

## LOS BUSCADORES

En el monasterio de Neroga un grito de alarma rompió la calma de aquella noche de otoño. Un monje llamaba a las armas.

—¡Ladrones! ¡Ladrones! ¡Cerrad las puertas! ¡Hay que atraparlos!

Fueron apareciendo más religiosos, con caras malhumoradas y aún dormidas. Portaban espadas cortas y velas encendidas y corrían de un lado a otro buscando a aquellos que se habían atrevido a entrar en el monasterio al amparo de la noche y que, según el monje de guardia, habían robado algo.

Seis figuras envueltas en capas negras atravesaron corriendo las galerías circundantes al claustro, cuya hierba estaba bañada por la luz de la luna llena. Huían siguiendo el camino que habían empleado para entrar, cuando, al ir a introducirse en un pasillo lateral, vieron que un grupo de monjes corría hacia ellos desde el fondo.

—¡Por ahí, rápido! —ordenó uno de los ladrones.

Perseguidos muy de cerca por los enfurecidos monjes, los seis fugitivos se introdujeron por un angosto pasillo que los obligaba a correr en fila. Aun así, se distanciaban de los monjes, menos veloces por sus sandalias y hábitos.

El pasillo giró en zigzag y finalmente desembocó en una amplia sala circular, apenas ocupada por unos pocos y desvencijados sillones.

—Ansp —habló uno—, ¿oyes el ruido del agua tras esa puerta? El río está ahí. Es una torre exterior.

El líder del grupo retiró el tablón que bloqueaba la puerta y la abrió.

—Apresurémonos.

Salieron al rellano superior de una escalera que bajaba por el muro exterior hasta otra puerta enclavada en el muro y situada un nivel más abajo, a solo un cuerpo y medio de la superficie del río. Los fugitivos bajaron los escalones hasta el rellano inferior y saltaron al agua, que les llegaba a la cintura. Se desplazaron a favor de la corriente.

—¡Que no se moje el plano de la cueva, Ansp! —avisó un compañero.

—Descuida —contestó el aludido, sujetando un pergamino en alto—; está a salvo. Avanzad.

Detrás, los monjes se concentraron en el rellano bajo, sin decidirse a saltar. Los fugitivos les llevaban ya una considerable ventaja y por el agua, con sus largos ropajes, sería difícil darles alcance. Se disponían a volver arriba cuando un hermano, vestido con el hábito azul del Consejo Monástico, asomó, furioso.

—¿Qué hacéis? ¡Han atacado al hermano bibliotecario y se llevan documentos sagrados! ¡Seguidlos!

Sin más dilación, quince monjes, armados con espadas, saltaron por fin al agua y, medio andando, medio nadando, se adentraron en la noche en pos de los fugitivos.

—¡No volváis sin los documentos robados, cueste lo que cueste! ¡Y dad su merecido a los ladrones!

\* \* \*

El Adaria se deslizaba perezoso entre una pared rocosa y la cada vez más alta orilla derecha. Los seis fugitivos avanzaban por sus aguas todo lo rápido que podían. Galdwynn miró atrás.

—Bueno, parece que los perdemos de vista. Con sus hábitos aún tienen más problemas que nosotros para desplazarse.

—Sí —coincidió Ansp—, pero a este paso no sé cómo saldremos a tierra firme: la orilla es inalcanzable.

Un poco más adelante, el río se ocultaba en el interior de la montaña por una gran abertura. Los perseguidores los superaban en número y en su grupo solo tres portaban espadas. Descartado, pues, el enfrentamiento, se introdujeron en la caverna, para quedar enseguida sumidos en una oscuridad total.

El nivel y fuerza del agua fueron en aumento, como también la angustia que los invadía. Avanzaban a tientas, chocando unos con otros, ensordecidos por el fragor que producía el rugiente caudal entre las angostas paredes de roca. Sumergidos hasta el

cuello, avanzaron así largo rato, y a cada paso que daban crecía la sensación de haberse metido en una trampa mortal.

En la negrura y el estruendo que los envolvía, no fueron capaces de advertir el brutal afluyente que, desde un lateral, los golpeó con violencia, haciéndoles perder pie y engulléndolos en las profundidades de la montaña.

\* \* \*

Quelbos perdió toda noción de tiempo y lugar. Jaleado por la rabiosa corriente, que los empujaba entre pulidas paredes, lisas como un vidrio, el flaco muchacho tuvo la sensación de que estaban siendo arrastrados muy lejos, y que aquella tortura de vapuleos y ahogos se prolongaba enormemente. En los breves instantes en los que conseguía sacar la cabeza del agua y respirar, le parecía oír las voces desesperadas de sus compañeros. Pero tal vez se trataba de su imaginación: él mismo apenas tenía tiempo para tomar aire, mucho menos para gritar.

La angustia le invadió. Estaba convencido de que iba a morir. El agua de aquel oscuro tobogán barrió las lágrimas de impotencia y de claudicación que asomaban a sus ojos mientras recordaba su hogar en Isandor. Su mesa, sus plumas y tintas, sus pergaminos, libros, mapas y legajos. ¿Por qué había tenido que renunciar a su apacible vida de escribiente? ¿Por qué diablos había tenido que llegarle *a él* aquella misteriosa carta? ¿Por qué? ¿Y por qué no había podido refrenar su maldita curiosidad y, simplemente, tirar esa carta? Ahora iba a morir, ahogado y olvidado en un río subterráneo. ¡Le estaba bien empleado! ¿Quién le mandaba dejarse tentar por esa misiva, por las historias de ese Olegar de Helm, a quien nunca había conocido, que insinuaba la existencia de un paraíso en la Tierra, de su ignorado guardián y, más aún, de un dios anterior al terrible Kalyrs?

—Aretsán —rezó, ya medio inconsciente—, si realmente existes, por favor ayúdanos a salir de esta.

Tragó una buena cantidad de agua, tosió, dio con la espalda contra la roca cuando la cueva trazó una curva, giró sobre sí mismo varias veces y continuó su carrera sin control,

llevado por la corriente, a oscuras, ignorando cuánto tiempo estaba durando aquel martirio, ni dónde se encontraba.

\* \* \*

El río desembocó en una chimenea vertical que se los tragó sin que pudiesen agarrarse a nada. La caída desde gran altura les produjo un nudo en el estómago. Uno tras otro se hundieron en las profundas aguas de un lago subterráneo.

Cuando Quelbos emergió, pudo apreciar la vasta inmensidad de aquella caverna, apenas iluminada por las primeras luces del alba que se colaban por una gran abertura lateral. Por ella desaparecía el río, más tranquilo aunque con más caudal, perdiéndose entre los árboles de una pradera.

—¡La salida...! ¡Lo hemos logrado!

Él y Galdwynn tuvieron que ayudar a Síndir, la hechicera, a mantenerse a flote, pues su túnica se le enredaba en los pies, dificultando sus movimientos.

Alcanzaron la orilla rocosa y se dejaron caer pesadamente sobre ella, palpando su dureza con una expresión a medio camino entre el alivio y la devoción.

El bigotudo Galdwynn se giró hacia su amigo Ansp, boqueando pero sonriente:

—¿Qué te parece, socio? —le dijo—. No era nuestra hora.

Ansp asintió.

—No era nuestra hora —respondió.

—¿Qué te parece —dijo el del bigote— si nos quedamos aquí a ver caer a los monjes?

Ansp sonrió levemente:

—Seguro que ellos no cometen el error de meterse en la cueva. Pero rodearán la montaña a caballo. Será mejor que nos movamos.

\* \* \*

Desfallecidos, pararon a descansar en lo alto de una pequeña colina, sobre la hierba aún cubierta de rocío. Desde allí se divisaba el gran lago subterráneo por el que habían

emergido y, lejos, entre la bruma matinal, la silueta del monasterio. El sol otoñal asomaba en el horizonte y ayudaría a secar sus ropas. Un cielo limpio de nubes contribuiría a ello.

—Ni rastro de los monjes —murmuró Ansp, resoplando—, al menos por ahora. Hemos conseguido algo de ventaja.

La pelirroja Arcris, tan exhausta y magullada como el resto, se encaró con él, enfurecida.

—Todo ha sido muy sencillo y normal para ti, ¿verdad, señor Inmune-a-todo?

La huida por la caverna, de hecho, había sido cualquier cosa salvo sencilla. Podían dar gracias de seguir con vida. Pero Ansp no le contestó: se estaba acostumbrando a sus provocaciones.

Ella prosiguió, también acostumbrada a los silencios del guerrero.

—Encontrar la biblioteca nos emocionó a todos, pero tú no te alteraste. Ni te alegraste. Oh, sí; el monje de la biblioteca casi se caga encima cuando le plantaste la daga en el cuello, eso tengo que reconocerlo: tu cara de perro es útil para interrogar a la gente. Pero cuando nos entregó el plano, tampoco te cambió la cara. Todo muy normal. Luego, cuando nos descubrió el monje de guardia, no te sobresaltaste. Y ahora, estamos a punto de morir ahogados y don Inmune simplemente opina que *hemos conseguido algo de ventaja*. Sí, para ti todo es muy sencillo, todo es poca cosa y si te partes el cráneo con una roca, poco importará; ya vendrá la tonta de Arcris a juntar los pedazos.

Ansp seguía ignorándola. Arcris bufó, con impaciencia.

—¿Al menos conservas el plano? —le preguntó.

El mercenario la miró con desgana.

—Sí, aún lo tengo —contestó.

—¿En qué estado?

El guerrero desplegó el documento y todos mostraron su asombro: permanecía intacto, sin que el agua hubiese afectado ni al pergamino ni a la tinta usada en él.

—¡Fantástico! —exclamó la hechicera Síndir, con admiración—. ¡Está entero!

—¡Igual que ocurrió con el Canto de Domork que encontré en Helm! —apuntó Quelbos, llevando su mano al bolsillo interior de su jubón en el que guardaba el singular documento.

—¡Algo lo protege! —aseveró la hechicera—. ¡Algún tipo de encantamiento!

—Tal vez —dijo Ansp, guardando el papel bajo su camisa—, quizás por ese motivo todavía existe; es posible que no hayan podido destruirlo.

Se estiró cuan largo era sobre su capa y cerró los ojos, con la cabeza apoyada en su brazo izquierdo, mientras su mano derecha descansaba sobre la empuñadura de la espada.

—Despertadme si veis aparecer a los monjes —dijo—. Voy a dormir un rato.

Arcris abrió la boca para protestar, pero se dijo que no valía la pena. Se alejó unos pasos y se sentó también, contemplando el trecho que habían recorrido y el otoñal y perezoso sol.

A cierta distancia, Quelbos la observaba con tímida adoración. Tampoco a él le acababa de agradar el seco y rudo Ansp, pero lo cierto era que, superado el casi fatal episodio de la cueva y sintiéndose algo avergonzado por haberse abandonado entonces a la desesperación, la incursión en el monasterio de Neroga le había parecido emocionante. ¡Muy emocionante! Y, lo más importante: había sido fructífera. ¡Habían encontrado una pista más de su búsqueda: el plano de la Cueva Subterránea! ¡Ya se sentía más cerca de encontrar a ese misterioso Domork, el guardián del paraíso terrenal llamado el Descanso, o al olvidado dios Aretsán! ¿Quién le iba a decir a él, el joven escribiente popular de Isandor, que iba a dejar su segura, apacible y profundamente aburrida vida para lanzarse a la aventura? ¡Y qué aventura! Primero, aquella misteriosa carta que había llegado a sus manos. Después, el descubrimiento del Canto de Domork en aquella casa destruida, en Helm, que los llevó a planear la entrada en el monasterio, donde habían dado con ese mágico documento que ahora guardaba Ansp... Todas estas experiencias bien podrían rivalizar con los relatos de gestas heroicas que atesoraba en su biblioteca personal, en Isandor. ¡Solo que esta era real! ¡Y él era el que la había iniciado! Se sentía íntimamente feliz. Él, que siempre había leído aquellas hazañas y leyendas deseando protagonizar alguna, algún día. ¡Y estaba sucediendo!

A decir verdad, le hubiese gustado poder enfrentarse a uno de los monjes en un verdadero duelo a espadas. Sentir lo que era una auténtica lucha. Observó, pendida de su cinto, su espada ligera, de empuñadura cruzada por dos cabezas de dragón de reflejos dorados, regalo de un tío suyo. Recordó una vez más sus palabras, el día que se la entregó:

—Llegará un día en que los hombres ya no lucharán entre ellos y las armas serán guardadas bajo llave. Pero mientras no llegue ese día, esta espada será tu protectora y amiga. Dedícale tiempo y conócela, cada día un poco más, y como ocurre con un amigo, cuanto más la conozcas, más sabrás lo que puedes esperar de ella y lo que nunca has de pedirle.

Le inició en su uso, y en su memoria guardaría para siempre con cariño las tardes que compartieron golpeando sus aceros. No fueron muchas, porque poco tiempo después su tío murió atravesado por la espada de otro hombre, algo demasiado habitual en aquel mundo tan falto de bondad y humanidad. Privado de maestro, Quelbos aprovechaba horas sueltas para practicar en solitario lo que su tío le pudo inculcar. Y no se autoengañaba con quiméricos sueños de fama como espadachín, pues no destacaba por ser fuerte ni rápido. Tan nervioso como delgado, a sus veintiún años se definía más como un filósofo y literato en ciernes, aunque de mente inquieta, su imaginación siempre ocupada con viajes, con aventuras, con emociones... y con aquella muchacha pelirroja, de ojos tan azules como el lago de Riada, de la que se enamoró en el mismo momento en que la vio, en el parador de Helm, cuando se plantó junto a la mesa que ocupaban él y los guerreros y les preguntó: «¿Qué deseáis?». Él, pudoroso, no contestó lo primero que le vino a la cabeza... Invasado por el rubor, simplemente pidió una cerveza.

Contempló al resto de integrantes del grupo, pensando en lo variopintos que eran: dos guerreros, un ladrón, una aprendiz de hechicera, una excamarera convertida en curandera... Sí, eran un grupo pintoresco. Poco que ver con los héroes distinguidos y gallardos de sus libros de caballeros. Seguramente la realidad de la vida aventurera era esa: itinerante, agreste, sometida a las inclemencias del tiempo, abundante en polvo, propicia a unir personas de cualquier tipo y condición, y de temperamentos a menudo discordantes...

Galdwynn despertó a Ansp con enérgico ademán.

—Despierta, socio. Los monjes están en la caverna y no tardarán en descubrir nuestro rastro.

Ansp se incorporó y, tras examinar la activa búsqueda que llevaban a cabo sus perseguidores, dijo simplemente:

—Nos vamos.

—Una gran decisión, digna de un jefe —dijo Arcris, más para ella misma que para los demás, aunque Quelbos la oyó y sonrió para sus adentros.

Descendieron por la ladera opuesta de la colina, siguiendo el curso del Adaria en dirección sur. Empezaban a tener hambre. Según informó Síndir, la hechicera, en un par de horas llegarían a Yndrakas, ciudad en la que se daban cita comerciantes y bandidos y en el que podrían comer y aprovisionarse.

El resto de la jornada transcurrió en un silencio solo alterado por una canción que Galdwynn silbaba, y a la que se unieron Arcris y Ertys, el ladrón.



La Taberna de Tedán era el mesón más popular de la bulliciosa Yndrakas. El tipo de local preferido por Ansp: grande, atestado de gente, ajetreado y lleno de humo. Ideal para pasar inadvertido, algo que el mercenario procuraba siempre, y todavía más desde que habían emprendido aquella búsqueda. Con la cabeza gacha, contempló la sala, con cabida para más de un centenar de personas. Hombres en su mayoría, por supuesto. Al fin y al cabo, estaban en Neroga, el epicentro de la religión de Kalyrs, y las mujeres quedaban al cargo de los hijos en sus casas, salvo, acaso, aquellas que ni tenían hijos, ni esposo, ni más planteamiento vital que ofrecer su cuerpo a los hombres a cambio de unas monedas. Contempló a algunas de ellas, preguntándose cuántas serían viudas de soldados caídos en las guerras con el Norte. Mujeres o amantes de algún compañero suyo de armas, tal vez.

Localizó, en una esquina de la barra, al que debía ser el propietario del establecimiento, el tal Tedán: calvo y delgado, permanecía en general ocioso, contemplando satisfecho el ir y venir de las doce muchachas que servían jarras sin descanso. Las chicas, aparte de aquel loco trajín, deslizándose entre las mesas, se zafaban como buenamente podían de los hombres que se tomaban demasiadas libertades con ellas, y que aspiraban a robar contactos carnales sin otro pago que el de la copa de vino.

En una mesa cercana, dos soldados se retaban a un pulso. Más allá, un hombre gordo se levantó de su silla en la barra para, tras gritar «¡Viva la guerra que acaba con los reyes!», caer redondo al suelo y empezar a roncar pesadamente. «Menudo imbécil —se dijo Ansp—; casi dan ganas de gritar “viva la guerra que acaban con los gordos que viven del cuento”...».

Aún más al fondo, un escuálido titiritero salió despedido a patadas por la puerta junto con sus marionetas. «Te equivocaste de espectáculo, amigo; aquí prefieren las muñecas a los muñecos».

Sí, sin duda, un buen lugar para ocultarse, tanto de la Orden como de la justicia en general.

—¿Os dais cuenta? —A su lado, Quelbos no podía disfrazar su entusiasmo—. ¡No era una patraña! ¡Por eso los monjes guardaban el secreto! ¡Este pergamino es la prueba! No pudieron destruirlo, igual que el agua del río no le ha afectado, y por eso lo ocultaron. ¡Estamos sobre la pista!

—Calma, chico —le recomendó el bigotudo Galdwynn—. No conviene llamar la atención.

Ansp volvió la vista hacia el mapa que Galdwynn tenía abierto sobre la mesa, y que entre los seis, sentados en círculo, procuraban proteger de miradas ajenas. En el centro del plano, la representación de una torre coincidía con el dibujo de un sinnúmero de cavernas subterráneas.

—¡Vaya, más cuevas! —protestó Arcris.

—Sí, pero tranquila: parece que el río no llega a ellas —señaló Galdwynn—. Aunque quizás nos convendría; el desierto de Montox puede ser un infierno, incluso tan cercanos al invierno. Habrá que llevar agua en abundancia.

Quelbos tiró a Ansp de la manga y señaló con la cabeza hacia la puerta. Ansp asintió, observando de reojo a los tres hombres con hábito que acababan de entrar, y cuyos sentidos intentaban acostumbrarse a aquella densa atmósfera.

—Galdwynn, quédate conmigo. Los demás, quitaos las capas y repartíos por el local. Llevaos vuestras jarras.

Observó a sus compañeros ejecutar la orden con nerviosismo y cierto atropello. A todas luces quedaban muy lejos de la efectividad y diligencia propias de un soldado. Habría que trabajar ese aspecto.

—Dos mujeres, un chico escribiente y un ladrón —gruñó—. ¿Qué te parece? Si me lo propongo, difícilmente consigo un batallón peor.

—Al menos, te reconocen como a su líder y te siguen.

—Salvo la pelirroja, Arcris. Vaya incordio de mujer.

—¿Qué ocurre, socio? —se burló el bigotudo, con una sonrisa—. ¿Te planteas hacerla callar a lo Xokram?

—Cállate —respondió el rudo mercenario, sin que por su tono de voz, plano en todo momento, pudiese saberse si el comentario le había enojado; pero su advertencia fue firme—: no tires por ahí.

Galdwynn rio por lo bajo, dando otro sorbo a su cerveza.

Ansp siguió a los monjes con la mirada. Estos se dirigieron a Tedán y le preguntaron algo. El tabernero asintió y señaló hacia ellos, para luego dudar al no ver las seis figuras vestidas con capas negras. Los tres monjes, a pesar de la incertidumbre de Tedán, se acercaron esquivando a los borrachos hasta la mesa de los dos guerreros. Uno, calvo y con una discreta barba gris, preguntó:

—¿Habéis visto a seis tipos ataviados con capas negras?

—¿Seis? Sí —contestó Galdwynn—, ellos nos invitaron a beber y se marcharon.

Ansp le golpeó en el tobillo con el pie. El monje de la barba los miró sin cambiar la expresión.

—¿De dónde habéis salido vosotros? —preguntó.

—Venimos del Norte, excelencias. Un camino largo y fatigoso. Y aquí nos encontráis —extendió los brazos, sonriente, señalando la amplia estancia—, disfrutando de un esperado descanso y de una revitalizante cerveza. ¿Gustan ustedes?

—El tabernero no recuerda haberos visto entrar.

Galdwynn se encogió de hombros.

—¡Pobre hombre! —dijo con pretendido aire de compasión—. La memoria ya no le funciona bien. Tendría que vender el mesón y retirarse. ¡Oye! Tal vez comprarlo sería una buena inversión para dos hombres como nosotros, amantes de la vida tranquila, el orden y la ley, ¿qué opinan sus excelencias?

El monje los miró detenidamente y esbozó un principio de sonrisa.

—Tal vez.

Se dio la vuelta y salió, seguido de sus dos acompañantes.

Ansp habló, sin quitar los ojos de la puerta:

—El cerco se cierra, amigo.

—El cerco se cierra, sí —asintió el del bigote.

Los demás volvieron a la mesa.

—¿Los habéis despistado? —preguntó Quelbos.

—No —contestó escuetamente Ansp, sin siquiera mirarle.

—Esperarán a que salgamos de la taberna todos juntos para prendernos —explicó Galdwynn.

—¿Nos van a seguir adonde sea? —preguntó, insistente, el muchacho.

—Los monjes son muy tenaces, recuerda que os lo avisé —habló ahora Ertys, el ladrón—. Solo por haber entrado en el monasterio ya nos hemos condenado —Ansp constató que Ertys hablaba sin aparente alteración, casi con desgana, como si saberse perseguido fuese algo tan natural para él como vestirse—. Y ese plano es algo gordo. Así que no pararán hasta recuperarlo. Ni aunque nos perdiéramos en el desierto del Continente Occidental nos los quitaríamos de encima. Y, además, pondrán a los gobernadores tras nuestra pista. Así que —sonrió, estirando en aquel rictus la fea cicatriz de su rostro—, si nos atrapan, nos ajusticiarán. En el bendito nombre de Kalyrs, claro.

—Un panorama muy alegre —dijo Quelbos.

—Bueno, no pasa nada —intervino Ansp—. Saldremos por la puerta trasera y les daremos esquinazo.

La pelirroja Arcris le sonrió, impaciente.

—Ansp...

—¿Qué quieres?

—No hay puerta trasera.

El guerrero le devolvió una mirada sorprendida e interrogante. Luego miró a Galdwynn. Este se disculpó:

—No me di cuenta, socio. Ni me lo planteé. Es el primer mesón que encuentro que no tiene más que una puerta.

Ansp echó una mirada en dirección a la entrada.

—De acuerdo. Saldremos en pequeños grupos. El monje nos vio a Galdwynn y a mí, por lo que seremos los últimos en salir. Ertys, ¿conoces estas calles?

El ladrón negó con la cabeza.

—Yo sí —anunció la hechicera.

—Bien, Síndir. Tú y Quelbos saldréis los primeros. Las calles deben de estar llenas de monjes y espías, así que actuad como si salieseis de pasarlo bien. Y dirigíos a las afueras de la parte sur. Después saldréis Ertys y Arcris. Galdwynn y yo nos encontraremos con vosotros junto al camino del sur dentro de media hora. Síndir, te confío el mapa. No quiero que me cojan con él, y vosotros dos tenéis más posibilidades de salir con éxito que los demás.

Quelbos tomó su capa en las manos, la plegó y la escondió en una bolsa de cuero que se colocó bajo el brazo.

—¿De dónde has sacado esa bolsa? —le preguntó Ansp con curiosidad.

—Se la he birlado a un borracho que no la necesitaba. Así puedo esconder la capa. Llama mucho la atención que vayamos todos con capas iguales.

Ertys, el ladrón, sonrió: el ratón de biblioteca se las daba de pequeño ladrón. Pero que fuese con cuidado. No era tan fácil hacerse con lo ajeno. Él lo sabía bien...

—Bien apuntado, chico —asintió Ansp, y miró a los demás—. Os aconsejo que hagáis lo mismo con las vuestras; los monjes tendrán la consigna de interrogar a quien vista una capa negra. Nos hacen muy reconocibles —hizo un gesto a la hechicera—. Va, moveos; cuanto más nos demoremos, peor para nosotros.

—A esta ronda invitamos nosotros —les dijo Galdwynn con una sonrisa.

Quelbos y Síndir salieron del mesón cogiéndose del brazo y cruzando sonrisas, como si fueran dos amantes casuales. Arcris vigiló sus pasos desde una ventana.

—Se han metido sin novedad por una calle estrecha. Ahora nos toca a nosotros, Ertys.

Aprovechando que tres viajeros más abandonaban el local, salieron ella y el ladrón, este último cargando un fardo con las capas de algunos de ellos. Cerraron la puerta con una tranquilidad solo aparente y se internaron por la misma calle que Quelbos y Síndir. Dentro quedaron los dos guerreros.

—Nos toca a nosotros —dijo Galdwynn.

—Espera, les daremos algo de tiempo.

—¿Otra cerveza?

—No tanto tiempo.

—Puedo ser muy rápido...

Ansp quedó en silencio, apoyado su brazo en la mesa. Tenía la seguridad de que estaba todo perdido. Por ello, ¿para qué apresurarse?

—Niña —detuvo a una de las camareras, sin subir el tono de voz—; dos cervezas. Jarras grandes.

—Enseguida —respondió ella.

—Ahora te reconozco, socio —asintió Galdwynn—. Si hoy se acaba el camino, que nos pille con el buche lleno.

Ansp clavó sus ojos oscuros y profundos en los de su amigo, tan verdes, tan vivos, tan opuestos a los suyos.

—Si por uno de esos errores del destino esquivamos a los monjes, sabes lo que viene después, ¿verdad?

—Sí. La ruta más directa y peligrosa, o un rodeo que nos puede llevar dos días y que los otros no entenderán. Ni creo que lo acepten.

—Tendrán que hacerlo. No voy a entrar en Xokram.

—Lo entiendo.

—Ni atado entraría allí.

—Lo entiendo.

—Ni disfrazado de fulana.

—No tienes que explicarme nada, socio. Lo entiendo. Y ya que hablamos de Xokram, te apuesto medio real de plata a que esos monjes vendrán acompañados de unos cuantos soldados de Gunktark.

—Yo no apuesto nunca —gruñó Ansp.

La camarera dejó las cervezas sobre la mesa. Los dos mercenarios hicieron chocar las jarras. Galdwynn sonrió.

—Por nuestro amigo Gunktark.

—Eres un cabrón.

—Alguien tiene que serlo —hizo una mueca burlona el bigotudo—. Y mientras no encontremos a Aretsán, seguiremos aplicando las doctrinas de Kalyrs, ¿no? —alzó de nuevo su jarra—. ¡Por el valor, la fuerza y la fe!

—Eres más que un puto cabrón.

—Calma, compañero; solo bromeo.

—Por eso, precisamente. El tiempo de las bromas se acabó. Ahora somos buena gente.

—Te repito que era broma. Yo también estoy ansioso por encontrar a ese Domork.

—Por primera vez en mucho tiempo tengo fe en algo, Galdwynn. Es como si el destino hubiera puesto a ese *copialetras* en nuestro camino para darnos una oportunidad que creo que ni merecemos.

—Faltará ver si, después de tanto tiempo creyendo en Kalyrs, ese tal Domork se digna abrirnos las puertas de su paraíso.

—Sabes que no lo digo por eso.

—Ya. Puedes cambiar tus creencias, pero no tu pasado.

Ansp se encogió ligeramente de hombros y profirió algo parecido a un gruñido. Apuró su cerveza de un trago. Luego se levantó, se cubrió los hombros con la capa y dejó algunas monedas sobre la mesa.

—Ten tu espada a punto. Nos esperan.

—Sí. Y ya les hemos hecho esperar demasiado.

Salieron.

\* \* \*

Quelbos y Síndir llegaron al punto de encuentro y hallaron a Arcris y Ertys. Quedaban por llegar aún Ansp y Galdwynn. Aguardaron. Pero conforme pasaban los minutos sin que aparecieran, la inquietud iba creciendo.

—Se habrán encontrado con los monjes —dijo Síndir.

—Sí, y habrán sido apresados, o no se entiende que tarden tanto —opinó Arcris.

Nadie más habló, pero temían que la pelirroja estuviera en lo cierto. Y aunque tenían el mapa y una idea clara de la ruta a seguir, se resistían a dejar a sus compañeros en la estacada. Aparte de que continuar sin los dos guerreros se les antojaba muy arriesgado. Ellos eran su mejor escolta.

—Vaya inútil, ese Galdwynn —gruño la pelirroja—. Nos metió en una ratonera.

—Ya es suficiente, Arcris —le cortó la hechicera—: todos cometemos errores.

—Cierto. Así que espero que los que quedamos no cometamos nunca ninguno tan comprometedor. Como, por ejemplo, quedarnos aquí, esperando que también nos vengan a buscar los monjes.

La hechicera la miró con sentimientos encontrados. La deslenguada excamarera tenía razón: parecía como si algunos lugareños se estuvieran fijando en ellos de modo insistente, como vigilándolos. Si los monjes se enteraban de que cuatro forasteros de aspecto desorientado esperaban en la salida sur del pueblo, sospecharían que se trataba de los ladrones que andaban buscando.

Ertys bufó, impaciente.

—No estoy dispuesto a caer en manos de esos fanáticos llevando Síndir el plano — argumentó.

Quelbos y Síndir dudaron en un principio, pero la pelirroja y el ladrón los convencieron del peligro que corrían prolongando la espera. Emprendieron la marcha.

Tal vez la decisión de partir era la más sensata, pero el flaco escribiente no pudo evitar sentirse como un traidor hacia los dos desaparecidos. No podía considerarlos amigos suyos, pues poco sabía de su pasado, si acaso que ambos eran de Lunsatar y que habían tomado parte en numerosas batallas y escaramuzas, a menudo como mercenarios. Pero, aun así, ¿debía prevalecer la prudencia sobre el compañerismo? ¿Era correcto dejarlos atrás, sin intentar saber lo ocurrido y, más aún, ayudarlos? ¿Era esa una forma de obrar que Aretsán perdonaría, o al menos entendería? Precisamente, los guerreros eran, cada uno a su manera, dos absolutos convencidos de la existencia del buen dios y firmes impulsores de su búsqueda. El bigotudo Galdwynn, de hecho, no perdía ocasión de pregonar la existencia de Aretsán allá por donde pasaban, desplegando esa simpatía y locuacidad que le caracterizaban. ¿Cómo era posible que sus ojos brillaran con aquella intensidad al hablar de un dios del que poco o casi nada sabían? Tal vez porque *quería* creer, porque aquella posibilidad era mucho mejor que la gris realidad. Por lo que había podido entender, superada la treintena, el gran temor del guerrero era, falto de recursos, seguir retando a la muerte como *peón de la guerra* en absurdas y sangrientas batallas. Quería retirarse. Y el Descanso prometía ser la solución a todo. Algo parecido



debía sentir el parco en palabras Ansp. Sus ojos, oscuros y enigmáticos, eran en general inexpressivos, inescrutables, y su silencio hacía intuir un pasado abundante en amargas experiencias. Pero esos mismos ojos brillaron el día en que Quelbos les habló a ambos sobre Aretsán, en el parador de Helm: literalmente se transformó, y secundó la propuesta de Quelbos de lanzarse a la búsqueda, uniéndoseles Galdwynn —el único al que Ansp consideraba un amigo, y el único que hubiese podido contar el misterioso y oscuro pasado de su compañero—, y también Síndir, esa morena de ojos tristes que había asistido expectante a la charla de los tres desde la mesa de al lado. Un tipo curioso, Ansp. Cerrado, distante, callado, pero a la vez firme como una roca, calculador, inalterable. Ese convencimiento, esa determinación, a la que se unía su actitud siempre firme y decidida, lo convirtieron de forma natural en el líder del grupo. Pero ¿y ahora qué? El líder había desaparecido...

Durante un primer trecho, con las casas empequeñeciéndose en la distancia, esperó ver a los guerreros, o bien a los monjes, correr hacia ellos. Pero, finalmente, Yndrakas se ocultó sin novedad tras el horizonte. Pese a todo, algo en su interior le decía que volvería a ver a sus compañeros.

\* \* \*

Caía la noche en las casi yermas montañas de Neroga. Hacía ya horas que los cuatro viajeros no oían las aguas del río a sus espaldas. El relente del crepúsculo los obligó a cubrirse con las capas. No seguían un camino que mereciera ser considerado como tal, pero el terreno, cubierto hasta donde alcanzaba la vista de un manto ralo de musgo y líquen, dibujaba una línea desgastada que se perdía en el horizonte a modo de senda.

Quelbos recordó uno de aquellos consejos de viajero con los que Galdwynn tanto se prodigaba: «No camines de noche, si puedes evitarlo; es la forma más fácil de romperte un pie». Así, decidieron parar y pernoctar en la falda de una de las montañas que vigilaban lo que, en breve, se convertiría en desfiladero. No encontraron nada con lo que encender un fuego. La noche sería fría.

Se sentaron en silencio y se arrebujaron en sus capas. Deberían haberse arrimado unos a otros para darse calor mutuamente, pero Quelbos, al menos, no se sentía con ganas de estrechar lazos: habían dejado a sus compañeros en la estacada. Y nadie decía nada al respecto. El egoísmo y el miedo habían prevalecido sobre la unión y el compañerismo.

Abrieron sus bolsas de viaje y extrajeron algunas provisiones para mitigar el hambre que la inesperada irrupción de los monjes en la taberna de Tedán había impedido aplacar en Yndrakas. Comieron en silencio, echando de menos las divertidas historias de Galdwynn, tan locas como increíbles, y en las que curiosamente siempre aparecía él, desempeñando un papel clave para un feliz desenlace.

El muchacho, con la boca llena, quiso decir algo en voz alta, pero estuvo a punto de atragantarse. Por fin tragó, y dijo:

—He pensado que deberíamos dar un nombre al grupo.

Quelbos percibió la parca acogida de su propuesta. Le miraban los tres como si les estuviera pidiendo dinero.

—¿Por qué? —preguntó escuetamente Ertys.

—Pues... porque todos los aventureros de los libros tienen uno con el que se dan a conocer.

—Yo no quiero darme a conocer —gruñó el otro por toda respuesta.

Arcris sonrió con malicia al ladrón.

—Pero Ertys, tú no perteneces del todo al grupo...

El ladrón se mordió la lengua y guardó silencio. Cierto: Ertys de Vadea no era propiamente un miembro del grupo. Él había abierto la puerta del monasterio. Y muchas otras, anteriormente. En su pueblo natal nadie le conocía un oficio, y siendo un muchacho con frecuencia aparecía implicado en robos y altercados. Su amor por lo ajeno solo se veía superado por su atracción por el riesgo y por demostrarse a sí mismo que siempre era capaz de mejorar su técnica y sus habilidades. La satisfacción que le invadía cuando lograba un buen botín inadvertidamente y sin despertar sospecha alguna, al poco era superada por la necesidad de más: una dificultad mayor, un botín mejor. En definitiva, en él se conjugaban el impulso de robar y el arte de hacerlo. Ese

afán insaciable y el convencimiento de que tanto tentar a la suerte supondría acabar en manos de la autoridad local, le empujaron a adoptar la itinerancia y el sigilo como forma de vivir. A sí mismo se veía, con orgullo, como el mejor ladrón que pudiera haber. O casi el mejor: otro ladrón, al que había intentado robar, le había dejado como recuerdo imperecedero aquella fea cicatriz que se dibujaba ostentosamente desde su oreja derecha hasta la comisura de los labios. Aquella cuchillada no le mató de milagro, pero le desfiguró la cara y transformó su carácter, volviéndolo agrio y rencoroso. Ertys juró vengarse y acabar con su vida. La cuestión era cómo encontrar a su agresor. Sin pista alguna sobre su paradero, y deduciendo que sería un personaje tan errante como él mismo, tendría que buscarlo por todo el continente. Por ello, aunque se había unido a aquellos cinco locos que buscaban el Descanso, ya les anunció que su interés no era tanto encontrar pistas de un dios olvidado como del ladrón objeto de su odio. Iban a andar mucho antes de encontrar a Domork, y algún día tropezaría de nuevo con su enemigo. Sabía que en el grupo no despertaba confianza y mucho menos simpatías. Pero, sin duda, sus habilidades eran interesantes; el día que Ertys se acercó a ellos, le entregó a Ansp la bolsa de monedas que el guerrero ni se había percatado que le había sustraído. «He oído que vais en busca de una leyenda olvidada y sacrílega —le dijo—; os irá bien contar con un “conseguidor” de cosas». Nadie rehusó el ofrecimiento. Desde entonces, iba con ellos. Pero no era uno de ellos, como bien se había encargado de recordar la pelirroja.

Síndir, más condescendiente que sus compañeros, preguntó a Quelbos:

—¿Qué nombre habías pensado?

—Bueno, teniendo en cuenta que andamos buscando las piezas de una leyenda por reconstruir, había pensado que «los Buscadores» estaría bien. ¿Qué os parece?

—Mmm, me gusta —opinó Síndir.

—Por mi parte haz lo que quieras —gruñó Ertys—: no soy del grupo.

Arcris, más directa, miró a Quelbos con sus penetrantes ojos azules.

—Bien, maestro de las letras —le dijo—, ahora que ya nos has bautizado, algo que nos hace sentir enormemente distinguidos y por lo que te damos las gracias, lo siguiente

es que sustituyas a Ansp como jefe de este grupo de... buscadores, ¿verdad? Porque estamos desamparados y eres el único con espada...

Síndir saltó, indignada.

—¿Qué te pasa, Arcris? ¿Tienes que estar siempre incordiando y provocando?

—¿Y a ti quién te ha dicho nada? Métete en tus asuntos.

—Son mis asuntos. Y por otro lado, ¿por qué no puede ser nuestro jefe a partir de ahora? Al fin y al cabo, él fue quien inició esta búsqueda, y el que nos reunió. Yo voto a su favor.

Quelbos negó con la cabeza.

—¡Yo no quiero ser el jefe de nadie! No tengo ningún interés ni creo ser adecuado para serlo. ¿No podemos continuar el camino sin tener que seguir a alguien? ¿En paz? ¿Como amigos?

—No corras tanto —le cortó Arcris de nuevo—, que yo apenas os conozco. Desde luego han sido dos semanas muy intensas, pero de ahí a concluir que seamos amigos... dejémoslo en compañeros de viaje.

—Bien... compañeros de viaje, pues. Y me queda claro que no tienes ningún interés en que lleguemos a ser amigos —la acusó el muchacho de Mynirgán—. ¿Es así, Arcris? —insistió, al ver que la muchacha no respondía.

Fue Síndir la que habló entonces.

—Me parece absurdo discutir por estas tonterías. Yo me consideraré perteneciente al grupo, se llame como se llame, y seguiré a los demás adonde sea, y si alguien no está de acuerdo con lo que decida la mayoría, tiene derecho a hacer lo que le plazca, sea dar media vuelta o tomar un camino diferente. Pero Arcris —la pelirroja le miró con desdén—, será más fácil si todos colaboramos, sobre todo porque nos persiguen docenas de enfurecidos monjes. Tenemos un mapa. No necesitamos ningún jefe, por ahora. Ni tampoco discusiones. Seguiremos adelante, adonde nos guíe el mapa, por el camino más directo, y así haremos el viaje lo más rápido y breve posible y podremos decidir qué hacer después. Sin tensiones. Sin discusiones.

Arcris mantuvo silencio, para luego encogerse de hombros.

—Sea pues —cedió—, seremos los Buscadores. Pero no me consideréis amiga hasta conocerme realmente.

\* \* \*

A los dos días, cuando ya escaseaban las provisiones, avistaron las murallas de Xokram, la fortificada capital de Neroga, sede del gobernador provincial, Sehremán Gunktark.

—Aquí no creo que entren los monjes —opinó Ertys.

—¿Por qué no? —se sorprendió Arcris.

—Por La Caza —se limitó a decir el ladrón.

—¿La Caza?

A Quelbos le extrañó que la joven de Laerdán desconociera aquella práctica, tan perversa y singular que, junto con el monasterio de la Orden de Kalyrs, hacía de Neroga la provincia más conocida y temida de todo Kalyren, así que le explicó:

—En Xokram, de forma frecuente, el gobernador Gunktark ordena cerrar las puertas de la muralla exterior y da comienzo La Caza, periodo de dos o tres semanas que permite que cualquiera mate a cuantas personas desee sin ser apresado por la soldadesca.

—¿Qué? —saltó Arcris—. ¿Permite que se maten unos a otros libremente? ¿Por qué, solo por divertirse?

—En parte para divertirse, en parte para «limpiar» la ciudad de todo individuo no deseado: indigentes, ladrones, timadores, borrachos, alborotadores... Por ese motivo tampoco hay demasiados comerciantes en Xokram. Los propietarios de almacenes, tabernas o establos son antiguos soldados de algún ejército o bien experimentados luchadores sureños que guardan bajo la barra espadas y garrotes en previsión del principio de una nueva Caza.

—Nosotros... ¿Es época de Caza? —preguntó Arcris, visiblemente preocupada.

—No se puede saber. No se lleva a cabo en una fecha concreta, porque habría centenares de personas que huirían el día antes para volver después de terminada La

Caza, con lo cual no serviría de nada. Una vez se dio el caso de organizar una Caza de tres semanas tras solo cinco días de acabada la anterior, también de tres semanas.

Su compañera no salía de su asombro.

—¿Y tenemos que entrar ahí?

—Es el camino más directo hacia la cueva —dijo Síndir.

—Y necesitamos comida y armas —añadió escuetamente Ertys.

Cierto: sin Ansp ni Galdwynn, los únicos que sabían cazar, no tenían más opción que comprar víveres. Y, por otro lado, no podían contar únicamente con la espada de Quelbos para defenderse de los monjes.

—No nos entretendremos —la intentó tranquilizar Quelbos.

Arcris aprovechó el trecho que quedaba hasta la ciudad para rogar que no se cerrasen las puertas con ellos dentro. Sus pies hallaron entonces lo que era un auténtico camino, adecuado para el tránsito de personas, jinetes y carretas.

—Cuentan por ahí —continuó explicando Quelbos— que Sehremán Gunktark es tan devoto y ensalzador de Kalyrs como el más exaltado de los monjes. Aparte de su religiosidad, es también un destacado guerrero, feroz y brutal. Y dicen que también es un desalmado.

—De alguien capaz de concebir algo como La Caza no esperaríamos otra cosa... —terció Síndir.

—Por lo que cuentan, su desprecio hacia las mujeres es tal, que solo las considera necesarias para la procreación.

—Eso no es exclusivo de Gunktark —gruñó Arcris—, lo piensan todos los hombres.

—No todos —corrigió Quelbos, sintiéndose insultado.

—Casi todos. En Laerdán no oyes otra cosa de los imbéciles que entran en las tabernas. Kalyrs está con los valientes y fuertes, las mujeres somos débiles y nuestras almas impuras... Cuando muramos, con suerte, y si hemos servido bien a los hombres, Kalyrs será benevolente y nos acogerá en su reino para seguir sirviendo a los hombres. Vaya mierda —gruñó—; creo que no hay mayor maldición que nacer mujer.

—También lo cree Gunktark. Hasta el punto de que, con sus propias manos, asesinó a su mujer por haberle dado solo hijas.

—¡Eso no puede ser verdad!

—Es lo que cuentan. Él esperaba tener muchos hijos varones, futuros soldados. Y el destino jugó en contra. Tuvo tres hijas. La primera murió misteriosamente, aunque todo apuntaba al propio gobernador. De las siguientes muertes no se discute nada, porque fue Gunktark mismo quien mató, primero a las recién nacidas, gemelas, luego a la madre, su mujer. Alardeó de ello ante soldados y ciudadanos, y el monasterio cerró los ojos ante los crímenes.

—¿Qué clase de persona mata a sus propias hijas? —seguía escandalizada la pelirroja.

—Un loco —respondió Síndir con amargura—. Solo un enfermo atenta contra su propia sangre o contra aquellos a quienes ama. Tal vez porque no los ama realmente. Ni siquiera los animales matan a sus crías. Es algo contrario a la lógica y a lo natural. Solo el hombre es capaz de tanta maldad.

\* \* \*

—¿En verdad te resulta tan extraño y difícil de entender? —Sehremán Gunktark llenó la copa del monje de hábito azul, luego la suya y, dejando la ornamentada jarra sobre la mesa, caminó hasta la ventana que se abría sobre la ciudad—. A mí me resulta extraño que precisamente un monje, y no un monje cualquiera, sino un miembro del Consejo Monástico, no entienda el concepto de La Caza.

—Entiendo el concepto, gobernador —le corrigió el monje—. Pero que lo comprenda no implica que lo vea justificable.

—¿No te lo parece? —sonrió Gunktark, girándose hacia el religioso.

—No tiene justificación ir más allá de lo que nuestro dios nos exige. Kalyrs nos muestra que el valor, el arrojo, la fuerza, la ambición y la lucha son valores por los que el hombre ganará un lugar en su reino. Por el contrario, la compasión lleva a la perdición del alma, porque implica la aceptación de la debilidad de otros y, con la comprensión y aceptación de esa debilidad, hace también débil a quien siente esa compasión.

—No puedo estar más de acuerdo.

—Estamos de acuerdo en esa premisa de la fuerza del espíritu como base de nuestra existencia y de nuestra fe. Pero tú vas más allá. Defiendes con orgullo una competitividad entre ambiciosos, entre los fuertes. Aunque Kalyrs pudiera premiar por su arrojo a diez fuertes guerreros, tú les dices «luchad entre vosotros, porque me interesa que sobreviva solo el más fuerte».

—Y por eso crees que me excedo, que supero lo exigido por Kalyrs.

—Así es. Adelantas la marcha al otro mundo de muchos guerreros que todavía podrían servir a Kalyrs contra los herejes separatistas del norte.

—Pero, a cambio, os consigo soldados que valen cada uno de ellos por cinco.

—El coste es cuestionable.

—No en mi opinión. Y soy quien paga sus sueldos.

El monje inclinó la cabeza en una muestra de reconocimiento.

—No es mi deseo incomodarte, gobernador. Es una simple conversación. Nadie, y menos aún el Consejo Monástico, discute tu gestión, que por otra parte es, en todos los aspectos, excelente. Solo expreso mi opinión, y únicamente porque me has dado la ocasión de hacerlo al preguntarme sobre cómo he encontrado mi ciudad natal a mi llegada hoy.

Sehremán Gunktark sonrió, mostrando los dientes.

—Por supuesto que nadie discute mi gestión, hermano Xaspíos. Y menos en mi casa. Y si evitan cuestionarla no es por mi gestión, ni por mi devoción a Kalyrs, sino porque mis soldados son los que el propio superior Alwinus Wéyslidur quiere tener cuidando las puertas del monasterio, y los que sin duda vienes a solicitar para la inminente invasión de los karnatos.

—Ciertamente.

—Dime, ¿te gusta mi vino?

—Es exquisito —Xaspíos alzó la copa, abundando en su reconocimiento a aquel magnífico caldo.

—De las mejores cosechas de Abastán de los últimos años. Casi puedo notar el aire de la escarpada montaña en la que estas vides entregan lo mejor de sí mismas en los cálidos veranos, tras haber sobrevivido al gélido invierno. Esa uva es como mis soldados:



inigualables, inmejorables, porque las que no daban la talla, simplemente han muerto, por débiles. Contentarse o conformarse no es para mí. Yo aspiro siempre a lo mejor. Y si no es alcanzable... prefiero la muerte.

\* \* \*

Mientras los Buscadores debatían sobre las terribles historias atribuidas al gobernador Sehremán Gunktark, y estando aún a una distancia notable de las puertas principales, un terrible espectáculo los clavó literalmente en el suelo. Ante sus atónitos ojos se elevaban, a ambos lados del camino, montículos formados por los putrefactos y mutilados cuerpos de los «cazados» en Xokram. El hedor a descomposición llegaba a ellos y los envolvía. No había viento que lo alejara.

La mano derecha de Síndir dibujó sobre su pecho el omnidón, un veloz gesto, a menudo instintivo, que trazaba una línea de ida y vuelta desde el pecho izquierdo al derecho y de nuevo al izquierdo, y con el que los habitantes de los Tres Continentes se encomendaban a sus difuntos para alejar los malos espíritus, peligros, amenazas e infortunios.

—¡Por lo sagrado y eterno! ¡Ni siquiera entierran los cuerpos! ¡Ni los queman! ¿Qué clase de personas viven en esta ciudad?

Quelbos no reprimió un gesto de repugnancia.

—Ha habido una Caza hace poco. No sé cómo hay gente que se arriesga a entrar en este maldito lugar.

—Es gente que, como nosotros, pasa por aquí al no haber otro sitio de aprovisionamiento en los alrededores —repuso Ertys, exhibiendo una maliciosa mueca en los labios en dirección a Arcris.

—Tengo el presentimiento de que, si entramos ahí, no saldremos con vida —confesó la muchacha.

Quelbos la miró con una sonrisa. Arcris también se asustaba. También era humana, aunque su actitud fuese siempre retadora, altiva o despreciadora.

Nadie más habló, pues el podrido ambiente invadía sus vías respiratorias. Desfilaron entre dos muros de restos humanos bajo la curiosa mirada de las aves carroñeras posadas en lo alto. Parecían analizarlos como a un futuro almuerzo, mientras con sus afilados picos escarbaban las tumefactas carnes hundidas entre las quebradas costillas de las víctimas más recientes y vaciaban cuencas oculares. Quelbos vio en aquel repugnante paisaje el fatal aviso de los habitantes de Xokram: «Vosotros podéis ser nuestros próximos huéspedes, contemplad vuestro futuro hogar». Deseó que Ansp y Galdwynn hubieran estado con ellos.

Por fin dejaron atrás los cadáveres y entraron en Xokram. Se respiraba serenidad en el aire. Quelbos supuso que ello era debido a haberse acabado La Caza no hacía mucho, a lo sumo tres o cuatro días atrás. La avenida principal era amplia y estaba relativamente vacía. El muchacho de Mynirgán no esperaba ver mujeres en aquel lugar, pero pronto se percató de que las había, aunque distasen mucho de ser mozas delicadas: fuertes y ostentosamente armadas, ninguna de ellas caminaba sin un mandoble sujeto en un costado, una serie de dagas alrededor de la cintura o algún garrote en la mano. Mientras recorrían las calles, le parecía notar las miradas de los habitantes puestas sobre ellos con hostilidad, aunque tal vez solo fuese una impresión y los transeúntes los ignoraran por completo. En la plaza central hallaron una tienda de alimentos junto a lo que debía ser un cuartel de los soldados de Sehremán Gunktark. Se acercaron al establecimiento, que tenía la puerta abierta. Quelbos se giró hacia sus compañeros.

—Síndir, acompáñame —dijo—. Los demás, esperad aquí.

—¡Ni hablar! —protestó Arcris, introduciéndose en la tienda—. Nada de separarnos mientras estemos en esta ciudad.

Quelbos suspiró profundamente: quizás tenía razón. Entraron todos.

El vendedor no tenía el aspecto rudo y temible de los lugareños. Todo lo contrario: de corta estatura, ojos pequeños y aire enclenque, les salió al paso con una leve inclinación de espalda.

—Los señores dirán...

Quelbos pidió distintos productos, que el hombrecillo pareció anotar mentalmente hasta que el joven cliente acabó la enumeración, momento en el que el vendedor se

dirigió raudo aquí y allá, escogiendo y apartando los distintos artículos. Arcris lo examinó con detenimiento.

—No parece de aquí —le dijo a Quelbos en voz baja.

—No, pero tampoco tiene aspecto de haberse instalado hace poco. ¡Perdone, señor! —le dijo al vendedor—. ¿Ha tenido lugar La Caza hace poco? A juzgar por lo tranquilo de las calles y los... bueno, los caídos del exterior...

—En efecto, sí, acabó hace dos días. Esta vez duró casi cuatro semanas.

—¡Cuatro semanas! —repitió asombrado Quelbos. Luego examinó la habitación—. Pues tu tienda no parece haber sufrido demasiado.

—No, je, je. Es la ventaja de estar instalado junto a los soldados. Yo les proveo de comida y ellos me protegen. Entre nosotros, son unos cerdos, con un hambre insaciable, pero cuando acaba La Caza soy el primero en abrir la tienda en toda la ciudad, y eso se nota en las ventas, ji, ji.

Ertys se dirigió a él:

—Muy listo, amigo, muy listo. ¿Vendes armas, aparte de comida?

—No, solo comida, pero si seguís por la Calle Grande veréis una armería donde encontraréis de todo.

—Gracias.

En aquel mismo instante entraron en el local dos corpulentos soldados. El vendedor los recibió con ampulosos gestos de servilismo y prontas reverencias.

—Oh, mis amigos, ¡cuánto bueno! ¿Qué se ofrece?

—Danos un barril de vino. ¡Pero no lo riegues! Que tenga solo vino, aprendiz de jardinero.

—Un barril, perfectamente. —El hombrecillo desapareció por una puerta.

Los Buscadores, que aún no habían recibido lo que pidieron, esperaron con paciencia, conscientes de los privilegios que aquellos rudos hombres disfrutaban. Uno de los soldados se fijó en Arcris y masculló al oído de su compañero algo inaudible para los demás. Este miró a la muchacha con una sonrisa lasciva. Quelbos intuyó los problemas. Quiso llevar su mano a la empuñadura de la espada. Estar preparado para lo que pudiese suceder. Pero el temor a que ese movimiento fuese percibido por los soldados le

bloqueó. Una vez más, echó de menos a Ansp y a Galdwynn. El primer soldado dio un paso hacia Arcris. Pero entonces apareció el vendedor con el vino. El hombretón olvidó a la muchacha para agarrar el barril y acto seguido salió de la tienda con su compañero. Quelbos respiró tranquilo. El vendedor les tendió dos bolsas con los pedidos y se cobró su dinero.

Los cuatro compañeros salieron. Afortunadamente, los soldados habían desaparecido; seguramente ya estaban emborrachándose en el cuartel. El grupo tomó de nuevo por la Calle Grande. Arcris estaba furiosa.

—Si ese puerco me llega a tocar un pelo, le abro la cabeza como un melón.

—Deberías ser más generosa hacia hombres que, como ellos, solo procuran nuestra salvaguardia... —se burló Ertys, de nuevo tensando la fea cicatriz de su rostro en una sonrisa socarrona.

—Puedo añadir tu cabeza a la lista, no me tienes —le amenazó la muchacha con el rostro encendido, para luego relajar el gesto y añadir, sibilina—: Aunque en tu caso, entera o rota, mucha diferencia no habrá, ¿verdad, cara cortada?

El ladrón contuvo un bufido por toda respuesta.

Quelbos contempló detenidamente a su compañera. Una vez más, sus suaves rasgos, sus hermosos ojos, su roja melena y sus bellas formas habían actuado como un imán para los instintos más viscerales y menos disimulados. Por un momento, el muchacho vio sentido a un dicho que, en general, le parecía absurdo: «la suerte de la fea, la guapa la desea». En un mundo en el que la mujer tendía a ser vista como una existencia al servicio del hombre, seguramente en más de una ocasión Arcris habría deseado ocultar su aspecto, pasar desapercibida. Y quizás a eso se debiera su carácter difícil y actitud impaciente, su mirada dura y su lengua desatada, un arisco e inflamable temperamento forjado a modo de armadura en su trabajo como camarera, allá en el parador de Helm, lidiando con soldados pendencieros, mercaderes de corazones vacíos y monederos llenos y, en general, con toda suerte de borrachos babosos y manilargos. Aunque lo cierto es que, en general, la muchacha de Laerdán mostraba una actitud orgullosa, presumida, como si se sintiera llamada a ocupar un lugar de privilegio en el mundo, como si la vida le reservara un papel especial. Y pese a que su genio y mal carácter eran

a menudo inaguantables, todos le reconocían una gran destreza tratando heridas y magulladuras —adquirida, precisamente, atendiendo a aquellos clientes alcoholizados cuando finalizaban las peleas—. Una habilidad de indiscutible valor en un viaje que nadie sabía adónde los llevaría, durante cuánto tiempo y afrontando qué peligros.

Dos travesías más adelante, como les había indicado el vendedor, encontraron la armería. Arcris preguntó a Quelbos.

—¿Cómo hacen los héroes de tus libros para conseguir dinero? A este paso nos vamos a quedar sin un miserable tronillo.

—Pues no se habla sobre ello. Pero claro, como se trata de gente importante, generalmente son acogidos por los altos dignatarios, quienes les brindan un sitio en su mesa y una habitación en su castillo. Gente de altos contactos, ya ves.

—Bien, será cuestión de hacer una visita al gobernador. Al fin y al cabo, somos los Buscadores.

Quelbos acusó el veneno de aquellas palabras, pero calló.

Cuando Síndir empujó la desgastada puerta de entrada, el muchacho intentó hacerse una idea del precio que tendría una espada en aquella ciudad, pero el maestro armero, un grueso y malcarado hombre de mediana edad, anunció unas cifras más que razonables.

—Ved este muestrario —dijo—. Escoged el arma que queráis por tres reales de plata.

—¿Tres reales? —repitió con asombro Ertys.

—Lo siento, no rebajo el precio ni un óbolo —dijo el armero, malinterpretando el motivo de la perplejidad del ladrón.

Ertys examinó el muestrario. Sonrió comprendiendo el porqué de tan bajo precio: eran armas de segunda mano, pertenecientes a hombres y mujeres caídos durante alguna Caza. Las hojas estaban en buen estado, sin mellas ni corrosión. En definitiva, merecían su modesta aprobación. Tomó una y la sostuvo en sus manos, volteándola para comprobar el reparto de peso. Miró al maestro armero con un gesto de aprobación.

—De acuerdo —dijo—. Me la quedo.

El ceñudo hombre gruñó y alargó la mano esperando el pago con impaciencia. Arcris escogió otra espada. Síndir, por su parte, no estaba dispuesta a cargar con un peso

muerto que, además, no sabría manejar, llegado el caso. Así que se decantó por un cinturón que alojaba un par de finos puñales en sendas vainas integradas en la pieza. Pagaron y salieron.

\* \* \*

—¿De cuántos soldados estamos hablando, hermano Xaspios? —preguntó Gunktark, dándole la espalda al hábito azul y recreándose la vista en las tranquilas calles de su ciudad.

—Todos los que puedas aportar.

—Cuento con unos quinientos aquí, otros tantos en Yndrakas, alrededor de trescientos en Osentard, y varios centenares en patrullas y en puestos fronterizos. No cuento la dotación del monasterio, porque entiendo que el superior no querrá quedarse sin guardias. Y comparto su postura: no voy a dejar Neroga sin defensas.

—Mil soldados serían una gran aportación. Como has dicho antes, cada uno vale por cinco...

—Pero exijo ser yo personalmente quien los comande.

Xaspios abrió la boca, sorprendido.

—¿Quieres... luchar en los karnatos? ¿Dejar Xokram?

Gunktark se giró hacia el alto monje.

—Gloria o muerte, hermano. Así he vivido siempre. Y si un maldito karnat consigue separarme la cabeza del cuerpo, al fin podré reclamar al cabrón de Kalyrs mi sitio en su reino.

—¡Gobernador! ¡Ese lenguaje irreverente hacia...!

—¡Me cago cien mil veces en nuestro dios y me meo otras cien mil veces en las bocas de todos los monjes de la Orden, hermano! ¡Porque o vivo con toda la ambición y rabia que nuestro dios me ha dado, sin temores propios de jovencuelas ni precauciones absurdas, o prefiero bajar ahí abajo, a las calles de esta ciudad, y que me degüellen mis propios hombres durante La Caza! ¿No honra Kalyrs al osado y fuerte? ¡Pues me cago

en él y en todas las criaturas de la Tierra! ¡Sehremán Gunktark no vive con límites! ¡Así lo he hecho siempre y pienso seguir haciéndolo!

Xaspíos se levantó, visiblemente enojado.

—Me voy, gobernador. No me quedaré un minuto más aquí oyendo cómo te vanaglorias de tu obcecada visión y de la singularidad de tus hombres mientras ofendes a nuestro juez y señor Kalyrs con tus blasfemias embriagadas por el vino. Gracias por tu hospitalidad.

—¿Irte? —rugió Gunktark—. ¿Quieres irte? ¡Eso sí es debilidad! ¡Te ofenden mis palabras y optas por huir! —rio sonoramente—. Pues te demostraré hasta qué punto soy uno de los creyentes más férreos de las enseñanzas de Kalyrs. Te quedarás aquí, disfrutando de mi hospitalidad, quieras o no quieras.

—No, gobernador. Esta reunión acaba aquí y ahora. Adiós.

—No, hermano. Serás mi invitado tanto tiempo como yo quiera. Porque dudo que tu fe en nuestro dios te lleve a arriesgar la vida en estas calles, por más que te criaras en ellas. ¡Soldado! —gritó al alabardero situado en la puerta—: ¡Que suenen los tubabs! ¡Ahora mismo!

\* \* \*

Los Buscadores caminaban hacia la puerta sur de Xokram, siguiendo siempre la Calle Grande, pues ninguno de ellos sentía especial interés en prolongar su estancia en aquel lugar, ni desde luego internarse en las estrechas calles que discurrían laberínticamente a ambos lados y entre las sombras.

En una de esas callejuelas, detrás de ellos, tres hombres ataviados con hábitos de pardo color los observaban sin ser vistos.

—¿Son ellos?

—Solo son cuatro, pero llevan las capas negras que vimos en el monasterio y caminan muy apresurados hacia el sur. Vamos tras ellos en silencio.

Los Buscadores seguían su camino, ajenos a las miradas clavadas en sus pasos.

—No parecía tan grande desde fuera —dijo Síndir, contemplando las casas y las calles por las que pasaban.

Por fin, tras un recodo, se encontraron frente a la muralla y la imponente Puerta Sur. El tiempo de cruzar la plaza y saldrían.

Quelbos sujetó a Ertys por el hombro.

—¿Qué ocurre? —preguntó el ladrón.

Como toda respuesta, Quelbos señaló a la derecha. Un grupo de seis soldados, visiblemente agitados, se aproximaban hacia ellos con celeridad.

—¡No vienen a por nosotros! —anunció Arcris—. ¡Vienen a cerrar la Puerta! ¡Es La Caza! —gritó, echando a correr con todas sus fuerzas hacia la salida.

Los demás la siguieron sin dudar un solo instante. En lo alto de la muralla un paje hizo sonar un gran tubab, descolorido por años de exposición al sol. A su toque se unieron simultáneamente quince más, provenientes de todas partes. La población rompió en histéricos alaridos. Sehremán estaba loco iniciando otra Caza cuando aún en algunas calles quedaban cuerpos por retirar y algunos comercios todavía no habían podido reabrir sus puertas. Pero era cierto: La Caza empezaba, había que armarse o morir.

Arcris corría como el viento y sus compañeros no podían darle alcance. «Salir, salir, salir» era su único pensamiento. Franqueó el umbral de la puerta, pero no pudo detenerse hasta veinte pasos más allá, donde tropezó y cayó al suelo, para romper a llorar después. Mientras las pesadas hojas de la Puerta Sur se cerraban como la boca de un enorme monstruo, los otros tres cruzaron, poniéndose a salvo. Quelbos oyó un grito ronco detrás de él, sobreponiéndose a todos los demás. Corriendo hacia ellos, mientras los gruesos goznes chirriaban hacia el cierre, venían tres monjes con las espadas desenvainadas.

—¡No cerréis, esperad! ¡No cerréis todavía, en el nombre de Kalyrs!

«¡Los monjes! ¡Aquí! ¡No puede ser cierto!», Quelbos echó a correr, de nuevo hacia Arcris:

—¡Vámonos, vienen los monjes! ¡No os entretengáis!



El cabecilla de los religiosos llegó ante la puerta cuando esta retumbó, bloqueando definitivamente el paso. El monje dejó caer su arma y golpeó una y otra vez la gruesa y recia madera con sus puños huesudos.

—¡Nooo! ¡Abrid, malditos seáis, les vais a dejar escapar ante mis ojos! ¡Malditos seáis mil veces!

—Hermano... —susurró junto a él uno de sus ayudantes, con los ojos fijos en algo aterrador a espaldas de su jefe.

El monje se dio media vuelta, rabioso. Pero su rostro adoptó de inmediato una desgarrada expresión de pánico.

Formando en círculo a su alrededor había una docena de hombres provistos de espadas, cadenas, látigos, porras y mazas guerreras, acercándose lenta pero inexorablemente hacia ellos con sonrisas desencajadas y anhelantes.

En pocos minutos, los tres monjes pasaron a formar parte de la podrida historia de Xokram.

«Diez años. Han sido largos y tediosos. Pero por fin se acerca el fin de mi misión».

El Karnat miraba con ojos ausentes la jarra que sostenía en sus manos, ajeno al alboroto reinante en el exterior de la taberna. No quedaba vino en el recipiente, pero poco importaba: los pensamientos del Karnat estaban lejos de allí, más allá de las murallas de Xokram, las mismas que le retenían a él allí desde hacía dos semanas. Trataba de calcular dónde estarían ahora los buscadores de Aretsán. Se movían a pie e iban en dirección sur, tal vez hacia Montox y las Grandes Montañas. ¿Habían hallado alguna información reveladora en el monasterio? Seguro que sí, o los monjes no se tomarían tantas molestias con ellos, dedicando tantos efectivos y arriesgándose a entrar en la mismísima Xokram.

Recordó las caras de los tres monjes perseguidores cuando él y otros guerreros les quitaron la vida. Y sonrió. Las sensaciones de un enfrentamiento seguían siendo sumamente placenteras: el terror en aquellos ojos al saberse acorralados, la tensión previa al primer cruce de aceros, el primer golpe fallido del oponente, la primera sangre... Y el golpe final, ese momento especialmente dulce, cuando la carne cede ante la espada, con ese leve chasquido, con esa untuosidad, con ese olor que confiere la sangre al derramarse, cuando baña ropa y arena...

Sí, estas sensaciones casi le hacían sentirse vivo otra vez.

Disfrutó de la oportunidad de enfrentarse al que parecía ser el jefe. Comprobó que su sonrisa de sádico hambriento de sangre, de poseído, seguía causando el terror de siempre. En los ojos del monje leyó sus pensamientos: sabía que no escaparía con vida. Y aun así, alzó su arma para, al menos, llevarse a alguien con él a los infiernos. Pero no estaba a la altura. Al Karnat le bastó un golpe en el costado izquierdo para matarlo, mientras los guerreros que se le habían unido daban cuenta de los otros dos. Aquellos hombres no eran amigos suyos, apenas los conocía de anteriores ediciones de La Caza, pero compartían el mismo desprecio por los monjes. La Caza les daba la oportunidad de matar a quien quisieran sin rendir cuentas a nadie, y no era frecuente que aquellos

hombrecillos con hábito apareciesen por la ciudad. Por más que fueran la máxima autoridad en los Tres Continentes, en Xokram, durante La Caza, no existía el concepto de autoridad.

Se levantó de su silla y se ciñó la espada a la cintura. Echó un último vistazo a la mujer que yacía estirada sobre el banco. Aquella espadachina rubia de Asynus, de andares felinos y sensuales, de músculos tersos y piel suave. Aquella piel que, de cerca, olía a fruta, a sol y a sudor. No recordaba su nombre, si acaso se lo había dicho, aunque tampoco a ella le había interesado el suyo. Se habían encontrado con la espada en la mano, dispuestos a matarse. Pero enseguida acordaron posibilidades mejores. Guardaron sus armas y entrechocaron sus labios. Y ella sobre él, en los bancos de aquella taberna vacía, había vivido el éxtasis del sexo más pasional, el mismo que se había cobrado el Karnat, hasta arrancarse mutuamente un maravilloso orgasmo y unos instantes de risas. Y a continuación, de nuevo la sangre, cuando, todavía abrazados y recuperando el aliento, los dientes del Karnat se clavaron en el cuello de la guerrera y desgarraron aquella carne musculosa y suave, morena, con sabor a fruta. Los gritos estertóreos de ella duraron poco, ahogados enseguida en su propia agonía roja, espesa, untuosa. ¿Y quién hubiera acudido en su auxilio en la loca y despiadada Xokram? Nadie. Los gritos y la muerte no llamaban la atención de nadie.

«Gracias, mujer. Me has dado todo el placer que podía esperar de ti. Te mantendré en mi recuerdo».

Cruzó la estancia hacia la puerta, arrojando su jarra por encima de la barra al pasar junto a esta. El ambiente ya acusaba el desagradable olor a muerto del tabernero, degollado hacía tres días. La Caza tenía sus ventajas: en casos como aquel la bebida era gratuita. La comida se la proveía cada cual, según gustos.

Fuera no se veía ni un alma. El Karnat anduvo en dirección a la Calle Grande. A menudo se imaginaba un encuentro con Sehremán Gunktark y la lucha consiguiente por las callejas de Xokram. Pero el gobernador no asomaba nunca durante La Caza; permanecía en sus dependencias, blindadas por una numerosa guarnición, y contemplaba los sangrientos enfrentamientos hasta que decidía poner fin a la masacre.

Esquivó a tiempo un mandoble que iba dirigido a su cabeza, agachándose y dejando que el mortal golpe diese contra la sucia pared. Tuvo que esquivar otra espada que, de no ser por un ágil salto, le hubiese separado los pies del cuerpo a la altura de los tobillos. Cayó con una voltereta y enseguida se dio la vuelta hacia sus atacantes con una rodilla en el suelo. La espada salió de su vaina y reflejó su desquiciada expresión.

«¡Bien, otra lucha! ¡Y contra más de un imbécil!».

De detrás de la esquina salieron tres guerreros. Dos de ellos portaban espada. El tercero, una enorme y pesada maza de hierro. Uno de los espadachines dio un paso hacia él.

—Eres muy despierto, quien quiera que seas —le alabó—. Y muy ágil. ¿Cómo haces para moverte así, portando esa armadura? Da igual, no te va a servir de mucho. En cambio, a nosotros sí nos iría bien esa hermosura. Una preciosidad. ¿Alguna posibilidad de que nos la brindes sin que tengamos que estropearla?

El Karnat los miró sonriendo.

—¿Quién se quedaría con cada pieza, enano? —preguntó al que había hablado.

No esperó la respuesta. La mayoría de las personas son incapaces de, al mismo tiempo, reaccionar a una pregunta provocadora —que, además, pida a gritos una respuesta ingeniosa— y seguir alerta ante una agresión. Mientras aquel contestaba, el Karnat se lanzó contra él a toda velocidad. El guerrero levantó su espada y trazó un giro oblicuo en el aire, pero el Karnat, lanzándose en horizontal con los pies por delante, escapó al golpe y pasó entre las piernas de su contrincante, rozando el suelo, con la espada alzada paralela a su cuerpo. El guerrero lanzó un grito de dolor al sentir el corte del acero de Forjarm entre sus piernas. Sus rodillas se juntaron, sus piernas se doblaron y cayó de bruces.

El Karnat se irguió y abatió al otro espadachín, sorprendido todavía por aquel ataque, propinándole una certera y sonora patada en la rodilla que le hizo aullar con rabia. Entonces, mientras el macero se disponía a asestarle un golpe, remató al primer guerrero atravesándole el cuerpo de parte a parte. Dejando su espada allí clavada, dio otro salto contra el de la maza. La pesada arma bajó mortífera contra el Karnat, pero este, más rápido, golpeó con la cabeza el estómago de su adversario, que dejó caer su

arma al suelo para a continuación desplomarse también él. El Karnat plantó una bota sobre su cuello y los huesos crujieron bajo su peso. Oyó que el segundo guerrero trataba de levantarse, a su espalda. Tomó la maza en sus manos y la arrojó contra su pecho. El guerrero, que apenas conseguía sostenerse, volvió a caer. El golpe no le mató, aunque algo se rompió en su interior y la respiración se le hizo dolorosa.

Necesitó de todas sus fuerzas para incorporarse de nuevo. Cuando por fin pudo ver a aquel demonio, tan fuerte como rápido, se le heló la sangre en el corazón y ahogó un juramento: el Karnat había cortado la mano al macero y se la estaba comiendo con toda tranquilidad, sentado en el suelo con las piernas cruzadas y una maléfica sonrisa manchada de sangre en su rostro.

—¿Quién... quién eres, sádico? —preguntó, con un hilo de voz.

El Karnat le miró con sus ojos clarísimos muy abiertos. Escupió un hueso y sonrió con una clara intención intimidatoria.

—La palabra «sádico» suena poco oportuna en Xokram, ¿no crees? —dijo al fin—. Soy Waldam el Karnat, el guerrero de Roturgán. Esperaba que aguantaseis más. No os habéis lucido demasiado.

Disfrutó del momento, mientras seguía masticando. El guerrero ante sí no tenía medios ni fuerzas para incorporarse. Sus ojos, acongojados, buscaban desesperadamente alguna forma de escapar. Estaba a su merced. Ni se planteaba gritar. ¿Para qué? Los gritos no llamaban la atención de nadie en Xokram, ambos lo sabían. Waldam escupió otro hueso. El guerrero abatido arrugó el rostro, sus labios temblaron y una lágrima de pánico y rendición cayó por su mejilla. Se había desmoronado toda bravura, toda resistencia, toda hombría. Suficiente.

Waldam se levantó y recuperó su espada del cuerpo del primer guerrero. Contempló la sangre que resbalaba por el acero. Rio por lo bajo. Entonces se oyeron sonar los tubabs sobre la muralla. El Karnat miró al maltrecho superviviente.

—¡Qué mala suerte la de tus compañeros, morir tan cerca del final de La Caza! Bueno, ya tenía yo ganas de salir de esta ciudad. Espero que no hayan matado a mi caballo. Le tengo cierto aprecio. ¿Sabes? A él no me lo comería. ¡Hasta otra, compañero!

Al pasar junto a él, dejó caer la mano semidevorada del macero sobre su regazo y se alejó en dirección a la Calle Grande, cantando con una voz que no denotaba ni preocupaciones ni satisfacción.

\* \* \*

—¿Qué noticias me traes? —la voz del superior sonaba áspera pero tranquila.

Eldeján, hombre de corta barba, sin bigote, piel pálida y arrugada y andares temblorosos, vestido con el hábito azul de los monjes del Consejo Monástico, estaba de pie ante el amplio escritorio de roble sobre el que descansaban unos documentos que el superior Alwinus, hombre anciano pero vigoroso y bien conservado, estudiaba con absorta atención. En el exterior caía la noche y el frío hacía su aparición.

El monje carraspeó.

—Ha llegado un emisario del grupo que sigue a los ladrones.

El superior levantó la vista de sus papeles y le miró.

—¿Y qué dice?

—Pues... siguieron a los fugitivos hasta Yndrakas y capturaron a dos de ellos...

—¡Estupendo! ¿Y los otros?

—Supongo que lograron escapar...

El superior enarcó las cejas.

—¿Supones?

El monje se mostró nervioso.

—Los dos apresados no saben dónde pueden estar —dijo.

—¿Y el plano?

—Los dos apresados no lo llevaban encima.

—Por tanto, los otros cuatro han continuado hacia el sur, hacia la Cueva Subterránea —se recostó sobre su pesado sillón—. ¿Qué se sabe del hermano Icerno?

—Es lo que no sabemos.

—¿Cómo? —el superior alteró su, en general, impertérrito semblante.

—Él y dos hermanos se dirigieron a Xokram, pues creían que los ladrones se aprovisionarían allí. No estaban al corriente de la captura de los otros dos. Iban muy destacados del resto de hermanos, pero dijeron que nos informarían en breve. Nada sabemos.

El superior se arrebujo molesto en su sillón.

—En Xokram, ¿eh? Y seguro que La Caza los sorprendió dentro de la ciudad. Averigua su paradero, tanto si viven como si no —dibujó sobre su frente el signo sagrado de Kalyrs—, y que los otros hermanos se dirijan a la cueva. Ese plano ha de ser recuperado.

El monje se retiró con una esforzada reverencia.

El superior se levantó y espió las sombras nocturnas a través de la ventana. ¿De dónde procedían aquellos endemoniados individuos? ¿Sabían algo de la naturaleza y origen del documento que habían sustraído? Era poco probable porque, aparte de él, nadie en los Tres Continentes sabía nada sobre Aretsán, el dios que los primeros seguidores de Kalyrs relegaron al olvido. Casi cuatrocientos años atrás, el fundador y primer superior de la Orden, Helvinald Aucianus, logró alzar al pueblo contra el poder imperante, y en aquellos años sangrientos fueron derrocados y ejecutados los antiguos reyes. Helvinald convenció a los insurrectos de que su fuerza, bravura y determinación habían sido la clave para poner fin a un régimen blando, caracterizado por un sentido de la justicia y una indulgencia peligrosos para la supervivencia a largo plazo de la sociedad. Y los convenció también de que el dios Aretsán, falso a todas luces, era la evocación de aquellas debilidades. El dios Kalyrs, representante de esos valores que los habían llevado al triunfo contra los reyes, los había bendecido, y reclamaba la destrucción de toda imagen, culto y referencia a Aretsán. El pueblo, enardecido, asesinó a sacerdotes y sacerdotisas, destruyó templos y quemó, en enormes piras, todo libro que directa o indirectamente hiciera alguna referencia al gran dios. Helvinald fue alabado como un santo emisario de Kalyrs, y no faltó quien propuso que fuera él quien los gobernase. Pero Helvinald prefirió manejar el poder desde un segundo plano, y pergeñó la estructura administrativa que aún hoy perduraba, basada en pequeños territorios al mando de un gobernador, que a su vez se sometía a los dictados religiosos del Consejo Monástico, formado por los hábitos azules. Sí, Helvinald fue astuto: un

gobernador podía ser puesto en cuestión por sus súbditos o por los gremios de artesanos, pero la Orden de Kalyrs, alejada del poder ejecutivo, se mantendría inalterada a lo largo de los siglos.

Sin embargo, aunque casi toda mención a Aretsán se convirtió en cenizas en aquellas entusiastas y devotas hogueras, el plano de la Cueva Subterránea no pudo ser destruido. Se usaron piedras de molino, ácidos, hojas afiladas. Se recurrió incluso a los magos más eminentes del Hogar, en Alfira, pero ni su primer sacerdote tuvo éxito. Y como el plano no podía ser abandonado en cualquier parte, fue guardado para su olvido en la biblioteca del monasterio, en un cofre especial, del que solo el hermano bibliotecario guardaba la llave, sin que sus sucesores en el cargo supieran nunca de qué se trataba ni, por supuesto, quién era ese Domork cuya firma aparecía en una esquina. El maldito plano señalaba el emplazamiento exacto de la única torre de base cuadrada de todo Kalyren, donde se suponía que habitaba...

Las campanas tocaron a oración, interrumpiendo las cavilaciones del superior.

«La Oración Nocturna. Toca volver a la realidad y cumplir con mi papel. Vamos allá. Mi vida es la de un actor de teatro...».