el mar. Carfilhiot se le acercó.

-¿No significa nada el hecho de que yo esté en peligro? La mitad de mis mejores hombres han muerto. Ya no confío en mi magia.

-Tú no sabes magia. Carfilhiot ignoró esas palabras.

-Mis enemigos se han unido y planean actos terribles contra mí. Hoy pudieron matarme, pero prefirieron capturarme con vida.

-Consulta a tu querido Tamurello; quizás él se preocupe por su amado. Carfilhiot rió tristemente.

—Ni siquiera estoy seguro de Tamurello. En todo caso es muy moderado en su generosidad, casi desganado.

—Entonces busca un amante más generoso. ¿Qué ocurre con el rey Casmir?

—Tenemos pocos intereses en común.

—Entonces Tamurello es tu mayor esperanza.

Carfilhiot miró de soslayo y examinó el delicado perfil de Melancthe.

—¿Tamurello nunca te ofreció sus atenciones?

—Sí. Pero mi precio era demasiado alto.

—¿Cuál era tu precio?

—Su vida.

—Es desproporcionado. ¿Qué precio me pedirías a mí? Melancthe enarcó las cejas y torció la boca con aire socarrón.

—Tendrías que pagar un precio elevado.

—¿Mi vida?

—El tema es irrelevante, y me perturba. -Se alejó de él-. Voy a entrar. -¿Y yo?

—Haz lo que desees. Duerme al sol, si quieres. O regresa a Tintzin Fyral.

—Por tratarse de alguien que es más que una hermana, eres odiosa -protestó Carfilhiot.

—Todo lo contrario. Mantengo una absoluta distancia.

—Pues bien, si puedo hacer lo que desee, aceptaré tu hospitalidad.

Melancthe, frunciendo los labios, entró en el palacio seguida por Carfilhiot.

Se detuvo en el vestíbulo, una estancia redonda decorada en azul, rosa y oro, con una alfombra celeste en el suelo de mármol. Llamó al chambelán.

-Enseña una habitación a Faude y atiende a sus necesidades.

Carfilhiot se bañó y descansó un rato. El crepúsculo llegó al mar y la luz del día se desvaneció. Se vistió de negro. En el vestíbulo se presentó el chambelán.

-Melancthe aún no ha aparecido. Si gustas, puedes esperarla en el salón pequeño.

Carfilhiot se sentó y le sirvieron una copa de vino carmesí que sabía a miel, agujas de pino y granada.

Transcurrió media hora. La criada de tez plateada trajo una bandeja con confituras, y Carfilhiot las probó con desgana.

Diez minutos más tarde alzó los ojos y se encontró con Melancthe de pie frente a él. Llevaba un vestido negro sin mangas, absolutamente sencillo. Un negro cabujón de ópalo le colgaba de una cinta negra y angosta alrededor del cuello; contra el negro, su tez pálida y sus grandes ojos le daban un aire de vulnerabilidad ante los impulsos del placer y del dolor: incitaba a someterla a uno de ellos, o a ambos.

Tras una pausa se sentó junto a Carfilhiot y cogió una copa de vino de la bandeja, sin decir una palabra. Al fin Carfilhiot preguntó:

—¿Has pasado una tarde tranquila?

—No fue tranquilo. Trabajé en algunos ejercicios.

—¿De veras? ¿Con qué finalidad?

—No es fácil llegar a hechicera.

—¿Es ese tu deseo?

—Por supuesto.

—¿Entonces no es tan difícil?

—Apenas estoy empezando. Las verdaderas dificultades comenzarán más adelante.

—Ya eres más fuerte que yo -dijo Carfilhiot con voz burlona. Melancthe no sonrió. Después de una pausa de silencio se levantó.

-Es la hora de cenar.

Lo llevó a un gran salón con negros paneles de ébano y losas de bruñida piedra negra. Sobre el ébano, un juego de prismas de vidrio iluminaba la vajilla.

Se sirvió la cena en dos juegos de bandejas: una sencilla comida de almejas bañadas en vino blanco, pan, olivas y nueces. Melancthe apenas comió y prestó poca atención a Carfilhiot. Apenas lo miraba, y no intentaba entablar conversación. Carfilhiot, irritado, también contuvo la lengua. Bebió varias copas de vino, y al fin dejó la copa con aire petulante.

—¡Eres increíblemente bella! ¡Pero más fría que un pez!

—No tiene gran importancia.

—¿Por qué deberíamos tener reservas? ¿Acaso no somos uno?

—No. Desmëi se dividió en tres: tú, Denking y yo.

—¡Lo has dicho tú misma! Melancthe gesticuló con la cabeza.

-Todos comparten la sustancia de la tierra, pero el león difiere del ratón y ambos del hombre.

Carfilhiot rechazó la analogía con un ademán.

—¡Somos uno, aunque diferentes! ¡Una fascinante condición! Aun así, eres distante.

—Es verdad -dijo Melancthe-. Tienes razón.

—¡Piensa por un instante en las posibilidades! El punto álgido de la pasión, las extravagancias. ¿No sientes la excitación?

—¿Sentir? Me conformo con pensar. -Por un instante su compostura pareció titubear. Se levantó, cruzó la habitación y se detuvo a mirar el fuego.

Carfilhiot se le acercó con indolencia.

-Es fácil sentir. -Le tomó la mano y la atrajo hacia su pecho-. ¡Siente! Yo soy fuerte. Siente cómo mi corazón palpita y me da vida.

Melancthe apartó la mano.

-No me importan esos sentimientos. La pasión es histeria. En verdad no me interesan los hombres. -Se apartó de él-. Déjame, por favor. Mañana por la mañana no me verás, y tampoco cuentes con mi ayuda.

Carfilhiot le puso las manos debajo de los codos y la obligó a mirarle de frente. La luz del fuego les bailaba en la cara. Melancthe abrió la boca para hablar, pero no dijo nada, y él se inclinó para besarla. Después, la tendió en un diván.

-Las estrellas vespertinas aún trepan por el cielo. La noche acaba de empezar.

Ella no parecía oírlo, y continuaba mirando el fuego. Carfilhiot le aflojó los broches de los hombros. Ella dejó caer su vestido y el olor a violetas perfumó el aire. Observó en pasivo silencio mientras Carfilhiot se desnudaba.

A medianoche Melancthe se levantó del diván y se acercó desnuda al fuego, ahora un lecho de rescoldos.

Carfilhiot la observó desde el diván, los ojos entornados y la boca fruncida. La conducta de Melancthe había sido desconcertante. Su cuerpo se había unido al de él con fervor, pero nunca lo había mirado a la cara mientras se amaban; había echado la cabeza hacia atrás, o al costado, los ojos extraviados. El había sentido su exaltación física, pero cuando le hablaba no respondía, como si no fuera más que un fantasma.

Melancthe lo miró por encima del hombro.

-Vístete.

Mientras ella observaba el fuego moribundo, Carfilhiot se vistió hoscamente. Se le ocurrieron varias observaciones, pero todas le parecieron impertinentes, rencorosas, crueles o tontas, así que contuvo la lengua. Después de vestirse, se le acercó y le rodeó la cintura con los brazos. Ella se zafó y dijo con voz pensativa:

-No me toques. Ningún hombre me ha tocado jamás, y tampoco lo harás tú.

Carfilhiot rió.

-¿Acaso no soy un hombre? Te he tocado, plena y profundamente, hasta el corazón de tu alma.

Melancthe hizo un movimiento brusco con la cabeza sin dejar de mirar el fuego.

-Eres sólo una extravagancia de la imaginación. Te he usado, ahora te debes disolver de mi mente.

Carfilhiot la miró desconcertado. ¿Estaba loca?

-Soy muy real, y no me interesa disolverme. ¡Melancthe, escucha! -Nuevamente le ciñó la cintura-. ¡Seamos verdaderos amantes! ¿Acaso ambos no somos dos personas distinguidas?

Melancthe se apartó de nuevo.

-De nuevo has intentado tocarme. -Señaló una puerta-. ¡Vete! ¡Disuélvete de mi mente!

Carfilhiot hizo una burlona reverencia y caminó hacia la puerta. Allí titubeó y dio media vuelta. Melancthe estaba junto al hogar, una mano apoyada en la repisa, y tanto la luz del fuego como las sombras le bañaban el cuerpo.

-Habla de fantasmas, si quieres -susurró para sí mismo-. Pero te tuve entre mis brazos y te poseí: eso es real.

Y al abrir la puerta, estas palabras sin sonido le llegaron a los oídos o el cerebro: «Jugué con un fantasma. Creíste controlar la realidad. Los

fantasmas no sienten dolor. Reflexiona sobre esto, cuando cada día el dolor pase por tu lado.»

Carfilhiot, sorprendido, cruzó la puerta, que de inmediato se cerró a sus espaldas. Se encontró en un pasaje oscuro entre dos edificios, con un destello de luz en cada extremo. Arriba se veía el cielo nocturno. El aire apestaba a madera podrida y piedra mojada. ¿Dónde estaba el limpio aire salado que soplaba en el palacio de Melancthe?

Carfilhiot avanzó a tientas a través de una pila de escombros hasta el final del pasaje y salió a una plaza. Miró en derredor boquiabierto. Eso no era Ys, y Carfilhiot soltó una maldición contra Melancthe.

En la plaza reinaba el bullicio de una celebración. Mil antorchas ardían en lo alto, y colgaban mil pendones verdes y azules con un pájaro amarillo. En el centro se enfrentaban dos grandes pájaros construidos de gavillas de paja atadas con cuerdas. En una plataforma, hombres y mujeres disfrazados de pájaros exóticos brincaban al compás de flautas y tambores.

Un hombre vestido de gallo blanco con cresta roja, pico amarillo, alas de plumas blancas y cola blanca pasó ante él. Carfilhiot le aferró el brazo.

-¡Un momento! Dime qué es este lugar. El hombre pájaro graznó despectivamente.

—¿No tienes ojos? ¿No tienes oídos? ¡Esta es la Gran Celebración de las Artes Avícolas!

—Sí, pero ¿dónde?

—¿Dónde va a ser sino en el Kaspodel, en el centro de la ciudad?

—¿Pero qué ciudad? ¿Qué reino?

—¿Estas fuera de tus cabales? ¡Esto es Gargano!

—¿En Pomperol?

—Exactamente. ¿Dónde están las plumas de tu cola? ¡El rey Deuel ha exigido plumas para la celebración! Mira las mías. -El hombre pájaro corrió en círculos, contoneándose para exhibir las plumas de la cola; luego continuó su camino.

Carfilhiot se apoyó en el edificio, apretando los dientes con furia. No llevaba monedas, joyas ni oro; no tenía amigos entre las gentes de Gargano; por el contrario, el loco rey Deuel lo consideraba un peligroso asesino de pájaros y un enemigo.

A un lado de la plaza Carfilhiot vio el letrero de una posada: el Peral. Consultó al posadero, quien le informó de que no tenía habitaciones libres. Los modales aristocráticos de Carfilhiot sólo le proporcionaron un banco en el comedor, cerca de un grupo de juerguistas que bebían, reñían y cantaban canciones como Fesker quiere un amorío, Tiraliralá, y La dama avestruz y el noble gorrión. Una hora antes del alba se desplomaron en la mesa y roncaron entre patas de cerdo roídas y charcos de vino derramado. Carfilhiot pudo dormir un par de horas, hasta que llegaron las mujeres de la limpieza con baldes y estropajos y echaron a todos.

La fiesta había crecido en intensidad. Por todas partes ondeaban estandartes y banderas azules, verdes y amarillas. Los flautistas tocaban jigas mientras personas vestidas de pájaro daban tumbos y saltaban. Cada uno utilizaba una voz distinta de pájaro, de modo que trinos, gorjeos, silbidos y graznidos poblaban el aire. Los niños vestían atuendos de golondrinas, jilgueros o paros; la gente mayor cobraba aspectos más graves, como el del cuervo o el grajo. Los corpulentos a menudo se disfrazaban de búhos, pero en general cada cual lo hacía a su antojo.

Los colores, ruidos y celebraciones no lograron levantar el ánimo de Carfilhiot; en realidad, pensó, nunca había presenciado tantas tonterías. Había dormido mal y no había comido nada, lo cual le exasperaba aún más.

Pasó un vendedor de buñuelos vestido de codorniz, y Carfilhiot le compró uno pagándole con un botón de plata de su chaqueta. Comió de pie ante la posada, observando los festejos con despectivo distanciamiento.

Un grupo de jóvenes reparó en el mal talante de Carfilhiot y se detuvo.

—¡Oye! ¡Ésta es la Gran Celebración! Debes mostrar una sonrisa feliz, acorde con la ocasión.

—¿Qué? -gritó otro-. ¿Dónde está tu alegre plumaje? Todo celebrante debe tenerlo.

—¡Vamos! -declaró otro-. ¡Pongamos las cosas en orden! -Acercándose por detrás, intentó meter una larga pluma de ganso en el cinturón de Carfilhiot, pero éste se negó y echó al joven. Los otros cobraron mayor determinación y se produjo un enfrentamiento, con gritos, maldiciones y golpes. Una voz severa se oyó en la calle.

—¿Qué es este vergonzoso tumulto?

El rey Deuel en persona, que pasaba en un carruaje emplumado, se había detenido para reprenderlos.

-¡La culpa es de este maldito vagabundo! No quiere usar plumas en la cola. Tratamos de ayudarlo citando tu ordenanza, majestad. Nos dijo que metiéramos todas nuestras plumas en el trasero de su majestad.

El rey Deuel examinó a Carfilhiot.

-Conque eso dijiste. Eso no es cortés. Conocemos un truco que vale por dos de ése. ¡Guardias! ¡Asistentes!

Capturaron a Carfilhiot y lo arquearon sobre un banco. Le cortaron los fondillos de los pantalones y le pusieron entre las nalgas cien plumas de todos los tamaños, longitudes y colores, incluidas dos costosas plumas de avestruz. Desflecaron las puntas de las plumas para impedir que se separaran, y las dispusieron de tal manera que se sostuvieran mutuamente; el penacho, una vez terminado, sobresalía en ángulo del trasero de Carfilhiot.

- ¡Excelente! -declaró el rey Deuel, aplaudiendo con satisfacción-. Un espléndido plumaje, del que puedes enorgullecerte. Vete ahora. ¡Disfruta del festival! Ahora estás adornado como corresponde.

El carruaje siguió su camino; los jóvenes examinaron a Carfilhiot con ojos críticos; convinieron en que el penacho capturaba el ánimo del festival, y también ellos se marcharon.

Carfilhiot caminó con las piernas rígidas hasta una encrucijada en la zona limítrofe de la ciudad. Un letrero señalaba al norte, hacia Avallon. Carfilhiot esperó mientras se arrancaba las plumas una por una. Un carro tirado por una vieja campesina llegó desde la ciudad. Carfilhiot alzó la mano para detenerlo.

—¿Adonde te diriges, abuela?

—A la aldea de Filster, en Deepdene, si eso significa algo para ti. Carfilhiot le mostró el anillo que llevaba en el dedo.

—Mira bien este rubí. La vieja lo examinó.

—Lo veo bien. Brilla como fuego rojo. A menudo me maravilla que tales piedras crezcan en las oscuras entrañas de la tierra.

—Otra maravilla: este rubí, tan pequeño, puede pagar veinte caballos y carros como el que llevas.

La vieja pestañeó.

—Bien, debo creer en tu palabra. Supongo que no me detendrías para decir mentiras.

—Escucha bien, pues estoy a punto de hacerte una propuesta de vanas partes.

—Habla, di lo que quieras. Puedo pensar tres cosas a la vez.

—Me dirijo a Avallon. Me duelen las piernas; no puedo caminar ni montar a caballo. Deseo ir en tu carro, para llegar cómodamente a Avallon. Por tanto, si me llevas, tendrás el anillo y el rubí.

La mujer alzó el índice.

—Tengo una idea mejor. Iremos a Filster, y allí mi hijo Raffin pondrá paja en el carro y te llevará a Avallon. Así todos los chismes y rumores a mis espaldas, y a mis

expensas, morirán antes de nacer.

—De acuerdo.

Carfilhiot bajó del carro ante la posada del Gato Pescador y le dio el anillo de rubí a Raffin, que se marchó de inmediato.

Carfilhiot entró en la posada. Un hombre descomunal, mucho más alto que él, con cara rubicunda, apoyaba el vientre en el mostrador. Miró a Carfilhiot con ojos que parecían piedras.

—¿Qué deseas?

—Quiero encontrar a Rughalt de las rodillas doloridas. Dijo que tú sabrías dónde encontrarlo.

El gordo, sorprendido por los modales de Carfilhiot, desvió los ojos. Tamborileó en el mostrador con los dedos. Al fin masculló:

—Llegará pronto.

—¿Qué significa pronto?

—Media hora.

—Esperaré. Tráeme uno de esos pollos asados, pan fresco y una jarra de buen vino.

—Muéstrame tu dinero.

—Cuando llegue Rughalt.

—Cuando llegue Rughalt, serviré el ave.

Carfilhiot se apartó mascullando una maldición; el gordo lo siguió con la mirada sin cambiar de expresión. Se sentó en un banco delante de la posada. Rughalt apareció al fin, arrastrando las piernas una por una, jadeante por el esfuerzo.

Carfilhiot lo miró con ojos entornados. Rughalt vestía ropa gris y apelmazada, como un pedagogo. Carfilhiot se puso de pie y Rughalt se detuvo sorprendido.

—¡Duque Faude! -exclamó-. ¿Qué haces aquí en tal estado?

—La traición y la brujería me trajeron aquí. Llévame a una posada decente. Este lugar sólo sirve para celtas y leprosos.

Rughalt se frotó la barbilla.

—El Toro Negro está más allá, en la plaza. Se dice que los precios son excesivos. Pagarás en plata por el alojamiento de una noche.

—No tengo fondos encima, ni oro ni plata. Debes costear los gastos hasta que arregle mi situación.

Rughalt contrajo la cara.

—El Gato Pescador no está tan mal. Gurdy el posadero es intimidatorio sólo al principio.

—Bah. Él y su cuchitril hieden a repollo rancio o algo peor. Llévame al Toro Negro.

—Está bien. ¡Ea, piernas doloridas! El deber os exige otro esfuerzo.

En el Toro Negro Carfilhiot encontró alojamiento a la altura de sus exigencias, aunque Rughalt entornó los ojos cuando le dijeron los precios. Una tienda exhibía ropas que Carfilhiot consideró acordes con su

dignidad; sin embargo, para consternación de Rughalt, Carfilhiot se negó a regatear y Rughalt pagó al astuto sastre con dedos lentos y arqueados. Carfilhiot y Rughalt se sentaron a una mesa frente al Toro Negro y observaron a la gente de Avallen. Rughalt hizo un modesto pedido al camarero.

-¡Espera! -ordenó Carfilhiot-. Tengo hambre. Tráeme una bande ja de buena carne fría, con puerros y pan fresco, y beberé una jarra de medio litro de la mejor cerveza.

Mientras comía, Rughalt miraba con una reprobación tan manifiesta que Carfilhiot al fin preguntó:

—¿Por qué no comes? Estás tan flaco como una correa de cuero.

—Para ser franco -repuso Rughalt con labios tensos-, debo ser cuidadoso con mi dinero. Vivo al borde de la pobreza.

—¿Qué? Pensé que eras un ratero experto que depredaba todas las ferias y festivales de Dahaut.

—Ya no es posible. Mis rodillas me impiden esos rápidos y ágiles movimientos que son parte fundamental del oficio. Ya no recorro las ferias.

—Pero es evidente que no estás en la miseria.

—Mi vida no es fácil. Afortunadamente, veo bien en la oscuridad y ahora trabajo de noche en el Gato Pescador robando a los huéspedes mientras duermen. Aun así, mis ruidosas rodillas son una desventaja, y como Gurdy, el posadero, insiste en tener una parte de las ganancias, evito los gastos innecesarios. Hablando de esto, ¿estarás mucho tiempo en Avallen?

—No mucho tiempo. Quiero encontrar a un tal Triptomologius. ¿Te resulta familiar ese nombre?

—Es un nigromante. Trabaja con elixires y pociones. ¿Para qué quieres verlo?

—Ante todo, me dará oro, todo el que necesite.

—En ese caso, pide bastante para los dos.

—Ya veremos. -Carfilhiot se levantó-. Primero vamos a buscarlo.

Haciendo crujir las rodillas, Rughalt se puso de pie. Los dos caminaron por las callejas de Avallen hasta una tienda pequeña y oscura en la cima de una loma que daba al estuario del Murmeil. Una vieja desaliñada cuya nariz casi le tocaba la barbilla les informó que Triptomologius se había marchado esa mañana para instalar un puesto, pues pensaba vender sus mercancías en la feria.

Los dos bajaron la loma por zigzagueantes tramos de escaleras de piedra, bajo los torcidos y viejos gabletes de Avallon: un gallardo joven en finas ropas nuevas y un hombre flaco que caminaba con el rígido andar de una araña. Fueron al parque, que desde el alba hervía de actividad y abigarrada confusión. Los que habían llegado temprano ya ofrecían sus mercancías. Los recién llegados se instalaban donde podían entre quejas,

reproches, riñas, invectivas y algunas peleas ocasionales. Los buhoneros

instalaban sus tiendas, clavando estacas en el suelo con grandes martillos de madera, y colgaban telas de cien colores desteñidos por el sol. En los puestos de comida ardían los braseros; las salchichas siseaban en la grasa caliente; se servía pescado asado, empapado en ajo y aceite, en rebanadas de pan. Las naranjas de los valles de Dascinet competían en color y fragancia con las rojas uvas de Lyonesse, las manzanas de Wysrod, las granadas, ciruelas y membrillos de Dahaut. Al final del parque, unos caballetes delimitaban una franja larga y estrecha donde se exigía que se instalaran los mendigos: leprosos, tullidos, trastornados, deformes y ciegos. Cada cual ocupaba un sitio desde donde emitía sus lamentos; algunos cantaban, otros tosían, otros ululaban de dolor. Los trastornados tenían espuma en la boca e insultaban a los paseantes. El ruido de este sector se oía en todo el parque, creando un contrapunto a la música de las gaitas, los violines y las campanas.

Carfilhiot y Rughalt caminaron de un lado al otro, buscando el puesto donde Triptomologius vendía sus esencias. Rughalt, con quejidos de frustración, señalaba gordas carteras que habrían sido fáciles de arrebatar si sus flaquezas no se lo hubieran impedido. Carfilhiot se detuvo para admirar un par de caballos negros bicéfalos de gran tamaño y fuerza que habían arrastrado un carromato al parque. Frente al carromato un niño tocaba alegres melodías con su gaita, mientras una bonita muchacha rubia dirigía junto a una mesa la actuación de unos gatos que, al son de esas melodías, saltaban, pateaban, giraban, se inclinaban y meneaban la cola.

El niño terminó de tocar y dejó la gaita a un lado; un hombre alto y delgado de aspecto juvenil, cara extraña y pelo de color arena salió a una plataforma frente al carromato. Llevaba una túnica negra con símbolos de los druidas y un alto sombrero negro con cincuenta y dos campanillas de plata colgadas del ala. Alzó los brazos para llamar la atención de la multitud. La niña subió de un brinco a la plataforma. Estaba vestida como un muchacho, con botas blancas, pantalones ceñidos de terciopelo azul, y una chaqueta azul oscuro con ranas doradas en la delantera.

-¡Amigos! -dijo la niña-. ¡Os presento al destacado maestro en las artes curativas, el doctor Fidelius!

Saltó al suelo y el doctor Fidelius interpeló a la multitud.

-Damas y caballeros: todos conocemos aflicciones de una u otra índole. La viruela, los furúnculos, las alucinaciones. Permitidme aclarar, ante todo, que mis facultades son limitadas. Curo la gota y la lombriz, el estreñimiento, la estrechez y la tumefacción. Calmo la picazón. Curo la sarna. Especialmente aplaco la angustia de las rodillas rechinantes y crujientes. Sólo quien sufra esa dolencia sabe cuánto malestar causa.

Mientras el doctor Fidelius hablaba, la niña se movía entre la multitud vendiendo ungüentos y tónicos que llevaba en una bandeja. El doctor Fidelius desplegó un gráfico.

-Observad este dibujo. Representa la rodilla humana. Cuando se las tima, como ante el golpe de una barra de hierro, la rótula retrocede; la articulación se convierte en una palanca; la pierna se mueve de atrás para adelante como el ala de un grillo, con sonidos crepitantes.

Rughalt sintió un profundo interés.

—¡Mis rodillas podrían servir como modelo para ese discurso! -le dijo a Carfilhiot.

—Fantástico -dijo Carfilhiot.

—Escuchemos -dijo Rughalt, alzando la mano.

—Esta aflicción tiene un remedio -continuó el doctor Fidelius, re cogiendo un recipiente de arcilla y alzándolo-. Aquí tengo un ungüento de origen egipcio. Penetra directamente en la articulación y fortalece mientras alivia. Los ligamentos recobran el tono. La gente llega a mi laboratorio con muletas y sale renovada. ¿Por qué sufrir esta flaqueza cuando la curación puede ser casi inmediata? El ungüento es costoso, un florín de plata por frasco, pero resulta barato si se tienen en cuenta sus efectos. El ungüento cuenta además con mi garantía personal.

Rughalt escuchaba fascinado.

—¡Realmente debo probar ese ungüento!

—Vamos -dijo Carfilhiot-. Ese hombre es un charlatán. No gastes tiempo y dinero en esas tonterías.

—No tengo nada mejor en qué gastarlo -replicó Rughalt con repentino enfado-. ¡Si mis piernas fueran ágiles nuevamente, tendría dinero de sobra!

Carfilhiot miró de soslayo al doctor Fidelius.

—He visto a ese hombre en alguna parte.

—¡Bah! -gruñó Rughalt-. No eres tú quien sufre estos dolores, así que puedes darte el lujo de ser escéptico. Yo debo aferrarme a cualquier atisbo de esperanza. ¡Oye, doctor Fidelius! Mis rótulas responden a tu descripción. ¿Puedes procurarme alivio?

—¡Acércate, amigo! -dijo el doctor Fidelius-. Incluso a esta distancia diagnostico el típico malestar. Se conoce como «rodilla de techista» o «rodilla de ladrón», pues a menudo surge del impacto de la rodilla en las tejas de un tejado.. Por favor acércate para que pueda examinar tu pierna con cuidado. Casi puedo garantizar tu cura en un breve período. ¿Eres techista?

—No -replicó Rughalt con mal ceño.

—No importa. Una rodilla es una rodilla. Si se la deja sin tratar, se vuelve amarilla, expulsa astillas de hueso deteriorado y crea molestias. Impediremos que eso ocurra. Ven por aquí, detrás del carromato.

Rughalt siguió al doctor Fidelius al otro lado del carromato. Carfilhiot se volvió con impaciencia y fue en busca de Triptomologius. Pronto encontró al nigromante, que llenaba los anaqueles de su puesto con artículos llevados en un carro tirado por un perro.

Los dos intercambiaron saludos y Triptomologius le preguntó por qué estaba allí. Carfilhiot respondió evasivamente, aludiendo a intrigas y misterios que era mejor no comentar.

—Tamurello debió dejarme un mensaje -dijo Carfilhiot-. ¿Lo has visto últimamente?

—Lo vi ayer. El mensaje no hacía referencia a ti. Él se encuentra en Pároli.

—Entonces me dirigiré deprisa a Pároli. Debes conseguirme un buen caballo y diez coronas de oro, que Tamurello te devolverá.

Triptomologius quedó sorprendido.

—¡Su mensaje no mencionaba eso!

—Entonces envía un nuevo mensaje, pero pronto, pues tengo que partir de Avallon en seguida... mañana a más tardar.

Triptomologius se acarició la barbilla larga y gris.

—No puedo darte más de tres coronas. Tendrás que arreglarte con eso.

—¿Qué? ¿Debo comer mendrugos y dormir bajo un seto?

Tras unos minutos de indigno regateo, Carfilhiot aceptó cinco coronas de oro, un caballo bien equipado y alforjas con provisiones de clase y calidad cuidadosamente estipuladas.

Carfilhiot regresó por el parque. Se detuvo junto al carromato del doctor Fidelius, pero las puertas laterales estaban cerradas y no se veía a nadie: ni al doctor Fidelius, ni al niño, ni a la muchacha, ni a Rughalt.

De vuelta en el Toro Negro, Carfilhiot se sentó a una mesa frente a la posada. Estiró las piernas, bebió un amarillo vino de moscatel y reflexionó sobre las circunstancias de su vida. Últimamente no le había ido bien. Se le agolparon imágenes en la mente, y algunas lo hicieron sonreír y otras lo exasperaron. Al recordar la emboscada de Dravenshaw, soltó un quejido y cerró la mano sobre la copa. Había llegado el momento de destruir definitivamente a sus enemigos. En su mente los veía con aspecto de bestias: perros, comadrejas, jabalíes, zorros de cara negra y burlona. Se le presentó la imagen de Melancthe. Estaba en la penumbra de su palacio, desnuda salvo por una guirnalda de violetas en el pelo negro. Serena y callada, miraba a través de él. Carfilhiot se irguió en la silla. Melancthe siempre lo había tratado con desdén, como si se considerara de naturaleza superior, en teoría por el humo verde. Se había adueñado de todos los artefactos mágicos de Desmëi, sin dejarle ninguno. Por arrepentimiento, o culpa, o quizá tan sólo para acallar sus reproches, había seducido al mago Shimrod para que Carfilhiot pudiera robarle sus accesorios mágicos, que de todos modos, a causa de la clave utilizada por Shimrod, no le habían servido de nada. Al regresar a Tintzin Fyral tendría que... ¡Shimrod! Carfilhiot reaccionó. ¿Dónde estaba Rughalt, que se había entregado tan confiadamente al tratamiento del doctor Fidelius?

¡Shimrod! Si él había capturado a Rughalt, ¿quién sería el siguiente? Carfilhiot tiritó y sintió que se le revolvía el estómago. Se levantó y miró hacia el parque. No había indicios de Rughalt. Carfilhiot maldijo entre dientes. No tenía ni monedas ni oro, ni las tendría hasta el día siguiente.

Trató de recobrar la compostura. Inhaló profundamente y apretó los puños.

- ¡Soy Faude Carfilhiot! ¡Soy el mejor de los mejores! ¡Ejecuto mi peligrosa danza al borde del cielo! Tomo la arcilla del destino en mis manos y la moldeo a voluntad. ¡Soy Faude Carfilhiot, el incomparable!

Con paso firme y ligero, echó a andar por el parque. Como no tenía ningún arma, se detuvo para recoger una estaca rota: una vara de fresno de más de treinta centímetros de largo, que ocultó bajo la capa mientras se dirigía al carromato del doctor Fidelius.

Una vez detrás del carromato del doctor Fidelius, Rughalt dijo con voz hueca:

—Has mencionado el dolor de rodilla, y a mí ambas me duelen bastante. Crujen y rechinan y a veces se arquean hacia atrás, causándome incomodidad.

—¡Interesante! -exclamó el doctor Fidelius-. Interesante de veras. ¿Cuánto hace que padeces esta aflicción?

—Desde siempre, o eso pareciera. Me ocurrió durante mi trabajo. Yo sufría choques de calor y frío, humedad y sequedad. Además estaba obligado a grandes esfuerzos, pues debía girar, empujar y tirar, y creo que eso debilitó mis rodillas.

—¡Exacto! Aun así, este caso es muy especial. No es el típico dolor de rodilla de Avallen.

—Entonces yo residía en Ulflandia del Sur.

—¡Eso lo explica! Para la enfermedad de Ulflandia del Sur hay ciertos remedios que no tengo en el carromato. -Shimrod llamó a Glyneth, quien se acercó mirando a ambos hombres. Shimrod la llevó aparte-. Hablaré con este caballero alrededor de una hora. Cierra el carromato, engancha los caballos. Tal vez esta noche partamos con rumbo a Lyonesse.

Glyneth asintió y fue a llevarle la noticia a Dhrun.

-Ven por aquí, por favor -le dijo Shimrod a Rughalt.

Al cabo de un rato, Rughalt hizo una pregunta quejumbrosa:

—¿Por qué vamos tan lejos? ¡Estamos muy lejos de la ciudad!

—Sí, mi dispensario está algo aislado. Aun así, creo que puedo pro meterte una cura total.

Las rodillas de Rughalt crujían y rechinaban cada vez más, y sus quejas se intensificaron.

—¿Hasta dónde debemos ir? Cada paso que damos es un paso que tenemos que desandar. Mis rodillas ya están cantando un triste dueto.

—¡Nunca más cantarán! Tu curación será absoluta y definitiva.

—Es bueno saberlo. Pero no veo indicios de tu dispensario.

—Está por allá, detrás de ese bosquecillo de alisos.

—Extraño lugar para un dispensario.

—Muy apropiado para nuestros propósitos.

—¡Pero si ni siquiera hay un sendero!

—Así aseguramos nuestro aislamiento. Bueno, por aquí, detrás del bosquecillo. Mira este fresco excremento de vaca.

—Pero aquí no hay nada.

—Aquí estamos tú y yo, y yo soy Shimrod el mago. Robaste mi casa de Trilda y quemaste a mi amigo Grofinet. Hace tiempo que os busco a ti y a tu cómplice.

—¡Tonterías! No sé de qué me hablas. Lo que dices es absurdo... ¿Qué estás haciendo? Detente. ¡Detente, digo! -Y más tarde-: ¡Ten piedad! ¡Basta! ¡Me obligaron a hacerlo!

—¿Quién?

—No me atrevo a decirlo... ¡No, no! Basta, te lo diré...

—¿Quién te lo ordenó?

—Carfilhiot de Tintzin Fyral.

—¿Por qué razón?

—Quería tus artefactos mágicos.

—Eso es muy rebuscado.

—Es verdad. Lo incitó el mago Tamurello, que se negaba a dar nada a Carfilhiot.

—Cuéntame más.

—No sé nada más... ¡Ah, monstruo! ¡Te lo diré!

—¡Dilo! ¡Deprisa, no te detengas a pensar! ¡No jadees, habla!

—Carfilhiot está en Avallen, en el Toro Negro... ¿Qué estás haciendo? ¡Te he dicho todo!

—Antes de morir debes humear un poco, como Grofinet.

—¡Pero te he dicho todo! ¡Ten piedad!

—Sí, tal vez. No tengo estómago para la tortura, así que muere. Ésta es mi cura para el dolor de rodilla.

Carfilhiot encontró el carromato cerrado, pero los caballos bicéfalos estaban enganchados a la vara, como preparados para partir. Fue a la puerta trasera del carromato y apoyó la oreja en el panel. No oyó nada, salvo el ruido de la feria a sus espaldas.

Rodeó el carromato y descubrió al niño y la muchacha junto a una fogata donde asaban trozos de tocino y cebolla.

La niña alzó los ojos cuando se acercó Carfilhiot; el niño parecía mirar el fuego. Carfilhiot se asombró de su actitud distante. Un mechón de rizos rubios le caía sobre la cara; los rasgos eran delicados, pero enérgicos. Era, pensó Carfilhiot, un niño muy distinguido. Tendría nueve o diez años. La muchacha tenía dos o tres años más; estaba en la primavera de su vida y era alegre y dulce como un narciso. Miró a Carfilhiot a los ojos, abrió la boca y permaneció así durante unos segundos, pero atinó a decir:

-Señor, el doctor Fidelius no está aquí ahora.

Carfilhiot se le acercó despacio. La niña se levantó. El muchacho se volvió hacia Carfilhiot.

—¿Cuándo regresará? -preguntó Carfilhiot amablemente.

—Creo que muy pronto -dijo la niña.

—¿Sabes adonde fue?

—No. Tenía que atender un asunto importante, y nos debíamos ir en cuanto regresara.

—Bien, entonces todo está en orden -dijo Carfilhiot-. Entra en el carromato e iremos a ver al doctor Fidelius.

El niño habló por primera vez. A pesar de sus rasgos distinguidos, Carfilhiot

lo había considerado tímido y apocado. Le sorprendió el timbre de autoridad con que habló.

—No podemos irnos de aquí sin el doctor Fidelius. Además estamos haciendo la cena.

—Espera adelante, por favor -dijo la niña a Carfilhiot, volviendo su atención hacia el tocino siseante.

27

El río Camber, al acercarse al mar, se unía al Murmeil y se convertía en un estuario de aproximadamente cincuenta kilómetros de largo: el Cambermouth. Entrar y salir de la bahía de Avallen era inseguro a causa de las mareas, las corrientes arremolinadas, las nieblas estacionales y los bancos de arena que se modificaban con los cambios de tiempo.

El viajero que llegaba a Avallon desde el sur por el Camino de Icnield debía cruzar el estuario, que en ese punto tenía unos doscientos metros de ancho, en una barcaza, sujeta a un cable por una cadena que colgaba de una maciza polea. En el sur, el cable estaba sujeto a la cima de Piedra Dentada junto al faro. En el norte, terminaba en un contrafuerte de piedra apisonada sobre el río Escarpa. El cable cruzaba el estuario en ángulo; cuando la barcaza zarpaba de Piedra Dentada, la marea la impulsaba por el estuario hasta el muelle de Slange, bajo el río Escarpa. Seis horas después, la marea baja impulsaba la barcaza de vuelta hacia la costa sur.

Aulas y sus compañeros, que cabalgaban hacia el norte por el Camino de Icnield, llegaron a Piedra Dentada a media tarde. Al cruzar el puente de Piedra Dentada se detuvieron a mirar el extenso paisaje que de pronto se presentaba ante ellos: el Cambermouth se extendía en una curva hacia el oeste, donde parecía volcarse en el horizonte; hacia el este se ensanchaba hasta unirse con el Golfo Cantábrico.

La marea estaba cambiando; la barcaza se encontraba en la costa de Piedra Dentada. Las naves que encontraban viento favorable se internaban en el estuario con las velas desplegadas, y entre ellas había un gran falucho de dos mástiles que exhibía la bandera de Troicinet, que se acercó a la costa norte y atracó en Slange.

Los tres cabalgaron camino abajo hasta el puerto donde la barcaza esperaba la marea alta para zarpar.

Aulas pagó el peaje y los tres abordaron la barcaza, una pesada chalana de quince metros de largo y seis de ancho, cargada de carros, ganado, buhoneros y mendicantes que se dirigían a la feria; también varias monjas del convento de la isla Whanish, en peregrinación hacia la Piedra Sagrada que San Cohiba había traído de Irlanda.

En Slange, Aulas fue hacia el falucho troicino en busca de noticias, mientras sus amigos esperaban. Regresó abatido. Extrajo el Nunca-falla. El diente señalaba hacia el norte.

—En verdad no sé qué hacer -exclamó con semblante frustrado.

—¿Qué noticias tienes de Troicinet? -preguntó Yane.

—Dicen que el rey Ospero yace enfermo en su cama. Si muere y yo no estoy allí, Trewan será coronado... tal como lo planeó. Debería dirigirme deprisa hacia el sur, pero no puedo hacerlo con mi hijo Dhrun en el norte.

Cargus, tras un momento de reflexión, dijo:

—De todos modos no puedes viajar hacia el sur hasta que la barcaza regrese a Piedra Dentada. Entretanto, Avallon está a una hora de viaje hacia el norte, y quién sabe qué encontraremos.

—¡Quien sabe! ¡Pongámonos en marcha!

Los tres apuraron el paso; recorrieron los últimos kilómetros del Camino de Icnield, entre Slange y Avallon, y llegaron por una carretera que bordeaba el parque. Descubrieron una gran feria que ya entraba en su etapa final. Junto al parque, Aillas consultó el Nunca-falla. El diente señalaba al norte, hacia un blanco que tal vez estaba en el parque o tal vez más allá.

-Podría estar en este parque o a cien kilómetros al norte, o en cualquier parte intermedia -protestó Aillas-. Esta noche revisaremos toda la ciudad, y mañana, me guste o no, regresaré al sur con la barcaza del mediodía.

Buena estrategia -dijo Yane-, y aún mejor si podemos encontrar alojamiento para esta noche.

—El Toro Negro parece un sitio atractivo -dijo Cargus-. Una o dos jarras de cerveza amarga no nos vendrán mal.

—Vamos pues al Toro Negro. Si la suerte nos acompaña, habrá lugar para descansar.

Cuando pidieron alojamiento, el posadero alzó las manos desesperado. Luego uno de los mozos de cordel le hizo una seña.

Cuarto del Duque está abierto, señor. El grupo no ha llegado. ¡El Cuarto del Duque! ¿Por qué no? No puedo mantener un alojamiento selecto toda la noche. -El posadero se frotó las manos-. Lo llamamos el «Cuarto del Duque» porque el duque Snel de Sneldyke nos honro con su visita no hace más de doce años. Debéis pagar con monedas de plata. Durante la Gran Feria, y por el Cuarto del Duque, pedimos una tarifa adicional.

Aulas pagó con un florín de plata.

-Llévanos cerveza afuera, bajo el árbol.

Los tres se sentaron a una mesa y disfrutaron de la fresca brisa del atardecer. Las multitudes se habían reducido a un grupo de visitantes tardíos que esperaban conseguir alguna ganga, y a pordioseros. La música había perdido intensidad; los vendedores empacaban sus mercancías; los acróbatas, contorsionistas, mimos y malabaristas se habían marchado. La Gran Feria terminaba formalmente al día siguiente, pero ya estaban desarmando pabellones y tiendas. Las carretas y carromatos se iban del parque para dirigirse a todos los rumbos: norte, este, sur y oeste. Frente al Toro Negro pasó el colorido carromato del doctor Fidelius, tirado por un par de caballos negros bicéfalos y conducido por un apuesto y joven caballero de notable apariencia.

Yane señaló los caballos con asombro.

—¡Ved esa maravilla! ¿Son monstruos, u obra de la magia?

—Personalmente -dijo Cargus-, preferiría algo menos ostentoso. Aulas se levantó de un brinco para mirar el carromato. Se volvió a sus compañeros.

—¿Habéis visto al conductor?

—Claro: un joven noble bromista.

—O un joven advenedizo con pretensiones de nobleza. Aillas se sentó reflexivamente.

-Lo he visto antes... en extrañas circunstancias. -Alzó la jarra y la encontró

vacía-. ¡Muchacho, trae más cerveza! Beberemos, y luego seguiremos al Nunca-falla por lo menos hasta el linde de la ciudad.

Los tres guardaron silencio, observando el tráfico de la calle y del parque. El camarero les sirvió cerveza; en ese mismo instante un hombre alto con pelo de color arena y aspecto desencajado se les acercó. Se detuvo para hacerle una pregunta al camarero.

—Soy el doctor Fidelius. ¿No ha pasado por aquí mi carromato? Va tirado por un par de caballos negros bicéfalos.

—No he visto tu carromato, señor. Estaba ocupado sirviendo cerveza a estos caballeros.

—Señor -dijo Aillas-, tu carromato pasó hace sólo unos minutos.

—¿Y viste al conductor?

—Me fijé especialmente en él: un hombre de tu edad, de pelo oscuro, rasgos armoniosos y una actitud entre arrogante y temeraria. Creo que lo he visto antes, aunque no recuerdo dónde.

Yane señaló.

—Fue hacia el sur por el Camino de Icnield.

—Entonces tendrá que detenerse en Cambermouth. -Se volvió hacia Aillas-. Si yo nombrara a Faude Carfilhiot, ¿eso te refrescaría la memoria?

—Por supuesto. -Aulas evocó un período de afanes, fugas y vagabundeos-. Lo vi una vez en su castillo.

—Has confirmado mis peores temores. Muchacho, ¿puedes conseguir me un caballo?

—Debo ir a ver al establero, señor. Cuanto mejor sea el caballo, más dinero pedirá.

Shimrod le arrojó una corona de oro.

-Tráeme el mejor, y deprisa.

El muchacho se fue a la carrera. Shimrod se sentó a esperar. Aulas lo miró de soslayo.

—¿Qué harás cuando lo alcances en Slange?

—Haré lo que deba hacerse.

—Tendrás las manos ocupadas. Él es fuerte y sin duda está bien armado.

—No tengo alternativa. Ha secuestrado a dos niños que quiero mucho, y podría hacerles daño.

—Creería cualquier cosa de Carfilhiot -dijo Aulas. Reflexionó sobre sus propias circunstancias y tomó una decisión. Se puso de pie-. Cabalgaré contigo hasta Slange. Mi propia misión puede aguardar un par de horas. -El Nunca-falla aún le colgaba de la muñeca. Aillas lo miró incrédulamente-. ¡Mirad el diente! -exclamó.

—¡Ahora apunta al sur!

Aillas se volvió despacio hacia Shimrod.

—Carfilhiot se dirigía hacia el sur con dos niños. ¿Cómo se llaman?

—Glyneth y Dhrun.

Los cuatro hombres cabalgaron hacia el sur a la luz del atardecer, y la gente que iba por el camino, al oír el trepidar de los cascos, se apartaba para dejarlos pasar y luego se volvía intrigada, preguntándose por qué esos jinetes cabalgaban con tanta prisa por el Camino de Icnield.

Los cuatro atravesaron el brezal y subieron a las Alturas Ribereñas, donde frenaron los caballos. El Cambermouth refulgía a la luz del crepúsculo. La barcaza no había esperado la marea baja. Para aprovechar la luz del día había zarpado de Slange con el cambio de marea y ya estaba en medio del río. El carromato del doctor Fidelius había sido el último en abordarla. Había un hombre de pie junto al carromato, presumiblemente Faude Carfilhiot.

Los cuatro bajaron la colina hasta Slange, donde se enteraron de que la barcaza viraría hacia el norte poco después de medianoche, cuando la marea subiera nuevamente, y no cruzaría a Piedra Dentada hasta el amanecer.

- ¿No hay otro camino a través del agua? -preguntó Aillas al empleado del puerto.

—Con vuestros caballos no.

—¿Pero podemos cruzar sin ellos?

—Tampoco, mi señor. No hay viento para hinchar las velas, y nadie se atrevería a cruzar a remo con la corriente en plena bajamar, aunque ofrecieras oro y plata. Terminaría en la isla de Whanish, o más allá. Regresa al amanecer y viaja cómodamente.

De vuelta en la cima, vieron cómo la barcaza atracaba en Piedra Dentada. El carromato bajó a la costa, tomó por la carretera y se perdió de vista.

—Allá van -dijo Shimrod-. No podremos alcanzarlos ahora, pues los caballos correrán toda la noche. Pero conozco su destino.

—¿Tintzin Fyral?

—Primero se detendrá en Pároli para visitar al mago Tamurello.

—¿Dónde queda Pároli?

—En el bosque, a poca distancia. Puedo comunicarme con Tamurello desde Avallon, por intermedio de un tal Triptomologius. Al menos velará por la seguridad de Glyneth y Dhrun si Carfilhiot los lleva a Pároli.

—Mientras tanto están a su merced.

—Así es.

El Camino de Icnield, pálido como pergamino a la luz de la luna, atravesaba una tierra oscura y silenciosa donde no se veía un solo destello de luz. Los dos caballos bicéfalos arrastraban el carromato del doctor Fidelius hacia el sur, con ojos desorbitados y narices resoplantes, locos de odio por esa criatura que los conducía como nadie lo había hecho.

A medianoche Carfilhiot hizo un alto junto a un arroyo.

Mientras los caballos bebían y pastaban junto al camino, fue a la parte trasera

del carromato y abrió la puerta.

-¿Cómo anda todo ahí?

Después de una pausa, Dhrun respondió desde la oscuridad:

—Bien.

—Si queréis beber o aliviar el vientre, bajad, pero no intentéis nada, pues no tengo paciencia.

Glyneth y Dhrun hablaron en susurros, y convinieron en que no había razones para viajar incómodamente. Bajaron cautelosamente del carromato.

Carfilhiot les concedió diez minutos, luego les ordenó que subieran de nuevo al carromato. Dhrun entró primero, callado y tenso de furia. Glyneth se detuvo con un pie en el escalón inferior de la escalerilla. Carfilhiot daba la espalda a la luna.

-¿Por qué nos has secuestrado? -preguntó Glyneth.

- Para que Shimrod, a quien vosotros conocéis como el doctor Fidelius, no use su magia contra mí.

—¿Piensas liberarnos? -preguntó Glyneth, tratando de que no le temblara la voz.

—No en seguida. Sube al carromato.

—¿Adonde vamos?

—Nos internaremos en el bosque y viajaremos hacia el oeste.

—¡Por favor, déjanos ir!

Carfilhiot la estudió a la luz de la luna. Una bonita criatura, pensó, lozana como una flor silvestre.

-Si te portas bien -repuso-, te ocurrirán cosas agradables. Por ahora entra en el carromato.

Glyneth entró, y Carfilhiot cerró la puerta.

Una vez más, el carromato se puso en marcha por el Camino de Icnield. Glyneth habló a Dhrun al oído:

—Ese hombre me asusta. Estoy segura de que es enemigo de Shimrod.

—Si pudiera ver -masculló Dhrun-, lo atravesaría con mi espada.

—Yo no sé si podría hacerlo -dijo Glyneth con voz vacilante-. A menos que intentara hacernos daño.

—Entonces sería demasiado tarde. Supongamos que te apostas junto a la puerta. Cuando él abra, ¿podrás atravesarle el cuello?

—No.

Dhrun guardó silencio. Al cabo de un momento cogió su gaita y comenzó a tocar suaves notas y melodías para poder pensar.

—Es raro -dijo al cabo de un momento-. Aquí está oscuro, ¿verdad?

—Muy oscuro.

—Tal vez nunca toqué en la oscuridad. O tal vez nunca lo noté. Pero cuando

toco, las abejas doradas revolotean como si estuvieran molestas.

—Tal vez les impides dormir.

Dhrun se puso a tocar con más entusiasmo. Tocó una jiga, y luego otras danzas.

Carfilhiot gritó por la ventanilla:

—¡Deja de soplar ese instrumento! Me pone los nervios de punta.

—¡Asombroso! -le murmuró Dhrun a Glyneth-. Las abejas se irritan. Al igual que él -señaló con el pulgar-, no tienen oído para la música.

Se llevó la gaita a los labios, pero Glyneth lo detuvo.

-¡No, Dhrun! ¡Nos va a hacer daño!

Los caballos corrieron toda la noche sin fatigarse, pero aun así enfurecidos contra el demonio que los sometía a ese esfuerzo. Una hora después del alba, Carfilhiot hizo otro alto de diez minutos. Ni Dhrun ni Glyneth quisieron comer; Carfilhiot encontró pan y pescado seco en la despensa del fondo del carromato; comió unos bocados y nuevamente reanudó la marcha.

El carromato avanzó todo el día por los gratos paisajes del sur de Dahaut: una comarca llana de vasta extensión bajo un cielo ventoso.

Al caer el día, el carromato cruzó el río Tam por un puente de piedra de siete arcadas, y así entró en Pomperol, sin objeciones del único oficial de fronteras de Dahaut ni de su corpulento colega pomperano, ambos preocupados por su partida de ajedrez, en una mesa situada precisamente sobre la frontera, en el centro del puente.

El paisaje cambió; bosques y colinas aisladas y redondas, cada cual coronada por un castillo, redujeron las vastas perspectivas de Dahaut a una escala humana.

Al anochecer los caballos empezaron a perder el resuello; Carfilhiot supo que no podría hacerlos andar otra noche entera. Viró hacia el bosque y se detuvo junto a un manantial. Mientras desenganchaba los caballos y los ataba donde pudieran beber y pastar, Glyneth preparó una fogata, colgó la olla de hierro del trípode e improvisó una sopa con lo que había a mano. Sacó los gatos del cesto y les permitió corretear por una zona bien delimitada. Mientras comían la modesta cena, Dhrun y Glyneth hablaban en voz baja. Carfilhiot, del otro lado de la fogata, los observaba con ojos entornados, sin decir nada.

La actitud de Carfilhiot inquietaba cada vez más a Glyneth. Cuando el crepúsculo oscureció el cielo, llamó a sus gatos y los guardó en sus cestos. Carfilhiot, con aparente pasividad, contemplaba sus curvas tenues pero insinuantes, las gracias y los elegantes ademanes que volvían a Glyneth tan singular y atractiva.

Glyneth lavó la olla de hierro, la guardó en el armario con el trípode. Carfilhiot se puso de pie, se desperezó. Glyneth lo miró de reojo mientras él se dirigía a la parte trasera del carromato para sacar un jergón que tendió junto al fuego.

Glyneth susurró algo al oído de Dhrun. Ambos fueron al carromato.

—¿Adonde vais? -preguntó Carfilhiot.

—A acostarnos -dijo Glyneth-. ¿A qué otro sitio podríamos ir? Carfilhiot aferró a Dhrun y lo metió en el carromato, luego cerró y atrancó la puerta.

-Esta noche -le dijo a Glyneth- te acostarás conmigo junto al fuego, y mañana tendrás mucho en qué pensar.

Glyneth trató de escabullirse, pero Carfilhiot le aferró el brazo.

-Ahorra tu energía -le dijo-. Pronto te sentirás cansada, pero no querrás parar.

Dentro del carromato, Dhrun tomó la gaita y se puso a tocar, con furia e impotente pesar por lo que le sucedía a Glyneth. Las abejas doradas, que estaban a punto de descansar, con sólo un zumbido ocasional para recordar a Dhrun su presencia, revolotearon con rencor, pero Dhrun no dejaba de tocar.

Carfilhiot se levantó y caminó hacia el carromato.

-¡Termina con ese ruido! ¡Me altera los nervios!

Dhrun tocó con un entusiasmo aún mayor que casi lo elevó del asiento. Las abejas doradas revoloteaban en zigzag por todas partes. Al fin, desesperadas, huyeron de los ojos de Dhrun. Dhrun tocó con más fuerza.

Carfilhiot fue hasta la puerta.

-Voy a entrar. Te romperé la gaita y te daré una zurra que te hará callar. Dhrun siguió tocando, y la música excitaba tanto a las abejas que se guían revoloteando frenéticamente dentro del carromato.

Carfilhiot quitó la tranca, Dhrun dejó la gaita y exclamó:

-¡Dassenach, a mí!

Carfilhiot abrió la puerta de par en par. Las abejas salieron y le pegaron en la cara; Carfilhiot retrocedió, lo cual le salvó la vida, pues la hoja le pasó silbando junto al cuello. Soltó una sorprendida maldición, arrebató la espada a Dhrun y la tiró en la maleza. Dhrun le pateó la cara; Carfilhiot le aferró el pie y arrojó a Dhrun en el carromato.

-¡Basta de ruido! -jadeó Carfilhiot-. Basta de golpes y de música, o te haré daño.

Cerró la puerta y la atrancó. Se volvió a Glyneth, que se había encaramado a las ramas de un viejo y macizo roble. Corrió a través del claro pero ella ya estaba fuera de su alcance. Trepó detrás de ella, pero Glyneth subió a mayor altura y llegó hasta la punta de una rama que se encorvó bajo su peso. Carfilhiot no se atrevió a seguirla.

Habló con voz seductora, primero implorante, luego amenazadora, pero ella no respondió, y se quedó en silencio entre las hojas. Carfilhiot soltó una última amenaza que congeló la sangre de Glyneth. Luego Carfilhiot bajó del árbol. De haber tenido un hacha, habría cortado la rama que la sostenía, o el árbol mismo, y la habría dejado morir.

Glyneth permaneció en el árbol toda la noche, acurrucada y tiritando. Carfilhiot, tendido en el jergón junto al fuego, parecía dormir, aunque de cuando en cuando se movía para arrojar leña a la fogata, y Glyneth tenía miedo de bajar.

Dentro del carromato, Dhrun estaba tendido en su cama, eufórico por haber recobrado la vista, pero horrorizado por lo que imaginaba que sucedía afuera junto al fuego.

El alba iluminó lentamente el carromato. Carfilhiot se levantó del jergón y miró hacia el árbol.

—Baja. Es hora de partir.

—No quiero bajar.

—Como quieras. De un modo u otro, me iré.

Carfilhiot enganchó los caballos y los condujo hacia el camino, donde se quedaron temblando y pateando el suelo, enfurecidos contra su nuevo amo.

Glyneth veía los preparativos con creciente preocupación. Carfilhiot la miraba por el rabillo del ojo. Al fin gritó:

—Baja y entra en el carromato. De lo contrario sacaré a Dhrun y lo estrangularé ante tus ojos. Luego subiré al árbol, echaré una cuerda sobre la rama y tiraré hasta partirla. Te atraparé, o tal vez no, y saldrás lastimada. En cualquiera de ambos casos haré contigo lo que desee.

—Si bajo, harás lo mismo.

—En verdad -dijo Carfilhiot-, ya no estoy de ánimo para tu pobre cuerpo dolorido, así que baja.

—Que primero salga Dhrun del carromato.

—¿Por qué?

—Porque te tengo miedo.

—¿Cómo te puede ayudar?

—Encontraría algún modo. No conoces a Dhrun. Carfilhiot abrió la puerta.

—Sal, pequeño lagarto.

Dhrun había oído la conversación con gran alegría. Aparentemente Glyneth se había zafado de Carfilhiot. Fingiendo ceguera, tanteó la puerta y bajó al suelo, aunque le costaba dominar su exaltación. ¡Qué bello era el mundo! ¡Qué verdes los árboles, qué nobles los caballos! Nunca había visto el carromato del doctor Fidelms: colorido, alto y enorme. Y allí estaba Glyneth, tan entrañable y bonita como siempre, aunque pálida y demacrada, con ramas secas y hojas de roble en los rizos rubios.

Dhrun se quedó junto al carromato, mirando el vacío, Carfilhiot guardó el jergón en el carromato. Dhrun lo observaba furtivamente. ¡Conque éste era el enemigo! Dhrun lo había imaginado mayor, con rasgos borrosos y nariz manchada, pero Carfilhiot tenía ojos claros y era muy apuesto.

-Al carromato -dijo Carfilhiot-. Pronto, los dos.

—¡Primero mis gatos deben correr! -exclamó Glyneth-. Y deben comer algo. Les daré un poco de queso.

—Si hay queso, tráelo aquí -dijo Carfilhiot-. Los gatos pueden comer hierba, y esta noche todos nosotros podemos comer gato.

Glyneth no respondió, y dio el queso a Carfilhiot sin hacer comentarios. Los gatos corretearon, y habrían querido quedarse más. Glyneth

tuvo que hablarles con severidad para que regresaran a sus cestos. Y una vez más el carromato se encaminó al sur. Dentro del carromato, Dhrun exclamó:

—¡Puedo ver! ¡Anoche las abejas se fueron de mis ojos! ¡Mi vista es más

aguda que nunca!

—Cállate -dijo Glyneth-. Es una maravillosa noticia, pero Carfilhiot no debe enterarse. Es tan astuto como terrible.

—Nunca más estaré triste -dijo Dhrun-. Pase lo que pase. Recordaré la época en que el mundo era oscuro.

—Yo me sentiría mejor si estuviéramos viajando con otra persona - se lamentó Glyneth-. Pasé la noche en un árbol.

—Si se atreve a tocarte, lo cortaré en pedazos -declaró Dhrun-. No olvides que ahora puedo ver.

—Tal vez no sea necesario. Quizás esta noche piense en otras cosas... Me pregunto si Shimrod intentará encontrarnos.

—No puede estar demasiado lejos.

El carromato se dirigió al sur, y una hora después del mediodía llegó a la ciudad de Honriot, donde Carfilhiot compró pan, queso, manzanas y una jarra de vino.

En el centro de Honriot, el Camino de Icnield se cruzaba con el Camino Este-Oeste. Carfilhiot se dirigió hacia el oeste fustigando los caballos cada vez más, como si también él temiera la llegada de Shimrod. Resoplando y agitando las crines, las cabezas casi contra el suelo o a veces bien erguidas, los grandes caballos negros galopaban, devorando distancias con sus blandas patas de tigres. Detrás iba el carromato, bamboleándose, meciéndose sobre sus largos elásticos laminados. A veces Carfilhiot usaba el látigo para azotar las ancas negras y relucientes, y los caballos volvían las cabezas con furia.

- ¡Cuidado, cuidado! -gritaban-. Obedecemos las instrucciones de tus riendas porque así es como debe ser. Pero no abuses, pues podríamos volver grupas corcoveando, para derribarte y pisotearte. ¡Cuidado, cuidado!

Carfilhiot no entendía su lenguaje y usaba el látigo a gusto; los caballos agitaban las cabezas con creciente furia.

Al caer la tarde el carromato pasó frente al palacio de verano del rey Deuel. Ese día el rey Deuel había preparado un espectáculo titulado «Aves de fantasía». Sus cortesanos se habían ataviado artesanalmente con plumas negras y blancas, para simular aves marinas imaginarias. Sus damas gozaban de mayor libertad y se paseaban por el césped en plena extravagancia avícola, llevando penachos de avestruz, airón, pájaro-lira y pavos

reales. Algunas vestían de color verde, otras de color cereza, malva u ocre dorado: un espectáculo de deslumbrante complejidad que el loco rey Deuel disfrutaba plenamente, sentado en un alto trono y vestido de cardenal, el único pájaro rojo del espectáculo. Sus alabanzas eran entusiastas y halagaba a sus cortesanos señalando con la punta de su ala roja.

Carfilhiot, recordando su anterior encuentro con el rey Deuel, detuvo el carromato. Reflexionó un instante, luego bajó y llamó a Glyneth.

Le dio instrucciones en términos que no admitían discusiones ni flexibilidad. Ella bajó el panel lateral para usarlo como plataforma, extrajo el cesto, y mientras Dhrun tocaba la gaita, hizo bailar a sus gatos.

Las damas y caballeros de extravagante atuendo fueron a mirar; rieron y

aplaudieron, y algunos de ellos fueron a contarle al rey.

El rey Deuel bajó del trono y cruzó el césped para observar el espectáculo. Sonrió y cabeceó, pero hizo ciertas críticas.

—Veo aquí un ingenioso esfuerzo, la verdad, y el número es bastante atractivo. ¡Vaya, excelente cabriola! ¡Ese gato negro es ágil! Aun así, se debe recordar que el orden de los felinos es inferior, a pesar de todo. ¿Por qué no tenemos pájaros danzarines?

—Majestad -dijo Carfilhiot-, hay aves danzarinas adentro. Las consideramos demasiado exquisitas para las miradas vulgares.

—¿Califícas mi augusta visión de vulgar -preguntó altivamente el rey Deuel-, o de menos que sublime?

—Claro que no, majestad. Con todo gusto te permitiré presenciar, sólo a ti, el extraordinario espectáculo que hay dentro del carromato.

El rey Deuel, aplacado, se dirigió a la puerta trasera del carromato.

-¡Un momento, majestad! -Carfilhiot cerró el panel lateral, con gatos y todo, y fue a la parte trasera-. ¡Glyneth, adentro! ¡Dhrun, adentro! Preparad los pájaros para nuestro visitante. Majestad, sólo tienes que subir esta escalerilla.

Cerró y atrancó la puerta, subió al pescante y se marchó a todo galope. Las damas emplumadas se quedaron mudas de asombro; algunos de los hombres corrieron unos pasos por el camino pero el plumaje blanco y negro les impedía andar, así que, arrastrando las alas, regresaron hacia el palacio de verano, donde trataron de hallar una explicación lógica a lo ocurrido.

Dentro del carromato el rey Deuel gritaba órdenes:

—¡Detened este vehículo al instante! ¡Aquí no veo ningún pájaro! ¡Esta es una travesura insípida!

—A su debido tiempo detendré el carromato, majestad -gritó Carfilhiot por la ventanilla-. Entonces hablaremos de las plumas que decretaste para mi trasero.

El rey Deuel calló, y durante el resto del día sólo emitió temerosos cloqueos.

El día tocaba a su fin. En el sur se perfiló una hilera de colinas grises y bajas; un brazo del Bosque de Tantrevalles se extendió oscuro al norte. Las chozas de campesinos escaseaban y la tierra se tornó agreste y melancólica.

Al caer el sol, Carfilhiot condujo el carromato hasta un bosquecillo de olmos y hayas.

Como antes, Carfilhiot desenganchó los caballos y los sujetó para que pastaran, mientras Glyneth cocinaba la cena. El rey Deuel se negó a salir del carromato, y Dhrun, aún fingiendo ceguera, se sentó en un tronco caído.

Glyneth le llevó sopa al rey Deuel y le sirvió también pan y queso. Luego se sentó junto a Dhrun. Hablaron en voz baja.

—Él finge no mirarte -dijo Dhrun-, pero te sigue con los ojos dondequiera que vas.

—Dhrun, no cometas una imprudencia. Puede matarnos, pero eso es lo peor que puede hacer.

—No permitiré que te toque -dijo Dhrun apretando los dientes-. Antes moriré.

—He pensado en algo, así que no te preocupes -susurró Glyneth-. Recuerda, todavía eres ciego.

Carfilhiot se puso de pie.

-Dhrun, entra en el carromato.

-Quiero quedarme con Glyneth -dijo hurañamente Dhrun. Carfilhiot lo aferró y, a pesar de sus patadas y forcejeos, lo llevó al carromato, lo arrojó dentro y atrancó la puerta. Se volvió hacia Glyneth.

-Esta noche no hay árboles a los que trepar.

Glyneth retrocedió. Carfilhiot fue detrás de ella. Glyneth se acercó a los caballos.

—Amigos -dijo-, aquí está la criatura que os fatiga tanto, y que azota vuestros lomos desnudos.

—Sí, eso veo.

—Veo con ambas cabezas al mismo tiempo. Carfilhiot ladeó la cabeza y se acercó despacio.

—¡Glyneth! ¡Mírame!

-Te veo muy bien -dijo Glyneth-. Márchate, o los caballos te pisotearán.

Carfilhiot se detuvo. Miró a los caballos, de ojos blancos y crines rígidas. Abriendo las bocas, le mostraron unos colmillos largos y bifurcados. Uno de ellos se irguió de pronto sobre las patas traseras y atacó a Carfilhiot con las garras de sus patas delanteras.

Carfilhiot retrocedió hacia el carromato y los miró con furia. Los caballos bajaron los crines, envainaron las garras y siguieron pastando.

Glyneth regresó al carromato. Carfilhiot avanzó en su búsqueda y ella se detuvo. Los caballos irguieron las cabezas y miraron a Carfilhiot. Empezaron a erguir las crines. Carfilhiot hizo un ademán furioso y trepó al pescante del carromato.

Glyneth abrió la puerta trasera. Ella y Dhrun prepararon un lecho bajo el carromato y durmieron sin ser molestados.

En una triste mañana de lluvia, el carromato pasó de Pomperol al oeste de Dahaut y entró en el Bosque de Tantrevalles. Carfilhiot, encorvado en el pescante, conducía a gran velocidad, empuñando el látigo, y los caballos negros atravesaban el bosque con espuma en la boca. Al mediodía, Carfilhiot se apartó de la carretera para tomar un sendero borroso que subía por el declive de una rocosa colina. Así llegaron a Pároli, la residencia octogonal de varios niveles de Tamurello el hechicero.

Tres pares de manos invisibles bañaron y acicalaron a Carfilhiot, y le enjabonaron de pies a cabeza con una savia dulce. Lo frotaron con una paleta de blanca madera de boj, y lo lavaron con agua tibia perfumada con lavanda, de modo que su fatiga se convirtió en una deliciosa languidez. Se puso una camisa negra y carmesí y una bata dorada. Una mano invisible le alcanzó una copa de vino de granadas, de la cual bebió, y luego estiró su ágil y bello cuerpo como un animal perezoso. Reflexionó unos instantes, preguntándose cómo debía actuar ante Tamurello. Mucho dependía del estado de ánimo de Tamurello, de su propensión a ser activo o pasivo. Carfilhiot debía

controlar esos estados de ánimo como un músico controla sus melodías. Salió de su cámara y se reunió con Tamurello en la sala central, donde altos paneles de vidrio daban al bosque desde todas partes.

Tamurello rara vez se mostraba en su aspecto natural, pues siempre prefería adoptar un disfraz de los muchos que tenía a su disposición. Carfilhiot lo había visto en diversas fases; todas más o menos seductoras, todas memorables. Esa noche era un elderkin de los falloys, con una túnica verde mar y una corona de lunas de plata. Llevaba pelo blanco y tez plateada, con ojos verdes. Carfilhiot había visto antes ese aspecto y no tenía gran afición por sus sutiles percepciones ni la delicada precisión

de sus exigencias. Como de costumbre cuando se enfrentaba con el elderkin falloy, adoptó una actitud de fuerza taciturna. El elderkin preguntó cómo se encontraba.

-He padecido varios días de penurias, pero una vez más estoy confortable.

El elderkin miró sonriendo por la ventana.

—Este infortunio tuyo... ¡qué curioso e inesperado!

—Culpo a Melancthe por todos mis contratiempos -repuso Carfilhiot con voz neutra.

El elderkin sonrió nuevamente.

—¿Y todo sin provocación?

—¡Desde luego que no! ¿Cuándo tú o yo hemos apelado a la provocación?

—Rara vez. ¿Pero cuáles serán las consecuencias?

—Ninguna, o eso espero.

—¿No has tomado una decisión?

—Me gustaría reflexionar.

—Cierto. En tales casos se debe ser juicioso.

—Hay otras consideraciones a tener en cuenta. He sufrido sorpresas inesperadas. ¿Recuerdas lo ocurrido en Trilda?

—Por supuesto.

—Shimrod descubrió a Rughalt gracias a sus repulsivas rodillas. Rughalt reveló mi nombre. Ahora Shimrod desea vengarse de mí. Pero tengo rehenes para protegerme.

El elderkin suspiró e hizo un gesto ondulante.

—Los rehenes son de utilidad limitada. Si mueren son un fastidio. ¿Quiénes son?

—Un niño y una muchacha que viajaban con Shimrod. El niño toca una música extraordinaria con la gaita y la muchacha habla con los animales.

Tamurello se puso de pie.

-Ven.

Los dos fueron al cuarto de trabajo de Tamurello. Éste sacó una caja negra del anaquel y vertió dentro una medida de agua. Le añadió gotas de un reluciente líquido amarillo y varias capas de luz aparecieron en el agua. En un libro encuadernado en

cuero Tamurello encontró el nombre «Shimrod». Usando la fórmula que tenía al lado preparó un líquido oscuro que añadió al contenido de la caja, luego vertió la mezcla en un cilindro de hierro. Lo cerró con un tapón de vidrio, examinó el cilindro y se lo dio a Carfilhiot.

-¿Qué ves?

Mirando a través del vidrio, Carfilhiot vio a cuatro hombres galopando a través del bosque. Uno de ellos era Shimrod. No reconoció a los demás: guerreros, o caballeros.

Le devolvió el cilindro a Tamurello.

—Shimrod cabalga por el bosque con tres acompañantes. Tamurello asintió.

—Llegarán en una hora.

—¿Y entonces?

—Shimrod espera encontrarte aquí en mi compañía, lo cual le dará razones para llamar a Murgen. Aún no estoy preparado para enfrentar me a Murgen, así que inevitablemente serás juzgado y sufrirás la pena.

—Entonces debo irme.

—Y pronto.

Carfilhiot se paseó por la cámara.

-Muy bien, si así son las cosas. Espero que me facilites el transporte. Tamurello enarcó las cejas.

—¿Te propones retener a estas personas por quienes Shimrod siente afecto?

—¿Qué razones hay para no hacerlo? Son rehenes valiosos. A cambio de ellos exigiré las claves de la magia de Shimrod, y que él me deje en paz. Puedes citarle estas condiciones a Shimrod, si lo deseas.

Tamurello asintió a regañadientes.

-Haré lo que deba hacer. ¡Ven! Los dos fueron hasta el carromato.

—Hay otra cuestión -dijo Tamurello-. Shimrod me insistió en ello antes de tu llegada, y no se lo puedo negar. Te aconsejo enfáticamente, en realidad te exijo, que no dañes, humilles, rebajes, atormentes, maltrates, ni acoses a tus rehenes. No establezcas contacto físico con ellos. No los sometas a tormentos físicos ni mentales. No permitas que otros los maltraten. No les causes penurias ni incomodidades. No facilites ni sugieras, por acción u omisión, que padezcan infortunios, daños o turbaciones, accidentales o deliberadas. Asegúrate de su comodidad y salud. Suministra...

—¡Suficiente! -rezongó Carfilhiot-. Entiendo adonde van tus consejos. Debo tratar a los dos niños como huéspedes de honor.

—Exactamente. No responderé por los daños que inflijas, ya sea por frivolidad, lascivia, malignidad o despecho. ¡Y Shimrod me lo ha exigido!

Carfilhiot dominó sus tumultuosos sentimientos.

-Comprendo tus instrucciones -dijo con voz calma-. Las obedeceré. Tamurello

caminó alrededor del carromato. Frotó las ruedas y los aros con un talismán de jade azul. Se acercó a los caballos, les levantó las patas y les tocó los pies con la piedra. Ambos temblaron y se pusieron rígidos ante ese contacto pero, reconociendo su poder, fingieron no verlo.

Tamurello acarició las cabezas, los flancos, las ancas y los vientres de los caballos con la piedra, luego frotó los costados del carromato.

- ¡Ahora estás preparado! ¡Lárgate! Shimrod se acercó deprisa. ¡Vuela bajo, vuela alto, pero vuela a Tintzin Fyral!

Carfilhiot se encaramó al pescante y tomó las riendas. Saludó con la mano a Tamurello, chasqueó el látigo. Los caballos se remontaron en el aire. El carromato del doctor Fidelius voló hacia el oeste por encima del bosque, por encima de los árboles más altos, y la gente del bosque miraba azorada a los caballos bicéfalos que surcaban el cielo arrastrando el alto carromato.

Media hora después, cuatro jinetes llegaron a Pároli. Se apearon de los caballos y se sintieron aturdidos por la fatiga y la frustración, pues gracias a Nunca-Falla ya sabían que el carromato de Shimrod se había ido. Un chambelán salió de la mansión.

—¿Qué necesitáis, nobles señores?

—Anúncianos a Tamurello -dijo Shimrod.

—¿Vuestros nombres?

—Él nos espera.

El chambelán se retiró.

Shimrod vio una sombra fugaz en una de las ventanas.

—Nos observa y escucha -les dijo a los demás-. Está decidiendo con qué disfraz se nos presentará.

—La vida de un brujo es extraña -dijo Cargus.

—¿Está avergonzado de su propia cara? -preguntó Yane con asombro.

—Pocos la han visto. Ya ha oído lo suficiente. Ahora se acerca.

Despacio, paso a paso, un hombre alto se aproximó desde las sombras. Vestía un traje de malla de plata, tan fina que era casi invisible, un jubón de seda verde mar, un yelmo rodeado por tres altas púas, semejantes a espinas de pez. De la frente colgaban cadenillas de plata que le tapaban la cara. A varios pasos de distancia se detuvo y cruzó los brazos.

—Soy Tamurello.

—Sabes por qué estamos aquí. Llama de vuelta a Carfilhiot, con los dos niños que secuestró.

—Carfilhiot vino y se fue.

-Entonces eres su cómplice y compartes su culpa. Una risa sorda se oyó detrás de la malla de plata.

—Soy Tamurello. No acepto alabanzas ni críticas por mis actos. En todo caso, vuestra pelea es con Carfilhiot, no conmigo.

—Tamurello, no tengo paciencia para palabras vacías. Sabes lo que te

pido. Trae de vuelta a Carfilhiot, con mi carromato y los dos niños que tiene prisioneros.

Tamurello respondió ahora con voz más profunda y vibrante.

—Sólo los fuertes pueden amenazar.

—De nuevo palabras vacías. Una vez más: ordena a Carfilhiot que regrese.

—Imposible.

—Has facilitado su fuga: por tanto, eres responsable de Glyneth y Dhrun.

Tamurello guardó silencio, los brazos cruzados. Los cuatro hombres notaron que los inspeccionaba desde detrás de la malla de plata.

-Habéis comunicado vuestro mensaje -dijo al fin Tamurello-. No es preciso que demoréis más vuestra partida.

Los cuatro hombres montaron a caballo y se marcharon. En el borde del claro se detuvieron para mirar atrás. Tamurello entró en su residencia.

—Conque así son las cosas -dijo Shimrod con voz hueca-. Deberemos enfrentarnos a Carfilhiot en Tintzin Fyral. Al menos por el momento, Glyneth y Dhrun están a resguardo de todo daño físico.

—¿Qué hará Murgen? -preguntó Aulas-. ¿Intercederá?

—No es tan fácil como crees. Murgen obliga a los magos a no entro meterse en asuntos ajenos, y él está bajo la misma obligación.

—Ya no puedo esperar más -dijo Aulas-. Debo regresar a Troicinet. Tal vez ya sea demasiado tarde, si el rey Ospero ha muerto.

28

Los cuatro regresaron hacia el Camino de Icnield, tomaron hacia el sur por Pomperol, y cruzaron Lyonesse hasta Slute Skeme, en el Lir.

En el puerto los pescadores no querían ni hablar de un viaje a Troicinet. El capitán del Dulce Lupus les dijo:

—Una nave troicina patrulla unas veces a lo largo de la costa, otras en alta mar, y hunde todos los barcos que puede sorprender. Es una nave veloz. Y lo peor es que Casmir tiene docenas de espías. Si yo aceptara ese viaje, la noticia llegaría a Casmir y me tomarían por agente troicino. Quién sabe qué sería de mí. Ahora que el viejo rey agoniza, podemos esperar cambios, y ojalá sean para mejor.

—¿Entonces aún no ha muerto?

—La noticia llegó hace ya una semana, así que quién sabe. Entretanto debo navegar con un ojo atento al tiempo, otro atento a los troicinos, y un tercero atento a los peces, pero nunca a más de una milla de la cos ta. Sólo una fortuna me tentaría a viajar hasta Troicinet.

Shimrod comprendió que la decisión del pescador no era indeclinable.

—¿Cuánto se tarda en cruzar?

—Oh, si se zarpa de noche, para evitar los espías y las patrullas, se llega a la noche siguiente; eso si el viento es favorable y las corrientes están calmas.

—¿Cuál es tu precio, entonces?

—Diez coronas de oro podrían tentarme.

—Nueve coronas de oro y nuestros cuatro caballos.

—Trato hecho. ¿Cuándo queréis partir?

—Ahora.

—Demasiado arriesgado. Y debo preparar el barco. Regresad al caer el sol. Dejad vuestros caballos en ese establo.

El Dulce Lupus cruzó el Lir sin incidentes y atracó en Shircliff, a medio camino de la costa troicina, dos horas antes de medianoche, cuando aún estaban encendidas las luces de las tabernas de la dársena. El capitán del Dulce Lupus amarró en el muelle con una manifiesta falta de temor.

—¿Qué hay de las autoridades troicinas? -preguntó Cargus-. ¿No confiscarán tu barco?

—No, esto es una tempestad en un vaso de agua. ¿Por qué importunarnos unos a otros con tonterías? Mantenemos buenas relaciones, nos hacemos mutuos favores, y las cosas continúan como de costumbre.

—Bien, entonces buena suerte.

Los cuatro fueron al establo en busca de caballos y despertaron al establero, que dormía sobre la paja. Al principio se negó a atenderlos.

—Esperad hasta la mañana, como gente sensata -rezongó-. ¿Por qué este

ajetreo a todas horas, negando el sueño a los hombres honestos?

—Basta de quejas -rezongó Cargus con más energía-, y danos cuatro buenos caballos.

—Si debo hacerlo, lo haré. ¿Adonde vais?

—A Domreis, a buena velocidad.

—¿Para la coronación? Salís tarde para una ceremonia que empieza al mediodía.

—¿El rey Ospero ha muerta?

El establero hizo un signo reverente.

—Para nuestro pesar, pues era un buen rey, exento de crueldad y vanidad.

—¿Y el nuevo rey?

—Será el rey Trewan. Le deseo prosperidad y una larga vida, pues sólo un necio desearía lo contrario.

—Date prisa con los caballos.

—Ya llegáis tarde. Reventaréis los caballos si esperáis llegar para la coronación.

—¡Apresúrate! -exclamó Aulas apasionadamente-. ¡Muévete!

El establero, mascullando, ensilló los caballos y los llevó a la calle.

-¡Y ahora mi dinero!

Shimrod le pagó y el establero se retiró.

—En este momento soy rey de Troicinet -dijo Aulas a sus compañeros-. Si llegamos a Domreis antes del mediodía, seré rey mañana.

—¿Y si llegamos tarde?

—Entonces coronarán a Trewan y él será rey. En marcha.

Los cuatro cabalgaron hacia el oeste a lo largo de la costa, frente a apacibles aldeas de pescadores y largas playas. Al amanecer, con los caballos tambaleando de fatiga, llegaron a Slaloc, donde cambiaron los caballos y siguieron rumbo a Domreis.

El sol se elevó hacia el cénit, y delante la carretera se curvó en un declive, cruzando un parque hasta el Templo de Gea, donde mil notables asistían a la coronación.

Al llegar al templo, los cuatro fueron detenidos por una guardia de ocho cadetes del Colegio de Duques, que vestían armadura ceremonial azul y plata, con altos penachos escarlata en el costado del yelmo. Les cerraron el paso con alabardas.

-¡No podéis entrar!

Desde dentro llegó la vibración de los clarines, una fanfarria ceremonial indicando la aparición del futuro rey. Aulas espoleó el caballo y apartó de un empellón a los alabarderos, seguido por sus tres acompañantes. Ante ellos se erguía el Templo de Gea. Un macizo entablamento reposaba sobre columnas de estilo clásico. El interior estaba abierto a los vientos. En un altar central ardía el fuego dinástico. Desde su caballo, Aillas vio que el príncipe Trewan subía la escalinata y caminaba con

solemnidad ritual a través de la terraza para arrodillarse en un banco con cojines. Entre Aillas y el altar se encontraban los notables de Troicinet con atuendos formales. Los que estaban detrás se volvieron con fastidio al ver a esos cuatro jinetes.

-¡Abrid paso, abrid paso! -gritó Aillas. Intentó avanzar a través de los nobles, pero unas manos furiosas aferraron la brida y detuvieron el caballo. Aillas bajó de un brinco y se abrió paso a empujones, apartando bruscamente a los fascinados y respetuosos espectadores, que lo miraban escandalizados.

El sumo sacerdote, delante de Trewan, sostenía la corona en alto y pronunciaba una vibrante bendición en la antigua lengua danaan.

Empujando y esquivando, sin mirar a quiénes apartaba, golpeando los brazos aristocráticos que procuraban detenerlo, maldiciendo y jadeando, Aillas ganó la escalinata.

El sumo sacerdote extrajo la espada ceremonial y la dejó delante de Trewan, quien, como exigía la tradición, apoyó las manos sobre la cruz de la empuñadura. El sacerdote abrió un pequeño corte en la frente de Trewan, y extrajo una gota de sangre. Trewan, inclinando la cabeza, mojó con su sangre la empuñadura de la espada, para simbolizar su voluntad de defender Troicinet con sangre y acero.

El sacerdote alzó la corona, y la sostuvo sobre la cabeza de Trewan mientras Aillas subía la escalinata. Dos guardias se le interpusieron; Aillas los apartó de un empellón, corrió al altar, y sostuvo el brazo del sumo sacerdote antes de que la corona tocara la cabeza de Trewan.

-¡Detened la ceremonia! ¡Este no es vuestro rey!

Trewan, pestañeando de confusión, se puso de pie y se volvió para encontrarse con la cara de Aillas. Abrió los ojos, boquiabierto. Luego, fingiéndose ofendido, exclamó:

-¿Qué significa esta lamentable intrusión? ¡Guardias, llevaos a este demente! ¡Ha cometido sacrilegio! ¡Llevadlo aparte y cortadle la cabeza!

Aulas apartó a los guardias.

-¡Miradme! -exclamó- ¿No me reconocéis? ¡Soy el príncipe Aulas! Trewan vaciló, frunciendo el ceño. La boca le temblaba y manchas

rojas le crecían en las mejillas.

—¡Aulas s_e ahogó en el mar! -dijo al fin con voz nasal-. ¡Tú no puedes ser Aillas! ¡Guardias, a él! Es un impostor.

—Esperad. -Un anciano corpulento con traje de terciopelo negro subió lentamente la escalera. Aillas reconoció a Este, el senescal de la corte del rey Granice.

El senescal observó un instante la cara de Aillas y se volvió hacia los nobles reunidos, que se habían acercado a la escalinata.

-No es u_n impostor. Es el príncipe Aillas. -Se volvió hacia Trewan- Tú deberías saberlo mejor que nadie.

Trewan n_o respondió y el senescal se volvió hacia Aillas.

—No puedo creer que te ausentaras de Troicinet y nos causaras pesadumbre a todos por mera frivolidad, ni que hayas regresado ahora sólo para causar un escándalo.

—Señor, acabo de regresar a Troicinet. Cabalgué hasta aquí a toda la velocidad que permitían los caballos, como atestiguarán mis compañeros. Antes fui prisionero del rey Casmir. Escapé sólo para ser capturado por los ska. Hay más que contar, pero con la ayuda de mis compañeros llegué a tiempo para arrebatar mi corona al criminal Trewan, quien me empujó al tenebroso mar.

Trewan soltó un grito de furia:

-¡Ningún hombre mancillará mi honor ni vivirá para contarlo! Empuñó la antigua espada ceremonial para decapitar a Aillas. Cerca estaba Cargus. Extendió el antebrazo; su daga gallega voló por el aire y se hundió en la garganta de Trewan, de modo que la punta salió por el lado opuesto. La espada cayó ruidosamente al suelo de piedra. Los ojos de Trewan rodaron hacia arriba mostrando los blancos, y Trewan se desplomó entre convulsiones; finalmente quedó rígido. El senescal hizo una seña a los guardias.

-Llevaos el cadáver. Luego dijo a los reunidos:

-¡Nobles de Troicinet! Reconozco al príncipe Aillas como el rey apropiado y legítimo. ¿Quién objeta mi juicio? ¡En tal caso, que se adelante a declarar!

Esperó medio minuto.

-¡Que continúe la ceremonia!

29

Aillas y Shimrod partieron del palacio de Miraldra antes del alba y cabalgaron hacia el este por el camino de la costa. Durante la tarde atravesaron la Brecha del Hombre Verde, donde se detuvieron para mirar el paisaje. El Ceald se extendía ante ellos en franjas multicolores: un brumoso verde oscuro, un amarillo grisáceo, una lavanda humosa. Aillas señaló un destello plateado a lo lejos.

-Allá está el lago de Janglin, y Watershade. Cien veces miré desde aquí con mi padre. Siempre se alegraba más de volver a casa que de marcharse. Dudo que le haya alegrado ser rey.

-¿Y a ti? Aillas reflexionó.

—He sido prisionero, esclavo, fugitivo, y ahora rey -dijo al fin-, y prefiero lo último. Aun así, no es la vida que habría escogido.

—Al menos -dijo Shimrod-, has visto el lado negro del mundo, lo cual puede serte ventajoso.

Aillas rió.

—Mi experiencia no me ha vuelto más benévolo, te lo aseguro.

—Aun así, eres joven y flexible -dijo Shimrod-. La mayor parte de tu vida aún te espera. Una boda, hijos, quién sabe qué más.

Aillas gruñó.

—Hay pocas esperanzas de eso. No hay nadie con quien desee casar me. Excepto... -Una imprevista imagen cruzó la mente de Aillas: una muchacha morena, delgada como una vara, de tez verde oliva, con largos ojos de color verde mar.

—¿Excepto quién?

—No importa. Nunca la veré de nuevo... Es hora de ponernos en camino. Aún debemos cabalgar doce kilómetros.

Los dos hombres atravesaron el Ceald, dejando atrás un par de aldeas somnolientas, un bosque, viejos puentes. Cabalgaron por un cenagal entrecruzado de riachuelos, bordeado por espadañas, sauces y alisos. Las aves abundaban en el cenagal: flamencos halcones, posados en los árboles, mirlos entre los juncos, negretas, avetoros, patos.

Los riachuelos se volvieron más hondos y anchos, los juncos desaparecieron; el cenagal se unió a la laguna de Janglin; la carretera, tras atravesar un huerto de antiguos perales, llegó al castillo de Watershade.

Aulas y Shimrod desmontaron en la puerta. Un palafrenero fue a recibir los caballos. Cuando Aulas se había ido de Watershade rumbo a la corte del rey Granice, el palafrenero había sido Cern, que ahora saludó a Aulas con una ancha aunque nerviosa sonrisa de bienvenida.

-Bienvenido a casa, señor... aunque ahora debo decirte majestad. No me resulta fácil decirlo, cuando lo que más recuerdo es que nadábamos juntos en el lago y luchábamos en el establo.

Aulas abrazó a Cern.

-Todavía lucharé contigo. Pero ahora que soy rey, debes dejarme ganar.

Cern ladeó la cabeza reflexivamente.

-Así debe ser, pues se debe tener respeto por el rango. De un modo u otro, Aulas, príncipe, majestad, como sea que deba llamarte... me alegra verte de regreso. Me llevaré los caballos. Les agradará que los cepille y los alimente.

Se abrieron las puertas de par en par, y en la entrada apareció un hombre alto y canoso vestido de negro con un llavero en la cintura: Weare, el chambelán de Watershade desde que Aillas recordaba, y desde mucho antes.

—¡Bienvenido a casa, príncipe Aillas!

—Gracias, Weare. -Aillas lo abrazó-. En los últimos dos años, a me nudo deseé estar aquí.

—No encontrarás ningún cambio, excepto que el buen Ospero ya no está con nosotros, de modo que hemos sentido soledad. Con frecuencia he añorado los buenos tiempos, antes de que tú y luego Ospero fuerais a la corte. -Weare retrocedió un paso y examinó la cara de Aillas-. Cuan do te fuiste de aquí eras un niño despreocupado, apuesto y dichoso, sin pensamientos crueles.

-¿Y he cambiado? En verdad, Weare, estoy más viejo. Weare lo estudió un instante.

—Todavía veo al joven gallardo, y también una cosa oscura. Temo que has sufrido contratiempos.

—Es verdad, pero aquí estoy y los malos días han quedado atrás.

-¡Eso espero, príncipe Aillas! Aillas lo abrazó de nuevo.

—He aquí a mi camarada el noble Shimrod, quien, según espero, será nuestro huésped por mucho tiempo y con frecuencia.

—Me alegra conocerte, señor. Te he puesto en la Cámara Azul, que tiene una bonita vista del lago. Aulas, pensé que esta noche preferirías la Cámara Roja. No querrás visitar tus viejos aposentos, ni los de Ospero, tan pronto.

—¡En efecto, Weare! ¡Qué bien conoces mis sentimientos! ¡Siempre fuiste bondadoso conmigo, Weare!

—Siempre fuiste un buen niño, príncipe Aulas.

Una hora después Aulas y Shimrod fueron a la terraza para ver el sol ponerse detrás de las colinas lejanas. Weare sirvió vino de una jarra artesanal.

—Este es nuestro San Sue, que tanto te gustaba. Este año hemos tenido buena cosecha. No serviré tortas de nuez, pues Flora quiere que reserves tu apetito para la cena.

—Espero que no esté preparando algo demasiado copioso.

-Sólo algunos de tus platos favoritos. Weare se marchó y Aulas se reclinó en la silla.

-He sido rey una semana. He hablado y escuchado de la mañana a la noche. He dado título de caballero a Cargus y Yane y les he dado propiedades. He mandado buscar a Ehirme y su familia, y ella vivirá cómodamente el resto de sus años. He inspeccionado los astilleros, las armerías, las barracas. De mis espías he oído secretos y

revelaciones, de modo que mi mente hierve de actividad. He sabido que el rey Casmir está construyendo galeras de guerra en astilleros de tierra adentro. Espera reunir cien naves para invadir Troicinet. El rey Granice quiso hacer desembarcar un ejército en Cabo Despedida y ocupar Tremblance, hasta los Troaghs. Pudo haber tenido éxito, pues Casmir no esperaba algo tan audaz, pero los espías vieron la flota y Casmir trasladó su ejército a Cabo Despedida. Le tendió una emboscada, pero Granice fue advertido por sus propios espías, y suspendió la operación.

-Aparentemente, los espías controlan la guerra. Aulas aceptó que así parecía ser.

-En general, la ventaja ha sido nuestra. Nuestra fuerza de ataque permanece intacta, con nuevas catapultas con un alcance de casi trescientos metros. Así que Casmir está en mala posición, porque nuestros trans portes están preparados para zarpar y sus espías nunca podrían avisarle a tiempo.

-¿Te propones continuar la guerra? Aulas miró hacia el lago.

—A veces, por una hora o dos, olvido el agujero donde me encerró Casmir. Nunca escapo demasiado tiempo.

—¿Casmir aún no sabe quién fue el padre del hijo de Suldrun?

—Sólo por un nombre en el registro del sacerdote, si siquiera se ha molestado en averiguarlo. Piensa que me estoy pudriendo en el fondo de ese agujero. Algún día sabrá que no es así... Aquí viene Weare, y nos llama para cenar.

A la mesa, Aulas ocupó la silla de su padre y Shimrod el lugar de enfrente. Weare les sirvió trucha del lago y pato del pantano, con ensalada del huerto. Mientras bebía vino y saboreaba nueces, las piernas extendidas ante el fuego, Aulas dijo:

—He cavilado mucho sobre Carfilhiot. Aún no sabe que Dhrun es mi hijo.

—El asunto es complicado -dijo Shimrod-. Tamurello es culpable, en última instancia. Su propósito es obrar contra Murgen a través de mí. Obligó a la bruja Melancthe a seducirme para que yo muriera en Irerly, o quedara aislado allí mientras Carfilhiot me robaba mi magia.

—¿Murgen no actuará para recobrar tu magia?

—No, a menos que Tamurello actúe primero.

—Pero Tamurello ya ha actuado.

—No está demostrado.

—Entonces deberíamos provocar a Tamurello para que actúe más abiertamente.

—Es más fácil decirlo que conseguirlo. Tamurello es un hombre cauto.

—No tan cauto. Pasó por alto una posible situación que me permitiría actuar con toda justicia contra Carfilhiot y Casmir.

Shimrod reflexionó un instante.

—No te comprendo.

—Mi tatarabuelo Helm era hermano de Lafing, duque de Ulflandia del Sur. He recibido de Oáldes la noticia de que el rey Quilcy murió ahogado en su cuarto de

baño. Soy el siguiente en la línea para el reinado de Ulflandia del Sur, algo que Casmir no ha advertido. Me propongo respaldar mis derechos de inmediato y con determinación. Luego, como rey legítimo de Carfilhiot, exigiré que salga de Tintzin Fyral a rendirme homenaje.

—¿Y si rehúsa?

—Atacaremos su castillo.

—Se dice que es inexpugnable.

—Eso se dice. Cuando fracasaron los ska reforzaron esa convicción.

—¿Por qué tú tendrías mejor suerte?

Aulas arrojó un puñado de cáscaras de nuez al fuego.

-Actuaré como su soberano legítimo. Los terratenientes de Ys me

darán la bienvenida, así como los barones. Sólo Casmir se nos opondría, pero él es lento y pensamos sorprenderlo dormido.

—Si eres capaz de sorprenderme a mí, y me has sorprendido, deberías de sorprender a Casmir.

—Eso espero. Estamos cargando nuestras naves, y dando falsa información a los espías. Casmir pronto tendrá una desagradable sorpresa.

30

El rey Casmir de Lyonesse, que nunca se conformaba con medidas a medias, había introducido espías en toda Troicinet, incluido el palacio Miraldra. Presumía, correctamente, que los espías troicinos también estaban por todas partes, y antes de recibir información de sus agentes secretos utilizaba cuidadosos procedimientos para salvaguardar la identidad del agente.

La información le llegaba por varios métodos. Una mañana en el desayuno encontraba una piedra blanca junto al plato. Sin hacer comentarios, Casmir se guardaba la piedra en el bolsillo; sabía que Mungo, el senescal, la había puesto allí, tras haberla recibido de un mensajero.

Después de desayunar, Casmir se ponía una capa de fustán pardo y se marchaba de Haidion por un camino secreto que atravesaba la vieja armería y salía al Sfer Arct. Tras asegurarse de que nadie lo seguía, Casmir iba por caminos y callejas hasta el depósito de un mercader de vinos. Introducía una llave en la cerradura de una gruesa puerta de roble y entraba en un polvoriento cuarto de degustación que apestaba a vino. Un hombre robusto y canoso de piernas arqueadas y nariz rota lo saludaba sin mayor ceremonia. Casmir conocía al hombre sólo como Valdez, y él utilizaba el nombre de Evan.

Valdez podía saber o no que era Casmir; su actitud era totalmente impersonal, lo cual convenía a Casmir.

Valdez señaló una de las sillas, y se sentó en otra. Sirvió vino de una jarra de arcilla en un par de picheles.

—Tengo información importante. El nuevo rey troicino intenta una operación naval. Ha reunido sus naves en el Garfio de Hob, y se están embarcando tropas en Cabo Bruma. Es inminente un ataque.

—¿Un ataque dónde?

Valdez, que tenía la cara de un hombre astuto y reservado, implacable y saturnino, se encogió de hombros con indiferencia.

—Nadie se molestó en decírmelo. Los capitanes deben zarpar cuando el viento sople del sur... con lo cual podrían navegar hacia el oeste, el este o el norte.

—Apuesto a que volverán a probar suerte con Cabo Despedida.

—Es posible, si se han reducido las defensas. Casmir asintió reflexivamente.

—En efecto.

-Otra posibilidad. Cada nave está provista con un arpón y un grueso cable.

Casmir se reclinó en la silla.

—¿Con qué propósito? No pueden esperar una batalla naval.

—Tal vez esperen impedirla. Están cargando calderos a bordo. Y re cuerda que el viento sur los impulsa río arriba por el Sime.

-¿Hacia los astilleros? -Casmir se alteró-. ¿Hacia los nuevos barcos? Valdez se llevó la jarra de vino a la boca curva.

—Sólo puedo darte datos. Los troicinos se disponen a atacar con cien naves y por lo menos cinco mil hombres bien armados.

—Bahía Balt está bien resguardada, pero no tanto -murmuró Casmir-. Podrían causar un desastre si nos tomaran por sorpresa. ¿Cómo puedo saber cuándo zarpará la flota?

—Las señales luminosas son inseguras. Si una falla por culpa de la niebla o la lluvia, falla todo el sistema. En todo caso, no hay tiempo para establecer la cadena. Las palomas no pueden volar ciento sesenta kilómetros sobre el agua. No conozco otro sistema, salvo uno que funcione mediante la magia.

Casmir se levantó bruscamente. Arrojó un bolso de cuero a la mesa.

-Regresa a Troicinet. Envíame noticias con tanta frecuencia como lo consideres oportuno.

Valdez alzó la bolsa y pareció satisfecho con su peso.

-Lo haré.

Casmir regresó a Haidion, y pronto los correos abandonaban la ciudad de Lyonesse con gran celeridad. Se ordenó a los duques de Jong y Twarsbane que llevaran ejércitos, caballeros y jinetes acorazados a Cabo Despedida, para reforzar la guarnición que ya estaba en la zona. Otras tropas, unos ocho mil hombres, se enviaron deprisa a los astilleros del río Sime, y se apostaron vigías a lo largo de la costa. Los puertos fueron cerrados y todas las naves amarradas (excepto la que llevaría a Valdez de regreso a Troicinet) para que los espías no pudieran avisar a los troicinos que las fuerzas de Lyonesse se habían movilizado contra el ataque secreto.

Los vientos soplaron del sur y ochenta naves zarparon con seis mil soldados. Maniobrando a babor, navegaron hacia el oeste. Después de atravesar el estrecho de Palisidra, la flota se mantuvo al sur, lejos de la visión de las atentas guarniciones de Casmir, y luego viró hacia el norte, para bordear la costa a sotavento, hendiendo las azules aguas con las proas y trazando una estela burbujeante.

Entretanto, los emisarios troicinos recorrían toda Ulflandia del Sur. Llevaron hasta los fríos castillos de los brezales, las ciudades amuralladas y las fortalezas de montaña, la noticia de que ahora debían obedecer al nuevo rey y sus ordenanzas. A menudo ganaban un reconocimiento inmediato y agradecido; con la misma frecuencia, debían superar odios fomentados por los asesinatos, traiciones y tormentos de siglos. Eran emociones tan amargas que dominaban todo otro pensamiento: riñas que para los participantes eran como el agua para los peces, desquites y venganzas imaginarias tan dulces que obsesionaban la mente. En tales casos la lógica no tenía poder. «¿Paz en Ulflandia? ¡No habrá paz para mí hasta que la fortaleza de Keghorn caiga piedra sobre piedra y la sangre de Melidot empape los escombros!» En esos casos, los enviados utilizaban tácticas más directas.

—Debes renunciar a tu odio, por tu propia seguridad. Una mano rigurosa gobierna Ulflandia, y si no te sometes al orden, encontrarás a tus enemigos a favor de él, con el poder del reino como respaldo, y pagarás un alto precio por algo que no vale la pena.

—Aja. ¿Y quién gobernará Ulflandia?

—El rey Aillas gobierna ya, por derecho y por poder, y los malos tiempos han terminado. ¡Elige! Únete a tus iguales y trae paz a esta tierra, o te considerarán un renegado. Tu castillo será tomado y quemado; si sobrevives, vivirás el resto de tu vida como un cautivo, así como tus hijos e hijas. Une tu suerte a la nuestra: sólo puedes salir ganando.

La persona así interpelada podía intentar postergar la decisión, o declararse interesada sólo en su propio dominio, no en el resto de la comarca. Si era de temperamento cauteloso, podía afirmar que debía esperar a ver cómo reaccionaban los demás. En cada caso el enviado respondía:

-¡Elige ahora! ¡O estás con nosotros dentro de la ley, o contra nosotros, fuera de la ley! ¡No hay opción intermedia!

Al final, casi todos los nobles de Ulflandia del Sur aceptaron las exigencias, al menos por odio a Faude. Se ataviaron con su antigua armadura, reunieron sus tropas, y salieron de sus viejas fortalezas bajo las banderas flameantes, para reunirse cerca del castillo de Cleadstone.

En su cuarto de trabajo, Faude estaba absorto en el movimiento de los maniquíes del mapa. ¿Qué presagiaba semejante cónclave? Con certeza nada favorable. Reunió a sus capitanes y los envió por el valle para que movilizaran su ejército.

Dos horas antes del alba el viento amainó y la calma reinó en el mar. Con Ys en las cercanías, se recogieron las velas y los remeros se arquearon sobre los remos. Punta Istaie y el Templo de Atlante se distinguían contra el cielo de la aurora mientras las naves se deslizaban sobre aguas de color peltre, cerca de la escalinata que bajaba del templo al mar. Giraron donde la playa se curvaba al entrar en el estuario del Evander y descargaron tropas en la arena; luego, los transportes se acercaron a los muelles para bajar el cargamento.

Desde las terrazas de sus jardines, los terratenientes de Ys observaban el desembarco con interés distante, y la gente de la ciudad continuaba con sus tareas, como si las incursiones desde el mar fueran un hecho cotidiano.

En la balaustrada de su palacio, Melancthe miraba el arribo de las naves. Pronto dio media vuelta y entró en la penumbra del palacio.

Glide de Fairsted, con un solo acompañante, montó a caballo y cabalgó valle arriba, entre campos y huertos, con montañas abruptas a ambos lados. Los dos hombres atravesaron villas y villorrios sin despertar siquiera curiosidad.

Las montañas convergieron en el valle que finalmente culminaba bajo esa altura llana conocida como Cerro Tac, con Tintzin Fyral al costado. Había en el aire un hedor cada vez más fuerte, y los dos jinetes pronto descubrieron su origen: seis estacas de gran altura, con seis cadáveres empalados.

El camino que pasaba bajo las estacas atravesaba un prado que exhibía nuevas muestras de la severidad de Carfilhiot hacia sus enemigos: un caballete de seis metros de altura donde colgaban cuatro hombres con pesadas piedras sujetas a los pies. Al lado de cada uno había un marcador que indicaba una medida en centímetros.

Un garito custodiaba la entrada. Un par de soldados con el traje negro y púrpura de Tintzin Fyral les salió al paso cruzando alabardas. Un capitán los siguió y habló con Glide.

—Señor, ¿para qué te acercas a Tintzin Fyral?

—Somos una delegación al servicio del rey Aulas -dijo el caballero-. Solicitamos una reunión con Faude Carfilhiot, y también su protección antes, durante y después de dicha reunión, con el propósito de expresar nos con toda libertad.

El capitán les saludó sin mayor ceremonia.

—Señores, comunicaré de inmediato vuestro mensaje. -Montó a caballo y trepó por un camino angosto que atravesaba el peñasco. Los dos soldados aún les cerraban el paso con las alabardas cruzadas.

—¿Has servido mucho tiempo a Faude Carfilhiot? -preguntó Glide a uno de los guardias.

—Sólo un año, señor.

—¿Eres ulflandés?

—Ulflandés del Norte, señor. Glide señaló el caballete.

—¿Cuál es la razón para estas prácticas? El guardia se encogió de hombros.

—Faude es acosado por los nobles de la región, que se niegan a someterse a él. Recorremos la comarca, alertas como lobos, y cuando salen para cazar o inspeccionar sus tierras los capturamos. Y luego Faude da un ejemplo para disuadir e intimidar a los demás.

—Sus castigos revelan ingenio.

De nuevo el guardia se encogió de hombros.

—Lo mismo da. De un modo u otro, es la muerte. Y los ahorcamientos, incluso los empalamientos, terminan por aburrir a todos.

—¿Por qué miden a esos hombres con marcadores?

—Son grandes enemigos. Allí ves a Jehan de Femus, sus hijos Waldrop y Hambol, y su primo Basil. Fueron capturados y Faude los sentenció a una exhibición punitiva, pero también demostró clemencia. Ordenó: «Que se pongan marcadores, y cuando estos malhechores hayan crecido hasta alcanzar el doble de su estatura, que los suelten y se les permita regresar libremente al castillo de Femus.»

—¿Y cómo están?

El guardia ladeó la cabeza.

-Están débiles y angustiados, y todavía tienen que crecer por lo me nos sesenta centímetros más.

Glide echó un vistazo al valle y las laderas.

-No parece difícil cabalgar valle arriba con treinta hombres para efectuar un rescate.

El guardia sonrió mostrando sus dientes rotos.

-Eso parecería. Pero no olvides que Faude es un maestro en estratagemas. Nadie invade su valle y escapa libre e indemne.

Glide examinó de nuevo las montañas que se elevaban abruptamente desde el suelo del valle. Sin duda estaban llenas de túneles, puestos de observación y refugios.

—Sospecho que el duque Faude consigue más enemigos de los que puede matar.

—Es posible -dijo el guardia-. ¡Que Mitra nos proteja! -La conversación, a su entender, estaba concluida; ya había demostrado demasiada afabilidad.

Glide se reunió con su compañero, un hombre alto vestido con una capa negra y un sombrero de alas anchas calado sobre la frente para ocultar una cara enjuta de nariz larga. La persona, aunque armada sólo con una espada y carente de armadura, se comportaba con el aplomo de un noble, y Glide lo trataba como a un igual.

El capitán bajó del castillo e interpeló a Glide.

-Señor, he comunicado fielmente tu mensaje a Faude Carfilhiot. Os permite entrar en Tintzin Fyral y garantiza vuestra seguridad. Seguid me, por favor. Os recibirá de inmediato. -Así diciendo, volvió grupas y se alejó al galope. Los delegados lo siguieron al trote. Subieron por el peñasco, por un camino serpenteante, y en cada etapa descubrían instrumentos defensivos: troneras, trampas, piedras, maderas tensadas para arrojar al intruso al vacío, poternas y fosas.

Subieron por el camino zigzagueante, que al final se ensanchó. Los dos hombres desmontaron y entregaron sus caballos a los palafreneros.

El capitán los llevó al salón más bajo de Tintzin Fyral, donde aguardaba Carfilhiot.

-Caballeros, ¿sois dignatarios de Troicinet? Glide asintió.

—Correcto. Yo soy el caballero Glide de Fairsted y porto credenciales del rey Aulas de Troicinet, que ahora te entrego. -Le alcanzó un pergamino. Carfilhiot le echó una ojeada y se lo pasó a un chambelán menudo y gordo.

—Lee -le ordenó.

El chambelán leyó con voz aguda:

A Faude Carfilhiot de Tintzin Fyral:

Por la ley de Ulflandia del Sur, por poder y por derecho, me he convertido en rey de Ulflandia del Sur, y por tanto te solicito la lealtad debida al soberano reinante. Te presento al caballero Glide de Fairsted y a otro, ambos consejeros de confianza. Glide te explicará mis requerimientos y hablará en mi nombre. Puedes confiarle cualquier mensaje que desees, aun los más confidenciales, si los tienes.

Confío en que responderás rápidamente a mis exigencias, tal como las expresará Glide de Fairsted. Añado mi firma y el sello del reino.

Aulas, rey de Ulflandia del Sur y Troicinet.

El chambelán devolvió el pergamino a Carfilhiot, quien lo estudió con el ceño fruncido, mientras organizaba sus pensamientos.

-Desde luego, me interesan los conceptos del rey Aulas -dijo al fin con tono grave-. Hablemos de esto en mi pequeño salón.

Carfilhiot condujo a Glide y su compañero escalera arriba. Pasaron ante una pajarera de diez metros de altura y cinco de diámetro, equipada con perchas, nidos, cuencos y columpios. Los habitantes humanos de la pajarera ejemplificaban los antojos de Carfilhiot en su expresión más implacable; había amputado los miembros de varios cautivos, tanto varones como mujeres, y los había sustituido por garras y garfios de hierro, con los que se aferraban de las perchas. Cada cual estaba adornado con diversos

plumajes; todos gorjeaban, silbaban y trinaban. Como jefe del grupo, espléndido en sus brillantes plumas verdes, estaba el loco rey Deuel. Ahora se acurrucaba en su percha con expresión compungida. Al ver a Carfilhiot se puso alerta y saltó sobre la percha.

—¡Un momento! ¡Tengo una sena queja! Carfilhiot se detuvo.

—¿Qué te ocurre ahora? Últimamente has estado quisquilloso.

—¿Por qué no? Hoy me prometieron gusanos, pero sólo me sirvieron cebada.

—Paciencia -dijo Carfilhiot-. Mañana tendrás tus gusanos.

El loco rey Deuel masculló con rencor, saltó a otra percha y se quedó cavilando. Carfilhiot condujo a sus huéspedes a una habitación alfombrada de verde, con paneles de madera clara y ventanas que daban al valle. Señaló una mesa.

-Sentaos, por favor. ¿Habéis cenado?

Glide se sentó. Su acompañante permaneció de pie en el fondo del salón.

—Ya hemos comido -dijo Glide-. Si deseas, podemos ir directamente al grano.

—Adelante. -Carfilhiot se reclinó en la silla y estiró sus largas y fuertes piernas.

—Mi mensaje es simple. El nuevo rey de Ulflandia del Sur ha llegado con sus fuerzas a Ys. El rey Aulas se propone gobernar con severidad y debes obedecerle.

Carfilhiot soltó una risa metálica.

—No sé nada sobre eso. Por lo que sé, Quilcy no dejó herederos; su linaje está muerto. ¿De dónde saca su derecho Aillas?

—Es rey de Ulflandia del Sur por linaje colateral y por ley de la comarca. Ya viene por el valle, y te exhorta a bajar para saludarlo, y a desistir de toda idea de resistirte a su dominio por la fuerza de tu castillo, Tintzin Fyral, pues en tal caso lo someterá.

—Eso ya se ha intentado -dijo Carfilhiot con una sonrisa-. Los atacantes se han ido y Tintzin[1] Fyral sigue en pie. En todo caso, el rey Casmir de Lyonesse no permitirá aquí una presencia troicina.

-No tiene opción. Ya hemos enviado una fuerza para que tome Kaul Bocach y así cierre el paso a Casmir.

Carfilhiot reflexionó. Chasqueó los dedos desdeñosamente.

—Debo actuar con determinación. Las circunstancias aún son inciertas.

—Te ruego que te retractes. Aulas domina Ulflandia del Sur. Los barones han aceptado su presencia con gratitud, y han reunido a sus tropas en el castillo de Cleadstone, por si se necesitan para sitiar Tintzin Fyral.

Carfilhiot se levantó, sorprendido e irritado. ¡Ese era el mensaje del mapa mágico!

-¡Los habéis incitado contra mí! ¡Pero en vano! ¡La conspiración fracasará! ¡Tengo amigos poderosos!

El compañero de Glide habló por primera vez.

—Tienes un solo amigo, tu amante Tamurello. El no te ayudará. Carfilhiot se volvió hacia él.

—¿Quién eres tú? ¡Ven aquí! Te he visto en alguna parte.

—Me conoces bien, porque me has causado mucho daño. Soy Shimrod.

—¡Shimrod! -exclamó Carfilhiot.

-Tienes a los dos niños, Glyneth y Dhrun, que me son muy queridos. Ahora me los entregarás. Asaltaste mi mansión Trilda y tomaste mis pertenencias. Tráelas.

Carfilhiot torció los labios en una siniestra sonrisa.

-¿Qué ofreces a cambio?

Shimrod habló con voz suave y opaca.

-Juré que los canallas que saquearon Trilda morirían tras sufrir par te del tormento que infligieron a mi amigo Grofinet. Capturé a Rughalt gracias a sus rodillas. Murió en medio de grandes dolores, pero antes te nombró como su cómplice. Devuélveme mis cosas y a los dos niños, y de mala gana retiraré mi juramento: no morirás por mi mano ni por el dolor que quisiera infligirte. No tengo más que ofrecer, pero es mucho.

Carfilhiot expresó su disgusto enarcando las cejas y entornando los ojos. Habló pacientemente, como quien explica verdades evidentes a un retardado.

—Para mí no eres nada. Me apoderé de tus cosas porque las quería. Y podría hacerlo de nuevo. ¡Cuídate de mí, Shimrod!

—Señor -intervino Glide-, cito nuevamente las órdenes de tu señor el rey Aulas. Te pide que bajes de tu palacio y te sometas a su justicia. No es un hombre cruel y prefiere no derramar sangre.

—Ja! ¡Conque ésas tenemos! ¿Y qué me ofrece por este piadoso servicio?

—Los beneficios son muy reales. El noble Shimrod ha hecho requerimientos. Si lo complaces, se compromete a no tomar tu vida. Acepta

su propuesta. Por silogismo, te ofrecemos la vida misma: el bien más valioso y concreto que se puede ofrecer.

Carfilhiot se repantigó en la silla. Al cabo de un momento rió.

—Caballero Glide, hablas con habilidad. Alguien menos tolerante que yo podría considerarte insolente; incluso yo estoy pasmado. Vienes aquí sin más protección que un salvoconducto que depende de la propiedad y el decoro. Luego me solicitas amplias concesiones a través de insinuaciones y amenazas que suenan ofensivas. En mi pajarera pronto aprenderás a cantar canciones más agradables.

—Señor, no me propongo irritarte sino persuadirte. Esperaba apelar a tu razón antes que a tus emociones.

Carfilhiot volvió a levantarse.

—Estoy perdiendo la paciencia con tu descaro.

—De acuerdo, no hablaré más. ¿Qué respuesta llevaré al rey Aulas?

—Puedes decirle que Faude Carfilhiot, duque de Valle Evander, reacciona negativamente ante sus propuestas. En su inminente guerra con el rey Casmir, me

consideraré neutral.

—Le comunicaré esas exactas palabras.

—¿Y mis requerimientos? -preguntó Shimrod.

Los ojos de Carfilhiot parecieron emitir una luz amarilla.

-Al igual que el caballero Glide, no me ofreces nada y lo deseas todo. No puedo complacerte.

Glide ejecutó la mínima reverencia requerida por el protocolo caballeresco.

—Nuestra gratitud por tu atención.

—Si esperabais despertar mi profunda animadversión, lo habéis lo grado -dijo Carfilhiot-. De lo contrario, sólo habéis perdido el tiempo. Por aquí. -Pasaron frente a la pajarera, donde el rey Deuel dio un brinco para presentar una nueva queja, y fueron al salón de abajo, donde Carfilhiot llamó a su chambelán. -Conduce a estos caballeros hasta sus caballos. -Se volvió hacia ambos-. Me despido de vosotros. Mi palabra os protegerá mientras bajéis por el valle. Si regresáis, os consideraré intrusos hostiles.

—Una última palabra -dijo Shimrod.

—Como desees.

—Salgamos. Lo que tengo que decir resultará enfermizo y sofocante dentro de tu sala.

Carfilhiot lo condujo a la terraza.

—Habla -dijo. Ambos estaban bajo la brillante luz de la tarde.

—Soy un mago del undécimo nivel -dijo Shimrod-. Cuando me robaste en Trilda me distrajiste de mis estudios. Ahora los reanudaré. ¿Cómo te protegerás contra mí?

—¿Te atreverías a enfrentarte a Tamurello?

—Él no te protegerá contra mí. Tiene miedo de Murgen.

—Estoy a salvo.

—No creas. En Trilda me provocaste. Se me permite la venganza. Así es la ley.

Carfilhiot abrió la boca.

—No es aplicable.

—¿No? ¿Quién protegió a Rughalt cuando su cuerpo ardió? ¿Quién te protegerá a ti? ¿Tamurello? Pregúntale. Te hará promesas, pero su falsedad será fácil de detectar. Por última vez: entrégame mis pertenencias y mis dos niños.

—No me someto a las órdenes de nadie.

Shimrod se alejó, cruzó la terraza y montó a caballo. Los dos emisarios descendieron por el camino serpenteante, dejaron atrás el caballete y los cuatro hombres del castillo de Femus, y así bajaron hacia Ys.

Un grupo de quince mendigos harapientos caminaba al sur por el Pasaje de Ulf. Algunos iban encorvados; otros brincaban sobre sus piernas mutiladas; otros llevaban vendajes manchados por heridas purulentas. Al acercarse a la fortaleza de Kaul

Bocach, vieron a los soldados de guardia y avanzaron deprisa, gimiendo lastimeramente y pidiendo limosna. Los soldados se retiraron con disgusto y el grupo pasó con rapidez.

Más allá de la fortaleza los mendigos recobraron la salud. Se enderezaron, arrojaron las vendas y dejaron de cojear. En un bosque a kilómetro y medio de la fortaleza extrajeron hachas de entre las ropas, cortaron troncos y construyeron cuatro largas escaleras.

Pasó la tarde. Al anochecer otro grupo se acercó a Kaul Bocach: esta vez una compañía de artistas trashumantes. Acamparon frente a la fortaleza, abrieron un pequeño barril de vino, se pusieron a asar carne en espetones y luego a tocar música mientras seis atractivas doncellas bailaban jigas a la luz del fuego.

Los soldados del fuerte observaban la diversión y piropeaban a las doncellas. Entretanto el primer grupo regresó sigilosamente. Apoyaron las escaleras y treparon a los parapetos sin ser vistos ni oídos.

Pronta y silenciosamente acuchillaron a un par de infortunados guardias que estaban mirando las danzas. Bajaron al cuarto de oficiales, donde mataron a varios soldados que descansaban en sus jergones, luego brincaron a las espaldas de los que observaban la celebración. La actuación se interrumpió en el acto. Los actores se unieron a la lucha y en tres minutos las fuerzas de Ulflandia del Sur volvieron a controlar la fortaleza de Kaul Bocach.

El comandante y cuatro supervivientes fueron enviados al sur con un mensaje:

Casmir, rey de Lyonesse: ¡presta atención!

La fortaleza de Kaul Bocacb está nuevamente en nuestras manos, y los intrusos de Lyonesse han sido muertos y expulsados.

Ni las estratagemas ni todo el coraje de Lyonesse volverán a arrebatarnos Kaul Bocach. ¡Entra en Ulflandia del Sur a tu propio riesgo!

¿Deseas probar tus ejércitos contra el poderío ulflandés? Ven por Poélitetz. Té resultará más fácil y seguro. Firma:

Goles, del Castillo de Cleadstone, capitán de los ejércitos ulflandeses de Kaul Bocacb.

Era una noche oscura y sin luna; alrededor de Tintzin Fyral las montañas se perfilaban como negras moles contra las estrellas. Carfilhiot cavilaba en su alta torre. Su actitud sugería impaciencia, como si estuviera aguardando una señal o acontecimiento que no se había producido. Al fin se levantó y fue a su cuarto de trabajo. De la pared colgaba un marco singular de poco menos de treinta centímetros de diámetro, que rodeaba una membrana gris. Carfilhiot tiró del centro de la membrana y extrajo un fragmento que creció rápidamente bajo su mano para convertirse en una nariz de tamaño vulgar, luego enorme: un gran órgano rojo y curvo con fosas velludas y resoplantes.

Carfilhiot soltó una protesta; esa noche el sandestin estaba inquieto y jocoso. Tomó la gran nariz roja, la retorció y le dio forma de tosca y abultada oreja, la cual se le escurrió entre los dedos para convertirse en un pie verde y flaco. Utilizó las' dos manos para dominar el objeto y de nuevo moldeó una oreja, a la cual dio una brusca orden:

-¡Oye! ¡Escucha y oye! Comunica mis palabras a Tamurello, en Faroli. Tamurello, ¿me oyes? ¡Tamurello, responde!

La oreja se alteró para convertirse en una de configuración común. En un extremo una protuberancia se torció y se curvó cobrando la forma de la boca de Tamurello. El órgano dijo, con voz de Tamurello:

-Faude, estoy aquí. Sandestin, muestra una cara.

La membrana vibró y se contorsionó transformándose en la cara de Tamurello, excepto la nariz, donde el sandestin, por descuido o por capricho, colocó la oreja que ya había creado.

-¡Los acontecimientos se precipitan! -dijo Carfilhiot-. Ejércitos troicinos han desembarcado en Ys y el rey troicino ahora se considera rey de Ulflandia del Sur. Los barones no lo han detenido, y estoy aislado.

Tamurello emitió un sonido reflexivo.

—Interesante.

—¡Más que interesante! -exclamó Carfilhiot-. Hoy vinieron a mí dos emisarios. El primero ordenó que me someta al nuevo rey. No pre sentó cumplidos ni garantías, lo cual me parece un mal signo. Desde luego, me negué a aceptar.

—¡Imprudente! Tendrías que haberte declarado un leal vasallo, aun que demasiado enfermo para recibir visitantes o para salir del castillo, con lo cual no presentabas un desafío ni tampoco un pretexto.

—No obedezco las órdenes de nadie -dijo Carfilhiot. Tamurello no hizo comentarios.

—El segundo emisario era Shimrod -continuó Carfilhiot.

—¡Shimrod!

—Nada menos. Vino con el primero, ocultándose en las sombras como un fantasma, y luego me exigió sus dos niños y sus artefactos mágicos. De nuevo rehusé.

—¡Imprudente, imprudente! Debes aprender el arte de la concesión grácil, cuando resulta útil. Los niños no te sirven de nada, y tampoco los artefactos de Shimrod. ¡Podrías haberte asegurado su neutralidad!

—Bah -dijo Carfilhiot-. Él no es nadie comparado contigo... a quien, de paso, despreció y calumnió.

—¿Cómo?

—Dijo que eras inconstante, que tus palabras no eran ciertas y que no me protegerías. Me reí de él.

—Sí, entiendo -murmuró Tamurello-. Aun así, ¿qué puede hacer Shimrod contra ti?

—Puede atacarme con su magia.

—¿Y violar el edicto? Jamás. ¿No eres una criatura de Desmëi? ¿No dispones de artefactos mágicos? Conviértete en mago.

—¡La magia está encerrada en un acertijo! ¡Es inservible! Quizá Murgen no se convenza. Después de todo, los artefactos fueron robados a Shimrod, lo cual es una provocación de un mago a otro.

Tamurello rió.

—Pero recuerda que en ese momento tú no tenías implementos mágicos, de modo que eras un lego.

—El argumento parece rebuscado.

-Es lógico. Ni más, ni menos. Carfilhiot aún titubeaba.

-Secuestré a sus niños, lo cual también puede interpretarse como pro vocación.

La respuesta de Tamurello, aún transmitida por los labios del sandestin resultó bastante seca.

—En tal caso, devuelve a Shimrod sus niños y sus pertenencias.

—Ahora considero a esos niños como rehenes que garantizan mi propia seguridad -dijo fríamente Carfilhiot-. En cuanto a los artefactos mágicos, ¿preferirías que yo los use en colaboración contigo, o que Shimrod los use para respaldar a Murgen? Recuerda que ésa fue tu idea original.

—Un verdadero dilema -admitió Tamurello con un suspiro-. Des de ese punto de vista, tendría que apoyarte. Aun así, los niños no deben sufrir daño en ninguna circunstancia, pues la concatenación de los hechos me llevaría inevitablemente a enfrentarme con la furia de Murgen.

—Sospecho que exageras su importancia -declaró Carfilhiot con su habitual arrogancia.

—No obstante, debes obedecer. Carfilhiot se encogió de hombros.

—Está bien, complaceré tus caprichos.

El sandestin reprodujo con precisión la risa trémula de Tamurello:

-Llámalo como quieras.

31

El ejército ulflandés, todavía un grupo de pequeñas compañías mutuamente recelosas, acampó al amanecer frente al castillo de Cleadstone. Lo formaban dos mil caballeros y soldados. Fentaral de Castillo Gris, el más respetado entre todos los barones, les impuso orden y disciplina. El ejército inició luego la marcha por los brezales.

Al atardecer del día siguiente se establecieron en el risco que daba a Tintzm Fyral, desde donde los ska habían intentado un ataque en otra ocasión.

Entretanto, el ejército troicino avanzaba valle arriba, seguido por la mirada indiferente de los habitantes. El silencio del valle resultaba inquietante. Ya era tarde cuando el ejército llegó a la aldea de Sarqum, a la vista de Tintzm Fyral. A petición de Aulas, los ancianos de la ciudad se presentaron para deliberar. Aulas se presentó y definió sus objetivos.

-Ahora deseo averiguar algo. Hablad con franqueza, pues la verdad no os hará daño. ¿Sois hostiles a Carfilhiot, sois neutrales, o estáis a su favor?

Los ancianos cuchichearon entre sí y miraron por encima del hombro hacia Tintzm Fyral.

-Carfilhiot es un hechicero -dijo uno-. Es mejor que no tomemos partido. Tú puedes cortarnos la cabeza si no te complacemos. Carfilhiot puede hacer algo peor cuando te hayas ido.

Aulas rió.

—Olvidáis la razón de nuestra presencia. Cuando nos marchemos, Carfilhiot habrá muerto.

—Sí, sí, otros han dicho lo mismo. Ellos se han ido, pero Carfilhiot permanece. Ni siquiera los ska lograron molestarlo.

—Recuerdo bien esa ocasión -dijo Aulas-. Los ska se retiraron por que se acercaba un ejército.

—Es verdad. Carfilhiot movilizó al valle contra ellos. Preferimos a Carfilhiot, que es un mal conocido aunque imprevisible, antes que a los ska, que son más metódicos.

—Esta vez ningún ejército socorrerá a Carfilhiot: no vendrá ayuda del norte, ni del sur, ni del este ni del oeste.

Los ancianos cuchichearon nuevamente.

-Supongamos que Carfilhiot cae -dijeron- ¿Qué sucederá entonces?

-Conoceréis un gobierno justo y equitativo. Os lo aseguro. El jefe de los ancianos se acarició la barba.

—Es bueno oírlo -admitió, y tras mirar a sus compañeros añadió-: La situación es así. Somos firmemente fieles a Carfilhiot, pero tú nos has aterrado hasta el extremo del pánico, y por tanto debemos obedecer tus órdenes, en contra de nuestras inclinaciones, en caso de que Carfilhiot pregunte alguna vez.

—Así sea. ¿Qué podéis decirme, pues, sobre las fuerzas de Carfilhiot?

—Recientemente ha aumentado la guardia del castillo con asesinos y carniceros. Pelearán a muerte porque no pueden esperar nada mejor en ninguna parte. Carfilhiot les prohibe molestar a la gente del valle. Aun así, a menudo desaparecen muchachas y nunca se oye nada más sobre ellas. Y se les permite tomar mujeres de los brezales, y también practican vicios indescriptibles entre ellos, o eso dicen.

—¿Cuántos son ahora?

—Calculo que entre trescientos y cuatrocientos.

—No es una fuerza numerosa.

—Mucho mejor para Carfilhiot. Sólo necesita diez hombres para con tener a todo tu ejército. Los demás son más bocas para alimentar. ¡Y cuídate de las tretas de Carfilhiot! Se dice que usa la magia en su provecho, y es un experto en emboscadas.

—¿En qué sentido?

—Fíjate allá: se extienden peñascos hacia el valle, y la distancia inter media es de poco más de un tiro de flecha. Están llenos de túneles. Si pasaras por allí, recibirías una andanada de flechas y en un minuto perderías mil hombres.

—Sí, si tuviéramos la temeridad de pasar bajo los peñascos. ¿Qué más puedes decirme?

—Hay poco más que decir. Si te capturan, te sentarán en una estaca hasta que tus carnes sean jirones. Así es como Carfilhiot recompensa a sus enemigos.

—Caballeros, podéis marcharos. Os agradezco los consejos.

-¡Recuerda, sólo hablé en un arrebato de pánico! Así serán las cosas.

Aulas hizo avanzar a su ejército otros ochocientos metros. El ejército

ulflandés ocupó las alturas detrás de Tmtzin Fyral. Aún no habían recibido noticias de la fuerza enviada para tomar Kaul Bocach; supuestamente había triunfado.

Las salidas y entradas de Tintzin Fyral estaban cerradas. Ahora Carfilhiot debía confiar su vida a la invulnerabilidad de su castillo.

Por la mañana un heraldo con bandera blanca cabalgó valle arriba. Se detuvo ante las puertas y exclamó:

-¿Quién me puede oír? ¡Traigo un mensaje para el duque Faude Carfilhiot!

El capitán de la guardia se asomó por la muralla vistiendo el negro y amarillo de Carfilhiot: un hombre macizo cuyo pelo gris ondeaba al viento.

-¿Quién trae mensajes para el duque Faude? -preguntó con estruendosa voz.

El heraldo se adelantó.

—Los ejércitos de Troicinet y Ulflandia del Sur rodean el castillo. Están a las órdenes de Aulas, rey de Troicinet y Ulflandia del Sur. ¿Comunicarás el mensaje que traigo, o el rebelde bajará a oír con sus propios oídos y a contestar con su propia lengua?

—Comunicaré tu mensaje.

—Di al duque Faude Carfilhiot que, por orden del rey, su mandato en Tintzin Fyral ha terminado, y que ocupa el castillo ilegalmente, sin permiso de su rey. Dile que sus delitos son notorios y que aportan gran vergüenza tanto a él como a sus seguidores, y que habrá represalias. Dile que puede obtener concesiones si se rinde al instante, y que

además las tropas ulflandesas dominan Kaul Bocach, para impedir que los ejércitos de Lyonesse entren en Ulflandia, de modo que no puede esperar auxilio del rey Casmir, ni de nadie más.

—¡Suficiente! -exclamó el capitán con voz rugiente-. ¡No puedo recordar más! -Dio media vuelta y bajó de la muralla. Poco después se le vio cabalgando camino arriba hacia el castillo.

Transcurrieron veinte minutos. El capitán regresó y subió nuevamente a la muralla.

—Heraldo -dijo-, escucha bien. Faude Carfilhiot, duque de Valle Evander y príncipe de Ulflandia, no sabe nada sobre Aulas, rey de Troicinet, y no reconoce su autoridad. Exige que los invasores abandonen este dominio que no les pertenece, so pena de cruda guerra y espantosa derrota. Recuerda al rey Aillas que Tintzin Fyral ha conocido una docena de sitios y jamás ha sucumbido.

—¿Se rinde o no?

—No se rendirá.

—En tal caso, anuncia a tus compañeros y a todos los que portan armas en nombre de Carfilhiot que a todos los que luchen por Carfilhiot y derramen sangre en su nombre se les considerará tan culpables como a Carfilhiot y compartirán su destino.

Una noche oscura y sin luna cayó sobre Valle Evander. Carfilhiot trepó al tejado de su alta torre y se detuvo cara al viento. En el valle un millar de fogatas creaban una alfombra chispeante, como un puñado de estrellas rojas. Mucho más cerca, otras fogatas bordeaban el risco norte y sugerían la presencia de muchas más allende el risco, lejos del viento. Carfilhiot se volvió y descubrió, consternado, más fogatas en la cima del Cerro Tac. Tal vez las hubieran encendido sólo para intimidarlo, y en efecto le intimidaban. Por primera vez sintió miedo: se preguntó si Tintzin Fyral, por una trágica decisión del destino, podría en esta ocasión sucumbir a un sitio. Sintió un frío pegajoso en las entrañas al pensar en lo que sucedería si lo capturaban.

Carfilhiot tocó la áspera piedra de los parapetos para tranquilizarse. ¡Estaba a salvo! ¿Cómo caería ese magnífico castillo? En las bóvedas había provisiones para un año o más; tenía agua suficiente gracias a un manantial subterráneo. Una cuadrilla de mil zapadores, trabajando día y noche, podría, teóricamente, excavar la base del peñasco para derribar el castillo. En la práctica la idea era absurda. ¿Y qué podían lograr sus enemigos desde la cima del Cerro Tac? El castillo estaba protegido por la anchura del abismo: un largo tiro de ballesta. Los arqueros del Cerro Tac sólo podían molestar hasta que se levantaran escudos contra las flechas, con lo cual sus esfuerzos serían fútiles. Tintzin Fyral parecía vulnerable sólo desde el norte. Desde el ataque ska Carfilhiot había aumentado sus defensas, presentando ingeniosos sistemas nuevos contra quien tuviera esperanzas de usar un ariete.

As! se tranquilizaba Carfilhiot. Más aún, y mucho más importante, Tamurello se había comprometido a respaldarlo. Si se le acababan las provisiones, Tamurello podría renovarlas mediante su magia. Tintzin Fyral podría resistir para siempre.

Carfilhiot echó otro vistazo y bajó a su cuarto de trabajo, pero Tamurello, por ausencia, negligencia o designio, no habló con él.

Por la mañana, Carfilhiot observó cómo las tropas troicinas avanzaban casi hasta el pie de Tintzin Fyral, evadiendo sus emboscadas al marchar en fila de uno en

uno bajo una pantalla de escudos. Talaron las estacas de empalamiento, liberaron a los hombres del castillo de Femus de sus pesas, y acamparon en el prado. Caravanas de vituallas subieron por

el valle y por el risco. Sus lentos y metódicos preparativos causaron a Carfilhiot nuevas aprensiones a pesar de sus razonamientos. Había mucha actividad en la cima del Cerro Tac, y Carfilhiot vio cómo cobraban forma los esqueletos de tres enormes catapultas. Había pensado que el Cerro Tac no representaba ningún peligro, a causa de sus empinados declives, pero los malditos troicinos habían encontrado el sendero y como hormigas, poco a poco, habían llevado hasta la cima las tres grandes catapultas que ahora se recortaban en el cielo. Sin duda estaban a excesiva distancia. Las piedras que arrojaran rebotarían en las murallas del castillo y amenazarían el campamento troicino que estaba a los pies. Así se tranquilizaba Carfilhiot. En el risco norte estaban construyendo otras seis máquinas de asalto, y de nuevo Carfilhiot se inquietó al ver la eficacia de los ingenieros troicinos. Las máquinas eran macizas, diseñadas con gran precisión. A su debido momento las acercarían al borde del peñasco, tal como habían hecho los ska. Al pasar el día, Carfilhiot empezó a dudar, y las dudas se convirtieron en rabia; las máquinas se instalaron a buena distancia de su explanada mortal. ¿Cómo se habían dado cuenta de ese peligro? ¿A través de los ska'? ¡Todo estaba saliendo mal! Algo chocó estrepitosamente contra el lateral de la torre causando una conmoción.

El pasmado Carfilhiot dio media vuelta. En el Tac, el brazo de una de las grandes catapultas subía y se detenía con un chasquido. Una roca saltó en el aire, trazó un arco lento y bajó hacia el castillo. Carfilhiot se tapó la cabeza con las manos y se agachó. La piedra pasó a poca distancia de la torre y cayó cerca del puente levadizo. El yerro no le causó placer; sólo estaban afinando la puntería.

Corrió escalera abajo y envió a un grupo de arqueros al tejado. Subieron a las almenas, apoyaron los arcos en los merlones, estiraron y sostuvieron los arcos con el pie. Los tensaron al máximo y dispararon. Las flechas trazaron un gran arco sobre el abismo y luego cayeron hacia las laderas del Tac. Un ejercicio fútil.

Carfilhiot soltó un juramento y agitó los brazos en un desafío. Dos de las catapultas dispararon al mismo tiempo; dos pedrejones subieron en el aire, trazaron sus arcos, descendieron y se hundieron en el tejado. La primera mató a dos arqueros y quebró el techo; la segunda pasó a pocos pasos de Carfilhiot y atravesó el techo para caer en una sala alta. Los arqueros supervivientes corrieron escalera abajo seguidos por Carfilhiot.

Durante una hora las piedras llovieron sobre el tejado de la torre, destruyendo las almenas, abriendo boquetes en el techo y quebrando las vigas, cuyos fragmentos sobresalían en el aire o colgaban a poca distancia del piso de abajo.

Los ingenieros modificaron la puntería de sus máquinas y empezaron a demoler las murallas de la torre. Era obvio que en pocos días las máquinas del Cerro Tac derribarían la torre de Tintzin Fyral.

Carfilhiot corrió a su cuarto de trabajo y logró establecer contacto con Tamurello.

—El ejército ataca desde las alturas con armas enormes. ¡Ayúdame o estoy condenado!

—Muy bien -dijo Tamurello con voz pesada-. Haré lo que se debe hacer.

En el Tac, Aulas permanecía en el mismo lugar donde había estado antes, en otra época de su vida. Observaba cómo las piedras cruzaban el abismo para demoler Tintzin Fyral.

—La guerra ha terminado -le dijo a Shimrod-. No tiene adonde ir. Desmantelaremos el castillo piedra por piedra. Es hora de parlamentar nuevamente.

—Sometámoslo a esto una hora más. Siento su estado de ánimo. Es furia, pero todavía no es desesperación.

Una luz crepuscular surcó el cielo. Se posó en la cima del Tac y explotó con un débil sonido. Tamurello, cuya estatura superaba en una cabeza la de los hombres comunes, estaba frente a ellos. Llevaba un traje de relucientes escamas negras y un yelmo de plata con forma de cabeza de pez. Sus ojos redondos relucían bajo las cejas negras, con anillos blancos alrededor del negro iris. Se erguía sobre una esfera de fuerza fluctuante que desapareció poco a poco, bajándolo al suelo. Miró a Aulas y a Shimrod.

—Cuando nos conocimos en Pároli, no reconocí tu alta investidura.

—En ese momento carecía de ella.

—¡Y ahora te expandes hasta Ulflandia del Sur!

—La tierra es mía por derecho de linaje, y ahora por fuerza de con quista. Ambos son títulos válidos.

Tamurello hizo un ademán.

—En el apacible Valle Evander, el duque Faude Carfilhiot goza de popularidad. Conquista otras tierras, pero contén la mano aquí. Carfilhiot es mi amigo y aliado. Retira tus ejércitos, o tendré que practicar mi magia contra ti.

—Calla, antes de que te crees una situación difícil -dijo Shimrod-. Soy Shimrod. Bastará una palabra mía para que acuda Murgen. Me estaba prohibido hacerlo a menos que tú interfirieras. Como te has entro metido, ahora puedo pedir la intercesión de Murgen.

Un relámpago de llamas azules alumbró la cima de la montaña y Murgen se acercó.

-Tamurello, estás violando mi edicto.

—Protejo a alguien que me es querido.

—En este caso, no puedes hacerlo. Has jugado una partida maligna, y tiemblo con deseos de destruirte.

Los ojos de Tamurello irradiaron un negro resplandor. Avanzó un paso.

-¿Te atreves a amenazarme, Murgen? Estás fláccido y senil, te asustan temores imaginarios. Mientras tanto, mi fuerza crece.

Murgen pareció sonreír.

—Primero invocaré a los Estragos de Falax, luego a la Capa de Carne de Miscus; tercero, a la Escuálida Plenitud. Reflexiona. Sigue tu camino, y agradece mi moderación.

—¿Qué dices de Shimrod? ¡Él es tu criatura!

—Ya no lo es. En todo caso, tú generaste la ofensa. Él tiene derecho a restaurar el equilibrio. Tus actos no fueron abiertos, y te castigo de esta manera: regresa

a Pároli, no abandones tu residencia en cinco años, so pena de obliteración.

Tamurello gesticuló bruscamente y desapareció en un remolino de humo que se convirtió en una luz crepuscular, y voló velozmente hacia el este.

—¿Puedes brindarnos más ayuda? -le preguntó Aulas a Murgen-. Preferiría no arriesgar la vida de hombres honestos, ni la de mi hijo.

—Tus deseos hablan bien de ti. Pero estoy comprometido por mi propio edicto. No puedo interceder por quienes amo, así como no puede Tamurello. Sigo un camino estrecho, con una docena de ojos que juzgan mi conducta. -Apoyó la mano en la cabeza de Shimrod-. Ya estás separado de mí.

-Soy tanto el charlatán doctor Fidelius como Shimrod el mago. Murgen retrocedió sonriendo. La llama azul en que había llegado se

materializó y lo envolvió. Desapareció, dejando en el suelo un pequeño objeto. Shimrod lo recogió.

—¿Qué es? -preguntó Aulas.

—Un carrete, con hilo muy fino.

—¿Con qué propósito? Shimrod probó el cordel.

—Es muy fuerte.

Carfilhiot estaba en su cuarto de trabajo, temblando ante la conmoción que provocaban las piedras que llovían del cielo. El marco circular se alteró para convertirse en la cara de Tamurello, demudado por la emoción.

—Faude, me han derrotado. No puedo interceder por ti.

—¡Pero están destruyendo mi castillo! ¡Y pronto me destruirán a mí!

El silencio de Tamurello colgó en el aire con más pesadez que las palabras. Al cabo de un instante Carfilhiot habló con voz jadeante, suave y exaltada por la emoción:

—Tan gran pérdida y luego mi muerte... ¿Es tolerable para ti, cuando tan a menudo me declaraste tu amor? No puedo creerlo.

—No es tolerable, pero el amor no puede derretir las montañas. Haré todo lo razonable, y más. Prepárate, te llevaré a Pároli.

—¡Mi maravilloso castillo! -exclamó Carfilhiot con voz lastimera-. Nunca lo abandonaré. Debes ahuyentarlos.

—Huye o ríndete -dijo Tamurello con tristeza-. ¿Qué escoges?

—Ninguna de las dos cosas. ¡En nombre de nuestro amor, ayúdame!

—Para obtener mejores condiciones -dijo Tamurello con tono práctico-, ríndete ahora. Cuanto más los lastimes, más duro será tu destino.

Su cara se disolvió en la membrana gris, que se desprendió del marco y desapareció, dejando sólo el panel de madera de haya. Carfilhiot maldijo y arrojó el marco al suelo.

Bajó hasta el piso inferior y caminó de un lado a otro con las manos en la espalda. Se volvió para llamar a su criado:

-Los dos niños: ¡tráelos de inmediato!

En la cima del Tac el capitán de los ingenieros saltó de pronto frente a las catapultas.

—Alto el fuego. Aulas se le acercó.

—¿Qué sucede?

—¡Mira! -El capitán señaló hacia abajo-. Han puesto a alguien en lo que queda del techo.

—Son dos -dijo Shimrod-. ¡Glyneth y Dhrun!

Aillas, a través del abismo, vio a su hijo por primera vez. Shimrod, junto a él, dijo:

—Es un niño apuesto, además de fuerte y valiente. Estarás orgulloso de él.

—¿Pero cómo rescatarlo? Están a merced de Carfilhiot. Ha anulado nuestras catapultas. Tintzin Fyral ha vuelto a ser invulnerable.

Glyneth y Dhrun, sucios, desconcertados, infelices y asustados, tuvieron que salir del cuarto donde los habían encerrado y subir por la escalera de caracol. Mientras subían repararon en un impacto recurrente que hacía vibrar las paredes de piedra de la torre. Glyneth se paró a descansar, y el criado la urgió con ademanes.

—¡Deprisa! El duque tiene prisa.

—¿Qué sucede? -preguntó Glyneth.

—El castillo sufre un ataque, es todo lo que sé. Venid ahora, no hay tiempo que perder.

Les obligaron a entrar en una sala. Carfilhiot dejó de caminar para escudriñarlos. Ya no exhibía su aplomada elegancia. Estaba desaliñado y trastornado.

-Venid por aquí. Al fin me seréis útiles.

Glyneth y Dhrun retrocedieron. El les obligó a subir la escalera hasta el nivel superior de la torre. Arriba, una piedra atravesó el techo roto para dar contra la pared opuesta.

-¡Deprisa! ¡Arriba!

Carfilhiot los empujó por la escalera tambaleante y rota hacia la luz de la tarde. Una vez arriba, los niños se agacharon temiendo la caída de otro proyectil.

—¡Mira la montaña! -exclamó Dhrun.

—¡Es Shimrod! -exclamó Glyneth-. ¡Ha venido a rescatarnos! - Agitó los brazos-. ¡Aquí estamos! ¡Ven a buscarnos! -El techo crujió cuando cedió una viga y se desmoronó la escalera-. ¡Deprisa! -exclamó Glyneth-. ¡El techo se derrumba bajo nuestros pies!

—Por aquí -dijo Dhrun. Llevó a Glyneth cerca de las almenas des trozadas, y los dos miraron a través del abismo con fascinada esperanza.

Shimrod se acercó al borde del peñasco. Sostenía un arco en una mano y una flecha en la otra. Se las dio a un arquero. Glyneth y Dhrun lo observaron maravillados.

—Trata de indicarnos algo -dijo Glyneth-. Me pregunto qué querrá hacer.

—El arquero va a disparar la flecha. Nos indica que tengamos cuidado.

—¿Pero para qué disparará una flecha?

La fuerza de los brazos humanos no podía romper el delgado hilo del carrete de Murgen. Shimrod tendió el cordel en el suelo, en tramos de tres metros, para que pudiera extenderse sin trabas. Alzó el arco y la flecha para que los dos niños, tan cercanos pero tan distantes, adivinaran sus intenciones; luego sujetó una punta del cordel a la flecha.

—¿Puedes disparar esta flecha hacia la torre? -le preguntó a Cargus. Cargus puso la flecha en el arco.

—Si fallo, recoge el cordel y que un hombre mejor lo intente.

Echó la flecha hacia atrás, la elevó para que su trayectoria se prolongara todo lo posible, y la disparó. La flecha surcó el cielo con el cordel detrás. Glyneth y Dhrun corrieron a coger el cordel. A una señal de Shimrod lo sujetaron a un sólido merlón del otro extremo del techo. De inmediato el hilo se engrosó, convirtiéndose en un cable de fibras trenzadas de cinco centímetros de diámetro. En el Tac, una cuadrilla de hombres lo tensó apoyándoselo en los hombros.

En la sala situada tres pisos más abajo, Carfilhiot esperaba melancólicamente, pero con el alivio de creer que había detenido ingeniosamente el ataque. ¿Qué ocurriría a continuación? Todo estaba en movimiento; las condiciones debían cambiar. Ejercitaría su más agudo ingenio, su mejor talento para la improvisación, para que esta situación desfavorable le reportara el mayor beneficio. Pero, a pesar de todo, una inquietante convicción se le deslizó en la mente como una sombra oscura. Tenía muy poco margen de maniobra. Su mayor esperanza, Tamurello, le había fallado. Aunque pudiera mantener a Dhrun y Glyneth en el techo indefinidamente, no podría resistir un sitio para siempre. Soltó una exclamación de angustia. Era hora de hacer concesiones, de actuar con afabilidad y llegar a un trato conveniente. ¿Qué condiciones le ofrecerían sus enemigos? Si entregaba a sus cautivos y los artefactos de Shimrod, quizá lo dejaran controlar el Valle. O tal vez no. ¿Y el castillo? Tampoco, tal vez. Arriba había silencio. ¿Qué sucedería en el Cerro Tac? Carfilhiot imaginó a sus enemigos de pie al borde del peñasco, maldiciendo al viento. Fue a la ventana y miró hacia arriba. Vio el cable que cruzaba el cielo y soltó un grito sobresaltado. En el borde del Tac vislumbró a unos hombres que se disponían a deslizarse por la cuerda. Corrió hacia la escalera y llamó a Robnet, su capitán, pidiéndole que enviara un pelotón al tejado.

Subió corriendo a las ruinas de su cuarto. Las escaleras que conducían al tejado crujían bajo su peso. Pisando con el mayor cuidado posible, avanzó hacia arriba. Oyó la exclamación de Glyneth y quiso darse prisa. Las escaleras cedían bajo sus pies. Se dio impulso y trepó aferrándose a una viga astillada. La pálida Glyneth estaba encima de él; empuñó un trozo de madera rota y le golpeó la cabeza con todas sus fuerzas. Aturdido, Carfilhiot cayó hacia atrás y se quedó colgado de un brazo sobre la viga del techo; luego, estirando con desesperación el otro brazo, aferró el tobillo de Glyneth y la atrajo hacia sí.

Dhrun se les acercó y tendió la mano en el aire.

- ¡Dassenach! ¡Mi espada Dassenach! ¡Ven a mí!

Desde más allá del Bosque de Tantrevalles, desde el matorral donde Carfilhiot la había arrojado, la espada Dassenach acudió a la mano de Dhrun, quien la alzó y atravesó la muñeca de Carfilhiot, clavándola a la viga. Glyneth se zafó y trepó al techo. Carfilhiot soltó un grito de dolor y quedó colgando de su muñeca atravesada.

Por la cuerda, montado en un nudo, llegó un hombre macizo de hombros anchos y semblante oscuro y huraño. Cayó en el tejado, luego fue a mirar a Carfilhiot; otro hombre se deslizó desde el Tac. Alzaron a Carfilhiot y lo maniataron en el tejado con cuerdas. Acto seguido se dirigieron a Glyneth y Dhrun.

—Yo soy Yane, éste es Cargus -dijo el más pequeño de los dos-. Somos amigos de tu padre.

—¿Mi padre? -preguntó Dhrun.

—Allá está, junto a Shimrod.

Por la línea llegó otro hombre. Los soldados de Carfilhiot trataron de disparar flechas desde abajo, pero la configuración de las aspilleras les impedía llevar a cabo tiros certeros.

Tintzm Fyral estaba vacío. La espada, el fuego, la asfixia y el hacha del verdugo habían dado cuentas de los defensores. Robnet, capitán de la guardia, se había encaramado a la muralla que rodeaba la plaza de armas. Se irguió con las piernas abiertas, y el viento le hizo ondear los rizos grises.

-¡Venid! -bramó-. ¿Quién me retará espada en mano? ¿Dónde están vuestros valientes campeones, vuestros héroes, vuestros nobles caballeros? ¡Venid! ¡Chocad vuestro acero conmigo!

Los guerreros troicinos lo miraron unos instantes.

-¡Baja, anciano! -gritó Cargus-. El hacha te espera.

-¡Venid a capturarme! ¿Probad vuestro acero contra el mío! Cargus hizo una seña a los arqueros. Robnet murió con seis flechas que le sobresalían del cuello, el pecho y los ojos.

La pajarera presentó problemas especiales. Algunos cautivos aletearon esquivamente y treparon a perchas altas para eludir a los que venían a rescatarlos. El rey Deuel intentó levantar un elegante vuelo a través de la jaula, pero las alas le fallaron. Cayó al suelo y se rompió el cuello.

Las mazmorras ofrecían imágenes que aterrarían para siempre a quienes las exploraron. Se arrastró a los torturadores hasta la plaza de armas. Los ulflandeses pidieron que los empalaran, pero el rey Aulas de Troicinet y Ulflandia del Sur había prohibido el tormento, y el hacha les cortó la cabeza.

Carfilhiot ocupó una jaula en la plaza de armas, al pie del castillo. Se erigió una gran horca, con el brazo a dieciocho metros del suelo. Un nublado mediodía con viento del este, Carfilhiot fue llevado a la horca. De nuevo se oyeron voces apasionadas.

-Paga un precio demasiado bajo. Aillas no prestó atención.

- Colgadlo bien alto.

El verdugo sujetó las manos de Carfilhiot, le pasó el nudo por encima de la cabeza, y el condenado subió meciéndose y pateando: una grotesca sombra negra en el cielo gris.

Rompieron las estacas de empalamiento y quemaron los fragmentos. Arrojaron el cuerpo de Carfilhiot a las llamas, donde se retorció como si muriera por segunda vez. Desde el fuego se elevó un mórbido vapor verde que se perdió en el viento, por el Valle Evander y encima del mar. El vapor no se disipó. Se condensó

convirtiéndose en un objeto semejante a una gran perla verde, que cayó al mar y fue devorado por un rodaballo.

Shimrod empacó los artefactos que le habían robado y otros objetos. Cargó los baúles en una carreta y con Glyneth a su lado bajó por el valle hasta la vieja Ys. Aulas y Dhrun los acompañaban a caballo. Cargaron los baúles a bordo de la nave que los llevaría de vuelta a Troicinet.

Una hora antes de zarpar, Shimrod montó impulsivamente a caballo y cabalgó al norte a lo largo de la playa: un camino que había recorrido tiempo atrás en sueños. Se acercó al palacio a orillas del mar y encontró a Melancthe de pie en la terraza, casi como si lo estuviera esperando.

A poca distancia de Melancthe, Shimrod frenó el caballo. Se quedó mirándola desde la silla de montar. Ella no dijo nada, y él tampoco. Luego volvió grupas y regresó lentamente hasta Ys.

32

A principios de la primavera de ese año, los enviados del rey Casmir llegaron a Miraldra y solicitaron una audiencia con el rey Aulas. Un heraldo anunció sus nombres:

-Majestad, recibid a Nonus Román, sobrino del rey Casmir, y al duque Aldrudin de Twarsbane, y al duque Rubarth de Jong, y al conde Fanishe del castillo Stranlip.

Aulas bajó del trono para recibirlos.

—Caballeros, bienvenidos a Miraldra.

—Gracias, majestad -dijo Nonus Román-. Traigo conmigo un pergamino con las palabras del rey Casmir de Lyonesse. Si me permites, te las leeré.

—Lee, por favor.

El escudero entregó a Nonus Román un tubo tallado en marfil. Nonus Román desplegó un rollo. El escudero se adelantó grácilmente y Nonus Román se lo entregó. Nonus Román se dirigió a Aulas:

-Majestad, las palabras de Casmir, rey de Lyonesse. El escudero leyó con voz vibrante:

Para su majestad, el rey A U las,

en su palacio de Miraldra, Dorareis,

estas palabras:

Confío en que la ocasión te encuentre gozando de buena salud.

Deploro las condiciones que afectaron adversamente la tradicional amistad entre nuestros dos reinos. El presente recelo y discordia no aporta ventajas a ninguno de los dos, de modo que propongo un inmediato cese de las hostilidades y una tregua de un año durante la cual ninguno de ambos bandos emprenderá esfuerzos armados ni actos militares de ninguna clase sin previa consulta con la otra parte, excepto en el caso de un ataque exterior.

Al cabo de un año la tregua continuará con validez, a menos que una parte notifique lo contrario a la otra. Espero que entretanto se resuelvan nuestras diferencias y que nuestras relaciones futuras se basen en el amor fraternal y la concordia.

De nuevo, con mis respetos y mejores deseos.

Casmir, en Haidion, ciudad de Lyonesse.

Al regresar a la ciudad de Lyonesse, Nonus Román entregó la respuesta del rey Aulas.

A Casmir, rey de Lyonesse, estas palabras de Aulas, rey de Troicinet, Dascinet y Ulflandia del Sur

Accedo a tu propuesta de una tregua, según las siguientes condiciones:

En Troicinet no tenemos deseos de derrotar, conquistar ni ocupar el reino de Lyonesse. No sólo nos disuade la fuerza superior de tus ejércitos, sino también nuestro repudio por tal empresa.

Ignoramos si Lyonesse utilizará el respiro acordado por una tregua para construir una fuerza naval capaz de desafiar la nuestra.

Por tanto, accedo a la tregua si desistes de toda construcción naval, la cual debemos considerar como un preparativo para invadir Troicinet. Tú reposas en la fuerza de tus ejércitos, nosotros en la fuerza de nuestra flota. Ninguna de ambas es ahora una amenaza para la otra; convirtamos esta mutua seguridad en la base para la tregua.

Aulas

Una vez la tregua en vigor los reyes de Troicinet y Lyonesse intercambiaron visitas ceremoniales.

Primero fue Casmir a Miraldra.

Al encontrar a Aillas cara a cara, sonrió, frunció el ceño y puso cara de asombro.

-Te he visto antes en alguna parte. Nunca olvido una cara. Aillas se encogió de hombros.

—Majestad, no discutiré sobre la capacidad de tu memoria. Recuerda que visité Haidion cuando era niño.

—Sí, es posible.

Durante el resto de la visita Aillas sorprendió a menudo a Casmir mirándolo atenta y reflexivamente.

Mientras cruzaban el Lir en su visita recíproca a Lyonesse, Aillas y Dhrun se pararon en la proa de la nave. Adelante, Lyonesse era un perfil oscuro e irregular en el horizonte.

-Nunca te he hablado de tu madre -dijo Aillas-. Tal vez sea hora de que conozcas la historia. -Miró hacia el oeste, hacia el este y nueva mente hacia el norte. Señaló-. Allá, a unos quince o treinta kilómetros, mi cruel primo me empujó al agua del golfo. Las corrientes me arrastra ron a la costa, mientras estaba al borde de la muerte. Volví a la vida y creí que había muerto y que mi alma había llegado al paraíso. Estaba en un jardín donde una bella doncella vivía sola por culpa de la crueldad de su padre. El padre era el rey Casmir; la doncella era la princesa Suldrun. Nos enamoramos profundamente y planeamos escapar del jardín. Nos traicionaron; por orden de Casmir me arrojaron a un profundo pozo, y él debe creer que morí allí. Tu madre te dio a luz, y a ti te llevaron lejos de Casmir. Apenada y compungida, tu madre se suicidó, y por esta angustia infligida a alguien tan inocente como la luz de la luna odiaré siempre a Casmir con todo mi corazón. Y así son las cosas.

Dhrun miró hacia el agua.

—¿Cómo era mi madre?

—Es difícil describirla. Era poco sociable y feliz con su soledad. Yo pensaba que nunca había visto una criatura tan bella.

Mientras recorría los salones de Haidion, Aillas evocaba imágenes del pasado, de él mismo y de Suldrun, tan vividas que creía oír el murmullo de sus voces y el susurro de sus vestimentas; las imágenes de los amantes parecían mirar a Aillas de soslayo, sonriendo enigmáticamente con ojos relucientes, como si los dos sólo disfrutaran, con todo inocencia, de un juego peligroso.

En la tarde del tercer día, Aillas y Dhrun salieron de Haidion por el naranjal. Subieron por la arcada, atravesaron el vencido portal de madera y bajaron por las rocas al viejo jardín.

Recorrieron el sendero con lentitud, en un silencio que parecía arraigado en el lugar como el silencio de los sueños. Se detuvieron en las ruinas y Dhrun miró maravillado alrededor. El heliotropo perfumaba el aire; Dhrun nunca volvería a oler ese perfume sin un arrebato de emoción.

Cuando el sol se ponía entre nubes áureas, los dos bajaron a la costa y miraron el oleaje que lamía los guijarros. El crepúsculo llegaría pronto; subieron la colina. Ante el tilo, Aillas aminoró la marcha y se detuvo. Sin que Dhrun pudiera oírlo, susurró:

- ¡Suldrun! ¿Estás aquí? ¡Suldrun!

Creyó oír un susurro, tal vez sólo el murmullo del viento entre las hojas.

-Suldrun -dijo Aillas en voz alta.

Dhrun se le acercó y le apretó el brazo. Dhrun ya amaba profundamente a su padre.

—¿Le hablas a mi madre?

—He hablado, pero ella no responde. Dhrun miró en derredor, hacia el frío mar.

—Vámonos. No me gusta este sitio.

—Ni a mí.

Aillas y Dhrun se marcharon del jardín: dos criaturas vivientes y ágiles; y si alguna cosa había susurrado junto al viejo tilo, ahora callaba y el jardín permanecía en silencio en medio de la noche.

Las naves troicinas habían zarpado. Desde la terraza de Haidion, Casmir miraba las velas que se empequeñecían. El hermano Umphred se le acercó.

-Quisiera hablar contigo.

Casmir lo miró con desdén. Sollace, cada vez más ferviente en su fe, había sugerido la construcción de una catedral cristiana para adorar las tres entidades que ella llamaba «Santísima Trinidad». Casmir sospechaba la influencia del hermano Umphred, a quien detestaba.

—¿Qué quieres? -preguntó.

—Anoche llegué a ver a Aillas cuando vino para el banquete. - ¿Y bien?

-¿Su cara no te resulta familiar? -Una sonrisa taimada y sugestiva tembló en los labios del hermano Umphred.

Casmir lo fulminó con la mirada.

—En efecto. ¿Qué hay con eso?

—¿Recuerdas al joven que insistía en que yo lo desposara con la princesa Suldrun?

Casmir abrió la boca. Miró atónito al hermano Umphred, luego miró hacia el mar.

—Lo arrojé al pozo. Está muerto.

—Escapó. Y recuerda.

—Imposible -resopló Casmir-. El príncipe Dhrun tiene diez años.

—¿Y qué edad le das al rey Aillas?

—Calculo que tiene veintidós o veintitrés, no más.

—¿Y engendró un hijo a los doce o trece años?

Casmir caminó de un lado al otro, las manos a la espalda.

-Es posible. Aquí hay un misterio. -Se detuvo a mirar el mar, don de las velas troicinas ya se habían perdido de vista.

Llamó a Mungo, el senescal.

—¿Recuerdas a la mujer a quien interrogamos con referencia a la princesa Suldrun?

—La recuerdo, majestad.

—Hazla venir.

Al poco tiempo Mungo se presentó ante Casmir.

-Majestad, he intentado cumplir con tu deseo, pero en vano. Ehirme, su esposo y su familia han abandonado su granja y se dice que se mudaron a Troicinet, donde ahora son importantes propietarios.

Casmir no respondió. Se reclinó en la silla, cogió una copa de vino tinto y estudió los reflejos que bailaban a la luz del hogar. Murmuró para sí mismo:

-Aquí hay un misterio.

Epilogo

¿Qué sucederá ahora?

De momento, Aillas ha frustrado las ambiciones del rey Casmir, que una vez intentó matarlo, y Casmir ya siente gran odio por Aillas. Sus intrigas continúan. Tamurello, temiendo a Murgen, envía al hechicero Shan Farway a ver a Casmir. En su conspiración utilizan el nombre «Joald» y ambos guardan silencio.

La princesa Madouc, medio hada, es una picara criatura de piernas largas, rizos oscuros y cara de fascinante movilidad. Es una persona de hábitos heterodoxos. ¿Qué será de ella? ¿Quién es su padre? A su requerimiento, un muchacho aventurero llamado Traven inicia una búsqueda. Si él triunfa, ella deberá otorgarle lo que él pida. Osmin el ogro captura a Traven, quien se salva enseñando ajedrez a su captor.

¿Qué será de Glyneth, que ama Watershade y Miraldra pero añora su vida errabunda con el doctor Fidelius? ¿Quién la cortejará y quién la conquistará?

Aillas es rey de Ulflandia del Sur y ahora debe enfrentarse a los ska, quienes han declarado la guerra al mundo. Cuando piensa en los ska recuerda a Tatzel, que vive en el castillo Sank. Conoce un modo secreto de entrar en la fortaleza Poelitetz. ¿Cómo utilizará este conocimiento?

¿Quién pescará el rodaballo que engulló la perla verde? ¿Quién llevará orgullosamente la perla en su medallón y será impulsado a curiosos excesos de conducta?

Muchas cuestiones permanecen irresueltas. Dhrun no puede olvidar los agravios que Falael le infligió en Thripsey Shee, aunque Falael ha recibido un severo castigo del rey Throbius. Por mera perversidad, Falael incita a la guerra a los gnomos de Koming Beg, liderados por un trasgo feroz llamado Dardelloy.

¿Qué será de Shimrod? ¿Cómo enfrentará a la bruja Melancthe?

¿Y qué ocurrirá con el caballero del Yelmo Vacío, y cómo se comportará en el castillo Rhack?

En Swer Smod, Murgen trabaja para elucidar los misterios del Destino, pero cada clarificación supone un nuevo enigma. Entretanto, el adversario se oculta en las sombras con una sonrisa. Es potente y Murgen pronto se cansará y, con gran pesadumbre, deberá admitir la derrota.

Glosario I:
IRLANDA Y LAS ISLAS ELDER

Pocas cosas concretas se cuentan de Partholón, un príncipe rebelde de Dahaut que tras matar a su padre huyó a Leinster. Ijosfomoire procedían de Ulflandia del Norte, entonces conocida como Fomoiry. El rey Nemed llegó con sus gentes de Noruega y libró tres grandes batallas con los fomoire cerca de Donegal. Los ska -así se llamaban a sí mismos los nemedianos- eran fieros guerreros; los fomoire, derrotados dos veces, obtuvieron la victoria final sólo mediante la magia de tres brujas de una sola pierna: Cuch, Gadish y Féhor. En esa batalla pereció Nemed.

Los ska habían luchado con honor y valentía; incluso en la derrota suscitaron el respeto de los vencedores, de modo que se les concedió un año y un día para preparar sus negras naves para el viaje. Al fin, después de tres semanas de banquetes, juegos, canciones y beber hidromiel, zarparon rumbo a Irlanda al mando del nuevo rey, Starn, primer hijo de Nemed. Starn condujo a los ska supervivientes a Skaghane, la más nórdica de las Hespérides, en el confín occidental de las Islas Elder.

Fergus, segundo hijo de Nemed, viajó a Armórica y formó un ejército con un pueblo celta conocido como los firbolg, a quienes condujo a Irlanda. Por el camino los firbolg entraron en Fílaw, en el cabo de Wysrod, pero se enfrentaron a un ejército tan numeroso que partieron sin dar batalla y continuaron viaje a Irlanda, donde dominaron la comarca.

Un siglo después, los tuatha de Danaan, tras una épica migración desde el centro de Europa a través de Asia Menor, Sicilia y España, cruzaron el Golfo Cantábrico rumbo a las Islas Elder, y se establecieron en Dascinet, Troicinet y Lyonesse. Sesenta años después, los tuatha se dividieron en dos facciones, una de las cuales se dirigió a Irlanda para luchar con los firbolg en la primera y segunda batalla de Mag Tuired.

La segunda oleada celta, que impulsó a los milesios hacia Irlanda y a los brythni hacia Gran Bretaña, sorteó las Islas Elder. No obstante pequeños grupos de celtas migraron hacia Hybras y se establecieron por todas partes, tal como lo atestiguaban los muchos lugares con nombre celta en las islas. Las tribus que huyeron de Gran Bretaña después de la derrota de Boudicaa dominaron la rocosa costa norte de Hybras, y establecieron el reino de Godelia.

Glosario II:
LAS HADAS

Las hadas son semihumanos, como los gnomos, los falloys, los ogros y los duendes, y contrariamente a los tonoalegres, los quists y los oscuros. Los tonoalegres y los sandestins pueden cobrar aspecto humano, pero siempre fugazmente y por capricho. Los quists son siempre tal como son, y los oscuros prefieren apenas insinuar su presencia.

Las hadas, como otros semihumanos, son funcionalmente híbridas, con variables proporciones de materia terrena. Con el paso del tiempo la proporción de esta materia terrena aumenta, entre otras cosas por la ingestión de aire y agua, aunque el coito ocasional entre hombre y semihumano acelera el proceso. Cuando el semihumano se vuelve «pesado» con materia terrena, su humanidad aumenta y pierde parte de su magia, o toda.

El hada «pesada» es expulsada del shee[29] por su torpeza, para vagar por el campo y eventualmente integrarse a la comunidad humana, donde vive infeliz y sólo en ocasiones practica su magia evanescente. Los vástagos de estas criaturas son muy sensibles a la magia, y a menudo se convierten en brujas o hechiceros: así ocurre con todos los magos de las Islas Elder.

Los semihumanos se extinguen lentamente; los shees oscurecen, y la materia vital semihumana se disipa en la raza humana. Cada persona viva hereda más o menos material semihumano a través de miles de tranquilas infusiones. En las relaciones humanas la presencia de esta cualidad es asunto de conocimiento general, aunque intuido subliminalmente y rara vez identificado con precisión.

El hada del shee parece muy pueril a causa de sus actos de intemperancia. Desde luego su carácter varía de individuo en individuo, pero es siempre caprichosa y a menudo cruel. Pero también es fácil granjearse la simpatía de un hada, cuya generosidad se vuelve extravagante. Las hadas son jactanciosas, histriónicas e irritables; son quisquillosas y el ridículo las pone frenéticas. Admiran la belleza y también la extrañeza grotesca, que para ellas son atributos equivalentes.

Las hadas son eróticamente imprevisibles y a menudo promiscuas. El encanto, la juventud y la belleza no son consideraciones de peso; ante todo, las hadas ansían novedad. Sus apegos rara vez son duraderos, al igual que sus estados de ánimo. Pasan de pronto de la alegría a la pena, de la ira a la histeria y a la risa, o a muchos otros afectos desconocidos para la más estólida raza humana.

Las hadas aman los trucos. ¡Ay del gigante u ogro a quien las hadas decidan molestar! No le dan tregua; su propia magia es tosca, fácil de evadir. Las hadas lo atormentan con cruel alegría hasta que se oculta en su antro o castillo.

Aman la música y usan cien instrumentos raros, algunos de los cuales han sido adoptados por los hombres, como el violín, la gaita o la flauta. Unas veces tocan jigas y otras danzas para poner alas en los talones; otras, tristes melodías a la luz de la luna, que una vez oídas no se pueden olvidar. En las procesiones y ceremonias los músicos tocan

[29] Shee: palacio donde viven las hadas.

nobles armonías de gran complejidad, interpretando temas incomprensibles para los humanos.

Las hadas son celosas e impacientes, y no toleran la intrusión. Un niño que entra inocente en un prado de hadas puede ser cruelmente azotado con ramas de castaño. Por otra parte, si las hadas están adormiladas quizás ignoren al niño, o quizá le arrojen una lluvia de monedas de oro, pues las hadas gustan de confundir a los hombres con una fortuna repentina, no menos que con un desastre también inesperado.

Glosario III:
LOS SKA

Durante diez mil años o más los ska mantuvieron la pureza racial y la continuidad de la tradición, utilizando el mismo idioma de modo tan conservador que las más antiguas crónicas, tanto orales como escritas, resultaban inteligibles y carecían de sabor arcaico. Sus mitos evocaban migraciones al norte más allá de los glaciares del Würm; sus bestiarios más antiguos incluían mastodontes, osos cavernarios y feroces lobos. Sus sagas celebraban batallas con caníbales Neanderthal, con una victoria final de exterminio donde la roja sangre corría sobre el hielo del lago Ko, en Dinamarca. Siguieron por los glaciares hacia el norte, internándose en los desiertos vírgenes de Escandinavia, la cual adoptaron como patria. Allí aprendieron a fundir hierro, forjar herramientas, armas y piezas estructurales; construyeron naves marinas y se guiaron por la brújula.

Alrededor de 2500 a.C. una horda aria, los ur-godos, emigró hacia el norte y entró en Escandinavia, empujando a los relativamente civilizados ska del oeste hacia los bordes de Noruega y eventualmente hacia el mar.

Los restantes ska bajaron a Irlanda y fueron considerados en el mito irlandés como los «nemedios»: los Hijos de Nemed. Los ur-godos adoptaron el estilo ska, y se convirtieron en ancestros de los diversos pueblos góticos, entre ellos los germanos y los vikingos.

Desde Fomoiry (Ulflandia del Norte), los fosfomoire emigraron hacia Irlanda y lucharon con los ska en tres grandes batallas, obligándoles a abandonar Irlanda. Esta vez los ska se dirigieron al sur, hacia Skaghane, y juraron no abandonarla nunca. Moldeados por la cruda adversidad, se habían convertido en una raza de guerreros aristocráticos que se consideraban en guerra con el resto del mundo. Consideraban subhumanos a todos los demás pueblos, y apenas superiores a los animales. Entre sí eran justos, moderados y razonables; con los demás eran desapasionadamente inmisericordes: esta filosofía se convirtió en su herramienta de supervivencia.

Su cultura era singular y diferente de las demás culturas europeas, en algunos aspectos sobria e incluso austera, en otros ricamente detallada. Cada persona era educada para ser potencialmente capaz de cualquier logro; nadie se consideraba tonto o inepto en cualquier habilidad concebible; como ska, su competencia universal se daba por sentada. Palabras como «artista» y «creatividad» eran desconocidas: cada hombre y mujer creaba hermosas obras artesanales sin considerar que esa actividad fuera inusitada.

En el campo de batalla, los ska eran temerarios en el sentido más cabal de la palabra, y por diversas razones. Un «plebeyo» sólo podía llegar a «caballero» mediante la destrucción de tres enemigos. Ningún ska podía sobrevivir al desprecio de sus camaradas; en tales circunstancias enfermaba y moría de desdén por sí mismo.

A pesar de la creencia en la igualdad básica, la sociedad ska era muy estratificada. El rey ska tenía el privilegio de nombrar a su sucesor, que habitualmente era su hijo mayor. Al cabo de un año el nuevo rey debía ser aprobado por una asamblea de la nobleza superior, y una vez más después de tres años de reinado.

La ley era razonable y esclarecedora según las pautas de la época. Los ska

nunca empleaban la tortura, y los esclavos eran tratados con la amabilidad tolerante aunque impersonal que se podría reservar para un animal de granja. Los revoltosos eran castigados con una azotaina poco severa, encierro a pan y agua, o la muerte súbita. Entre sí los ska eran abiertos, generosos y francos. Los duelos eran ilegales; la violación, el adulterio y las perversiones sexuales se consideraban aberraciones extravagantes y se mataba a los ofensores para mantener el bienestar general. Los ska se consideraban el único pueblo culto de la época; otros los veían como bandidos despiadados, ladrones y asesinos.

Aunque no tenían una religión organizada, reconocían un panteón de divinidades que representaban las fuerzas naturales.