Shadowmarch
El corazón de las sombras

Títulos de Tad Williams

Shadowmarch
La frontera de las sombras
El juego de las sombras
El ascenso de las sombras
El corazón de las sombras

Tad Williams

Shadowmarch
El corazón de las sombras

Traducción de
Carlos Gardini

ALAMUT

Título original:
Shadowheart
Traducción de Carlos Gardini

Ilustración de cubierta: Stephan Martiniere
Diseño de cubierta: Alejandro Terán

Primera edición: mayo de 2014

Todos los derechos reservados. Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta obra y su almacenaje o transmisión por cualquier medio sin permiso previo del editor.

© 2010 Tad Williams

© 2014 Carlos Gardini
por la traducción

© 2014 Alamut
Luis G. Prado, editor
Alcalá, 387
28027 - Madrid
infoed@alamutediciones.com

Artifex Plus: el blog del editor
artifexplus.blogspot.com

IBIC: FM
ISBN: 978-84-9889-093-8
Depósito legal: M-12699-2014

Impreso por Unigraf

Impreso en España
Printed in Spain

Nuestros hijos Connor y Devon aún creen que es una estafa que les dediquen un libro para adultos en vez de uno de nuestros libros infantiles. Les dije que un día serán adultos como nosotros, pero se niegan a creer que algo tan horrible e injusto pueda ocurrirle a niños tan agradables.

(Será divertido observar cómo se enteran de lo contrario. En realidad, será divertido observarlos, de un modo u otro.) Recordad, bestias maravillosas, os amamos muchísimo, pero no quiero insistir en eso.

N
O
E
S
Territorios Crepusculares
Océano Irisio
Archipielago Vutiano
Connord
Marca Sur
y reinos de la Marca
Setia
EION
Brenia
Sian
Bosque Central
Fael
Perikal
Montañas Eiluin
Kracia
Devonis
Ulos
Hierosol
Sessio
Akaris
Mar Osteyano
Talleno
Torvio
Océano Hesperiano
Gran Xis
XAND

Agradecimientos

Como de costumbre, gracias infinitas a Betsy Wollheim, Sheila Gilbert y toda la gente de DAW Books cuando al fin llevamos a buen puerto esta historia monstruosa. También quiero dar las gracias a nuestra fabulosa asistente Dena Chavez y a mi astuto agente Matt Bialer, así como a la adorable Lisa Tveit, que ha aportado toneladas de trabajo para preparar nuestro sitio web, www.tadwilliams.com, un lugar divertido e informativo. Por favor, visitadnos allí, o ved cómo hago el ridículo en Facebook, en www.facebook.com/tad.williams. No temáis, que aún nadie ha muerto por una dosis excesiva de Tad.

Mi enorme gratitud y amor para mi maravillosa esposa Deborah Beale, que consagró una abrumadora cantidad de trabajo a ayudarme a revisar los borradores finales de este libro, cuando podía haberse dedicado a algo más divertido, o al menos no relacionado conmigo.

N
O
E
S
Territorios Crepusculares
Océano Irisio
Línea de Sombra
Finisterra
castillo de Marca-Sur
Marca Sur
Costazul
Esponsales
y
Muro de Kerte
Castelhueso
Mar del Timón
Marrinswalk
Corte de Estío
Argentia
Bosque Blanco
Estío
REINOS DE
LA MARCA

Nota del autor

Dadas las repetidas y preguntas y hasta algunos ataques físicos (sí, los cardenales están sanando, gracias), he incluido como segundo apéndice un documento histórico genuino que enumera a la mayoría de los dioses principales de la fe del Trígono y los nombres con que los denominan otros pueblos de Eion y Xand.

terraplén a tierra firme
N
O
E
S
BAHIA DE BRENN
puerta del Basilisco
templo del Trigono
plaza del mercado
muralla externa
puerto
Laguna Oeste
(Laguna del Acuano)
Laguna Norte
puerta de Cavernal
TORRE DE LA PRIMAVERA
TORRE DEL INVIERNO
observatorio
murallas nuevas
fortaleza interna
TORRE DEL VERANO
TORRE DEL OTOÑO
Laguna Este
MARCA SUR
La fortaleza externa
BAHIA DE BRENN

Sinopsis de
Shadowmarch. La frontera de las sombras

Durante doscientos años el castillo de Marca Sur, última ciudad humana del norte, ha sido un baluarte contra el avance de los inmortales qar, el pueblo feérico que libró dos guerras contra la humanidad. Son malos tiempos para Marca Sur. El rey OLIN EDDON es prisionero en otro reino, y sólo quedan sus tres hijos para velar por sus tierras: KENDRICK, el mayor, y los mellizos BARRICK y BRIONY. Para colmo de males, la Línea de Sombra, el límite entre los territorios humanos y el brumoso dominio de los qar, se ha desplazado hacia Marca Sur.

Kendrick es asesinado en el castillo. SHASO DAN-HEZA, mentor de Briony y Barrick, es encarcelado por ese crimen, y al parecer es culpable. Briony no está convencida del todo pero es presa de muchas preocupaciones, entre ellas las dificultades de tratar de gobernar junto a Barrick, su enfermizo e irascible mellizo.

La confusión y el peligro aumentan día a día en Marca Sur. SÍLEX y ÓPALO, dos caverneros, un pueblo de enanos que vive debajo de Marca Sur, encuentran a un niño abandonado por misteriosos jinetes al otro lado de la Línea de Sombra. El niño es una «persona alta» (un humano de tamaño común), pero le ponen el nombre cavernero DE PEDERNAL y lo llevan a su casa bajo el castillo. En el ínterin, CHAVEN, el médico de la corte, concentra su atención en un espejo misterioso y la entidad aún más misteriosa que vive dentro de él.

La princesa Briony culpa a FERRAS VANSEN, capitán de la guardia real, por la muerte de su hermano mayor, pues cree que tendría que haber hecho algo más para protegerlo. Vansen siente por Briony Eddon un afecto que supera los límites del decoro y la sensatez. Sólo puede aceptar en silencio cuando ella, en parte como castigo, lo envía al lugar donde se produjo un ataque de los qar, más allá de la Línea de Sombra.

YNNIR, el rey ciego de los qar, ha puesto en marcha una compleja estrategia en relación con el castillo y la familia gobernante, y dejar al niño Pedernal cerca de Marca Sur fue sólo el principio. Ese acto ya

tiene repercusiones: en el funeral de Kendrick, la tía abuela de los jóvenes Eddon, la duquesa MEROLANNA, ve al niño Pedernal y casi se desmaya. Está segura de haber visto a su hijo ilegítimo, cuyo nacimiento se mantuvo en secreto pero que desapareció hace más de cincuenta años.

Ynnir no es el único qar que tiene planes complejos. La poderosa guerrera YASAMMEZ ha reunido a un ejército y cruza la Línea de Sombra para atacar a los mortales.

Entre tanto, Barrick y Briony se encuentran en una situación cada vez más extraña. Su principal consejero, AVIN BRONE, les dice que los TOLLY, la familia más poderosa de los reinos de la Marca, han recibido agentes de SULEPIS, el autarca de Xis, un malévolo rey dios meridional cuyo objetivo parece consistir en conquistar todo el continente septentrional, para esclavizarlo igual que el sur. (Ya hemos visto su aparente locura en su modo de tratar a QINNITAN, una inocente novia del templo a quien ha declarado su prometida y ha mudado al harén llamado la Reclusión. Extrañamente, la única atención que ella recibe allí es una especie de educación religiosa y una serie de pociones perturbadoras que los sacerdotes le obligan a beber.)

En el continente septentrional, las cosas empeoran. Ferras Vansen y sus soldados se encuentran atrapados al otro lado de la Línea de Sombra. Diversas criaturas matan a varios soldados, y antes de regresar a las tierras de los hombres, Vansen ve al ejército de Yasammez dirigiéndose hacia los reinos de la Marca.

GIL, un mozo de taberna que aparenta tener pocas luces, pide a MATT TINWRIGHT, un poeta de Marca Sur que sufre estrecheces, que escriba una carta para la familia Eddon. Tinwright cree que esta tarea le permitirá ganar un dinero fácil, pero en cambio es arrestado y debe comparecer ante Avin Brone, que lo acusa de traición. La princesa Briony se apiada de él y lo libera, y le permite quedarse en la corte como poeta. Entre los perturbados habitantes del castillo de Marca Sur, Tinwright es el único cuya suerte parece haber mejorado.

Los qar destruyen Candelar y la princesa Briony decide que Marca Sur debe enviar a un ejército para frenar el avance de las hadas. Para su asombro, su hermano Barrick es el primero en presentarse como voluntario para la campaña. Le ha confesado a su hermana que su padre Olin sufre una especie de locura que le hizo dejar tullido a Barrick hace años, y Barrick cree que él también padece esa locura, así que prefiere arriesgar la vida en defensa del reino. Como Briony no logra disuadirlo, le encarga a Ferras Vansen, que ha logrado regresar de la Línea de Sombra, que proteja a su hermano a toda costa.

Bajo el castillo, en Cavernal, el extraño niño llamado Pedernal ha desaparecido. Con ayuda de uno de los diminutos TECHEROS, Sílex

lo sigue hasta el lugar sagrado y enigmático que se halla bajo la ciudad subterránea, las profundidades conocidas como los Misterios. Pedernal llega a una isla subterránea donde se yergue el Hombre Radiante, una estatua de piedra que es sagrada para el pueblo cavernero. Sílex regresa a casa con el niño. Luego, con el mozo de taberna Gil, Sílex llevará un objeto mágico que el niño ha traído de los Misterios para entregárselo a Yasammez, la dama oscura que conduce las fuerzas qar acampadas frente a las murallas del castillo.

Es pleno invierno y el ejército ha salido para luchar contra los qar. Hendon Tolly provoca a Briony en público, aludiendo a los fracasos de su familia, y ella pierde la compostura y lo reta a duelo. Él se niega a luchar y ella queda humillada frente a sus cortesanos. Muchos piensan que no es apta para gobernar Marca Sur, porque es joven, es inestable y es mujer. Más tarde, cuando va a visitar a ANISSA, su madrastra embarazada, es sorprendida por la súbita aparición de Chaven el médico, que hace tiempo está ausente del castillo.

En el continente meridional, Qinnitan, la renuente prometida del autarca, escapa del palacio real de Xis y logra abordar un barco que se dirige al continente septentrional.

Entre tanto, los poderosos y astutos qar burlan a los ejércitos de Marca Sur, y el príncipe Barrick y los demás sufren una aplastante derrota. Un gigante está a punto de matar a Barrick, pero Yasammez le perdona la vida. Tras reunirse con él, le encomienda una misión y él parte hacia la Línea de Sombra en una especie de trance. Ferras Vansen lo ve, y como no puede detener al confundido príncipe, lo acompaña para protegerlo, accediendo al ruego de la princesa Briony.

Por su parte, el encuentro de Briony con su madrastra se vuelve pavoroso cuando la criada de Anissa resulta ser la asesina de Kendrick y vuelve a usar una piedra mágica para transformarse en una criatura demoniaca que también quiere asesinar a Briony. La princesa se salva gracias a su coraje, y el monstruo perece. En la conmoción de ese momento, Anissa inicia el parto.

Dejando a su madrastra al cuidado de Chaven, Briony decide liberar a Shaso, su mentor, pues está demostrado que es inocente de la muerte de Kendrick. Pero en ese momento interviene Hendon Tolly, que ha manipulado los acontecimientos desde el principio. Hendon quiere adueñarse del trono, y se propone matar a Briony y culpar a Shaso del asesinato. En cambio, Briony y Shaso luchan para escapar y huyen de Marca Sur con la ayuda de unos ACUANOS, un pueblo amante del agua que también comparte el castillo. Pero Briony debe dejar su hogar en manos de sus peores enemigos, su hermano ha desaparecido sin dejar rastro, y Yasammez y los sanguinarios qar rodean el castillo.

Sinopsis de
Shadowmarch. El juego de las sombras

BRIONY EDDON y su hermano mellizo BARRICK, últimos herederos de la familia real de Marca Sur, están separados. El castillo y el país se hallan en manos de HENDON TOLLY, un pariente cruel y sanguinario. El vengativo pueblo de los qar o crepusculares ha cercado el castillo de Marca Sur.

Tras escapar de Hendon, Briony y su mentor SHASO se refugian en una ciudad cercana en casa de un compatriota de Shaso, pero ese refugio pronto es atacado e incendiado. Sólo Briony logra escapar, pero ahora está sola y sin amigos. Hambrienta y enferma, se oculta en el bosque.

Barrick, llevado por un impulso que no entiende, se dirige al norte y cruza la Línea de Sombra en compañía del soldado Ferras Vansen. Pronto encuentran un tercer compañero, GYIR FAROL DE TORMENTAS, un servidor de confianza de la guerrera qar Yasammez. Gyir tiene la misión de entregar un espejo a YNNIR, rey de los qar. (Se trata del mismo objeto que el niño PEDERNAL llevó a las cavernas que se encuentran bajo el castillo y a los pies del Hombre Radiante.) Pero Barrick y los demás son capturados por un monstruo llamado JIKUYIN, un semidiós que ha vuelto a abrir las minas de Gran Abismo en un intento de obtener el poder de los dioses dormidos.

Briony Eddon conoce a una semidiosa, LISIYA, una deidad del bosque venida a menos que lleva a Briony al encuentro de la compañía de MAKEWELL, un grupo de actores que se dirige a la poderosa nación sureña de Sian. Briony viaja con ellos sin revelarles quién es.

En Qul-na-Qar, morada de los crepusculares, la reina SAQRI agoniza y el rey Ynnir no puede hacer nada más por ella. Al parecer, su única esperanza son las maquinaciones que rodean el espejo mágico que está en manos de Gyir Farol de Tormentas. Ese espejo, y el tratado llamado Pacto del Cristal, son lo único que impide que la vengativa Yasammez y su ejército destruyan Marca Sur.

Al mismo tiempo QINNITAN, la prometida fugitiva de SULEPIS, autarca de Xis, se ha instalado en la ciudad de Hierosol, el puerto más meridional del continente del norte. Ignora que el autarca ha enviado al mercenario DAIKONAS VO para que la lleve de regreso, imponiendo su voluntad a Vo con una magia dolorosa. No se sabe por qué el poderoso autarca tiene tanto interés en Qinnitan.

El castillo de Marca Sur sigue rodeado por los qar, que postergan el ataque. En el interior del castillo, el poeta MATT TINWRIGHT se enamora de ELAN M'CORY, la maltratada amante de Hendon Tolly. Viendo que Tinwright le profesa afecto, le pide que la ayude a matarse. Reacio a cumplir ese deseo, él la engaña dándole apenas el veneno suficiente para que pierda el conocimiento, y luego la saca subrepticiamente de la residencia real para que Hendon no la encuentre.

Tolly conserva el poder porque se ha dado el título de protector del recién nacido ALESSANDROS, heredero del ausente rey OLIN. Hendon Tolly no parece tener ningún interés en los qar ni en nada más.

Entre tanto, Olin es cautivo en la ciudad sureña de Hierosol, donde ve a Qinnitan (que trabaja como sirvienta en el palacio) y encuentra algo extrañamente familiar en ella. No tiene mucho tiempo para reflexionar, pues la enorme flota del autarca llega desde el sur y asedia Hierosol. El lord protector de Hierosol vende a Olin al autarca para asegurar su propia salvación, aunque no queda claro por qué el rey dios de Xis está interesado en el monarca de un pequeño país del norte.

En Gran Abismo, Barrick Eddon y los otros prisioneros del semidiós Jikuyin están a punto de ser víctimas de un sacrificio ritual que allanará el camino hacia la tierra de los dioses dormidos, pero el crepuscular Gyir sacrifica su vida para derrotar a las fuerzas del semidiós con sus propios explosivos. Gyir muere y Vansen cae a la nada por una puerta mágica. Barrick se las apaña para escapar de las minas por su cuenta, llevando el espejo que Gyir debía entregar a Ynnir, rey de las hadas. Sin más compañía que el cuervo SKURN, Barrick inicia su viaje solitario por las tierras de las sombras hacia la ciudad de Qulna-Qar. Su única otra compañera lo visita sólo en sueños: la muchacha Qinnitan, a quien nunca ha visto, pero con quien se comunica mentalmente por algún motivo.

Entre tanto Briony y la compañía de actores llegan a la gran ciudad de Tessis, capital de Sian. Allí encuentran a DAWET, ex servidor de LUDIS DRAKAVA, el captor del rey Olin, pero son sorprendidos y arrestados por soldados sianeses, aunque Dawet escapa. Los actores y Briony son acusados de espionaje. Para salvar a sus compañeros, Briony revela que es la princesa de Marca Sur.

Ferras Vansen, que había caído en una oscuridad al parecer interminable, realiza un viaje alucinante por la tierra de los muertos junto

a su padre difunto. Al fin escapa y descubre que ya no está detrás de la Línea de Sombra sino en Cavernal, bajo el castillo de Marca Sur. CHAVEN el médico, que huye de Hendon Tolly, también está con los caverneros.

Al sur, en Hierosol, Qinnitan es capturada por Daikonas Vo, que se propone entregarla a Sulepis, pero el autarca ya ha zarpado rumbo al oscuro reino septentrional de Marca Sur. Vo pide otro barco y sigue a su cruel amo.

El autarca no está solo en su nave insignia. Además de su fiel ministro PINIMMON VASH, tiene un prisionero: el rey norteño Olin Eddon. Y el destino de Olin, declara Sulepis, consiste en morir para que el autarca pueda obtener el poder de los dioses dormidos.

Sinopsis de
Shadowmarch. El ascenso de las sombras

Los mellizos BARRICK y BRIONY EDDON están lejos de su hostigado hogar, el castillo de Marca Sur. El usurpador HENDON TOLLY aún es dueño de Marca Sur, que hace semanas sufre el asedio de los qar, también llamados crepusculares. El grueso del ataque ha recaído sobre los caverneros que viven debajo del castillo en una vasta conejera de túneles que se internan en las profundidades, hasta los lugares sagrados que ellos llaman «Misterios».

La princesa Briony se encuentra en el sur, como huésped en la corte del rey ENANDER de Sian. (Abandonó su disfraz de actriz cuando la compañía ambulante fue arrestada por la guardia real sianesa.) Traba algunas amistades en la corte pero sólo cuenta con un aliado útil, el príncipe ENEAS, hijo del rey, que parece tener a Briony en gran estima. Ella agradece aún más su respaldo cuando sobrevive a un intento de envenenamiento que mata a una de sus criadas.

Su hermano Barrick viaja por las tierras de los crepusculares con un grosero cuervo llamado SKURN, cumpliendo una misión que no entiende del todo. Barrick sólo sabe que el guerrero qar GYIR, antes de morir, le hizo jurar que entregaría un espejo mágico en la corte real de las hadas, el milenario palacio de Qul-na-Qar. Pero entre él y la legendaria ciudad crepuscular se interpone una vasta e inhóspita extensión de tierras de sombras, plagadas de peligros pequeños como los gurruminos y criaturas más extrañas como los sanguinarios sedosos, que no tienen rostro.

Para exasperación de Skurn, Barrick se refugia de los sedosos en un lugar llamado Cerro Maldito, y en la cima encuentra a un terceto de extrañas y antiguas criaturas que se hacen llamar DURMIENTES. Son miembros descastados de la tribu de los nocturnales, y declaran que conocen a Barrick y quieren ayudarlo a llegar a Qul-na-Qar, pero que él es demasiado débil y está demasiado lejos de su destino. Celebran una ceremonia mágica que le infunde nuevas fuerzas y le cura el brazo

tullido, y luego le dicen que debe encontrar el portal místico de Qul-na-Qar en la ciudad de Sueño, morada de los nocturnales, enemigos y ex parientes de los qar.

Los qar no son los únicos que tienen designios en Marca Sur. El autarca SULEPIS, el rey dios de la tierra meridional de Xis, viaja con muchos hombres y barcos para conquistar el castillo, y lleva como prisionero al auténtico soberano de Marca Sur, el rey OLIN, padre de los mellizos. El autarca no oculta sus planes, y disfruta hablando de ellos: se propone sacrificar a Olin y usar su sangre (que en parte deriva de la familia real qar, y así de un dios) como una herramienta mágica para abrir un portal hacia la tierra donde los dioses se encuentran atrapados en el sueño, desterrados allí por el mismo dios que es antepasado de la familia Olin y de los qar, KUPILAS, también conocido como TORCIDO. Pero el autarca no está interesado en el agonizante Kupilas, sino en un dios más siniestro cuyo poder se propone robar y asumir en un rito en el inminente día del solsticio de verano.

Olin no es el único prisionero que interesa al autarca. La joven QINNITAN, que se le escapó anteriormente, ha sido capturada por el cazador escogido por Sulepis, el mercenario DAIKONAS VO. El barco del autarca ya ha zarpado hacia Marca Sur, así que Vo obtiene el mando de otra nave xixiana y sigue a la flota con la intención de entregar la prisionera a Sulepis y recibir su recompensa. Después de varios intentos, Qinnitan logra escapar de Vo en las agrestes tierras costeras que se encuentran al este de Marca Sur, pero Vo, que está cada vez más desquiciado, no abandona la persecución.

FERRAS VANSEN, capitán de la guardia real de Marca Sur, ha conducido a los caverneros en una larga y valiente resistencia contra los qar, pero ahora se entera de que el autarca se aproxima. Vansen parte hacia el campamento qar, resuelto a hacer causa común con las hadas o perecer en el intento. Entre tanto, el enigmático niño PEDERNAL, adoptado por los caverneros SÍLEX y ÓPALO, sigue desempeñando un misterioso papel en los acontecimientos, pero a veces parece tan desconcertado por sus propios actos como todos los demás.

En Sian, Briony es traicionada y acusada de conspirar contra el gobierno del rey Enander. Escapa con la ayuda de sus amigos actores. Eneas, que es el príncipe heredero y simpatiza con ella, la alcanza y declara que la ayudará a regresar a su patria, e incluso a recobrar el trono. Con semejante aliado y sus tropas, Briony puede al fin empezar a pensar en retornar al reino que le han robado a su familia.

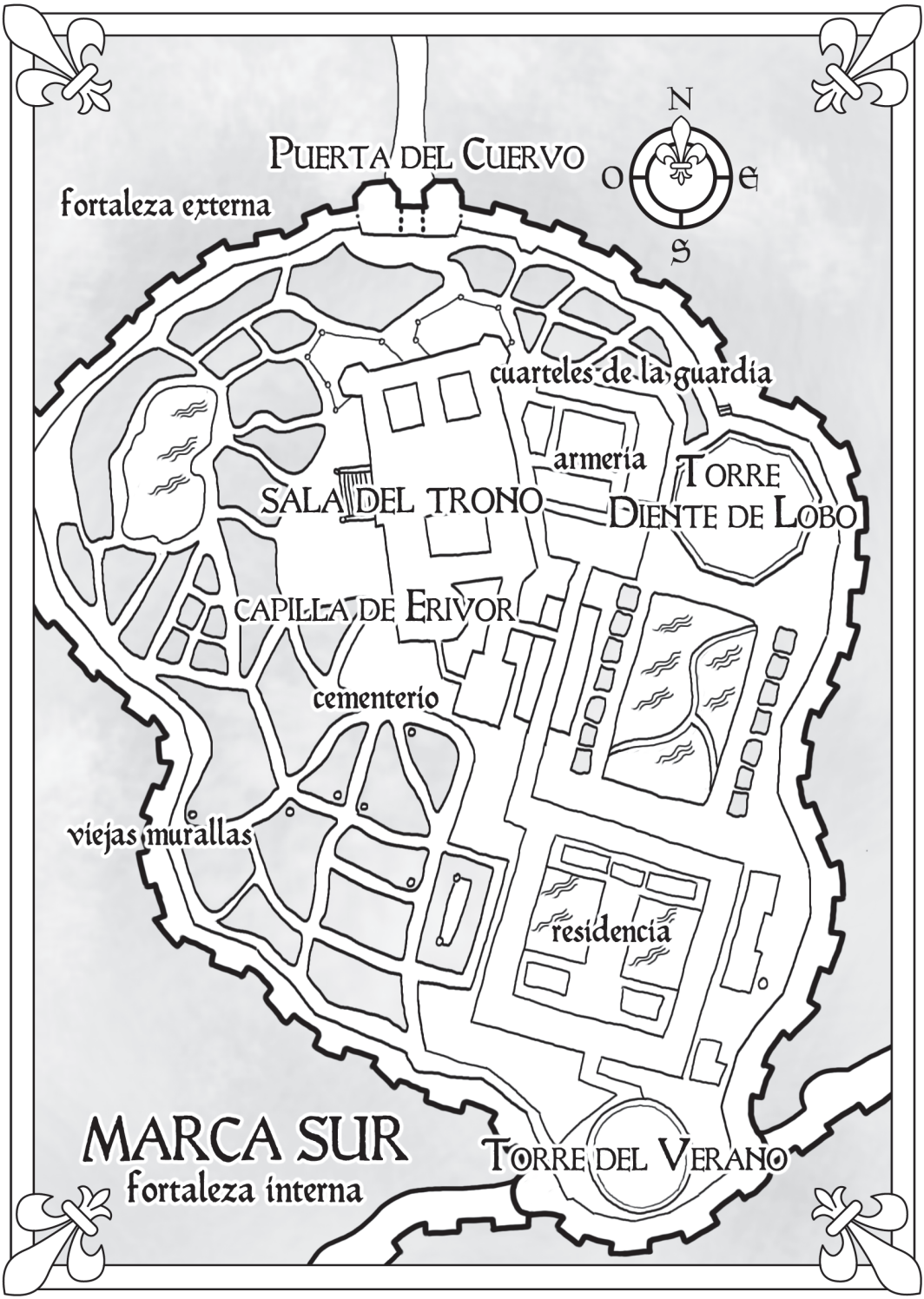
En el ínterin, su mellizo Barrick ha llegado a la ciudad de Sueño, y después de derrotar a unos guardianes espantosos logra utilizar el portal mágico para ir directamente a Qul-na-Qar, aunque sus compañeros, Skurn y el mercader RAEMON BECK, entran en el portal con él

pero no llegan a Qul-na-Qar. La antigua morada de los qar está prácticamente abandonada (pues la mayoría están asediando Marca Sur con la feroz dama YASAMMEZ), pero quedan el rey ciego YNNIR, la reina durmiente SAQRI y algunos sirvientes. Ynnir usa el espejo que Barrick ha traído, pero su poder no basta para despertar a la reina.

El autarca y su prisionero, el rey Olin, desembarcan en Marca Sur. La patria de Olin parece desierta, como si los qar hubieran renunciado al asedio y se hubieran ido, lo cual significa que el numeroso ejército xixiano pronto reducirá las escasas defensas del castillo y el autarca podrá llegar al sitio donde dioses coléricos y desposeídos aguardan su venganza.

En Qul-na-Qar, el rey Ynnir le dice al príncipe Barrick que sólo podrá despertar a la reina Saqri si le entrega sus últimas fuerzas. Pero no puede hacerlo sin encontrar un cuidador para la FLOR DE FUEGO que hay en su interior, la sabiduría de todos los reyes qar. (Saqri contiene la versión femenina, la sabiduría de las reinas.) Ningún humano ha recibido la Flor de Fuego, pero Barrick, como su padre, lleva la sangre del dios Kupilas (o Torcido, como lo llaman los qar) en las venas. Barrick acepta.

Casi es destruido por el poder de la Flor de Fuego, pero Saqri lo revive mientras Ynnir muere. Barrick queda solo en la casa de sus enemigos, con la cabeza llena de incomprensibles recuerdos qar.


N
O
E
S
Puerta del Cuervo
fortaleza externa
cuarteles de la guardia
armería
Torre
Diente de Lobo
Sala del Trono
Capilla de Erivor
cementerio
viejas murallas
residencia
Torre del Verano
MARCA SUR
fortaleza interna

Preludio

Debía su nombre a los *tualum*, pequeños antílopes que corrían por las secas colinas del desierto. Cuando su madre era niña, veía las manadas que bajaban al río a beber, y admiraba esos animales valientes y esbeltos de ojos brillantes. La primera vez que vio a su hijo, vio estas cosas en él.

—Tulim —jadeó—. Ponedle Tulim.

Anotaron el nombre mientras le quitaban al niño para entregarlo a una nodriza.

Los primeros recuerdos del niño incluían las bermejas colgaduras de la Reclusión, donde vivió su infancia entre mujeres, y donde amables y perfumadas niñeras lo atendían, le cantaban y frotaban su pequeño cuerpo marrón con ungüentos caros. El niño sólo se ponía triste cuando lo devolvían a su cuna y otro de los hijos menores del monarca era alzado para ser mimado y acariciado a su vez. Era injusto que otros compartieran una atención que tendría que haber sido exclusivamente para él, y el resentimiento ardía dentro del pequeño Tulim como la llama de la lámpara que miraba cada noche antes de dormirse, una llama que miraba tan atentamente que a veces la veía con el ojo de la mente al mediodía, tan brillante que relegaba a las sombras todo lo real.

Cuando tenía apenas tres años, en una especie de experimento, Tulim ahogó a otro de los pequeños príncipes en el baño que compartían. Esperó a que una de las niñeras fuera a consolar a otro chiquillo que estaba llorando porque lo habían salpicado, y luego cogió la cabeza de su hermano Kirgaz, la sumergió en el agua llena de flores, y la mantuvo hundida. Los tres o cuatro niños que compartían el baño estaban tan ocupados chapoteando y jugando que no se dieron cuenta.

Era extraño sentir los desesperados forcejeos de su hermano y saber que a poca distancia todo continuaba normalmente. La gente daba mucha importancia a la vida, comprendió Tulim, pero él podía arrebatarla cuando quisiera. De nuevo vio la llama de la lámpara con el ojo de la mente, pero esta vez era como si él mismo fuera el fuego, ardiendo

con tanto brillo que el resto de la creación quedaba sumido en tinieblas. Estaba extasiado.

Cuando las niñeras se volvieron, Kirgaz flotaba perezosamente, y su cabello ondulaba en la superficie como algas, con pétalos de flores enredados. Gritaron y lo sacaron, pero era demasiado tarde para salvarlo. En el Palacio del Huerto vivían muchos príncipes (el autarca tenía muchas esposas y era un padre prolífico), así que la pérdida de uno no era una gran tragedia, pero ambas niñeras fueron ejecutadas de inmediato. Eso entristeció a Tulim. Una de ellas tenía la costumbre de llevarle a hurtadillas una golosina de leche y miel que sacaba todas las noches de la cocina de la Reclusión. Ahora tendría que irse a acostar sin ella.

Pronto Tulim creció demasiado para vivir en la Reclusión, así que lo trasladaron al Patio de Cedro, la parte del vasto Palacio del Huerto donde los jóvenes hijos de los nobles se criaban en afortunada proximidad con los regios hijos del padre de Tulim, el glorioso rey dios Parnad. Allí Tulim vivió por primera vez con hombres verdaderos —en la Reclusión sólo se permitía el ingreso de los Favorecidos— y aprendió cosas viriles, como cazar y luchar y cantar una canción de guerra. Con su apostura, sus largas piernas y su agudo ingenio, también llamó la atención de los hombres del Palacio del Huerto, entre ellos, asombrosamente, su propio padre.

La mayoría de los hijos de Parnad esperaban pasar inadvertidos. Un día uno de ellos sería el heredero, pero el autarca era un cincuentón vigoroso, así que ese día estaba lejos, y los herederos xixianos eran proclives a sufrir accidentes. El mismo Parnad había descubierto que algunos de sus hijos gozaban de excesiva popularidad entre la soldadesca o la plebe. Uno de esos jóvenes había sido la única baja en una batalla contra los piratas de las islas occidentales. Otro había muerto, morado y sofocado, por efecto de una picadura de serpiente en las montañas Yenidos en pleno invierno, una época muy rara para las picaduras de serpientes. Así, ninguno de los demás príncipes sintió demasiada envidia cuando el padre reparó en Tulim y empezó a hablarle en ocasiones.

—¿Quién era tu madre? —le preguntó Parnad la primera vez. El autarca era un hombre grande, alto pero también ancho como un cocodrilo viejo. A Tulim le llamaba la atención que ese hombre fornido de barba espesa fuera el origen de sus delgadas piernas—. Ah, sí, la recuerdo. Era como una gata. Tú tienes sus ojos.

Tulim no sabía si este modo de hablar significaba que su madre ya no estaba viva, pero no quería preguntar, para no parecer sentimental y afeminado. Aun así, si él había heredado sus ojos, ella debía haber sido excepcional, pues eso era lo primero que la gente veía en Tulim,

esos extraños ojos dorados que parecían orificios rellenos con metal derretido. Era uno de los motivos por los que había sabido que él no era como los demás. La llama brillante y voraz que ardía en él no ardía en sus hermanos ni en los otros niños.

Él y su padre tuvieron otras conversaciones, aunque Tulim nunca hablaba demasiado, y al cabo de un tiempo fue trasladado del dormitorio que compartía con otros jóvenes príncipes y obtuvo su propia habitación, donde el autarca podía visitarlo a cualquier hora del día o de la noche sin molestar a los hermanos de Tulim. Parnad también empezó a someterlo a extrañas crueldades y prácticas aberrantes, siempre hablándole sobre la aterradora responsabilidad de ser el Bishakh, el jefe del linaje de los halcones, que habían salido del desierto para pisotear los tronos de las ciudades del mundo.

—Los dioses nos aprecian —explicaba Parnad mientras mantenía cerrada la boca de Tulim, silenciando sus gritos de dolor—. Es voluntad de ellos que el halcón se eleve más que los demás, que pueda contemplar toda la creación. El sol mismo es sólo el ojo del gran halcón.

Tulim no siempre entendía lo que decía su padre, pero en general las lecciones, junto con el dolor y otros sentimientos extraños, le indicaban que el camino de la llama y el camino del halcón eran más o menos el mismo: *Todo pertenece al hombre que es capaz de arrebatar sin temor. Los dioses aman a ese hombre.*

Las visitas continuaron durante años, pero la primera noche Tulim juró que un día mataría a su padre. No quería vengarse del dolor sino de la impotencia: la llama no debía ser sofocada por la sombra de otro, ni siquiera la del propio autarca.

Al aproximarse a la edad en que dejaría atrás la infancia y se pondría la adultez como una prenda nueva, Tulim comenzó a pasar un tiempo con otro hombre mayor, que era mucho más respetuoso de sus sentimientos. Se trataba del tío Gorhan, uno de los hermanos mayores del autarca. El padre de Parnad había engendrado a Gorhan con una mujer de sangre muy plebeya, así que no podía rivalizar por la posesión del trono. Había sacado partido de su nobleza impura, transformándose en uno de los consejeros de mayor confianza del autarca, un hombre de célebre sabiduría e ingenio. Su atracción por Tulim era menos física y menos metafísica que la del padre del muchacho: veía en el joven una mente afín, que con el entrenamiento adecuado no sólo podía ir más allá de los muros del Palacio del Huerto o de los límites de Xis sino recorrer los interminables caminos de la creación. Fue Gorhan quien enseñó a Tulim a leer bien. No sólo a reconocer caracteres estampados en pergamino o papel de junco y vislumbrar su sentido —todos los príncipes aprendían eso—, sino a leer como modo de someter nuevos conocimientos al yugo, como si fueran bueyes, o de reclutar nue-

vas ideas como si fueran soldados, para aumentar el poder del lector.

Gorhan lo introdujo a la obra de tácticos famosos como Kersus y He-reddin, e historiadores como el gran Pirilab. Tulim aprendió que los pensamientos de los hombres se podían almacenar en libros durante mil años, que los hombres grandes y doctos de otras épocas podían hablarle como al oído. Más importante aún, aprendió que los dioses y sus allegados podían hablarle a través del gran abismo del tiempo y de ese abismo mayor que separaba la tierra del cielo, compartiendo los secretos de la mismísima creación. En las palabras del poeta guerrero Hereddin, que Gorhan le citaba: *El que sólo busca un trono nunca poseerá las estrellas.* Tulim entendía eso y pensaba que su tío poseía una sabiduría que superaba la de otros hombres, una sabiduría sólo un poco inferior a la de los dioses: Gorhan había vislumbrado que Tulim no era semejante a ningún otro, que era aún más grande que la sangre que había heredado del padre. Gorhan entendía que Tulim no era hijo de un hombre sino del cielo.

Con los años, mientras Tulim crecía y sus extremidades de niño adquirían los tendones flexibles de la juventud, su padre el autarca perdió interés en él, y así refirmó su odio. El autarca sólo había querido usarlo, y ni siquiera por eso que lo hacía único, sino por las cualidades que compartía con cualquier otro efebo. Tulim habría matado a Parnad si hubiera podido, pero el autarca no sólo estaba constantemente custodiado por sus fieros guardias, los Leopardos, sino que era un hombre fuerte que siempre estaba alerta, aun mientras realizaba actividades que habrían distraído o extenuado a un hombre más débil. En todo caso, generaciones de autarcas xixianos habían sido protegidas por la existencia de los escotarcas, herederos provisionales que no pertenecían a su linaje directo, hombres que tomarían el trono en caso de que el autarca sufriera una muerte sospechosa e impartirían justicia antes de entregar el trono al auténtico heredero, siempre que el heredero no hubiera sido el asesino del difunto autarca. Era una costumbre antigua y rebuscada, pero durante siglos había permitido que los autarcas estuvieran más a salvo de las intrigas que los reyes de otras naciones.

Así que Tulim sólo podía esperar, y estudiar, y planear... y soñar.

Al fin llegó el día en que los gongs rectangulares de la Torre del Sicomoro y del templo de Nushash tocaron a duelo por la muerte del rey. Parnad, con poco más de sesenta años, había fallecido en la Reclusión, en el lecho de una de sus esposas. Aunque no había indicios de ninguna fechoría, el escotarca hizo torturar a la esposa y sus criadas para asegurarse de que no fueran culpables de nada, y luego las ejecutó, lo cual servía para recordar a otros moradores del palacio que no era conveniente estar implicado en la muerte de un autarca, aun-

que uno fuera inocente. Comenzó el periodo de duelo, después del cual Dordom, el hijo mayor, general del ejército y guerrero famoso por su destreza y crueldad, ascendería al trono.

Pero Dordom murió asfixiado la noche de la muerte de Parnad, y en el Palacio del Huerto se murmuraba que lo habían envenenado. Eso resultó aún más creíble cuando otros tres hermanos de Parnad (y algunos amigos, sirvientes y amantes que habían tenido la desdicha de usar el plato o copa equivocados) también murieron por obra de un extraño veneno que no tenía sabor ni olor, ni actuaba de inmediato, pero luego devoraba las entrañas de la víctima como aceite de vitriolo.

Uno por uno cayeron los herederos, envenenados como Dordom, apuñalados en la cama por criados que creían incorruptibles, o estrangulados por asesinos en las convulsiones del amor, sin que los guardias que los custodiaban hubieran oído nada. Los hijos e hijas menos ambiciosos de Parnad, viendo hacia dónde soplaban los vientos de cambio, se marcharon de Xis con sus familias para evitar su propia muerte (que aun así los encontró tiempo más tarde). Otros decidieron participar en el juego y durante un año la antigua Xis fue como un gran tablero de *shanat*, y cada movimiento de un miembro superviviente de la familia real era analizado y respondido. Tulim, vigésimo tercero en la línea de sucesión, ni siquiera era considerado sospechoso de las primeras muertes. Muchos creían que la muerte de Parnad había desencadenado una rivalidad sanguinaria de larga data entre muchos aspirantes al trono. Durante el Año del Escotarca (como lo llamarían después) la mayoría de los habitantes de Xis, y ciertamente las mentes más sabias del Palacio del Huerto, creyeron que la lucha por la supremacía se libraba entre los hermanos menores de Dordom, los príncipes Ultin y Mehnad, que sobrevivían mientras otros herederos huían o caían. Al cabo sólo ellos, Tulim y otros pocos quedaron vivos en Xis.

La mayoría de los cortesanos más sabios creían que la supervivencia de Tulim sólo indicaba que no amenazaba a nadie. Los pocos que lo conocían mejor, que quizá sospecharan que las cosas no eran lo que parecían, se abstenían de murmurar sobre él. Muchos de estos auténticos sabios sobrevivieron para servirle.

El más sabio de todos fue el tío Gorhan, que había comprendido que el joven Tulim era implacable (quizá como reflejo de su llama interior) y unió su destino al del oscuro príncipe, tan alejado del trono. Fue una auténtica apuesta por parte de Gorhan, pues él era esa clase de anciano sabio e inocuo que podría sobrevivir al ascenso de un nuevo monarca, incluso prestar servicios durante un par de reinados más, para morir apacible y dignamente y ser sepultado con hasta mil esclavos vivos, un signo del favoritismo de la familia real. En cambio, apos-

taba todo a una jugada arriesgada, o así habría pensado cualquiera que no hubiera escrutado los perturbadores ojos dorados de Tulim.

—No podía hacer otra cosa, bendita alteza —le dijo Gorhan—. Porque sabía qué llegaríais a ser cuando os vi por primera vez, y por nada os hubiera traicionado. Vos y yo somos así. —El anciano alzó la mano, uniendo el índice y el anular para demostrar cuán unido estaba a Tulim—. Así.

—Así, tío —repitió el príncipe, alzando su propia mano, con los dedos entrelazados—. Te oigo.

Esa asociación no tardó mucho en dar sus frutos definitivos. Un príncipe menor asistía a una incómoda cena con Mehnad, uno de los dos principales aspirantes al trono. En medio de la comida, el príncipe menor empezó a respirar como si se le hubiera atorado un huevo de pato en la garganta. Se puso negro, se levantó y caminó en medio de los manjares puestos en el suelo sin verlos, y luego cayó en medio de una multitud de sirvientes que llevaban aguamaniles y jarras de vino, con tal estrépito que por largos momentos nadie advirtió que su joven esposa también había muerto por causa de una apoplejía similar, aunque más silenciosa.

El príncipe Mehnad gritó coléricamente que él no tenía nada que ver, que era un complot para hacerlo quedar mal (¿qué se podía pensar de alguien que envenenaba a los invitados en su propia casa, y no sólo hombres sino también a una mujer?). Seguro de que su hermano Ultin era el culpable, Mehnad tomó un escuadrón de guardias y fue a los aposentos de Ultin en el barrio de la Lámpara Azul, pero las noticias del asesinato los habían precedido, y Ultin esperaba con un escuadrón de sus propios guardias. Ambos hermanos estaban tan cansados de esos meses de conspiraciones, asesinatos y desconfianza, que no necesitaban ninguna excusa para zanjar sus diferencias de una vez por todas. Mientras los guardias luchaban, Ultin y Mehnad se buscaron y, siendo soldados fieros, pelearon sin dar cuartel.

Sólo cuando Ultin hubo abatido a su hermano y se irguió triunfalmente sobre el cadáver, con sólo algunas heridas, fue evidente la naturaleza del plan de Tulim. Mientras proclamaba su victoria, Ultin empezó a sofocarse igual que el desdichado príncipe, como si tuviera un huevo de pato atorado en la garganta. Sangró por la nariz y por la boca, y cayó encima de su hermano muerto. Luego se descubrió que las espadas de ambos habían sido envenenadas por un tercero, aunque Mehnad no había vivido el tiempo suficiente para sufrir los efectos.

Y mientras los guardias de los dos príncipes rodeaban los cuerpos en una nube de confusión y de rabia, Tulim y Gorhan salieron del lugar desde donde observaban. Sólo los acompañaban algunos guardias de Gorhan, muchos menos que los de Ultin o Mehnad, pero los

que habían peleado tan recientemente por los dos hermanos mayores pronto comprendieron que si luchaban contra Tulim a lo sumo podían aspirar a buscar un nuevo empleo después. ¿Qué era un guardia sin príncipe? Después de todo, Tulim era hijo de Parnad, y aunque no parecía importante había logrado sobrevivir a una veintena de herederos. Eso contribuyó a persuadirlos de que valía la pena tener en cuenta su candidatura; la pequeña pero combativa guardia de Gorhan y sus afiladas lanzas bastaron para terminar de convencerlos.

Así fue como el príncipe Tulim, en quien pocos habían reparado y a quien nadie había temido, caminó sobre docenas de cadáveres para llegar al Trono del Halcón, adoptando como autarca el nombre de Sulepis am Bishakh. En días venideros, Sulepis refirmaría los derechos históricos de Xis a gobernar sobre todo el continente de Xand, pisoteando a centenares de miles, dejando sus huellas sangrientas en casi todas las tierras que se hallaban al sur del mar Osteyano. Era natural que luego se propusiera conquistar el continente septentrional de Eion. Obviamente el destino estaba de su parte: su llama había demostrado que ardía con más brillo que las demás.

Y, como un dios, el Tulim transformado en Sulepis no sólo impartía justicia a escala continental: también podía ser personal. A los pocos días de tomar el trono, tuvo un desacuerdo con su tío Gorhan por una cuestión menor de estado, y Gorhan dedicó al nuevo autarca una mirada destinada a hacerle sentir, si no vergüenza, al menos malestar por su ingratitud.

—Me defraudáis, mi señor —le dijo Gorhan a su sobrino—. Creía que éramos así. —Alzó el índice y el anular unidos—. Creí que estabais dispuesto a escuchar mis consejos. Sois como un hijo para mí, Tulim. Esperaba ser como un padre para vos.

—¿Como un padre? —Sulepis enarcó una ceja, clavando en Gorhan una mirada tan implacable y dorada como la de un halcón cazador—. Así sea. —Se volvió hacia el capitán de los Leopardos—. Llevaos al viejo. Desolladlo, pero despacio, para que lo sienta. Y no arranquéis toda la piel de golpe, sino en una sola tira que recorra la longitud de su cuerpo, empezando por los pies y siguiendo hasta la coronilla. Me gustaría que viviera hasta entonces, este nuevo «padre» mío.

Hasta el curtido capitán vaciló cuando el viejo Gorhan cayó de rodillas, sollozando y rogando piedad.

—¿Una sola tira, Dorado? —preguntó el soldado—. ¿De qué ancho?

Sulepis sonrió y alzó dos dedos.

—Así.