



LA ISLA DEL TIEMPO

# LAS GUERRAS DEL MUNDO EMERGIDO I

La secta de los asesinos

Licia Troisi

Traducción de Manel Martí

**DESTINO**

## PRÓLOGO

La torre se vino abajo de un solo golpe. Se hizo trizas en infinidad de esquirlas de cristal negro. El llano quedó totalmente cubierto, y todos perdieron la visión por unos instantes.

Más tarde, el polvo acabó posándose, y la mirada vagó a través de un espectáculo inimaginable. La Roca ya no estaba. Había estado allí casi cincuenta años, había oscurecido la existencia de los Perdedores, que seguían hacinados entre sus ruinas, e iluminado la esperanza de los Victoriosos. Ya no obstruía la mirada, que se perdía hasta el horizonte.

Muchos gritaron de alegría. Los repulsivos gnomos, los humanos indignos, los esclavos de las Tierras Libres bramaron con una sola voz.

Yeshol —el mago, Al asesino— lloró.

Después, simplemente, se consumó la matanza.

Hombres y gnomos, caballeros y rebeldes se arrojaron impetuosamente sobre los supervivientes y los masacraron sin piedad.

Yeshol cogió la espada de un soldado caído y luchó sin esperanza. No quería sobrevivir en un mundo sin el Tirano, y sin Thenaar.

El último resto de sol, en el cielo, era rojo. El crepúsculo lo sorprendió solo entre un montón de cadáveres, con el arma todavía en la mano.

En su caso, el destino había decidido de otro modo. Aún estaba vivo. Y por fin era de noche. Su noche.

Huyó, anduvo varios días oculto, pero nunca demasiado lejos de la Roca. Vio como los vencedores hacían prisioneros, jactándose mientras tomaban posesión de aquella tierra.

Muy poco antes, unos días tan sólo, Aster les había prometido que los Días de Thenaar estaban próximos, que el mundo se inundaría de sangre y que sobrevendría un nuevo comienzo.

—Y entonces, llegará la época de los Victoriosos —había concluido Aster con su voz ligera.

—Sí, maestro.

Ahora, sin embargo, el único hombre en quien Yeshol había creído estaba muerto. Su Guía, su Maestro, El Elegido.

Juró venganza, mientras los vencedores pasaban con carros repletos de despojos de la Roca: los filtros y venenos del laboratorio, los valiosos manuscritos, que Aster amaba más que a su propia vida.

*Disfrutad de ello mientras podáis, porque mi Dios es implacable.*

Salió de su último escondite. Tenía que huir, escaparse, y así salvar el culto de Thenaar, reconstruir la potencia de los Victoriosos, recomenzarlo todo desde el principio. Tenía que buscar a los hermanos que se habían librado del exterminio.

Pero antes, aún una última cosa.

Caminó por el llano con los pies descalzos. Las esquirlas de cristal negro se clavaron en ellos y empezaron a sangrar.

Llegó al corazón de la Roca. Aunque no hubiera quedado más que un fragmento de muro, sabía que estaba allí, conocía de memoria la planta del edificio.

El trono estaba hecho pedazos en el suelo. El asiento era casi todo astillas, pero el respaldo se alzaba todavía majestuoso de la tierra. No había ni rastro de Aster.

Lo acarició. Sus manos recorrieron las molduras y tropezaron con un jirón de tela manchado de sangre. Sus dedos lo aferraron. Yeshol podía reconocerlo incluso en la oscuridad. Su traje. El que Aster llevó el día de la caída.

La reliquia que buscaba.

# PRIMERA PARTE

PROPIEDAD DE  
EDITORIAL PLANETA

*Fue ésta la Gran Batalla de Invierno, la que abatió el reino del Tirano. Sin embargo, el gran despliegue efectuado para la ocasión habría resultado del todo inútil si previamente Nihal no hubiese procedido a anular la magia del Tirano. De hecho, las fuerzas del Tirano eran superiores y habían sido creadas por intervención de la Magia Prohibida. Por eso Nihal recurrió a una olvidada magia élfica. Efectivamente, en las Ocho Tierras del Mundo Emergido residen ocho espíritus primigenios que son objeto de adoración por parte de los elfos, cada uno de los cuales custodia una piedra dotada de poderes místicos especiales. La unión de las Ocho Piedras, contenidas en el famoso Medallón que Nihal lleva siempre consigo desde el día de la victoria, permite anular cualquier magia poniéndola al servicio de aquel que evoca los espíritus.*

*Un poder extraordinario, en efecto, pero que ya no está en manos de los nuestros. A decir verdad, Nihal, el Último Semielfo del Mundo Emergido ha agotado por completo el poder del Medallón, que ahora, en definitiva, ya no es más que un simple ornamento.*

*Así desapareció el último simulacro de la magia élfica del Mundo Emergido.*

CONSEJERA LEONA  
LA CAÍDA DEL TIRANO,  
LIBRO XI

## LA LADRONA

Mel bostezó, mientras miraba el cielo estrellado. Una nubecilla de aliento compacta y densa se cuajó en el aire. Hacía realmente mucho frío para estar a principios de octubre. El hombre se arrebujó en la capa. Se lamentó en silencio de que el maldito turno de noche tuviera que tocarle precisamente a él. Y además, en una época en que al jefe no le iban bien las cosas. Un auténtico fastidio. Antes, allí en el jardín, montaban guardia un montón de hombres. Y lo mismo dentro, al menos diez guardias, en total. En esos momentos, en cambio, sólo eran tres. Él en el jardín, y Dan y Sarissa frente a la alcoba. El segundo paso había consistido en ir suprimiéndole cada mes alguna pieza del armamento.

—Para no verme obligado a reduciros la paga —decía el Consejero Amaranta.

En poco tiempo, los pertrechos de Mel se vieron reducidos a una espada corta y una armadura de cuero más gastada que la capa que llevaba encima, que ya no calentaba nada.

Resopló. Tiempo atrás, cuando era mercenario, todo era mejor. La guerra iba viento en popa, Dohor, el rey de la Tierra del Sol, ya había extendido sus ávidas manos sobre la Tierra de los Días y de la Noche, y la guerra en la Tierra del Fuego contra el gnomo Ido parecía una

mera escaramuza: cuatro pordioseros contra el ejército más poderoso del Mundo Emergido, ¿qué esperanzas podían albergar?

En efecto, Ido había sido Supremo General, antes de convertirse en traidor, y, antes incluso, fue un héroe en la Gran Guerra del Tirano, pero aquellos tiempos habían pasado. Ahora era un viejo, sólo eso: Dohor era el general, además de ser rey.

Sin embargo resultó dura, durísima. Y larga. Aquellos malditos gnomos surgían de todas partes, iban siempre por delante tendiendo emboscadas y trampas, y hacer la guerra se convirtió sólo en arrastrarse, esconderse, mirar atrás a cada paso. Una pesadilla que se prolongó durante doce años. Y que en el caso de Mel acabó mal. Una emboscada, como siempre, y un dolor punzante en una pierna.

Ya nunca fue el mismo, y tuvo que abandonar. Fue una época muy mala. A fin de cuentas, él sólo sabía combatir; ¿a qué otra cosa podía dedicarse?

Encontró trabajo al servicio de Amaranta como centinela. Al principio le pareció una solución honorable.

No había comprendido que todos los días iban a ser idénticos a sí mismos, regidos por el hastío de una actividad que se repetía noche tras noche. Durante los ocho años que llevaba de servicio con él no había sucedido nada. No obstante, Amaranta desprendía la fascinación de la seguridad. Su casa, repleta de objetos de valor totalmente inútiles, estaba tan vigilada, o más, que un museo.

Mel pasó a la parte trasera de la casa. Se tardaba una eternidad en recorrer por completo aquella inútil casona que Amaranta se había hecho construir. Ahora estaba cargado de deudas a causa de aquella ruina que sólo servía para recordarle los buenos tiempos en que aún era un noble acomodado. Después, lentamente, fue cayendo en la miseria.

El hombre se detuvo para liberar otro sonoro bostezo. Fue entonces. Rápido y silencioso. Un golpe en la cabeza, preciso. Y después, la oscuridad.

La sombra siguió dominando el jardín. Miró a su alrededor y se



deslizó hasta una ventana baja. Sus suaves pasos ni siquiera movieron la hierba.

Abrió la ventana y se coló rápidamente en el interior

Aquella noche, Lu estaba cansada. El ama había estado quejándose todo el día, y ahora también le había asignado aquella tarea absurda que la tenía despierta a aquellas horas. Sacar brillo a una vieja vajilla de plata... Y además, ¿a santo de qué?

«¡Es por si alguien viene a visitarnos, maldita estúpida!» Pero ¿quién? El amo ya había caído en desgracia, y las damas no habían tardado en desertar de la casa. Todos se acordaban demasiado bien de lo que les había sucedido a los nobles de la Tierra del Sol que trataron de rebelarse contra Dohor y urdieron un complot para derrocarlo, hacía ya casi veinte años. Pese a ser un rey legítimo, pues se había desposado con la reina Sulana, no era muy amado. Acaparaba demasiado poder en sus manos, y su ambición parecía no tener límite. Por eso trataron de deponerlo, aunque fracasaron. Amaranta había logrado salir a bien, pero por los pelos. Se plegó a la voluntad de su rey y acabó lamiéndole los pies.

Lu sacudió la cabeza. Aquéllos no eran más que pensamientos inútiles y ociosos. Mejor dejarlo correr.

Oyó un crujido.

Leve.

Apenas perceptible.

La chica se volvió. La casa era grande, desproporcionadamente grande, y repleta de ruidos siniestros.

—¿Quién anda ahí? —preguntó, atemorizada.

La sombra se confundió con la oscuridad.

—¡Marchaos! —exigió Lu.

No obtuvo respuesta. La sombra respiraba despacio, tranquila.

Lu corrió al piso superior, donde se encontraba Sarissa. Lo hacía a menudo, cuando se veía obligada a pasar la noche sola y en pie, por-

que le daba miedo la oscuridad y porque él le gustaba. Era un poco mayor que ella, y tenía una hermosa y tranquilizadora sonrisa.

La sombra la seguía silenciosa.

Sarissa estaba allí, adormilado, apoyado indolentemente en la lanza. Montaba guardia frente a la habitación del amo.

—Sarissa...

El chico se despabiló.

—Lu...

Ella no respondió.

—¡Diantre, ¿ya estamos en las mismas?!

—Esta vez estoy segura —replicó ella—, había alguien.

Sarissa resopló, exasperado.

—Sólo un momento y me voy... —insistió Lu—: Por favor...

Él se puso en marcha a regañadientes.

—Pero no perdamos tiempo.

La sombra esperó a que la espalda hubiera superado el recodo de la escalera, y entonces actuó. La habitación ni siquiera estaba cerrada con llave. Se escabulló hacia el interior. En el centro de la misma, apenas iluminada por la luna llena, había una cama de donde surgían unos contundentes ronquidos, interrumpidos de vez en cuando por una especie de estertores cavernosos y de lamentos. Tal vez Amaranta estaba soñando con sus acreedores, o quizá con una sombra, como él mismo, que acudía a arrebatarle la única cosa que le quedaba: sus valiosas reliquias. La sombra no se inmutó. Todo estaba saliendo según lo previsto. La señora dormía en una habitación separada de la de su marido. La puerta que le interesaba estaba enfrente.

Pasó a la otra alcoba. Idéntica a la anterior. Pero esta vez, de la cama no llegaba ni un suspiro. Toda una señora, la esposa de Amaranta.

Se dirigió silenciosa a su objetivo. Abrió el cajón con gesto seguro. Pequeños envoltorios de brocado y terciopelo. Ni siquiera tuvo que

abrirlos, sabía perfectamente qué contenían. Los cogió y los guardó en el zurrón que llevaba en bandolera. Dirigió una última mirada a la mujer del lecho. Se envolvió en la capa, abrió la ventana y desapareció.

Makrat, la capital de la Tierra del Sol, era una ciudad tentacular, pero aún lo parecía más por las noches, cuando su perfil sólo lo dibujaban las luces de las posadas y los edificios. En el centro había grandes inmuebles señoriales, cuadrados e imponentes. En la periferia, por el contrario, pequeños figones, viviendas humildes y barracas.

La figura se movía confundiendo con los muros de las casas. Con la capucha calada sobre el rostro, recorrió silenciosa y anónima las calles desiertas de la ciudad. Ni siquiera en ese momento, cuando el trabajo ya estaba hecho, se oía el resonar de sus pasos sobre el empedrado.

Caminó hasta los límites de la ciudad, hasta una hostería apartada. Su casa durante aquellos días. Aún dormiría allí esa noche, y ninguna más. Debía trasladarse, moverse, confundir su rastro. Siempre lo mismo, bajo persecución.

Subió despacio a su habitación, donde sólo le esperaba una cama espartana y un arcón de madera oscura. En la ventana, la luna resplandecía metálica.

Arrojó el zurrón sobre el lecho, y a continuación se quitó la capa. Una cascada de cabello castaño extremadamente lustroso y recogido en una cola se desplomó hasta la mitad de su espalda. La débil luz de una candela apoyada en el arcón iluminó un rostro tenso y cansado, un rostro infantil.

Era una chica.

No tendría más de diecisiete años, una expresión seria, ojos oscuros, tez pálida y cetrina.

Su nombre era Dubhe.

Empezó a despojarse de sus armas. Puñales, cuchillos de lanzar, cerbatana, carcaj, flechas... Teóricamente, a un ladrón no le resultaban de utilidad, pero nunca se separaba de ellas.

Se desprendió del chaleco y sólo se dejó puesta la casaca y los pantalones de siempre. Se tendió en la cama y observó las manchas de humedad del techo, especialmente lúgubres a la luz de la luna.

Estaba cansada. Ni siquiera ella habría sido capaz de decir una palabra. Del trabajo de aquella noche, de aquel eterno peregrinaje, de la soledad. El sueño se llevó consigo sus pensamientos.

La noticia no tardó en difundirse, y al día siguiente toda Makrat lo sabía. Amaranta, el viejo Primer Cortesano, antiguo consejero de Sulana, había sido víctima de un robo en su propia casa.

Nada nuevo bajo el sol: desde hacía poco, a los ricos les sucedía a menudo, sobre todo en los alrededores de la ciudad.

Las indagaciones no condujeron a ninguna parte, como siempre, y la sombra acabó siendo sólo una sombra, como tantas otras veces.



## VIDA COTIDIANA

Al día siguiente, Dubhe abandonó la hostería temprano. Pagó con las monedas que le quedaban del último trabajo. Estaba sin blanca, aquella incursión en casa de Amaranta había resultado providencial. Por lo general no se dedicaba a los peces gordos, se contentaba con trabajos menos ambiciosos, que le aseguraban mantener alejadas todas las miradas. Pero ahora, realmente, se había visto en la necesidad.

Se perdió entre los callejones de Makrat. La ciudad siempre estaba en movimiento, siempre despierta. Por lo demás, era el lugar más caótico de todo el Mundo Emergido, lleno de gente y atestado de edificios nobiliarios que se disputaban las plazas y las calles con las casuchas de los pobres. En los suburbios se alzaban las barracas de los derrotados en la guerra, prófugos de las Ocho Tierras del Mundo Emergido que lo habían perdido todo durante los años en que Dohor se hizo con el poder. Había seres de todas las razas, y muchos famin. Ellos eran las verdaderas víctimas: ahora ya sin una tierra a la que pertenecer, perseguidos allí adonde iban, aislados de sus propios semejantes, inocentes e inconscientes como niños. Hubo un tiempo en que no fue así: durante el reino de terror del Tirano ellos fueron los protagonistas. Sólo existían para convertirse en máquinas de guerra. El Tirano los había creado con su magia, y su origen también se

hacía evidente en su aspecto: eran desgarbados, estaban cubiertos de una pelusa rojiza, con los brazos desproporcionadamente largos y afilados colmillos que asomaban por sus bocas.

En aquellos tiempos infundían un miedo cerval, y Nihal, la heroína de aquella era oscura, había entablado batallas campales contra ellos, si las gestas que cantaban los juglares en las esquinas eran ciertas. Pero en esos momentos sólo inspiraban lástima.

Cuando Dubhe aún era una alumna, solía ir a los suburbios con el Maestro. A él le encantaban.

—Es el único lugar realmente lleno de vida que ha pervivido en esta tierra de podredumbre —decía, y daba largos paseos por la zona con su pupila.

Dubhe había seguido frecuentándolos después de que el Maestro muriese. Cuando lo echaba de menos y sentía que no iba a salir adelante, se perdía en los bajos fondos, buscando aún su voz entre los callejones. Y se serenaba.

Con las primeras horas de la mañana, la ciudad empezaba a reanimarse. Un quiosco que se abría, la cola de mujeres que sacaban agua de la fuente, los niños jugando en la calle, la gran estatua de Nihal que se erguía en medio de la plaza...

Dubhe halló el lugar que buscaba. Era una tienda semioculta en el límite de la zona de las barracas. Vendía hierbas, o al menos eso decía el cartel, pero ella había acudido allí por otros motivos.

Tori, el tendero, era un gnomo. Provenía de la Tierra del Fuego, como gran parte de sus semejantes, que poblaban principalmente ese territorio y el de las Rocas.

Era moreno de piel, y tenía el pelo negro como la noche, largo y lleno de trencitas. Se movía de un lado a otro de su establecimiento caracoleando sobre sus piernecillas, con una sonrisa estampada permanentemente en la boca.

Sin embargo, bastaba sólo una palabra, una palabra que muchos,

en los ambientes adecuados, conocían, para que Tori cambiase de expresión. Entonces llevaba a los clientes a la trastienda. Aquel espacio era su templo.

Se preciaba de poseer una de las más ricas colecciones de venenos que pudiera imaginarse. Era un gran experto en el tema, y sabía proporcionar a cada cual la solución idónea. Tanto si se trataba de muertes lentas y dolorosas, como de decesos rápidos, Tori siempre disponía de la ampolla adecuada. Pero la cosa no acababa aquí: no había un botín obtenido en Makrat que no pasara por sus manos.

—¡Salud! ¿Necesitas mi ayuda de nuevo? —le dijo el gnomo a modo de saludo cuando entró.

—Como siempre... —le respondió ella, sonriente bajo la capucha.

—Te felicito por tu último trabajo... porque has sido tú, ¿no es así?

Tori era el único que sabía algo de ella y de su pasado.

—Ya, he sido yo —zanjó Dubhe. Su lema era «Publicidad, la mínima».

El gnomo la acompañó a la trastienda, y ella se sintió como en casa.

El Maestro la había iniciado en los secretos de las hierbas cuando su puntería con el arco aun dejaba que desear. Por entonces todavía se adiestraba para ser una asesina, y aquélla era una práctica bastante conocida entre los asesinos de nivel bajo: si no se sabía acertar con precisión en puntos vitales, se compensaba mojando las flechas o los puñales en veneno, de modo que incluso una herida leve resultaba mortal.

—El veneno es para los principiantes —le recordaba siempre el Maestro, pero para la joven aquellas sustancias se convirtieron en una pasión.

Pasaba horas inclinada sobre los libros, iba a los bosques, a los prados, buscaba hierbas, y pronto empezó a inventar mezclas originales con distintos grados de peligrosidad, desde suaves somníferos hasta venenos más letales. Lo que la atraía era eso, sobre todo. Estudiar, investigar, comprender. Y, finalmente, Dubhe aprendió.

Después las cosas cambiaron: el homicidio se convirtió en el lace-

rante recuerdo de una época acabada, y Dubhe se dedicó especialmente a los somníferos, que podían resultar mucho más útiles en la actividad que se había inventado para sobrevivir.

No perdió el tiempo. Esparció sobre la mesa el fruto de su trabajo y esperó a que Tori emitiese su juicio, inclinado sobre las perlas y los zafiros que analizaba con ojo experto.

—Óptima factura, hermosa talla... pero resultan un poco reconocibles... habrá que trabajarlos.

Dubhe calló. Eran cosas que ya sabía. El arte del homicidio había calado hondo en su interior, y llevaba a cabo su trabajo de ladrona como el mejor de los asesinos: siempre indagaba con sumo cuidado antes de dar un golpe.

—Vale trescientas carolas.

La chica arrugó la frente bajo la capucha.

—Me parece poco...

Tori sonrió con aire bondadoso.

—Sé el esfuerzo que te ha costado, pero trata de entenderme también a mí... hay que desmontar, fundir... trescientas cincuenta.

Servirían para otros tres, cuatro meses de peregrinaciones.

Dubhe suspiró débilmente.

—De acuerdo.

El gnomo le sonrió.

—A alguien como tú nunca le falta trabajo.

Ella cogió lo que le ofrecía y se marchó sin despedirse. Vovió a sumergirse en los callejones de Makrat.

Hacia mediodía dejó la ciudad. Se fue directamente a su casa. Era una simple gruta. Había abandonado su verdadero hogar, el que había compartido con el Maestro, a orillas del Océano, en la Tierra del Mar, cuando él murió, en los días del dolor, y ya no había regresado jamás. Todo cuanto había encontrado para reemplazarlo era aquel agujero. Estaba en el Bosque del Norte, no muy distante de la civilización. Sólo se tardaba en llegar allí una media jornada a pie.

Cuando entró —el sol ya se estaba poniendo—, el olor a moho se



aferró a su garganta. Hacía mucho que no iba, y el espacio no estaba muy aireado.

La cama era un improvisado jergón de paja; la chimenea, un simple entrante en la pared rocosa de la gruta. En el centro de aquel único espacio había una mesa tosca, y en una de las paredes un aparador casi abarrotado de libros y de ampollas de veneno.

Dubhe se preparó una frugal cena con lo poco que había encontrado en la ciudad. Fuera, había caído la noche y las estrellas titilaban con nitidez.

En cuanto hubo terminado de comer, salió. El cielo siempre le había gustado, su inmensidad la tranquilizaba. No había ruido, no había viento, y Dubhe oyó el murmullo del arroyo. Caminó hasta la fuente y se desnudó sin prisa.

Un helor absoluto la recorrió en cuanto puso el pie en el agua, pero insistió, y se sumergió hasta el cuello. El frío intenso y penetrante duró poco. De pronto, la gélida sensación se transformó en una absurda tibieza. Metió la cabeza bajo el agua, y su largo pelo castaño danzó alrededor de su cabeza y frente a su rostro.

Sólo entonces, sumergida por completo en el agua, logró sentirse en paz por un instante.



## EL PRIMER DÍA DE VERANO



## EL PASADO I

Hace un día soleado. Dubhe se levanta excitada de la cama. En cuanto ha abierto los ojos ha comprendido que ha llegado el verano. Posiblemente habrá sido la luz, o el perfume del aire que se filtra por los gastados postigos.

Tiene ocho años. Es una niña vivaz de largo pelo castaño, no muy distinta de otras. No tiene hermanos ni hermanas, y sus padres son campesinos.

Viven en la Tierra del Sol, no muy lejos de la Gran Tierra. Cuando acabó la guerra, aquel territorio fue dividido en distintas Tierras, y sólo una región central se ha mantenido como territorio independiente. Los padres de Dubhe fueron transferidos a un pueblecito de reciente construcción, Selva. Buscaban la paz, y aquí parece que la han hallado. Alejados de todos, en un pequeño bosque, de la guerra de conquista de Dohor apenas les llega un simple eco. Y desde hace algunos años, ni siquiera eso. Dohor ha conquistado gran parte del Mundo Emergido y se ha establecido una especie de frágil paz.

Dubhe se precipita descalza en la cocina, con el cabello aún enmarañado.

—¡Es el sol, es el sol!

Melna, su madre, limpia las hortalizas, sentada a la mesa.

—Eso parece...

Es una mujer rellenita y de cara rubicunda. Es joven, no más de veinticinco años, pero tiene las manos viejas y callosas de quien cultiva la tierra.

Dubhe cruza los brazos sobre la mesa y balancea los pies.

—Me dijisteis que cuando llegase el buen tiempo podría salir a jugar al bosque...

—Sí, pero primero échame una mano, y después podrás hacer lo que quieras.

El entusiasmo de Dubhe se apaga de golpe. Ayer oyó a sus amigos, quienes decían que, si hacía sol, se verían. Y hace sol.

—¡Pero si te ayudo, tendré que pasarme toda la mañana aquí!

La mujer se vuelve, impaciente.

—Entonces querrá decir que te vas a pasar toda la mañana conmigo.

Dubhe resopla sonoramente.

La niña sube el cubo del pozo y se lava con el agua helada, le entusiasma. Y además se siente fuerte cada vez que saca el cubo.

Está orgullosa de su propia fuerza: de todas las niñas, es la única que sabe mantener a raya a Gornar, el de más edad de su pandilla. Es un gigante de doce años, el jefe indiscutible de la banda, y ha conquistado su supremacía a base de golpes. Sin embargo, no logra dominear a Dubhe: la trata con recelo y procura no provocarla demasiado. Algunas veces ella le ha vencido sin contemplaciones echando un pulso, y sabe que eso lo saca de quicio. Existe un acuerdo tácito según el cual él es el primero entre los niños, pero Dubhe le sigue inmediatamente detrás. Y está orgullosa de ello.

«Podremos ir a cazar lagartijas y construir un terrario, o tal vez sólo nos dedicaremos a luchar. ¡Será estupendo!», se dice, saboreando de antemano las alegrías del verano. Y mientras lo piensa, se echa cubos de agua fría en la cabeza y se estremece de placer. Está delga-

da, casi demasiado, pero ya hay alguno en la pandilla que la mira y se ruboriza, y ella está contenta. Lleva en su corazón a un jovencito tímido, Mathon. Ni siquiera la mira, pero ella piensa en él a menudo. Por la tarde él también estará, seguro, y quién sabe si esta vez, en el rato que pasen juntos, reunirá el valor suficiente para decirle que le gusta.

Toda la mañana se ve iluminada por las expectativas de la tarde. Dubhe ayuda a su madre, pero a duras penas logra estarse quieta mientras preparan las hortalizas. Sentada en la silla, balancea las piernas, nerviosa, y de vez en cuando echa un vistazo al exterior.

En ocasiones le parece ver pasar a alguno de los chicos, pero sabe muy bien que hasta que no haya terminado no le permitirán salir bajo aviso concepto.

Un pequeño dolor en el dedo y un «¡Ay!» ahogado ponen sobre alerta a su madre.

—¿Quieres ir con más cuidado, maldita sea? ¡Siempre estás en las nubes!

Y vuelve a empezar con las historias de costumbre: que debería plantearse estudiar con el anciano en lugar de dar vueltas con aquella panda de salvajes que ha elegido como amigos.

Dubhe escucha en silencio. Cuando su madre empieza con ese rollo, no vale la pena ni discutirle ni darle la razón. Y además, todo es un paripé. Se lo ha contado su padre.

—Cuando era pequeña, tu madre era mil veces peor que tú. Pero ¿sabes lo que pasa después? Que llega un hombre, las mujeres se enamoran y entonces dejan de cazar ratones por el campo.

Gorni, su padre, le gusta. Mucho. Más que su madre. Está delgado como ella, y es divertido.

Y además su padre no se enfada cuando regresa a casa con algún animal extraño que se ha muerto mientras jugaban, y no grita al ver

serpientes, que a ella tanto le gustan... Es más, alguna vez ha sido él quien ha llevado una presa. Dubhe tiene una serie de frascos llenos de animales. Hay arañas, serpientes, lagartijas, escarabajos, un sinfín de trofeos de sus partidas de caza con los amigos. Un mago que estuvo de paso por la aldea le dio un líquido que había que diluir en agua. Si se aplica en el interior de los animales muertos, no se descomponen. Es su valiosa colección, que enseña a todo el mundo con gran orgullo. Su madre la odia, y cada vez que vuelve a casa con una pieza nueva, quiere tirarla. Esos episodios siempre acaban en gritos y llantos, y con su padre riéndose.

Él ama a los animales, y siente curiosidad por las cosas.

Por eso, cuando aparece en la cocina, cansado y sudoroso, a la hora de comer, le parece que ha llegado su salvador.

—¡Papá!

Le salta al cuello, y por poco no se caen.

—¿Cuántas veces he de decirte que vayas más despacio?! —grita su madre, pero a su padre le parece estupendo.

Es muy, muy rubio, casi albino, y tiene los ojos muy oscuros, del mismo color negro que los de Dubhe. Luce un espectacular mostacho que rasca cuando la besa, pero aquel picorcillo le resulta agradable.

—¿Qué haces aquí? ¿Toda la mañana pelando calabacines?

Dubhe asiente con aire afligido.

—Vale, pues entonces te anuncio que hoy por la tarde podremos liberarte...

—¡Sííí! —grita Dubhe.

El almuerzo transcurre de prisa, y Dubhe se lanza a por la comida con rapidez y voracidad.

Engulle ruidosamente la sopa, después ataca los huevos y en tres cucharadas se los termina. El tiempo justo de devorar la manzana en menos de cinco mordiscos y ya ha salido volando.

—¡Me voy a jugar, nos vemos esta noche! —grita mientras se encamina a la puerta.

Por fin ya está fuera. Corre.

Sabe dónde encontrar a sus amigos, es imposible equivocarse. A la hora de comer siempre están río arriba, donde han establecido su base.

En cuanto llega, oye su nombre.

—¡Dubhe!

Es Pat, la otra chica del grupo. Es su mejor amiga, la depositaria de todos sus secretos, y, por casualidad, la única que sabe lo de Mathon. Es rubia y pecosa, e igual de revoltosa que ella.

Están los cinco, como siempre. Todos mascullan un saludo. Gornar está tendido, con un largo tallo de hierba en la boca; a continuación, los dos gemelos, Sams y Renni, el uno con la cabeza reposando en la barriga del otro. Finalmente, apoyado en un tronco, Mathon, que la saluda con un gesto.

—Hola, Mathon —dice Dubhe sonriendo, tímida.

Pat esboza una risita sarcástica, pero Dubhe la pone en seguida en su sitio lanzándole una mirada fulminante.

—¿Por qué no has venido esta mañana? Te hemos estado esperando un montón de rato —le reprocha la niña.

—Eso... nos has hecho perder mucho tiempo —añade Gornar con dureza.

—He tenido que ayudar a mamá. Y vosotros, ¿qué habéis hecho? Esta vez responde Mathon:

—Hemos jugado a los guerreros.

Dubhe ve las espadas de madera a un lado.

—¿Y esta tarde qué toca?

—Pesca —contesta Gornar—. Hemos dejado las cañas en el sitio de siempre.

El sitio de siempre es una cueva tras el río, el lugar donde suelen esconder sus botines. Por lo general se trata de comida que han afa-

nado en los campos o en las despensas de sus casas, y también objetos extraños que se han encontrado, incluida una larga espada oxidada, tal vez un recuerdo de la Gran Guerra.

—Bien, ¿a qué esperamos?

Se dividen en dos equipos para competir por cuál pescará más peces. Pat y Dhube van juntas, el tercero es Mathon. Dubhe no se lo cree. Es un sueño hecho realidad.

Durante toda la tarde no paran de trajinar con sedales, anzuelos y lombrices. Mathon por poco no se clava el anzuelo en un dedo, Dubhe finge que las lombrices le dan un asco infinito sólo para que Mathon la ayude...

—No dan tanto asco —dice el chico, cogiendo una entre los dedos y mostrándosela. El animal se contorsiona buscando la salvación, pero Dubhe no le hace caso. Mira los ojos verdes del chico, que de pronto le parecen la cosa más bonita que jamás ha contemplado.

Dubhe es una pescadora experta, ha ido de pesca a menudo con su padre, pero juega a hacerse la novata.

—Este pez tira demasiado... —se lamenta.

Mathon acude en su ayuda, estrechando la caña entre sus manos, junto a las manos de ella. A la jovencita le parece estar soñando: si las cosas ya van así el primer día de juegos, tal vez al final del verano ya haya logrado abrazar a su amado y, quién sabe, convertirse en su novia.

Poco antes del crepúsculo, los tres cuentan sus trofeos. Pat, dos míseros alburnos, Dubhe, tres alburnos y una trucha, y Mathon, un pequeño pez gato.

No hay color en comparación con el otro grupo. Gornar lleva entre las manos dos hermosas truchas, Renni y Sams tienen un pez gato cada uno, más unos diez alburnos esparcidos por el suelo.

—Cuando el jefe está en tu equipo, ya se sabe... —dice Sams.

Gornar le dice a Dubhe que ahora le toca a ella dejar las cañas.

—Has perdido, y además, hoy has llegado tarde. Pagarás prenda.

Dubhe se dirige a la gruta, descontenta, cargada con todas las cañas y el tarro de las lombrices. Las deposita allí con desgana y se dispone a salir. De repente, algo capta su atención. Un centelleo grisáceo sobre las rocas del pedregal.

Es una culebra. Una culebra que ella no tiene en su colección. Muerta, pero perfectamente conservada. Su cuerpo, de un hermoso gris metalizado, tiene unas estrías negruzcas, una de ellas alrededor del cuello. Dubhe tiende la mano y, sin ningún temor, la coge delicadamente. Es pequeña, sabe que esas serpientes pueden llegar a medir un brazo y medio; ésa mide a lo sumo tres palmos, pero en cualquier caso es una espléndida pieza.

—¡Mirad qué he encontrado, mirad!—grita mientras vuelve con los demás.

Los amigos se apiñan a su alrededor y observan la serpiente con curiosidad.

Pat está incómoda, esos animalejos no le gustan, pero a los chicos les brillan los ojos.

—Es una culebra de collar, mi padre me ha hablado de ellas. Cuando la he encontrado...

—Dámela.

Las palabras de Gornar tienen el mismo efecto que si alguien le hubiera echado un jarro de agua fría. Dubhe lo mira interrogativa, sin comprender.

—Dámela, te he dicho.

—¿Y por qué tendría que hacerlo?

—Porque he ganado la competición de pesca y me corresponde un premio.

—Me parece que aquí no se ha hablado de ningún premio. Hemos competido, así, por hacer algo.

—Eso lo dirás tú —gruñe el chico—. Dámela.

—¡Ni lo sueñes, la he encontrado yo y yo me la quedo!

Dubhe aleja de Gornar la mano que sostiene la serpiente, pero él se cierne sobre ella. La coge del brazo, le aprieta la muñeca.



—¡Me haces daño! —grita Dubhe, liberándose—. ¡Es mía! ¡A ti ni siquiera te gustan estas cosas y yo, en cambio, las colecciono!

—No me importa. Yo soy el jefe.

—¡No!

—¡Si no me das la culebra, te daré tantos golpes que tendrás que quedarte en casa de la cara que te voy a poner!

—¡Inténtalo! ¡Sabes muy bien que conmigo no puedes!

Ésa es la gota que colma el vaso. Gornar se abalanza sobre Dubhe y empieza la lucha. El chico intenta darle puñetazos, pero Dubhe se abraza a sus piernas, lo muerde con violencia, lo araña. La culebra se resbala de entre sus manos. Dubhe y Gornar ruedan por el suelo y él le da un fuerte tirón de pelo, que la hace llorar, pero aun así no cede. Sigue mordiendo, y ahora ambos lloran, de rabia y de dolor. Los otros chicos gritan a su alrededor.

Caen a la orilla del torrente, se debaten sobre el pedregal, entre los cantos rodados, que los lastiman. Gornar mete la cabeza de Dubhe en el agua y, cuando están a punto de estallarle los pulmones, la saca. Repite la operación unas cuantas veces más... De pronto, ella tiene miedo: le falta el aire, la mano de Gornar la sujeta con fuerza del cabello, su hermoso cabello, su orgullo.

En un último intento desesperado, logra volverse, y ahora es Gornar quien está debajo de ella. Dubhe actúa por instinto. Levanta la cabeza del chico, la golpea contra el suelo. Un solo golpe basta. Al momento, los dedos de él se aflojan soltándole el cabello. El cuerpo del chico se tensa por un instante, e inmediatamente se vuelve flácido.

Dubhe se siente libre de repente, y no comprende. Se queda quieta, sentada a horcajadas sobre el muchacho.

—Oh, dioses... —murmura Pat.

Sangre. Un reguero de sangre tiñe el agua del torrente. Dubhe está paralizada.

—Gornar... —prueba a llamarlo—. Gornar... —más fuerte, pero no recibe ninguna respuesta.

Renni la arranca de donde se encuentra y la arroja a la hierba.

Sams coge a Gornar y lo saca del agua, en la orilla. Lo sacude, lo llama cada vez con más insistencia. No hay respuesta. Sólo un llanto, el de Pat.

Dubhe mira a Gornar, y lo que ve se queda grabado para siempre en su mente. Los ojos exageradamente abiertos. Las pupilas fijas y pequeñas. Ojos sin mirada que, sin embargo, la siguen observando. Y la acusan.

—¡Lo has matado! —grita Renni—. ¡Lo has matado!



PROPIEDAD DE  
EDITORIAL PLANETA