

Sueños de la Gorgona

presenta...



RITOS DE SANGRE

SUEÑOS DE LA GORGONA: RITOS DE SANGRE

Primera edición digital: mayo 2020

ISBN: 978-2-490290-40-6

Autores: José Luis Alonso, Andrés Díaz Sánchez,
Salomé Guadalupe Ingelmo, Miguel Huertas, Pablo Loperena,
Diego Salcedo y Lisardo Suárez.
Antologista: Fermín Moreno González

Diseño de portada: Elías Fosco a partir del lienzo
Perseo y Andrómeda de Lord Leighton

Prólogo: Juan Ángel Laguna Edroso

Maquetación y diseño: Kachi Edroso y Miguel Puente Molins

Corrección de estilo: Juan Ángel Laguna Edroso

Editor: Juan Ángel Laguna Edroso

Edición: Saco de huesos

9 Chemin de la Calade, Eyriac

07170 Lussas, France

www.sacodehuesos.com

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley.

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos (www.cedro.org)) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.



SUEÑOS DE LA GORGONA
RITOS DE SANGRE

RITOS DE SANGRE

Los Sueños de la Gorgona nacen, en cierto modo, como la imagen especular de Calabazas en el Trastero proyectada sobre los apasionantes campos del subgénero de espada y brujería (aunque la puerta haya quedado abierta a muchas más opciones relacionadas siguiendo también la estela del llamado género fosco). Por ello, si el primer número de esta última colección había sido dedicado a los entierros, el ritual por antonomasia del terror, ¿cuál podría ser la temática para el de este nuevo proyecto? En mi modesta opinión, la elección era evidente: los ritos de sangre, ese clásico de la literatura de aventuras y fantástica cuya lectura subyacente no siempre es sencilla por la gran cantidad de actores y factores que concurren en el mismo.

En primer lugar, cabe preguntarse qué es lo que suponen, qué es lo que significan. Un ritual de sangre es una ceremonia, un acto social, en el que se realiza un sacrificio u holocausto del fluido vital de un animal, humano o no, y que funciona como metáfora (o en ocasiones literalidad) de la vida misma. Este objeto central del ritual tiene un poder simbólico evidente puesto que ¿qué podría tener más valor en el mundo material que la vida misma?

Ni las riquezas, ni los bienes, ni la comida, ni el éxito, ni patrimonio alguno... nada, en principio, tiene un valor de cambio mayor que la propia vida porque en ella está encerrado el potencial de la existencia. Y aquí empiezan los primeros juegos narrativos y filosóficos en torno a la cuestión. ¿Tiene la vida el mismo valor en todos los contextos? ¿Merece la pena conservarla en cualquier circunstancia? Empezaré por mencionar uno de los ejemplos de rito de sangre más atípicos, como son el *seppuku* o el *harakiri*, suicidios rituales propios de la cultura japonesa en los que un samurái opta por entregar su vida para remediar una ofensa o pagar por un crimen o una falta que revista gravedad. Estos muestran cómo, en ocasiones, la propia vida se puede entregar por algo de un valor superior: un ideal, el honor del clan, etc. El ritual aquí tiene la función de reafirmar la importancia del sacrificio y mostrarlo a ojos de la sociedad.

En esta misma línea, podríamos hacer un inciso sobre los ritos de paso que son, también, ritos de sangre, donde los participantes pueden convertirse en víctimas o premiados en función de sus actos durante el ritual. Algunos ritos de madurez adoptan esta forma, sobre todo en los contextos guerreros, pero se suele contar con que la sangre derramada

será la de algún rival. No siempre, como muestran ciertos ritos mesoamericanos precolombinos, donde las víctimas eran atletas preparados para la ceremonia de un juego de pelota. No es el único caso en el que se mezcla lo lúdico con la muerte ceremonial: ecos de ordalías de este tipo las encontramos en los juegos de gladiadores romanos, herederos de los juegos funerarios etruscos, o los espectáculos con toros del Mediterráneo que se remontan incluso a Cnosos.

La frontera entre voluntad y coacción social es tenue en ocasiones, pero está claro que el *seppuku* es uno de los casos más atípicos de los ritos de sangre, quizás porque en la naturaleza humana abundan más las situaciones en las que el sacrificio se realiza para obtener un beneficio personal y, por lo tanto, facilita las cosas que la víctima propiciatoria no sea uno mismo, sino alguien convencido o coaccionado para que adopte ese rol o, en muchas más ocasiones, un esclavo, prisionero o reo involuntario a quien se fuerza a participar en el ritual. En esta estructura se plantea la cuestión siguiente: ¿hasta dónde es capaz de ir el ser humano en su afán de tener más? Y la respuesta suele bascular hacia el terreno del horror, como bien supo conjugar Robert E. Howard en sus historias de Conan, donde la espada y brujería se aliaba con el horror cósmico de su colega H.P. Lovecraft.

El paradigma de este tipo de intercambio (sangre por poder, podríamos denominarlo) implica lo sobrenatural. Después de todo, es una manera de situar los beneficios potenciales en el extremo de la escala. Así, el sacrificio de sangre se dirige a deidades, demonios o entidades superiores que, a cambio del mismo, brindarán alguna prebenda a los oficiantes. De aquí viene toda la parafernalia de sacerdotes, sectas, templos malditos, secuestro de víctimas y demás largo etcétera con el que todo lector del género está más que familiarizado, hasta tal punto que, a veces, perdemos de vista la cuestión clave: ¿Por qué a esas entidades superiores tendría que satisfacerlas o tentarlas un sacrificio de estas características? Una ingeniosa respuesta a la cuestión la brinda uno de mis relatos preferidos de rituales: «Sacrificio», de Aitor Solar, que podéis leer (está en libre descarga) en el primer volumen de la revista Hierro y Huesos. De nuevo, la cuestión del horror cósmico se entrelaza con acierto con los mimbres del género de espada y brujería usando nociones de la psicología colectiva.

En cualquier caso, no es de extrañar que esta cuestión clave sea pasada por alto con frecuencia. Después de todo, el concepto de holocausto, de ritual de sangre, está anclado en lo más profundo de nuestro imaginario colectivo: es tan cercano que lo damos por hecho, sin profundizar en sus raíces. Son ritos que vienen de los tiempos

prehistóricos, donde apaciguar las fuerzas de la naturaleza era una necesidad difícil de satisfacer y para la que no era descabellado destinar todo tipo de valiosos recursos, bien fuera un esclavo obtenido como botín de guerra, que suponía una importante fuerza de trabajo pero también, quizá, un buen regalo para los dioses o una fuente de fuerza para los guerreros que se alimentasen (literalmente) de él, o incluso algunos miembros de la propia comunidad, incluidos los propios descendientes, como apuntan algunos vestigios encontrados en las ruinas de Cartago o evidencian los primogénitos perdidos del antiguo Egipto. Prácticamente en todas las civilizaciones se han encontrado pruebas de que existían este tipo de rituales, aunque sus objetivos y su idiosincrasia varíen.

El episodio relacionado más conocido en la cultura judeocristiana puede que sea el sacrificio de Isaac a manos de su propio padre, Abraham, quien estaba dispuesto a entregar a su hijo único a Dios. Es un ejemplo evidente de la inmolación de lo temporal, del mundo físico, en aras de un beneficio en el plano sobrenatural, y se presta a múltiples lecturas de temor, lealtad, fe ciega, devoción, etc. Sin embargo, para abordar la temática de este primer número de los Sueños de la Gorgona, querría poner el acento en otro mito, este de la cultura grecolatina, que también ha marcado profundamente nuestra civilización, aunque quizás sea menos conocido de primera mano: el sacrificio de la princesa Andrómeda para apaciguar al monstruoso Ceto, una criatura marina enviada por Poseidón para sembrar el terror al tiempo que inundaba las tierras de los hombres, soliviantado porque la madre de Andrómeda, la reina Casiopea, había presumido de ser tan bella como las nereidas.

El escenario incluye numerosos elementos que se han ido repitiendo, más o menos reelaborados, a través de los siglos, desde algunos más que evidentes, como el de la princesa/doncella atada a la roca para que el monstruo/dragón la devore y así apaciguar las fuerzas de la naturaleza/el mal, como otros quizás menos evidentes pero no menos interesantes que han marcado mucho nuestra concepción del género, como que la culpa recaiga nominalmente sobre Casiopea por su vanidad a pesar de que sea el rey Cefeo quien entrega a su hija (aconsejado por un oráculo) o la resolución del conflicto trámite un héroe salvífico, Perseo, que derrota a la bestia, sin embargo, apoyándose en conocimientos secretos que, en esta ocasión, cristalizan en la mirada capaz de petrificar de la Medusa y a los que, tradicionalmente, se accede mediante un viaje iniciático en el que suele participar alguna suerte de bruja (o un trío de estas).

Considero interesante poner el acento en este mito fundacional no solo por la fuerza del mismo y su estructura arquetípica, sino porque en su simbolismo encontramos también la semilla clave de este tipo de ritual en el género de espada y brujería: el rito de sangre es un estamento tradicional, formal, quizás oculto a la mirada pública pero tolerado o incluso apoyado, que termina por ser demolido o interrumpido por el héroe, el elemento extraño que, por lo general, rompe la inercia y trastoca el orden de las cosas; es decir, plantea cuestiones. Al menos, esta es una de las posibilidades claras dentro de su narrativa y en manos del autor está explorarla, al igual que en las del lector.

El marco en sí es ya lo suficientemente atractivo para tratarlo de nuevo, buscando o no nuevos prismas. A los escenarios exóticos y grandilocuentes de todo ritual que se precie se aúna la tensión narrativa brindada por un tenso hilo argumental entre la vida y la muerte. Hay una cuenta atrás, grandes intereses, convicciones fanáticas o extremas y un desafío a los poderes que apelan a las instancias superiores. Un cóctel, en definitiva, que lo tiene todo para dar memorables aventuras si es tratado con la habilidad necesaria.

Desde el satí histórico de ciertas regiones de la India que conocimos a través de *La vuelta al mundo en ochenta días* de Julio Verne hasta el mito helénico y ahora ya universal del Minotauro pasando por el sarlacc de Star Wars, esa especie de boca gigante e incomprensible en mitad de las arenas alimentada por Jabba el Hut, o las mujeres entregadas al intrigante King Kong, las cuestiones se repiten: ¿Quiénes son las víctimas? ¿Quiénes los verdugos? ¿Cuáles las motivaciones? ¿Cuáles los órdenes a preservar o a trascender? ¿Qué relaciones se establecen entre todos los actores? ¿Cuál es el beneficio previsto de estos rituales de sangre? Las respuestas nos hablan de nuestra sociedad, de nuestra naturaleza, también de nuestro pasado y, quizás, de nuestro futuro.

En la selección de relatos recogidos a continuación, fruto de la primera convocatoria de los Sueños de la Gorgona, encontraréis algunas respuestas posibles a estas preguntas. Los escenarios son dispares dentro de la gran variedad del género de aventuras: espada y brujería más bien canónica, guiños a la ciencia ficción prospectiva, un buen sustrato de mitología clásica, originales incursiones en el subgénero de las civilizaciones perdidas, distopías basadas en nuestra realidad histórica... Todo tiene cabida y resulta válido para contemplar la cuestión desde distintos ángulos. Es probable que por estos motivos los ritos de sangre sigan siendo un tema recurrente dentro de nuestra narrativa y, precisamente por ello, merece la pena dedicarles un poco más de atención que la del mero entretenimiento. Eso sí, disfrutando con

la lectura. Después de todo, para ello nacieron los géneros populares.

Juan Ángel Laguna Edroso, editor
En Eyriac, un 19 de julio de 2018

LA VIAJERA

POR JOSÉ LUIS ALONSO

La vida de Ehyjvanna se evaporaba bajo el riguroso calor, con su cuerpo inconsciente agostándose sobre la tórrida arena.

El carro ígneo de Arú cabalgaba hacia su cénit cuando una pequeña caravana de usshis, el pueblo nómada de Kal Ibmath, se topó con ella mientras buscaban un lugar apropiado para plantar sus jaimas. La ausencia de carroñeros indicaba que su alma todavía no había partido hacia la Montaña del Olvido. La ley no escrita del desierto obligaba a socorrer al necesitado; empero, nadie se apeó de sus monturas. Había algo mefistofélico flotando en el aire, un olor peculiar que traía recuerdos de los hechiceros de Dultz, desaparecidos muchos ciclos atrás. No había duda, aquella misteriosa mujer portaba objetos cuya naturaleza impía quizás fuera mejor evitar y, a buen seguro, había sido poseída por los afreets. Solo eso explicaría que hubiera emprendido desde la cercana Kaikhuj semejante travesía suicida, sin agua ni camello, por lo menos a la vista.

Indecisos, dirigieron sus miradas al carromato en cuyo pescante viajaba un anciano ciego, de piel cerúlea y rostro surcado por una telaraña de arrugas bajo un turbante azul índigo. Confiaban en su sabiduría y aceptarían la decisión que tomase. Los usshis eran un pueblo muy respetuoso con sus mayores. De su regazo levantó el vuelo una curiosa criatura sin parangón en aquel mundo. Lo más parecido, de existir, sería un lagarto con alas. Era negro azabache y poseía el tamaño de un gato adulto. El elegante batir de sus membranosas extremidades lo transportó hasta la silente figura de Ehyjvanna. Tras una metódica inspección de sus pertenencias, regresó junto al anciano y este le tendió la mano diestra para que mordiera su muñeca y succionara su sangre. El animal no rehusó la ofrenda, pues con cada toma su vínculo se fortalecía. Surgió entonces una especie de comunicación entre ambos que se prolongó durante unos instantes. Cuando le hubo transmitido todo lo que debía saber, le lamó la herida con fruición para evitar que se infectara y se arrebujo de nuevo en su regazo, acunándose en su lánguida respiración.

Antes de pronunciarse, el anciano escrutó con sus ojos lechosos el

infinito como si pudiera vislumbrar la críptica aureola que arropaba el desmadejado cuerpo de Ehyjvanna. Más que temeroso, se sentía intrigado.

Al final, prevaleció la ley de los usshis.

Y así fue como *La Viajera* salvó su vida cuando lo que más anhelaba era rendirse a la paz que otorgaba la muerte. Pero más poderosa fue la terquedad de las piedras de Erabis, dios de las cábalas y tejedor de destinos, las cuales decidieron su nombre al ser arrojadas tras su nacimiento, dejando que su sino quedara irreversiblemente atado al resultado de dicho lanzamiento.

Su viaje continuaría, lo quisiera o no.

Ibrahim regresaba con premura a Kaikhuj acompañado de una docena de sus hombres y las protestas de los camellos por el ritmo impuesto. Traía unas noticias nada halagüeñas que debía conocer cuanto antes Alduri, su hermano, líder de los merjhala y caudillo de la región de Syunfha.

Al adentrarse en la ciudad los asaltó un insólito silencio que se extendía de forma ominosa por el dédalo de callejuelas que salieron a su encuentro. Un silencio incompatible con un día de mercado como aquel. No tardaron en darse de bruces con los primeros cadáveres. Enfundados en sus ropajes impolutos y caídos en posturas inverosímiles, sus pieles ofrecían un aspecto apergaminado, pegada al esqueleto como si les hubieran extraído hasta la última gota de sus fluidos corporales. Sus labios consumidos forzaban sonrisas inquietantes y las cuencas de sus ojos eran pozos de oscuridad. Le recordaron a las momias de los reyes de Zínduruz que había tenido el discutible privilegio de ver en su última visita a aquella lejana región del sur de Kal Ibmath. Cruzaron por plazoletas cuyas fuentes deberían propulsar chorros de agua cantarina; sin embargo, sobre sus mosaicos solo había montones de arena pestilente.

A medida que se acercaban al palacio, epicentro de la ciudad, aumentaba el número de fallecidos. El zoco estaba abarrotado y les llevó más tiempo del deseado atravesarlo. Accedieron al palacio por la puerta de poniente. Sin demora, distribuyó a sus hombres en parejas y comenzaron a registrarlo todo a conciencia. En los antaño hermosos patios interiores comprobaron que la vegetación también había sucumbido a los efectos de aquella plaga. Las palmeras, acacias, olivos y enebros solo eran madera muerta.

Hallaron a Alduri en el patio de armas, en mitad de un círculo de

cuerpos retorcidos y amontonados. Su takuba descansaba junto a una mano agarrotada, con su hoja barnizada por una pátina herrumbrosa. Ibrahim se arrodilló ante lo que quedaba de su hermano. La rabia y la aflicción batallaban en su interior. Hizo amago de abrazarlo pero se contuvo por temor a que se desintegrara como un vetusto papiro.

—¿Puede esta locura tener relación con la profecía de Kalathet? —inquirió Aragh, su herat en la milicia.

La verdad, no supo qué contestar.

Se irguió y paseó la vista por aquel desolador paisaje sembrado de muerte.

—¿Habéis visto el cuerpo del sacerdote por alguna parte?

Ninguno de los muertos allí presentes vestía la toga negra propia del culto del multicéfalo Vaaz Magoth. Se estaba preguntando dónde estaría en el momento en que aquello se había desencadenado cuando sus cavilaciones fueron interrumpidas por una revelación propia del Apocalipsis de la Tareg.

—¡Los muertos han vuelto a la vida! —vociferó un merjhala irrumpiendo en el patio.

Y era cierto. Tras él venían los habitantes del cementerio. ¿Qué clase de hechicería se había desatado allí para que la vida y la muerte se hubieran intercambiado los papeles? Obnubilado por la visión, Ibrahim reconoció a su sobrina Figjabelle. La putrefacción había dejado su huella en su vestido astroso, tenía los dedos ensangrentados, varios de ellos sin uñas, y la mirada asustadiza que delataba que la pobre niña no entendía lo que estaba pasando.

—Sin agua ni comida —observó Aragh—, ¿cómo haremos para que no mueran por segunda vez? ¿Y nosotros con ellos?

A sus oídos llegaron los berridos de los camellos, cada vez más nerviosos.

Cuando al segundo día Ehyjvanna abrió los ojos y contempló el interior del carromato, pensó que seguía soñando y se resignó ante una nueva pesadilla. Esperó que el rostro afable de la mujer que se inclinaba sobre ella mutara en una purulenta aberración; en cambio, le acercó un cuenco rebosante de agua y le hizo beber hasta la última gota. Luego le pasó un paño húmedo por la cara y los brazos. El alivio fue inmediato.

—¿Dónde estoy? —preguntó con voz aguardentosa.

—A salvo —fue la escueta respuesta.

Al poco, se sumió en un duermevela en el que se mezclaron imágenes oníricas de otros mundos con la enésima visita de los habitantes de

Kaikhuj, que acudían para atormentarla con semblantes lívidos y miradas inquisitivas.

Volvió a despertarse al anochecer. A su lado la velaba una niña.

–Bennu... –musitó.

–Me llamo Nayra –la corrigió con una sonrisa que iluminó su rostro. Luego desapareció como una gacela y, al cabo de un rato, acudió su madre con una escudilla humeante que hedía como un muladar.

–Le he añadido a la sopa raíz molida de rangónara para que puedas dormir sin soñar. Ya te aviso que sabe peor que huele. –Ehyjvanna frunció el ceño–. Hablas en sueños. Debes de tener unas pesadillas terribles, pero descuida: con esto te dejarán tranquila.

Pese a las airadas y justificadas protestas de su estómago, aquella fue la primera noche en que su cuerpo y su mente pudieron descansar desde que huyera de Kaikhuj.

A la mañana siguiente, Ehyjvanna salió del carromato con movimientos renqueantes y pinchazos en cada uno de sus músculos. Asombrada, vio las plataformas que servían para que la carreta se deslizara por las rutas comerciales o las pistas que se abrían entre las dunas. Todavía era de noche y hacía frío. Se arropó bajo una manta de piel de camello y se cubrió la cara con el litham para protegerse del viento que, incansable, azotaba el desierto antes del amanecer moldeándolo a su gusto. Coronó la duna que protegía el campamento y anduvo como una sonámbula sobre su cresta hasta que decidió dejarse caer. Pronto los primeros rayos del sol acariciarían el océano de arena que divisaba desde su atalaya. Intentó ahuyentar los funestos pensamientos que carcomían su alma dejándose llevar por el silencio y la inmensidad del paisaje. Una claridad glauca empezó a abrirse paso por el este, eclipsando con parsimonia el fulgor diamantino de las estrellas gobernadas por el ojo entornado de Sherezade. Se percató de que una figura gibosa estaba siguiendo sus pasos. Era el anciano, que respondía al nombre de Darkan Zalli. Habría podido localizarla entre una muchedumbre, pues el olor que desprendían sus pertenencias se le había pegado como un mal de ojo.

Al aposentar su menudo cuerpo a su lado, ella fue consciente de su ceguera.

–¿Has dormido bien?

–Esta noche sí. Siento las molestias.

Él aventó el aire con una mano rugosa.

–Tonterías.

–Debo dejaros –gargajeó Ehyjvanna de repente–. Lo último que deseo es que os salpique el mal que arrastro.

–Cuando puedas valerte por ti misma, podrás seguir tu camino. Mientras tanto, seguirás siendo mi huésped. La hospitalidad es sagrada para nosotros.

–Está bien –concedió.

El cielo mudaba de un azul añil al turquesa, palideciendo poco a poco a medida que el carro de Arú despuntaba sobre el horizonte y la calina reverberaba sobre las dunas, ondulando sus contornos como si fueran un lienzo mecido por el viento.

–¿No me vas a decir tu nombre?

Ella se tomó su tiempo en complacerlo.

–*La Viajera* –bisbiseó el anciano, que había comprendido el significado que encerraba.

Ehyjvanna tragó saliva. Se le empezaba a formar un nudo en la garganta.

–Vamos, no puedes decirle a un nómada que te llamas así y hacer como que te puedes librar de contar la historia que hay detrás.

Eso se temía, pero era duro enfrentarse a sus demonios. Y todavía no estaba preparada para encarar a los más recientes.

–¿Cuál fue tu primer viaje?

–El peor –respondió bajando la cabeza.

De entre la nebulosa de recuerdos sepultados por el olvido, su pasado afloró como si se tratara de una lejana reencarnación.

–Hace toda una vida –comenzó con voz quebradiza–, Alduri, por aquel entonces un joven merjhala como tantos otros, y yo estábamos enamorados. Un amor de juventud. Eran días en que solo deseaba compartir el resto de mi vida con él. Nada me hubiera hecho más feliz. Pero ignoraba las desmedidas ínfulas de grandeza que alimentaban su espíritu belicoso. Pagué cara mi ingenuidad. Todo empezó cuando, ya casados, regresó de una de sus campañas en compañía de Kalathet, un acólito de Vaaz Magoth que en seguida se convirtió en su sombra. Lo odié desde el principio por alejarlo de mí.

Ehyjvanna se retiró el litham para sentir el sol en la cara. Para sentirse viva.

–Fue entonces cuando quedé encinta. Él se volcó conmigo como cuando éramos jóvenes. Esperaba un hijo, pero cuando vio que paría una niña volvió a sus intrigas con el infame sacerdote. Para colmo de males, Erabis maldijo a mi hija con el nombre de Figabelle, *La que Morirá Joven*. –Su voz zozobró–. ¿Cómo se puede permitir que una criatura inocente nazca con semejante sentencia de muerte?

Era una pregunta que ningún dios respondería, y como tal se la llevó

el viento.

—La convertí en el centro de mi vida, pues no sabía cuando Erabis haría valer su palabra y quería disfrutar de ella todo lo posible. Mientras tanto, merced a las artes del sacerdote, Alduri había logrado medrar hasta la misma cúpula de los merjhalas y ganarse con ello los privilegios que iban ligados a su nueva posición. El que le permitió tener más de una esposa me hirió como una gúmba afilada. Le rogué y supliqué en vano. Primero llegó Jordamine, la Soñadora, y a ella la siguieron Neferet, la Fértil, que no tardaría en darle el tan ansiado varón, y Wezghaloor, la Noctívaga. Hubo una ocasión en que traté de darle celos flirteando con uno de sus invitados con la intención de avivar las ascuas de nuestra antigua pasión. Y conseguí que esa noche me visitara, pero para despellejarme la espalda a latigazos. Ahí comprendí que solo me veía como un lastre para sus ambiciones. Nada más.

Una sombra veló el brillo de sus ojos.

—Día a día, me consumía la desesperación. Al final, solo quería hacerle el mayor daño posible. Y como sabía que debía su meteórico ascenso a Kalathet, decidí privarle de su sostén con un poco de ouabain espolvoreado en la comida que se preparaba exclusivamente para el sacerdote, saturada de extrañas especias que ni las hienas catarían. Después huiría lejos con Figjabelle. La idea era bonita. Y simple. Pero en la vida real las cosas nunca resultan simples. Nos acabábamos de sentar a la mesa cuando vi, horrorizada, como Kalathet acomodaba a Figjabelle sobre sus rodillas. Mi corazón cabrioleó en mi pecho y la llamé para que acudiera a mi lado. Ya me iba a levantar para alejarla del peligro cuando Wezghaloor y Neferet acapararon mi atención. Querían darme la buena nueva: Neferet estaba preñada, otra vez. Y fue durante aquella breve distracción que mis peores presagios se hicieron realidad. Kalathet, como si hubiera leído mi mente, le había dado a probar de su comida a Figjabelle. Casi en el acto, su organismo comenzó a fallar en cadena. Me precipité sobre ella y traté de hacerla vomitar, desesperada, pero ya era demasiado tarde. Como sabrás, el ouabain actúa muy rápido. Por eso lo escogí. —El nudo de la garganta reprimió sus palabras. Solo continuó cuando consiguió serenarse—. Me maldije a voces por haber precipitado la muerte que auguraba su nombre y con ello me descubrí, haciendo evidente cuáles habían sido mis verdaderas intenciones. El castigo no se hizo esperar. Fue Alduri quien pidió a Kalathet que practicara la ceremonia de desgarrar mi alma de mi cuerpo para enviarla a la morada de los afreets, en las puertas del Inframundo, y este cumplió su deseo con suma delectación. Ese fue mi primer viaje.

—Y pensarían que el último. El Mascún es un destino cruel. Peor que

la muerte. Sin embargo, que estés a mi lado es prueba de que Erabis se ha cuidado de que puedas seguir haciendo honor a tu nombre.

–Hablas demasiado a la ligera. Que la misoginia vestida de tradición nos imponga a las mujeres de Kal Ibmath nuestros destinos, nos robe nuestra libertad, es ignominioso.

–No pretendía ofender, solo constatar un hecho. No fue el azar quien conspiró para que nuestros caminos se cruzasen y te pudiéramos salvar la vida.

–Puede que no quisiera que alguien me salvara.

El tenso silencio que se instaló entre ambos fue empleado para conseguir que las aguas volvieran a su cauce.

–No quería decir eso –se disculpó ella.

–Lo sé. –El anciano volvió a espantar moscas con la mano–. Olvídalo y cuéntame cómo recuperaste tu alma.

–Fue gracias a Armhyn Vassan.

–Lo conozco. Es un comerciante especializado en objetos exóticos. Casi se diría que de otro mundo.

–Y sin el casi –dijo evocando la parte más enigmática de su pasado–. El sortilegio de Kalathet dejó mi cuerpo entre la vida y la muerte. El mercader, que fue el invitado con el que flirteé, no tuvo más que sobornar a uno de los merjhalas que me habían enterrado en el desierto para averiguar el lugar exacto de mi tumba. Y luego, aprovechando que los adeptos de Vaaz Magoth venderían a su madre por el escroto de un mandril, contrató a uno para que revirtiera el ritual.

–¿A cambio de qué? Los mercaderes no se distinguen por su altruismo.

–Él forma parte de un selecto grupo de personas procedentes de... –titubeó– de distintos mundos.

–¿Cómo?

–Lo sé, cuesta creerlo, pero posee un artilugio metálico, con infinidad de hilos de colores y luces parpadeantes, que permite tales viajes.

–¿Y tú...?

–Sí. Tras devolverme a la vida y fascinado por las connotaciones de mi nombre, me ofreció trabajar para él consiguiéndole objetos exóticos en otros ámbitos de existencia allende Kal Ibmath.

–Háblame de esos mundos. No ahorres detalles.

–Siento desilusionarte, pero no soy capaz de recordar nada. Por lo visto, la amnesia es la manera que tiene mi cerebro de mantenerme cuerda, de decirme que no podría asimilarlo. A veces me despierto con

la sensación de haberlos visto en mis sueños. Pero nada más. Solo puedo hablarte de uno porque guarda relación con lo que me traje de allí.

–Algo es algo –se conformó el anciano convencido de que se refería a uno de los objetos de los que le había advertido Mitz.

–En aquellas tierras –prosiguió Ehyjvanna– los miedos de la gente se habían hecho reales, habían adquirido cuerpo y voluntad. Esas entidades eran conocidas como el Horror.

–¿Son como nuestros afreets?

–En esencia, pero el Horror es mucho más variado. Las criaturas que lo forman encarnan temores muy diversos. Además, el Horror necesita a los vivos para nutrirse del terror que les provoca. El miedo es un elixir adictivo y el Horror no entendió que si agotaba la fuente de su sustento, él también moriría. Rompió el equilibrio y obligó a los humanos a enfrentarse con sus propios miedos para poder sobrevivir. En la lucha, el grueso del Horror quedó confinado en el interior de un objeto, como un genio dentro de una botella, y Armhyn Vassan me envió para librarlos de él. Lo que no me explicó fue que me convertirían en su custodia. – Ehyjvanna se encogió de hombros–. Parece un bastón lacado. Nadie lo toma por lo que es. Mejor así, de ese modo piensan que voy desarmada.

–¿Y qué clase de arma es? –preguntó Darkan Zalli, aguzando el oído.

–Una katana... un tipo de espada que no existe en Kal Ibmath. Pero no una cualquiera. Al desnudar su hoja, el Horror que alberga irradia su influencia petrificando de miedo a quien se halle alrededor. Por eso la llamo *La que Corta el Aliento*. Lástima que la intensidad de ese efecto tienda a desvanecerse una vez desenfundada, pero es suficiente para desarmar a unos cuantos adversarios si estoy en inferioridad numérica o para escapar en caso de que sean demasiados. Y en combate me da una ventaja considerable.

–¿Y tú eres inmune?

–Soy su guardián. Existe una comunión entre lo que habita mi espada y yo.

–¿Y qué pasaría si uno de esos monstruos escapase?

Ehyjvanna conocía a cada uno de ellos. Y sabía de su hambre.

–Ninguno podría sin mi consentimiento.

Los resucitados suponían muchas bocas que alimentar. Y eso que las familias menos pudientes solían recurrir en su mayoría a la incineración. La sangre, vísceras y carne de los camellos apenas sirvieron para engañar a sus hambrientos estómagos –hubo quienes aprovecharon hasta

el tuétano de los huesos— en los días que invirtió Aragh para ir y volver del Oasis Esmeralda con provisiones y un destacamento de merjhalas al mando de Mordegard.

Su llegada concedió cierto alivio, pero era evidente que no podían seguir allí. Kaikhuj era una ciudad muerta que, con el paso del tiempo, sería ingurgitada por las dunas espoleadas por el incesante viento. De forma subrepticia, el temor a lo sobrenatural se había instalado entre la soldadesca, enseñoreándose de cada rincón de las tortuosas calles de la ciudad. Los acogotados merjhalas hacían sus rondas obsesionados con sombras furtivas y sonidos fugaces, evitando mirar a los ojos de los que habían vuelto a nacer tanto como meter la mano en un nido de alacranes.

En una discreta terraza del palacio se habían reunido Ibrahim, su herat y Mordegard. Ya habían dilucidado el siguiente paso a dar. Antes del alba abandonarían Kaikhuj a su suerte con destino a Keifbaraan, la población más próxima. Contaban con todas las jaimas y sheribas de que disponía la milicia en sus almacenes para protegerse, durante el duro trayecto, del azote de Arú en los momentos del día donde la única actividad que permitía la incisiva canícula era sestear a la sombra. Pero todavía les faltaba por discutir cuestiones castrenses de vital importancia para el futuro de Sjunfha.

La noticia que hubiera recibido Alduri era que el siempre pendenciero Ajamud se disponía a iniciar un asedio sobre la ciudad estado de Nyphatopep desafiando su orden explícita de respetarla, pues tenía planes para ella que requerían de una fina diplomacia. Alduri era la argamasa que, tras arduas batallas, había conseguido unir a las distintas facciones que hoy componían el ejército de los merjhala, desterrando las eternas y cruentas luchas intestinas al oscuro pasado. ¿Volverían ahora que su autoridad era abiertamente cuestionada? ¿Y qué pasaría cuando se supiera que estaba muerto?

Como eran tres las personas que formaban el conciliábulo, había tres maneras diferentes de abordar la situación.

Mientras el orondo y astudizo Mordegard, un tecnócrata, buen estratega pero no un guerrero, defendía la convocatoria urgente de la shua para elegir al sucesor de Alduri antes de que empezaran las primeras disputas, Aragh, en cambio, no solo sugería mantener en secreto la muerte de Alduri sino que proponía difundir el bulo de que había sido secuestrado por sus enemigos de Menth Issí. Nada como una agresión del odiado vecino para hacer piña, lo cual obligaría a recular a Ajamud.

Pero los pensamientos de Ibrahim demostraron ir por derroteros más escatológicos:

–Me llevaré a Alduri al Desierto Susurrante y buscaré al Ser que existía antes de la creación de Kal Ibmath, cuando según la Tareg solo había caos y oscuridad.

–¿Por qué? –Aragh se mostró desconcertado.

–Para que le devuelva la vida. Sin Alduri, no hay futuro para Syunfha más que la guerra. Y es mi hermano. Haría lo que fuera por él.

–¿Y cómo piensas dar con esa criatura primigenia?

–Nunca logramos acabar con la secta que la adoraba. Todavía quedarán algunos seguidores. Los encontraré.

En ese instante aparecieron en la terraza tres figuras enlutadas. La cabeza rasurada y los ojos hundidos conferían a Kalathet el tétrico aspecto de una calavera parlante.

–Voy a librarte de cometer semejante insensatez –dictaminó.

–¡Tú! –Ibrahim lo taladró con la mirada–. ¿Se puede saber de dónde sales? ¿Y por qué no estabas con mi hermano?

Kalathet se sentó junto a ellos sin perder la compostura.

–Estaba, pero logré evadirme en el último suspiro. Y ahora regreso para prestarle la ayuda que en aquella ocasión no pude. –Dio unas palmaditas sobre la tapa ennegrecida y cuarteada del volumen que sostenían sus ahusadas manos–. Vamos a revivir a Alduri. A hacer que la sangre vuelva a correr por sus venas y el aire insuffle oxígeno a sus pulmones.

–¿De veras serías capaz de algo así? –quiso saber Aragh.

–Solo necesito su cuerpo y a Figjabelle, la cual debe de estar, si no me equivoco, entre los que han regresado de la muerte.

–Así es –confirmó su tío.

–Estupendo. Ya solo queda esperar a la luna de sangre para poder consumir el ritual.

–¿Y cuándo será eso?

–Según nuestros astrónomos, dentro de tres noches.

–Tres noches –repitió como si fuera una eternidad–. Está bien. Y ahora, cuéntenos quién mató a mi hermano.

Justo cuando Kalathet se disponía a revelar la identidad de la asesina, un suave aleteo surgió en la noche acallando sus tribulaciones y haciendo levitar un palmo las generosas y sobresaltadas posaderas de Mordegard. Todos escrutaron la oscuridad como quien barrunta un ataque inminente, pero sobre sus cabezas solo hallaron las mudas estrellas titilando como zafiros. Aragh bosquejó en el aire una señal para ahuyentar a los espíritus, convencido de que los afreets merodeaban por aquel lugar

condenado.

Los días transcurrieron. Ehyjvanna se recuperó e incluso llegó a salir de caza con Oleifrey, el hijo menor de Darkan Zalli. Pero una revelación vino a precipitar su partida. Ella y el anciano platicaban junto al pozo, al frescor de un modesto palmeral, cuando un revoloteo pregonó la llegada de Mitz, que aterrizó con donosura en las rodillas del viejo usshi. Este lo recibió con arrobo y Ehyjvanna lo observó con ojos desorbitados. Nunca había visto ni oído hablar de criatura semejante. Sin salir de su asombro, fue testigo de cómo le mordía en la mano y bebía su sangre mientras Darkan Zalli adoptaba la misma expresión que ponía cuando la escuchaba durante sus prolongadas charlas. Al concluir el intercambio, trepó por el pecho de su fiel compañero y se enrolló alrededor de su cuello como un llamativo litham. Ehyjvanna era el blanco de sus nictitantes ojillos ambarinos.

–¿Qué clase de animal es? –preguntó estirando las palabras.

–Es un draecalhn, el último de su especie. A una de mis nietas le gusta decir que su abuelo tiene los ojos fuera de la cara. Él son mis ojos. Y también mis oídos. Lo llamó Mitz.

–¿Es Bajo Dultzarem?

–Así es. Significa «guía». –El aludido emitió un sonido similar a un ronroneo–. Los dultzarem eran un pueblo altivo, arrogante. Y los usshis éramos los únicos a quienes toleraban de todo Kal lmath. Nos consideraban el alma del desierto. Intercambiábamos todo tipo de objetos, les llevábamos información sobre lo que acontecía en el mundo y ellos compartieron algunos de sus saberes con nosotros. En una ocasión –rememoró–, el abuelo de mi abuelo recibió como pago un huevo de draecalhn, el cual permaneció en la familia hasta que, un buen día, eclosionó en mis manos. Me estaba esperando. Lo primero que hizo fue probar mi sangre. Desde entonces nos une un vínculo que solo romperá la muerte.

–¿Y dónde ha estado todo este tiempo?

–No muy lejos –dijo–. En Kaikhuj. Tenemos que hablar. ¿Empiezas tú?

Ehyjvanna se quedó muda. No se esperaba semejante giro. Meneó la cabeza y perdió la vista en el crepúsculo que incendiaba el cielo. Pensó que, después de todo, quizás le hiciera bien hablar de ello. Sacarlo fuera.

Cuando pregunté por él, Alduri ya acaparaba todo el poder en Syunfha. Vivía en un palacio, rodeado de soldados y protegido por un fortalecido

Kalathet. Parecía intocable. Ni con *La que Corta el Aliento* saldría viva de allí.

Entonces, una noche, llegó a casa del mercader una persona con la intención de venderle cierta información: el paradero de la caja de Bennu. A la cimbreada luz de las lámparas de sebo noté algo anómalo en él, pero lo olvidé en cuanto mentó a mi odiado esposo. Resulta que la caja era muy codiciada por Alduri pues Kalathet le había vaticinado que le traería la muerte. Por eso la buscaba con ahínco, para que nadie la pudiera usar contra él.

Armhyn Vassan me leyó el pensamiento y, tras el pertinente regateo, pagó no sin que antes escucháramos una retahíla sobre las múltiples facultades que se le atribuían.

Yo solo sabía de Bennu que era una de las muchas deidades del Panteón de Kal Ibmath y que si habían dejado su caja en el cráter del Ursón sería para impedir que la recuperase, ya que los dioses son alérgicos a las rocas volcánicas. Con eso en mente, cuando llegamos hasta ella también cogí un pedazo vaporoso de basalto.

Primero, para asegurarme de su autenticidad, manipulé la caja para poder hablar con los difuntos siguiendo las instrucciones dadas por el desconocido. Y tuve una charla, tan breve como rocambolesca, con un tal lorek Baal en la que me aclaró por qué le habían enterrado bocabajo y puesto otro nombre en su lápida.

Luego, ya convencida, ideé un plan para no dejar como mentiroso a Kalathet. Arriesgado, sí. Pero sabía que sin sacrificio no habría posibilidades de éxito. El problema era que necesitaba un cómplice para que la abriera en el momento adecuado y cuya recompensa sería la muerte. Coincidió en el tiempo que uno de los sirvientes de Armhyn Vassan fue sorprendido abusando de una niña. Iba a ser linchado cuando convencí al mercader de que lo dejara en mis manos, asegurándole que no se libraría de la sentencia, que solo la postergaría unas semanas. El pederasta, creyendo que yo era lo único que lo separaba del cadalso, me acompañó hasta Kaikhuj besando la tierra que yo pisaba. Al verme, Alduri no dio crédito a sus ojos. Le dije que le haría entrega del objeto que buscaba con tanto empeño a condición de complacerme con un combate a muerte. La soberbia era su debilidad y aceptó. Podría habérmela quitado allí mismo, pero no tenía necesidad de ello. Los dos sabíamos que la lucha sería desigual, que me mataría en cuanto quisiera. Como así fue. Pero lo que él no imaginaba era lo efímera que resultaría su satisfacción.

Había encargado a un orfebre una réplica exacta de la caja. Era la que Kalathet sostenía en sus nudosas manos, analizándola desde todos

los ángulos. La verdadera permanecía oculta por mi infame acompañante, al cual, para asegurarme de que fuera abierta, le había pedido que, si moría, colocara sobre mi cadáver el objeto que contenía. Cuando volví a la vida y los vi a todos muertos, no me impactó. Ya contaba con ello. Miré por última vez a quién me quiso destrozar la vida, cogí las dos cajas y me puse en movimiento. Sin embargo, al abandonar el palacio y ser consciente de la magnitud de lo que había desencadenado, deseé estar muerta yo también. El desconocido había dicho que, allí donde se abriera con el símbolo del reloj de arena mirando al cielo, todo lo que estuviera vivo moriría y lo que estuviera muerto viviría. No mintió, pero su calculada ambigüedad me llevó a hacerme una idea equivocada sobre su verdadero alcance. En un arrebato, quise arrojar la caja lo más lejos posible. La culpaba por mi error. Finalmente, me contuve al comprender que se había convertido en mi responsabilidad. Si tuviera fuerzas la devolvería a su sitio en el volcán, mas no las tengo y, desde que dejé atrás Kaikhuj, hasta el mismísimo Bennu parece haberse confabulado contra mí y me tiene infectado el sueño de pesadillas que, me asegura, no cesarán hasta que le entregue su caja.

—Me temo que tú también fuiste una víctima.

—¿Cómo? —musitó Ehyjvanna.

—Bennu, al que los usshis llamamos el Exiliado, es el dios de la vida y la muerte, que no de los vivos y los muertos. Creó la caja para penetrar en Kal Ibmath, cosa que los dioses nunca han podido hacer ya que, como bien has señalado, la única vía de acceso serían los volcanes, a los que no pueden ni aproximarse. Su padre, Ihuganna, señor del Inframundo, al descubrir que su hijo se había vuelto más poderoso que él, ordenó a los afreets que le arrebataran la caja y la depositaran en un lugar inaccesible. Así lo dejó condenado a vagar entre nosotros. Aun con sus poderes mermados, puede adoptar la apariencia de cualquier forma de vida, pero lo delata que no es capaz de proyectar sombra alguna.

—No veo adónde quieres llegar.

Darkan Zalli se humedeció los labios con la lengua.

—Creo que vuestro visitante nocturno era en realidad Bennu. Que lo hizo de noche para disimular su ausencia de sombra, ese algo anómalo que tú intuiste. Sabía que tu obsesión por Alduri era tu debilidad y se aprovechó de ello. Fue él quien te puso tras el rastro de la caja y te habló de sus poderes. La sacaste de su prisión volcánica pero, como cogiste el basalto, tuvo que esperar a que la usaras y los remordimientos te impulsaran a desprenderte de ella, sirviéndosela en bandeja como estuviste a punto de hacer. Fuiste un títere en sus manos desde el

principio. Si ahora te hostiga en sueños es porque todo le ha fallado y no le queda otra forma de llegar a ti.

Ehyvanna odió a los dioses por incluirla en sus enredos. Figjabelle. Kaikhuj. Demasiadas muertes sobre su conciencia.

–El peso de la culpa te impide ver en su totalidad el reverso de la tragedia –aseveró Darkan Zalli–. ¿Por qué la caja te iba a devolver la vida solo a ti cuando se la había robado a todo Kaikhuj?

Ehyvanna sintió que algo se revolvía en su interior, como un animal que luchara por zafarse del cepto en el que estaba atrapado.

–¿Quieres decir... que mi hija...? –balbuceó, sin atreverse a concluir la frase.

–Está viva –dijo el usshi, tajante–. Esto es lo que ha averiguado Mitz: todos los que estaban muertos se han alzado igual que tú, pero como carecen de agua y comida, y son demasiados, salieron hacia Keifbaraan la pasada madrugada. En Kaikhuj solo quedan tu hija, Ibrahim, Kalathet y dos sacerdotes más.

–¿Kalathet? –reaccionó como si tuviese delante un caldo de ración–. Ese miserable también debería estar muerto.

–Se teleportó a su templo de Kraen Khünz Allab justo antes de que tu pederasta cumpliera con tu ruego. Los devotos más aventajados de su credo tienen esa facultad.

–¿Y por qué ha regresado?

–Se propone resucitar a tu esposo cuando el ojo de Sherezade sangre, mañana por la noche.

–¿Y puede?

El anciano se mostró dubitativo.

–Los acólitos de Vaaz Magoth son carroñeros por naturaleza. Cuando los dultzarem desaparecieron, asaltaron sus fortalezas como alimañas, arramblando con todo lo que encontraron. No se puede saber cuánto del Alto Dultzarem en que están escritos los libros que se llevaron han logrado descifrar con el paso de los ciclos. Puede que sí sea capaz o que tan solo se crea capaz.

Hubo un silencio roto por el aullido de un chacal en la lejanía.

–Debo ir a por mi hija.

Claro que debía, se dijo Darkan Zalli.

Aquella mujer rota tenía ahora un propósito en la vida. Una posibilidad de recuperar parte de la humanidad perdida en la consumación de su ciega venganza. Un atisbo de luz en la insoluble oscuridad de su alma.

La invocación tendría lugar en el Patio de las Contemplaciones, donde el firmamento se exhibía diáfano e imponente y el ojo de Sherezade destellaba en todo su esplendor.

Figjabelle había sido narcotizada a fin de que no diera problemas cuando la ofrecieran como dádiva para granjearse el favor de lhuganna. Kalathet confiaba en que semejante gesto no resultase baladí al señor del Inframundo.

Entre esqueletos de rosales y rododendros, levantaron cinco pebeteros dibujando un círculo. Los excrementos de camello que usaron como combustible fueron rociados con un líquido que soliviantó sus llamas, triplicando su vigor y dotándolas de un intenso resplandor verde azulado.

Ibrahim, un manojo de nervios bajo una coraza de forzado aplomo, obligó al camello a sentarse junto a la momia de su hermano, depositada sobre una tela de arpillera. Con una cuerda de cáñamo le inmovilizó las patas y con una gümía le hizo, sin titubear, un profundo corte en el cuello del que escapó a borbotones la vida del animal. Kalathet la recogió en un cántaro, que quedó barnizado con la sangre que rebosó. Después los otros dos sacerdotes pusieron al camello de costado, cortaron sus ataduras y le abrieron la panza en canal. Con minuciosidad, procedieron a extraer todas las vísceras y órganos, incluyendo la grasa de la joroba, hasta vaciarlo por completo. La brisa nocturna danzó con el hedor que se desprendía, dispersándolo por el claustro circundante.

—Preparan al camello para que sea el receptáculo de Yveenban, rey de los afreets —le informó Kalathet.

—Creí que recurriríamos a los dioses —receló Ibrahim—. Un afreet, por muy rey que sea, no es más que un mero espíritu.

—No desdeñes su papel. Siempre ha ejercido de intermediario entre Kal lmath y el Inframundo. Solo él puede interceder por nosotros ante lhuganna.

—¿Y vuestro dios?

—A él se le pueden pedir muchas cosas relacionadas con los muertos, pero no que les devuelva la vida.

Mientras hablaban, los dos sacerdotes habían cosido el cuerpo hueco del camello y ahora, con su sangre y unos pinceles, decoraban su piel con hileras de símbolos retorcidos sacados del libro que había traído Kalathet de Kraen Khünz Allab. Era una labor concienzuda, por la multitud de signos que tenían que plasmar y por su trazo enrevesado.

—He de ir preparándome para alcanzar el estado espiritual que me

permita establecer el contacto y mantenerlo. No salgáis del círculo.

Y dicho esto, se situó al lado de sus confráteres, se arrodilló y comenzó a recitar una salmodia de versos que había memorizado del libro negro. Según los repetía, encadenándolos en un bucle infinito, se iba hundiendo cada vez más en planos de pensamiento y meditación que lo alejaban de la realidad y le descubrían dimensiones ignotas que aturdían sus sentidos.

Así pasó el tiempo, hasta que al ojo de Sherezade se le escapó una lágrima ensangrentada que, paulatinamente, iría anegando su deslumbrante mirada.

De súbito, con Kalathet todavía en trance, el camello se incorporó sobre sus cuatro patas. Sus ojos refulgían con el mismo color que las llamas de los pebeteros. No hubo tiempo para saludos protocolarios. Yveenban se dirigió hacia Figjabelle en cuanto la detectó. Pasó como un torbellino por encima de Alduri, aplastándole el esternón con una de sus pezuñas, y se plantó delante de la niña. Sus ollares se agitaron y expelieron un vaho sofocante. Ibrahim contenía la respiración, avasallado por la presencia del afreet. Luego, Yveenban hundió su mirada en los siervos de Vaaz Magoth, que se encogieron como sendos estómagos famélicos.

—¿Qué queréis por ella? —sondeó con voz cavernosa.

Tras la preceptiva explicación, el monarca de los afreets dirigió una sucinta mirada al cuerpo que había pisoteado.

—Está bien —consintió—. La ofrenda lo merece. Que haya burlado a la muerte que anuncia su nombre es un desafío a Erabis y su palabra. Esta mocosa lo está dejando en evidencia con cada latido de su corazón.

Ibrahim la miró, indolente.

Figjabelle tembló como una hoja. Sabía que no debía esperar misericordia de su tío.

—Es toda tuya —le escuchó decir.

Ehyjvanna ató el roncal del camello que le habían dado los usshis a un enclenque limonero. La ciudad estaba desierta y silenciosa. Franqueó una de las siete puertas del palacio y, tras deambular por oscuros corredores, sus oídos captaron las cadenciosas palabras de Kalathet. El temor a llegar demasiado tarde la asaltó al escuchar una voz inhumana por encima de la monótona letanía del sacerdote. Azuzó el paso y justo desembocó en el Patio de las Contemplaciones cuando un camello de ojos endemoniados abría, más allá de lo imaginable, sus quijadas sobre la menuda figura de Figjabelle. Ehyjvanna emergió como una exhalación de

las sombras del claustro. *La que Corta el Aliento* centelleó en sus manos y todos los presentes, salvo Yveenban y Kalathet, se vieron atenazados por un repentino terror que paralizó hasta sus pensamientos.

La cabeza de la niña desapareció de un bocado, mientras el rey de los afreets desencajaba sus mandíbulas para que fuera pasando el resto del cuerpo. Estiró su hinchido cuello para facilitar el proceso y, lejos de soltar su presa, recibió a Ehyjvanna con una coz malintencionada. Ella fintó en el último momento pero no pudo esquivar del todo el golpe. Su katana voló en una dirección y ella en otra. Sintió que le ardía el estómago. Boqueó en busca de oxígeno y, en cuanto lo consiguió, asió de los pies a su hija tirando de ellos con todas sus fuerzas. Gritó al ver como desaparecían sus pequeñas manos por las fauces de aquella bestia. Redobló sus esfuerzos, pero era como si del otro extremo tirasen diez pares de brazos. Entonces comprendió que la única manera de salvarla era cortar el cordón umbilical que permitía la presencia del afreet. Localizó su arma y, tras hacerse con ella, voló como un halcón hacia Kalathet y lo decapitó de un solo tajo. Su cabeza rodó por el suelo y aún pudo pronunciar algunas palabras más antes de enmudecer. El camello se desplomó de golpe, como una marioneta a la que le hubieran segado los hilos. De su boca solo asomaban los pies de Figabelle. Ehyjvanna descubrió el vientre hinchado y cosido del animal y, cortando los puntos con cuidado, sacó a su hija por ahí. Estaba cubierta por una sustancia gelatinosa. Se la retiró de la cara mientras repetía su nombre una y otra vez. La niña no respondía. Sus ojos permanecían abiertos, mirando al vacío. Le colocó la mano delante de la boca y notó su débil respiración. Por lo menos, estaba viva.

—Perra desagradecida.

Ehyjvanna se volvió a tiempo de ver cómo los dos sacerdotes huían despavoridos e Ibrahim desenfundaba su cimitarra. En su hoja, rematada por tres lenguas de acero bruñido, prendió el fuego de los pebeteros. Dejó a un lado a Figabelle y echó mano de su katana.

—Habría sido mejor para todos si hubieras aceptado el lugar que te correspondía —sentenció Ibrahim con el rostro desfigurado por la ira.

Y sin más preámbulos, desató una andanada de mandobles que Ehyjvanna repelió con serias dificultades. Fue reculando a trompicones hasta tropezar con el cuerpo de Kalathet y caer de espaldas al suelo. Antes de que pudiera levantarse, él le pisó la mano con la que empuñaba la espada y acarició su garganta con el filo de la cimitarra.

—Dale recuerdos a mi hermano.

Iba a rebanarle el cuello cuando una sombra alada cayó del cielo, arañando su rostro con sus garras en un ataque relámpago. Darkan Zalli

había enviado a Mitz para enterarse de lo que sucedía y el draecalh había decidido no ser un simple testigo. Ibrahim reaccionó como si se le hubiera venido encima un enjambre de avispas. Ehyjvanna no desaprovechó la oportunidad y le hundió la espada por debajo de las costillas. Al retirarla sintió desgarrarse el paquete intestinal rubricando su muerte. La cimitarra besó la arena seguida de su dueño, al que le esperaba una lenta agonía que ella le ahorró trinchándole el corazón. En reciprocidad, limpió la katana en sus prendas para que no se le embotara el filo. Buscó su vaina y puso a buen recaudo a *La que Corta el Aliento*. Después regresó con su hija. Comprobó que seguía respirando, pero no supo qué más hacer. Estaba segura de que Yveenban había conseguido llevársela al Mascún y le desgarraba el corazón saber que pasaría por los mismos tormentos que ella. Pero, ¿cómo evitarlo?

Una idea se abrió paso entre la tempestad de sus pensamientos.

–Ni lo sueñes –le advirtió la voz argentina de su marido.

Para que no cayera en malas manos si las cosas se torcían, Ehyjvanna había escondido la caja de Bennu y el pedazo de basalto en una casa de las afueras. Ahora que le urgía la inmediata presencia del dios proscrito, se alegró de ello.

Bennu, empeñado en ahondar en su herida, había adoptado el aspecto de Alduri, pero ella no tenía tiempo que perder con sus juegos.

–Tengo que descender al Mascún para rescatar a mi hija. Me da igual si lo entiendes o no, pero vas a explicarme cómo usar tu caja para conseguirlo.

Él se sintió insultado.

–No volverías y mi caja se quedaría con esos traicioneros afreets.

–Ese es un riesgo que tendrás que correr.

–Prefiero matarte aquí mismo...

–Intentarlo, querrás decir.

–... y tentar a otro incauto para que me la consiga, esta vez sin basalto.

–Sabes que eso no ocurrirá. Pronto los rumores hablarán sobre lo sucedido en Kaikhuj. Exagerarán los hechos, claro, y añadirán alguno más. La ciudad quedará maldita. Ni los ladrones osarán acercarse y menos aún cuando los merjhala comiencen a despedazarse entre ellos. Tu caja será enterrada por el desierto y tú condenado a verlo sin poder impedirlo.

–Puede que ese sí sea un riesgo que esté dispuesto a correr. Hay ladrones muy desesperados.

–Si me ayudas, yo te la entregaría. Te estoy ofreciendo la única

posibilidad que tendrás de recuperarla. Piénsalo. Si te niegas, le haré una visita a cierto amigo que ya conoces para que me facilite un viaje fuera de este mundo. Ni siquiera sabrás dónde habré escondido tu preciada caja.

Los dioses no están habituados a que los mortales, vulgares insectos, les impongan nada, y a Bennu le costó asimilar la situación. Cabalgando entre un odio sutil y una refinada resignación, le explicó lo que tenía que hacer para llegar hasta el hogar de los afreets y, después, le habló de Garm, el guardián del Inframundo nombrado por su padre tras varias incursiones de los dultzarem.

—El Mascún es un edificio hecho de carne. No posee entrada, solo la sangre del guardián te permitirá atravesar sus muros. Pero si se coagula antes de que salgas, quedarás atrapada en su interior.

—Me daré prisa.

—Eso espero. Y otra cosa. La caja forma parte de mí, huele como yo, así que despídete del factor sorpresa.

—¿Y no hay manera de camuflar tu olor?

Bennu reflexionó y esbozó una sonrisa beatífica.

—La solución está en tu hija. Seguro que toda esa plasta viscosa hiede a mísero afreet.

Ehyjvanna había preparado su mente tal y como le había indicado Bennu. Ya estaba acostumbrada a esta clase de ejercicios. Lo hacía siempre que quería zambullirse en el interior de su espada para sentir cada una de las presencias allí atrapadas.

Pliegues de una negrura tangible se abrían a su paso mientras, deslizando el dedo índice sobre la cara de la caja que mostraba un laberinto, impulsaba una mortecina luz entre sus intrincadas paredes. Cuando alcanzase el centro, habría llegado a su destino. Una difusa luminosidad al final del túnel le anunció que estaba a punto de conseguirlo. La oscuridad desembocó en un abrupto precipicio. A sus pies se extendía una baldía llanura guijarrosa ante la que se levantaba el Mascún, antesala del Inframundo. Oteando desde la distancia, pudo apreciar como todo él palpitaba igual que un organismo vivo. Sus murallas latían arrítmicas, sus torres crecían en espirales o menguaban hasta casi desaparecer, sus cúpulas maleables modificaban su contorno sin cesar. Su carnosa consistencia rutilaba constituyendo la única fuente de luz en aquel páramo subterráneo.

Y enroscada en un extremo del terreno descubrió a Garm, una cobra real que debía de ser tan larga como la caravana del mercader más

opulento de Kal lmath. El guardián levantó su cabeza cuneiforme y sacudió su lengua bífida. Ehyjvanna se apresuró a meter la caja en el paño donde había recogido parte de la sustancia que cubría a su hija y después lo guardó todo en su mochila de cuero de ibis. Resopló. No veía cómo iba a sacarle sangre sin perecer en el intento.

Por debajo de donde se encontraba discurría un sendero que conducía hasta la explanada. Inició el descenso hacia él con mucho tiento. La pendiente era bastante pronunciada y pensó que, si cedía alguna de las rocas en las que se apoyaba, provocaría un alud que la sepultaría sin remisión. Por suerte el camino era ancho. En algunos tramos se adentraba en la pared formando pasajes bajo grandes moles rocosas. El suelo estaba alfombrado por las incontables mudas de piel de Garm, retorcidas en los extremos. Según avanzaba, divisó en la meseta unas formas abstractas que llamaron su atención. Se aproximó a ellas sin dejar de vigilar al inmenso ofidio y no dio crédito a lo que vieron sus ojos: vestigios de las expediciones que los dultzarem habían enviado para cruzar el Mascún y liberar a sus idolatrados Moor Lith, seres antiguos encerrados en la prisión de Krákara por lhuganna, como narra la Tareg. Semienterrados como fósiles asomaban arietes, ballestas colosales, torres de asalto y catapultas junto a instrumentos cuya factura no reconocía. Todo aquello le hablaba de una firme determinación por derrotar aquella frontera de carne y, ante la falta de restos humanos, se preguntó si no lo habrían conseguido y llegado a liberar a sus dioses paganos que, en compensación, se habrían llevado a todos los dultzarem lejos de Kal lmath, a un mundo más en consonancia con sus bizarras creencias nigrománticas. Caminó entre ingentes cantidades de objetos: tinajas, ánforas, calderos, lentes de los más variados colores, grandes espejos hechos añicos, cuerdas de distintos grosores, negros pendones y estandartes, gigantescos fuelles, jarras de cinc, baúles repletos de frascos con hierbas, elixires y polvos, y unas extrañas esferas traslúcidas en cuyo seno latía una ínfima llama aún viva a pesar del tiempo transcurrido. Ehyjvanna sopesó qué utilidad le podría dar a cuanto tenía a su alcance y en su mente no tardó en germinar un plan. Hizo acopio de lo necesario y comenzó los preparativos.

Garm permanecía inmóvil, ajeno a lo que se le venía encima. Y así estuvo, como una estatua esculpida en piedra, hasta que Ehyjvanna, apostada a los pies del precipicio, sacó la caja del paño, la limpió y aireó a conciencia para que el guardián percibiera la esencia inconfundible del dios de la vida y la muerte.

Masculló una maldición cuando Garm se desperezó.

No pensaba que fuera tan grande ni que se moviera tan rápido.

Echó a correr hacia el primer túnel; cuando desapareció en sus oscuras entrañas, Garm ya había recorrido tres cuartas partes de la distancia que los separaba. Las piedras crujián y el viento susurraba a su paso. Ehyjvanna no se atrevió a mirar atrás. Mantenía la mirada fija en el círculo luminoso que crecía delante de ella a cada zancada. Nada más salir, saltó a un lado y se preparó. Garm la seguía con el ímpetu de una tormenta de arena, llevándose consigo, como una soga al cuello, el lazo que Ehyjvanna le había dejado preparado en la boca del túnel y, por la inercia de su arrolladora embestida, también la roca, puntal de muchas otras, a la que había atado el otro extremo de la cuerda. La gravedad se encargó del resto, ocasionando un desprendimiento que se multiplicó hasta atrapar al guardián del Inframundo bajo toneladas de rocas, con la cabeza asomando por un lado y la mitad de su cuerpo, que se retorció como un sacacorchos, por el otro. Poseído por la impotencia, propinaba rabiosas dentelladas al aire y contorsionaba su cuerpo para tratar de liberarse. Y lo habría conseguido de no mediar *La que Corta el Aliento*. El estridente silbido del reptil se ahogó en un gorgojeo desagradable conforme la espada caía una y otra vez, sin tregua, hasta cercenar por completo su enorme cabeza.

Se hizo entonces el silencio y la sangre manó a espuestas, salpicándola y encharcando el suelo.

Vació uno de los pocos frascos que había encontrado intacto y substituyó su contenido por la sangre del guardián defenestrado.

En seguida se plantó delante de las murallas del Mascún, compactas e inmaculadas. No sabía cómo emplear la sangre para traspasarlas y se le ocurrió utilizarla igual que haría con la luz de un candil para iluminarse en la oscuridad. La acercó al muro y la carne se violentó, retrocedió y fue mancillada por la aparición de una cisura vertical, limpia. El corte se ensanchó, trémulo, y fue ganando en profundidad a medida que Ehyjvanna avanzaba con el frasco en ristre.

Veinte pasos después, con el pasadizo cerrándose a su espalda, llegó a una sala espaciosa, de techos elevados y ondulantes, donde desfilaban numerosas columnas que se pandeaban como si quisieran cambiarse de sitio. Una luz tenue, emanada de la propia carne, lo inundaba todo. Como respuesta a su intromisión, de las columnas afloraron multitud de orificios de los que surgieron los afreetts. Se arremolinaron en torno a ella, cabalgando sobre etéreas nubecillas que despedían fogonazos de tormenta. Sus figuras vaporosas bullían en una continua metamorfosis. Lo único inmutable era la tonalidad aceitunada de su piel, brillante como mármol pulido. Diminutas lucecillas como ascuas se les escaparon de las manos y fueron a reagruparse, inquietas, en el techo de la estancia. Ella

aún sentía las huellas que le habían dejado las torturas recibidas como heridas abiertas en su alma, pero en lo concerniente a lo demás era como si estuviera allí por primera vez. El coro de afreets se desplegó en abanico para hacer hueco al más grande de todos ellos, Yveenban. Con ojos avellanados que destilaban malicia, pretendió intimidarla mientras se acariciaba su barba de chivo.

—Esto promete —auguró en tono sardónico al reconocerla.

Ehyjvanna se guardó el frasco y desenvainó. Una risa socarrona dio la bienvenida a *La que Corta el Aliento*. La ignoró. No pensaba utilizarla del modo tradicional. Los afreets eran seres de naturaleza feérica, capaces de pasar de su estado espiritual al material en un parpadeo. Enfrentarse con ellos era como batirse con el viento. Un imposible. Por eso no le quedaba más remedio que recurrir al Horror, pues los afreets y el glosario de criaturas cautivas en su katana estaban hechos de la misma materia prima. Todos eran hijos del miedo y la superstición. Como custodia de la espada, podía servirse de sus prisioneros a condición de liberarlos después de que hubieran cumplido con el cometido impuesto. Nunca dejaría suelto a uno de ellos en Kal Ibmath, pero otra cosa bien distinta era hacerlo bajo Kal Ibmath.

—¿Se puede saber a quién pretendes amedrentar con esa aguja a la que llamas espada?

Ehyjvanna ya no escuchaba las fanfarronadas de Yveenban. Acostumbrada a sentir la katana como una prolongación de su brazo, como parte de su propio cuerpo, no le costó fundirse con su acero para introducirse en el plano de existencia donde permanecía recluido el Horror. Pudo sentir la rabia contenida de todas sus entidades. Escuchar sus voces. Sus súplicas. Vampiros, lobisomes, incubos y súcubos, shinigamis, asustaniños, mantícoras, espectros, basiliscos, leviatanes, elfos oscuros, trolls, goblins, banshees, elementales... Todos querían lo mismo: la libertad. Pero solo se la daría a uno. Y cuando encontró al elegido, pronunció las palabras que le habían enseñado.

Al abrir los ojos y recuperar el control de sus sentidos, descubrió a su vera a Biriuk, encarnación del miedo atávico a la noche y a la naturaleza primitiva e indómita. Se nutría del terror que infundía entre las aldeas colindantes al frondoso bosque de Eluher. El imaginario popular le hacía capaz de hipnotizar a una persona y obligarla a cometer todo tipo de actos execrables. Nadie cruzaba el bosque al anochecer y era el protagonista de todo tipo de leyendas tenebrosas, amén de responsable de la muerte del ganado y de la desaparición de forasteros despistados.

Ehyjvanna lo miró. Era un espeluznante lobo albino de ojos carmesíes,

colmillos como cimitarras y pezuñas capaces de aplastar un camello. Lo había escogido por su ferocidad. Sabía que no la defraudaría.

–Sacia tu hambre –lo conminó.

Y la violenta trifulca estalló de golpe.

Ehyjvanna intentó dar un rodeo para mantenerse al margen de la vorágine desatada cuando vio venir, como una bandada de luciérnagas, a las lucecillas flameantes. Se puso a la defensiva, pero en cuanto empezaron a orbitar a su alrededor pudo notar la calidez que desprendían y fue consciente, de una manera instintiva, de que eran las almas que estaban siendo martirizadas en el momento en que había irrumpido en aquel lugar. Por los movimientos que desplegaron, intuyó que querían que las siguiera. Se dejó llevar a través de pasillos y salas cartilaginosas, siempre con las almas por delante. Las paredes se estrechaban para bloquearla y demorarla en su propósito, pero ella se encargaba de que la sangre que portaba contrarrestara los intentos del edificio por sabotearla.

El lugar al que la condujeron era una cámara abovedada con una representación a pequeña escala del Mascún, que también emulaba los sucesivos cambios del original. Una pulsátil fosforescencia se agitaba tras sus muros. El frasco actuó como un brasero al rojo vivo, derritiendo la carne como la cera de una vela. De la abertura practicada brotó un géiser de luz que se dispersó por toda la sala, haciendo vibrar el aire. Ehyjvanna contempló el espectáculo pirotécnico, maravillada. Una de aquellas luces era de Figjabelle.

Tras volver en sí, regresó sobre sus pasos nimbada por un velo confeccionado por centenares de diminutos soles. Encontró a Biriuk tumbado, relamiéndose plácidamente.

–¿Y los afreets?

El lobo albino la miró con altivez.

–En cuanto terminé con el más grande, el resto intentó escapar. Algunos lo consiguieron.

–Buscarán el amparo de los dioses. No dejarán las cosas así. Eres un intruso en su territorio.

–No les tengo miedo. –Claro. El Horror había nacido para provocarlo. Vivía por y para él–. Además, ya no es su territorio.

–Toma –Ehyjvanna extrajo de su mochila el basalto y se lo tendió–. Si consigues acercarte lo suficiente, esto los hará vulnerables. Les robará su fuerza. No tardarás en comprobarlo.

Biriuk, que era más práctico que orgulloso, se lo tragó sin rechistar.

A continuación, se dirigieron hacia las murallas y nada más

comprobar la resistencia que ofrecía el Mascún, cicatrizando en el acto las sucesivas heridas que le infligía, cada vez con más esfuerzo, la sangre del guardián, supo que su tiempo había expirado. Estaba coagulada.

–¿Problemas? –se mofó Biriuk–. Sería una lástima que te quedaras encerrada para siempre en este lugar, ¿no crees?

Ehyjvanna encajó la ironía con frialdad.

–Mis mandíbulas te facilitarían una salida a cambio de unas migajas de empatía –le ofreció el lobo, mostrando su temible dentadura–. Suelta a Moira y a los cachorros. Las leyendas no me hicieron con vocación de lobo solitario.

La caja la guió hasta el Patio de las Contemplaciones, donde la estaba esperando su creador. Tras ella emergieron todas las almas liberadas, dispersándose en la quietud de la noche como fuegos de artificio. Todas menos una, que se introdujo por la boca entreabierta de Figabelle insuflándole la vida al instante. La niña abrió los ojos perezosamente y se incorporó como si llevara días durmiendo. Ehyjvanna no esperó más para envolverla en un fuerte abrazo, conteniendo a duras penas las lágrimas.

–Enternecedor.

Se acordó de Benu al escuchar su voz.

Sintiendo la caja libre de la influencia de la roca volcánica, el dios pudo mostrarse en toda su plenitud, acorde con lo que representaba. Era una ventana abierta al cosmos con forma humanoide, donde los astros nacían y morían en anárquica armonía. Con el cuerpo trufado de constelaciones, nebulosas y galaxias, surcado por cometas y ocasionales estrellas fugaces, sus ojos eran novae en permanente explosión y su boca un agujero negro.

–Veo que no te has conformado con liberar solo a tu hija. Disfrutaré viendo la cara que se le habrá quedado a Yveenban. –Benu bullía en deseos de terminar con su destierro–. ¿Se puede saber a qué esperas para cumplir tu palabra?

Ehyjvanna le lanzó la caja y Benu, en lugar de cogerla con las manos, dejó que su cuerpo la absorbiera emitiendo un destello fulgurante idéntico al que produciría un asteroide atravesando la atmósfera de un planeta. Pletórico, pareció aumentar aún más de tamaño. Después de tan larga espera, por fin estaba completo.

–Confío en no volver a saber de ti –le espetó, ansioso por iniciar los preparativos para derrocar a su padre, y se arrojó al cráter del que

había surgido Ehyjvanna.

Cuando hubo desaparecido, la tierra tembló y se cerró, quedando el agujero sellado como si nunca hubiera existido.

Ella enmarcó entre sus manos la carilla risueña de Figjabelle, la contempló embelesada y la besó. No se podía creer que estuviera viva, mal que le pesara a Erabis.

—Vámonos de aquí —dijo.

Fueron a por su montura y, de paso, también se llevaron las provisiones y los camellos que habían dejado enjaezados y listos para salir raudos hacia Keifbaraan en cuanto hubieran recuperado a Alduri. Madre e hija abandonaron la que fuera capital de Syunfha, dejándose guiar por las estrellas. Su intención era llegar hasta la villa del mercader, un viaje largo que se tomarían con calma, pero primero harían una visita a cierta familia usshi con la que Ehyjvanna se sentía en deuda.

Por encima de ellas, un aterciopelado batir de alas se perdió en la noche.

Unas palabras del autor de «La Viajera», José Luis Alonso:

De muy joven descubrí el placer de la lectura, orientándose mis gustos hacia el terror y lo fantástico. Más tarde descubrí que, dentro de mis limitaciones, también podía disfrutar lo suyo pensando y escribiendo mis propias historias dedicadas a entretener, en el mejor de los casos, a mis amigos. Aún así conseguí que en su día me publicaran una historia de vampiros titulada «El principio del fin» en el Creepy n° 19 de su segunda época y, hace bien poco, los relatos «La conjura de los monstruos» en el *Calabazas en el trastero: Que viene el Coco*, «La ofrenda» en el dedicado a la *Dark Space Opera* y «Bajo el ruido de sables», escrito junto con Santiago Aparicio, en el *Calabazas de la Criptozoología*. Además, también he participado en el número 9 de la revista Sable con el relato «La Santa Compañía» (colaboración que ha posibilitado algo que me hace especial ilusión y es que la editorial Tusitala esté trabajando en una antología de relatos míos que llevará por título *En tiempo de monstruos* y que podría ver la luz después del verano), y en la antología *Cien instantes en un santiamén* de la editorial El Libro Feroz con el microrrelato «Antigüedades».