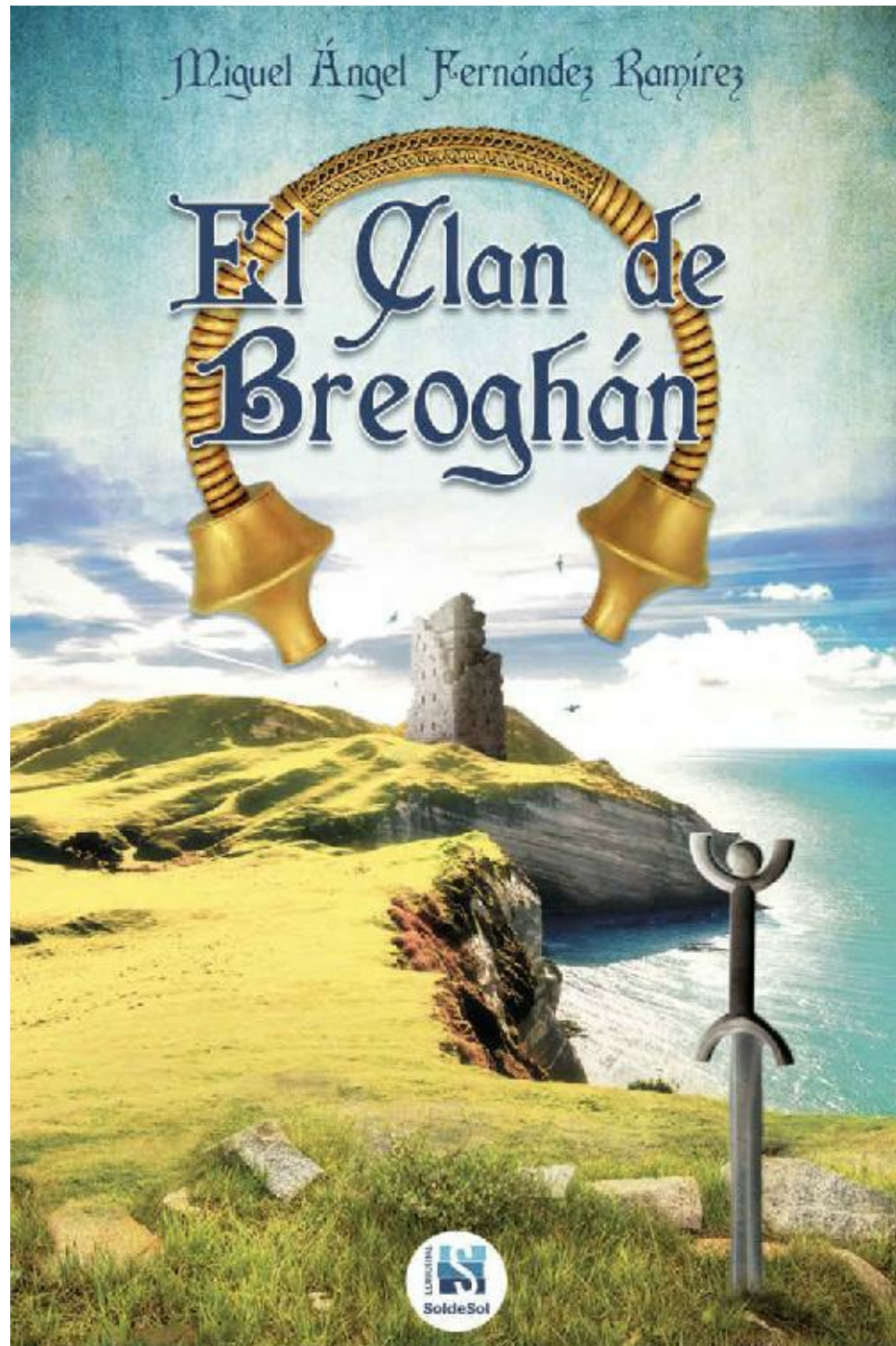


Miguel Ángel Fernández Ramírez

# El Clan de Breoghán







El Clan

# de Breoghán

Miguel Ángel Fernández Ramírez



## La leyenda celta olvidada

Una antigua leyenda irlandesa dio a conocer al mayor de los héroes del pueblo gallego, Breoghán, padre de Brigantia. Olvidado en su tierra durante generaciones, en el siglo XIX la figura de este mítico guerrero resurgió de las cenizas para no desaparecer jamás ni de la memoria ni de la historia.

\*\*\*

En el siglo V a. C., en el noroeste de Ispnya, los dioses quisieron cambiar el destino de Caicher, hijo de la tribu de los betu, para que viviera otra vida diferente, una repleta de acción y aventuras. Este destino le llevará a conocer al legendario Breoghán, líder de los gaedheal. Junto a su clan, descubrirá lo que es el amor, la amistad, el valor, la guerra, la ambición, la traición y la venganza. Con ellos recorrerá medio mundo en busca de la verdad y el honor, encontrando por el camino también sangre y dolor.

## CRÉDITOS

EL CLAN DE BREOGHÁN

© 2018, Miguel Ángel Fernández Ramírez

© Diseño y maquetación: Editorial SoldeSol  
([EditorialSoldeSol.com](http://EditorialSoldeSol.com))

Corrección: Ana Elisa Naranjo

Más información del libro en [Editorial SoldeSol](http://EditorialSoldeSol.com)



*EditorialSoldeSol.com*

Los derechos de este libro quedan reservados a sus autores. Puede dirigirse a ellos para solicitar autorización si desea utilizar alguna parte de este contenido.

*Dedicada a mis padres, a mi mujer y a Sara, mi pequeña princesa galaica.*

## EL CLAN DE BREOGHÁN

## PRÓLOGO

FORTALEZA DE DUN INNE EN EL SUDOESTE DE LA ISLA DE ERIU.

AÑO 346 A. C.

Un destello en la penumbra. Un estruendo en el silencio.

La tormenta se acercaba con rapidez hacia el más recóndito de los castros de Inis Elga, aquel gobernado por el último de los hijos del rey padre de Brigantia. Intensos relámpagos y truenos surgían de la oscuridad unos tras otros proclamándose los dueños de la noche.

Mientras las nubes avanzaban a ciegas, un suave silbido comenzó a deslizarse como un espíritu errante bajo el portón de troncos que daba acceso a mi morada. Era una señal, sin duda. Era el preludio de que Favonius, el dios del viento, pronto comenzaría a soplar con tal fiereza que haría crujir y doblegarse al más noble de los robles. Afortunadamente, en el interior de la choza me encontraba a salvo de todo mal. Allí, a buen recaudo, este viejo guerrero permanecía sentado junto al fuego, observándolo impassible sin poder dejar de mirar las llamas que, con su movimiento efímero, habían atrapado mi mente. Juro que, aunque las tenía enfrente, no podía verlas ni sentir el calor que desprendían, pues mi espíritu se hallaba entonces en otro lugar y en otro tiempo. Alcé la mano zurda hacia el rostro y comencé a acariciarme la cicatriz que se dibujaba desde mi ojo derecho hasta la mejilla. Al hacerlo recordé otra época, aquella en la que este viejo celta aún era joven e impetuoso, aquella donde aún estas manos podían sujetar con firmeza la empuñadura de una espada y matar sin descanso a más de cien hombres. Pero esa época era ya agua pasada, todo había terminado para bien o para mal.

Cuando el espíritu divagante regresó a su amo, decidí levantarme del carcomido tronco de madera donde mi trasero reposaba y acercarme a coger unas piñas que guardaba en un sucio rincón de la estancia. Arrojé las piñas y un puñado de ramas secas a la lumbre y azucé el fuego para avivarlo. Enseguida empezaron a escucharse los primeros chasquidos que emitían las piñas al abrirse bajo las llamas. El olor de la hoguera invadió en un instante toda la sala, acompañado por un tenue humo blanco. Aunque pudiera parecer extraño, ese aroma no me disgustaba en absoluto; es más, disfrutaba de él, sobre todo cuando se entremezclaba con la fragancia a tierra mojada.

La choza que me daba cobijo era un lugar frío y oscuro, con todas sus paredes pétreas ennegrecidas por la profunda humedad que rezumaban. Reconozco que este nuevo hogar no era idílico ni mucho menos, ni tampoco esta nueva tierra, pero era mi elección. Sabía que con el tiempo amaría esta isla tanto como las montañas que me vieron nacer.

Mientras la mente volvía a divagar por caminos sin fin, en el exterior de la choza comenzó a llover. Me acerqué a la entrada del refugio abriendo su pesada puerta, y asomé la cabeza para sentir caer las finas gotas de agua directamente sobre el rostro. Aunque la noche no había hecho más que comenzar, ya era prácticamente imposible distinguir nada en la cerrada oscuridad, salvo en el fugaz instante en que los relámpagos hacían acto de presencia iluminando todo el castro y las tierras que lo rodeaban. La posición estratégica de la choza, situada en el punto más alto de la colina, me permitía otear los amplios campos y montes que circundaban la fortaleza.

En ciertas ocasiones llegué a creer que todo formaba parte de un sueño cruel y que, en realidad, nunca había sido ni sería el dueño de todo ese territorio. Pero no era un sueño, los dioses lo habían querido así: yo era el señor de Dun Inne.

Desde el mismo momento en que me nombraron caudillo de esta comarca, intenté amarla tanto como al primer amor. Toda la región poseía un ingente parecido al lugar de donde yo procedía,



recordándomelo de manera inevitable. Y sí, estas tierras eran ahora mi hogar y lo serían para el resto de mis días.

Pese a ser un gran noble y haber conseguido fama y fortuna, seguía atormentándome una imagen en mi interior, aquella en la que mis padres me observaban defraudados desde el otro mundo, heridos en su orgullo por las decisiones que había tomado a lo largo del camino. También me perturbaba y entristecía observar, cada vez con mayor frecuencia, cómo parte de mi pueblo deambulaba afligido por el poblado. Murmuraban entre ellos que estaban cansados de este lugar donde el sol rara vez se imponía a las nubes, donde la espesa niebla nunca terminaba de alzarse y donde la lluvia era tan persistente que los cuerpos siempre andaban calados.

—¡Tanta agua y tanto frío no pueden ser buenos! —farfullaban los débiles.

Por el contrario, aunque nadie me creyera, yo gozaba viendo llover a cada instante, pues sabía muy bien lo que era estar lejos de una tierra fértil como esta y no disponer de esa agua tan apreciada por otros pueblos. Muchos de ellos no entendían que el agua era un regalo de los dioses: era vida, riqueza, prosperidad, y no había desgracia comparable a carecer de ella. Años atrás, cuando por avatares del destino me alejé de mi hogar y de mi familia, comprobé en mis propias carnes lo duro que podía llegar a ser vivir sin apenas agua y sin ver llover durante muchas lunas. Por aquel entonces descubrí igualmente la terrible ignorancia que mi ser albergaba. Hallé un mundo totalmente desconocido para mis ojos, donde, a cada paso que daba, algo nuevo hacía enriquecer el alma del hombre y el cuerpo del guerrero. Durante ese viaje conocí mares interminables y tierras infinitas, ejércitos tan numerosos que ningún hombre podría llegar a contarlos en varias vidas, reyes con tal poder que eran considerados dioses por sus pueblos, y hechiceros con tal magia y sabiduría que parecían ser inmortales. Pero nada de aquello que encontré en tierras lejanas fue comparable a lo que hallé donde menos lo esperaba. ¡Me refiero al dolor, al dolor verdadero!, aquel mal que por desgracia marcó a fuego toda mi existencia. Pero no me refiero al dolor físico, no, ese nunca fue rival para un guerrero de mi linaje; hablo del sentir interno, de aquel que sufre el hombre al ver morir parte de su propia alma, aquel que te empuja a desear con nostalgia vivir en el pasado haciendo que el presente se vuelva efímero y peligroso. El mal que experimenté fue más intenso y penetrante que el que pudiera producir la más afilada de las espadas. Sí, yo sufrí ardientemente ese dolor, el mismo que hizo brotar de mis ojos mil lágrimas sinceras que corrieron como ríos salvajes, arrastrando y llevándose consigo al rincón de los recuerdos a los seres que más amaba. Mi familia, mi hogar, mi pueblo, todo lo que dejé atrás me transformó en un ser errante, en la sombra de un espectro que no era capaz de encontrar su camino. Allá donde fui, siempre me sentí como un forastero, un extraño desterrado en busca de la nada que repudiaba a todo aquel que se le acercaba. Ese maldito dolor del que hablo me estuvo devorando las entrañas en vida durante años, y, aunque en verdad el cuerpo físico no sufriera dolencia alguna, mi alma estaba enferma, mi alma añoraba todo aquello que ya no podía poseer.

Fuera como fuese, al fin, en esta isla me había vuelto a sentir en casa, y en ella terminaría definitivamente el camino de este keltoi.

Cuando volví en mí, regresé lentamente al interior de la choza, cerrando el portón y abandonando los recuerdos del pasado. No había hecho más que sentarme de nuevo en aquel incómodo posadero improvisado cuando, de pronto, oí aporrear los podridos troncos de la puerta. A continuación esta crujió y se abrió con fuerza, surgiendo por ella un imponente guerrero. Sus ojos oscuros comenzaron a buscar de un lado a otro al amo de la morada; enseguida encontraron su objetivo junto al fuego. Sin pensarlo dos veces ni pedir permiso alguno, entró con decisión en la choza. Era un hombre alto y de anchos hombros, cubierto con un grueso manto de piel de foca

gris que le tapaba hasta la cabeza. Una vez dentro, se echó hacia atrás la capucha que protegía su rostro de la lluvia. Siempre mantenía esa mirada fría, como si caminara constantemente disgustado con el mundo y con aquellos que lo rodeaban. Siempre serio, como su padre, pero tan fiel como lo había sido este. Iba totalmente empapado, discurriendo el agua por todos los rincones de su ropaje. Tras sacudirse la lluvia como un perro, me miró fijamente y agachó la cabeza.

—El bardo ya está aquí, mi señor —anunció.

—Bien, ve por él y hazlo pasar —le contesté sin dejar de observar las llamas relucientes.

El guerrero asintió, dio la vuelta y, tras echarse la capucha sobre la cabeza, salió de la cabaña sin decir palabra.

Me levanté nuevamente, esta vez a coger unas bellotas que tenía guardadas en un cuenco, y las arrojé a las vivas brasas de la lumbre para que se asaran. Después volví a sentarme en el viejo tronco aguardando la visita anunciada, aprovechando la espera para beber unos ávidos tragos de cerveza del vaso de madera que estaba junto a mis pies. Extendí las manos hacia el fuego para tratar de calentar esos viejos dedos por los que la sangre fluía con dificultad. Mis manos estaban tan arrugadas como el resto de mi cuerpo, habían perdido ya buena parte de su sensibilidad; incluso me costaba cerrarlas para ver los puños. Cuando las miraba pacientemente, de uno y otro lado, pensaba en los pocos hombres que había conocido en esta vida que hubieran logrado alcanzar mi edad. Solía decirme una y otra vez que era un milagro de los dioses que aún permaneciera en pie.

—¡Sácalas pronto o se quemarán!, a no ser que quieras comer tizones —me advirtió entonces mi mujer.

Como era habitual en ella, se había acercado sigilosamente por mi espalda sin siquiera poder sentir su presencia.

—Tranquila, sé lo que hago, no es la primera vez que aso bellotas —le contesté.

—Eso ya lo sé, pero tampoco sería la primera vez que se te queman —replicó desafiante mientras apartaba de las brasas con un palo un par de bellotas para ella—. ¿Qué le vas a contar a ese desgraciado? —me preguntó seguidamente, dirigiendo la conversación a donde realmente le interesaba.

—Aún no lo sé, pero cuando lo mire a los ojos lo sabré.

—Manda a ese miserable de vuelta por donde ha venido —me sugirió enérgicamente—. Que regrese a Tara con su amo con el rabo entre las piernas; o mejor aún, sin él. Estas tierras no necesitan más criaturas del mal que envenenen las almas de sus gentes.

—Sí, estás en lo cierto, pero nuestras gentes deben conocer su pasado, lo que realmente sucedió y, sobre todo, deben recordar los errores cometidos para así no repetirlos. Esa es la única manera de que la guerra no vuelva a esta isla —le aseguré.

—Sabes bien que eso no va a pasar —afirmó—. Los dioses quieren guerra y muerte. Somos su entretenimiento y jamás nos dejarán vivir en paz. Las personas somos por naturaleza traicioneras, envidiosas y egoístas. Queremos siempre más y más, y para eso otros tienen que tener menos. Tú sabes mejor que nadie que el mal está en nosotros, y eso jamás cambiará. Por nuestras espadas y lanzas siempre correrá la sangre, siempre ha sido y será así. Matar o morir.

—Quizás tengas razón, pero, en ese caso, cuente lo que cuente, poco importará —le dije justificando mi posible decisión.

—Puede que a los dioses no les guste oír esos relatos —me advirtió.

—¡Pues peor para ellos! —sentenció con rabia—. Ya poco pueden hacerme en esta vida; ya no les temo. Pronto iré al otro mundo y allí al fin me libraré de sus juegos.

Ella se retiró en silencio, negando con su cabeza, hacia un rincón de la cabaña, no muy lejos del fuego. Se dispuso a moler un poco de maíz sobre unas pequeñas piedras pulidas. Pese a los años, mi esposa continuaba manteniendo esa belleza natural que la hacía diferente al resto de las mujeres. Ya no era joven, pero seguía poseyendo la misma mirada hechizante de aquella niña que un día conocí. Aparte de la belleza, los dioses le dieron varios dones al nacer: el don de la magia, la predicción y el saber sanar a los enfermos. Para su desgracia, esos mismos dioses la maldijeron de niña provocándole una ceguera parcial que fue aumentando con la edad.

Aunque era mi mujer, entre nosotros no existía el amor, nunca lo hubo. Sí nos unía en cambio una gran amistad y una complicidad que nos hacía ser unos compañeros perfectos. Ambos permanecíamos aún con vida gracias a la ayuda mutua que un día nos ofrecimos, sabiendo perfectamente en mi interior que el día que ella marchara yo también moriría. Quiero pensar que el cariño sincero que le profesaba era recíproco, pero eso jamás lo sabría con certeza, pues nunca nadie había sido capaz de penetrar en su mente ni conocer sus secretos.

Al poco, un hombre menudo entró en la cabaña acompañado de mi guerrero. El agua le chorreaba abundantemente por el pelo delicadamente recortado y por su famélico rostro. Alcé la mirada para observarlo de arriba abajo y luego me fijé en sus ojos. Eran oscuros y gélidos como todo su rostro.

—¿Eres Cir, el bardo de Eremhon? —le pregunté.

—Así es, mi señor —contestó asustado, con voz temblorosa—. Soy Cir, hijo de Cis, el bardo real.

Cir parecía un ser insignificante. Era pequeño y extremadamente delgado. Su barba negra con calvas, sus pómulos pronunciados y sus acentuadas y oscuras ojeras le daban un aspecto enfermizo y a la vez siniestro. De haber sido mi hijo, le habría dejado morir nada más nacer: era un despojo de hombre como lo fue su padre. Pero ese tipo de hombres que parecían inofensivos eran los peores, eran hábiles como comadreas. Permanecían invisibles, agazapados en la oscuridad de los poblados, esperando pacientemente a tener una oportunidad para alcanzar su presa, y una vez que la tenían entre sus pequeñas garras, ya no la soltaban hasta conseguir su propósito. No sabían luchar como los guerreros ni tampoco hacer magia como los druidas, pero con su palabra seducían a príncipes y reyes, logrando incluso provocar guerras entre hermanos.

—Bien, pasa dentro, estarás cansado de tan largo viaje —invité al extraño—. Tara se encuentra a varias jornadas de aquí, y el camino es tortuoso.

—Siento llegar tan tarde, señor —dijo sin tener en cuenta el frío recibimiento—. Mi explorador se perdió en el bosque y la tormenta nos complicó el final del camino impidiéndonos alcanzar el poblado antes de que el sol se pusiera.

—No es necesario que te disculpes, nunca pensé que llegaras tan pronto, y menos con este tiempo. Si te soy sincero, tras recibir el mensaje del rey tenía grandes esperanzas de que finalmente desistieras de realizar el viaje, pero, al parecer, la fortaleza de Dun Inne no está lo suficientemente lejos de Tara. Pero ya que estás aquí, pasa junto al fuego y come unas bellotas asadas.

—Os lo agradezco mucho, mi señor; lo cierto es que mis músculos no dejan de temblar por la humedad y el frío —me explicó acercándose a la hoguera rápidamente—. Aunque la luz es escasa, he podido observar detenidamente la fortaleza de Dun Inne. Os felicito, es impresionante. Nunca había visto un lugar tan bien defendido. Sus robustos muros, las altas empalizadas y el profundo foso excavado en la entrada hacen que este castro sea infranqueable. El sitio donde está ubicado es, sin lugar a dudas, el más acertado. Desde esta imponente colina, libre de obstáculos en los

alrededores, la visibilidad es inmejorable. Está claro que ningún hombre podría acercarse sin ser visto. Y qué decir de esas fuertes pendientes junto a los muros: cualquier ejército se lo pensaría dos veces antes de atacar.

—Estás en lo cierto, Cir, pero todo es mejorable. Como has podido comprobar, no podemos evitar que de vez en cuando nos entren ratas con las que no sabemos bien qué hacer, si echarlas al fuego o espetarlas —le lancé una indirecta que frenó en seco su estrategia.

El bardo, al darse por aludido, bajó la mirada nervioso hacia sus pies. Al cabo de unos instantes se atrevió a acercarse a la hoguera para coger un par de bellotas de las brasas y, frotándose las manos al calor del fuego, pronto su cuerpo dejó de tiritar. Cuando parecía que iniciaba la verborrea nuevamente, un pequeño ruido lo hizo girarse y mirar hacia el fondo de la estancia. En la penumbra vio a la anciana moliendo grano casi a oscuras. En un primer momento se quedó observándola, seguramente pensando que se trataba de una esclava, pero en cuanto el bardo la reconoció, su piel volvió a coger con rapidez la textura de una gallina.

—Disculpad la insolencia, señora, juro que no os había visto —se justificó saludando a mi mujer con una pequeña flexión de tronco.

Cir se estremeció, y no precisamente por el frío; la razón era que estaba poseído por el miedo. No creo que jamás un hombre le hubiera causado tanto temor como el que sentía por estar en presencia de mi esposa. Su fama de hechicera era bien conocida en toda la isla. Odiada por muchos y temida por todos, si no me hubiera comprometido con ella y la hubiera mantenido bajo mi protección, seguramente ya la habrían matado los guerreros del rey, quedando, al hacerlo, todos malditos en esta vida y en las futuras.

Ella ni lo miró, ni se esforzó lo más mínimo en contestarle, simplemente le fue indiferente. Continuó moliendo, pero atenta —¡seguro! — a todo lo que el desventurado pudiera decir o yo contarle.

—Recibí el mensaje del rey Eremhon hace ya varias lunas —le dije rompiendo el incómodo silencio—. El emisario real me transmitió su petición causándome una tremenda sorpresa. Aquel día no pude creer lo que estaba escuchando de aquel hombre. Le dije al emisario que comunicara a su señor que yo no era la persona adecuada para esa misión, pero hace dos lunas el mensajero regresó nuevamente con el mismo requerimiento. ¡Eremhon me pide un favor! —le confesé al bardo aquello que bien seguro conocía—. Me insiste en que te cuente mi vida, que es a la vez la historia de mi clan y de todo nuestro pueblo. He intentado convencerlo para que buscara a otra persona, pero no ha querido complacerme. Ahora ya soy viejo, y la memoria comienza a fallarme. Además, es muy probable que la versión que recuerde no sea la misma que el propio rey desea que relate.

Tras un silencio cogí una bellota de las brasas y, sin dejarla enfriar, la metí en mi boca comiéndola casi sin masticar.

—¡Caprichoso destino! —Delaté con voz mi pensamiento—. No sé si sabrás que mi hijo fue uno de los principales consejeros del rey —comenté al bardo—. Sí, como lo oyes, Cir: mi propio hijo fue un fiel aliado del rey Eremhon y, aun estando tan unido a él y conociendo la historia de primera mano, nunca quiso narrársela. Y ahora, después de todo lo que ha pasado, el rey desea que sea yo quien cuente la historia. Hay que reconocerlo: la ironía de los dioses es infinita.

—Mi señor, el rey Eremhon solo me ha pedido que escuche lo que me tenéis que contar, que esté atento y memorice vuestro relato —me dijo Cir fijando sus ojos en el suelo de la cabaña como muestra de respeto—. Me ha pedido que sea fiel a vuestra persona y a vuestras palabras para poder después transmitir las con honor y verdad. Sé, mi señor, que vos sois uno de los nobles más

importantes de nuestra isla, y por ello sois respetado tanto por el pueblo como por el rey; este os considera no solo un aliado, sino también un buen amigo y consejero. Los jóvenes hablan de vos como de uno de los mejores guerreros de nuestra tribu, relatan vuestras innumerables batallas y vuestras incontables victorias. Para ellos sois más que un guerrero, ¡sois una leyenda! Todos, mi señor, todos quieren imitaros. Todos sueñan con poder algún día ser guerreros y alcanzar vuestra fama y vuestro respeto.

—¿Eso es lo que te ha dicho el rey que hicieras?, ¿que me agasajaras con palabras aduladoras pero vacías? —le pregunté disgustado—. Dile a tu señor que ya soy viejo, pero que aún no he perdido del todo la cabeza para convencerme como a un rapaz con simples halagos fingidos de un encantador de serpientes. Nunca me han caído bien los bardos. Sois todos unos farsantes y mentirosos. Inventáis historias para vuestros nobles con el único objetivo de ensalzar sus pequeñas cualidades o virtudes, si es que tienen alguna, y tapar sus terribles defectos y tropelías. Pero, si finalmente mi rey lo desea, este simple y viejo guerrero celta no es quien para negárselo.

Tras realizar una breve pausa para intentar sosegarme, continué hablándole:

—Eso sí, joven Cir, quiero advertirte una sola cuestión antes de comenzar —le dije, haciendo que se pusiera en guardia—. Si llega a mis oídos que la historia que hoy te narre es modificada lo más mínimo por ti o por cualquier otro bardo de tu calaña, te juro que todo aquel que comparta tu oficio y se atreva a cruzar mis tierras será ejecutado de inmediato, y su cabeza colgará de un palo bien alto a la entrada de esta cabaña, acompañando a la tuya. Sí, has oído bien, Cir: la tuya, porque pondré precio a tu cabeza para que cualquier asesino a sueldo te la arrebatase para mí. Ni en presencia del propio rey te sentirás seguro hasta que mueras. Me has entendido, ¿verdad? —le pregunté conociendo de antemano su respuesta.

—Sí, mi señor. Os juro por Lug que mis relatos serán sinceros y honestos con vuestra verdad —respondió sabiendo que juraba su más que probable sentencia de muerte.

—Siéntate entonces a mi lado, muchacho, bebe un trago de este buen vino de Armórica, y aprende a escuchar —le indiqué señalándole dónde debía ponerse, a la vez que le ofrecía vino de la jarra que guardaba solo para mis mejores amigos.

El bardo se sentó obediente y bebió un corto sorbo del vaso de madera de tejo que le ofrecí. Yo bebí un trago mirándolo fijamente.

—Pues esta es mi historia, Cir, aquella que los dioses eligieron para mí, la historia de una vida que jamás soñé vivir y del noble guerrero en que me convertí. Es el recuerdo del pueblo que me acogió, del padre que me adoptó, de mis hermanos y de los hijos de estos, con los que viví cientos de aventuras y desventuras. —Tras beber otro reconfortante trago de vino continué—: Es la historia del legendario rey Breoghán y la de su querido hijo Bile, mi hermano. También la del valeroso Golamh y los hijos de este, a los que llamaron milesianos. Esta es la historia de mi pueblo, joven Cir, es la historia del clan de Breoghán.

Y, tras otro interminable trago del brebaje de los dioses, comencé la narración, a pesar de la mirada envenenada con la que mi mujer mostraba su desaprobación.

—Todo comenzó realmente hace muchos años, cuando los dioses se fijaron en un simple muchacho llamado Caicher, hijo de Manntan: el jefe de la pequeña tribu de los Betu, aquella que se asentaba en un pequeño monte de mismo nombre, en la esquinada región del noroeste de la península a la que los fenicios llamaban Ispnya. Los ancianos betu contaban que la tribu recibía su nombre del frondoso bosque de abedules que rodeaba el poblado, quedando este oculto, tras sus verdes hojas, de la mirada de extraños. Esta tribu lo era todo para aquel muchacho. Sí, Cir, los betu lo eran todo para mí hasta que un día, aún no sé el porqué, los dioses caprichosos decidieron



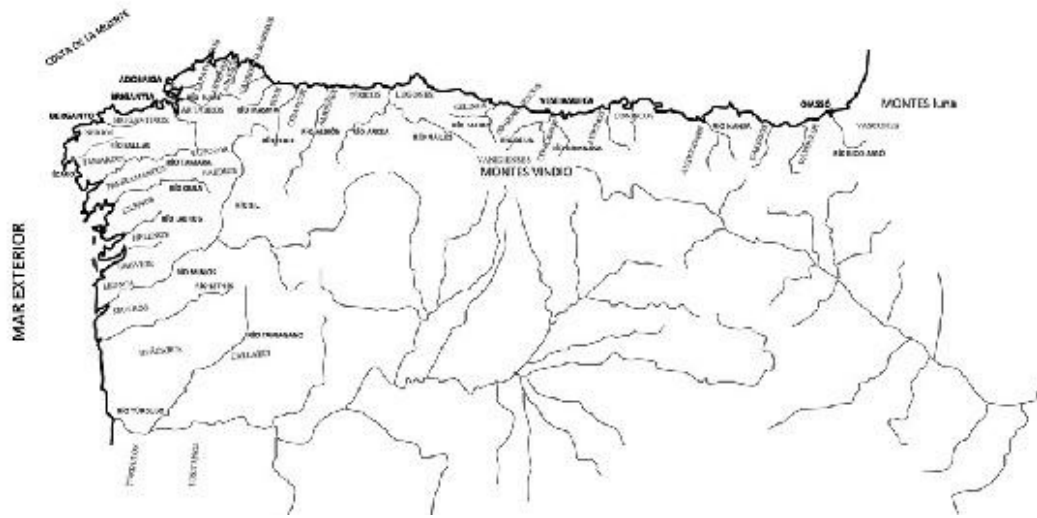
comenzar a jugar conmigo y con mi destino, riéndose de mí una y otra vez desde entonces hasta ahora. Aquel día Lug robó mi vida para que viviera otra muy diferente, otra que jamás hubiera imaginado. Fue el mismo día que la traición se posó sobre mi familia, como si una sombra siniestra la abrazara sin poder escapar de ella.

PRIMERA PARTE

BREOGHÁN

[MAPA DEL NORTE DE ISPNYA]

Norte de Ispnya



## CAPÍTULO I

POBLADO DE LA TRIBU DE LOS BETU EN EL NOROESTE DE ISPNYA.

AÑO 402 A. C.

Frío y lluvia. Hielo y nieve.

Durante dos largas lunas mis ojos solo habían visto nubes negras en el cielo. Los días transcurrían uno tras otro, sumidos en la más profunda oscuridad, sin poder distinguir apenas la noche del día. El invierno estaba durando demasiado, como si no quisiera despedirse de nuestra pequeña aldea. La lluvia persistente se aferraba a toda la región, y los fríos vendavales del norte no cesaban de azotar los bosques. Los árboles se estremecían mientras sus ramas desnudas bailaban zarandeadas de un lado a otro al son de la música de Favonius, el dios del viento. En aquellos días, los dioses nos enviaban una tormenta tras otra que hacían temblar hasta el propio firmamento. Algunos de los robles más longevos ya no lograban resistir al vendaval y claudicaban, volcando y dejando a la vista sus poderosas raíces.

Ese invierno fuimos duramente castigados con pobres cosechas y cazas infructuosas, y ante aquella penosa situación, mi padre, como jefe del poblado de los betu, se vio obligado a convocar al Gran Consejo. Era este, el Gran Consejo de la tribu, y no mi padre, el que tomaba realmente todas las decisiones importantes que afectaban al devenir de nuestras gentes. El consejo estaba formado, aparte del propio jefe, por el druida, los sabios ancianos y el resto de hombres nobles. Todos ellos fueron convocados, y todos, sin excepción, acudieron a la cita. El lugar donde habitualmente se celebraban las reuniones era, por tradición, la vivienda del propio líder: mi casa.

Yo era aún demasiado joven para asistir, por lo que mi padre me ordenó que esperara fuera y así lo hice. Aguardé frente a la choza, junto a la pequeña empalizada que rodeaba el poblado, observando cómo los invitados entraban en fila de a uno, incluido mi tío Zoel.

Esa noche el cielo permaneció en calma, cesando en su lucha los dioses para dar así una tregua a los mortales. El dios del trueno, Taranis, dejó de luchar con Candamio, el dios del hacha de doble hoja, parando el estruendo en la oscuridad y dando paso a la tranquila paz de la luna.

La reunión se extendió mucho más de lo esperado. Desde el exterior de la choza se podían escuchar voces discordantes, como si no hubiera acuerdo entre los asistentes en lo que allí se estaba decidiendo. Cuando finalizó la reunión, los hombres empezaron a salir uno tras otro. Al pasar varios de ellos junto a mí, afiné el oído y pude escuchar entre murmullos que se había acordado realizar una nueva partida de caza, era la única manera de conseguir algo de carne e intentar sobrevivir hasta que la primavera se llevara el frío y el hielo de nuestros campos. También pude oír, cuando se alejaban, cómo algunos de los asistentes no estaban de acuerdo con la decisión y daban a entender que Manntan, nombre con el que se conocía a mi padre, era el responsable de todos los infortunios y males que asolaban a la tribu. Se atrevían a culparle de la precaria situación en la que nos encontrábamos, afirmando con rotundidad que estaba maldito, y con él, todo el poblado. Se decían unos a otros que los dioses no permitirían salvarnos mientras no hubiera un nuevo jefe en la tribu. Todo lo que creí escuchar me dejó perplejo. Sabía que mi padre tenía la oposición de ciertos nobles, al considerar estos que, por derecho, debía ser otra persona la que ostentara el puesto de líder, pero jamás imaginé que lo expusieran de una manera tan abierta. Manntan siempre había sido muy respetado por su pueblo, e incluso temido, resultando esas palabras una ofensa hacia él y también hacia mí.

Manntan fue el último en salir de la vivienda acompañado de su fiel amigo Fulman. Tras

intercambiar con él unas breves palabras se despidieron con una afectuosa palmada en la espalda, retirándose Fulman camino de su choza. Mi padre se veía cansado, con la mirada perdida en el suelo pensando en quién sabe qué. Al poco, alzó su rostro y miró hacia el lugar donde yo aguardaba.

—¡Caicher, sígueme! —me ordenó al verme, haciendo un rápido gesto con su cabeza como señal de que lo acompañara.

Así lo hice. Fui caminando tras sus pasos a corta distancia y sin decir nada. Padre avanzaba con el semblante muy serio, como si algo le preocupara. Nunca lo había visto tan ensimismado. Caminaba despacio, apoyándose en una afilada lanza que portaba en su mano derecha y desplazando con aspecto cansado su voluminoso cuerpo. Siempre fue un hombre grande y fuerte, pero los músculos que un día tuvo en sus brazos y piernas ahora se habían transformado en sebo que colgaba de su enorme barriga. Su pelo castaño y rizado le caía por los hombros, mientras numerosas cicatrices asomaban por todo su cuerpo dándole aún un aspecto temible. Siempre lo acompañaba su espada Cortacuellos, como le gustaba llamarla. Era una espléndida espada de hierro heredada de su padre, provista de una empuñadura recubierta de tiras de cuero que finalizaba con forma de cornamenta de uro. Solía llevarla colgada a su cintura, amarrada a un ancho cinto de cuero curtido en el que aparecían dibujados una decena de dioses con forma de ciervos y jabalíes. Esa espada era la evidencia del poderoso guerrero que era y de la noble familia de la que procedía. En un futuro esa espada me pertenecería, y cuando llegara el momento la portaría con orgullo haciendo honor a todos mis antepasados.

Mamntan me llevó hacia un pequeño peñón de granito que había en el interior de la aldea. Ese lugar era utilizado tanto de puesto de vigilancia como para la celebración de ritos sagrados, y estaba prohibido que los jóvenes nos acercáramos a él. Al llegar a su base se detuvo y silbó al hombre que estaba de guardia. Este bajó con rapidez al percatarse de nuestra presencia, y mi padre le ordenó a continuación que se retirara. Ambos comenzamos a subir al peñón por su empinada pendiente, cubierta en su mayor parte por una espesa capa de musgo. Mientras yo subía con dificultad, agarrándome con las yemas de los dedos a la rugosa piedra como si fuera una ardilla, mi padre conseguía subir erguido ayudándose tan solo de su lanza. El peñón no era muy alto, pero sí lo suficiente para ver desde él toda la aldea y divisar por encima de la empalizada los alrededores del monte donde asentaba. Desde aquella posición, se podía avistar con facilidad la llegada de enemigos.

El poblado no era muy extenso; apenas una veintena de chozas rodeadas por una firme empalizada de troncos de abedul con sus extremos bien afilados. Aunque la empalizada tenía una altura poco mayor a la de un hombre, esta, junto a la pronunciada pendiente del monte Betu, era más que suficiente para proteger el enclave de un posible ataque.

Al llegar a la cima, Mamntan se puso a observar el cielo, clavando los ojos en la luminosa luna llena. Ariadna se mostraba con todo su esplendor, luciendo un sutil aro difuminado a su alrededor. Tras permanecer hechizado por unos instantes, apartó la mirada dirigiéndola hacia sus pies. Enseguida me fijé en aquello que había llamado su atención. En lo alto del peñasco, junto a nuestros pies, la roca estaba erosionada formando una curiosa figura. No había duda, en la piedra se dibujaba el contorno de una gran hoja de abedul. Esta curiosa forma era fácilmente visible gracias a que, con la lluvia, la pocilla formada se había llenado de agua, y en ella se reflejaba la madre luna.

—Puedes beber si lo deseas —me ofreció mi padre—, pero antes debes saber que está prohibido hacerlo. Los ancianos de la tribu afirman que estas aguas esconden un oscuro poder.



Narran que, en el pasado, un jefe de clan se atrevió a beber de la charca para saciar su sed y que, como castigo, los dioses le revelaron en su mente el cruel destino que le tenían reservado.

—¿Tú lo has hecho, padre? ¿Has bebido y has visto tu destino? —le pregunté con curiosidad.

—Sí —me contestó sin titubeos—. La he probado en alguna ocasión, cuando nadie me observaba. No tienes nada que temer, es simplemente agua de lluvia; sin embargo, muchas personas siguen creyendo que es mágica. Incluso tu propia madre creía en su poder. Ella pensaba que en este mundo existían lugares a donde los espíritus acudían para hablar a los mortales que supieran escuchar. La pobre estaba convencida de que yo era una de esas personas a las que hablaban. Jamás se lo confirmé, aun sabiendo que estaba en lo cierto, y me arrepiento por ello. De todas formas, estoy convencido de que ella me conocía tan bien que no necesitaba mi confesión. ¡Ven y siéntate a mi lado, Caicher!

Yo obedecí de inmediato y me senté junto a él, atento a lo que me estaba contando.

—Acércate un poco más, hijo, y ponte de rodillas junto a la poza. Bebe un sorbo y después extiende tu mano sobre la roca y cuéntame lo que sientes —me pidió.

Después de hablarme, mi padre se me anticipó inclinándose y bebiendo primero. Con una rodilla puesta en el suelo, cerró sus ojos y extendió su mano derecha sobre el sustrato de granito que formaba la cima del peñón.

Lo obedecí nuevamente. Me puse de rodillas junto a la pequeña charca, imitándolo, y me agaché a beber un sorbo de agua. No sabía a nada especial. Después extendí mi mano sobre la roca, cerré los ojos y permanecí en silencio.

—¿Qué sientes, Caicher?

—No siento nada, padre.

—Aún tienes mucho que aprender, hijo mío. Tienes que dejar que tu alma se funda con la naturaleza y así lograrás ver las señales que te envían los dioses. Pon mucha atención. Siente el latido de tu corazón y cómo se hincha tu pecho al respirar. Percibe en tus dedos la rugosidad de la roca, los granos que la forman, el musgo fresco que la envuelve y la humedad y el olor que desprende. Escucha los sonidos de la noche: los grillos y las ranas, el agua al correr por el arroyo, las ramas al balancearse con el suave viento, y el búho anunciando la muerte de su presa. Y, sobre todo, intenta sentir el espíritu del bosque y de la tierra, porque estos serán los que te acerquen hasta el alma de tus seres queridos, como el de tu madre o el de tu abuelo.

Le hice caso y pronto empecé a sentir cómo mi cuerpo respiraba, cómo algo latía en mi pecho y cómo surgían de la nada olores y sonidos que antes no había percibido. Podía oír los diferentes sonidos que partían de la aldea y el murmullo de sus habitantes; cómo todo se mezclaba con los sonidos de animales, agua, viento... Y, sobre todo, empecé a tener una sensación diferente en mí. Comencé a sentir cosas extrañas y a tener en mi cabeza pensamientos y sensaciones que no esperaba.

—¡Padre, no sé el porqué, pero en mi mente veo a una mujer! Es muy hermosa. Tiene el pelo del color del trigo, muy largo, casi hasta su cintura, y liso, muy liso y adornado con una ramilla de brezo en flor. Incluso puedo percibir la fragancia de las florecillas moradas. Ella cabalga a lomos de una yegua blanca brillante, y a su lado estamos tú y yo. La mujer te está ofreciendo su mano, y tú se la coges marchándote con ella a lomos del animal. Ambos me dejáis solo mientras la diosa sonrío burlándose de mí.

Mi padre me miró serio, asintiendo con la cabeza, confirmándome lo que él también había visto en su mente.

—Bien, lo has hecho muy bien, rapaz, eso es justo a lo que me refería. Has escuchado a la madre

naturaleza y has dejado que esta entrara en tu cuerpo. Ella, a cambio, ha permitido que tu alma vague por el otro mundo. Esa mujer que has visto y me describes es tu madre, Caicher, el alma de tu querida madre. Pero no se burla de ti, nunca lo haría; todo lo contrario hijo, estés donde estés siempre te protegerá enviándote mensajes que tú deberás saber interpretar —me dijo para tranquilizarme—. Nunca antes te lo había contado, pero ha llegado el momento. Un antepasado nuestro, llamado Caicher como tú, era un poderoso druida. Él fue quien transmitió a sus descendientes, generación tras generación, el poder de comunicarse con las almas. Esto solo puede hacerse en ciertas ocasiones muy especiales, como cuando la luna llena brilla después de una fuerte tormenta o cuando se celebra Samhain.

Yo no sabía qué decir o qué creer después de aquello. Las palabras de mi padre, lejos de tranquilizarme, me dejaron aún más inquieto.

Manntan se levantó, agachó la cabeza y con sus manos se quitó el colgante que siempre escondía bajo la camisola junto a su pecho. A continuación, extendió los brazos hacia mí y me lo puso alrededor del cuello. Era un viejo amuleto de oro formado por cinco anillos concéntricos que partían de una misma vara o rama. El círculo más pequeño se encontraba en el centro, y según se alejaban de este, los anillos aumentaban de tamaño formando una extraña figura del tamaño de una nuez.

—Este amuleto siempre me ha dado suerte y me ha protegido —me dijo al dármele—. Espero que te preste el mismo servicio a partir de hoy a ti también.

Cogí la figura de oro que colgaba ya de mi cuello, la apreté con fuerza en mi mano y la introduje bajo la túnica para que estuviera siempre tocando mi piel.

—Ahora levántate y escucha bien lo que te tengo que contar, porque de ello, Caicher, dependerá tu futuro —me pidió Manntan misteriosamente.

En mi interior no acababa de entender nada, ni lo que me estaba pasando ni tampoco el comportamiento de mi padre; él no era una persona de mucho dialogar, nunca lo había sido, lo suyo era más de hablar con la espada y con sus actos. Sí recuerdo, por el contrario, que cuando era más niño, su trato era más abierto y cariñoso conmigo. En ocasiones incluso me contaba cuentos e historias de heroicos guerreros y míticas batallas. En ellas, ejércitos colosales luchaban entre sí, decidiéndose las contiendas por la fuerza y la valentía de sus campeones. Nunca se me olvidará uno de esos héroes legendarios, el más valeroso, temerario y mortal de todos ellos, aquel que nunca había sido derrotado en combate. El guerrero que siempre, antes de dar comienzo la contienda, cuando todos los hombres de uno y otro bando se encontraban frente a frente en el campo de batalla mirándose fríamente los unos a los otros, empuñaba su espada en alto, levantándola sobre su cabeza, y lanzaba un fuerte bramido que hacía temblar a todos sus enemigos, incluidas sus monturas. Los rivales sabían que esa voz era el preludio de una muerte segura. Aunque ya no recordaba bien esas historias, el nombre del guerrero jamás lo olvidaría: ¡Breoghán!

Estaba convencido de que Manntan se inventaba todas esas historias, al igual que a sus protagonistas, para animarme a ser un guerrero como ellos. A mí me encantaba escucharlas, jugando después en luchas imaginarias a ser uno de esos héroes que solo existían en la cabeza de mi progenitor. Pero todas esas historias habían quedado muy atrás desde hacía ya varios inviernos, y no volvió a mencionarlas, como si quisiera olvidarlas y que yo también lo hiciera.

Pero no, aquella noche no quería contarme el cuento de un guerrero legendario e imaginario, sino que quería hablarme de una historia real, de una historia que me afectaba más directamente.

Con voz tranquila y sosegada me explicó que el Gran Consejo de la aldea había apoyado su

propuesta de organizar una nueva partida de caza. Me reveló que saldrían por la mañana temprano y que esperaba que yo fuera con ellos. Me dijo que habían pasado once inviernos desde el día de mi nacimiento y que ya tenía edad suficiente para comenzar con mi instrucción.

—Ha llegado el momento de formarte para convertirte en un hombre de provecho y un guerrero a la altura de tus antepasados —me indicó en ese momento—. A partir de mañana tendrás que demostrar tu fuerza, tu destreza y, sobre todo, tu valor.

Me explicó que mi etapa de niño había terminado y que debía concentrarme y aplicarme en aprender todo aquello que me enseñaran los hombres de la tribu. Yo asentía sin decir palabra, algo se me había pegado de él, sin duda. Y a continuación me narró un episodio del pasado que desconocía, desvelándome al hacerlo cuáles eran en realidad sus auténticos planes.

Me relató que cuando mi madre le dio la noticia de que iba a ser padre, fue la persona más feliz de este mundo. Ya no era un hombre joven y se había hecho a la idea de no tener descendientes. Así que cuando lo supo, cogió a mi madre en sus brazos, la levantó en el aire, la besó y se fue enseguida a hacer un sacrificio a los dioses para agradecerles su regalo. Pero ese presente que los dioses le ofrecieron, como otros muchos que estos suelen hacer, venía envenenado. Mi madre acabó muriendo la misma noche que me dio la vida. Manntan me explicó afligido que cuando llegó el día de mi nacimiento, ella comenzó a sufrir terribles dolores y a gritar de tal manera que hizo enmudecer a los lobos de toda la región. Sangró en abundancia y, tras pasar media noche delirando, sus fuerzas la abandonaron. Las mujeres de la tribu tuvieron que sacarme de sus entrañas una vez ella muerta, y milagrosamente sobreviví. Jamás supe mucho de mi madre, nadie se atrevió nunca a contarme nada. Tan solo sabía de ella lo poco que me había contado mi abuelo materno. El viejo decía que era una magnífica druidesa, tan bella como una diosa y añorada por todos aquellos que la conocieron.

Mi padre me confesó que aquel día, tras perder al ser que más amaba, el cielo se hundió sobre su cabeza, el sol aplastó su corazón y las nubes le cegaron la mente. No sabía por qué, después de tanto tiempo luchando por su pueblo y honrando a los dioses, estos lo castigaban de aquella manera. No podía quitarse de la mente el rostro de mi madre entre gritos de dolor y sufrimiento, mientras su alma se le escapaba lentamente. Esa noche a Manntan le dejó de importar su presente y su futuro, y lo que era más importante: dejó de pensar incluso en mi propia existencia.

Me reveló que cuando mi abuelo materno, el antiguo jefe de los betu, murió a los pocos años de la partida de su hija, la tribu comenzó a desmoronarse. El viejo, antes de morir, propuso al Gran Consejo que fuera mi padre el nuevo jefe de la tribu hasta que mi tío Zoel tuviera la edad suficiente para dirigir al clan. Manntan no pudo rechazar el ofrecimiento del consejo por respeto y lealtad al viejo betu; le debía demasiado en esta vida para no cumplir su deseo. Padre en ese momento me relató otro de sus secretos. Al parecer, cuando llegó por primera vez al poblado de los abedules, no era nadie, tan solo un hombre sin pueblo y sin destino que vagaba de un lugar a otro. Mi abuelo lo acogió en su poblado como a un hijo y le dio una segunda oportunidad en esta vida. Le ofreció un hogar y le permitió, sin condición alguna, unirse a la mujer que amaba sabiendo de antemano que esta se trataba de su propia hija. Por otra parte, me señaló que, de no haber aceptado ser el nuevo líder, los betu se habrían precipitado al vacío del más profundo de los acantilados, luchando sus diferentes clanes por el control del castro.

A continuación me explicó que, tras pasar cuatro inviernos enteros desde la muerte del abuelo y observar atentamente el comportamiento de mi tío Zoel, había comprendido que el joven no estaba capacitado para dirigir a nadie, y mucho menos a una tribu. Manntan conocía muy bien las cualidades que un hombre debía poseer para poder dirigir un pueblo, para ser un buen jefe, y me

aseguró que Zoel carecía de todas ellas. Afirmó que mi tío era como una vieja zorra siempre agazapada en la oscuridad de la noche, a la espera de una oportunidad para atacar a sus rivales. Siempre estaba creando problemas en el poblado, siendo habituales sus rencillas con otros jóvenes. Por lo visto, tres noches atrás se había atrevido incluso a robar ganado en una aldea cercana. Por estos hechos, la tribu había estado a punto de ir a la guerra. El joven llevaba años sin respetar las normas establecidas en el castro, ni siquiera respetaba a los dioses. Padre estaba convencido de que si algún día llegaba a dirigir la tribu, esta estaría sentenciada.

Con esta argumentación, Manntan acabó desvelándome que había decidido finalmente que Zoel nunca tomaría el mando de la tribu mientras él pudiera evitarlo y el consejo lo respaldara. Me comenté con nostalgia que mi madre era todo lo contrario a su hermano. Ella era inteligente, sensata, fuerte, decidida y, de no ser por su condición de mujer, habría sido la persona perfecta para dirigir el poblado. Desafortunadamente ella ya no estaba entre nosotros, pero yo sí, y por eso había decidido que el futuro de la tribu recaería en mis manos. Yo, su hijo, sería el nuevo jefe de la tribu cuando él muriera, y por eso mi instrucción debía comenzar de inmediato.

—¡Yo, jefe de la tribu de los betu! —pronuncié sin poder creerlo.

Mi rostro quedó helado, y no precisamente por el frío. Había dado por hecho que padre sería siempre el jefe del poblado, sin pensar jamás que eso era demasiado tiempo. Nunca vi a mi tío Zoel como candidato a suceder a Manntan, aunque, para ser sincero, tenía carácter de líder. Tanto para mí como para el resto de rapaces del clan, Zoel era un ídolo. Mi tío era el joven díscolo del poblado, al que todos los muchachos admirábamos por hacer siempre lo que quería y salir airoso de todas sus aventuras. La mayoría aspirábamos a ser como él y unirnos algún día a la pequeña banda que tenía formada dentro de la tribu. Pensándolo fríamente, mi padre estaba en lo cierto cuando afirmaba que tanto mi tío como su banda eran jóvenes indisciplinados y peligrosos. Les gustaba beber cerveza, hidromiel y pasárselo bien. Por todos era conocido que habían montado alguna trifulca que otra, pero hasta ese día desconocía por completo lo del robo de ganado y las graves consecuencias que podría haber ocasionado. Aun así, para mí era alguien al que adoraba, admiraba y quería. Era un cazador formidable, reputado por tener una insuperable habilidad con la lanza y excelente puntería; incluso nos daba lecciones a los más jóvenes, siendo yo su mejor alumno. Para mí era más que mi tío, era como un hermano mayor al que quería parecerme. Era mi héroe.

Tras contarme Manntan todos sus planes, regresamos caminando despacio y sin cruzar palabras hasta nuestra choza. Al llegar, aún quedaba en ella un fuerte olor en el ambiente, mezcla de cerveza derramada y humo de hierba quemada. Sin importarnos que la estancia estuviera cargada, nos echamos a dormir sobre los jergones de paja que había extendidos junto a la pared de la choza. Gracias a esta paja seca que atenuaba las mil irregularidades del frío suelo empedrado y a las gruesas pieles de buey con las que nos cubríamos, las noches se convertían en el momento más cálido y placentero del día. Esa noche intenté dormir con la esperanza de que los dioses permitieran que otro día naciera, pero era incapaz, no podía pegar ojo pensando en todo lo sucedido.

A la mañana siguiente, aunque el gallo comenzó temprano a cantar con vigor, no fue suficiente para despertar al lirón. Todo indicaba que al final de la noche el sueño sí me había vencido, apoderándose de la mente dormida aquella mujer que había visto en mis visiones. Era preciosa, toda vestida de blanco, con un cabello largo, liso y de color oro brillante. Su mirada azulada me transmitió mucha calma y sosiego hasta que se marchó cogida de la mano de mi padre. Aún seguía dormido y soñando con mi madre cuando, de repente, un grito me hizo volver a la vida terrenal.

—¡Despierta, Caicher! —voceó Manntan—. Despierta y levántate rápido, tenemos que salir antes de que amanezca.

Mis ojos estaban pegados y casi no podían abrirse, pero cuando recordé lo que mi padre me había dicho la noche anterior, di un respingo enérgico apartando la gruesa piel con la que me solía abrigo por las noches. Agarré rápido el arco y las flechas y salí de la choza preparado para mi primera cacería. Al salir, me agaché a recoger con las manos un poco de agua de un pequeño charco que se había formado con la lluvia del día anterior, justo al lado de la casa. Me lavé los ojos y bebí un sorbo. El agua estaba helada. Las manos se me congelaron nada más tocarla, así que aproveché la meada de la mañana para lavármelas con la orina caliente como hacía diariamente mi padre. La orina, aparte de calentar las manos, era muy buena para evitar que se agrietara la piel. También la aproveché para lavarme la boca y limpiar mis dientes. Después, extendí mis brazos y manos para desentumecer los músculos agarrotados de la noche mientras miraba hacia el cielo buscando el renacer del sol tras las montañas. Pero aquel día Belenos tampoco haría acto de presencia, pues las nubes lo volvían a cubrir todo; al menos por el momento no llovía. Me dirigí sin más dilación al centro del poblado donde los hombres de la tribu solían reunirse antes de emprender cualquier expedición. Al acercarme comencé a ver a varias personas andando apresuradas de un lado para otro, mientras un grupo de hombres permanecían reunidos junto a la choza de mi tío Zoel. Él mismo ya se encontraba allí junto con tres jóvenes de su cuadrilla. Mi tío destacaba sobre los demás al ser el más alto de todos, sacando hasta una cabeza a la mayoría de los betu. Era delgado, pero muy fuerte, todo nervio y tendones. Algunos decían que yo me parecía físicamente mucho a él. Ambos éramos rubios, de ojos verdes y piel clara moteada, igual que lo fueron mi madre y mi abuelo. Siempre portaba en sus estilizados brazos varios brazaletes de plata, evidenciando así al resto la alta cuna de la que procedía. También llevaba rodeando su cuello una gruesa torcaje de oro, herencia de mi abuelo.

Junto a Zoel siempre estaba un muchacho llamado Folk. Era como su sombra, allá donde fuera siempre lo seguía. Folk era aún más delgado que mi tío, un joven escuálido al que se le marcaban todos los huesos en su piel. Tampoco era muy alto. Lo que más destacaba de él era su fina cara chupada y su boca desprovista de la mayoría de los dientes. En una ocasión, Zoel me contó que a Folk le faltaban los dientes a causa de una pelea que había tenido de niño con otro chico. Su adversario era algo mayor que él y mucho más fuerte. Evidentemente la pelea la perdió, pero Folk no era una persona a quien se pudiera derrotar sin más. Era listo y vengativo, y a la mañana siguiente su rival, el chico que le había dado la paliza, apareció muerto con un fuerte golpe en la cabeza. Aunque nunca se pudo demostrar quién había sido, quienes lo conocían no tuvieron dudas.

Folk era el mejor amigo de mi tío, y este siempre se dejaba influenciar mucho por él.

—¡Son como novios! —solía decir mi padre burlándose de ellos—. Zoel es la sangre y la fuerza, mientras que Folk es la mente que piensa por los dos.

Antes de llegar al grupo, por mi derecha apareció Manntan con Fulman. Lo que Folk era para Zoel, Fulman lo era para mi padre, pero en este caso Fulman era la fuerza. Ese hombre era un auténtico gigante. Era enorme, del tamaño de un oso y con el cuello tan recio como el de un buey. Sus brazos eran tan anchos como mi cabeza, y sus piernas como mi pecho. Recuerdo que en una ocasión lo vi levantar un caballo como si fuera un pequeño cordero. Ese era Fulman, el alma gemela que siempre acompañaba a mi padre. Más que amigos se consideraban hermanos, y juntos, sin duda, eran invencibles.

—¡Caicher! —gritó mi padre nada más verme—. Acércate.

Enseguida corrí a unirme a ellos, situándome junto al corrillo de hombres que se había formado



en el centro de la aldea.

—Bien, ya estamos todos. Como planeamos, hoy saldremos de caza —empezó a exponer mi padre al resto—. Hemos cogido comida para varios días, así que preparaos para duras jornadas caminando y rastreando. De esta expedición no volveremos sin antes haber cazado jabalíes, ciervos o corzos. Necesitamos conseguir carne suficiente para poder subsistir lo que queda de invierno, y os juro que lo lograremos. Iremos hacia el norte siguiendo el curso del río. Esas tierras son más cálidas al estar más próximas a la costa, y es posible que en ellas se hayan refugiado del duro invierno algunos animales. Aunque la necesidad nos apremia, no debemos correr riesgos innecesarios, por lo que no nos adentraremos mucho en la región que termina en el profundo mar. Os lo advierto a todos, no quiero que nadie se acerque hasta la costa. Es una orden, ¿me habéis entendido? —preguntó con el rostro serio—. Esa región es muy peligrosa; si queremos continuar con vida y volver a casa, es mejor no molestar a los clanes del mar. A quien ose desobedecerme, yo mismo lo mandaré al otro mundo.

Todos asintieron sin rechistar.

—Bien, pues coged vuestras armas, y partamos —ordenó Manntan.

La partida obedeció al líder sin demora, agarrando las jabalinas y colgándose del cuello pequeñas talegas de cuero con algo de comida. Cada uno de nosotros portaba dos y hasta tres ligeras jabalinas hechas con flexibles y resistentes varas de fresno, terminadas todas en una afilada punta de cobre. Mi padre cargaba con su lanza, más alta y gruesa que las demás, con la que solía apoyarse al andar. También llevaba a Cortacuellos pendida de su cinturón.

El grupo de cazadores partió de la aldea en fila de a uno, encabezando el grupo Manntan, seguido de Fulman y Zoel. Yo, por ser el más joven e inexperto, ocupaba la última posición cerrando la expedición. Antes de alejarnos de la aldea, no pude resistirme a mirar hacia atrás para ver cómo se cerraba lentamente la imponente puerta de troncos que daba acceso al poblado de los betu. Era la primera vez que dejaba mi hogar sin saber cuándo regresaría, y nada más partir, ya tuve deseos de volver cuanto antes.

Con las puertas cerradas, el poblado quedó oculto tras la alta empalizada; desde el exterior solo se veía al hombre que estaba de guardia sobre el peñón de granito. Enseguida me percaté de que se trataba del mismo centinela que vigilaba la noche anterior, continuando seguramente con su ronda hasta que el sol volviera a ocultarse. Levanté instintivamente la mano para despedirme, y él me imitó devolviéndome el saludo y deseándonos buena suerte a todos.

En total éramos nueve hombres los que formábamos el grupo de cazadores. Manntan, su fiel amigo Fulman, mi tío Zoel, Folk, cuatro jóvenes cazadores y, en último lugar, yo con mi pequeño arco, el futuro gran cazador de la tribu de los betu y su próximo jefe. Eso es, al menos, lo que pensaba mientras caminaba, fantaseando como un crío, siguiendo apresurado los pasos del resto del grupo.

Descendimos el monte Betu por su ladera sur, recorriendo el angosto sendero de fuerte pendiente que daba acceso a la aldea. Aunque no llovía, la mañana había nacido gélida. La noche anterior el cielo había estado despejado, apoderándose el hielo de los campos, y permaneciendo las umbrías blanquecinas por la escarcha. Conforme avanzábamos, las matas iban crujiendo bajo nuestros pies, como si la hierba tuviera huesecillos. Pronto alcanzamos el curso del río que rodeaba el poblado y nos dispusimos a cruzarlo. Aunque no era muy ancho, había que poner atención en donde se colocaban los pies para no resbalar y caer en las frías aguas. Tras atravesarlo, continuamos la marcha siguiendo una pequeña senda en dirección norte. Ya con el ardiente ojo del día en todo lo alto, llegamos hasta un río de abundante caudal. En este lugar mi padre decidió

dividir la partida para formar dos grupos de caza. Mi tío sugirió que un grupo estuviera formado por mi padre, él, Folk y yo, mientras que la otra partida podía dirigirla Fulman. Expuso juiciosamente que Mamntan y Fulman eran los cazadores de mayor edad del grupo y, por tanto, los más experimentados. Afirmó que no había nadie mejor que ellos dos para dirigir e instruir al resto de jóvenes. A mi padre le pareció bien y, aunque no era lo que tenía pensado en un primer momento, era lo más razonable y aceptó. De esta manera, Mamntan, muy a su pesar, envió a Fulman en dirección poniente con cuatro cazadores, mientras nuestro grupo continuó hacia el norte siguiendo la corriente del río por su margen derecha.

Los hombres del jefe betu fuimos recorriendo la ribera del río hasta llegar a un bonito valle con verdes praderas que se abría a nuestros ojos; era un sitio ideal para que pastaran las presas. Nos adentramos por el valle hasta alcanzar la base de un alto cerro. En ese lugar, a la sombra de un sauce inmenso, decidimos parar un rato a descansar. Yo me senté enseguida apoyándome en el tronco del árbol. La interminable caminata que habíamos realizado sin descanso desde la aldea hasta el valle me había dejado exhausto. Mi padre aprovechó para dejar en el suelo la pesada carga de víveres que portaba a su espalda, mientras Zoel y Folk hablaban a unos pasos de nosotros. Al poco rato, Zoel y su sombra se acercaron a nuestro lado, justo cuando comenzaban a caer finas gotas de lluvia.

—Mamntan, he pensado que podríamos adelantarnos los dos y subir a la cima del cerro —le sugirió mi tío—. Es posible que desde arriba se vea el otro lado del valle y quizás algún ciervo o jabalí pastando en él. Mientras, el chico se puede quedar aquí descansando junto Folk, agazapados tras el sauce por si apareciera alguna presa.

—Está bien —asintió mi padre tras pensar durante unos momentos en la idea—. Caicher, guarda silencio, abre bien los ojos y aprende de Folk, enseguida volvemos tu tío y yo —me ordenó a continuación.

Yo asentí obediente. Enseguida los dos cazadores comenzaron a subir por el monte sigilosamente, mientras Folk y yo aguardábamos escondidos junto al árbol. Pasado un rato sin saber nada de ellos, se empezó a escuchar cómo unas ramas se tronchaban no muy lejos de nuestra posición, y, de repente, de la maleza surgió una jabalina enorme con cuatro jabatos que no paraban de moverse de un lado para otro. Por el tamaño de los jóvenes animales, debían de haber sido destetados hacía pocas lunas y ahora tenían que buscarse el sustento por ellos mismos. Mi compañero me pidió que no hiciera ruido colocándose un dedo sobre la boca como señal. Era una excelente oportunidad para hacernos con carne en abundancia si lográbamos cazarlos.

—Voy a avisar a mi padre y a mi tío para que bajen rápido a ayudarnos —le susurré a Folk.

—No te muevas de aquí, esperaremos a que bajen y luego los cazaremos —me indicó, señalándome con el dedo el lugar donde debía permanecer.

—¡No, Folk! —insistí—. Hay que ir rápido a avisarlos, si no puede que cuando vuelvan ya sea demasiado tarde y los jabatos se hayan esfumado.

—He dicho, chico, que no te muevas de aquí, podrías asustarlos. Esperaremos —sentenció con una mirada de pocos amigos.

—No me oirán, lo he hecho otras veces. Si tardan mucho los perderemos —me empeciné.

—He dicho que no. Y guarda silencio de una maldita vez —me dijo tapándome fuertemente la boca con su mano, mientras sus ojos mostraban ira—. Cállate ya, no hay más que hablar.

Cuando me tapó la boca sentí como si no solo quisiera hacerme callar. No comprendía esa decisión y, por supuesto, no la compartía, así que en un arrebato hice caso omiso a su orden y salí corriendo ladera arriba. Folk se quedó con la boca abierta sin poder reaccionar a tiempo, inmóvil.

Permaneció agazapado al pie del sauce. Corrí a toda velocidad subiendo el empinado cerro, no había tiempo que perder. El corazón parecía que se me iba a salir del pecho por el esfuerzo, pero, gracias a los dioses, pronto observé el final del monte. Cuando ya me faltaban pocos pasos para alcanzar la cima, escuché cómo Zoel llamaba a mi padre.

—¡Manntan! Corre, acércate y mira, hay un corzo solitario pastando en el fondo del valle —lo oí decir.

—Voy para allá —le dijo.

Cuando por fin alcancé la cumbre vi cómo mi padre y mi tío estaban juntos, asomados al borde de una alta pared vertical donde sucumbía la cima del cerro. Desde allí, ambos intentaban observar la otra vertiente del valle.

—No alcanzo a verlo, Zoel. ¿Dónde dices que está el corzo? —Quiso saber Manntan.

En ese momento mi tío dio un paso atrás y, sin mediar palabra, extendió sus traidores brazos sobre la espalda de mi padre para empujarlo hacia el vacío. Mientras Manntan se despeñaba hacia una muerte segura, profirió un grito de súplica: «¡Lug, protégelo!». Esas fueron sus últimas palabras en este mundo.

Esa visión me dejó petrificado. Todo a mi alrededor quedó inmóvil, como si el tiempo se hubiera detenido en ese instante. ¿Qué era lo que había pasado? A esa pregunta tenía una respuesta, lo que no sabía era el porqué.

Entonces una imagen me vino a la mente, una secuencia que ya había visto anteriormente: aquella en la que mi madre ofrecía su mano a Manntan, y ambos cabalgaban juntos hacia lo desconocido. De repente todo empezó a moverse otra vez, el viento comenzó de nuevo a soplar, las nubes a correr, y el suelo a desprender olor a tierra mojada. Rápidamente me di la vuelta y, sin saber lo que hacía en realidad, comencé a descender corriendo la ladera mientras mi tío seguía observando desde lo alto del cerro su obra, el cuerpo sin vida del jefe de los betu.

Mientras bajaba la cuesta iba pensando qué sería de mí ahora, por qué habría hecho eso mi tío y, sobre todo, qué podía o debía hacer. En poco tiempo regresé al árbol donde se encontraba agazapado Folk. Al llegar, mi cara estaba desencajada, no tanto por el cansancio como por lo que mis ojos acababan de presenciar, y cuando iba a comenzar a contarle lo que había sucedido en la cima del cerro, él clavó sus ojos furiosos en los míos mostrando una mirada tan fría como lo era aquella mañana.

—¿Qué ha pasado?, ¿dónde está Zoel? —me interrogó.

En ese mismo instante comprendí que estaba al corriente de todo. Ahora estaba convencido de que todo había sido planeado de antemano por él y mi tío. Tras guardar silencio por un momento para pensar una respuesta, me decidí a hablar:

—De camino a la cima lo he pensado mejor, Folk, y me he dado cuenta de que llevabas toda la razón. Por eso he dado la vuelta a medio camino, para regresar a tu lado y proponerte que intentemos cazar los jabatos entre los dos —le dije.

Él me contempló pensativo en un primer momento y luego miró hacia la cima de la que procedía, cavilando con seguridad si decía la verdad u ocultaba algo.

—No —me respondió—. Esperaremos a tu padre y a tu tío —me dijo más calmado, como si todo hubiera vuelto a lo planeado.

Al poco tiempo llego corriendo Zoel, nervioso y alterado.

—¡Manntan se ha caído! —nos anunció afligido y nervioso el traidor—. Ha resbalado cuando se asomaba a la pared y se ha caído al vacío. Te juro, Caicher, que no he podido hacer nada por él, ha sido todo tan rápido que no he alcanzado a cogerlo —me confesó interpretando a la perfección

su papel de víctima abatida.

Yo lo miraba con cara de incredulidad, pero no por lo que él imaginaba, sino porque no entendía o no quería entender por qué lo había hecho. Por otro lado, mi rostro mostraba un intenso dolor, tanto por la muerte de mi padre como por la traición de una de las personas que más quería y admiraba. Al fin mi dolor interno pudo liberarse y dejar de fingir; comencé a gritar y eché a correr nuevamente ladera arriba en busca de aquello que no quería encontrar. Por el camino, de mis ojos comenzaron a desprenderse mil lágrimas de dolor y rabia contenida. Al llegar a la cima no me atreví a mirar al fondo del escarpe, prefería recordar a Manntan con su imagen de guerrero, del respetado jefe que siempre fue, y no la de un cuerpo destrozado por el impacto contra las rocas a la espera de que los buitres se acercaran a tomar su almuerzo.

No era justo. Asesinado de una manera tan cobarde, esa no era la muerte que merecía un guerrero de su valía. Él tenía que haber muerto de forma honrosa, en un campo de batalla o en una cacería luchando contra un oso, pero nunca así. Eso era lo único que pensaba en aquel momento. Con los años descubrí cómo hombres tan honorables como mi padre, e incluso más, morían de maneras cien veces peores, más humillantes, despiadadas y miserables.

Estando en la cima me arrodillé en el suelo, y tal y como me había enseñado Manntan la noche anterior, extendí la mano sobre la tierra, cerré los ojos y quise sentir su alma, pero en esta ocasión no percibí nada. Estuve mucho tiempo en esa posición, pensando en mi vida pasada hasta ese día y en el incierto futuro que se me presentaba.

Cuando el sol empezaba a ponerse por el horizonte, una mano me tocó suavemente el hombro. Era Fulman, el fiel amigo de mi padre. Se acercó al borde de la pared vertical y miró hacia abajo observando lo que quedaba de su amigo. Después de unos momentos en silencio regresó a mi lado.

—Caicher, no podremos recuperar su cuerpo ni su espada, no hay manera humana de bajar hasta allí, así que serán los cuervos y los buitres los que se ocupen de acompañar a tu padre en su vuelo al otro mundo como el buen guerrero que fue —me indicó—. Ven, debemos regresar a casa antes de que se haga de noche.

Le intenté contar de camino al poblado todo lo que había visto, lo que había sucedido. Le expliqué que había sido en realidad mi tío quien lo había arrojado a la muerte, pero Fulman me pidió que guardara silencio. No quería saber nada, quizás porque ya lo sabía todo. Me explicó que eso ya nada importaba, que mi padre, por una razón u otra, estaba muerto, y que si quería sobrevivir, tendría que adaptarme a mi nueva situación y, sobre todo, guardar silencio. No entendía por qué Fulman no quería escucharme. Él era el mejor amigo de mi padre y parecía no importarle, incluso llegué a sospechar que era un cómplice más. Cuando bajamos del cerro, todos los cazadores estaban reunidos. Mi tío aguardaba junto a su secuaz, mirándome con los ojos de un lobo, seguramente pensando en que había dejado un fleco suelto en su plan. El traidor no tardó en acercarse a mí.

—Lo siento mucho, Caicher. No pude hacer nada por ayudarlo, pero no te preocupes, ahora yo seré un padre para ti —me dijo sin pudor.

«Antes muerto», pensé yo, pero asentí siguiendo el consejo de Fulman.

En el pueblo se organizó una ceremonia solemne para despedir al jefe muerto y dar la bienvenida al nuevo jefe de la tribu de los betu. Este no fue otro que mi tío Zoel, a quien el consejo de la tribu nombró esa misma noche por unanimidad.

Desde ese día estuve constantemente vigilado por hombres de confianza de mi tío, viviendo en su choza y casi sin poder salir de ella. Yo conocía toda la verdad, todo lo que había pasado, y

estoy seguro de que él intuía que yo lo sabía. Mi pensamiento se confirmó a los pocos días, cuando una noche la farsa tocó a su fin. Mi tío se acercó al lugar donde estaba tumbado en su choza y se sentó a mi lado. Tras ponerme una de sus manos en el hombro, me habló.

—Tuve que hacerlo, Caicher —me confesó Zoel como disculpándose—. Él me quitó lo que me pertenecía por sangre y no estaba dispuesto a devolvérmelo. Me arrebató mi tribu, mi clan, mi derecho a ser el jefe del pueblo de mis ancestros. Por ley y por deseo de mi padre debía ser así— se justificó convencido de que había hecho lo correcto—. Yo ahora soy el jefe, como hace mucho tiempo tenía que haber sido. El río ha vuelto a su cauce como los dioses demandaban, y no como tu padre egoístamente había decidido.

Zoel me hablaba mientras rebuscaba en mi mirada un halo de comprensión.

—No tengo nada en tu contra; al revés, te quiero desde el día en que mi hermana te dio la vida. Te tengo mucho aprecio, Caicher, pero entenderás, como rapaz listo que eres, que ahora te has convertido en un problema para mí y para el futuro de esta tribu. Así que disfruta, sobrino, disfruta de tus últimos días en este mundo, porque pronto estarás en el otro acompañando al usurpador de tu padre y a mi querida hermana.

Yo me erguí entonces clavando mis ojos de odio en los suyos.

—¡Eres un maldito cobarde, traidor y asesino! Y te juro por los dioses que si me conceden la más mínima oportunidad, tú serás el que no vivas lo suficiente para disfrutar de tu nueva posición. Yo mismo te mataré para que subas personalmente a rendir cuentas a Manntan —lo amenacé con lo único que tenía a mi alcance, la palabra.

—Pues que los dioses decidan entonces quién debe vivir o morir en este mundo —sentenció sonriendo seguro de sí mismo.

Afortunadamente él no podía matarme libremente, porque el clan no se lo perdonaría; de hacerlo, sería expulsado del poblado o incluso sacrificado, así que esperaba su oportunidad, y yo la mía.



## CAPÍTULO II

Tras la muerte de mi padre, Zoel quiso demostrar a todos que era la persona adecuada para dirigir la tribu. Para ello organizó una nueva partida de caza con la que intentaría traer buenas presas; de lograrlo, haría ver a la aldea que los dioses estaban de su lado. Cuando mi tío me comunicó que yo también iría en esa partida de caza, me dejó claro cuáles eran sus planes. Por una parte, tenía que traer carne al poblado, porque los alimentos comenzaban a escasear después del duro invierno..., y por otra, la que más me afectaba, tenía la intención de eliminarme durante aquella expedición.

Partimos temprano por la mañana, con una espesa niebla envolviéndolo todo. En esta ocasión mi tío encabezó el grupo, seguido de Folk y de tres cazadores más de su confianza. En última posición, cerrando el grupo, iba yo caminando cabizbajo. A Fulman no se le permitió acompañarnos esta vez; Zoel no quería sorpresas y le ordenó que se quedase en el poblado. Cuando salimos por la empalizada de la aldea, a pocos pasos de esta me paré y miré hacia atrás, observando igual que la vez anterior cómo las puertas se cerraban a nuestras espaldas. Yo sabía mejor que nadie que muy probablemente esa fuera la última vez que las cruzara, al menos vivo. Mi aldea, el lugar donde había nacido y me había criado, se alejaba de mí para siempre.

—Espabila, Caicher, no te quedes atrás o serán otros los que cacen las mejores piezas —me dijo Folk sonriendo burlescamente.

Todos se echaron a reír con el comentario de Folk. Sabían perfectamente cuál era la mejor pieza de esa partida y no querían que esta se perdiera.

Estuvimos andando cuatro días en dirección norte camino de la costa como la vez anterior, recorriendo bosques, valles, collados, subiendo y bajando montes y cerros. Durante esos días no hubo fortuna. Lo único que conseguimos cazar fueron dos conejos y una perdiz. Zoel empezaba a desesperarse a medida que transcurría el tiempo sin obtener resultados, y creo que pensaba que lo único bueno que iba a sacar de esa cacería sería que, al menos, yo no regresaría. Al quinto día, después de una intensa caminata, cuando habíamos decidido acampar junto a unos avellanos, uno de los cazadores que habitualmente iba por delante del resto explorando el terreno vino corriendo como si hubiera tropezado con un trago.

—¡Zoel, no te lo vas a creer!, acabo de ver en la umbría de ese monte un uro, es enorme —le dijo agarrándose las rodillas con las manos, intentando recuperar el aliento tras la carrera.

A mi tío se le iluminó el rostro de inmediato.

—Por fin los dioses tienen clemencia y han escuchado nuestras plegarias —nos habló Zoel compartiendo sus pensamientos en voz alta.

—¿Qué es un uro? —le pregunté a Folk, que siempre permanecía a mi lado vigilándome.

—Un uro es un toro salvaje, más grande que un buey y más fiero que un lobo. No hay muchos por estos bosques y son muy peligrosos y difíciles de cazar —me explicó con presunción, luciendo su sabiduría ante mí—. Son muy fuertes, rápidos, y su furia es temible. Si lo cazamos, tendríamos carne para toda la primavera.

Cuando me describió al animal, recordé que Manntan ya me había contado historias de estos majestuosos animales, pero siempre había creído que esas criaturas fantásticas tan solo existían en la imaginación de bardos y druidas.

Todos cogieron ávidos sus jabalinas, portando dos y hasta tres en cada mano. A mí, por el contrario, me entregaron una simple vara afilada por uno de sus extremos: orden directa de Zoel, que desconfiaba de que intentara cumplir mi promesa.

Nos acercamos sigilosamente al lugar donde el cazador recordaba haber visto al animal, y allí estaba, pastando tranquilamente entre unos esbeltos álamos. Era inmenso, de color negro, más alto que cualquiera de nosotros y con unas astas que podrían atravesar con facilidad de lado a lado a cualquier hombre.

—Acercaos —susurró mi tío haciendo un gesto con su mano para indicarnos que nos agrupáramos—. Hay que darle caza como sea. Caicher, tú te deslizarás por el lado izquierdo hasta situarte detrás de sus muslos. Cuando estés en esa posición, sal por su espalda y grita lo más fuerte que puedas. Clávale tu vara si puedes. Cuando el uro salga asustado en dirección opuesta, vendrá hasta este claro del bosque donde los demás lo estaremos esperando para abatirlo por sorpresa.

El plan parecía sencillo, pero no me hacía ninguna gracia ser yo el primero en atacar a campo abierto a esa mole con cuernos. Obedecí sin más, pues poco podía hacer en mi situación. Me deslicé sigilosamente entre la maleza dejando al animal a mi izquierda y, cuando estuve en la posición adecuada, salí al encuentro de la asombrosa bestia. Grité cuanto pude a la vez que levantaba mis brazos, y le lancé con todas mis fuerzas la vara afilada. La fina jabalina fue volando de arriba abajo hasta impactar en los cuartos traseros de la bestia, clavándose con suma facilidad. El enorme uro mugió de dolor y se giró de inmediato en busca de su atacante. No tardó en encontrarme, fijando sus pequeños ojos llenos de furia en mí mientras resoplaba intensamente. En ese momento me temí lo peor, y no sin razón, pues el animal no esperó mucho para empezar a correr en mi dirección, buscando embestirme y acabar conmigo. Parecía que el plan de mi tío no iba a salir como había planeado, a menos que su plan no fuera precisamente ese. Sin dudarlo, salí corriendo a toda la velocidad que mis piernas eran capaces de dar, pero el toro era más rápido que yo, y cada vez escuchaba las pisadas de sus pezuñas y sus mugidos más cerca de mí. Mientras corría pensé que solo había una forma de poder salvarme, y esa era subir como fuera a algún árbol. Pero no serviría cualquier árbol, debía ser lo suficientemente alto y robusto para que el animal no lo partiera en dos con su embestida. Por más que ojeaba a mi alrededor solo veía árboles de troncos finos que no resistirían el envite. Oí mugir de nuevo al animal, ya muy cerca de mí, y miré hacia atrás. Me estaba dando alcance con rapidez y no tenía más tiempo. Volví a mirar de frente y esta vez descubrí un fresno alto y robusto frente a mí, justo en un pequeño claro que se abría en la espesura del bosque, así que corrí aún más rápido en su dirección. Nunca pensé que mi cuerpo pudiera moverse tan deprisa, pero el miedo me hizo correr como una liebre y alcanzar el imponente árbol a tiempo. De un enérgico salto me encaramé a sus ramas justo en el momento en que el uro llegaba hasta mí. No me alcanzó por muy poco. El animal embistió brutalmente con su cornamenta el tronco del fresno, sacudiendo las ramas enérgicamente y haciendo caer al suelo las pocas hojas secas que le quedaban. El golpe estuvo a punto de tirarme también a mí, pero gracias a los dioses pude agarrarme en el último momento a una rama y evitar así mi final. El uro mugía intensamente lanzando fuertes embestidas contra el tronco, y de vez en cuando tiraba derrotes con su cabeza hacia su trasero herido. En uno de ellos consiguió al fin desprender la pequeña lanza que permanecía clavada en sus nalgas y fue en ese momento cuando debió de oír al resto de cazadores correr hacia nuestra posición. Al percatarse, el uro salió huyendo con rapidez tronchando toda la vegetación que encontraba a su paso.

Cuando mi tío y el resto llegaron al fresno, yo ya había descendido del árbol saltando al suelo desde una rama. Los cazadores echaron un vistazo en la dirección por donde había escapado el animal, contemplando únicamente el estrecho sendero de tojos tronchados y maleza aplastada que había dejado a su paso. Zoel dio un fuerte grito de rabia y se puso a maldecir al animal una y otra

vez. Estaba furioso, no solo porque el uro hubiera escapado y yo salido indemne, sino principalmente porque su plan a la vista de todos había sido un absoluto fracaso, quedando en evidencia y en ridículo frente al resto del grupo.

Marchémonos de aquí —ordenó con su alma en cólera—. Acamparemos en el claro como habíamos acordado.

No creo que mi tío pegara ojo esa noche recordando y lamentando su fracaso; yo, sin embargo, disfruté de su fiasco como un gato que juega con un ratoncillo entre sus garras.

Al amanecer partimos nuevamente en dirección norte. En todo el día no encontramos nada que llevarnos a la boca y mucho menos presas que intentar cazar. La jornada que le siguió fue exactamente igual, parecía que los animales huían a nuestro paso como si nos intuyeran, mientras los dioses se reían y gozaban, tanto como yo, del fracaso de Zoel. En el séptimo día sin resultados, se decidió parar a media mañana a descansar al cobijo de una profunda oquedad rocosa. Aquel día la fina lluvia nos había acompañado incansable durante toda la jornada, dejándonos los pies calados por el agua y helados por el frío y la humedad. Todos agradecemos la parada para así poder encender un fuego que calentara nuestros cuerpos. Al poco de sentarnos junto a la hoguera a descansar y beber un trago de agua fresca, el explorador betu regresó como la vez anterior, corriendo con la lengua fuera. Venía exhausto de la carrera, casi sin poder articular palabra.

—Zoel, he encontrado... —empezó a decir cuando mi tío le quitó la palabra.

—¡Dime por Lug que es un corzo o un jabalí!

—No, jefe, no es eso. Al otro lado de esa colina, en un pequeño valle —dijo señalando al frente mientras la voz se le entrecortaba y paraba a coger aire—, he visto unas vacas pastando junto a un riachuelo. Lo malo es que junto a ellas también he visto a un guerrero armado a su cuidado.

—¿Cuántas vacas hay? —preguntó rápidamente mi tío entusiasmado, sin importarle la segunda parte del mensaje.

—No las he contado. Debe de haber diez o más, pero te repito que hay un guerrero custodiándolas, no un simple pastor.

Mi tío guardó silencio durante un momento y después nos dijo:

—No importa, es un solo hombre, debe de ser de algún clan de la costa.

—Zoel, sabes que los clanes de la costa son muy peligrosos —le advirtió Folk, temeroso—. Son tribus poderosas, con muchos guerreros acostumbrados a luchar y matar. Si les robamos el ganado y nos cogen, será nuestro fin.

Mi tío se quedó pensando un buen rato en silencio. Estaba tan desesperado que le cegaba el botín. Para él solo había dos opciones: o robar ese ganado y ser jefe de los betu, o volver sin nada al poblado y ser depuesto por otro hombre al que los dioses no hubieran maldecido. Pues eso era justo lo que parecía, que le hubieran lanzado una maldición, y no era de extrañar, yo mismo se la habría echado de conocer tales artes.

Zoel se encontraba acorralado, no había nada peor por nuestras montañas que tener un jefe al que los dioses le hubieran dado la espalda, y su infortunio dejaba evidencia de que así era.

—Conozco al igual que todos vosotros las leyendas que hablan de los pueblos de la costa —comenzó diciendo—. Puede que sean feroces y despiadados como cuentan, pero eso da igual, os aseguro que nunca nos cogerán. Es más, nunca sabrán siquiera que hemos sido nosotros. Será fácil y rápido. Primero mataremos al hombre que custodia el ganado, y después agruparemos las vacas y escaparemos rápido hacia las montañas. Cuando se percaten del robo pensarán seguro que ha sido algún clan rival. Cuentan que siempre están guerreando entre ellos, por lo que jamás sospecharan de nosotros. De todas formas, cuando se enteren, ya estaremos muy lejos de aquí,

fuera de su alcance.

La idea esta vez no gustó a nadie, percibiéndose el miedo en los rostros de los betu. Todos sabían que atacar a un guerrero de la costa no solo ponía en riesgo nuestras vidas, sino que podía poner en peligro a toda la tribu, pero Zoel era el jefe y no hubo discusión.

Salimos del refugio siguiendo los pasos del explorador, justo en el momento en que las nubes se retiraban, alejando la lluvia al fin y dejando que el sol asomara tímidamente. Zoel señaló que la salida del astro rey era un buen augurio de los dioses, intentando así dar ánimos a sus hombres. Nos acercamos sigilosamente al prado donde pastaban plácidamente las vacas y allí, junto a un riachuelo, sentado bajo un alto aliso, se encontraba un hombre con una lanza afilada vigilando el ganado, tal y como había dicho nuestro compañero. Era la primera vez que veía a un guerrero de verdad. Desde la distancia, ya se apreciaba que era una persona fuerte y pesada. Portaba lanza, espada, escudo e incluso casco. En sus brazos brillaban al sol abundantes brazaletes metálicos. Mi tío estudió la situación y elaboró uno de sus «magníficos» planes. De nuevo pensó en mí para hacer de señuelo y distracción. Planeó que yo saldría al prado y bajaría por la ladera del valle en dirección al guerrero. Este, al verme, centraría su atención en mí descuidando su vigilancia. Mientras tanto, mi tío y el resto de cazadores cruzarían el arroyo aguas arriba y se situarían en la orilla contraria, a la espalda del centinela, escondidos entre los frondosos helechos que abundaban en la ribera. Cuando el enemigo se dirigiera hacia mí para ayudarme a abandonar este mundo, ellos por sorpresa le atacarían con sus jabalinas por la espalda. Así lo hicimos: todos, menos Folk y yo, cruzaron el riachuelo un poco más arriba del prado donde nos encontrábamos. Mientras, mi sombra y yo nos situamos en la parte alta del valle. Cuando oímos el canto de un cuco supimos que era la señal que nos avisaba de que el grupo estaba ya en posición, así que, sin titubeos, salí al prado y comencé a caminar hacia el guerrero, dejando a Folk escondido entre los matorrales. Fui bajando lentamente la suave ladera, y a medida que me acercaba al objetivo, este se hacía más y más grande. Cuando el guardián se percató de mi presencia, se levantó apoyándose en su lanza dejando su escudo junto al tronco del árbol. El hombre no era muy alto, pero su ancho cuerpo doblaba al de cualquier mortal. Tenía las piernas y los brazos relativamente cortos, pero con un torso tan robusto como el de un buey.

—¿Quién eres, rapaz, y qué narices haces aquí? —me preguntó mientras me apuntaba con su lanza.

Yo no contesté, simplemente seguí avanzando sin dejar de mirarle a los ojos.

—¿Quién eres, chico? —repitió, esta vez en un tono mucho más desafiante—. ¿Es que no escuchas, estúpido retrasado, o es que quieres que te haga comer mierda de vaca con la patada que te dé?

En ese momento mi tío y el resto de cazadores se levantaron voceando a su espalda. El guerrero giró la cabeza para mirar hacia atrás, pero en ese mismo instante las jabalinas betu le atravesaron la espalda haciendo brotar de su pecho varias puntas azuladas. Al momento el guardián soltó la lanza que portaba. Su semblante cambió con rapidez, sus ojos parecían querer salir de su rostro, y su boca se abrió dando un interminable grito mudo. El alma del guerrero deseaba volar, pero aquel hombre era tan fuerte que se negaba a aceptar su destino. Para asombro de todos aguantó en pie como un coloso, se dio la vuelta y desenfundó la espada dirigiéndose hacia los betu para atacarlos. Zoel y el resto no podían creer lo que veían. El guerrero tenía cuatro jabalinas atravesándole el pecho y, pese a todo, se dirigía hacia ellos para matarlos. Sin saber bien qué hacer, sacaron los puñales de sus cintos, conscientes de que si el guerrero llegaba hasta ellos, poco podrían hacer frente a su espada. Cuando el hombre de la costa dio el tercer paso camino

hacia la venganza, las fuerzas y su espíritu lo abandonaron. Clavó las rodillas en el húmedo suelo y se desplomó quedando tendido sobre la hierba.

Esta vez el plan de mi tío había salido bien; aquel hombre estaba muerto y el ganado a nuestra merced. Nos dimos prisa en agrupar las vacas y emprendimos raudos la huida hacia el sur, abandonando en el prado el cuerpo inerte de aquel valiente al que ya acompañaban una pareja de cuervos picoteando sus partes blandas.

Antes de partir, Folk se acercó al rival caído. Tras escupirle sobre la cara, le arrebató la espada y la lanza y se las guardó como botín.

—A donde te diriges estas armas ya no te harán falta —le espetó riéndose de él.

De regreso a la aldea, mi tío y sus hombres no paraban de hablar nerviosos y excitados. Presumían entre ellos de su victoria, mofándose de lo fácil que había sido acabar con la vida de un guerrero de la costa y de cómo se había desparramado en el suelo ese sucio animal. Yo, por el contrario, me sentía avergonzado, no podía entender cómo estaban tan orgullosos de haber abatido a un solo hombre entre cuatro y por la espalda, por muy guerrero que este fuera.

Después de huir a toda prisa, sin parar a descansar en ningún momento, la noche se echó encima y nos vimos obligados a detenernos y acampar. Con el ganado no podíamos avanzar por la noche hubiera o no luna; de hacerlo, nos arriesgábamos a perder en el bosque a varios de los animales. Antes de que saliera el sol levantamos el campamento y emprendimos nuevamente la marcha. Tras tres días de rápida huida, mi tío consideró que ya estábamos lo suficientemente lejos de la costa para considerarnos a salvo. Fue por esa razón que decidió acampar a media tarde y comer y reposar el resto del día. Dejamos las vacas en un pequeño claro del bosque junto a una poza de agua para que bebieran y pastaran tranquilas, quedando uno de los cazadores a su cargo. El resto permanecimos a unos cien pasos de distancia, dando buena cuenta de las perdices y los conejos que habíamos cazado en los días anteriores. Por fin buena carne asada para nuestras bocas y algo de tranquilidad. Zoel estaba muy contento, orgulloso de sí mismo y feliz, muy feliz de que los dioses le sonrieran. Esa tarde incluso llegué a pensar que tal vez se hubiera olvidado de mí, pero cuando me miró guiñándome un ojo y sonriendo, volví a la realidad. Seguramente yo sería el colofón a su victoria absoluta. El viaje tocaba a su fin, así como el tiempo que me quedaba de vida. Cuando me eché a descansar esa noche, permanecí despierto todo el tiempo que pude; debía estar alerta con mi tío, pero el cansancio acumulado por la dura caminata de esos últimos días me venció y el sueño se apoderó de mi mente.

### CAPÍTULO III

Tras pasar muchas noches en vela, ocupada mi mente con sentimientos de dolor y venganza, al fin la fantasía alcanzó mi ser. Aquella noche soñé que cabalgaba junto a la diosa Epona, la más hermosa de las deidades. La dama iba completamente desnuda, subida a lomos de su blanco corcel, mientras yo la abrazaba por la espalda, agarrando sus suaves pechos con mis manos. Juntos cabalgábamos por los bosques encantados como dos almas libres y puras. Deseaba con todas mis fuerzas que el sueño no terminara nunca, que se hiciera eterno, pero desgraciadamente este no tardó mucho en morir. Mi plácido dormir y el sueño que incluía se desvanecieron como un soplo, de forma súbita, al sentir un repentino e intenso dolor en el estómago. Apenas había abierto los ojos cuando entreví cómo un pie se acercaba rápidamente hacia mí dándome otra fuerte patada en el vientre.

—¡Levantad, comadreas bastardas! —oí a alguien gritar a mi lado.

Unas manos inmensas me cogieron por el pelo y me levantaron casi en el aire, quedando mis pies de puntillas. En ese momento creí que me arrancaban la cabellera. Cuando logré plantarme de nuevo sobre los pies, al quedar liberado mi pelo, noté cómo una punta de lanza me rozaba el costado. Levanté entonces la mirada y pude comprobar que el resto de cazadores betu se hallaban en pie, en mi misma situación, flanqueados por un ingente número de guerreros fuertemente armados. ¡Por el dios Lug! ¡Estábamos rodeados por una tropa de al menos treinta hombres! Todos eran muy corpulentos, blancos de piel y con los ojos claros. Portaban lanzas de puntas azuladas y pequeños escudos circulares en sus manos; de sus cinturones colgaban espadas de hierro con empuñaduras en forma de cuerno; llevaban cascos de bronce sobre sus cabezas y petos de cuero protegiendo sus torsos. Infundían temor y respeto con tan solo contemplarlos. De pronto oí el relinchar de un caballo y al girarme hacia él los vi. Frente a nosotros surgieron como fantasmas cuatro majestuosos guerreros montados en magníficos corceles. En sus cuellos lucían brillantes torques de oro, y en sus brazos relucientes brazaletes de plata. Sin duda, eran quienes lideraban a aquellos hombres.

El primero en el que me fijé era el más alto de todos, delgado como un tierno álamo y de edad avanzada. Tenía el pelo de color rojizo, con reflejos canosos, liso y tan crecido que le llegaba hasta la montura de su animal. Vestía con una túnica blanca de la que sobresalían unos pies de generosas dimensiones y ennegrecidos por la mugre. Portaba una espada en su cinturón, y en la mano izquierda una vara de avellano de la que colgaban tres cabezas disecadas de buitres. Sus ojos azules intensos y su nariz aguileña no dejaban de apuntar hacia mí. Por su vestimenta y por el trisquel de plata que colgaba de su cuello, era evidente que se trataba de un druida. Solo alguien como él podía portar aquel símbolo sagrado, formado por tres brazos en espiral unidos en un punto central.

Otros dos jinetes eran guerreros de enorme tamaño, corpulentos como montañas, sin un solo pelo en la cabeza, pero con luengas y espesas barbas negras. Tenían tal parecido entre sí que podrían haber sido hermanos. Ambos estaban dotados de prominentes cabezas y narices, con pequeños ojos verdes y papadas abultadas. Los dos iban fuertemente armados con espada al cinturón, lanzas en mano y unas poderosas hachas colgadas en sus espaldas. Montaban sendas yeguas grises, lo que los hacía parecerse aún más sobre sus monturas.

El último de los jinetes era el más extraordinario de todos. Dominaba un precioso caballo del color de la noche. El animal era enorme, de tal envergadura que los hombres que permanecían a su lado en pie parecían simples enanos junto a sus robustas patas. Sobre el caballo se erguía un

guerrero de aspecto temible. Tenía el pelo largo, rizado, de color rubio tostado y algo canoso, una poblada barba trigueña y unos ojos azules brillantes como el hielo. Daba miedo con solo observar esa mirada tan fría como el viento del norte y la horrible cicatriz que le descendía desde lo alto de la frente hasta su ceja izquierda. Tan solo portaba una espada descomunal colgada en su cinturón, usando ambas manos para sujetar las riendas del caballo. Por la expresión del rostro de los betu, todos tuvimos la sensación de que un dios acababa de cruzar el umbral de los muertos para enfrentarse a nosotros y castigarnos.

Un silencio se apoderó del campamento. Solo se oía el viento bandear las ramas de los sauces, el agua correr tranquila por el arroyo cercano y el resoplar de los caballos.

El hombre de la túnica blanca, al que yo había identificado como un druida, empezó a hablar con voz profunda:

—Huelo vuestro miedo, pero pronto solo percibiré el hedor de vuestros cadáveres —comenzó diciendo el viejo hechicero—. Aún no puedo entender cómo unos gusanos de montaña os habéis atrevido a penetrar en nuestro territorio, robar nuestro ganado y, sobre todo, asesinar a un hermano.

Tras decir esas palabras nos miró lentamente a cada uno de nosotros.

Zoel no quería creérselo, se había vuelto a equivocar al pensar que ya estábamos a salvo, y ahora nos encontrábamos en verdaderos apuros.

—¿No pensaríais que un grupo de ratas malolientes ibais a bajar de vuestras míseras montañas, robar tal botín y escapar sin más? —nos preguntó a continuación, acusándonos directamente mientras nos señalaba con su vara.

—No hemos sido nosotros —contestó Folk, que se hallaba junto a mí, temblándole la voz por el inmenso temor que sentía—. Nosotros no hemos robado nada.

—¡Silencio! —ordenó el druida alzando la voz.

En ese instante otro guerrero llegó al campamento arrastrando por el suelo al hombre que habíamos dejado al cuidado del ganado en el prado cercano. Esto, sin lugar a dudas, empeoraba aún más la situación, evidenciando la mentira de Folk. Para incrementar la desgracia, otro habitante de la costa descubrió junto a los pies de Folk la espada y la lanza que había robado, y las alzó en alto para que todos sus compañeros pudieran verlas.

—¿Creísteis que no os perseguiríamos? ¿Que seríamos tan necios como vuestras cortas mentes y nunca descubriríamos a los culpables? —continuó juzgándonos el anciano enfurecido—. ¿O pensasteis que sospecharíamos de algún clan rival? Es eso, ¿verdad? Pues os diré, insensatos, solo una cosa. En toda la región nadie, nadie —repitió enérgico— se atrevería a pisar el territorio del rey Breoghán sin su consentimiento, y mucho menos a robar su ganado.

Al decir esas palabras, el druida señaló con su vara afilada al imponente guerrero que montaba el corcel negro.

Fue justo en aquel momento cuando supe que el hombre al que se refería el hechicero era ni más ni menos que el guerrero protagonista de los cuentos que mi padre me contaba, aquel cuyo nombre siempre me costaba recordar, el héroe con el que había soñado miles de veces luchando a su lado. Aquel héroe existía, era real, y ahora lo tenía frente a mis ojos, dispuesto a enviarme al mundo de las almas junto a mis padres.

—Y deberíais saber, gusanos —continuó diciendo el druida—, que ningún guerrero de nuestra raza daría muerte a uno de sus hermanos clavándole cuatro jabalinas por la espalda. Eso solo lo hacen hombres sin honor, sin respeto a los dioses, alimañas despreciables como vosotros. No sois más que mierda seca de buey, esperando a que cualquiera las pise para después limpiarse sobre la



primera roca que encuentre.

—No era nuestra intención robar a vuestro rey, no sabíamos que el ganado era... —intentó justificarse mi tío sin que lo dejaran terminar su alegato.

—¡Callad! —sonó con rotundidad la palabra de uno de los dos guerreros gemelos, haciendo que su robusto caballo se alzara sobre sus patas traseras.

Zoel silenció de inmediato tras confesar torpemente lo que los enemigos ya sabían. En aquella situación nadie dudaba ya de cuál sería nuestro futuro inmediato: la muerte.

Yo estaba furioso, pero no porque fuera a morir, sino porque no podría cumplir con mi juramento y vengar así la muerte de mi padre. La vida de mi tío me pertenecía, y no podía permitir que nadie me la arrebatase. Debía actuar ahora, no podía esperar más si quería cumplir con mi promesa, así que miré a mi alrededor y después hacia el suelo buscando algo que pudiera servirme. Me percaté de que una de las jabalinas de Folk estaba junto a mis pies y, sin pensarlo dos veces, me decidí. Levanté los brazos, apartando la lanza que me apuntaba a las costillas, me agaché rápidamente cogiendo la jabalina, apunté hacia mi tío y lancé. Cuando terminé de hacer el movimiento, reparé en que él también había logrado zafarse de su guardián cogiendo otra jabalina e irguiéndose dispuesto a emplearla, pero ya fue demasiado tarde para él, pues la mía llegó a su objetivo derribándolo antes de que pudiera atacar. Esta vez había sido más rápido que él, logrando así cumplir con mi promesa. Vi cómo Zoel caía lentamente al suelo intentando arrancarse la hoja clavada en su pecho, muriendo el malnacido antes de lograrlo. Inmediatamente después sentí un fuerte golpe en la cabeza que me hizo desplomarme sin consciencia. Pronto comencé a notar que nuevamente me alzaban en volandas, volviendo la mente mareada a mi dolorida cabeza. En esta ocasión, un afilado puñal se cernía sobre mi garganta; quedé inmovilizado por un hombre situado a mi espalda. Justo en el lado contrario de donde me encontraba, pude contemplar cómo el traidor de Zoel aún se desangraba, muerto sobre un amplio charco de sangre. Un guerrero de la costa se le acercó y, apoyándole uno de sus pies en el pecho, le arrancó con desprecio la jabalina del torso.

Los cuatro jinetes no paraban de mirarme fijamente, sorprendidos sin lugar a dudas por mi repentino ataque contra uno de los míos. El jefe de la costa comentó algo en voz baja a su viejo druida, avanzando este a continuación junto a uno de los hombres que portaban un hacha a su espalda. El hechicero le transmitió la orden de su amo, y acto seguido, el descomunal guerrero se dirigió hacia mí con su caballo, extendió su lanza apuntando hacia mi nuca, y la deslizó por el cuello hasta llegar al cordón que sujetaba mi colgante. Sin darme cuenta, con el lanzamiento el amuleto de mi padre había quedado al descubierto sobre la túnica. Con la punta de la lanza, el jinete izó la figura de oro despegándola dos dedos de mi pecho. Se quedó observándola un rato; después me miró fijamente y, tras una breve pausa, se volvió hacia su jefe y asintió. A continuación se situó con su caballo justo detrás de mí. Podía sentir el resoplar del animal en mi nuca y cómo mi piel se erizaba.

De pronto el otro gemelo comenzó a hablar:

—¡Extended el brazo derecho hacia adelante y abrid la mano! —nos ordenó con rudeza.

Todos los betu lo obedecimos sabiendo lo que ocurriría a continuación. Mi tío, aun estando muerto, fue alzado por dos hombres que extendieron su brazo imitando al resto. A continuación, volvió a hablar el gigante del hacha con voz alta y clara.

—Esto es lo que les ocurre a los que roban ganado a nuestro pueblo.

Y como un relámpago, los guerreros que estaban al lado de cada cazador desenfundaron sus espadas de las vainas y, de un tajo limpio, cortaron las manos derechas de los betu. Todos apretaron los dientes por el intenso dolor que sentían, mientras veían cómo sus muñecas quedaban

desposeídas de las manos, quedando estas tiradas sobre la tierra.

Los montañeses se habían quedado sin su mano derecha, pero ninguno se lamentó, era un castigo justo y al menos conservarían la vida. Pero para desgracia de los betu, ese día los dioses les habían abandonado a su suerte, y lo supieron cuando el semidiós, el rey que estaba frente a ellos, habló con su poderosa voz, resonando esta en las lejanas montañas del norte.

—¡Y esto es lo que les sucede a los que roban a Breoghán!

Y sin mediar más palabras, los guerreros se lanzaron con sus espadas en busca de más sangre, y, con un rápido movimiento, las cabezas de los cazadores se desprendieron de sus cuerpos, incluida la de mi tío. Mis ojos no podían creer lo que estaban viendo. Todos los betu estaban muertos, yaciendo sus cuerpos vacíos sobre la tierra sin cabeza y sin espíritu. Mientras los observaba allí tirados, noté que un caballo me resoplaba en la nuca. Aún podía sentir también mi mano pegada a mi brazo y mi cabeza sobre los hombros. No lo entendía. ¿Por qué a mí no me habían hecho nada? Comencé a especular con la idea de que quizás me tendrían reservada una muerte aún peor.

Los guerreros de la costa recogieron todas las manos y las cabezas seccionadas. Las manos las ataron en una ristra que colgaron al cuello del caballo del druida. Las cabezas, por el contrario, las metieron en un sucio saco de cuero y se las entregaron a su rey, que procedió a engancharlas a su montura. Respecto a mí, me ataron las manos fuertemente a la espalda y me colocaron una cuerda al cuello como si fuera un perrillo. El final del cabo de la cuerda se lo entregaron al druida, que lo sostuvo con la misma mano que sujetaba las riendas de su corcel.

Tras agrupar el ganado robado, partimos hacia el norte en dirección a la costa.

Estuvimos todo el día avanzando sin descanso hasta que la oscuridad nos impidió continuar. Al anochecer, los hombres de la costa hicieron un pequeño campamento, guardaron el ganado en un corral improvisado hecho con palos y cuerdas, y situaron centinelas escondidos alrededor del asentamiento. En el centro prendieron una hoguera y se sentaron a comer cerdo asado junto al fuego. A mí me colocaron junto al hechicero. El viejo no paraba de tragar, mordiendo una y otra vez un trozo de jamón asado y bebiendo hidromiel en abundancia. Paró de engullir por un instante, me miró y sonrió. A continuación me echó uno de sus huesudos brazos por encima de los hombros, percatándome enseguida de que en su mano portaba el cuchillo con el que se ayudaba a comer. Creí que ese sería mi final, sacrificado a manos del druida.

—Bebe algo y come un poco, pequeña comadreja, pareces hambriento —me ofreció mientras cortaba mis ataduras con su cuchillo para después arrojarme al suelo un poco de jabalí asado y una calabaza hueca rellena de hidromiel.

El hambre que sentía era tal que no recapacité en por qué no me mataba, simplemente cogí la comida y la engullí de la misma forma que lo hace un perro hambriento cuando caza un conejo, y aprovecha a devorarlo antes de que llegue su amo para quitárselo.

Después de haber comido un poco y haber bebido hidromiel, me atreví a preguntar al druida:

—¿Qué vais a hacer conmigo?

El viejo me miró y sonrió.

—Probablemente echarte de comer a los cerdos —me contestó riendo—. Pero, quién sabe, quizás los dioses te salven la vida para que seas un buen esclavo.

El druida no paraba de comer mientras reía, y su actitud burlesca lo hizo atragantarse con sus propias risas. Cuando recuperó el aliento de nuevo, tras darse unos fuertes golpes en el pecho, volvió a sonreír.

—¿Por qué mataste a tu compañero, pequeña comadreja? ¿Acaso querías ahorrarle el sufrimiento que su destino le deparaba, o es que se había tirado a tu fea hermana y al engendro de

tu madre? —preguntó, intentando provocarme de nuevo.

Cuando terminó de formular la pregunta, debió de percibir con rapidez que mis ojos se enfurecían, porque hábilmente continuó hablando, borrando ahora la sonrisa de su cara.

—Esta vez en serio, muchacho, ¿por qué lo hiciste?

Le conté sin reparos y con rabia que el hombre al que había abatido se llamaba Zoel y era mi tío. Le narré igualmente cómo había traicionado a mi padre, el jefe de la tribu de los betu, acabando cobardemente con su vida. La consecuencia de todo aquello fue que ambos habíamos jurado matarnos mutuamente, aunque fuera lo último que hiciéramos en nuestras vidas. Afortunadamente, los dioses habían querido que fuera yo aquel que cumpliera su promesa, o quién sabe, quizás simplemente había tenido suerte y había sido más rápido. Le expliqué que de no haberlo hecho, con certeza sería yo el que yaciera muerto con una punta de lanza clavada en el pecho. También le confesé que fue el propio Zoel quien planeó robar el ganado de su rey.

Después de narrarle los asuntos pendientes que tenía con mi tío, el druida me miró fijamente a los ojos y después observó mi colgante.

—Y ese amuleto de oro, ¿a quién se lo robaste?, ¿a un pobre viejo enfermo que no pudo defenderse? —, volvió a preguntarme ofensivamente.

—¡No! —le grité enfadado—. Este colgante era de mi padre, y él me lo entregó para que el amuleto me protegiera mientras viviera.

—Pues me gusta; quizás esta noche cuando duermas me acerque a ti y te raje el cuello para arrebatártelo —me indicó, haciendo un gesto con el cuchillo que mantenía en su mano izquierda, simulando la acción que tenía en mente.

—Pues asegúrate, viejo, de que esté bien dormido antes... y hazlo rápido, porque solo podrás arrancarme este colgante cuando mi alma viaje hacia el otro mundo —le contesté.

—Tienes valor, comadreja —me soltó, sonriendo de nuevo—. Tranquilo, no lo haré, no me gustaría enfurecer a tu padre allá donde esté. Mi nombre es Aimhirgin —dijo presentándose, esta vez amistosamente—. Soy el principal consejero del rey y el gran druida de la tribu de los gaedheal, a la que pertenecemos. Desconozco si has oído hablar de nosotros; quizás nos conozcas con el nombre de «la tribu de los nerios», que es el apelativo que nos dan los pueblos vecinos en honor a un antiguo rey ártabro que gobernó hace años en las tierras donde actualmente nos asentamos. Nuestro rey se llama Breoghán, hijo de Brath y nieto de Deadh, el mejor guerrero que jamás hayas conocido ni conocerás. Esta mañana montaba un majestuoso caballo negro, seguro que no lo has olvidado. Los otros dos hombres que cabalgaban junto a él son sus principales comandantes y jefes de dos importantes clanes de la tribu: En, hijo de Occe, y Un, hijo de Uicce. Ambos descienden de dos padres que nacieron de un solo vientre y en un mismo parto, de ahí su enorme parecido —añadió el viejo—. ¿Y cuál es tu nombre, cagarro de comadreja? —me preguntó curioso.

—Me llamo Caicher, hijo de Manntan —le contesté con orgullo.

Durante un rato el druida permaneció en silencio, sin decir palabra y recapacitando sobre mi respuesta.

—Espero que no me hayas mentido, porque siempre acabo descubriendo la verdad, y si me mientes, te juro que será lo último que hagas en tu insignificante vida —me amenazó—. Escucha atentamente, chico: han transcurrido ya cuatro noches desde que nos robasteis el ganado y escapasteis tras matar al guardián que lo custodiaba. Ese ganado era de Breoghán, y el hombre que matasteis, un buen amigo de nuestro rey y mío también. Aburnus era su nombre, un buen camarada. Su mujer murió hace dos inviernos de una cruel enfermedad, quedándole solo dos hijos como

única familia. Era un luchador formidable, de los mejores del clan. Si no le hubierais atacado cobardemente por la espalda, te aseguro que habría acabado con todos vosotros sin despeinarse. Cuando realizasteis el asalto fuisteis descuidados, cometisteis un grave error al no percataros de que, aparte de Aburnus, en el prado también se encontraba un pastor. A este no llegasteis a verlo siquiera, pero él sí que os vio a vosotros. Escapó a tiempo y corrió por el bosque hacia el castro para avisar del ataque. Desafortunadamente, cuando llegamos al valle ya era demasiado tarde. Enseguida supimos que no había sido una tribu enemiga y, conforme a la narración del pastor, entendimos que debíais de ser una partida procedente de las montañas.

»Mientras estábamos en el prado observando a nuestro hermano abatido, dos cuervos sombríos se posaron en la hierba deseosos de dar buena cuenta de él. Y entonces, un viento mágico comenzó a soplar suavemente sobre la hierba, haciendo que uno de los cuervos se girara hacia nosotros mirándonos amenazante a través de sus oscuros ojos. El pájaro detuvo su mirada en el rey, congelándole la sangre. Sin duda alguna era el dios Bran, el gran cuervo negro, quien se encontraba frente a nosotros retando a Breoghán. Su presencia no parecía ser un buen presagio, por lo que le recomendé al rey dejar para el día siguiente la persecución a la espera de augurios más favorables. Pero él no aceptó mi sugerencia y ordenó iniciar vuestra caza en ese mismo momento. Quería castigar y vengar cuanto antes la muerte de un hermano. No fue difícil seguirlos y dar con vosotros. Lo cierto es que se lo pusisteis muy fácil a los rastreadores gaedheal, no en vano son los mejores de la Costa de la Muerte.

El druida hizo un pequeño descanso en su relato y tras beber un buen trago de hidromiel continuó hablando:

—Cuando conseguimos alcanzaros, os rodeamos sin dificultad. Estabais tan dormidos que aunque hubiera pasado una jauría de perros salvajes no habríais despertado. Después, tu actitud nos desconcertó. Fuiste temerario y a la vez muy valiente. Conseguiste zafarte hábilmente de tu guardián y matar a tu tío sin dificultad. Pero hubo un pequeño detalle del que no fuiste consciente: tu tío no tenía intención de matarte a ti, pues en ese momento su mirada estaba clavada en otra persona. Al igual que los ojos del cuervo, los de Zoel estaban fijos en Breoghán, apuntando con su jabalina al pecho de nuestro rey. Gracias a los dioses tu puntería acabó con su vida y ahí terminó todo. En parte, ese creo que es el principal motivo de que aún estés vivo, pequeño. El destino quiso que salvaras a nuestro rey, y por ello Breoghán te ha perdonado la vida. Yo no lo habría hecho; además, quién sabe, quizás tu tío hubiera fallado.

—Yo no quería salvar a tu rey, nunca lo haría ni aunque me lo suplicara de rodillas —le dije con firmeza—. Pero te confesaré algo, si el objetivo de mi tío hubiera sido tu líder, da por hecho que este habría muerto. Zoel jamás falló uno solo de sus lanzamientos.

El viejo me observó muy serio por un momento, pero enseguida cambió su semblante, me volvió a sonreír, se levantó y se marchó sin más.

Ya a solas, continué comiendo el resto de la comida que me había ofrecido el hechicero. Cuando me disponía a dar el último sorbo de hidromiel que quedaba en la sucia calabaza, una sombra enorme pasó por mi espalda sentándose a continuación frente a mí. Era el rey Breoghán. Este me miró a los ojos, como anteriormente lo había hecho el druida, prosiguiendo después a examinarme de arriba abajo. El hombre del que pensaba que era la peor bestia de este mundo me sonrió, y en ese momento su aspecto y semblante cambiaron de repente. Era como si aquel hombre tuviera dos caras.

—¡Caicher! Ese es tu nombre, ¿verdad? —comenzó diciéndome—. Nunca me ha gustado ese nombre. ¡Caicher!, suena como el crujido de un tronco podrido —dijo bebiendo un trago de

cerveza del vaso de madera que portaba en una de sus manos—. ¿Ya te ha contado Aimhirgin por qué estás vivo?

Yo simplemente asentí permaneciendo en silencio.

—Bien, pues debes saber que tu vida me pertenece —me señaló—. Y créeme, la jabalina de tu tío jamás se habría acercado lo suficiente a mi pecho —afirmó con rotundidad mientras se echaba otro buen trago de cerveza—. Probablemente sea una pérdida de tiempo perdonar la vida a un mocoso tan inútil, débil y cobarde como tú.

—Yo no soy ningún cobarde, ni nada de lo que acabas de decir —le contesté con la arrogancia e insolencia del que se creía un joven príncipe sin pueblo—. No me conoces, no sabes ni quién soy. Solo conoces mi nombre porque te lo ha chivado ese viejo que tienes de druida.

El rey me miró serio y con voz firme dijo:

—Tú eres Caicher, hijo de Manntan, hijo de Caicher el Sabio, hijo de Erchadh, hijo de Caimthecht, hijo de Soez, hijo de Manntan, hijo de Caicher el Druida, hijo de Eber, hijo de Tai, hijo de Oghamain.

No podía creer lo que acababa de escuchar. Ese hombre conocía el nombre de mis antepasados, de toda mi estirpe. Incluso a mí me costaba recordarlos, y, sin embargo, él acababa de recitarlos todos como si lo hiciera cien veces al día.

—Es así, ¿no? —me preguntó dibujando una sonrisa en su rostro—. Parece, chico, que sí sé quién eres, y quizás mejor que tú mismo —dijo muy seguro de sus palabras mientras yo lo miraba boquiabierto—. Escucha y pon atención, Caicher, a la breve historia que te voy a contar, pues bien seguro te resultará de interés.

Y el hombre de la costa comenzó con su relato.

—Hace muchos años, la tribu de los gaedheal, a la cual pertenezco, se asentó en las tierras que rodean la Costa de la Muerte. En aquel entonces ese territorio estaba ocupado por otros pueblos, por lo que tuvimos que luchar para intentar hacernos con él. Un día, cuatro poderosos guerreros gaedheal lograron unir a todos los clanes de nuestra tribu y, bajo su mando, fueron a terminar lo que otros empezaron. Después de cruentas batallas consiguieron al fin alzarse con la victoria derrotando a todos y cada uno de sus rivales. De aquellos cuatro guerreros, uno fue proclamado gran rey de la tribu, siendo el resto nombrados sus tres fieles y leales comandantes.

»Con el paso de las estaciones el rey gaedheal cayó enfermo un invierno, muriendo fatalmente antes de que la nueva primavera comenzara. Tras su pérdida, sus dos hijos varones se disputaron el liderazgo de su clan y de la propia tribu. El mayor era un hombre débil, enfermizo e incapaz de gobernarse ni a él mismo. Por el contrario, el menor era joven, fuerte, sano y con el carácter suficiente para dirigir el destino del mundo entero si lo dejaban. Todos los clanes estaban a favor de que fuera el menor el que se alzara con el trono y liderara la tribu, pero surgió entonces una persona que se opuso. Uno de los comandantes opinó que debía ser el hermano mayor quien reinara, pues así lo había querido el rey padre antes de morir. La disputa, hasta ese momento pacífica, duró poco gracias a que con el comienzo del nuevo invierno el primogénito enfermó, y, al igual que sucediera con su padre, una oscura enfermedad se llevó su alma al mundo de los muertos.

»El resultado de todo aquello fue que el hijo pequeño reinó, y el comandante díscolo, aquel que en cierta manera había sido como un segundo padre para ambos príncipes, decidió abandonar a su pueblo desterrándose voluntariamente. Para él ya no había lugar en el poblado, pues jamás recuperaría la confianza del nuevo líder. Se marchó únicamente acompañado de un guerrero, el más fiel de todos los que había tenido a sus órdenes. Ahora era su único amigo, su única familia,

pues para su desgracia el resto de los miembros de su clan ya habían muerto en batalla o por enfermedad.

Breoghán bebió un sorbo de cerveza, y después otro, y guardó silencio por unos instantes con la mirada perdida en el fuego de la hoguera.

—De aquellos cuatro grandes guerreros —continuó—, uno se llamaba Brath, hijo de Death. Este Brath fue el rey de los gaedheal y también fue mi padre. Dos de sus comandantes eran los hijos de Elloth, hermanos nacidos el mismo día de un mismo vientre, uno tras otro. El mayor se llamaba Occe y el pequeño Uicce, y eran los padres de mis jefes guerreros: En y Un. Y el último de los comandantes, aquel a quien consideré siempre como un segundo padre, incluso después de su traición, aquel que marchó deshonrado en busca de otra vida, se llamaba Manntan, hijo de Caicher el Sabio, y era tu padre.

Mi silencio estupefacto lo decía todo, así que el rey continuó hablando:

—Existen, Caicher, pocos hombres con el valor y el honor de tu padre. Cuando se marchó, perdí a dos inmensos guerreros y, sobre todo, perdí a un amigo entrañable. Él siempre pensó que yo estaba disgustado con él, incluso resentido, pero nunca fue así. Yo lo admiraba, lo respetaba e incluso comprendía en cierta medida su decisión. Manntan siempre fue leal a mi padre y fielmente respetó su decisión, incluso después de muerto. Aunque tu padre lo ignoraba, siempre supe de él, guardando en mi interior la esperanza de que algún día regresara. Mis cazadores me traían noticias tuyas cada primavera. Sé que lo aceptaron en una pequeña comunidad de las montañas, también que se casó con la hija del jefe y que terminó dirigiendo la tribu, como no podía ser de otra manera. Incluso me informaron de que había tenido un hijo, pero nunca llegué a creerlo, pues ese viejo nunca valió para procrear. Pero parece, rapaz, que me equivoqué. ¿Sabes?, si no fuera porque eres clavado a él, con su mismo pelo rubio enmarañado y sus mismos ojos verdes, pensaría que tu madre lo había engañado, pero está claro que no fue así.

—Entonces, ¿soy uno de los vuestros? —fueron las únicas palabras que se aventuraron a salir de mi boca temblorosa.

—Sí, Caicher, eres un gaedheal de sangre y siempre lo has sido. ¡Ah! y otra cosa, ¿ves el amuleto que cuelga de tu cuello? Mira ahora este —me pidió mientras sacaba del interior de su peto de cuero un colgante idéntico al mío—. Algún día te contaré esa historia, pero solo si vives lo suficiente. Si eres la cuarta parte de fuerte, astuto y valiente que fue tu padre, te convertirás en un guerrero de renombre, estoy convencido de ello. Bueno, por hoy ya está bien de palabrerías. — Se levantó de un salto y terminó diciendo—: Duerme y olvida tu existencia anterior, porque a partir de mañana empieza para ti una nueva vida donde te formarás y aprenderás a ser un buen guerrero como lo fue Manntan.

## CAPÍTULO IV

A la mañana siguiente, nada más salir el sol, continuamos la marcha rumbo a la costa. La partida de guerreros avanzaba agrupada siguiendo a su líder, y entre ellos el joven betu. En mis manos ya no había ataduras que me retuvieran, ahora caminaba libremente junto a mi nuevo pueblo. A mitad de jornada Breoghán se acercó a mí con su caballo al trote.

—Hijo —me dijo afectuosamente—, sigue el ritmo del hombre que te precede y pronto descubrirás nuestro territorio, aquel que a partir de hoy también es el tuyo. Estoy convencido de que en cuanto lo veas quedarás hechizado con sus bosques y sus playas. Las tierras son muy fértiles y ricas en caza, te aseguro que no hay otro sitio mejor donde vivir y morir, ya lo verás —afirmó dando un sutil toque en las riendas de su caballo, alejándose al trote.

En aquel momento dudaba si algún día sentiría esas tierras como mi hogar, pero lo cierto es que con el tiempo lo fueron todo para mí, llegando a amarlas en lo más profundo de mi ser.

Durante la marcha ningún compañero de viaje volvió a llamarme comadreja ni ningún apelativo despectivo similar. Todos me trataron con respeto, como si fuera uno más de su clan. Respecto al ganado robado, lo conducían cuatro hombres, dos a pie y otros dos a caballo, mientras el resto caminábamos formando un grupo encabezado por el propio rey. Delante de todos nosotros siempre iban de avanzadilla tres exploradores, quienes por una parte indicaban el camino de regreso a seguir, y por otra vigilaban que ningún enemigo sorprendiera al pequeño ejército que formábamos.

Tras cuatro días de caminata, a media mañana comenzamos a ascender un alto monte. Desde la cola del grupo observaba cómo, según iban llegando los hombres a la cima, se iban despojando de su carga y sus armas, arrojándose junto a ellas a descansar. Cuando logré alcanzar la cumbre con el resto de rezagados, una visión me hizo quedar paralizado. Aquello que mis ojos contemplaron era hasta entonces desconocido para cualquier betu. Había oído hablar de él a mi padre, pero nunca imaginé que podría ser tan fascinante. Desde lo alto del monte podía verse cómo en el horizonte surgía de la nada una inmensa llanura azulada que brillaba tanto como la plata pulida. Aquello que me había dejado con la boca abierta no era otra cosa que el mar, aquel que nacía tras los abruptos acantilados haciendo sucumbir bajo sus aguas las mismas entrañas de la tierra. Las olas chocaban fuertemente contra las rocas de la costa, oyéndose el estruendo con facilidad desde nuestra posición, mientras sobre nuestras cabezas empezaban a sobrevolarnos abundantes gaviotas blancas de extensas alas grisáceas, dándonos la bienvenida con su cantar.

—¡Es el mar, Caicher! —me sorprendió Aimhirgin, que se había acercado por mi espalda sin que lo oyera llegar—. Nuestro mar, tan bello y tan temido, tan rico en vida como en muerte. Toda esta región litoral es conocida como la Costa de la Muerte. Su nombre le viene de los frecuentes y poderosos temporales que la azotan acabando con los necios que se atreven a aventurarse en sus aguas. Te aseguro que los locos que osan desafiarlo jamás regresan con vida a tierra firme.

Yo no paraba de mirar hacia aquellas aguas turbulentas mientras el druida continuaba desvelándome sus secretos.

—Es inmenso —continuó describiendo—. Todo el suelo firme, esté donde esté, siempre estará rodeado por sus aguas. Agua y más agua, y tras ellas solo los dioses saben.

—¡Es increíble! —afirmé fascinado—. Si me pusiese a beber ahora mismo toda esa agua junto a todos los betu que conozco, jamás terminaríamos con ella en esta vida.

—No, Caicher, no podríais hacerlo, el mar es infinito para los mortales —me confirmó Aimhirgin—. Aparte, no podrías tragar ni un solo sorbo de esa agua, la escupirías rápidamente porque está muy salada.

—¿Pero cómo puede ser eso? —le pregunté.

—Nadie lo sabe, los dioses así lo quisieron y así es. Cuando el agua de los ríos y arroyos llega al mar, pasa de ser dulce a convertirse en salada. Y no solo eso, el mar guarda muchos más misterios y secretos; uno de ellos es que dos veces al día, el nivel sube en la costa avanzando las aguas por el interior de los ríos haciendo salados sus cauces hasta cientos de pasos tierra adentro.

—¡Pero eso no es posible! El agua siempre desciende de las zonas altas a las bajas, ¿por qué los dioses iban a querer hacer tal cosa?

—Pues así es. Los dioses hacen y deshacen a su antojo, pero nunca les preguntes el porqué, porque solo se reirán de ti. Nosotros solo somos su entretenimiento y su diversión.

Yo no podía dejar de mirar ese interminable mar. Era como si sus aguas hubieran atrapado con su inmenso poder mi mente quedando embrujado a su merced. Esa sensación solo era un presagio que indicaba que mi destino estaría irremediablemente unido al gran azul.

Descansamos en aquel bello lugar, comimos un poco y continuamos con nuestra marcha. Estuvimos bordeando la quebrada costa sin perder nunca de vista la inmensidad de las aguas. En esta zona el paisaje era muy diferente. Todo el territorio estaba deforestado. Los bosques habían quedado atrás, abriéndose paso los amplios prados con fresca hierba y pequeños matorrales. Según avanzábamos empezamos a ver a varias mujeres de la tribu con sus hijos pequeños trabajando los campos y cuidando del ganado que pastaba por los valles. Proseguimos la caminata pegados a la ribera de un caudaloso arroyo, hasta que al fin nos detuvimos a los pies de un abrupto monte desde el que se observaba una extensa playa. En este lugar los dos primos, Un y En, se despidieron afectuosamente del rey y del viejo druida, y acompañados de unos diez guerreros abandonaron el grupo en dirección a la puesta de sol.

—¿A dónde van? —pregunté al hombre que estaba más próximo a mí.

—Hacia sus poblados, cerca del fin del mundo —me informó—. Tanto En como Un son los jefes de sus respectivos clanes. Tienen familia y asuntos más importantes que atender lejos de aquí.

—¡Van al fin del mundo! ¿Y a dónde nos dirigimos entonces el resto? —quise saber, extrañado.

—Nosotros ya hemos llegado, pequeño, mira allí arriba —me dijo guiñando un ojo y señalándome con su dedo extendido a lo alto del monte—. Allí frente a tus pies se encuentra el castro de Berganto, hogar de nuestro rey.

Al fijarme bien en la dirección marcada me percaté de que en una de las laderas del monte, casi en su cima, se hallaba nuestro destino, Berganto, el poblado del clan de Breoghán.

Tras dejarnos En y Un, retomamos con decisión la marcha afrontando el último tramo del camino, subiendo por la empinada pendiente del monte que nos separaba de la aldea. Al llegar frente a la alta empalizada que protegía el castro, varias caracolas de mar comenzaron a entonar su melodía y, a continuación, las enormes puertas de entrada se abrieron lentamente para recibir a su líder.

Berganto era muy diferente a cualquier otro poblado que hubiera visto anteriormente. Ese lugar era toda una fortaleza, de ahí procedía el nombre de «castro». El castro de Berganto estaba asentado en un monte muy cercano a la costa, en la vertiente que miraba al nacimiento del sol y a una altura de más de doscientos pasos respecto a su base. En su interior nacía un pequeño arroyo de aguas claras, que tras abastecer a la aldea descendía serpenteando hasta alcanzar directamente el mar. El poblado disponía de numerosas defensas que rodeaban todo su perímetro. En primer lugar, alrededor de toda la ladera se observaban varias piedras clavadas o hincadas en el suelo, que impedían cualquier ataque con caballos y carros. También existía un profundo foso que rodeaba todo el castro, y tras él, un alto muro defensivo de piedras y troncos de unos dos cuerpos



de anchura. El muro cercaba toda la aldea, con excepción del lado este, donde la pendiente era tan pronunciada que no era necesaria ninguna barrera protectora, pues solo una criatura con alas podría avanzar por aquel lugar. En la entrada existía igualmente un terraplén donde se situaban las puertas de acceso. Los portones estaban contruidos con gruesos troncos de roble, retranqueados por un muro de piedra hacia el interior y flanqueados por dos altas torres defensivas. Ya desde el interior pude comprobar que Berganto era una aldea muy importante, llena de vida y movimiento, con mucha gente andando de un lado para otro concentrada en su ajetreada actividad diaria. Había al menos sesenta chozas. La mayoría de ellas poseían un trazado circular, existiendo también alguna rectangular con las esquinas achatadas. Sus paredes habían sido levantadas con piedra y barro, mientras sus tejados cónicos eran de paja y ramaje fino. Tenían una anchura de entre cinco y seis pasos, casi el doble que las del poblado de los betu. También existían algunas cabañas de mayor tamaño que se utilizaban para hacer las reuniones del consejo o para otras funciones comunales. Muchas de las viviendas poseían en su exterior un pequeño murete arqueado que servía de redil para el ganado. Todas las chozas se distribuían por el interior del poblado de forma desordenada, separadas unas de otras por sinuosos pasillos de piedra tan estrechos que impedían circular a dos hombres a la vez.

Al llegar la expedición al castro, toda su gente salió a recibirnos con entusiasmo, agolpándose junto a la entrada. Debía de haber no menos de trescientas almas, y todas ellas nos rodearon rápidamente para darnos la bienvenida. Unos abrazaban a sus familiares mientras otros reían y gritaban levantando los brazos celebrando una importante victoria. Breoghán pronunció en alto el nombre de alguien, pero no pude entenderlo con el griterío. La gente guardó silencio en ese momento, y el tumulto de personas allí presentes se abrió dejando paso a dos muchachos. Apenas llegué a verles el rostro, pero sí aprecié que uno era un joven guerrero, mientras que el otro era un rapaz de edad similar a la mía. El rey agarró entonces las cabezas de los betu, las mismas que llevaba guardadas desde hacía días en un saco colgado del cuello de su corcel negro, y se las entregó. Les dijo que eran los hombres que habían matado a su padre y que su muerte había sido vengada. Estos, con lágrimas en los ojos, cogieron las cabezas y se las llevaron, desapareciendo entre la multitud. Y como si no hubiera pasado nada, a continuación la gente comenzó a cantar y reír nuevamente, prosiguiendo con la fiesta de bienvenida.

Mientras los gaecheal festejaban, yo permanecía apartado a un lado de la muchedumbre y acompañado en todo momento por dos guerreros. La gente me miraba con cara de extrañeza, pero enseguida se olvidaban de mí volviendo a su celebración. Al fin vi cómo el rey salía del tumulto y se acercaba hasta mi posición.

—Caicher, acompáñame —me invitó con un gesto sutil de su mano.

Juntos nos dirigimos hacia un pequeño grupo de jóvenes que parecían esperar nuestra llegada observándonos detenidamente. Al grupo se incorporó enseguida otro hombre que llegó en un imponente carro de dos ruedas tirado por un caballo. Este último era, sin duda alguna, el mayor de todos ellos, y tras descender de un salto del carro, se situó al frente del grupo.

Al alcanzar su posición, todos saludaron a Breoghán afectuosamente. Entre ellos había un muchacho aparentemente de edad similar a la mía, provisto de una melena enmarañada de color castaño que le cubría prácticamente los dos ojos. El rapaz se lanzó a los brazos de Breoghán en cuanto lo tuvo cerca, dándole un fuerte apretón. El rey, por su parte, lo agarró con sus manos y lo elevó por encima de su cabeza hasta donde sus poderosos brazos alcanzaban.

—¡Bile, mi pequeño Bile! Habrás sido bueno durante mi ausencia, ¿verdad? ¿No habrás hecho alguna de las tuyas? —le preguntó mirando a su vez al hombre que había descendido del carro.

—Por una vez, padre, no se ha metido en problemas —contestó quien parecía ser el mayor de todos. Era un guerrero enorme, tanto en altura como en anchura, tan gordo como corpulento.

—Muy bien, Breg —le contestó el monarca complacido—. ¿Hay alguna novedad en la aldea? —preguntó esta vez directamente al propio Breg.

—No, padre, no hay novedad alguna. Todo está en calma, las patrullas de rastreadores no han informado de nada relevante.

—Estupendo, parece que mi ausencia no se ha notado entonces —dijo el rey sonriendo mientras le daba una suave palmada en el hombro a su hijo mayor y soltaba en el suelo a Bile.

—¡Mirad, hijos! —continuó hablando Breoghán, dirigiéndose a todos los jóvenes mientras me señalaba con su mano—. Os presento a Caicher, hijo de Manntan, mi antiguo maestro. A partir de hoy será uno más de la familia, y espero que lo acojáis como a un hermano. Bile —se dirigió esta vez a su hijo más joven—, a partir de mañana Caicher te acompañará allá donde vayas. Se formará a tu lado, dormirá, comerá y jugará contigo, y juntos aprenderéis a ser buenos hombres y mejores guerreros.

Bile me miró fríamente, con cara de mucho fastidio y me atrevería a decir que de odio.

—¿Hablas en serio, padre? ¿Es hijo de Manntan, tu mentor? —preguntó Breg sorprendido.

—Así es. El destino no quiso traer de vuelta a su padre, pero al menos hemos recuperado al hijo —contestó Breoghán girándose hacia mi posición—. Caicher, pon atención, estos son mis hijos: mi pequeño ejército y tus nuevos hermanos. Este es Breg, mi hijo mayor, y el resto son Fúad, Muirthemhne, Cuailngne, Cuala, Bladh, Ebhle, Ith, Nár y el pequeño Bile, que será a partir de hoy tu sombra, y tú serás la suya.

Todos me dieron la bienvenida abrazándome efusivamente, excepto Bile, al que parecía que no le había gustado mi llegada.

Esa noche el poblado celebró una fiesta para celebrar el regreso de su rey. Asaron abundante carne de buey y jabalí, y bebieron cerveza e hidromiel en abundancia. Los nobles aprovecharon la ocasión para abrir un ánfora de barro traída por comerciantes del sur y beber del líquido que guardaba en su interior. El brebaje era de color rojizo, similar a la sangre aguada, y se hacía con el fruto de unas plantas que llamaban vides. Al licor le daban el nombre de «vino», y era una bebida muy apreciada por los guerreros, tanto por su sabor como por la embriaguez y alegría que generaba al consumirlo. Durante la celebración muchos cantaron y bailaron al son de las melodías que nacían de las flautas, mientras otros se entretenían escuchando al bardo narrar batallas heroicas de sus líderes, incluyendo también el relato de cómo habían dado caza a los betu. La fiesta en Berganto se alargó durante toda la noche en presencia de unos invitados de excepción: las cabezas de los betu, incluida la de Zoel. Todas ellas estaban presentes, clavadas en lanzas afiladas y puestas alrededor de la hoguera central, alumbrando las llamas sus rostros desencajados.

Esa noche, antes de que terminara de sonar la música, Breg me acompañó por la aldea junto a Bile hasta una sucia cabaña. El primogénito del rey me explicó que esa sería mi nueva casa, donde dormiría con Bile y otros jóvenes, y que a partir del día siguiente comenzaría mi formación junto a su hermano menor. Bile sería el encargado de mostrarme todo lo que debía saber sobre la tribu y el clan, incluidas sus costumbres y su modo de vida. Como contraprestación, Breg me pidió que hiciera lo posible por enseñar a su hermano pequeño algo de disciplina, aunque añadió que después de lo que le habían contado sobre mi rebeldía, dudaba del resultado de la misión.

—¡Ven conmigo! —me ordenó Bile cabreado, y ambos entramos en la choza.

El recinto era pequeño, de unas tres zancadas de diámetro, y de estructura circular. Poseía unas

gruesas paredes de piedra de medio brazo de espesor, y el suelo plano estaba cubierto con tierra y gravilla compactadas. En el centro se encontraba una pequeña lumbre casi apagada, rodeada con bolos de piedra del tamaño de mi cabeza. Al menos aquel lugar era un sitio cálido donde poder resguardarse del frío y la humedad exterior. Nada más entrar por la puerta, hecha con finas ramas, percibí el fuerte olor que desprendía la estancia poco ventilada. El hedor procedía de los pies de varios chicos que permanecían tumbados y dormidos en su interior. Con Bile y yo éramos nueve los que dormiríamos esa noche en aquella choza.

—Ese es tu sitio y este el mío —escupió Bile, dándome la espalda y echándose a dormir sobre su jergón de paja sin decir nada más.

Yo me tumbé en el único hueco que quedaba en el suelo, justo el más alejado del calor del fuego. Ya tendido, no pude evitar pensar en todo lo que había vivido en tan poco tiempo. Intentaba asimilarlo, pero era incapaz de hacerlo; la incertidumbre de este nuevo destino me perturbaba la mente sin poder remediarlo.

A la mañana siguiente, tras pasar la noche prácticamente en vela, alguien vino a interrumpir mi tenue sueño.

—¡Vamos, inútil! —Bile me despertó de un puntapié, cuando la luz del sol apenas empezaba a asomar entre las rendijas de la portezuela—. Despierta o llegaremos tarde. Si nos retrasamos por tu culpa, nos castigarán a ambos, y te juro que lo lamentarás.

—Primero: me llamo Caicher, y segundo: ¿A dónde narices vamos tan temprano? —repuse enfadado por mi mal despertar.

La pregunta quedó sin respuesta, Bile simplemente la ignoró desapareciendo por el portón.

Me levanté rápidamente y fui tras él sin dilación. Por el camino me contó que todas las mañanas, antes de que despuntaran los primeros rayos de sol, los jóvenes del poblado debían ponerse en marcha y dirigirse hacia la choza de Breg. El hijo mayor del rey, aparte de dirigir el clan en ausencia de su padre, también tenía asignada la importante responsabilidad de formar a los jóvenes de Berganto. Él ordenaba a cada uno las tareas que debía realizar en ese día y a dónde tenía que ir. Me explicó que normalmente, por las mañanas hacían labores cotidianas de la aldea, como trabajar los campos de cultivo, ir de caza o pesca, recolectar frutos en el bosque, ayudar a los artesanos o al herrero, o cualquier otro trabajo donde fueran útiles sus manos. Bile añadió que su padre pensaba que estas labores fortalecían los músculos de los jóvenes y también sus mentes. Los hacía entender y valorar el duro trabajo y sacrificio que cada una de las personas que formaba el clan hacía por el bien común y la prosperidad del propio poblado.

También me contó que las tardes, por el contrario, las dedicaban a aprender a luchar, rastrear y manejar las armas; en resumen: se formaban como guerreros.

Al llegar esa mañana a la choza de Breg vimos cómo una veintena de muchachos ya aguardaban a sus puertas. Entre estos jóvenes estaban nuestros propios compañeros de choza, que se nos habían adelantado. Una gruesa mujer salió enseguida a recibirnos. Era la esposa de Breg, corpulenta como una vaca y con el pelo más enredado que un zarzal. Entre bostezos nos pidió que esperáramos un poco, que enseguida saldría su esposo. Al poco rato llegó nuestro mentor estirando sus brazos para desperezarse. Tras lavarse la cara en un charco de agua y escupir al suelo un par de veces, comenzó a dar instrucciones. En aquella ocasión ordenó que bajáramos todos a la playa para ayudar a los pescadores. Allí debíamos buscar a Aravo, el cabecilla del Poblado de la Sal, y él nos indicaría lo que debíamos hacer.

Todos salimos rápido de la aldea corriendo ladera abajo hacia el río. Una vez allí, seguimos veloces descendiendo la ribera del cauce por un estrecho sendero hasta llegar a la playa donde

moría el pequeño riachuelo. A partir de aquí continuamos la galopada por la arena de la playa, hasta alcanzar las chozas que los pescadores tenían junto a un pequeño peñón rocoso que nacía del mismo mar. Aquel era el enclave conocido como el Poblado de la Sal. El lugar poseía tal apelativo debido a que sus moradores, aparte de pescar para la tribu, también se dedicaban a obtener sal desecando pequeñas charcas que tenían pegadas a la costa. Esta sustancia era posteriormente utilizada para poner en salazón la carne y el pescado, consiguiendo así conservar la comida durante más tiempo.

La carrera me dejó agotado. Avanzar por la arena requería realizar mucho esfuerzo, pues los pies se clavaban en ella con suma facilidad. Pero tal esfuerzo mereció la pena; tan solo con observar el paisaje que me envolvía, me consideré justamente recompensado. Mis ojos miraban asombrados todo aquello que me rodeaba. Ante mí se abría una playa inmensa de fina arena de más de sesenta pasos de anchura; las olas del mar iban y venían suavemente humedeciendo la orilla; pequeñas aves andaban con paso ligero por la ribera, buscando entre algas y piedrecillas algo que llevarse a su pico, mientras las gaviotas revoloteaban con sus largas patas amarillas sin cesar en su graznar. Frente a las rocas que flanqueaban la playa no cesaban de chocar las olas una tras otra, levantando una blanca espuma que quedaba flotando junto a ellas. Algo dentro de mí pedía que hiciera algo, y no me negué. Hiqué las rodillas en el suelo y extendí las manos sobre la arena, cerré los ojos y dejé que mi alma disfrutara. Enseguida percibí el aroma del mar, esa dulce fragancia que tranquilizaba los sentidos. También la humedad en mi piel pegajosa, la brisa que removía libremente mi pelo y la melodía de las olas que gratamente penetraba en mi interior. No sentí nada más, pero tampoco lo deseaba, solo quise disfrutar de aquel momento.

—¿Quién es ese flacucho? —preguntó alguien despertándome súbitamente del trance.

Al abrir los ojos me fijé en un hombre que se acercaba andando a buen ritmo hacia nosotros desde las casas que tenían los pescadores junto a las rocas. Venía desnudo de cintura para arriba, dejando al descubierto su torso musculoso cubierto por decenas de tatuajes con diferentes formas y tamaños. Era un hombre muy rubio, de pelo corto y con un prominente y cuidado bigote que le colgaba por ambos lados de la barbilla. Su piel, tan morena como las piedras que brotaban del mar, estaba duramente curtida por el sol y la sal. En cierta medida me recordó mucho a mi tío Zoel, pues era muy alto y delgado como él.

—Aravo, este es Caicher —le oí contestar a Bile mientras me señalaba con su dedo—. Mi padre lo ha acogido en el clan por lástima, y a partir de ahora es uno más de los nuestros.

—Pues que así sea. Mejor para mí, uno más para arrimar el hombro —dijo sonriendo—. Bien, acompañadme todos, parece que esta mañana estáis de suerte.

Seguimos sus pasos hasta el centro de la playa y allí se situó junto a la orilla tocando con sus pies desnudos el agua.

—El trabajo de hoy es sencillo, solo tenéis que aprovechar que la marea viva está baja para coger todo cuanto encontréis que sea comestible. Buscad lapas, percebes, cangrejos, pulpos, caracolas, todo lo que veáis. Allí, junto a la primera choza, tenéis unos saquitos de red; coged uno cada uno y comenzad. Si tenéis alguna duda, preguntad a vuestros compañeros, y si ninguno sabe qué hacer, buscadme entonces a mí, estaré por aquí cerca apañando redes.

La veintena de jóvenes nos pusimos manos a la obra. Enseguida me di cuenta de que Bile parecía ser el líder de todos ellos. Mandó a unos y a otros hacia dónde debían ir y qué tenían que buscar. A mí, por el contrario, me ignoró, ni me habló. Cada uno marchó por su lado siguiendo las indicaciones del príncipe, y entonces me quedé solo en la arena sin saber bien dónde ir.

Tres chicos se volvieron al verme solo y parado como una estatua.

—Ven con nosotros si quieres —me ofreció amablemente uno de ellos—. Vamos a ir hacia esas rocas que están junto a la desembocadura del río, allí siempre hay cangrejos.

—Sí, voy con vosotros —les dije encantado.

El chico que me habló aparentaba ser el de más edad de todos los que formábamos el grupo. Era algo mayor que Bile y yo, pero aún no tenía la edad suficiente para poder hacer la prueba que lo convertiría en hombre. Los dos que lo acompañaban eran, por el contrario, los más jóvenes, muy parecidos entre ellos, con densas melenas negras colgando de su espalda. El mayor me contó que se llamaba Tigernbard y era el hijo de Breg, hijo mayor de Breoghán. Curiosamente era también el sobrino de Bile, aunque fuera mayor que él. Los pequeños que lo acompañaban eran los primogénitos de los comandantes del rey. Uno se llamaba Occe, hijo de En, y el otro era Uicce, hijo de Un. Al parecer, era tradición en la tribu de los gaedheal que los hijos de los jefes de los diferentes clanes o familias fueran criados e instruidos por el clan al que pertenecía el líder. Por esta razón, ya desde muy temprana edad todos estos pequeños nobles se trasladaban a vivir al poblado donde residía Breoghán y su clan. Tigernbard me explicó que esa costumbre era una muestra de respeto y lealtad de los nobles a su rey. Siempre se pensó que al crecer y educarse los niños dentro del clan principal, se considerarían así como parte de él, fortaleciendo la unión entre las diferentes familias nobles y permaneciendo siempre fieles al monarca y a su estirpe.

Estuvimos recorriendo los cuatro juntos la playa rebuscando entre las rocas y las algas. Durante esa mañana el resto del grupo me estuvo gastando bromas continuamente, con el objetivo de reírse de mí y ridiculizarme. Bile y un amigo suyo llamado Docius eran los cabecillas de ese ataque interminable. A media mañana a Bile se le ocurrió que todos fuéramos a buscar cangrejos y lapas a un enorme peñasco que había en la playa. Por supuesto, el resto de jóvenes apoyaron su idea y allí fuimos. Una parte de la roca daba a la arena de la playa, mientras que la otra estaba bañada por el mar, formando media isla, la mitad golpeada por las olas, y la otra clavada en la arena. Accedimos por su parte seca y empezamos a buscar por las oquedades prestando mucha atención en dónde colocábamos los pies. El suelo estaba lleno de piedras puntiagudas y muy resbaladizas que podían clavarse con facilidad en la planta del pie desnudo o hacerte caer peligrosamente al pisar sobre ellas. Al poco tiempo de estar allí, Bile decidió que él se acercaría al otro lado del peñón y, sorprendentemente, me pidió que lo acompañara. Yo acepté sin poner reparos. Satisfecho por su cambio de actitud, lo seguí con mi saco de red, recogiendo todo lo que iba encontrando por el camino. Bile no me volvió a dirigir la palabra en mucho rato, y cuando lo hizo fue para pedirme que le echara mis capturas en su saco. Había decidido que él se acercaría a la playa a vaciar las presas de los dos mientras yo seguía buscando. A mí no me pareció mala idea, por lo que, tras descargarle mi saco, se marchó diciéndome que volvería enseguida. Como era previsible, ya no volvió, y lo peor de todo es que no reparé en ello. Yo estaba disfrutando como nadie aquella mañana, buscando y recogiendo lapas y caracolas entre las rocas, esquivando las olas que bajaban y subían para coger un percebe más; en resumen, divirtiéndome como hacía mucho tiempo que no hacía. Estaba tan entretenido que el tiempo pasó sin apenas darme cuenta. Cuando tuve la bolsa llena me incorporé y miré al cielo, sintiendo entonces que el sol incidía verticalmente sobre mi cabeza. En ese momento noté que era ya mediodía y que Bile no había regresado. Me encontraba solo a ese lado del peñón mientras las olas que azotaban ese lado cada vez estaban más altas y llegaban más arriba. Rápidamente me cargué la bolsa con mi pesca al hombro y subí a lo alto del risco para reunirme con el resto, pero, al llegar a la cima, comprobé que ahí ya no quedaba nadie. Y no solo eso, también descubrí que todo el peñón estaba ahora rodeado de agua, habiéndose transformado en una pequeña isla. La intensa marea viva, de la que me había hablado el druida la

mañana anterior, había hecho subir rápida y considerablemente el nivel de las aguas ocultando bajo ellas buena parte del peñón. En la pequeña franja de arena de playa que quedaba sin cubrir se hallaban el resto de mis compañeros, riendo sin parar mientras me saludaban con sus manos.

—¿Es que no sabes nadar, Caicher? ¿Le tienes miedo al agua? —me voceaban arrojando carcajadas desde la orilla.

Era cierto, yo apenas sabía nadar. Mi padre años atrás había intentado enseñarme en una fría laguna cercana a la aldea de los betu, logrando un resultado francamente discutible. Pero esta situación era muy diferente: hasta ese día nunca había nadado en el mar, y menos con ese fuerte oleaje.

—Ya os lo dije, chicos, Caicher es un cobarde de agua dulce —les comentó Bile mientras todos reían.

En ese momento la rabia me comía por dentro, estaba enfurecido y con mi orgullo herido, así que, sin pensarlo dos veces, apreté los dientes y me lancé al agua. Enseguida me di cuenta de que nadar en el mar nada tenía que ver con hacerlo en una laguna o en una pequeña poza. Aunque se flotaba más fácilmente en el agua salada, las olas me impedían avanzar hacia la orilla. Cada batiente de espuma blanca que se arrojaba sobre mí me hacía retroceder lo poco que había avanzado nadando. Pese a mis intentos, no era capaz de ganar la orilla. El peso de la bolsa con las capturas y el de mi ropa empapada me dificultaba aún más la tarea. Las olas de la fuerte marejada me pasaban una y otra vez por encima haciendo que tragara agua sin parar. Conforme pasaba el tiempo mis fuerzas se desvanecían, mi angustia aumentaba y mi destino se alejaba cada vez más entre las brumas de mis ojos empapados. A duras penas pude avistar cómo Aravo corría preocupado hacia la orilla donde se encontraban el resto de muchachos mirándome. Ninguno de ellos reía ya, pues entendieron que el juego me podía costar la vida.

—¡Suelta la bolsa y nada hacia el peñón! —me gritó el pescador—. No seas tonto, rapaz, suelta la maldita red y nada hacia el peñón de donde te has lanzado —me volvió a gritar desesperado.

Pero yo no quería desprenderme de ella, no podía perder las capturas que tanto me había costado conseguir. Y no solo eso, en esa red, aparte de la pesca, también se hallaba mi orgullo.

El pescador seguía vociferándome lo mismo una y otra vez costándome cada vez más oír su voz o ver su rostro. Gracias a algún dios bondadoso logré dar la vuelta y nadar hacia las rocas como me pedían desde la orilla, pero sin soltar en ningún momento la bolsa de mi mano; antes muerto. Enseguida me percaté de que las rocas de donde me había lanzado ya no estaban tan cerca como pensaba. Por suerte, los dioses se aliaron una vez más a mi favor haciendo que las mismas olas que antes me impedían avanzar me empujaran ahora de regreso hacia la pequeña isla en la que se había convertido el peñón.

Exhausto, al fin pude alcanzar las rocas, tendiéndome sobre ellas antes de desvanecerme. Estaba tan cansado que ningún miembro de mi cuerpo respondía, solo el corazón parecía estar vivo y deseoso de escapar del pecho. También mis dientes parecían haber cobrado vida tiritando de frío por el baño en aquellas aguas. Aún tumbado y con los ojos cerrados, no dejaba de preguntarme cómo había podido esquivar a la muerte sin convertirme en alimento para los peces.

Tras un corto espacio de tiempo llegó hasta el islote una barcaza con tres pescadores capitaneada por Aravo. En sus rostros, aparte del esfuerzo realizado a los remos, también se reflejaba su tremendo enfado. Aravo logró alcanzarme extendiendo sus brazos y, agarrándome por los pelos, me arrastró hacia el interior de la embarcación, regresando todos a la playa.

—¡Malditos rapaces! Un día vuestros juegos nos matarán a todos —lo escuché gruñir.

Cuando la barcaza arribó a la orilla desembarqué de ella orgulloso junto con mi saco de

cangrejos y lapas, mirando desafiante a Bile. El hijo del rey sonreía, pero no así el resto de muchachos. Estos permanecían aún asustados por las consecuencias que podría haber tenido la broma y, sobre todo, por el terrible castigo al que podían enfrentarse por participar.

Después de dejar las capturas en las chozas de los pescadores, todos los jóvenes regresamos corriendo a la aldea. Junto a las puertas de entrada del castro, Breg nos esperaba tanto a Bile como a mí con semblante serio. Las noticias en Berganto no corrían, sino que volaban, siendo evidente que algún chivato ya había informado del incidente en la playa al primogénito real, y las consecuencias no tardarían en llegar. Breg nos agarró a ambos por las greñas y a empujones nos llevó hasta la cabaña de Breoghán. Bile y yo entramos en la majestuosa choza seguidos por Breg. La vivienda real era la mayor del poblado y, a diferencia del resto, tenía el suelo empedrado. Justo en el centro se levantaba un grueso y alto pie de madera que sostenía la amplia techumbre de ramas de avellano y paja, y junto al poste había encendida una hoguera crepitante que iluminaba toda la sala. Al entrar, enseguida vimos el rostro de Breoghán frente a nosotros, mirándonos con gesto disgustado. El rey se encontraba en el fondo de la estancia sentado sobre una extraña roca arenosa de formas rectangulares, apoyada esta a su vez en un banco corrido de piedra y barro. En ese momento no le di la menor importancia a la roca que aposentaba el culo real, no conocía su significado y solo vi en ella una piedra más. Pero no era así, esa roca era conocida en la tribu como la Piedra Real o Piedra del Destino, apelativo dado por el misterioso poder que poseía y que solo muchos años después logré entender.

Junto al rey, sentados en el banco corrido que rodeaba la sala, se encontraban el resto de hombres que formaban el consejo de la aldea. Todos se situaban a menor altura que su monarca, al menos una cabeza, mostrando así el respeto que les merecía. Entre los asistentes rápidamente identifiqué a Aravo y Aimhirgin.

Breg nos situó a los dos en el centro de la sala, frente al rey, de pie y pegados por los hombros, y ordenó que guardáramos silencio mientras él procedía a colocarse a nuestra espalda. Breoghán y el resto de asistentes no paraban de observarnos sin decir palabra, recapacitando seguramente en cuál sería nuestro castigo.

—¡Caicher! —se dirigió a mí el rey con dureza—. Me has decepcionado, pequeño. Pensé que eras más listo, pero me equivoqué. ¿Cómo puedes ser tan ingenuo y caer en una trampa tan infantil como esa? ¿Cómo puedes ser tan temerario de tirarte al mar sin saber apenas nadar? Y, sobre todo, ¿cómo eres tan insensato de no soltar la bolsa con las capturas para salvar tu vida? —me preguntó sin esperar recibir respuesta—. Caicher, yo necesito guerreros, hombres valerosos, sí, pero hombres que no se dejen matar ni morir. Si no comprendes que la vida de una persona es más importante que unos cangrejos, y solo por orgullo te atreves a poner en riesgo tu propia existencia, entonces no me interesa que continúes aquí con nosotros. Es por ello que hoy mismo puedes emprender libremente el camino de regreso junto a los betu.

El rey había decidido expulsarme del poblado, del clan y de la tribu. Para mí ese castigo era peor que la propia muerte.

—Lo siento mucho, Breoghán. Juro por mi alma que no volverá a pasar—pronuncié con lágrimas en los ojos—. Os prometo que he aprendido la lección. Fue un error y suplico al consejo que me dé una nueva oportunidad —añadí arrepentido y avergonzado de corazón.

Había sido un idiota y, como bien había dicho el rey, no fue mi valor, sino mi orgullo, el que por poco acaba con mi vida.

—Permitidme quedarme aquí, en vuestro clan. Concededme una segunda oportunidad y os doy mi palabra de que no os fallaré —imploré entre sollozos.

Breoghán me miró pensativo atusándose la barba, guardándose mientras tanto en la sala un profundo silencio que se me hizo eterno.

—Está bien, hijo, tendrás una segunda oportunidad, pero te juro por el mismísimo dios Lug que no habrá más —me afirmó concediéndome lo pedido.

Después dirigió su mirada a Bile mientras movía su cabeza suavemente de un lado a otro como negando la evidencia.

—Y tú, Bile... —se dirigió ahora a su hijo menor con voz apagada y con el semblante de no saber qué hacer ya con él—. ¡Mírame a los ojos cuando te hablo! —le ordenó bruscamente alzando la voz con tal intensidad que hizo temblar toda la choza.

Bile dejó inmediatamente de mirar al suelo y levantó su rostro atemorizado para ver a su padre encolerizado.

—Bile, quiero que sepas que te amo como la diosa Epona ama al más bello y delicado de sus potrillos —le confesó—. Eres el último regalo que me hizo Briga, tu buena madre y mi querida esposa, antes de partir. Eres mi hijo más pequeño, mi tesoro más preciado, y por ello tanto yo como el resto de tus hermanos siempre te hemos protegido más que a ningún otro. Pero hoy se acabó tal privilegio. Hoy cruzaste una frontera que jamás debiste cruzar, y parte de la culpa es mía por permitir que tuvieras la posibilidad de hacerlo. Hoy has terminado con mi paciencia y con mi indulgencia, y ya no consentiré más veces tu mal comportamiento. Bile, escucha bien mis palabras, y el resto de los aquí presentes hacédlo también. Yo, Breoghán, rey de los gaedheal, juro por todos los dioses y en presencia de los ancianos del clan, del gran druida y de mis guerreros más fieles que si a Caicher o a cualquier otra persona del castro de Berganto le alcanza la muerte por culpa de mi vástago, Bile irá tras sus pasos hacia el otro mundo sin que ningún dios ni hombre pueda evitarlo —sentenció.

—Sí, padre —aceptó Bile volviendo a inclinar la cabeza.

Tras esas palabras el rey se retiró de la choza muy disgustado y Breg nos indicó que ya nos podíamos marchar. Ambos salimos de la cabaña acompañados en esta ocasión por el druida. De camino a nuestra choza los dos jóvenes no nos dirigimos la palabra, pero Aimhirgin sí habló. Nos comentó que ambos, Bile y yo, éramos tan parecidos como un día lo fueron nuestros respectivos padres. Nos aseguró que si dejábamos de enfrentarnos por chiquilladas, con el tiempo lograríamos llevarnos muy bien.

Ninguno de los dos creímos en sus palabras; para nosotros estaba claro que seríamos enemigos de por vida.

El incidente de aquel día trajo más repercusiones aparte de la reprimenda, incluso para el resto del grupo de jóvenes. A todos nos mandaron doble trabajo para la tarde, debiendo realizar hasta bien adentrada la noche duros ejercicios como represalia por nuestras andaduras. Breg había diseñado un circuito en el que teníamos que correr, saltar, trepar y levantar pesadas piedras, todo ello sin poder parar a descansar un solo instante. Aquel día acabamos sin aliento y con todos los músculos molidos. Nuestros cuerpos quedaron destrozados por el esfuerzo sufriendo varios días molestias incluso para caminar.

Los días siguientes también fueron de duro trabajo. Por las mañanas el grupo de aprendices debíamos mariscar a lo largo de toda la costa sin dejar piedra o charco por inspeccionar. Todos juntos esta vez, a excepción de Bile, que decidió ir solo por su cuenta y apartado del resto, avanzábamos siguiendo la línea de playa recogiendo todo aquello que encontrábamos a nuestro paso y que pudiera meterse en la boca.

Aquellas jornadas sin él me ayudaron a conocer mejor al resto de jóvenes que formaban la



cuadrilla. Logré hacer amistad enseguida con varios de ellos, y ahora sí, todos me aceptaron como a uno más dentro del grupo. Según parece, a ello también ayudó el arrojo sorprendente que demostré en el incidente del peñón. Ese día quedaron asombrados por mi valor, y gente así siempre era bienvenida.

Las mañanas pasaban con rapidez; trabajábamos mucho, pero también había tiempo para la diversión. Siempre, al terminar las tareas nos dirigíamos a nadar un buen rato en la playa haciendo competiciones para ver quién llegaba antes a una roca o islote concreto. De esta manera pronto aprendí a nadar casi tan bien como un delfín.

Las tardes, por el contrario, eran muy diferentes. En ellas practicábamos con la jabalina y la lanza, luchábamos con espadas y puñales, ejercitábamos la puntería con nuestros arcos y flechas, y aprendíamos a montar a caballo. A todos nos encantaba luchar y disfrutábamos como nadie aprendiendo tal arte.

\*\*\*

Nada más pasar la primera luna desde mi llegada, Aimhirgin nos encargó un trabajo especial a Bile y a mí. Desde nuestro encontronazo no habíamos vuelto a cruzar ni una palabra, ni siquiera una simple mirada, y creo que por esa razón el druida quiso que con esta misión resolviéramos nuestras diferencias. Y vaya si las resolvimos.

Aimhirgin nos mandó ir a cuidar unas cabras que estaban pastando en la ladera de un monte cercano. Teníamos que vigilarlas y, al anoecer, llevarlas de vuelta a la aldea para que, junto con el resto del ganado, pasaran la noche a buen recaudo en el corral de troncos que había dentro del castro.

Cuando llegamos al prado que había bajo el monte, enseguida divisamos el rebaño de cabras que debíamos cuidar. Mientras unas pastaban plácidamente en la ladera, otras permanecían tumbadas a la sombra de unas altas retamas. El pastor que las vigilaba nos saludó al vernos, levantando su mano y a continuación se marchó, quedándonos solos a cargo de los animales. Ambos nos sentamos a la sombra de un roble a esperar que el sol se escondiera para reunir a las cabras y regresar con ellas al poblado. Ni él ni yo nos hablamos en un buen rato; permanecemos en silencio, yo mirando las montañas, y él jugando con un hierbajo en su boca. La situación era incómoda para los dos, y por fin Bile se decidió a romper el silencio.

—¡Te odio, Caicher! —dijo sincero, con todo el rencor que se guardaba desde hacía varios días—. Te odio en lo más profundo de mi ser. Ya no puedo más. No puedo soportar ver tu cara de pez un día tras otro, ni oír tu voz de pato, ni oler tus apestosos pies mientras dormimos. Cada vez que veo a mis amigos acogerte en el grupo como a uno más, o a mi padre aceptarte como a un hijo, mi cuerpo se pone enfermo por la rabia. Parece, gusano, que la suerte te acompaña, pero te aseguro que algún día te abandonará. Para mí no eres nadie, tan solo un grano en la cara que estoy deseando reventar con mis dedos. Aunque aún no sé cómo librarme de ti, te juro por el dios Cosus que algún día hallaré la forma de acabar contigo —me amenazó apretando su dentadura.

—A mí tampoco me caes bien, Bile —repliqué—. Eres arrogante y fanfarrón, te crees mejor que nadie en todo y tratas a tus amigos como simples cagadas de cabra. Lo único que ansías es que

todos estén bajo tu autoridad, creerte su líder, pero tan solo eres un mequetrefe, un malcriado al que respetan por ser hijo de Breoghán.

—¿Y quién crees que es mejor que yo? ¿Tú? No me hagas reír, Caicher. Tú eres un mísero escarabajo que va de boñiga en boñiga.

—Yo seré un escarabajo, pero incluso siendo así soy mejor que tú en todo lo que me proponga, lombriz babosa —le insulté yo en esta ocasión—. Te crees alguien importante y no eres más que el hijo mimado de un gran rey al que nunca llegarás a la planta de los pies. Sí, solo eso, un pequeño cobarde, porque temes que cualquiera pueda ser mejor que tú en algo y hacer ver a tu padre que tan solo eres un pobre inútil, ¿verdad?

No acababa de terminar la última palabra cuando su puño se abalanzó sobre mi mejilla derecha haciéndome caer al suelo por el fuerte golpe.

—Pues veamos si el escarabajo del cagarro puede con la lombriz —me dijo tras derribarme.

Rápidamente me puse en pie devolviéndole el golpe con un puñetazo junto a su nariz, comenzando así la refriega. Bile, sangrando abundantemente por el labio, me lanzó una patada a la entrepierna que a duras penas pude esquivar saltando hacia atrás. Aunque me zafé de ese golpe, no pude evitar el siguiente, atizándome en mis costillas. Yo le respondí como pude con una patada en el estómago, y así, de esa forma, estuvimos dándonos golpes el uno al otro durante un buen rato. Nuestra excitación, contenida durante días, hacía que los golpes que nos infligíamos casi no nos dolieran. Tampoco sentíamos la sangre correr por nuestros rostros, pues el odio nos cegaba. No recuerdo bien el tiempo que estuvimos peleando y castigando nuestros cuerpos, pero debió de ser mucho. Las fuerzas estaban muy igualadas y en un momento dado empezaron a flaquear en ambos, viéndonos obligados a parar a descansar. Nos mirábamos con furia y rabia. Los dos estábamos exhaustos, sangrando por la nariz, con los ojos hinchados, sudando, respirando aceleradamente y con el corazón latiendo tan rápido que parecía que quería salir corriendo del pecho.

—¡Te voy a matar! —me amenazó.

—Inténtalo si puedes —le respondí.

Pero en ese momento, justo al terminar la frase, oímos un fuerte balido de cabra a nuestra espalda. Con la pelea nos habíamos olvidado por completo de ellas y, al mirar en esa dirección, vimos que corrían despavoridas, como si les siguieran bestias del Inframundo. Y no era para menos. Eran bestias, sí, pero bestias de este mundo. Eran los hijos de Blyth, el lobo de los bosques, que corrían excitados tras nuestros animales, enseñando sus afilados colmillos. Desde la distancia observamos que eran cinco lobos los que estaban atacando a las cabras, y en cuanto abatían a una, la dejaban tirada en el suelo desangrándose y corrían a continuación a derribar a la siguiente. Ya habían logrado dar muerte a tres, y ahora se dirigían a por un grupo de otras tres cabras con sus dos crías. Los indefensos animales habían quedado atrapados en su huida entre una pared de piedra y los lobos. Se defendían con sus puntiagudos cuernos como podían, dando derrotes de un lado para otro intentando así salvar su vida y la de sus cabritillas.

—¡Por todos los dioses! —gritó Bile con el rostro desencajado.

El príncipe se levantó de un salto, cogió su lanza y la mía del suelo, y después me arrojó la segunda a mis manos.

—Caicher, corre cuanto puedas, tenemos que salvar a las cabras como sea —me dijo apresuradamente.

Agarré al vuelo la lanza y fui tras él como un corzo. La pelea había pasado a un segundo plano, quedando olvidada en nuestras mentes por el momento. Ahora solo pensábamos en correr como liebres para llegar cuanto antes junto a las cabras acorraladas. De camino comenzamos a gritar

con fuerza a las alimañas, intentando ahuyentarlas. Dos de los lobos se dieron la vuelta al oírnos, pero no huyeron asustados, sino todo lo contrario: nos retaron. Parecía que el hambre del invierno los hacía no temernos; es más, nos vieron como posibles presas y se lanzaron agresivamente contra nosotros. Corrían dando amplias zancadas y enseguida los tuvimos encima. Bile arrojó entonces su lanza con fuerza, impactando de lleno en el primer animal, que rodó muerto por el suelo. Ya desarmado, el segundo lobo trotó hacia él, alcanzándolo con rapidez. Se le abalanzó rabioso y lo derribó. Los colmillos fueron directos a su cuello para desgarrarlo, pero por fortuna para Bile, yo pude llegar a tiempo, trinchanto a la fiera con mi lanza por su lomo. Cuando logré quitarle al animal de encima, él se levantó rápidamente, arrancó su lanza del lobo que había abatido anteriormente y comenzó a correr de nuevo hacia la batalla. Yo también recuperé mi lanza, y ya juntos continuamos recorriendo el camino que nos separaba de las cabras y del resto de lobos. Los hijos de Blyth que quedaban en pie se percataron enseguida de la muerte de sus hermanos, dejando entonces de arremeter contra el ganado para abalanzarse vengativamente contra nosotros. En cuanto lo hicieron, las cabras vieron el camino libre para huir y corrieron despavoridas en dirección a la aldea.

Eran tres lobos enormes, del tamaño de un potro, los que se acercaban veloces hacia nosotros. Dos eran castaños, y otro de color gris. Los recuerdo perfectamente, como si los tuviera ahora mismo enfrente.

Los dos lobos castaños se dirigieron hacia mí mientras el gris se encaminó a por Bile. Mis oponentes atacaron ferozmente, y yo me defendí con la lanza, haciéndola volar de un lado para otro. Intenté clavarles la punta del arma una y otra vez, pero ellos eran muy rápidos y la esquivaban con facilidad. De repente, uno me sorprendió arrojándose velozmente hacia mis piernas, logrando morder con fuerza la extremidad derecha. El lobo clavó sus colmillos entre el pie y la rodilla, haciéndome caer al suelo. En la caída perdí desafortunadamente la lanza, quedando esta fuera de mi alcance. Cuando el otro animal me vio abatido, aprovechó de inmediato la ocasión para lanzarse a mi cuello. Aún no sé cómo logré poner el brazo en su camino para protegerme, siendo este miembro donde me mordió. Los dos lobos balanceaban sus cabezas con fuerza, uno tirando de mi pierna y el otro de mi brazo, desgarrando ambos a la vez. En ese momento, por increíble que parezca, tuve la calma suficiente para dejar a un lado el dolor y pensar qué podía hacer para no morir. Miré a mi alrededor y vi brillar la punta azulada de mi lanza no muy lejos de donde me hallaba. Sin perder tiempo estiré el brazo derecho todo cuanto pude mientras las fieras seguían mordiendo sin parar. Gracias al dios Lug logré alcanzar al fin con la punta de los dedos la hoja afilada. Con el arma ya en mis manos, saqué las pocas fuerzas que me quedaban, agarré con firmeza la punta del arma, y se la clavé a una de las bestias en el pescuezo. El lobo, herido de muerte, soltó enseguida mi brazo mientras comenzaba a emitir extraños quejidos sordos y a dar cabezazos sin parar. Sangrando a borbotones por su garganta, el hijo de Blyth retrocedió lentamente, cayendo a continuación muerto a pocos pasos de distancia. Tras ese esfuerzo quedé vacío de fuerzas. Mi otro adversario, al darse cuenta de mi debilidad, decidió soltar la pierna y atacar mi cuello para asestarme el golpe final. Logré poner la mano extendida para frenar su ataque, pero él levantó sus enormes patas y de un fuerte zarpazo apartó la mano y hundió sus garras en mi rostro. Ahora sí que estaba completamente indefenso y a su merced esperando a que sus fauces se cerraran mordiendo mi indefenso cuello. Cuando mi muerte era segura y los dioses esperaban que otra alma volara a su lado, una lanza a la velocidad del rayo perforó el cráneo del lobo. El animal quedó tendido y sin vida sobre mi pecho, impidiéndome casi respirar. Mi cuerpo no me respondía, no podía moverme, ya no me quedaban fuerzas ni para

hablar, pero a Bile sí. Hábilmente, aunque sufriendo heridas importantes, el príncipe había conseguido vencer a su contrincante, el gigantesco lobo gris, y tras ello dar muerte a mi atacante, salvándome así la vida.

—¿Por qué lo has hecho? —le pregunté con un leve susurro—. ¿Por qué me has salvado?

—Tú salvaste mi vida antes, Caicher, y ahora tan solo te he devuelto el favor —respondió—. De todas formas, igualmente lo hubiera hecho sin dudar. Debes saber que jamás se deja morir a un gaedheal, y menos a un hermano. Así que entérate bien, hermano, a partir de hoy solo yo puedo quitarte la vida, porque ella me pertenece al igual que la mía te pertenece a ti.

No podía creer lo que estaba escuchando. Me había llamado hermano.

—Nunca lo olvidaré, Bile —le dije.

El hijo del rey extendió su mano ensangrentada, agarrando fuertemente la mía y me ayudó a levantarme del suelo.

—A partir de hoy, Caicher, ambos somos hermanos de sangre y lucha, y por ello, juro por todos los dioses que daré mi vida por salvar la tuya.

—Yo también juro por todos los dioses que nos observan, que como hermanos de sangre que ahora somos daré la vida por ti y toda tu estirpe —me comprometí igualmente.

Nos dimos un fuerte abrazo para sellar nuestro juramento. Al hacerlo, la sangre que corría por nuestros cuerpos heridos se mezcló para la eternidad, naciendo de esta manera dos nuevos hermanos y una amistad inquebrantable.

El juramento ante los dioses debía durar hasta la muerte, pero el caprichoso destino quiso que llegara mucho más allá.

Enseguida acudieron al valle una decena de hombres armados en nuestra ayuda. Al parecer, varias cabras habían logrado alcanzar el poblado irrumpiendo en él en tropel. Cuando Breg se dio cuenta de que acudían heridas y sin pastores, sospechó que algo nos había pasado y dio órdenes enseguida para que salieran a buscarnos. Nos cogieron en volandas y nos llevaron desangrándonos hasta la cabaña de Aimhirgin. El druida no se encontraba aquel día en el poblado, pero por fortuna estaba Ith. Él era el único hijo de Breoghán que no deseaba ser un guerrero, y por eso se estaba instruyendo con Aimhirgin en las artes drúidicas. Ith nos atendió de inmediato, y gracias a sus curas y cuidados logró salvarnos la vida a ambos.

Pasamos varios días recostados en la choza del hechicero recuperándonos de las heridas. Teníamos todo el cuerpo repleto de dentelladas y magulladuras, y aunque muchas de ellas no fueron precisamente producto del ataque de los lobos, todas fueron achacadas a estos. Para Bile y para mí esa cuestión sería por siempre un secreto entre hermanos.

Ith preparó con destreza unos ungüentos para sanar las heridas, utilizando multitud de plantas que había recogido en el bosque y otras que el druida tenía almacenadas en su cabaña. Cogió hojas de salvia, raíces de árnica, flores de caléndula, tallos de brezo y otras que no fui capaz de reconocer. Las juntó todas en un cuenco, las machacó con una piedra, y después las puso a hervir con agua en un caldero. El resultado fue una espesa pasta verdosa con olor a rana podrida que nos untó por todo el cuerpo. La verdad es que parecía más un veneno para ratas que un ungüento para sanar, pero en cuanto nos lo aplicó, el fuerte dolor que sentíamos pasó a un segundo plano, desapareciendo poco a poco. Yo tenía varios desgarros en la piel, pero el que más me preocupaba era un profundo corte que descendía junto al ojo derecho hasta la mejilla, producido por el último zarpazo que el lobo me propinó. Pensé que afearía mi rostro de por vida y que con ese aspecto no podría encontrar nunca una muchacha que se fijara en mí; pero Ith me lo hizo ver de otra manera, me convenció de que esa marca sería mi primera cicatriz de guerra, y me aseguró que a las

muchachas les encantaría. Decía que a las chicas les fascinaban los guerreros fuertes y valientes, y que esa cicatriz sería la prueba que lo avalaba. Lo cierto es que tanto a Bile como a mí nos quedaron cicatrices por todo el cuerpo para el resto de nuestras vidas, pero, como afirmó Ith, estas señales nos dieron un aspecto temible que atraía incomprensiblemente a las mujeres. Con los años, Bile y yo solíamos reírnos al recordar esa historia, pues no eran pocos los que pensaban que tales marcas procedían de cruentas batallas, en vez de una pelea con lobos.

Ith fue también quien nos desveló que ahora nos habíamos convertido en pequeños héroes en la aldea, pues gracias a nuestro arrojo, habíamos logrado salvar a todo el rebaño excepto a tres cabras. En agradecimiento, los pastores nos habían guardado las pieles de los lobos derrotados como regalos. Para mí fue la piel de uno de los castaños, y para Bile la del enorme lobo gris. Respecto a las cabras muertas, estas sirvieron para alimentar al poblado durante varios días, siendo la pérdida real poco significativa para el clan.

Mientras duró nuestra convalecencia, aproximadamente media luna, debimos guardar reposo en la cabaña del druida bajo los cuidados de Ith. Fue entonces cuando Bile y yo llegamos a conocernos realmente. En ese tiempo nos dimos cuenta de que el sabio Aimhirgín estaba en lo cierto, éramos tan parecidos como dos gotas de agua. El príncipe me relató la historia de su corta vida hasta entonces, siendo, en muchos aspectos, curiosamente parecida a la mía. Me contó que era el último de los hijos nacidos de la unión del rey Breoghán y de la reina Briga, una noble princesa ártabra. Los ártabros eran el pueblo que hacía frontera por el este con los nerios, nombre por el que se conocía a los gaedheal en toda la región desde su llegada a estas tierras. Al parecer, todo el territorio de Breoghán, incluida la propia Berganto, se asentaba en antiguos territorios ártabros, a los cuales debieron arrebatarlos. Contaban los bardos del poblado que tras la última batalla que enfrentó a las dos tribus, ártabros contra gaedheal, el viejo y sabio rey ártabro, de nombre Nerio, entendió que jamás podría derrotar al invasor, y por ello decidió negociar una paz duradera. En el pacto, Nerio aceptó, por una parte, que los gaedheal permanecieran en las tierras ártabras que ya tenían ocupadas, y por otra, decidió entregar a su querida hija Briga como esposa al príncipe Breoghán, hijo de Brath, el rey de los gaedheal por aquel entonces. Nerio pensó que su generoso gesto serviría para unir definitivamente a ambas tribus, pero lo cierto es que no fue así. Cuando murió, su hijo mayor asumió el mando de los ártabros, mientras que su hermana Briga reinaba junto a Breoghán sobre los que ahora llamaban «hermanos nerios», apelativo dado por los ártabros a todos aquellos gaedheal que poblaban las tierras que el viejo monarca les había concedido. El nuevo rey ártabro jamás aceptó a los gaedheal como pueblo hermano, considerándolos en realidad unos usurpadores.

Briga y Breoghán, por su parte, congeniaron bien y se amaron desde el primer momento en el que sus miradas se cruzaron. Con el tiempo, Briga dio al clan diez hijos, todos varones, para alegría de su padre, siendo Bile el último en llegar. Desgraciadamente los dioses quisieron que su nacimiento se cobrara la vida de la reina, que murió al dar a luz a su pequeño vástago. Bile me confesó que su padre amaba a Briga con locura, más que a su propia vida, y pese a ello, en vez de culpar a su último hijo de la muerte de su madre y deshacerse de él, decidió descargar todo su amor en esa criatura a la que consideraba la reencarnación del alma libre de Briga.

También me relató en esos días la historia de su pueblo, la tribu de los gaedheal. Narraban los más ancianos que fue fundada por un jefe guerrero llamado Gaedheal Glas, un audaz aventurero que viajó por muchos y muy lejanos reinos en busca de la mejor tierra donde asentar a su pueblo. Sus hijos y los hijos de estos continuaron con esa búsqueda hasta encontrar estas verdes y fértiles tierras donde decidieron asentarse. La misión no fue nada fácil, pues tuvieron que luchar

incansablemente contra otros pueblos y clanes por el control de la región. La guerra fue extensa y dolorosa hasta que Brath, abuelo de Bile y padre de Breoghán, apoyado por sus bravos guerreros, entre los que se encontraba mi padre Manntan, lograron finalmente alzarse con la victoria. Todas las tribus vecinas se rindieron y juraron lealtad al rey Brath. Todas, excepto la rebelde tribu de los brácaros, que prefirieron retirarse a sus tierras del sur, al otro lado del río del Olvido.

Cuando Brath murió, los reyes de las tribus vencidas, los jefes de clanes y los hijos de todos estos, juraron nuevamente fidelidad al rey Breoghán, existiendo paz en nuestro pueblo desde entonces.

Ith, por su parte, me explicó que Aimhirgin ya era un joven druida cuando Brath gobernaba, y al morir este pasó a ser el principal druida del clan y mano derecha del nuevo rey Breoghán, al que le unía desde niño una profunda amistad. Como druida y principal consejero del rey, Aimhirgin se había convertido en la persona más respetada e influyente de Berganto tras el propio monarca. Su cargo no estaba exento de importantes responsabilidades. Entre otras, tenía encomendadas la educación y formación de los jóvenes nobles, a los que debía transmitir su amplio conocimiento; también era el juez ante los principales conflictos que surgían entre las gentes, siendo el elegido dentro del Gran Consejo para proponer las sentencias y castigos que considerara más justos; además era el sanador del poblado, muy hábil curando enfermedades con sus pócimas y ungüentos; pero, sobre todo, su función principal era la de comunicarse con los dioses. El druida era la persona designada por las divinidades como interlocutor entre el mundo de los muertos y el de los vivos. Debía saber interpretar las diferentes señales que le enviaban para dirigir por el buen camino el rumbo de la tribu. Con este objetivo, los druidas solían hacer ceremonias en los bosques sagrados llamados Nemetos. Allí, ayudados de sus aprendices y tras ingerir plantas mágicas, entraban en trance y comenzaban a lanzar plegarias. En función de las visiones que hubieran tenido, hacían sus adivinaciones y presagios. Posteriormente, y para finalizar la ceremonia, siempre realizaban diferentes ofrendas e incluso sacrificios a los dioses para agradecerles su generosidad.

Las noches pasaron con rapidez, y gracias a los cuidados de Ith, las heridas curaron sin dejar secuelas importantes. En cuanto Bile y yo recuperamos nuestras fuerzas nos unimos de nuevo al grupo de aprendices, aceptándome todos, ahora sí, como a uno más. Entre todos los jóvenes, Bile seleccionó a varios de nosotros, aquellos que éramos de su total confianza, para formar una pequeña cuadrilla que, por supuesto, él mismo dirigiría. El grupo de elegidos lo formábamos seis muchachos: el propio Bile, hijo de Breoghán; Docius, hijo de Aburnus; Occe, hijo de En; Uicce, hijo de Un; Tigembard, hijo de Breg; y yo, Caicher, hijo de Manntan. Los seis nos unimos como una roca. Se forjó una profunda amistad entre todos nosotros, llegando a considerarnos no solo amigos, sino hermanos. Bile solía decir que juntos formábamos un luento, que era el nombre con el que se conocía a las bandas de jóvenes guerreros, y como no podía ser de otra manera, mi hermano le puso su propio nombre: el Luento de Bile.

Una vez incorporados al grupo de jóvenes, nuestra dura formación continuó en el castro de Berganto. Cada día aprendíamos uno de los muchos y variados oficios que las gentes realizaban. Numerosas mañanas las dedicamos a preparar las tierras de labor que circundaban el poblado, para después proceder a sembrarlas en primavera. Estas tierras habían sido previamente seleccionadas por el druida en virtud de la riqueza y energía que poseía su suelo. Una vez marcadas por el hechicero, procedíamos a talar los árboles existentes, y después quemábamos toda la maleza y pasto que hubiera. Cortar los árboles no era nada sencillo; en principio solo se podían talar aquellos ejemplares que el viejo druida indicaba, resistiéndose los gruesos troncos a

ser derribados por las hachas. Los troncos y las ramas se transportaban posteriormente hasta el castro donde se almacenaban como leña. La madera de mayor calidad era utilizada como material para construir barcas o para reforzar las defensas del castro, y también para fabricar herramientas y utensilios por los hábiles carpinteros. Aparte de las talas, realizábamos quemas controladas de maleza y arbustos en los valles para favorecer la generación de pastos para el ganado. Esta labor llegaba a resultar muy entretenida para los jóvenes, ya que, al prender fuego al monte, todos los animales que se encontraban en el lugar huían de él despavoridos intentando salvar sus vidas, y al hacerlo se convertían en presas fáciles de nuestras flechas.

Tras despejar el terreno de vegetación, quedaba el trabajo más duro, que no era otro que arar los campos, realizar la siembra y recoger la cosecha cuando el druida lo creyera conveniente en función de la posición mágica de la luna. Principalmente sembrábamos cereales como trigo, cebada, avena, millo o centeno, y también hortalizas como habas, coles y grelos. Todo este arduo trabajo de preparar los campos había que repetirlo cada pocos años por deseo de los dioses. Lug y sus hermanos eran caprichosos, y por ello hacían que las tierras que cultivábamos solo fueran fértiles por un tiempo, teniendo periódicamente que acondicionar nuevos terrenos para la siembra. Esta circunstancia hacía que las zonas más próximas a los castros y aldeas cada vez estuvieran más deforestadas, y la mayor parte de ellas servían únicamente como pastos para el ganado. Ante esta práctica generalizada en la región solo había una excepción, y eran los bosques sagrados llamados Nemetos, que estaban protegidos por los dioses y salvaguardados por los druidas. Tocar un árbol de un bosque sagrado era castigado con la muerte.

Aparte de las quemas y siembras, muchos otros días de nuestra juventud también los pasamos cuidando del ganado, ya fueran cabras, vacas e incluso cerdos. Esta labor era la más aburrida de todas, pues solíamos permanecer durante todo el día en el monte acompañando a los animales. El tiempo de espera se hacía eterno, y deseábamos impacientes que la tarde muriera para poder regresar a la aldea a descansar.

Tanto la caza como el ganado era el principal sustento del clan, pero, a diferencia del pastoreo, cazar era todo un placer para el alma de los jóvenes. Los días que dedicábamos a esta tarea eran nuestros preferidos. Solíamos salir temprano, antes de amanecer, con las jabalinas y las flechas preparadas para abatir cualquier animal que se nos pusiera enfrente. Durante las largas marchas también aprovechábamos para poner lazos en los lugares de paso de los animales y buscar nidos de pájaros para robar sus huevos. Pero hasta esta gratificante actividad tenía sus normas; una de ellas era que ningún hombre debía abatir nunca a una hembra que estuviera amamantando aún a sus crías, así como tampoco molestar a las alegres liebres. De quebrantar cualquiera de estas dos reglas, Cernunnos, el dios de los bosques, se encargaba de cobrarse tal ofensa.

En las partidas de caza también aprovechábamos para recolectar cualquier fruto silvestre que encontrábamos por el camino, como bellotas de roble, avellanas, moras y hasta setas.

Nuestro luento era el mejor de todos cazando, y gracias a ello pronto cogimos la fama que merecíamos en el poblado. Mi habilidad con la jabalina, heredada de mi tío Zoel, así como la puntería con el arco de Bile, nos hacían destacar sobre el resto de rapaces.

El marisqueo por la playa y la pesca a bordo de los pequeños barcos de cuero llamados curragh fueron otras de las tareas encomendadas. Afortunadamente, pronto aprendí a nadar tan bien como un cormorán, y entonces empecé a disfrutar realmente del mar. Me encantaba salir a navegar, pescar sobre las olas y buscar cangrejos entre las rocas.

Pero no todas las jornadas marchábamos del castro para realizar aquellos arduos trabajos, muchos otros días permanecíamos en Berganto junto a Aimhirgin, aprendiendo de su interminable

sabiduría. El viejo druida solía relatarnos historias sobre el origen de la raza gaedheal con el objetivo de que las memorizáramos y, en un futuro, pudiéramos transmitir las de viva voz a los hijos que engendrábamos. El hechicero también nos enseñaba cuáles eran los diferentes dioses que regían nuestro mundo, así como sus manías y poderes. No fueron pocas las ocasiones en que lo acompañamos por el bosque a recoger plantas mágicas, mostrándonos las propiedades principales que aquellas poseían y cómo identificarlas. Muchas de ellas podían curar prácticamente cualquier dolencia, y otras, por el contrario, podían matar con tan solo ingerir una de sus hojas o de sus frutos. Nos desveló sin reparos los ciclos lunares, su relación con las estaciones del año y la influencia que Ariadna tenía sobre los animales, las mujeres, y hasta con las mareas. También era habitual vernos pasear por el poblado junto a él, mostrándonos los distintos oficios que las gentes de Berganto desarrollaban en el castro. De esta manera aprendimos cómo el herrero forjaba las espadas, o cómo los artesanos elaboraban vasos, cántaros, calderos, cuencos, torques, brazaletes y diademas, moldeando los diferentes metales como el hierro, el cobre, el estaño, la plata y el oro. Descubrimos cómo las mujeres hacían la harina moliendo las bellotas recolectadas, después de haberlas pelado y secado al sol. Con ella se elaboraba una masa que, tras pasarla por el horno, se convertía en el mejor pan que he probado en mi vida. Las mujeres eran igualmente las encargadas de tejer nuestras ropas, ya fueran pantalones, camisolas, blusones, capas y sayos, además de elaborar cuerdas con el lino y el cáñamo recogido en el monte. Todos estos trabajos que habitualmente realizaban las mujeres eran esenciales, al igual que su papel dentro de las familias. En realidad, las mujeres eran el pilar fundamental del pueblo nerio. Ellas eran las que hacían perdurar las diferentes estirpes a lo largo del tiempo, eran las que heredaban todos los bienes familiares, y también las que habitualmente elegían a las esposas de sus hermanos y decidían qué dote iban a aportar estos en su enlace. Y no solo eso, sino que cuando un hombre se casaba, indirectamente estaba renunciando a su propia familia para formar parte del clan de su mujer.

Tradicionalmente, en las tribus de la costa, la mayor parte de los trabajos y labores eran realizados por personas que no pertenecían a la nobleza, pero en nuestro clan, a diferencia de otros, todos debíamos colaborar. Tanto Breoghán como Aimhirgin querían que su nobleza y sus futuros guerreros conocieran bien a su propio pueblo, a sus gentes y la importante función que cumplía cada individuo dentro de nuestra pequeña sociedad. Todos los miembros de la tribu desempeñaban un trabajo que era fundamental para el bien común del poblado, no siendo nadie más importante que su vecino. Sin esta colaboración y respeto entre unos y otros, la tribu se extinguiría. Gracias a esta forma de actuar, en caso de ser necesario, el rey y el Gran Consejo podían ordenar a todos sin excepción, nobles y no nobles, hombres y mujeres, acudir a trabajar los campos para evitar una hambruna, o a luchar como guerreros para salvar a la tribu.

Aparte de estas innumerables labores que habitualmente realizábamos, todos los días, sin excepción, ya fuera antes o después de hacer los trabajos comunitarios, dedicábamos una parte importante de la jornada a formarnos como guerreros, aprendiendo a luchar y a matar. Normalmente teníamos como maestro a Breg, el hijo mayor del rey, pero cada dos lunas acudían a instruirnos en estas artes los poderosos En y Un. Estos nobles guerreros aprovechaban sus reuniones periódicas con el rey para visitar a sus hijos, Occe y Uicce, y así colaborar en la formación de estos y del resto de jóvenes de Berganto. En y Un eran quizás los dos guerreros más temibles de la tribu, junto con el propio rey. Eran hombres de enorme tamaño y formidables en la lucha. Tanto el uno como el otro hacían temblar a sus enemigos con su simple mirada. En y Un más que primos parecían hermanos gemelos, y no solo por su sorprendente parecido en el rostro, sino también por su aspecto físico, altos y musculosos. Estaban tan calvos como un codo, y lucían



pobladas barbas enmarañadas. En, por su parte, mostraba una gruesa nariz rota y hundida hacia dentro, probablemente resultado de alguna pelea, y siempre cargaba a su espalda una temible hacha de doble hoja. Un, por el contrario, destacaba por la profunda cicatriz que le cruzaba el centro de su frente. Portaba también en su espalda una sensacional hacha, pero, a diferencia de la de su primo, esta era de una sola hoja. Ambas armas eran mucho más voluminosas y pesadas que aquellas que solían poseer los guerreros gaedheal, pero es que ellos eran más corpulentos y fuertes que el resto. Como era habitual entre los guerreros de la tribu, también portaban torques de oro macizas rodeando sus anchos cuellos de toro. Como instructores eran muy severos, incluso con sus propios hijos, con los que, si cabe, eran aún más duros.

Recuerdo que uno de los primeros días En, padre de Occe, nos gritó:

—Para ser buenos guerreros siempre deberéis luchar con honor y ser fieles a vuestro clan. Si seguís estas normas, lograréis convertirlos en hombres respetados, y si la suerte os acompaña y la muerte no os abraza con rapidez, quizás algún día alcancéis cierta reputación consiguiendo portar muchos brazaletes como los que llevo yo. Nuestro pueblo necesita hombres valientes, sin miedo a la muerte. Un buen guerrero preferirá siempre morir a ser vencido, porque para nosotros la muerte en la batalla es una victoria que se recompensará con el viaje al paraíso de las almas. Juro por Cosus que haré de vosotros guerreros letales. Seréis fuertes, rápidos, hábiles con la espada y la jabalina y tan sigilosos como una ginetá. Vuestros enemigos no sentirán que la muerte los acecha hasta que ya sea demasiado tarde. Aprenderéis a luchar con la espada, a degollar con el puñal, a amputar miembros con el hacha, a perforar pechos con flechas y lanzas, y a arrojar piedras con hondas que aplastarán sin piedad las cabezas de los rivales. Seréis unos combatientes terribles, ya sea en el cuerpo a cuerpo, montados a caballo o en carro de guerra. Quien no adquiera la valentía, el coraje y la bravura que un guerrero gaedheal debe poseer, os prometo que morirá en el intento.

En, con esas palabras, no solo nos alentó para el aprendizaje, sino que también nos amenazó con las consecuencias que podría tener el fracaso.

Por aquel tiempo, no solo aprendimos a luchar y a manejar las diferentes armas, sino también a fabricarlas junto a Bel, el hábil herrero del poblado. De la misma manera nos instruimos en la monta de caballos y en el manejo del carro de guerra, en preparar tácticas para atacar a nuestros enemigos mediante escaramuzas y emboscadas, en rastrear y explorar, e incluso aprendimos a tocar el cuerno de guerra.

Y así, de esta manera y casi sin darme cuenta, fueron pasando vertiginosamente las lunas y los inviernos en Berganto.

## CAPÍTULO V

### CASTRO DE BERGANTO. AÑO 400 A. C.

Los dos primeros inviernos en Berganto pasaron como un fugaz suspiro. Durante ese tiempo mi severa formación continuó sin descanso. Un día tras otro, con el primer canto del gallo, me levantaba junto al resto de los jóvenes del poblado para realizar el arduo trabajo que nos encomendaban. Pese a la dureza de aquella época, me sentía feliz. En mi interior sabía que ese era mi lugar y que esa era mi gente. Incluso llegué a pensar que Manntan había sido un necio al abandonar a su rey; jamás debió hacerlo.

A lo largo de esos dos años mi cuerpo experimentó profundos cambios, al igual que los del resto de mis compañeros. Nos habíamos convertido en jóvenes altos, fuertes, rápidos como liebres y hábiles como los gatos. Yo era ya casi tan alto como un día lo fue mi tío Zoel, pero con las espaldas aún más anchas. En mi rostro comenzaba a entreverse una fina pelusilla de barba, y no era el único lugar donde esta brotaba. La niñez estaba quedando atrás demasiado rápido y sin darnos apenas cuenta.

El último invierno no había sido muy severo y esto favoreció que el castro de Berganto prosperara con buenas cosechas y abundante caza. Los dioses estaban contentos, y la tribu, muy agradecida con ellos, les realizaba frecuentes ofrendas para que continuaran con su generosidad. Normalmente se les entregaban presentes en forma de recipientes de cerámica repletos de hidromiel, depositándose estos en fosos previamente excavados junto a los santuarios. En ocasiones muy especiales también podía llegar a ofrecerse el sacrificio de algún animal. El druida era el encargado de preparar y dirigir la ceremonia. En ella, el viejo hechicero elegía al animal destinado a los dioses, ya fuera una cabra, una oveja, un cerdo o una vaca. Al animal se le rebanaba el pescuezo con un afilado puñal de forma triangular, utilizando su sangre para saciar la sed de Lug y sus hermanos. En el transcurso de la ceremonia, mientras brotaba la sangre del gaznate del animal, el druida aprovechaba para hacer sus predicciones. En función de cómo manaba la sangre del cuerpo, de las formas que dibujaba esta sangre al caer en el suelo, e incluso por las convulsiones que tenía el animal antes de morir y abandonar este mundo, Aimhirgin nos desvelaba el futuro. Tras realizar las predicciones, la sangre del animal era bebida inmediatamente por el druida y por el resto de ancianos de la tribu, mientras la carne era consumida en un banquete nocturno. De este modo, a cada ceremonia le seguía una gran fiesta en el poblado, donde la comida y sobre todo la bebida corrían en abundancia.

Terminado el invierno, la primavera brotó intensamente mostrando su fértil naturaleza. Era el tiempo de rendir honores al aliso, el árbol más común en las riberas de nuestros ríos. Las plantas florecían con vitalidad en el campo, los animales del bosque comenzaban a cortejarse y los jóvenes inquietos continuábamos disfrutando de nuestra inagotable energía, creciendo todos fuertes y sanos.

Una mañana de esa luminosa estación, tras despertar en la cabaña de un sueño embriagador, tanto yo como el resto de mis compañeros nos pusimos en marcha camino de la casa de Breg para recibir sus órdenes un día más. En esa ocasión, el mayor de los hijos de Breoghán distribuyó el trabajo entre todos los muchachos, excepto para Bile y para mí. A nosotros, misteriosamente, no nos encomendó ninguna tarea. Cuando todos los jóvenes se hubieron marchado, Bile y yo aún aguardábamos junto a Breg, permaneciendo inmóviles frente a él a la espera de recibir alguna indicación. Al fin el primogénito del rey reparó en nosotros acercándose a nuestro lado y cogiéndonos a ambos por los hombros. Ahora éramos casi tan altos como él, pero Breg aún

continuaba pesando al menos el doble.

—Bile, Caicher, hoy ambos tenéis que hacerme un favor especial —nos dijo sonriendo con una mirada que parecía revelar que algo nos ocultaba—. Esta mañana debéis subir hasta Nemetos, el bosque sagrado de Aimhirgin. Para llegar allí tendréis que bajar al río y remontarlo hasta que las aguas se bifurquen. A partir de ese lugar seguiréis por el pequeño arroyo hasta alcanzar un frondoso bosque de robles: ese es Nemetos. Deberéis penetrar en él sin abandonar en ningún momento la ribera del arroyo. Cuando alcancéis su centro, se abrirá ante vosotros un pequeño claro donde encontraréis un viejo chozo de ramas secas. Buscad al druida en su interior; si no está allí, mirad hacia el oeste y veréis una pequeña colina cercana. Subid a ella por su ladera sur y casi en la cumbre hallaréis un roble sublime; junto a él sin duda estará el viejo cuidando de sus pequeñas. Cuando deis con Aimhirgin, solo tenéis que decirle que todo está preparado.

—¿Solo eso, Breg? —preguntó Bile.

—Sí, solo eso. Simplemente decidle que todo está ya preparado, él sabrá lo que significa y os dará nuevas instrucciones —contestó Breg—. Y ahora daos prisa, es muy importante que encontréis al druida cuanto antes.

Sin demora, los dos salimos corriendo como liebres bajando del poblado hacia el río. Desde allí empezamos a remontar el cauce como nos había dicho Breg, y después de un buen rato un arroyo se le incorporó por su margen izquierda siguiendo entonces a contracorriente. El arroyo serpenteaba subiendo por una abrupta ladera repleta de helechos, hasta que en la parte superior se abrió un amplio valle. Seguimos avanzando por él, acompañando en todo momento el discurrir de las aguas, hasta que alcanzamos un frondoso bosque de robles en el que el arroyo se perdía. Aquel era Nemetos, el bosque sagrado de Aimhirgin. Continuamos caminando ligeros sin detenernos en ningún momento, penetrando en el bosque mágico. Junto al regato existía una pequeña senda, y la seguimos avanzando ahora despacio. No queríamos salirnos del camino, pues sabíamos que esa ruta era la única forma de cruzar el bosque sin perderse en su interior. Después de un buen trecho, la maleza fue desapareciendo paulatinamente, hasta que frente a nosotros surgió un pequeño claro tupido por una verde pradera. En su centro existía una pequeña choza, tal y como nos había indicado Breg. Empezamos a llamar a Aimhirgin, pero no recibimos respuesta. Después inspeccionamos la choza, pero estaba vacía. Buscamos por todo el claro una y otra vez, pero en ese lugar no había absolutamente nadie.

—¡Mira, Caicher! —me indicó mi hermano señalando con su dedo al sur—. Allí, en la solana de la colina, casi en la cima, hay un roble inmenso, y parece que hay alguien junto a él.

—¡Es cierto, Bile, subamos rápido!

Corrimos colina arriba, pero cuando estuvimos cerca del roble nos frenamos en seco. Allí, al lado del árbol, estaba Aimhirgin junto a nuestro hermano Ith, pero no estaban solos. Junto a ellos, una nube de avispas los rodeaban dispuestas a atacar, y, por extraño que pareciera, ellos no hacían nada por defenderse o huir.

—¡Por el dios Cernunnos, las avispas los van a matar! —le grité a Bile.

—No son avispas, Caicher, son abejas, y me parece que no les están atacando, sino que vuelan a su alrededor —me contestó Bile fascinado.

Tanto Aimhirgin como Ith vestían todo de blanco. Llevaban el pelo recogido en unas largas coletas trenzadas, resguardadas estas en el interior de su blusón. Era la primera vez que veía a ambos con el pelo recogido, lo que cambiaba considerablemente su aspecto. A su lado, sobre unas losas de piedra, había unos pequeños troncos huecos de media pierna de altura de donde salían las abejas. El druida nos vio enseguida y nos indicó con la mano que nos acercáramos hasta donde

ellos se encontraban, pero ni Bile ni yo teníamos la mínima intención de arrimarnos.

—¡Bile, Caicher! —voceó el druida desde la lejanía—. Venid, recoged vuestro pelo en una coleta y acercaos, no tengáis miedo.

Aunque no deseábamos ir, tampoco podíamos desobedecer al druida, y aunque temíamos las dolorosas picaduras de las abejas, aún temíamos más los conjuros de Aimhirgin. Así que, a disgusto, procedimos a atar nuestro pelo y nos acercamos lentamente a los hechiceros. Cuando estuvimos a su lado, las abejas empezaron a acercarse volando a una formidable velocidad a nuestro alrededor. Las había por todos lados. Por arriba, por abajo, delante, detrás, era increíble que a la velocidad que volaban no se chocaran con alguno de nosotros.

—¿Veis, chicos, cómo no era tan difícil? —nos dijo sonriendo el druida—. No hay que temer a la naturaleza ni a sus criaturas, solo conocerlas, entenderlas y respetarlas. Las abejas no os harán ningún daño si vosotros no se lo hacéis a ellas. Acercaos más y mirad, estas son mis colmenas, y ellas mis amigas las abejas —dijo señalando los troncos que había sobre el suelo—. Yo suelo llamarlas mis pequeñas niñas. Las cuido como si de mis propias hijas se tratara, y ellas me lo agradecen proporcionándome su mayor tesoro: la miel, el elixir de los dioses. Con ella hago el mejor hidromiel de toda la región.

—El hidromiel sí que me gusta, maestro, pero te juro que las abejas no me seducen lo más mínimo —dijo Bile con una media sonrisa temblorosa.

—Venga, rapaces, alejémonos un poco y dejemos a las abejas trabajar tranquilas —sugirió Aimhirgin para nuestro consuelo al ver que estábamos ciertamente incómodos en aquella situación.

Lentamente nos fuimos retirando de las colmenas y del roble. Aunque no me paré a contarlas, al menos debía de haber una decena de esas colmenas junto al viejo árbol. Todas estaban construidas con troncos de roble huecos en su interior y cubiertos por su parte superior con una piedra lisa a modo de tejado. En el interior solían ponerles unos palos cruzados de avellano para que las abejas colgaran de ellos sus panales.

Cuando estuvimos alejados lo suficiente, el anciano nos indicó que podíamos soltarnos ya el pelo.

—¿Por qué hemos tenido que recogernos el pelo? —pregunté curioso al druida.

—Muy sencillo, hermano —habló en esta ocasión Ith—. Si lleváramos el pelo suelto, podría enredarse alguna abeja en él, y al sentirse amenazada y atrapada, provocaríamos irremediablemente su ataque.

—Pues yo no criaría abejas aunque me dieran todo el hidromiel de este mundo —añadió Bile.

—Para serte sincero, pequeño Bile —le dijo el druida—, cuando yo era joven pensaba lo mismo que tú. No quería ver abejas cerca ni por todo el oro del mundo. Había visto morir a varios hombres por sus picaduras, incluso una vez vi morir a un pastor por un simple aguijonazo en menos tiempo del que tardo en comerme un puñado de moras. Su veneno fue más letal para ese hombre que el de una serpiente. Pero mi visión sobre ellas cambió un día, hace ya muchos años.

»Ese día subí a rezar a los dioses junto a este imponente roble, como habitualmente hacía. Mientras rezaba, me percaté de que en una oquedad que poseía el árbol en su tronco se había posado un voluminoso enjambre de abejas. El roble sagrado había permitido que se asentaran en él para proporcionarles así cobijo, y a partir de entonces, las abejas y yo compartimos el viejo árbol en paz y armonía. Todas las mañanas me acercaba a ese lugar a implorar a los dioses y a meditar, mientras ellas no paraban de trabajar con sus zumbidos de un lado para otro. Lo cierto es que acabé acostumbándome a su presencia, y ellas a la mía, llegando incluso a agradarme su

compañía y a cogerles afecto.

»En invierno, cuando el tiempo no les permitía salir al exterior para recolectar el polen y el néctar de las flores, yo les acercaba manzanas dulces y maduras al pie del árbol y, tras pisarlas, se las ofrecía como presente. Las aceptaban gustosas aprovechando cualquier rayo de sol para salir a chupar su jugo. A cambio me permitían recoger parte de su miel en primavera sin castigarme demasiado.

»Una mañana mi relación con ellas se hizo más estrecha aún debido a un curioso acontecimiento. Aquel día, mientras meditaba apaciblemente junto al roble, apareció Artos, un enorme oso que merodeaba por el bosque desde hacía varios días en busca de comida. En cuanto vio a las abejas salir y entrar del tronco, supo que al fin había encontrado lo que buscaba: la miel, su alimento favorito. Nada más verlo adiviné cuál era su intención: atacar la colmena. Pero antes debería vencer a su protector. Sin pensarlo dos veces, agarré mi lanza y me interpuse en su camino. El descomunal animal, deseoso del manjar, no se asustó por mi presencia y quiso enfrentarse a mí con sus afiladas garras. Se alzó sobre unas poderosas patas traseras para retarme y gruñó fuertemente demostrando quién era el señor del bosque. Al verlo erguido no tardé en comprender que mi final estaba próximo. Pero entonces algo fascinante sucedió.

»Las abejas a las que intentaba defender salieron en tromba del tronco del árbol en mi ayuda y atacaron a Artos. Sus picaduras no le hacían nada a la gruesa piel del viejo oso, hasta que una abeja acertó a picarle junto a uno de sus ojos, gruñendo dolorido y delatando así su debilidad. En ese mismo instante el resto supieron dónde podían hacer daño y se lanzaron todas a la vez sobre él. Más de cien agujonazos alcanzaron los ojos de Artos, quedando estos tan hinchados como puños. El oso, vencido y dolorido, huyó casi ciego colina abajo corriendo a todo lo que le daban sus patas y perseguido a poca distancia por un enjambre de pequeñas asesinas.

»Aquella día las valientes abejas salvaron su colmena y también mi vida. Las amé entonces como si de mujeres se tratara e intenté comprenderlas, conocer su naturaleza. Comencé a observarlas detenidamente y, poco a poco, descubrí que la colmena funcionaba curiosamente como un clan, un clan perfecto dentro de la naturaleza al cual los propios hombres deberíamos imitar.

—¡Un clan! ¿Pero cómo van a formar un clan las abejas si solo son pequeños bichos voladores? —dije cortando la narración al druida.

—Pues sí, rapaz, las abejas viven formando un gran clan, y la colmena es su aldea. Cuentan con una reina de la que todas proceden, y ella es la que dirige sabiamente la comunidad para poder sobrevivir invierno tras invierno. Dentro de la colmena hay varios tipos de abejas. Están las obreras, que son las encargadas de ir de flor en flor recolectando el polen y el néctar que estas le proporcionan; otras son las que transforman el néctar en rica miel; otras se encargan de cuidar a las pequeñas crías y enseñarles todo lo que deben saber; otras son guerreras y protegen la colmena de sus diferentes enemigos, e incluso en ocasiones de clanes o colmenas rivales que les intentan robar su comida. Para nosotros la miel es un capricho de los dioses, una sustancia con la que endulzamos nuestros paladares y nuestras vidas y con la que hacemos el hidromiel. Pero para las abejas la miel y el polen son su alimento, su cosecha, lo que las hace sobrevivir año tras año, y por eso la custodian y protegen con mucho celo.

—¿Entonces las abejas tienen reina y guerreros? —preguntó curioso esta vez Bile.

—Sí, claro que sí, joven príncipe —contestó el viejo druida—. Tienen abejas guerreras que darán la vida por proteger su colmena, su miel, a su reina y a sus hermanas. Cuando una abeja ataca y pica clavando su aguijón, que es como su espada, este se queda clavado en su enemigo desprendiéndosele de su cuerpo junto con sus entrañas. Así pues, cuando una abeja ataca, sabe

que va a perder la vida, que va a morir, pero no le importa si es por defender a su clan. He visto en varias ocasiones cómo después de atacar una abeja y perder sus vísceras pegadas al aguijón, sigue peleando valerosa una y otra vez ya sin su puñal hasta que las fuerzas la abandonan. Y cuando el enemigo es superior en número a las guerreras y el fin está cerca, todas sin excepción lucharán, atacando con sus aguijones y muriendo por salvaguardar su hogar. Son fascinantes estos pequeños animales, y nunca dejan de sorprenderme. Escuchad, ¿sabíais que si una abeja encuentra flores, avisa al resto del clan para que todas las obreras vayan a ese mismo lugar a recoger néctar? No sé cómo lo hacen ni cómo se comunican, pero de igual manera que una abeja puede indicar al resto dónde están las flores, si una guerrera encuentra el punto débil de un enemigo, se lo desvelará al resto para que todas ataquen en ese punto señalado.

—¿Y cuál es el papel de la reina? —pregunté.

—El papel de la reina es fundamental —nos explicó el anciano entusiasmado—. Ella es la que dirige la colmena, la que proporciona nuevas vidas al clan y, sobre todo, la que decide el momento de partir.

—¿A qué te refieres con lo de partir? —pregunté nuevamente.

—Existe una etapa en la colmena donde su población es demasiado numerosa para vivir todas juntas, y antes de que los problemas surjan, la reina coge a la mitad de sus abejas y se marcha con ellas en busca de otro lugar donde asentarse, creando así una nueva colonia. En la vieja colmena permanecerán la otra mitad de las abejas, que serán dirigidas a partir de ese día por la princesa más capacitada.

—Pero ¿y si la reina o la princesa no fuera la abeja más apropiada o no estuviera capacitada para dirigir la colmena? —preguntó Bile, muy interesado en el tema.

—En ese caso, Bile, las abejas derrocarían a la nueva reina expulsándola del clan o eliminándola, y elegirían a continuación otra princesa capaz de regirlas. La reina tiene que ser consciente de que lo más importante no es ella misma, sino su colonia, y si no se ve capaz de dirigirla, debe dejar paso a otra más capacitada, que esté más sana, más joven y fuerte, que pueda gobernar. En caso contrario, en caso de aferrarse al trono, su fin estaría cercano, y con ella todo su pueblo. He observado colmenas donde la vieja reina ya no era capaz de traer a este mundo abejas sanas, criando únicamente zánganos perezosos y glotones. Las pocas abejas que quedan en estas colmenas, por lealtad a su reina, no la expulsaban o eliminaban, siendo su nobleza su peor y último error. Estas colmenas se iban debilitando rápidamente hasta que llegaba el día en que ya no quedaban suficientes trabajadoras para sustentar a toda la familia, muriendo las colmenas de hambre y desapareciendo con ellas todo su clan.

Bile y yo permanecíamos fascinados por lo curiosa que era la vida en sociedad de estos animales y lo parecido que eran, en cierta manera, a nuestras tribus.

—Pero dejemos las colmenas y las abejas a un lado, rapaces, y decidme el motivo por el que estáis aquí, en un bosque sagrado donde a muy pocos se autoriza la entrada —dijo finalmente Aimhirgin en tono acusador.

—nos ha mandado Breg para que te transmitamos un mensaje —le informó rápidamente Bile.

—¿Y bien? ¿A qué esperáis?

—Sí, claro —dijo Bile nervioso—. Nos ha pedido que te digamos que todo está listo.

—¡Gracias a los dioses, por fin ha llegado el día! —expresó alegre el druida—. Caicher y tú debéis adelantaros. Corred de vuelta al poblado y bajad hasta la playa, allí estará Aravo esperando con su barco. Decidle que llegaré enseguida.

El viejo cogió su vara de avellano y, apoyándose en el hombro de Ith, comenzó a descender el

monte.

—Ith, bajemos y preparemos todo para la partida —sugirió a su aprendiz.

Bile y yo salimos veloces nuevamente en dirección a la playa corriendo a toda prisa como normalmente hacíamos, como si de una competición entre ambos se tratara. Salimos del bosque, cogimos el camino del arroyo y bajamos por su ribera siguiendo el discurrir de las aguas. Pasamos de largo la aldea y seguimos en dirección a la playa, llegando en esta ocasión Bile el primero a la arena. Enseguida vimos el curragh de Aravo amarrado en el embarcadero junto a la playa. Este tipo de nave podía albergar hasta doce hombres en su interior, siendo la más utilizada en la región para navegar en mar abierto. Su armazón estaba fabricado con resistente madera de roble cubierta por tres capas de pieles bien curtidas y cosidas a su alrededor. La barcaza de Aravo se distinguía bien de las demás porque tenía un fino tronco clavado en el centro de la cubierta. Este mástil era utilizado por el pescador para colocar en él una ancha vela de cuero endurecido que extendía en los días de viento. El aire que chocaba contra la vela hacía empujar la embarcación arrastrándola sin necesidad de remar. La nave disponía también a cada lado de una bancada con cuatro remos, que era con los que normalmente se impulsaba.

Aravo voceaba a los pescadores para que se dieran prisa en meter en el barco ánforas con agua dulce y varios sacos de cuero con comida. También estaban cargando unos extraños bultos envueltos en pieles de cabra que, debido a su peso, necesitaron de dos hombres para poder ser izados. El jefe de los pescadores andaba nervioso de un lado para otro en el interior del curragh dando indicaciones y órdenes sin parar. Enseguida nos dimos cuenta de que Aravo no estaba solo en el puesto de mando, sino que con él estaba el propio rey Breoghán acompañado de En y Un. La presencia de sus dos comandantes indicaba que algo importante se estaba tramando aquel día. También vimos a Bel el herrero subiendo al pequeño barco y portando a sus espaldas un saco con sus herramientas. En cuanto el rey se percató de nuestra llegada, se acercó al costado del barco que daba al embarcadero.

—¡Sed bienvenidos, rapaces, al fin habéis llegado! —nos recibió alegremente el rey—. Venga, subid y partamos a domar las olas del mar.

—No, padre, nosotros solo hemos venido a traerle a Aravo un mensaje de Aimhirgin, es a él y a Ith a quienes esperáis —le informó Bile—. El druida nos ha pedido que os digamos que pasarán por la aldea a recoger unas cosas y que no tardarán en llegar.

—Bueno, muchachos, pues entonces hay un pequeño cambio de planes para vosotros, así que subid ahora mismo al barco. Estos días necesitaremos remeros jóvenes y fuertes que muevan este viejo tronco por las misteriosas aguas del norte —nos indicó Breoghán sonriendo y señalando con su mano extendida al inmenso mar que abarcaba todo el horizonte.

Bile y yo nos miramos incrédulos y comprendimos enseguida que nuestra misión había sido en parte una farsa de Breg. Con certeza ya estaba previamente decidido que ambos zarpáramos en ese barco, no siendo los simples mensajeros del druida como nos habían hecho creer.

Mientras el barco se preparaba para la partida subiendo las últimas mercancías, acondicionando las velas y preparando las armas, hubo tiempo suficiente para que se incorporaran a la tripulación Aimhirgin e Ith. Al fin estábamos todos, y sin dilación izamos la pesada ancla de piedra al barco y zarpamos del embarcadero. En total partimos de las costas narias doce hombres. El rey y el druida encabezaban la expedición, Aravo dirigía el timón y la vela, mientras En, Un, Bel, Bile, Ith y yo, junto con tres guerreros más del clan, nos situamos en los remos. Bogamos con fuerza hasta conseguir salir de la bahía, y una vez fuera, ya en el mar abierto, pudimos recoger los remos y extender la vela para que el viento hiciera el resto del trabajo. En cuanto el barco no necesitó de

nosotros, el rey nos llamó a Bile y a mí.

—Hoy, pequeños, no vamos a ir de pesca, así que disfrutad de la travesía si es que no os mareáis —nos dijo queriendo burlarse por nuestra posible debilidad frente al vaivén con que las olas movían la nave—. Sabed que nuestro territorio no solo es temido en tierra, también lo es en el mar, aunque en estas aguas no es a nosotros a los que temen. Este litoral es conocido con el nombre de Costa de la Muerte por las fuertes olas que lo azotan. Cualquier embarcación que se atreva a surcar las aguas de Netón, señor de los mares, sin su consentimiento, o se aventura a desafiarlo, acaba aplastado contra los rocosos acantilados, ahogándose y muriendo en las profundidades por su atrevimiento. Las leyendas de estas aguas hacen temblar al más aguerrido de los marineros. Cuentan que en ellas habitan enormes serpientes marinas que pueden engullir a un hombre de un solo bocado y partir cualquier embarcación en dos con un simple coletazo.

—Pero entonces, padre, nosotros también corremos peligro de que esas criaturas nos devoren —deduje de tales leyendas.

—Siempre existe riesgo en todo lo que uno hace —expuso Aimhirgin incorporándose a la conversación—. Pero no temáis a las criaturas del mar. Nuestra tribu hace mucho tiempo que llegó a un acuerdo de amistad con Coca, la reina de las bestias marinas, y con su amo, el dios Netón. El pacto dejó establecido que en primavera y verano Coca y sus serpientes nos permitirían surcar sus aguas, mientras que el resto del año ellas serían las dueñas absolutas del mar.

—Escuchad, hijos, con atención —continuó Breoghán—. Este viaje tiene una finalidad muy concreta, y no es otra que acompañar a Aimhirgin a una reunión de druidas.

Bile y yo giramos la cabeza hacia el viejo mirándolo con asombro.

—Así es, rapaces —continuó explicándonos Aimhirgin—. Todos los druidas de las tribus del norte estamos hermanados, formamos una comunidad ancestral, y cada diez primaveras se celebra una reunión donde todos nos congregamos convocados por el gran maestro de los druidas. Todos sin excepción estamos obligados por juramento a acudir a su llamada. Durante varios días celebramos rituales para unir así nuestro poder y realizar ofrendas conjuntas a los dioses en favor de nuestros pueblos, siendo también una oportunidad magnífica para compartir lo aprendido por todos. Esta ocasión es muy especial para mí, pues he sido designado por el resto de mis iguales como gran maestro, debiendo presidir y dirigir la ceremonia principal. A esta reunión acudirán druidas de todas las regiones donde nuestros dioses rigen sobre el resto, y por eso el rey ha pensado sabiamente que podría ser una buena oportunidad para que conocierais otros territorios y otros pueblos con los que compartimos nuestra cultura. Así que en esta ocasión me acompañaréis los tres en mi viaje: Ith, Bile y Caicher.

—¡Pero no puede ser! —protestó Bile sintiéndose menospreciado por la misión—. Caicher y yo no somos aprendices de las artes mágicas, somos futuros guerreros.

—Lo sé, Bile —respondió el rey—, pero necesito que acompañéis al druida y a Ith. A esa reunión no se pueden llevar guerreros, ni siquiera un rey puede acompañarlos. Por esa razón es necesario que os hagáis pasar por aprendices de druida y así poder proteger a vuestro hermano y a Aimhirgin en caso de dificultades. Cuatro espadas siempre son mejor que dos—intentó convencer el rey a su hijo—. El viaje os vendrá bien. Aprenderéis de la sabiduría del druida durante el trayecto y recorreréis lugares lejanos que de otra forma no podríais conocer por encontrarse estos en otros reinos, algunos de ellos poco amistosos. Conoceréis a personas de otras tribus, muchas de ellas incluso rivales, y esa es precisamente la razón de la segunda parte de la misión que os encomiendo. Deberéis poner mucha atención, abrir bien los ojos y afinar los oídos para averiguar todo lo que podáis del resto de pueblos que acudan a la reunión de hechiceros. Cuando regreséis,



esa información me será muy útil. En realidad estos días no seréis aprendices de magia, sino que seréis mis espías. También debéis tener cuidado, pues habrá personas con las que os crucéis que intentarán hacer lo mismo con vosotros, así que atad en corto vuestras lenguas y pensadlo bien antes de soltar cualquier información por esas bocas. Si os preguntan sobre nuestro pueblo, deberéis contar que somos diez veces más poderosos de lo que somos, que nuestras tierras abarcan una superficie diez veces mayor de la real, y que nuestros guerreros forman un inmenso ejército diez veces mayor al que poseemos, y así con todo lo que os pregunten. Aunque si podéis evitarlo, es preferible que no hagáis muchos comentarios al respecto.

—Pero, entonces, ¿a dónde vamos? ¿Está muy lejos de aquí? —preguntó Bile.

—Mirad allí al fondo, hasta donde la vista os alcanza —nos pidió Breoghán señalando con su dedo al norte, hacia unas lejanas islas junto a la costa—. Allí se encuentra el Paso de Va, nuestra frontera con el territorio de los ártabros.

El rey nos explicó que, aunque el cauce del río Va hacía de frontera con los ártabros por tierra, por la costa, el límite real lo marcaba el Paso de Va, que era el estrecho marítimo que existía entre el Pico de las Serpientes, llamado así por la abundancia de estas, y las islas de los Cormoranes. Estas islas, compuestas por tres extensos islotes, eran un importante refugio de aves marinas, entre las que abundaban los cormoranes y las gaviotas. Tanto en la isla de mayor tamaño como en el monte de las serpientes, existían dos pequeños poblados de pescadores que permanecían en tierra de nadie, sin pertenecer ni a una tribu ni a la otra.

—Primero navegaremos cerca de la costa hacia el territorio de nuestro pueblo hermano, los ártabros —nos informó el rey—. Cuando alcancemos la entrada de sus profundas rías, nos introduciremos por la superior hasta alcanzar el poblado de Adobriga, la principal fortaleza ártabra. Allí nos reuniremos con Deobriga, su monarca, que nos estará esperando con seguridad. Pasaremos unos días allí para que Bel el herrero pueda forjar nuestras armas en su río sagrado.

Aparentemente Breoghán lo tenía todo bien planeado, sin escapársele detalle alguno.

Continuamos así el viaje surcando el tranquilo mar, dirigiéndonos hacia territorio ártabro, avanzando siempre próximos a tierra sin perderla de vista en ningún momento. Fuimos navegando por los promontorios rocosos de la costa, de uno a otro en línea recta, acortando considerablemente nuestro camino y siguiendo la dirección marcada por el nacimiento del sol. Al atardecer Aravo nos anunció que estábamos llegando a las rías ártabras, dirigiendo el curragh hacia el interior de la que se encontraba más al norte. Las rías tenían forma de tridente, como si el dios Netón hubiera clavado sus garras sobre la tierra firme, desgarrándola y cubriendo los surcos con sus aguas.

—¿Veis, hijos, aquel acantilado con forma de punta de lanza? —preguntó el rey a Ith y Bile, señalando hacia un saliente donde el mar comenzaba a introducirse sobre la primera de las rías—. Su cima está alfombrada con un tupido prado de color verde intenso donde el frescor del aire y la humedad de las olas te hacen respirar el aliento de los dioses. Desde allí se puede divisar buena parte de la costa ártabra, quizás si tuviéramos la vista de un halcón, podríamos ver hasta nuestro propio territorio. Es un lugar muy especial para mí. Allí conocí a vuestra madre, y allí nos enamoramos. A ambos nos gustaba mucho pasear por el borde del acantilado disfrutando de atardeceres eternos, de su brisa mágica y de los colores intensos del ocaso. El tiempo parecía detenerse cuando, cogidos de la mano, observábamos cómo los pescadores regresaban a puerto antes del anochecer gozosos por volver vivos a sus hogares y con abundante pescado. A veces nos pasábamos días y noches enteras soñando con que un día construiríamos una casa en lo alto del promontorio y allí viviríamos felices el resto de nuestros días. Yo le prometí que haría realidad su

sueño, y no solo eso, también le prometí que junto a la casa construiría una torre desde donde contemplar juntos los mágicos atardeceres sin ser molestados. Pero los dioses decidieron por su cuenta que nuestro destino fuera otro bien diferente —se lamentó mostrando en su rostro serio un halo de nostalgia por el pasado y de pena por la falta de su reina.

—Quizás algún día los dioses cambien de opinión y nos miren con otros ojos, padre —quiso animarlo Bile—. Quizás pronto llegue el día que nos sonrían y podamos cumplir nuestros sueños.

—Los sueños, hijo mío, son solo eso: sueños. Y ni siquiera los dioses pueden hacer regresar a los muertos. Solo les pido que, al morir, me permitan coincidir con ella en este mundo o en el otro, con cuerpo de hombre o de mujer, o reencarnado en otro diferente si así lo desean, ya sea el de un pajarillo o el de un simple pez, pero a su lado —contestó el rey mirando junto a su hijo hacia el horizonte.

De repente oímos el sonido de varios cuernos tocar desde una de las orillas de la costa. Era la señal de los ártabros que anunciaba nuestra llegada. Sin esperarlo, una barcaza surgió del centro de la ría, con al menos diez guerreros a los remos y apuntando su proa hacia nosotros. Tanto Breoghán como el druida quedaron muy extrañados de tal recibimiento. Enseguida los ártabros nos alcanzaron, situando su embarcación paralela a la nuestra y levantándose a continuación uno de sus guerreros para saludarnos. Tras devolver el saludo correspondiente, el hombre que los capitaneaba nos informó de que debíamos seguir a su nave hasta una playa cercana donde podríamos desembarcar. El rey nerio accedió sin reproches y continuamos el viaje tras la barcaza ártabra. Al parecer, la desconfianza de los ártabros era tal que no deseaban que ninguno de nosotros accediéramos a sus rías o conociéramos la situación de sus prósperos asentamientos costeros, como era el caso de Libunca, mítica por sus riquezas en oro, y sobre todo Adobriga, la morada de sus reyes. Así pues, nos alejaron de las rías siguiendo la costa hacia el norte hasta alcanzar una pequeña península rocosa. En la cima del saliente se encontraba un pequeño castro ártabro rodeado en todo su perímetro por altos muros defensivos de piedra. En la parte sur se abría una bonita playa de arena blanca que fue el lugar hacia donde nos dirigimos. Al acercarnos recogimos la vela y nos situamos en los remos para aproximarnos lentamente hasta la orilla. Cuando faltaban una centena de pasos para llegar, comenzamos a escuchar nuevamente el sonido de los cuernos de guerra.

A medida que nos acercábamos, pudimos apreciar más nítidamente cómo un importante número de guerreros se posicionaba en la arena aguardando nuestra llegada. La mayor parte de ellos iban montados a caballo y con antorchas en sus manos, marcando sus llamas el camino a seguir en la cada vez más oscura tarde.

—Esperemos que sean amigos de verdad, porque si no, estos ártabros nos van a liquidar sin despeinarse —le dije a Ith, que se encontraba remando a mi lado.

—Yo también lo espero, Caicher, son demasiados para nosotros.

—¡Sois unos necios!, ¡pues claro que son amigos! —afirmó con rotundidad Aimhirgin, que se encontraba justo a nuestra espalda sin que hubiéramos sentido su presencia anteriormente—. Siempre seremos bien recibidos por los ártabros. Desde aquí ya puedo ver al rey Deobriga. Es aquel que va montado en el caballo más oscuro rodeado de cuatro guerreros con lanza en ristre. La mujer que cabalga a su lado es la reina Apana, hermana de Briga.

—¿Tu madre era hermana de la reina ártabra? —le pregunté a Ith.

—Efectivamente, Caicher, Briga procedía de estas tierras —me respondió el viejo druida en vez de Ith—. Su padre era el rey Nerio. El viejo rey ártabro tuvo un solo hijo llamado Nero, y dos hijas: Apana y Briga, siendo Apana la primera en nacer de los tres. Cuando nuestro pueblo se

asentó en la Costa de la Muerte, lo hizo ocupando parte del territorio ártabro. En esa época Nerio tenía varios frentes que defender de tribus vecinas y clanes rivales. Muy pronto el sabio rey ártabro comprendió que no era rival para los gaedheal y que jamás nos podría expulsar de sus tierras. Ante esa difícil situación, eligió no enfrentarse a nosotros, sino unirse a Brath, padre de Breoghán, para crear así una poderosa alianza. Decidió dar a su hija menor como esposa al por entonces príncipe Breoghán como gesto del pacto alcanzado. Y no solo eso, sino que partió su reino en dos. El territorio que ocupábamos hasta ese día, y que aún gobernamos, fue dado como dote a Briga con la única condición de que ella fuera la futura reina de los gaedheal junto a nuestro príncipe. De esta manera, Nerio se aseguraba una poderosa alianza para luchar contra sus enemigos y una frontera estable que lo protegería de las tribus del oeste. Para el ártabro no fue una derrota, pues su hija y los descendientes de esta, portadores de su propia sangre, seguirían gobernando esas tierras ártabras. El rey Brath también aceptó el acuerdo, aunque en su mente no tuviera la más mínima intención de dar el trono a su hijo pequeño y a la ártabra. Él solo pensaba en su hijo mayor para sucederlo. Cuando nuestro príncipe vio a la princesa Briga se enamoró al instante de ella, quedando complacido él también con el trato. A muchos de los ártabros no les gustó demasiado el acuerdo alcanzado, incluido a Nero, único hijo y heredero al trono, y sobre todo a Apana, su hermana mayor, que veía cómo su padre perdía parte del territorio que debía pertenecer por siempre a su pueblo. Poco después de la muerte de Nerio subió al trono Nero, pero el destino quiso poner en su camino una víbora que acabó con su vida a las pocas lunas de ostentar la corona. Tras aquel suceso, Apana se casó con un noble de la tribu llamado Deobrigio y desde entonces ambos reinan en estas tierras.

—Pues entonces dudo mucho que nos tengan aprecio —reflexioné en voz alta.

—Pocas tribus se tienen aprecio entre ellas, más bien hay odio, temor o envidia, pero se respetan por la defensa de sus propios intereses —aclaró el druida—. Lo que te acabo de narrar explica por qué, tanto para los ártabros como para otras muchas tribus de la región, nosotros somos conocidos como el pueblo de los nerios y no como el de los gaedheal.

Al llegar a la orilla levantamos los remos antes de encallar con fuerza el curragh en la arena. De un salto desembarcamos todos, excepto Aravo, que permaneció en cubierta. En cuanto pusimos un pie en tierra firme fuimos rodeados por los guerreros ártabros. Estos formaron un pasillo en la playa con sus altas lanzas, indicándonos el camino a seguir, al final del cual nos esperaban el mismísimo Deobrigio y su reina Apana sobre majestuosos corceles. El rey ártabro era un hombre relativamente más joven que Breoghán. Alto, de rostro agraciado y con una melena rubia recogida con una fina diadema de oro trenzado. En sus brazos lucía abundantes brazaletes que iban a juego con la torques de oro que abrazaba su cuello. La reina parecía algo mayor que su esposo. De rostro duro, pero muy bello, tenía la cara afilada y cubierta en su mayor parte por finas trenzas rubias que le colgaban junto a sus ojos. Ambos llevaban capas de lana blanca que tapaban su cuerpo y buena parte de sus monturas. Breoghán se puso al frente y fue andando con paso firme hasta donde se encontraban ambos monarcas, mientras el resto lo seguíamos en fila de a dos.

Cuando nos situamos frente a la pareja real, nuestro líder miró fijamente a Deobrigio mientras su mano derecha agarraba con fuerza la empuñadura de su espada. En ese momento pensé que ni Breoghán sabía con certeza lo que sucedería en ese encuentro. El silencio solo era interrumpido por el graznido de unas gaviotas que volaban peleando por algo que llevaban en el pico.

—Sed bienvenidos a nuestra humilde tierra —nos recibió el ártabro abriendo sus brazos—. Para nosotros es un placer acoger a los hermanos nerios, y espero que os sintáis como en vuestro hogar.

—Os agradecemos vuestra hospitalidad, rey Deobrigio. Para mi pueblo, los gaedheal —le

respondió nuestro monarca poniendo énfasis en el nombre real de la tribu—, es un placer convivir con sus hermanos los ártabros.

—Hacia muchos años que no os veíamos, rey Breoghán, por estas tierras; ya era hora de que nos complacierais con una visita —intervino la reina Apana—. Es curioso, hace poco escuché hablar de la tribu de los gallaicos, un clan brácaro, y pensé que quizás estabais emparentados.

—No, estimada reina Apana. El nombre de nuestra tribu es Gaedheal, y, como bien sabéis, jamás nos mezclaríamos con los brácaros, los guerreros cuervo serán por siempre nuestros enemigos.

—Muy bien, disculpad entonces. Para nosotros siempre seréis el estimado pueblo que ocupa el territorio de mi querido padre. Pero para evitar equivocaciones futuras, a partir de ahora seréis llamados la tribu del rey Breoghán y de la reina Briga —añadió intentando continuar con su ofensa.

—Como más os plazca, para mi pueblo y mi clan es y será siempre un orgullo pertenecer a la reina Briga —afirmó él sin sentirse agraviado.

La conversación entre el rey Breoghán y la reina ártabra continuaba siendo muy tensa, y se lanzaron varias indirectas una tras otra como si fueran flechas con punta envenenada.

De repente apareció en la playa, montado a caballo, un anciano de calva cabeza y tan huesudo como un perro hambriento. Se acercó junto a los monarcas saludando primero con la cabeza a Aimhirgin y después al propio Breoghán.

—Bienvenido, rey Breoghán —dijo el anciano recién llegado—. Mi nombre es Ambolo, y soy el druida de los ártabros. Te agradezco que hayas traído a mi querido amigo Aimhirgin hasta aquí para poder partir junto a él a la reunión de druidas.

—Te recuerdo muy bien, Ambolo, aunque han pasado muchos inviernos desde la última vez que nos vimos —reconoció nuestro líder—. Mi esposa solía hablar mucho de ti, te apreciaba y admiraba al mismo tiempo.

—¡Briga, mi pequeña Briga! —mencionó el druida ártabro como si le hubiera alcanzado un suave soplo de recuerdos—. Tu reina era una mujer extraordinaria. Sentí enormemente su pérdida, tanto cuando nos abandonó para seguirte como cuando voló definitivamente de este mundo. Quizás no lo sepas, pero fue una de mis mejores aprendices.

—Lo sé —le confirmó el gaedheal—. Por eso aprecio en gran medida la imprescindible labor que hacéis los druidas. Todos los días aprendemos cosas nuevas con Aimhirgin. Por esa misma razón, por lo importantes que sois para nosotros, hemos decidido acompañaros hasta vuestro destino para protegeros por el camino.

Ambolo enmudeció de repente, miró serio a Aimhirgin y luego a Breoghán. Con certeza eso no era lo que tenía planeado el druida ártabro.

—No será necesaria vuestra protección —indicó—, viajaremos a caballo acompañados por guerreros ártabros hasta los límites de nuestro territorio, y a partir de allí continuaremos solos. Tenemos la palabra de los reyes de todas las tribus vecinas de que estaremos seguros en sus territorios. No corremos peligro alguno, los dioses nos protegerán a lo largo viaje.

—Lo sé, estimado Ambolo, pero nuestra ruta será otra distinta —le contestó Breoghán sin atender a su plan—. Nosotros navegaremos hasta el lugar de la reunión acompañando a Aimhirgin en la dura travesía. No es que desconfiemos de la palabra de los reyes de las tribus vecinas, estoy seguro de que con honor respetarán lo pactado, pero por esas tierras también abundan hombres que no se rigen por la honra ni por las leyes de los dioses, y no puedo poner en riesgo la vida de mi druida y amigo. Pero, si queréis, podéis acompañarnos en nuestro barco y os protegeremos

como si fuerais un nerio más —le ofreció, observando de reojo a la reina Apana, a la que sonreía.

El druida se mostró muy disgustado al ver desbaratarse lo que ya tenía planeado y, sobre todo, porque tendría que ceder ante el rey nerio.

—Pensaré detenidamente en vuestro ofrecimiento durante los días que permanezcáis con nosotros —respondió molesto y serio, retirándose a continuación con su caballo al galope.

Aimhirgin no abrió la boca durante la conversación, solo se limitó a observar y a escuchar con interés lo que decían, como si los estuviera analizando a todos ellos. Lo que estaba claro, conociéndolo, es que todo lo allí presenciado había sido ideado previamente tanto por él como por Breoghán.

Establecimos un campamento a las afueras del castro, pegado a uno de sus muros exteriores y muy cerca de la puerta de entrada. En ese lugar los ártabros habían construido para nosotros unos chozos con largas y finas ramas, y junto a ellos habían distribuido varios puestos de vigilancia, seguramente con la intención de observar desde cerca y en todo momento nuestros movimientos. Los gaedheal no nos fiábamos de los ártabros, pero era evidente que ellos también desconfiaban de nosotros; es más, nos temían, y por eso habían elegido cuidadosamente aquel lugar. Toda la península estaba bien defendida. La parte oriental quedaba protegida por tres altos muros de piedra que durante unos ciento cincuenta pasos impedían todo acceso. El resto del castro no necesitaba de tales protecciones, pues el abrupto acantilado que rodeaba la península lo hacía infranqueable. El inexpugnable poblado ártabro se situaba tras estas defensas, en lo más alto de la península, a unos treinta y cinco pies de altura sobre nuestras cabezas.

Al día siguiente se acercó al campamento nerio un ártabro enviado por Ambolo. Su misión era la de guiar a Bel hasta el río sagrado. Aimhirgin nos pidió a Bile, Ith y a mí que acompañásemos a Bel para ayudarlo a transportar todo el material hasta ese lugar mágico donde se decía que se forjaban las armas de los mismísimos dioses. Con todo dispuesto y con las herramientas y el metal cargado en los caballos, partimos siguiendo los pasos del guía.

Tomamos dirección sur, rodeando la costa hasta llegar a una playa donde desembocaba un río. A este cauce lo llamaban Eume, el río sagrado ártabro. A partir de aquí comenzamos a remontar sus aguas por la margen izquierda. Caminamos por la ribera todo el día atravesando frondosos bosques de fresnos, álamos, sauces y alisos. Las aguas eran cristalinas y corrían con fuerza, surgiendo pequeñas cascadas, a ambos lados del cauce principal, que nutrían al propio río. Las riberas estaban repletas de altos helechos que crecían vigorosos bajo los árboles. En ocasiones el camino se estrechaba tanto que teníamos que poner de perfil el cuerpo para poder pasar entre los pasadizos de zarzas y piedras que surgían a nuestro paso. Una tupida capa de musgo y líquen cubría todo aquello que nos rodeaba, confiriendo al paisaje un color verde intenso. Desde que empezamos a remontar el río tuvimos la sensación de entrar en un mundo que no nos pertenecía, un universo habitado por criaturas mágicas y donde los dioses, con seguridad, paraban a descansar. En ocasiones escuchábamos ruidos extraños tras la maleza y rápidamente nos girábamos buscando su procedencia. Yo estaba convencido de que en algún rincón de ese bosque, un hada o un astuto elfo, o quizás un trago, nos observaba oculto tras un árbol o una roca. Con los últimos coletazos de la tarde al fin llegamos a nuestro destino. Era un pequeño claro en el interior del bosque. Allí nos encontramos con una vieja cabaña de piedra con el tejado medio derruido, y por su estado era evidente que hacía bastante tiempo que nadie la utilizaba. Junto a ella había una pequeña poza humeante por donde brotaba el agua del interior de la propia tierra. Desde la poza, el agua discurría por un canal estrecho y poco profundo hasta una laguna circular que ocupaba la mayor parte del claro. Por la zona norte, una alta cascada caía sobre la laguna nutriendo a su vez al

Eume. Todo el claro estaba rodeado de árboles con sus ramas forradas de líquen y piedras recubiertas de musgo.

—Este es el lugar, la Laguna Negra —señaló el guía ártabro—. En estas aguas mora la diosa Coventina, señora de los manantiales de aguas puras y cristalinas, hermana de Deva y Navia, diosas de los ríos y de los arroyos.

Bel estaba fascinado. Por su expresión hubiera jurado que era su paraíso soñado.

—¡Pensé que nunca volvería a este lugar! —expresó como si hablara para él mismo—. Aún recuerdo cuando de niño venía con mi padre y lo ayudaba a forjar armas —añadió mirando hacia la cabaña con nostalgia—. En estas aguas se han forjado las mejores espadas y lanzas de todo el norte.

—¿Y por qué es tan especial este sitio, Bel? —preguntó Bile.

—¿Es que acaso no percibís la fuerza que desprende la propia naturaleza en este lugar? —intervino en ese momento Ith—. ¿No tenéis la sensación de que los espíritus del bosque nos rodean, como si detrás de cada árbol se escondiera la sombra de una hermosa ninfa?

—Este lugar ha sido desde tiempos inmemoriales la morada de las criaturas más fantásticas que podríais imaginar —respondió Bel—. Las aguas de la cascada proceden de las cumbres de las montañas heladas del Xistral, aquellas donde el sol no se atreve ni a entrar, y donde la tierra permanece oculta la mayor parte del año bajo una espesa capa de nieve. Son aguas de extrema pureza y tan gélidas como la propia nieve de la que proceden. Estas aguas arriban hasta la pequeña laguna mágica y aquí se unen a las que el dios Borvo hace brotar de las entrañas de la tierra. Todo esto hace que en la Laguna Negra las aguas se conjuren con el metal, templándose este como en ningún otro sitio puede hacerse. Estas aguas mágicas son las que obran el milagro, las que permiten al martillo transformar el hierro en bellas espadas azules tan ligeras como el viento.

Bel nos hablaba viviendo el momento con intensidad, pero exagerando evidentemente en sus comparaciones. Las espadas que se forjaban en la laguna ciertamente estaban bendecidas por los dioses. Eran mucho más resistentes que el resto, siendo complicado el romperlas o doblarlas. Eso sí, ninguna de ellas era especialmente ligera, más bien todo lo contrario.

—Es un lugar muy especial —prosiguió el herrero mientras se movía excitado de un lado para otro—. Desde aquí parece que el agua que alberga es toda negra, de ahí su nombre; pero tal color es un espejismo provocado por las hojas y lodos que cubren el fondo, y que ayudan a reflejar la oscuridad del bosque que la cubre. Si miráis con atención, observaréis, no sin dificultad, cómo en el fondo brillan las espadas, las lanzas y los puñales de los antiguos nobles ártabros, que antes de morir, devolvieron sus armas a los dioses que las consagraron y les dieron el favor de la victoria.

Bile y yo nos acercamos a la orilla y comprobamos que todo era cierto. Entre las copas de los sauces se colaban finos rayos de sol que caían sobre las aguas aportando la claridad suficiente para poder ver el fondo. Y allí estaban, brillando entre las piedras del fondo, las espadas y lanzas azuladas de los que un día fueron príncipes y nobles guerreros. Al contemplarlas, me sentí muy afortunado por haber podido acompañar a Bel hasta aquel maravilloso lugar.

Esa misma tarde nos apresuramos a descargar todo el material que transportaban los caballos, tanto el metal de hierro como las herramientas con las que Bel forjaría nuevas armas. Aquella noche dormimos en la cabaña del claro y tuvimos sueños embriagadores. Yo no fui el único que soñó con hermosas diosas que se amaban luciendo sus cuerpos desnudos entrelazados sobre las aguas heladas de la laguna. Mientras estas gozaban, dos resplandecientes guerreros se batían a muerte en la orilla, cruzando con brío las espadas en busca de una victoria que las complaciera.

A la mañana siguiente los tres hermanos partimos junto con el guía de regreso a la fortaleza

ártabra, dejando al herrero disfrutar en soledad del trabajo que más amaba. Estoy convencido de que a Bel no le habría importado hacer de la Laguna Negra su hogar y hasta su tumba, pero los dioses le deparaban otro destino muy diferente.

Llegamos antes del anochecer al campamento agotados por el duro camino. Nada más entrar, Aravo nos informó de que el viejo druida andaba buscándonos, así que sin demora fuimos a su encuentro. El hechicero andaba en su choza guardando pocimas y hierbas de un modo acelerado. Al vernos, nos dijo que nos habíamos retrasado mucho y que ahora debíamos darnos prisa en preparar la partida. Todo estaba ya listo para zarpar a la mañana siguiente y solo faltábamos nosotros. Según parece, en nuestra ausencia, Ambolo y los reyes ártabros habían dado finalmente su brazo a torcer, y ahora viajaríamos todos juntos en barco hasta el lugar donde se celebraría la reunión.

Conforme a lo acordado, nada más nacer el día, marchamos hacia el embarcadero. Al llegar a nuestro curragh comprobamos que la nave ártabra ya estaba dispuesta para zarpar, esperándonos su druida ya embarcado y malhumorado por la demora. Nos dimos toda la prisa que pudimos en recoger y cargar nuestras pertenencias bajo la mirada amenazante del hechicero, y en un abrir y cerrar de ojos estuvimos en las bancadas remando con fuerza para salir de nuevo al mar. El barco ártabro iba en primer lugar marcando el rumbo a seguir en sus aguas, navegando el nuestro a corta distancia. Viajamos como la vez anterior sin perder de vista la costa, dirigiéndonos de un cabo a otro y recortando así las distancias. Por suerte, la brisa sopló lo suficiente para poder extender la vela y dejar de remar, disfrutando entonces de la travesía.

—La primera parada será en las tierras de los cibarcos, la tribu que se asienta tras la desembocadura del río Euue —nos reveló Aravo—. Pero antes de alcanzar su territorio rodearemos las costas de otros pueblos

Según íbamos dejando atrás un cabo ya teníamos el siguiente a la vista, y conforme avanzábamos en nuestra ruta, el pescador nos iba indicando a qué tribus pertenecían unos y otros territorios. Pasamos junto a las costas de los arrones, los adovos, los varros namarinos y los escurridizos egos.

Al fin, tras un largo día de navegación, llegamos a nuestro destino. Desde los curragh se apreciaba cómo la costa rocosa se abría en canal para dejar paso a las aguas del poderoso Euue. Al penetrar por la estrecha ría, enseguida localizamos un embarcadero junto a una pequeña cala. En él, ya se encontraban amarradas no menos de treinta embarcaciones que habían sido más puntuales a la cita. También avistamos cómo en la playa se distribuían numerosos hombres que, de forma concienzuda, trabajaban levantando chozas y construyendo un campamento sobre la arena. En cuanto alcanzamos el muelle, empezaron a sonar cuernos avisando de nuestra llegada. Y no era para menos: junto a nosotros arribaban dos poderosos druidas, siendo uno de ellos el elegido para presidir la ceremonia. Enseguida un grupo de hombres armados se acercaron apresurados a nuestro encuentro. Breoghán bajó del barco dando un salto y se presentó a los cibarcos. Estos nos dieron la bienvenida amigablemente y nos ayudaron a amarrar las embarcaciones. Con los curragh asegurados, procedimos a desembarcar las tripulaciones, dirigiéndonos todos al lugar que nos habían asignado en la playa. Los ártabros descendieron igualmente, y para sorpresa de Bile y también mía, no solo iban guerreros siguiendo a Ambolo, sino que también lo acompañaban dos jóvenes muchachas. Bile y yo no podíamos dejar de mirarlas. Las pestañas de nuestros ojos dejaron de parpadear, haciéndose nuestras pupilas tan enormes como las de un lobo.

Eran las dos muchachas más bellas que habíamos visto hasta entonces. Una era rubia, de pelo rizado y ojos tan azules como el cielo de Mannuz. Su compañera era morena, de pelo liso y con

unos ojos verdes que daban luz a la sombra más oscura. Ambas eran muy esbeltas y de rostro fino y delicado, y vestían con un blusón de lino blanco que les cubría hasta sus pies, atuendo que no les impidió descender del barco de un enérgico salto.

Tras esa visión celestial, todos nos dirigimos a la playa siguiendo a Breoghán y a los druidas. Mi hermano Bile y yo caminábamos siguiendo a las muchachas mientras nos preguntábamos quiénes serían y por qué las habrían traído los ártabros.

Breoghán decidió que acamparíamos en la playa cerca de los barcos, y aunque no era el lugar señalado por los cibarcos, nadie puso oposición a la decisión del rey. Ese lugar era el mejor en caso de que tuviéramos que partir apresuradamente por cualquier motivo, y a la vez podíamos vigilar directamente nuestro curragh para protegerlo de cualquier pillaje.

La playa no estaba precisamente desierta. Sobre ella se habían distribuido pequeños grupos de chozas, cada uno perteneciente a una de las tribus que habitaban la región. Gran número de hombres acompañaban a sus respectivos druidas al igual que nosotros.

Cuando terminamos de establecernos en nuestras chozas, justo al lado de las asignadas a los ártabros, la noche se nos había echado encima, por lo que se decidió que al fin era hora de dormir y descansar. Con las primeras luces de la mañana un jefe cibarco se acercó para darnos instrucciones. Nos indicó que los druidas y sus aprendices debían ponerse en marcha y seguir al hechicero cibarco hasta el lugar secreto donde se desarrollaría la ceremonia; mientras tanto, los guerreros que los habían acompañado permanecerían en la playa acampados. Señaló con su dedo hacia lo alto de una colina donde se encontraba su hechicero esperando al resto. Era un viejo gordinflón, cubierto por varias pieles de ciervo. Montaba a lomos de un pequeño poni castaño que apenas podía con el peso del amo. Mientras el sol calentaba su espalda, engullía un buen trozo de jamón asado que le había ofrecido el joven criado que lo acompañaba. No resultaría difícil seguir a tal mole de sebo por esas montañas.

Conforme a lo solicitado por el jefe cibarco, Breoghán y el resto de los gaedheal, así como los guerreros ártabros, quedaron acampados en la playa. Mientras, Aimhirgin, Ith, Bile y yo, junto con Ambolo y las dos misteriosas muchachas, comenzamos a andar por la costa acantilada en dirección a poniente, siguiendo al gordo cibarco. El resto de druidas y aprendices congregados en la plaza también avanzaron hacia lo desconocido. Aimhirgin y Ambolo caminaban juntos hablando cordialmente, me imagino que discutiendo sobre rituales o posiblemente sobre sus reyes. Detrás de ellos caminaban en silencio las muchachas ártabras, y justo a continuación, los tres hermanos nerios embobados por su presencia. En un impulso de valor me lancé a hablarles:

—Me llamo Caicher, y estos son mis hermanos Ith y Bile, hijos del rey Breoghán y aprendices de Aimhirgin, druida de los gaedheal. ¿Vosotras sois las alumnas de Ambolo? —les pregunté.

—Así es —me respondió la joven de pelo negro—. Somos sus discípulas, pero dudo mucho que vosotros seáis aprendices de nada, y menos de un druida tan respetable como Aimhirgin.

—Pues sí que lo somos —respondió rápido Bile herido en su orgullo—. Y muy buenos. Así que debéis mostrarnos más respeto y tener cuidado cuando os dirijáis a nosotros. Escoged bien las palabras antes de hablar si no queréis que con un hechizo os haga brotar mil granos de vuestros finos rostros.

—¿Cómo vas a ser tú un aprendiz de druida con la cara de buey que tienes? —lo atacó la muchacha rubia despreciando su amenaza—. Seguro que no sabes hacer ni una simple infusión.

Lo que pretendía que fuera una amable presentación se estaba volviendo un enfrentamiento dialéctico de difícil solución.

—¿Y desde cuándo hay muchachas druidas? —se defendió Bile—. Más bien seréis las



sirvientas de Ambolo, o peor aún, sus esclavas.

—Ya veo que no tienes ni idea de druidas ni de nuestro pueblo —le respondió la muchacha—. En mi tribu siempre han existido mujeres druidas, y su magia ha superado en muchos casos a la de los varones.

—Yo sí he oído hablar de las temibles hechiceras ártabras—confirmó Ith.

—Pues en mi tribu las mujeres también son muy importantes, pero la magia, los dioses y la espada son cosas de hombres —continuó aclarando Bile a la muchacha de cabello rubio, sin tener en cuenta la afirmación de su hermano. La discusión ahora se había convertido en algo personal.

—Dudo mucho que tú llegues a ser en esta vida mejor que una mujer en nada, ni siquiera con una espada —le indicó la ártabra, continuando así con la disputa—. Hasta una simple chica como yo te vencería sin esfuerzo.

—¿Tú? Una enclenque como tú no podría sostener ni una ligera vara de roble, y mucho menos una espada —continuó Bile con su envite—. Solo espero que cocines mejor que hablas.

—¡Bile, calla ya! —le ordenó Ith intentando zanjar la discusión al percatarse de un hecho inesperado.

Fue entonces cuando el resto nos dimos cuenta de que Aimhirgin y Ambolo habían dejado de caminar y nos observaban a pocos pasos con semblante serio. Con la simple mirada de los druidas, todos enmudecimos, finalizando la discusión al instante. Las ártabras corrieron junto a su druida, y tras él reanudaron la marcha. Por otro lado, Aimhirgin nos ordenó que lo siguiéramos en silencio y sin dar más problemas.

Por el camino el viejo nos relató que años atrás las druidesas ártabras fueron consideradas las más temidas de todo el norte. Una leyenda contaba que una de estas hechiceras, solo por venganza, llegó a utilizar su magia y el favor de los dioses para destruir a su propio rey. Y no solo eso, también provocó la desaparición de todo su clan. Nos explicó igualmente que aquellas dos muchachas eran muy especiales para el druida ártabro. Ambas pertenecían a un clan casi extinguido llamado el Clan del Mirlo Negro, protector de la diosa Navia. Era muy respetado, tanto por sus poderosas druidesas como por sus valerosas guerreras. Según contaban, en el pasado el Clan del Mirlo Negro había sido muy agresivo y belicoso, aspecto que los hacía estar permanentemente en guerra con los vecinos. Esta cuestión los llevó a una difícil situación. Tras luchar en tantas guerras, llegó el día en el que ya no contaban con apenas hombres jóvenes con los que combatir, y sin guerreros, el propio clan corría el riesgo de desaparecer. Ante tal situación, a su astuto líder se le ocurrió un ingenioso plan para sobrevivir: ordenó que se adiestrara a las mujeres para luchar. De esta manera creó un temible ejército de guerreras ártabras que, mediante escaramuzas y emboscadas, atemorizaban a todos los vecinos. Mientras ellas guerreaban, los hombres se quedaban en la aldea trabajando las tierras y protegiendo sus casas y a sus descendientes.

En ese momento Bile y yo nos miramos al mismo tiempo, pensando ambos que quizás las muchachas no fueran simples rapazas indefensas. Seguramente esas historias no eran más que fantasías de bardos ártabros para asustar a sus rivales, pero lo cierto es que a los tres hermanos nos hicieron recapacitar.

La marcha no fue muy larga, pero sí dura, subiendo y bajando los montes costeros. A cada paso que daba sufría por aquel pobre animal que transportaba en su lomo al pesado cibarco, convencido de que en cualquier momento caería reventado, tirando a su amo al suelo. Pero, increíblemente, el valeroso animal aguantó hasta alcanzar su destino. Ya al atardecer llegamos hasta la cima de unos altos acantilados de verticales paredes, y fue allí donde el gordo cibarco

decidió que estableceríamos el campamento. Todos los aprendices hicimos el arduo trabajo de levantar las chozas, recoger leña, prender hogueras y preparar algo para comer. También pusimos a buen recaudo las pócimas, hierbas y utensilios que utilizaban nuestros maestros en sus ceremonias. Cuando la tarde tocaba a su fin, el cibarco señaló al resto de druidas que debían seguirlo y descender hasta la playa. Al llegar a la arena, las aguas del mar habían retrocedido considerablemente, dejando frente a nosotros un escenario espectacular. La marea baja había dejado al descubierto los pilares que sostenían al propio acantilado, mostrándonos robustos puentes colgantes de roca maciza de más de veinte cuerpos de alto. Todo el grupo avanzó pausadamente por la playa pasando por debajo de los arcos de roca. Nueve eran las columnas que formaban las robustas patas del acantilado. Al fin los druidas detuvieron su marcha y se sentaron en la arena húmeda de la orilla, haciendo lo propio los aprendices.

El sol acabó de ocultarse bajo las colinas del oeste, dejando paso a una luna brillante que, orgullosa, nos mostraba todo su esplendor y su magia. La mismísima diosa Ariadna había decidido descender de los cielos con su barca en busca de almas que quisieran cruzar a la otra orilla. La hermosa barquera, cubierta únicamente con su fino manto de lino, sería la encargada de iluminarlas y guiarlas en el camino hacia otra vida mejor. Pero en aquella ocasión la señora de las mareas no deseaba almas, su misión era otra bien distinta. Su presencia era únicamente para dar luz a la noche de los druidas, sus más fieles seguidores. Y conforme a su deseo, permaneció durante toda la ceremonia tan cerca de nuestros espíritus que las mismas olas del mar lograban rozar su barca queriendo acariciar su suave piel.

Todos los hechiceros se unieron cogiéndose de las manos frente a su señora mientras los aprendices, situados a sus espaldas, los imitábamos. Aimhirgin se alzó y anduvo unos pasos con los pies desnudos hasta que las olas alcanzaron sus dedos. Como portavoz ante Ariadna de todos los druidas que allí se encontraban, comenzó la ceremonia en su honor pronunciando unas plegarias e implorando a los dioses el favor hacia nuestros clanes. Posteriormente el cibarco ayudó al nerio a realizar el sacrificio de una cabra en la playa. El animal baló fuertemente prediciendo su muerte, y tras sentir el frío metal del puñal en su gáznate, la vida se le fue apagando lentamente entre continuos espasmos. Después hubo un prolongado silencio en el que solo se escuchaba el suave vaivén de las olas ensangrentadas sobre la arena. Se olía perfectamente la húmeda fragancia del mar mezclada con el olor de la muerte. En la calma, los druidas esperaban escuchar la sentencia de la diosa para conocer si aceptaba o no el presente. De repente, un salmón saltó vigoroso de entre las aguas, brillando sus escamas a la luz de la luna, y entonces todos los druidas levantaron sus brazos al cielo y comenzaron a entonar una canción en señal de que el sacrificio había sido aceptado por la barquera.

La ceremonia finalizó al terminar el cántico, retirándonos poco después al campamento. Cuando subió la marea, la playa de arena blanca desapareció completamente, así como los pilares del acantilado que quedaron sumergidos bajo las aguas del bravío mar.

Esa noche fue realmente mágica para mí y para el resto de mis hermanos, pero no lo fueron menos las siguientes que vivimos en aquel inolvidable viaje.

Ya por la mañana y en sepulcral silencio, emprendimos el regreso hacia el asentamiento donde nos esperaban Breoghán y el resto de hombres. Nada más llegar, Bile se percató de que había un nuevo barco atracado en la bahía. Su amplia vela negra destacaba entre los otros curragh, al igual que sus guerreros. También estos se distinguían fácilmente del resto al vestir con largas y gruesas capas oscuras de lana.

—¿Quiénes serán esos hombres que han arribado en nuestra ausencia? —preguntó Bile

señalando con su dedo a la nueva embarcación.

—Esos guerreros son cántabros de la tribu de los orgenomescos —le respondió Aimhirgin—. Su territorio se encuentra a continuación de las tribus astures, abarcando desde el río Salian hasta la desembocadura de los ríos Deua y Namnasa. Siempre visten con sayos de lana negra procedentes de sus ovejas. Solo crían animales de ese color, y si alguna cría nace de otra tonalidad, la sacrifican nada más nacer. Son guerreros temibles, luchan como auténticos lobos hambrientos de sangre y solo piensan en saquear y matar. Pero, por suerte, en esta ocasión están aquí para ser nuestros guías. Mañana partiremos hacia sus tierras, y ellos se encargarán de llevarnos hasta el lugar secreto donde tendrá lugar la ceremonia ancestral de los druidas.

—¡Pero pensábamos que el ritual de anoche había sido la gran ceremonia y que hoy partiríamos de regreso a casa! —le confesé muy sorprendido al viejo.

—No, Caicher, la noche pasada presenciasteis únicamente una ofrenda conjunta al mar de las tribus que se encuentran a este lado del río Albión, la frontera con los pueblos astures —reconoció el hechicero—. Anoche participaron los druidas cibarcos, egos, varros namarinos, adovos, arrones, lapatiancos, ártabros, nerios, tamarcos, prestamarcos y cilenos, todos ellos pertenecientes a tribus enclavadas entre la Costa de la Muerte y los confines de la madre tierra. Por el contrario, a la ceremonia principal acudirán todos los que comparten nuestra cultura y nuestros dioses. Algunos vendrán de tierras tan lejanas que jamás habréis oído nombrar, y también estarán, por supuesto, las más importantes tribus astures y cántabras. Estas últimas son a las que se refería Breoghán, aquellas de las que debéis averiguar tanto como podáis.

De esta manera fue como supimos que el viaje continuaba hacia el territorio de los capas negras.

Por la mañana partimos, tal y como nos había adelantado el druida, en dirección al territorio astur. Ahora ya no navegábamos solos ártabros y nerios, sino que se nos unieron los barcos de las demás tribus que se encontraban en la playa. Entre todos formábamos una importante flotilla que navegaba siguiendo el rumbo de la embarcación cántabra. Pronto alcanzamos la desembocadura del río Albión, lugar donde comenzaba el territorio de los albiones, adentrándonos entonces en aguas astures. Aimhirgin nos contó que aquellas gentes eran muy parecidas a nosotros. Adoraban a muchos de nuestros dioses, aunque también veneraban a otros como Candamio, Aerno o Nuberu, su dios de las tempestades. Nos mencionó que los astures tomaban su nombre de un río llamado Stura. Ese caudaloso río nacía en las mismas cumbres de los montes Vindio, y allí, entre sus aislados valles y sus frondosos bosques, las tribus astures encontraron antaño el cobijo que buscaban. Con el tiempo fueron bajando de las montañas y acercándose a la costa para establecerse en los territorios que hoy ocupaban.

Tras navegar por el litoral de los albiones, surcamos la costa de los péscicos. Sus tierras alcanzaban hasta la desembocadura conjunta del río Nailos y el Arcea, conocido este último como el «río de los osos» por la abundancia de estos, sobre todo en la época de desove de los salmones. A partir de aquí ya reinaban los lugones. Navegamos también por sus aguas hasta alcanzar la desembocadura del río Salia, donde se asentaban los selinos, último pueblo astur. A partir de aquí comenzaba el territorio de los cántabros y, por tanto, el de la primera de sus tribus, los temibles orgenomescos. Todas las tribus cántabras eran rudas y bárbaras, procedentes al igual que los astures de los agrestes y rocosos montes Vindio. Y de entre todas ellas, la más peligrosa, sin duda, era la de los orgenomescos. Contaban de ellos que cuando entraban en batalla comenzaban a bramar cantos de guerra, golpeando fuertemente al unísono sus espadas y lanzas contra sus escudos. Esta música estremecedora era la mensajera de la mismísima muerte, pues tras ella una lluvia de flechas, lanzas y piedras cubría el campo de batalla, dejándolo desolado.

Al atardecer pasamos junto a un imponente castro cántabro bien defendido por altos muros. Los orgenomescos lo llamaban Veseiasueca. Era su principal asentamiento junto a la costa y donde residían sus monarcas, pero no era allí hacia donde nos dirigieron. Era evidente que jamás nos permitirían poner un solo pie en esa fortaleza, y por eso guiaron a los curragh hacia una pequeña cala donde habían levantado un alargado y estrecho embarcadero de madera. Al parecer debíamos de ser de los últimos en llegar, porque aquel lugar ya estaba repleto de naves amarradas. Esta circunstancia nos obligó a dejarlas varadas en la misma arena de la playa. Nada más desembarcar, un buen número de guerreros vestidos de negro nos rodearon. Uno de ellos se adelantó y nos indicó que lo siguiéramos hasta el lugar donde debíamos acampar. La pequeña cala se había transformado en un extenso asentamiento de chozas y hombres andando y trabajando por todos lados. Nunca había visto tanta gente en un mismo lugar. Toda esa multitud reunida era el fiel reflejo del ingente poder e influencia que tenían los druidas en nuestra cultura.

Después de levantar las chozas, el jefe de los orgenomescos, un enorme guerrero al que llamaban Durato, se acercó al campamento para anunciar que todos los druidas y sus aprendices debían prepararse para partir de inmediato. El resto de hombres permanecerían acampados en la playa hasta que las ceremonias hubieran finalizado. Sin perder tiempo, los discípulos procedimos a coger comida, agua y ropa de abrigo para marchar nuevamente. Una vez el grupo de hechiceros estuvo dispuesto, Durato nos pidió que siguiéramos a dos de sus guerreros hasta la cima de un acantilado cercano. El contingente en camino era bastante numeroso, al menos noventa almas andando unas tras otras como orugas. Cerrando el grupo iba un pequeño rebaño de cabras que daba sonido a nuestra marcha silenciosa. Ya en la cima del acantilado comprobamos que en el lado contrario al mar se extendía una extensa planicie ligeramente inclinada hacia el agua y cubierta por una tupida pradera. En ese lugar todos los druidas se distribuyeron formando un círculo inabarcable, agrupándose por tribus y clanes de una misma región. Todos nos encontrábamos frente a frente, mirándonos y observándonos detenidamente. Yo no pude evitar fijarme en una persona en concreto; una joven muchacha de aspecto tan extraño que destacaba claramente del resto. Estaba acompañada por un druida que vestía una túnica de color azul intenso y por un enorme guerrero armado con una espada. La joven llamó mi atención sobre todo por su raro aspecto: su pelo era totalmente blanco y su piel tan clara como la nieve. Hasta sus cejas y pestañas eran de un color blanco brillante. Tenía unos enormes ojos azules, tan claros que eran casi transparentes, teñidos a su vez con tenues reflejos rojo fuego. Parecía como si una vieja bruja hubiera hecho un pacto con los dioses para permanecer eternamente joven en el cuerpo de una niña.

—¿Quién será esa muchacha tan pálida? —le pregunté a Ith nada más verla.

—Yo también me fijé en ella en cuanto pusimos un pie en tierra firme —me respondió—. El maestro me ha contado que la niña de los ojos de sangre pertenece a una tribu casi desconocida y de nombre impronunciable. Viven en una isla mágica situada en el mar del Norte, tan lejana y tan perdida que solo Birog, su druida, conoce el camino para regresar. Birog es considerado maestro de maestros entre los druidas y uno de los más poderosos, si no el que más. Es la primera vez que abandona su isla para asistir a la ceremonia, y lo hace únicamente por la estima que profesa a Aimhirgin.

—Nunca había oído hablar de él —le interrumpió Bile.

—Yo tampoco, pero parece que Aimhirgin le tiene un inmenso respeto, e incluso por cómo habla de Birog, diría que lo admira —afirmó Ith—. Pero no es en ellos en quien tendríais que fijaros. Poned vuestra atención justo al lado contrario de donde se encuentra la muchacha.

Entonces nuestras miradas giraron al lado contrario del círculo, tal y como nos había pedido Ith, y allí los vimos. Eran tres varones de aspecto siniestro, un hombre alto y esbelto acompañado de dos muchachos, aparentemente de edad similar a la nuestra. Los tres llevaban torques relucientes en sus cuellos y capas negras como los orgenomescos, pero, a diferencia de estos, no eran de lana, sino de cuero ennegrecido. Los rapaces cargaban con un pequeño escudo en sus hombros, manteniendo sus cabezas cubiertas en todo momento por unas capuchas. En cuanto se vieron frente al resto de hechiceros, se las retiraron, descubriendo sus rostros. El de mayor estatura era, sin duda, el druida, un hombre de edad avanzada, con el pelo largo, liso y grisáceo, sujeto con una fina diadema de oro. Su cara era extremadamente delgada, con huesudos y pronunciados pómulos, prominente nariz aguileña y una poblada barba del mismo color que su pelo. Sus ojos eran oscuros y muy pequeños, siempre escondidos entre unas anchas cejas y unas marcadas ojeras con bolsas ennegrecidas. Su rostro era la fiel imagen de una criatura del mal. Sus dos aprendices llevaban la misma indumentaria, con el pelo recogido con una cinta de cuero pegada a la frente. Uno de los muchachos, posiblemente el mayor, destacaba claramente del otro por su descomunal tamaño. Era muy alto y corpulento para su juventud, con grueso cuello y anchas espaldas. Parecía un pequeño toro. Tenía el pelo muy rubio y ojos pequeños de color verde claro, nariz ancha con abultados carrillos, papada prominente y una incipiente barba que empezaba a surgir en su ruda cara.

El último de ellos, el más joven, era el de aspecto más agraciado. Tan alto como yo, delgado pero fibroso y de pelo largo, liso y tan oscuro como la noche. Tenía la nariz afilada y unos profundos ojos negros que destacaban muchísimo en su rostro.

—¿Quiénes son? —pregunté intrigado a Ith.

—¿No veis que en sus escudos llevan dibujado un cuervo, y que este solo tiene pintado un ojo? —me interrogó Ith, en vez de responderme.

—¡Es cierto, no me había fijado! ¿Pero qué importa ese detalle?

—Sí que importa, y mucho —me contestó, irritado y decepcionado por mi ignorancia—. El cuervo de un solo ojo es el emblema de la tribu de los brácaros, nuestros más viejos y odiados enemigos. Su rey se llama Arkilo, conocido también como el Rey Cuervo por sus rivales. Dicen que es tuerto del ojo izquierdo porque su propio padre se lo arrancó cuando tan solo era un rapaz. Al parecer, su progenitor consideró que no se esforzaba lo suficiente en aprender el arte de la guerra, y lo achacó a que siempre andaba mirando a las muchachas y correteando tras ellas. Por esta razón, ordenó que le quemaran con un hierro incandescente uno de sus ojos, jurándole al mismo tiempo que si no aprendía rápido, le arrancaría con sus propias manos el que le quedaba y se lo echaría de comer a los cerdos. Ese es el motivo por el que sus escudos no portan una serpiente, que era el antiguo emblema de los brácaros, sino un cuervo de un solo ojo. Y si no me equivoco, el hombre alto que acompaña a los dos aprendices debe de ser su cruel druida Caturón, apodado la Serpiente Negra.

Bile y yo nos quedamos helados al escuchar a Ith desvelar las identidades de los tres encapuchados. Nunca pensamos que nuestros mayores enemigos pudieran estar allí, frente a nosotros y tan cerca que casi podíamos olerlos.

Uno de los muchachos brácaros, el más joven, también se había fijado en nosotros y no apartaba su mirada de nuestra posición. Seguramente nos había reconocido.

Tras observarnos todos en silencio unos a otros, al fin un viejo druida dio un paso hacia delante, apartándose del círculo y dirigiéndose al centro del mismo. El hechicero tenía el pelo totalmente blanco y tan largo que las puntas le arrastraban por el suelo; la barba le llegaba hasta su cintura y las generosas cejas casi no dejaban ver sus diminutos ojos, como si una espesa maleza de zarzas

se extendiera sobre ellos. Tras mirar a los asistentes anduvo lentamente hacia un extremo del círculo, provocando que el resto de sus iguales se abrieran formando un arco desde donde podían verlo y escucharlo.

—Mi nombre es Cado, y soy el gran druida de los orgenomescos —comenzó diciendo—. Muchos de vosotros ya me conocéis, al igual que yo os reconozco. Como anfitrión de esta ancestral congregación de druidas, os doy la bienvenida a nuestras tierras. Hermanos, sentíos en mi casa como si fuera la vuestra. Desde que germinó la primera semilla del primer roble, los druidas venimos celebrando periódicamente este fraternal encuentro en el cual rendimos culto y honor a los dioses. Ellos han depositado su confianza en nosotros para que transmitamos su sabiduría a nuestras gentes, y por ello debemos estarles eternamente agradecidos. Debemos rogarles para que nos sigan dando su favor y dirijan el destino de nuestros pueblos por la senda correcta.

El anciano paró de hablar para toser un par de veces y coger algo de aliento.

—Tras diez inviernos, como marca la tradición, nos volvemos a reunir. Algunos somos ya tan ancianos que hemos asistido a varias de las reuniones anteriores. Yo aún recuerdo cuando asistí a mi primera reunión, hace ya sesenta inviernos. Otros, sin embargo, sois novicios y aún tenéis mucho que aprender de vuestros maestros. Debéis saber, jóvenes, que el conocimiento de la magia solo puede alcanzarse tras muchos años de culto y aprendizaje junto a un druida experimentado. Durante los próximos días estudiaremos los cinco elementos de la naturaleza: la tierra, el aire, el agua, el fuego y la madera. Sabed igualmente que los dioses nos están observando y no dejan de enviarnos señales que indican que pronto llegará el momento en el que el mundo desaparecerá bajo el fuego y el agua, y creedme cuando os digo que solo el conocimiento y la magia podrán salvarnos.

Cado paró otro instante para toser nuevamente antes de continuar:

—Estos días también los dedicaremos a meditar sobre las tres fuentes del conocimiento: el pensamiento, la intuición y el aprendizaje. Y, sobre todo, intentaremos mostrar a nuestros discípulos, a nuestros herederos, que la verdadera misión de un druida es venerar a los dioses, a la tribu y a la familia. Ese es el único camino para lograr que la sabiduría y la magia fluyan en nosotros, y con ellas poder infundir en las gentes el honor y la valentía suficiente para que consigan avanzar en esta dura travesía que es la vida.

Todos los druidas asentían dando su aprobación.

—Ahora quiero dar la palabra al hombre elegido por todos nosotros para dirigir la ceremonia —añadió—. Aimhirgin, gran druida de la tribu de los gaedheal, acércate y toma mi lugar.

En ese momento Aimhirgin comenzó a caminar hacia Cado hasta situarse a su lado, regresando entonces el orgenomesco a la posición de la que había partido inicialmente.

—Estimados hermanos —comenzó a hablar el gaedheal—, cuando pasen nueve noches nacerá ese día especial que todos tanto esperamos, el día elegido por los dioses para realizar la ceremonia ancestral, el día en el que la luna llena se alzarán en el firmamento con su eterna luz y su magia infinita para iluminar y guiar a sus hijos más devotos en el crucial ritual. Esa noche Lug juzgará si nuestra fidelidad es merecedora de su favor. Al finalizar la ceremonia, el dios supremo se hará oír y dictará sentencia.

Aimhirgin hizo una breve pausa y continuó:

—Hasta que ese día llegue, cada noche celebraremos un ritual en honor a una de nuestras deidades. Lug, Cosus, Cernunos, Epona, Netón, Deva, las Matres... A todos ellos los honraremos ofreciéndoles los presentes traídos por cada una de las tribus.

Los hechiceros asintieron a las palabras del druida nerio. Al finalizar, Aimhirgin, acompañado de Cado, comenzó a caminar hacia un bosque cercano, seguido de cerca por el resto de los allí presentes. Ya en el bosque, junto a un pequeño riachuelo que poseía varias pozas de agua cristalina a su alrededor, se realizó el primero de los rituales. En él, los druidas sacrificaron una de las cabras que nos acompañaban. Bebieron su sangre y pintaron sus rostros con ella antes de que se enfriara y cuajara. Después desollaron al animal y cubrieron con su piel a Aimhirgin, que procedió a recitar hechizos sin parar. Cuando se quedó sin saliva, enmudeció y todo terminó. Así de sencillo. Los ancianos simplemente se tumbaron en el suelo y se echaron a dormir. Los discípulos observábamos atentamente a corta distancia intentando memorizar todo el ritual.

A la mañana siguiente, tras despertar los hechiceros, el grupo de ancianos y sus aprendices nos dirigimos hacia el interior del territorio orgenomesco, subiendo por las laderas de un abrupto valle hasta alcanzar una amplia llanura cercada por una cadena de altas montañas. Desde allí, los sabios se encaminaron hacia un frondoso bosque sagrado que emergía en la propia llanura. En esta ocasión los jóvenes tuvimos que quedarnos en la meseta a la espera de su regreso. Al fondo de la planicie, no muy lejos de donde habíamos establecido el campamento, se veía el comienzo de otro valle y cómo el agua de un pequeño arroyo corría por él rumbo sur, serpenteando de un lado para otro y horadando la fértil tierra.

Bile, Ith y yo decidimos sentarnos a comer algo mientras esperábamos el regreso de los ancianos. Junto a nosotros también acamparon las ártabras. Seguramente se lo habría ordenado Ambolo antes de marchar, pues de otro modo dudo mucho que hubieran querido instalarse tan cerca. Ith de repente se levantó y se dirigió decidido hacia ellas.

—Mi nombre es Ith, hijo del rey Breoghán y aprendiz de Aimhirgin —se presentó—. Mis hermanos y yo —continuó, señalando con su mano abierta hacia Bile y hacia mí— queremos pedirnos perdón por nuestro comportamiento del otro día.

—Disculpas aceptadas, Ith, hijo de Breoghán. Te honran tus palabras —contestó la muchacha rubia, que parecía ser la mayor—, aunque hubiera sido más procedente que fueran ellos los que hablaran —dijo señalándonos con la cabeza.

—Como hermano mayor, me corresponde a mí representar a los tres, pero si es necesario, ellos mismos lo harán. Por otra parte, nos gustaría que aceptarais almorzar con nosotros. Compartiríamos nuestra comida como señal de amistad y reconciliación —las invitó Ith por su cuenta, sin habernos consultado previamente nada de lo que iba a hacer.

—Está bien, aceptamos —dijo la chica morena con rapidez, antes de que su hermana abriera la boca.

Ambas se levantaron y acompañaron a Ith hacia donde nos encontrábamos. Tanto Bile como yo nos levantamos enseguida al verlas llegar.

—Hermanos, las jóvenes ártabras han aceptado las disculpas por el malentendido del otro día y han accedido a compartir nuestra comida en señal de amistad —nos informó Ith, mientras lo mirábamos con cara de asombro y desaprobación—. También les he dicho, como me comentasteis, que estabais deseando pedirles perdón personalmente —añadió sonriendo la comadreja traidora.

No solo había que pedirles las disculpas que no se merecían, sino que incluso iban a comerse nuestro pan.

—Sentaos, por favor —les ofreció Ith nuevamente.

Las dos chicas se arrodillaron junto a nosotros, manteniendo su mirada altiva. Yo le pasé a la morena algo de carne salada y un trozo de torta de pan hecha con harina de bellota de roble. Bile hizo lo mismo con la rubia.

—Espero que este gesto sirva para que nos disculpéis —dijo Bile a la joven de ojos azules mientras le acercaba lentamente el trozo de pan con su mano.

Esta situación me estaba desconcertando por completo. ¿Qué narices estaba haciendo Bile? ¡Disculpándose! No me creía lo que estaba oyendo ni viendo. Bile no dejaba de mirar embobado a los ojos de la muchacha como si lo hubiera hechizado.

—Quedad libres de toda culpa —le manifestó la joven—. El maestro nos ha enseñado que hay que perdonar al que se arrepiente de forma sincera de sus malos actos.

—Ahora sabemos que sois auténticas aprendices de druidas y que procedéis de una estirpe legendaria de poderosas hechiceras y prestigiosas guerreras —continuó agasajándola Bile.

—Así es —intervino fríamente la morena, cortando la conversación—. Nuestro clan es uno de los más antiguos de la tribu de los ártabos.

La muchacha morena, al igual que yo, los observaba disgustada por lo que estaba presenciando.

—Perdonad también vosotros nuestra reacción del otro día —intervino nuevamente la mayor, mirando de reojo y muy seria a su hermana—, pero es que no soportamos que se nos considere inferiores a un hombre.

Era evidente que ambas tenían mucho carácter y no parecían estar de acuerdo en cómo afrontar la situación.

—Pero antes de compartir la comida, permitid que nos presentemos —dijo la muchacha de cabellos claros—. Nuestros nombres son Brigit y Kinimara.

Brigit era la rubia a la que Bile no dejaba de mirar con cara de búho embriagado, y Kinimara, la preciosa muchacha de pelo oscuro.

—Bueno, pues si todo está arreglado, a comer entonces —nos instó Ith—. Caicher, llénales los vasos.

—Pues agua no queda —le dije a Ith mostrándole el pellejo vacío—. Se nos ha terminado esta mañana y se me ha olvidado bajar al arroyo a llenar el odre.

—No importa —comentó rápidamente Kinimara—. Déjame y me acercaré a llenarlo de agua fresca—se ofreció levantándose de un salto y arrebatándome rápidamente el pellejo de la mano.

En ese momento comprendí que yo no era el único que se encontraba incómodo en ese lugar y deseaba marcharse de aquella reunión de nuevos amigos.

—Te acompaño —me ofrecí levantándome, un poco molesto por haberme quitado de la mano el odre, dejándome así en evidencia frente a mis hermanos al querer hacer lo que a mí me correspondía.

Así que ambos bajamos decididos al valle en dirección al arroyo. Caminábamos en silencio, sin cruzarnos ni una simple mirada. Al poco rato alcanzamos la ribera del cauce. Allí el arroyo se ensanchaba formando una pequeña charca de aguas cristalinas. El lugar transmitía una calma casi completa, solo interrumpida por el salto de alguna trucha que, al caer, formaba amplias ondas que se propagaban lentamente hasta la orilla. Kinimara agarró el pellejo por la boca y se dirigió hacia el borde, justo donde el riachuelo se volvía a encauzar formando un pequeño salto. Se agachó, metió el odre en la corriente y lo llenó hasta que el agua salió por la misma boca. A continuación lo levantó con fuerza y se lo cargó a la espalda.

—Deja que lo lleve yo, seguro que puedo mejor —ofrecí cortésmente.

—No me hagas reír, puedo perfectamente —me rechazó altiva.

—Lo decía por ayudarte, pequeña desagradecida —me enojé.

—Lo dudo mucho, estúpido arrogante. ¿Quién te crees que...?

De pronto dejó de hablar al oír algo. Un sonido nos hizo guardar silencio para escuchar mejor, y



de repente, volvimos a oírlo. Era el grito de una niña no muy lejos de donde nos encontrábamos, una voz de angustia y de terror pidiendo ayuda a quien pudiera escucharla. Kinimara y yo nos miramos en silencio, preguntándonos qué estaba pasando. Ella soltó el pellejo de agua y salió corriendo velozmente hacia el lugar de donde procedían los gritos. Tras quedarme paralizado sin saber qué hacer, por fin reaccioné y salí corriendo tras ella, descendiendo velozmente por la ribera del río. Enseguida llegamos al lugar de donde procedían los alaridos. A unos cien pasos hallamos a la extraña niña de pelo blanco pidiendo ayuda desesperadamente. Tenía su espalda pegada al tronco de un sauce, y junto a ella, sujetándola del cuello e impidiendo su huida, había un muchacho enorme. Era el joven brácaro grandullón, uno de los que habíamos visto el día anterior portando el escudo del cuervo.

—No grites, pequeña —le decía riéndose el desgraciado—. Nadie te va a oír. Todos están muy lejos comiendo o descansando. Mientras tanto, tú y yo vamos a jugar un rato a solas.

La cogió del pelo y la tiró bruscamente al lecho de grava que había junto al riachuelo, impactando su rostro contra las piedras. La muchacha lloraba sin consuelo y sangraba abundantemente por su labio y por los dientes.

Kinimara, a la que había conseguido alcanzar, reaccionó agachándose al suelo y cogiendo un bolo de piedra de los que abundaban en la orilla. Sin pensarlo, salió corriendo con la piedra hacia el brácaro.

—¡Suéltala, maldita bestia! —gritó al mismo tiempo que lanzaba con todas sus fuerzas la piedra contra el muchacho.

El brácaro se dio la vuelta intentando descubrir quién le hablaba, y justo al volverse, el bolo le impactó de lleno en el rostro. La cabeza crujió como lo hace una rama seca al pisarse en otoño. Al instante comenzó a tambalearse de un lado para otro. Por un momento pensé que iba a caer al suelo muerto, pero desgraciadamente pudo reponerse con rapidez agitando su cabeza como un oso desperezándose. La piedra le había roto su enorme nariz, apreciándose incluso el hueso aplastado y hundido hacia dentro. El brácaro se llevó la mano a la cara para después ponerla frente a sus ojos. La sangre chorreaba por sus dedos sin parar. ¡Por todos los dioses, aún recuerdo cómo sangraba aquel animal! ¡Parecía un cerdo recién degollado! Entonces levantó el rostro y miró a la ártabra apretando los dientes con todas sus fuerzas.

—¡Maldita zorra! ¡Te vas a arrepentir por lo que acabas de hacer! —le gritó amenazándola con los ojos cubiertos de sangre y de ira—. Juro que te haré sufrir en vida tus peores pesadillas.

—Deja en paz a la niña, desgraciado, si no quieres que te corte la lengua y te la meta por tu sucio culo —le respondió temerariamente Kinimara.

El brácaro sonrió maliciosamente despreciando su amenaza.

—Haré algo más que eso, te lo aseguro —contestó—. Prefiero jugar con dos zorras que con una. Si querías unirme a la fiesta, te habría bastado con pedírmelo dócilmente y yo habría aceptado con gusto, pequeña, pero ahora tendrás solo lo que te mereces.

Empezó a avanzar hacia Kinimara, y por fin yo reaccioné al ver que la ártabra corría peligro.

—Había oído hablar de la cobardía de los brácaros, pero nunca imaginé que llegara hasta tal punto —le grité delatando mi posición mientras me erguía cuanto podía para parecer así más alto y fuerte de lo que realmente era—. ¿Acaso sois tan gallinas que solo peleáis con chicas asustadizas e indefensas?

—¿Y quién demonios eres tú? —preguntó el brácaro sorprendido nuevamente por la presencia de otro nuevo espectador—. ¡Espera un momento! Tu cara me es familiar. Sí, ya me acuerdo, tú eres el pequeño bastardo que acompaña al druida de Breoghán. Bueno, bueno, parece que hoy

estoy de suerte. Lamento deciros, chicas, que tendréis que esperar un poco más para disfrutar de un hombre de verdad, pero tranquilas, este mequetrefe no me quitará mucho tiempo. En cuanto le raje las tripas, estaré de nuevo con vosotras.

Kinimara aprovechó ese momento para ir junto a la pupila de Birog, y, tras ayudarla a levantarse del suelo, ambas corrieron a toda prisa alejándose del río entre los densos helechos y dejándonos al brácaro y a mí solos en aquel lugar.

A mi rival no pareció importarle que las muchachas huyeran, ahora su objetivo era otro. Me miró de arriba abajo sonriendo, sacó un puñal de la cintura y comenzó a andar en dirección a mí. Su aspecto era temible. Su tamaño, el puñal en la mano y su rostro sangrando como un jabalí herido impresionaban.

—Parece que el niño grandullón quiere morir joven —lo desafié sonriéndole yo también—. ¡Acércate! Primero te partiré el cráneo con mis manos, y luego te sacaré los ojos para dárselos de comer a los cuervos.

En ese momento pensaba que si tenía que morir, al menos debía hacerlo con valentía.

—Claro que sí, pero espero, pequeño nerio, que no huyas como tus amigas. Mi puñal está deseando cortarte esa boca de sapo por donde escupes tales estupideces, y no me gustaría dejarlo con las ganas —me dijo, seguro de su victoria.

Antes de que siguiera con su bravuconada, me agaché al suelo para coger un pesado bolo del río y un puñado de grava, y, sin pensármelo dos veces, eché a correr contra el brácaro. Mi rival no esperaba que estando yo desarmado fuera quien atacara primero, y gracias a ello lo sorprendí cogiéndole ventaja.

El cuervo quiso reaccionar, pero para entonces yo ya estaba muy cerca de él, tanto que no pudo evitar que le arrojara con fuerza la grava sobre su faz ensangrentada. Intentó cubrirse la cara, y después, cuando bajó el brazo para retomar su ataque, lo que se encontró fue mi cuerpo abalanzándose hacia él. Le di con todas mis fuerzas sobre la sien, intentando aplastar su cabeza de buey con la piedra. Su dura testa crujió como una nuez, y a continuación se desplomó en el suelo como un roble gigantesco talado por su base.

En cuanto recuperé el aliento, observé al brácaro tendido en el suelo, totalmente inmóvil. ¡Estaba muerto, le había partido el cráneo en dos! Entonces me sentí orgulloso de mí mismo. Era mi primera lucha a muerte, mi primera victoria y al primer enemigo que mandaba al otro mundo. Seguramente tal éxito fuera más mérito de Kinimara que mío propio, pues fue ella quien le rompió la nariz al brácaro y lo hizo sangrar en abundancia antes de que yo atacara. Sin duda, esto favoreció a su lenta reacción frente a mi envite, pero aquel detalle en ese momento poco me importaba, me daba completamente igual, la victoria había sido mía.

Tras unos instantes de euforia, noté de repente algo gotearme en el pie y, al mirar hacia abajo, vi que era sangre. ¡Era mi propia sangre que manaba desde el brazo! La excitación había difuminado tanto el dolor de la herida que no me había percatado de ella hasta ese momento. Sin duda, mientras realizaba el ataque, el buey había conseguido de algún modo dirigir su puñal contra mí, logrando alcanzarme con la hoja de metal y producirme un profundo corte en el brazo derecho. Quizás fuera yo mismo quien había impactado involuntariamente contra el puñal y no al contrario, pero, fuera como fuese, me encontraba malherido y sangrando en abundancia.

Por si fuera poco, un pequeño chasquido llamó entonces mi atención, girándome para ver aquello que era imposible.

Por increíble que me pareciera, el brácaro no estaba muerto. Se erguía lentamente ayudándose con una rama de sauce que se hallaba a su lado. Mientras lo hacía, sus ojos ensangrentados me

miraban con furia, rabia y con una sed de venganza infinita. Dio un fuerte grito de dolor y rabia.

—¡Maldito nerio! Te juro por mi vida que te voy a arrancar todos tus miembros uno a uno —me amenazó nuevamente, tambaleándose.

A continuación, recogió el puñal del suelo y se dirigió hacia mí. Esta vez no tenía defensa posible, solo podía correr y esa no era una opción para quien deseaba convertirse en un guerrero.

Al dar el primer paso hacia su presa, una flecha silbó veloz por el aire, rozando la mejilla del brácaro y clavándose en el sauce que había justo detrás de él.

—Te prometo, cuervo, que la próxima flecha te atravesará el cráneo. ¡Suelta el puñal o muere! —le ordenó una voz femenina de manera fría y serena.

Cuando me volví, vi cómo Brigit cogía una nueva flecha de su canastilla y cargaba su arco. A su lado también estaban Ith y Bile apuntando con sus afiladas flechas al corazón de mi rival.

El silencio se hizo en el pequeño claro junto al río. Solo se oía el agua correr, ni un solo pajarillo se atrevió a romper aquella tensa situación. Tras un buen rato en silencio, pensando el brácaro con seguridad qué podía hacer, alguien rompió la dilatada mudez:

—¡Deteneos todos! —mandó de pronto una voz que partía de nuestro flanco izquierdo.

Desde una zona de densos helechos, surgió un nuevo personaje a escena. Se trataba del otro joven brácaro, el de ojos negros, que venía en ayuda de su compañero.

—¡Borno, suelta el puñal! —le ordenó el recién llegado.

—Príncipe Bran, mira lo que me ha hecho este nerio bastardo —le respondió en defensa de su actuación, mostrándole la sangre que brotaba de su rostro mientras me señalaba como el culpable.

—Borno, es una orden. ¡Suelta el puñal de una maldita vez! —le repitió alzando el tono de voz y mirándolo fríamente.

Borno no aguantó la mirada penetrante de aquellos ojos negros y arrojó el puñal al suelo a la vez que dirigía la vista a sus pies en señal de sometimiento.

—Por favor, bajad los arcos y dejad de apuntar a mi amigo —les pidió, con voz calmada, el joven brácaro a Brigit y a mis hermanos—. Todos deberíais saber que está prohibida cualquier disputa entre los miembros de las diferentes tribus durante el tiempo que dure la reunión druida. Hay un juramento hecho ante los dioses por todos los reyes donde se comprometen a que la celebración se realizará en paz. Si hubiera un muerto, o incluso un herido, por leve que fuera, los culpables lo pagarían con creces —continuó diciendo el que al parecer era uno de los hijos del Rey Cuervo.

Bile, Ith y Kinimara bajaron entonces sus arcos sin pronunciar palabra.

—Borno, ven conmigo —instó nuevamente a su compañero—. La disputa, sea la que sea, termina aquí, ¿de acuerdo? —nos preguntó mirándonos muy serio a todos, incluido a su amigo.

—Que así sea —contestó Ith—. Llévate, brácaro, a tu compañero, y espero por el bien de todos que no nos volvamos a encontrar.

Bran asintió con la cabeza, cogió a su amigo herido del brazo y ambos se retiraron entre los frondosos helechos de donde habían salido.

Ith, Bile y Brigit se acercaron corriendo a mi lado.

—Si hubierais tardado un poco más, os juro que habríais encontrado un brácaro muerto —les dije a los tres sonriendo.

—Eso no lo dudo, cabezón —añadió Bile riendo también él—, pero a su lado también yacería muerto un hijo de Breoghán, y ya sabes que tal cosa no le habría gustado nada a nuestro padre, ni a mí tampoco.

—Lo sé —contesté, esta vez muy serio—, pero esa mala bestia iba a atacar a Kinimara y tenía

que intentar salvarla aunque mi vida se fuera en ello.

—Yo habría hecho lo mismo, hermano, aunque pensándolo bien, quizás deberíamos haber tardado un poco más en llegar y así me habría librado por fin de ti —bromeó Bile, riendo esta vez a carcajadas.

—Dejaos de tonterías y vayámonos de aquí antes de que esos malnacidos cambien de idea o vuelvan armados, o peor aún, con ayuda —sugirió Ith.

De camino hacia el campamento les pregunté cómo habían sabido que estaba en peligro. Ith me explicó que, al percatarse de que tardábamos más de lo esperado en traer el agua, se imaginaron que Kinimara y yo estaríamos enzarzados discutiendo por alguna tontería. Decidieron entonces bajar al arroyo a comprobar qué pasaba, y de camino se encontraron con Kinimara y la niña del pelo blanco que corrían hacia ellos, narrándoles ambas todo lo sucedido. La joven ártabra les pidió que corrieran en mi ayuda, indicándoles dónde me encontraba.

Con un poco de vergüenza les confesé que sus pensamientos no iban muy desencaminados en lo referente a la disputa entre la ártabra y yo, pero que, gracias a su preocupación había logrado salvar la vida.

Cuando llegamos al campamento, Kinimara se acercó a mí y, aunque no me agradeció en ningún momento la ayuda prestada por puro orgullo, sí me pidió que le permitiera curar la herida de mi brazo. Yo accedí con agrado, pues siempre serían mejor sus delicadas manos que las de Ith. La muchacha hizo un ungüento mezclando hojas de salvia con flores de caléndula, y en cuanto me lo extendió por la herida, esta dejó de sangrar y doler.

\*\*\*

Esa misma noche hicimos una hoguera y alrededor de ella nos reunimos con las ártabras para comer algo, uniéndose también al grupo la chiquilla del pelo blanco como invitada especial. La pequeña nos estaba muy agradecida por haberla salvado, mostrando, sobre todo, su agradecimiento infinito a Kinimara. La ártabra no solo la había salvado de su peor pesadilla, sino que también le había proporcionado nuevas ropas y ofrecido su amistad. La niña acudió acompañada de quien se suponía que debía protegerla, un guerrero descomunal, tan imponente como una montaña. Aquel hombre esa mañana no había cumplido con su misión y, posiblemente avergonzado por ello, guardó un profundo silencio durante toda la velada.

La pequeña hechicera de cabellos canosos nos contó que se llamaba Ness y pertenecía a la tribu de la diosa Danu, madre del buen dios Daghda. Era la discípula de Birog y la elegida por los dioses para sucederlo. Nos relató también que su tribu habitaba en una isla mágica, perdida entre los mares del norte y rodeada permanentemente por una espesa niebla que la ocultaba del mundo exterior. Contó igualmente que su pueblo estaba gobernado por varios reyes, considerados como auténticos dioses en la isla. «¡Y es que no todos los mortales tienen el honor de servir en persona a los dioses!», nos decía orgullosa. Nosotros escuchábamos fascinados las historias de aquella isla y de sus gentes. Yo quedé maravillado con su relato, incluso llegué a pensar que quizás fuera el lugar a donde las almas volaban al terminar su andadura por este mundo, ese sitio mágico donde los dioses convivían y reinaban entre los espíritus de los mortales.

Ness nos desveló que el hombre que la acompañaba se llamaba Cian. Era el mejor guerrero de toda la isla, y los dioses le habían otorgado la destreza, la fuerza y la valentía suficiente para hacerlo prácticamente invencible. Lo cierto es que era imponente, tanto o más que En y Un. Era fuerte como un caballo, vestido con una cota de malla reluciente, una poderosa espada atada a su cinto de cuero y una lanza en mano. Sorprendentemente, Birog fue el único druida a quien se le permitió acudir acompañado por un guerrero armado. Era evidente que Birog no era un simple hechicero y de ahí tal privilegio.

Ness también nos confesó que aquel día Birog había ordenado a Cian que aguardara junto al límite del bosque. Le pidió que, en caso de oír su cuerno, entrara sin más para ayudarlo. Esa era la única razón por la que no estaba acompañando y protegiendo a Ness. Al parecer, Birog le había asegurado al soldado que Ness estaría a salvo en el campamento junto al resto de aprendices, pero en esta ocasión no tuvo la magia suficiente para prever lo que sucedería, o quizás sí, y simplemente quería que sucediera. Lo cierto es que nadie conocía los pensamientos que por la oscura mente de ese hombre corrían, ni siquiera Ness. Con el tiempo y conociendo ahora como conozco todo lo que ocurrió después, creo que la segunda opción es la más probable. Birog era un auténtico maestro de druidas, quizás el más sabio y poderoso de todos. Lo único cierto es que aquel día la inocente Ness creyó que no corría ningún peligro si se acercaba a la charca a recolectar algunas plantas medicinales de las que no abundaban en su isla, mas su decisión a todas luces no fue la más acertada. El brácaro la siguió desde el campamento con malas intenciones y la sorprendió en un lugar donde creyó que nadie podría ayudarla.

Mientras Ness nos relataba historias de su maestro, recibimos una visita inesperada. Bran, el brácaro de ojos negros, se estaba acercando al lugar donde permanecíamos acampados. Cian echó la mano a la espada, dispuesto a ajustar cuentas, pero Ness se lo impidió posando suavemente su pequeña mano sobre la de su guardián. Los demás también nos pusimos en guardia desconcertados por la visita inesperada. Cuando al fin estuvo junto a nosotros, flexionó su cabeza en señal de saludo.

—Buena luna tengáis esta noche, hermanos —nos saludó como si de un amigo se tratara—. Mi nombre es Bran, hijo de Arkilo, rey de la tribu de los brácaros. Vengo a disculparme por lo sucedido en nombre de mi pueblo y de mi compañero, y en mi propio nombre también, ahora que conozco toda la verdad. A mi amigo Borno le encanta la cerveza y hoy, sin duda, ha bebido más de lo debido. Cuando bebe, es como si un espíritu lleno de maldad entrara en él y lo volviera loco. Su verdadero ser lo abandona y es incapaz de distinguir el bien del mal. Está muy arrepentido y siente mucho lo sucedido. Para mí es una obligación personal venir a mostraros su arrepentimiento y solicitaros clemencia y perdón para su alma, sobre todo a ti —dijo dirigiéndose esta vez a Ness—. Borno será castigado esta noche por su ofensa, y me gustaría que me acompañaseis para asistir personalmente a la ejecución del mismo como muestra de nuestro pacto de silencio. Si aceptáis, no solo tendréis mi amistad, sino que quedaré en deuda por siempre con vosotros y dispuesto a saldarla en el momento que creáis oportuno.

—Deja que nos ocupemos nosotros de Borno y que sean nuestras propias manos las que le den su justo castigo —le ofreció Bile.

—Iremos —contestó Ith en representación de todos, dejando a Bile con la palabra en la boca.

Otra vez Ith se autoproclamaba como nuestra voz sin pedirnos previamente consejo. Aunque sabía que nos enfurecía, le daba completamente igual, él era el mayor y suya la última palabra.

—Nosotras también iremos —dijo a continuación Kinimara demostrando que ellas tenían voz propia.

—Mi guerrero y yo también acudiremos —confirmó Ness—, pero siempre que tu compañero no sepa de nuestra presencia.

—Que así sea entonces —sentenció Bran—. Seguidme.

Todos nos levantamos y lo seguimos en la noche estrellada. Bran, Ith, Bile y Cian llevaban antorchas para iluminar el camino en la oscuridad. Bran iba el primero abriendo el sendero, y tras él el resto formando una fila. No muy lejos del campamento empezamos a subir por una pequeña ladera, encontrando en lo más alto un promontorio de piedra rodeado de seis robles.

—Subid allí, apagad vuestras antorchas y observad —nos indicó el brácaro señalando a la cima del peñón.

—Si es una trampa, te juro que tú y todo tu pueblo lo pagaréis con sangre —lo amenazó Cian, el imponente guerrero de la diosa Danu.

Hasta ese momento había guardado silencio, llegando a creer tanto yo como mis hermanos que con seguridad carecía de lengua. Pero demostró que no era mudo, sino que solo hablaba cuando lo creía oportuno.

—Solo somos dos muchachos contra un gran guerrero y seis buenos arqueros, no creo que tengáis nada que temer —le manifestó astutamente Bran.

El joven bajó por la ladera y se alejó hasta un pequeño claro perfectamente visible desde nuestra posición. Encendió una hoguera y con la luz de las llamas pudimos comprobar que junto a ella había un tronco en posición vertical, más alto que un hombre y del grosor de mis dos puños. Con el fuego encendido desapareció entre la vegetación. Permanecimos en silencio sobre la roca, aguardando acontecimientos y sin descartar en ningún momento un posible ataque por sorpresa. El brácaro en esta ocasión cumplió con su palabra y al rato apareció nuevamente entre los arbustos acompañado de su amigo Borno. Su aspecto era horrible. La nariz la tenía totalmente hundida hacia adentro y dos imponentes hinchazones le sobresalían de la cabeza a causa de las pedradas recibidas.

Bran agarró a su compañero de las muñecas y lo ató de cara al tronco, dejando su espalda desnuda a la luz de la hoguera. Entonces el príncipe sacó de una pequeña vaina que llevaba atada al cinturón el puñal que por la mañana había usado el propio Borno para atacarnos, y empezó el castigo. Con el arma en su mano diestra, comenzó a cortar profundamente la piel del cuervo como si fuera a desollarlo vivo. Empezó junto al hombro izquierdo y fue surcando y desgarrando la piel profundamente hasta alcanzar el otro, pasando muy cerca de la nuca. Después dibujó una curva y una diagonal que fue hasta el primer tercio de su espalda para desde allí girar nuevamente hacia el otro costado. Así continuó hasta llegar al borde de la cadera donde comenzaba la raja de su apestoso culo. Había dibujado en su piel una sucesión de curvas que lo marcarían de por vida. Su espalda estaba toda ensangrentada, pero en ningún momento mostró síntomas de dolor. Seguramente estaba drogado por alguna pócima que hubiera tomado previamente.

—¿Esto es lo que considera una ejecución ese maldito brácaro? —les pregunté a todos mostrando mi decepción.

—Que me deje a mí el puñal y yo mismo le marcaré el pescuezo, pero de otra manera—comentó Bile confirmando el chasco que se había llevado también él.

—El príncipe brácaro es muy listo —comentó Brigit—. Nunca dijo que fuera a sentenciar a su compañero a muerte, simplemente comentó que asistiríamos a «la ejecución del castigo», y esta ha sido la pena elegida por él. De todas formas, ha perdido mucha sangre, así que serán los dioses los que decidan si vive o muere esa alimaña.

—Pues que los dioses decidan —sentenció Ness, levantándose y partiendo hacia el campamento

seguida de Cian.

Bran soltó enseguida a Borno y se lo cargó sobre el hombro, desapareciendo ambos en la noche. Tras finalizar el espectáculo, el resto de nosotros también nos retiramos al campamento.

Al día siguiente Bran se nos acercó y nos pidió que lo dejáramos compartir su comida con nosotros. Todos aceptamos de mala gana, pues estaba mal visto en los pueblos de la costa rechazar la petición de un recién llegado: se consideraba un gesto de mal anfitrión. Nos dijo que no debíamos preocuparnos por Borno, que ya no lo volveríamos a ver más. Al parecer, permanecería escondido en el monte curándose de sus heridas hasta que finalizara la ceremonia y partiéramos todos de nuevo hacia nuestras respectivas tierras. Durante la comida estuvimos hablando apaciblemente entre todos del viaje y de los maestros druidas. Pudimos comprobar que, aunque el joven Bran aparentaba ser un chico muy serio, en realidad era una persona muy irónica y jovial. Aún no sé cómo logró hacerlo. Quizás fue su buena presencia, o su forma de hablar calmada y amigable, o simplemente magia, pero esa mañana —por increíble que parezca— consiguió que lo viéramos como a un compañero más y no como un rival, ganándose enseguida la confianza de Bile y del propio Ith. Yo seguía pensando que un brácaro siempre sería un brácaro, pero en el fondo también llegó a caerme bien. Las chicas, por el contrario, nunca lo perdonaron por lo que le había hecho su amigo Borno a Ness; nunca confiaron en él. Decían que alguien tan astuto como un zorro solo podía ser un zorro.

Pasamos varios días acampados en la meseta sin tener noticias de los druidas, y, si tengo que ser sincero, aquellos fueron los mejores que recuerdo de toda mi juventud. Todas las mañanas nos reuníamos Kinimara, Brigit, Ness, Ith, Bile y yo a tomar el primer bocado, y, sorprendentemente, también se nos unió el príncipe brácaro. Fuera como fuese, lo único cierto es que Bran pasó a ser uno más de nuestro pequeño grupo, disfrutando todos juntos de aquellos momentos. Por el día, y a diferencia del resto de aprendices que se dedicaban a rezar y buscar hierbas por los bosques, nuestra nueva pandilla se dedicaba a jugar simulando luchas y combates, compitiendo entre nosotros para ver quién era el mejor. Solíamos usar palos como si de espadas se tratara, y el primero que conseguía tocar al rival en cualquier parte del cuerpo era el vencedor. La mayoría de las veces ganaba Bile, aunque Bran y Brigit también lo hicieron en alguna ocasión. Cuando el juego era de puntería utilizando el arco y las flechas, siempre ganaban Kinimara y Brigit. Por el contrario, si era la lanza el arma elegida, era yo quien se imponía con diferencia. Mi puntería siempre fue muy certera gracias a la buena instrucción que mi tío Zoel me dio, para su desgracia.

A Ness, sin embargo, no le gustaba luchar, era demasiado delicada para tales artes. Pero sí le gustaba ver cómo lo hacíamos nosotros, se divertía mucho viendo cómo sus amigas ártabras nos vencían en no pocas ocasiones, dejándonos en clara evidencia a los varones. Ness no era una guerrera, eso era evidente, pero sí que era una aventajada hechicera. Nos enseñó a hacer pócimas increíbles que curaban las heridas o mitigaban el dolor, utilizando únicamente plantas del bosque como el muérdago y la mandrágora. Sobre todo, solía enseñar sus artes a las dos hermanas, tejiéndose en aquel tiempo entre las tres una profunda amistad y complicidad. Un día incluso me llamó la atención que del cuello de las dos ártabras colgara un pequeño saco alargado de cuero apenas del tamaño de una bellota. Al preguntarles por ello, me explicaron que Ness les había enseñado a preparar un veneno mortal cuyos ingredientes principales eran los frutos y las hojas del tejo. También les recomendó que siempre lo llevaran a mano porque en ciertas circunstancias podía ser muy útil. Ellas siguieron su consejo fielmente, y desde entonces nunca se separaron de él, portándolo siempre colgado de su cuello.

Cuando el sol se escondía, toda la pandilla nos reuníamos al calor del fuego y a la luz de las

hogueras a contar historias y leyendas de nuestros respectivos pueblos. Las noches se hacían interminables, permaneciendo despiertos hasta bien entrada la noche, fascinados por las historias que allí se narraban.

Ith fue el primero en relatar la leyenda de nuestro antiguo líder, Gaedheal Glas. Gaedheal fue un guerrero legendario y un aventurero incansable. Viajó por el infinito mar durante décadas, viviendo en lugares tan lejanos como desconocidos. Descubrió multitud de culturas diferentes, y de ellas fue adquiriendo su vasta sabiduría. También luchó en innumerables guerras contra tribus enemigas, aliándose con otras muchas cuando así le convenía. Contaba su leyenda que cuando era niño, una noche mientras dormía, una gigantesca serpiente venenosa se le enroscó al cuello y lo mordió. Todos pensaron que moriría, pero entonces un viejo brujo se le acercó con una vara mágica e hizo que la serpiente se enroscara en ella, dejando libre al niño. Posteriormente el brujo utilizó un hechizo y unas hierbas para que el veneno se desvaneciera, sanándolo en ese mismo momento. Gaedheal se salvó gracias al hechicero, pero en la zona del cuello donde el animal se le había enroscado le quedó marcado de por vida un anillo verde. Esta marca en su piel fue la que dio origen al apelativo de *Glas*, palabra que esas gentes utilizaban para identificar al color verde. Desde aquel día, Gaedheal se hizo inmune al veneno de esos reptiles, pero no al desprecio que le producían. Por ese mismo motivo, se juró a sí mismo que el día que lograra dirigir a su propio clan, buscaría una tierra donde jamás hubieran pisado aquellos seres maléficos. Esta leyenda era también el origen del emblema de nuestra tribu, una serpiente enroscada en una larga vara.

A Ness le pareció muy curiosa la historia de nuestro antepasado, llegando a confesarnos que en su isla jamás se había visto una serpiente, conociendo su existencia solo por los relatos de los druidas.

El resto del grupo quedamos muy sorprendidos de tal hecho, pues no creíamos que un lugar así pudiera existir.

—Entonces algún día tendremos que viajar al norte, hasta tu isla, para cumplir el deseo de nuestro antiguo líder —le comentó Bile a Ness bromeando, lo que no le hizo ninguna gracia a la joven.

Bran, por su parte, contó que muchos años atrás su tribu también tenía una serpiente marina como emblema.

—¿Una serpiente marina? —le preguntó Ness.

—Sí, marina —le contestó Bran—. Es una serpiente de afiladas garras que nada por el mar en busca de hombres a los que devorar. Ese era el escudo de los brácaros hasta que fuimos derrotados por los nerios —explicó señalándonos con su mano extendida—. En esa última batalla la fuerza de la serpiente nos abandonó y mi abuelo murió. Ese mismo día mi padre, siendo aún muy joven, fue nombrado nuevo líder de la tribu. Y su primera decisión fue que a partir de ese día solo Bran, el dios cuervo, nos acompañaría y guiaría hacia nuestro destino. Toda la tribu le juró fidelidad tomando como emblema el gran cuervo de un solo ojo. De nuestro escudo viene el apelativo con el que actualmente se nos conoce, los Cuervos Negros; incluso a mí me han dado el mote de el Príncipe Cuervo.

Ness se mostró fascinada con nuestras historias y, no queriendo ser menos, nos narró las hermosas tradiciones y leyendas de su tribu. Nos explicó que en su isla los reyes no portaban emblemas, no los necesitaban porque ellos mismos eran considerados semidioses. Nos relató que sus antepasados también habían viajado por lejanas tierras en busca de sus dioses hasta que consiguieron encontrarlos y unirse a ellos. En los diferentes lugares donde buscaron se fueron haciendo con objetos mágicos que las divinidades habían perdido. De esta manera consiguieron



de su paso por Gorias la lanza de Lugh, que hacía invencible en la batalla al guerrero que la portaba; en Finias se hicieron con la espada de Nuadha, la más afilada y mortal de todas, aquella que con un simple rasguño causaba una muerte segura; en Falias adquirieron a Lia Fáil, una piedra mágica que gritaba cuando un rey digno se posaba en ella, y en Murias ganaron el caldero de Dagda, que proporcionaba comida infinita y proveía de alimento a mil ejércitos. Al parecer, todos estos objetos permanecían ocultos en esa isla, desconociendo incluso sus monarcas el lugar donde descansaban.

La isla de Ness guardaba tantos secretos y misterios que nunca nos cansábamos de escuchar las historias de sus reyes mágicos y de sus majestuosos guerreros.

Cuando amaneció el octavo día de ausencia de los maestros, aún con la luna casi plena luciendo difuminada entre las nubes del alto cielo, los ancianos regresaron. Fueron saliendo del bosque en fila de a uno, caminando muy despacio, tomando la senda que los llevaba hasta el campamento de sus aprendices. En primer lugar bajaba Aimhirgin, seguido de Birog y de Cado. Se les veía con el rostro cansado y los cuerpos famélicos, debido seguramente a los prolongados ayunos de aquellos días. Cuando bajaron, ordenaron que recogiéramos todo y nos preparáramos para partir de inmediato.

Después de esperarlos durante tantos días, ahora, por algún motivo, tenían prisa, así que, sin dilación y de forma apresurada, recogimos el campamento y partimos hacia la costa, llegando al atardecer. Allí, junto a una pequeña cala, dejamos la carga más pesada y proseguimos la marcha llevando únicamente lo imprescindible en comida, abrigo y también las nueve cabras que nos acompañaban desde el inicio. Continuamos la marcha, esta vez bordeando la costa en dirección oriente. Antes del anochecer llegamos a nuestro nuevo destino, el lugar elegido por los dioses, aquel donde debía celebrarse la ancestral ceremonia de los druidas. El paraje a donde nos había guiado Aimhirgin era una pequeña llanura que moría súbitamente en un imponente acantilado. La pared vertical del escarpe era tan alta que daba incluso miedo asomarse al borde por temor a resbalar y caer en el abismo de la muerte.

Con mucho cuidado me atreví a echar un vistazo a lo desconocido. Pude contemplar cómo la rocosa costa era azotada suavemente por la marea. Estaba aún baja, pero el avance continuado de las olas espumosas delataba que estaba subiendo con rapidez.

Mientras observaba el horizonte, la tarde comenzó a dar su último coletazo, retirándose también el sol tras las altas montañas, y fue entonces cuando ella surgió de nuevo. Allí estaba frente a todos nosotros, la luna había regresado, haciéndose ama y señora de los cielos. Era una luna llena inmensa, del mismo color que el fuego y lucía tan baja que casi podía rozar con su figura la superficie del mar.

Las aguas permanecían en calma cuando decidí acercarme hasta donde se encontraba Bile observando, fascinado también él, la luna hechizante. Los dos volvimos distraídos hacia el lugar donde el resto de la expedición levantaba ya un nuevo asentamiento. Íbamos comentando entre nosotros la belleza de la luna de esa noche cuando de repente una voz conocida nos gritó:

—¡Tened cuidado!

Nos quedamos inmóviles de inmediato, inseguros, sin saber qué hacer. No sabíamos de quién había partido tal advertencia, ni siquiera si se dirigía a nosotros.

—¡Tened cuidado y mirad con atención dónde ponéis los pies! —volvió a gritar Kinimara, a la que entonces reconocimos.

En ese momento Bile y yo miramos hacia abajo, y de inmediato empezó a caernos un sudor frío por nuestras frentes. Junto a nosotros, camuflado entre la maleza, se abría un ancho y profundo

agujero de tal tamaño que podría haber engullido una manada de caballos. La abertura tenía una anchura de unos dos cuerpos, provista de paredes tan verticales como las del propio acantilado.

Habíamos caminado embrujados por la luna hacia una muerte segura. Estábamos, sin saberlo, a un solo paso de desaparecer entre la oscuridad cuando Kinimara salvó nuestras vidas.

Tras observar con mayor atención el lugar, nos percatamos de que no era el único boquete que había en la pequeña llanura; había alguno más, incluso de mayores dimensiones. Retrocedimos con cuidado y mirando bien dónde pisábamos, y así pudimos volver sanos y salvos junto con Ith y las chicas.

Los druidas, por su parte, estaban reunidos junto al borde del acantilado hablando entre ellos sin prestar la menor atención a sus aprendices. Al poco, el tiempo cambió bruscamente. El aire comenzó a soplar con fuerza mientras una fina niebla brotaba de la nada extendiéndose por la llanura. El mar, antes calmado, empezó a agitarse rápidamente. Las olas surgían blanquecinas por el horizonte como si Netón, el dios del mar, hubiera sacado a sus ovejas a pastar por la superficie de las aguas. Toda la costa quedó cubierta de una espesa espuma formada por el azote continuado de las olas, siendo estas cada vez de mayor altura y fuerza. A nuestras espaldas, nubes oscuras y compactas amenazaban con la terrible tormenta que se acercaba. Desde la distancia era fácil observar cómo los resplandecientes relámpagos iluminaban las montañas al tiempo que los truenos cada vez se oían más cercanos.

—¡Estimados hermanos, el momento ha llegado! —anunció Birog, el gran druida y maestro de Ness.

A continuación Aimhirgin y el resto de los ancianos se sentaron formando un semicírculo al borde del abismo, haciendo lo mismo los aprendices tras ellos. Una fina lluvia comenzó a caer sobre nuestros rostros mientras permanecíamos en silencio. Frente a nosotros, el eterno mar, el mismo que acababa de presenciar la muerte del sol padre, ahora contemplaba el resurgir de Ariadna, la gran madre luna, reina de la noche y señora de todas las almas.

Aunque el sol se había apagado, la luna y las hogueras alumbraban en la oscuridad de la incipiente noche. En ese momento los druidas comenzaron la ceremonia invocando a los poderosos dioses: Lug, Cosus, Bandua, las Matres, Epona, Nemetos, Coventina, Taranis, Deva, Nabia, Bormo y el resto de los dioses primordiales.

El mar había avanzado tanto desde nuestra llegada que las poderosas olas chocaban ya con terrible fuerza contra las paredes verticales del acantilado. Y como si de un estruendo se tratara, de repente el suelo empezó a vibrar y de las entrañas del propio acantilado brotó un profundo ronquido. Era como si en su interior habitara un dragón que quisiera despertar de un sueño eterno. El sonido era muy diferente al de los truenos que hostigaban las montañas cercanas, procediendo este del interior de la propia llanura donde nos encontrábamos.

Todos los aprendices temblábamos de miedo, y, aunque en mi caso intentaba controlarlo, mi cuerpo no me obedecía; no dejaba de tiritar, al igual que Bile. Los druidas, por el contrario, continuaban lanzando plegarias a los dioses sin inmutarse, mientras los ronquidos del interior del acantilado eran cada vez más fuertes y profundos. Los rezos fueron aumentando en intensidad hasta que al fin el dragón despertó bruscamente de su letargo y empezó a bufar con fiereza por los orificios del acantilado, expulsando inmensas columnas de agua. A cada profundo ronquido le seguía un fuerte bufido de espuma que alcanzaba una altura de al menos cinco cuerpos y que, gracias al viento, fácilmente nos alcanzaba, empapándonos a todos de agua salada. Yo estaba convencido de que el dragón marino saldría en cualquier momento de las entrañas de la tierra para devorarnos a todos. Nueve druidas se levantaron entonces, entre ellos Aimhirgin, dirigiéndose

hacia las cabras que habíamos traído. Las agarraron por sus cuernos y las llevaron hasta la abertura de mayor tamaño sin que el dragón parara de bufar. Aimhirgin se colocó con una de las cabras en el mismo borde del boquete mientras el resto de los sacerdotes, entre ellos Birog, Ambolo, Cado y Caturón, sujetaban firmemente a los demás animales. Nuestro viejo druida, con decisión, degolló con su cuchillo el cuello del rumiante, pronunciando al mismo tiempo un hechizo en una lengua extraña. La sangre comenzó a manar del pescuezo, vertiéndose al interior del orificio rocoso. El resto de druidas imitaron a Aimhirgin, cortando con sus respectivos cuchillos los pescuezos del pequeño rebaño y lanzando plegarias en la misma lengua. Otros nueve druidas se levantaron a continuación y, sujetando en sus manos unos cuencos de madera de encina, se acercaron a recoger la sangre que brotaba de los cuerpos de los animales degollados. Todos los hechiceros bebieron así la sangre de los sacrificados, pasándosela de unos a otros. Por suerte, los aprendices solo debíamos observar el ritual y lanzar plegarias a los dioses, aspecto este que siempre agradecí. La sangre sobrante fue arrojada por los druidas al interior del agujero para saciar así el hambre de la bestia. El dragón, complacido, emitió un último y fuerte ronquido que hizo manar de la tierra una inmensa nube de agua y sangre, cubriendo esta a todos los allí presentes. Aimhirgin anunció entonces que los dioses habían aceptado la ofrenda, y así debió de ser, pues el viento empezó a amainar, el mar se amansó y el dragón dejó poco a poco de resoplar, durmiéndose de nuevo en un profundo sueño.

La tormenta, que parecía que se acercaba irremediabilmente hacia nuestra posición, giró inesperadamente sobre sí misma, alejándose lentamente en dirección contraria y llevándose con ella los rayos y los truenos. El mar volvió a la calma y la luna reinó tranquila en la mágica oscuridad. Los druidas pasaron toda la noche a la luz de la magnífica luna, bebiendo y bailando junto a las hogueras, mientras los jóvenes nos mirábamos en silencio, aún fascinados por lo que habíamos presenciado. La celebración duró hasta que el cansancio y el sueño se apoderaron de nuestras almas, durmiendo plácidamente hasta el amanecer.

Cuando el sol surgió de nuevo entre las montañas, brilló con una intensa y renovada luz en toda la llanura. La calma era absoluta en el lugar, la marea estaba baja y el mar sosegado. La única evidencia de que el dragón había estado entre nosotros era la sangre impregnada en nuestras ropas, rostros y cabellos. Esa misma mañana levantamos en silencio el campamento y regresamos mudos hasta la playa donde se hallaban nuestros barcos. Enseguida distinguimos entre todas las embarcaciones la de Aravo, con el rey Breoghán en su cubierta, dando órdenes a unos y otros. Él también nos vio enseguida desde su posición elevada, levantando su brazo para saludarnos. Al llegar, nuestra gente nos recibió afectuosamente, sobre todo nuestro padre, a quien habíamos echado mucho de menos.

—¡Por todos los dioses! ¿Qué os ha pasado? —nos preguntó el rey sonriendo—. Parece como si os hubierais enfrentado a todo un ejército de alimañas y las hubierais desollado una a una.

Lo cierto es que el aspecto que presentábamos era penoso, excepto el de Aimhirgin, que incluso con restos de sangre en su túnica blanca y la languidez de su rostro, mucho más delgado y afilado que cuando partió, continuaba manteniendo su porte distinguido de gran señor de la magia.

Enseguida el rey nos mandó que fuéramos a lavarnos a la playa y que nos diéramos prisa porque partiríamos de inmediato. Los tres hermanos obedecimos sin rechistar. Aimhirgin, sin embargo, se subió al curragh directamente y se puso a meditar en silencio.

Parecía que la aventura por las tierras de los cántabros y astures tocaba a su fin, pero antes de marchar teníamos que despedirnos de nuestros nuevos amigos. Ness y Cian estaban ya zarpando cuando logramos encontrarlos. Birog iba al frente, en la proa, gruñendo a sus hombres para que

remaran con más fuerza. Por algún motivo el viejo quería largarse cuanto antes, y los suyos lo pagarían si no lo lograba. Conseguimos despedirnos desde la playa, diciéndoles adiós con los brazos extendidos. Una Ness sonriente nos devolvió el saludo con la mano mientras el enorme Cian permanecía inmóvil junto a Birog. El druida de la diosa Danu nos observaba fríamente desde su barco desaprobando claramente esta nueva amistad. Sabíamos que jamás la volveríamos a ver, al menos en este mundo, así que desde la arena de la playa le deseamos a voces que tuviera suerte y buen destino. También le juramos que nunca la olvidaríamos y que pronto la visitaríamos en sueños para que nos siguiera contando historias de su isla y de sus reyes. Ella no contestó, pero siguió saludándonos hasta que su silueta desapareció en la distancia.

También fuimos a despedirnos del príncipe brácaro. Durante esos días Bran nos demostró que era un buen chico, llegando a cogerle los tres hermanos una profunda estima.

—Ya nos veremos, jóvenes nerios, estad seguros de ello —se despidió jovialmente, dándonos un afectuoso abrazo antes de marchar con Borno y su oscuro druida Caturón hacia las tierras de los cuervos.

Por último nos acercamos a despedirnos de Brigit, Kinimara y su maestro Ambolo. Breoghán nos había informado previamente, sin dar más detalles, de que el camino de vuelta no lo haríamos junto a los ártabros. Al parecer, Bel el herrero tenía órdenes de regresar a Berganto por tierra firme, y no sería necesario hacer escala en tierras ártabras para recogerlo. Por esa razón, la despedida de nuestras nuevas amigas tuvo que producirse en la misma playa.

Kinimara me aseguró que volveríamos a vernos, y yo le añadí que ojalá fuera pronto. En ese momento me cogió de la mano, se acercó a mi mejilla y me besó.

—Hasta pronto, bravucón —me susurró.

Su beso y sus palabras se transformaron en un rápido escalofrío que recorrió todo mi cuerpo en un instante. No sabía bien qué era lo que estaba sintiendo, pero la situación era tan placentera que no deseaba soltar su mano. Apreciaba de una manera muy especial el tacto de su piel, el color de sus ojos, el olor de su cuerpo y la dulzura de su voz. Ella, por su parte, tampoco se desprendía de mi mano.

—Hasta pronto, pequeña justiciera —le respondí yo diciéndole la primera tontería que se me vino a la cabeza.

A partir de ese día, sin saberlo, nuestras almas quedaron ligadas para la eternidad. Jamás se separarían, pues ambas se pertenecían la una a la otra. Nos soltamos la mano a desgana y miramos ambos hacia atrás, donde se encontraban Bile y Brigit. Brigit también se acercó a la mejilla de Bile, y, tras regalarle un dulce beso, se dio la vuelta y echó a andar aceleradamente, sonriendo. La cara de Bile era un auténtico poema de bardo. Era evidente que yo no era el único que había caído en las redes del encantamiento de aquellas ártabras. Ith, por su parte, también se despidió de ellas y de Ambolo, pero de una forma mucho más formal.

Esa mañana, a nuestro pesar, los tres tuvimos que separarnos de ellas apresuradamente para regresar al barco donde nuestro padre nos esperaba impaciente para partir de regreso al hogar.

## CAPÍTULO VI

Una vez más surcaríamos las olas del destino. En cuanto todos estuvimos embarcados, el curragh desplegó su vela y partimos de las costas cántabras hacia nuestro añorado Berganto, o eso es lo que esperábamos y deseábamos.

—He disfrutado mucho del viaje, padre —le expresó Bile a Breoghán—, pero lo cierto es que estoy deseando volver a casa para ver a mis hermanos.

—Yo también deseo abandonar cuanto antes esta peligrosa región poblada por cántabros y astures —le confesó su padre—. ¿Sabes una cosa, Bile? Yo adoro navegar, mi alma lo necesita, pero una vez que emprendo viaje, por algún motivo que no logró entender, una intensa nostalgia se apodera de mi corazón, esperando con ansia el retorno a mi hogar, junto a mi familia. Pero en esta ocasión, nuestro regreso deberá esperar un poco más, hijo mío —le informó Breoghán, sorprendiendo con sus palabras a los tres hijos que atentamente lo escuchábamos.

—¿Pero entonces no regresamos a casa, padre? —preguntó Bile desconcertado.

—No, aún no. Antes debemos ir a unas tierras hasta ahora desconocidas por nuestra tribu. Nos dirigimos a Oiassó, un poblado que se encuentra más al este, a pocas jornadas de aquí. Allí intentaremos canjear las pieles y el estaño que portamos en el curragh por otras mercancías que necesitamos. Cuentan que al puerto de Oiassó acuden comerciantes de lugares muy lejanos para hacer el trueque de mercancías, así que probaremos suerte.

Y de esta manera tan sorprendente no se tomó rumbo a Berganto, sino el contrario. Aravo apuntó la proa del curragh en dirección al sol naciente, continuando así nuestra aventura.

El rey nos explicó por el camino que tanto el puerto de Oiassó como el poblado del mismo nombre que lo circundaba estaban controlados por la tribu de los vascones. Nos relató que la mayoría de ellos eran montanos que solían vivir en unas frías y escarpadas montañas llamadas Montes Luna, las cuales eran tan altas que hasta a las nubes les costaba sobrevolarlas. Sus hombres eran duros como piedras, gigantescos como osos, de mente cerrada y con poco sentido del humor. Utilizaban el puerto de Oiassó como lugar de intercambio con los comerciantes que surcaban sus aguas, con el único objetivo de proveerse de mercancías que los ayudaran a franquear sus interminables y duros inviernos.

Nuestro padre nos advirtió de que cuando llegáramos a ese lugar nunca miráramos fijamente a los ojos de uno de esos vascones, pues para ellos era un insulto y un desafío que solo se resolvería por las armas. Debíamos actuar con mucha precaución para no hacer nada que pudiera provocarlos.

El viaje continuó entonces, navegando el barco de cabo a cabo, siempre dejando la cercana costa a nuestra derecha. El buen tiempo nos acompañó en aquella travesía, manteniéndose el mar en calma y el sol calentando los cuerpos. Pronto dejamos atrás las costas cántabras para introducirnos en las aguas de otros pueblos como eran los autrigones, los caristos y los várdulos. Tras dos días de navegación a remo, ayudados únicamente por el poco viento que recogía la vela, decidimos desembarcar en tierra firme antes del anochecer para aprovisionarnos de agua dulce y buscar algo de caza. Aravo eligió una playa que consideró segura por estar flanqueada y resguardada por unos abruptos peñones. La playa era bastante extensa, y, aunque a mi entender hubiera sido preferible desembarcar en un lugar más escondido, el rey consideró que era el mejor sitio. Decía que desde allí podríamos divisar sin dificultad la arribada de algún enemigo y escapar de ellos en caso de ser necesario. «En tierras desconocidas, toda precaución es poca», solía decir padre, y no le faltaba razón.

Primero desembarcaron tres hombres que fueron los encargados de explorar los alrededores y comprobar que no había peligro. Al cabo de un buen rato, cuando volvieron e indicaron con sus manos que la costa era segura, desembarcamos el resto de la expedición. Breoghán apostó centinelas en la bahía y mandó a En y Un que inspeccionaran la zona en busca de agua y comida. Estas tierras eran desconocidas incluso para Aimhirgin y Breoghán. No tenían claro si nos encontrábamos en tierras de los caristos o de los várdulos, o incluso de los mismos vascones. De ser territorio vascón, el peligro era menor, ya que estos solían permanecer en sus montañas sin frecuentar la costa.

Después de varar el barco en la arena de la playa y asegurarlo para que ni la marea ni las olas se lo llevaran, encendimos una hoguera cerca para pasar la noche. Cuando la tarde tocaba a su fin, Un regresó con agua y con un pequeño corzo que asado sería una más que merecida cena. Al poco también regresó En, pero, a diferencia de Un, venía corriendo hacia nosotros con las manos vacías aparentemente. No traía comida ni agua, pero sí portaba una noticia importante. Sin demora se acercó al rey y le susurró al oído su secreto.

—¡Aimhirgin, En, Un, Ith, Bile y Caicher! Coged vuestras armas y seguidme —ordenó Breoghán al instante—. El resto quedáis al mando de Aravo. Si veis en cualquier momento una flecha de fuego volar en la noche, embarcad con rapidez y navegad de regreso a Berganto sin nosotros.

Los elegidos nos dirigimos caminando hacia una pequeña colina que se encontraba al norte de la playa. Ith, Bile y yo portábamos un arco, flechas, un cuchillo y una jabalina; Aimhirgin acarrea una espada, aparte de su negra vara de avellano; Breoghán llevaba un escudo y su fiel espada, mientras que En y Un cargaban con sus escudos y sus pesadas hachas a sus espaldas. Ascendimos por la colina sigilosamente, como zorros salteadores en busca de presas, hasta llegar a la cima, desde donde pudimos observar con nitidez aquello que había descubierto el guerrero durante su expedición. Al otro lado existía una pequeña y tranquila cala resguardada del oleaje por dos altos promontorios. En ese apartado lugar se hallaba un barco fondeado. La embarcación era mucho mayor que la nuestra, ahusada y con un robusto tronco clavado en el centro que sujetaba una amplia vela de color amarillo grisáceo, en la que se apreciaba dibujada la cabeza de un gigantesco buey. Buena parte de su tripulación había desembarcado en la playa, estableciendo allí un pequeño campamento. Tenían encendidas tres pequeñas hogueras, las cuales permanecían tapadas en su parte superior por pieles para que, de este modo, no iluminaran demasiado en la noche. Lo cierto es que el lugar que habían elegido para ocultarse era con diferencia un refugio mucho mejor que el nuestro.

—¿Quiénes serán? —se preguntó Un en voz alta, pudiendo oírlo todos.

—No lo sé —comento Breoghán—; pero lo que está claro es que no son de ninguna tribu de la zona, si no, no se esconderían.

—En mi opinión, creo que son comerciantes —señaló Aimhirgin, abriendo por fin la boca. El viejo había permanecido en silencio desde el día que partimos de tierras cántabras, sin que se le escuchara siquiera respirar—. No es la primera vez que veo barcos como ese. Frente a las costas nerias he observado en alguna ocasión ese tipo de velas. Son comerciantes en busca de metales, armas, pieles o cualquier otra cosa de la que puedan sacar beneficio.

—¡Entonces quizás estemos de suerte! Podemos tratar de intercambiar nuestro metal con ellos sin necesidad de llegar hasta Oiassó —expuso el rey.

—Es probable —le confirmó el druida—. Pero para negociar habrá que ser más listos que ellos, lo que es improbable. Y para empezar, es muy posible que nos maten en cuanto nos vean aparecer, pensando que somos unos vulgares salteadores.

—Pues habrá que idear entonces un buen plan para que se sienten a negociar —dijo el rey sonriendo como si ya hubiera pensado en algo.

—¿Y entonces cómo lo hacemos? Son bastantes más que nosotros —señaló Un lo que era evidente.

—Ya tengo algo en mente, pero hay que hacerlo sin cometer ningún error —explicó Breoghán—. Si fallamos en un solo paso, lo más probable es que terminemos sin cabeza. Acercaos todos y escuchad. En, Un, os dirigiréis sigilosamente uno a cada lado de la playa escudriñando las colinas que la flanquean. Seguro que deben de haber colocado centinelas o enviado algún explorador, por lo que debéis encontrarlos y atraparlos. Los dejaréis atados y amordazados en cualquier recoveco donde no puedan ser vistos ni oídos, pero no los matéis. Si no encontráis a nadie o son demasiados, regresad y nos retiraremos a nuestro barco sin más.

En y Un partieron enseguida obedeciendo a su líder. Tras pasar un buen rato, ya prácticamente con la noche encima, ambos regresaron. Nos contaron que habían localizado a un rastreador cada uno, dejando a estos sin sentido y atados a un árbol.

—Bien, entonces es el momento de bajar a su encuentro —anunció Breoghán, reemprendiendo la marcha y siguiéndole todos a poca distancia.

Cuando estuvimos a la altura de donde finalizaba la protección de los árboles y comenzaba la arena de la playa, se detuvo y se dirigió a su hijo mayor:

—Ith, te quedarás aquí escondido de la mirada de los extranjeros, observándolos —le indicó—. El resto bajaremos a hablar con ellos. Ith, cuando nos encontremos frente a los comerciantes y escuches mi silbido, deberás responderme desde aquí con otro igual, y seguidamente echarás a correr como una liebre por el borde del bosque hacia la colina norte. Debes tener mucho cuidado, pues nadie debe verte. Tienes que permanecer en todo momento oculto en la noche —le advirtió con cariño su padre—. Una vez allí, permanecerás en silencio hasta que escuches dos nuevos silbidos, a los que tendrás que responder con otros dos pero con otra entonación, como si fueras otra persona diferente. A continuación volverás a correr como un corzo, esta vez en dirección sur. Al alcanzar la colina opuesta, esperarás mi tercera llamada. Y cuando finalmente me oigas silbar tres veces, deberás responderme con otros tres. Recuerda que cada silbido debe ser diferente. Después permanecerás escondido en algún lugar desde donde puedas observarnos sin ser visto. Si el devenir del encuentro no fuera el deseado, corre, corre sin pensarlo dos veces hacia nuestro barco y marchaos sin dilación.

El ligero Ith podía avanzar como una liebre y silbar como un jilguero, y por esa razón su padre le confió tal tarea.

—Sí padre, así lo haré —afirmó, consciente de la alta responsabilidad que acarreaba la misión.

Con Ith en su posición, fuera del alcance de las miradas de los extranjeros, el resto del grupo encabezados por Breoghán descendimos por la playa en dirección al barco. Los extranjeros permanecían acampados en la orilla, comiendo algo al calor del fuego de las hogueras. Nosotros éramos seis almas contra al menos una veintena de hombres bien armados más los que anduvieran por el interior del barco. Aunque prácticamente era de noche, enseguida nos vieron, levantándose apresuradamente para coger sus armas y ponerse en guardia. Por los atuendos que vestían era evidente que la mayoría no eran guerreros, sino marineros; pero independientemente de esa circunstancia, todos eran corpulentos y con seguridad conocían el oficio de matar. Al situarnos frente a ellos pudimos observarlos con mayor detenimiento. Eran muy espigados, de rubias y largas melenas y con bigotes hasta la barbilla.

—Bienvenidos seáis, queridos extranjeros; acudimos en son de paz junto a vosotros para

compartir un poco de cerveza y unas palabras —habló rápido Aimhirgin, mostrando en alto su calabaza llena de cerveza.

Los forasteros permanecieron en silencio mientras sus amenazantes armas nos apuntaban, hasta que un hombre gordo y seboso se adelantó.

—¿Quiénes sois y qué queréis? —preguntó con un acento extraño—. Y no mintáis si queréis vivir, porque si algo tengo claro en este momento, es que si nosotros somos extranjeros en esta tierra, vosotros no lo sois menos.

—Parece, amigo mío, que conocéis bien a las tribus de la zona —le contestó en esta ocasión Breoghán sonriendo—. Aunque no deben apreciaros mucho cuando os ocultáis de esta manera.

—Yo no soy tu amigo —le indicó la montaña de grasa—. Tampoco creo que seáis comerciantes como nosotros, así que te lo preguntaré por última vez antes de que ordene a mis hombres que os maten y os echen de comer a los lobos. ¿Quiénes sois y qué queréis? —volvió a insistir subiendo el tono de la pregunta.

—¿Ves, Bile? ¡Te lo dije! —se dirigió el rey a su hijo—. Estaba seguro de que eran comerciantes y astutos como zorros, como puedes ver.

Los extranjeros estaban desconcertados con nuestra actitud. En sus miradas se veía que no sabían bien qué hacer, si atacar o subir al barco y huir.

—Estás en lo cierto, amigo mío —añadió Breoghán dirigiéndose esta vez al comerciante e insistiendo en su amistad—, no somos caristos ni vándulos, sino gaedheal procedentes de los confines del mundo, aunque por nuestras tierras se nos conoce como nerios.

—¡Nerios! —se sorprendió el comerciante—. Oí hablar de esa tribu en una ocasión. Un viejo marinero vascón me contó una curiosa historia sobre ese pueblo a modo de advertencia. Dijo que en el puerto de los ártabros, más allá de territorio cántabro y astur, encontró a un hombre que quiso comerciar con él. Decía pertenecer a la tribu que se encontraba en el fin del mundo, allí donde la tierra moría dando paso al eterno mar. A ese hombre lo conocían en la región con el apodo de el Nerio Loco. Pero el negocio no terminó bien para el vascón, porque ese loco, junto a varios de los suyos, mató a la mayoría de su tripulación y le robó toda su mercancía, desapareciendo con ella entre los bosques cercanos. ¿Sois de esos nerios entonces? —volvió a preguntar el comerciante, agarrando con fuerza la empuñadura de su espada con forma de cuernos.

—Pues seguramente sí —le contestó Breoghán, orgulloso de que hubiera oído hablar de nuestra tribu aunque fuera en aquellas circunstancias—, aunque no conozco a ese Nerio Loco del que habla la historia ni al marinero que te la contó. Eso sí, te puedo garantizar que si hubiera sido yo el ladrón, ningún marinero hubiera sobrevivido para contarlo —terminó de confesar sin dejar de sonreír.

La situación se tensó aún más si cabe. Si lo que quería el rey era romper el hielo y declarar nuestra amistad, creedme que estaba haciendo todo lo contrario. Lo cierto es que el don de la palabra nunca fue su virtud más preciada, y en este caso estaba quedando más que patente.

—¿Qué queréis, malditos nerios? —insistió el comerciante impacientándose.

—Ya te lo hemos dicho: beber con vosotros y pasar un rato agradable intercambiando historias, y después, si lo deseáis, negociar.

—¿Negociar? ¿Negociar con una banda de salteadores? No me hagas reír —le respondió el gordo comerciante mientras miraba a sus hombres—. Lo que vamos a hacer es mataros a todos aquí mismo, coger después vuestras armas para venderlas al mejor postor y marcharnos a otro lugar con rapidez.

—¿Piensas acaso que un pequeño grupo de pescadores nos vencerían? —le preguntó Breoghán



sonriendo, sin tener en cuenta que éramos muchos menos que ellos—. Yo solo os podría mandar a todos al otro mundo sin esfuerzo. Lo malo es que, en ese caso, mis hombres no me perdonarían que solo fuera yo el que disfrutara cortando cabezas.

—¿Tus hombres? ¿Llamas hombres a dos críos, un viejo y dos mugrosos? —rió el comerciante—. ¿Habéis oído? Dice que podría vencernos a todos —se dirigió ahora a sus hombres a carcajadas, contagiándoles también a ellos la alegría.

—Estos hombres que me acompañan, estimado amigo, son únicamente mis consejeros —le respondió nuestro señor sin sentirse ofendido—. Mis guerreros están ocultos más allá de la playa esperando mis órdenes. Si hubiera bajado con ellos, habríais salido corriendo como ratoncillos asustados y no me habríais dado la oportunidad de conocerlos. Ahora, por el contrario, podríamos darles el tiempo suficiente para que llegaran y os mataran a todos. Después, claro está, abordaríamos vuestro barco y nos quedaríamos con todas vuestras mercancías.

En ese momento al comerciante se le quitaron bruscamente las ganas de reír, pues comprendió que era muy probable que hubiera caído en una trampa. Debió de darse cuenta de que ninguno de sus exploradores había dado señales de vida, y eso solo podía significar una cosa. Tras meditarlo un instante, el gordinflón dejó de mirarnos con soberbia para observarnos con preocupación.

—¿Quieres que me crea esa patraña? —preguntó, esta vez muy serio.

—Estoy convencido de que eres un experimentado comerciante, muy listo por naturaleza, así que respóndeme tú con sinceridad. ¿Vendrías de los confines del mundo hasta aquí con solo seis hombres para disfrutar de la vista de esta maravillosa costa y poder conversar con gente como tú? —le preguntó el rey con ojos de halcón.

El comerciante no le respondió. El nerviosismo se apoderaba de él poco a poco, al igual que sus hombres se mostraban inquietos y preocupados. Fue entonces cuando Breoghán decidió silbar por primera vez para probar que aquello que afirmaba era cierto. Desde la oscuridad de la noche, Ith contestó a la llamada de su padre con otro silbido. El comerciante y sus hombres miraron de inmediato en la dirección de donde procedía tal sonido, pero fueron incapaces de ver nada, solo oscuridad.

—Escuchad, poned atención a los espíritus de la noche, porque creo que están sedientos de sangre —les propuso Breoghán mientras observaba el miedo en sus rostros.

Tras dar un corto tiempo a Ith para que fuera a su nueva posición, volvió a silbar con fuerza, pero esta vez dos veces. Al instante Ith volvió a responder con dos nuevos silbidos, pero ahora desde el lado norte de la pequeña bahía y con una entonación diferente, tal y como le había indicado su padre. El comerciante y sus marineros comenzaron a mirarse entre ellos con una intensa preocupación, convencidos de que estaban metidos en un serio problema. Breoghán disfrutaba al verlos gesticular nerviosos, satisfecho de que su plan estuviera funcionando. Y al fin, tras pasar otro corto espacio de tiempo, volvió a silbar por tercera y última vez. En esta ocasión lo hizo tres veces, y, como no podía ser de otra manera, Ith le devolvió otros tres silbidos intensos desde el lado sur.

—¡Breno, estamos rodeados! —afirmó muy asustado uno de sus hombres.

—¡Calla, estúpido! —le ordenó su jefe—. Está bien, nerio, ¿qué queréis? Os podemos pagar con parte del cargamento si accedéis a dejarnos en paz; si no, lucharemos por salvar la vida.

Los comerciantes habían caído en la trampa y ahora estaban a nuestra merced.

—No quiero tu carga, amigo mío —le confesó Breoghán de manera respetuosa—. Como te he dicho antes, solo quiero charlar con vosotros mientras bebemos algo de cerveza, y después, si lo deseáis y llegamos a un acuerdo, quizás podamos hacer negocios ventajosos para ambos

intercambiando nuestras mercancías.

—Bien, pues si es así, nerio, acepto tu propuesta —repuso el desconfiado comerciante ofreciéndole su brazo y su mano extendida en señal de acuerdo.

Breoghán le apretó su mano contra su brazo como muestra del compromiso alcanzado.

—Ya que, al parecer, vamos a ser amigos, sentaos con nosotros, hablemos, comamos, bebamos juntos vuestra cerveza y nuestro buen vino, y negociemos —admitió el extranjero ofreciéndonos aposento junto al fuego y el vino que portaban en unas calabazas huecas—. Pero primero me presentaré —añadió—. Mi nombre es Breno y pertenezco a la tribu de los osismos. Nuestro pueblo se encuentra en la costa norte de la península de Armórica, más allá de las tierras de Aquitania, donde gobiernan los galiaim. Mi familia se ha dedicado, generación tras generación, a comerciar con otras tribus, y, por supuesto yo he seguido con la tradición. Normalmente comerciamos solo con los galiaim, pero en ciertas ocasiones bajamos más al sur hasta tierras de los vascones para realizar negocios con otro tipo de mercancías.

—¡De Armórica! Allí viven poderosos druidas —señaló Aimhirgin sabiendo bien de lo que hablaba.

—Mi nombre es Breoghán —se presentó también nuestro líder—, rey del pueblo de los gaedheal. Estos son parte de mis hombres, y él es Aimhirgin, el gran druida de la tribu —explicó finalmente señalando al hechicero.

—¡Un rey en persona navegando con un puñado de hombres para comerciar! —se sorprendió Breno—. En vuestro clan deben de estar todos completamente locos por permitir que su jefe arriesgue la vida de esta manera.

—Un poco quizás sí —afirmó Breoghán riendo—. ¿Y a dónde os dirigís para tener que ocultaros en este lugar? —le preguntó a continuación a Breno.

—No huimos de nadie, estimado amigo —le respondió el recio osismo—, nos dirigimos a Oiassó a intercambiar mercancías con otros comerciantes o con los propios vascones. Solemos bajar hasta estas costas una vez al año con el buen tiempo, pero Oiassó es un poblado peligroso lleno de ladrones y asesinos, y por eso mismo evitamos pasar la noche allí. Si se quiere conservar la vida, cuanto menos tiempo se esté en ese tenebroso lugar, mucho mejor. Normalmente solemos arribar a puerto por la mañana y antes de que el sol se ponga partimos de nuevo. Por avatares del destino, hoy nos retrasamos más de lo habitual y llegamos al poblado ya al atardecer. Tal circunstancia nos obligó a pasar de largo el puerto y desembarcar en esta pequeña bahía, resguardada y escondida de salteadores, o al menos eso pensé. Aquí haremos noche, y por la mañana temprano partiremos a Oiassó.

—Entonces estamos de suerte, pues a Oiassó es a donde nos dirigimos nosotros también. Si nos lo permitís, nos gustaría acompañaros —le propuso el rey—, siempre y cuando no lleguemos a un acuerdo esta noche, claro está.

—Está bien, acepto que nos acompañéis, pero decidme de una vez qué mercancías poseéis y qué queréis hacer con ellas.

—Así me gusta, Breno, como buen comerciante, siempre directo al grano —le soltó el rey, echándose ambos a reír—. En nuestro curragh traemos unas buenas pieles de zorro, lobo, cabra, una de buey y otra de un oso enorme. También una pesada barra de estaño. Teníamos la intención de hacer un trueque: toda mi mercancía a cambio de hierro para forjar espadas, hachas y puntas de lanzas.

—El estaño es, sin duda, lo que más valor tiene de todo lo que has mencionado —le aclaró Breno—. Es muy preciado por carthagineses y griegos; sin embargo, he de decirte que en la

península de Armórica poseemos estaño y buen hierro en abundancia. Yo tengo ese hierro que buscas, pero tu carga no me interesa, pues buscamos otra mercancía muy diferente. Este invierno ha sido muy duro en Armórica. Los campos se helaron bajo una gruesa capa de escarcha y con la primavera la situación no mejoró, esta fue tan fría y tan seca que hizo que las cosechas se quedaran a menos de la mitad. Los viejos druidas no recuerdan frutos tan pobres en los últimos cincuenta años y, por si fuera poco, vaticinan que el próximo invierno será aún más cruel. Por eso en este viaje solo buscamos alimentos, cereales como trigo, cebada y maíz. En Oiassó suelen realizarse intercambios con mercancías traídas del interior de la península de Ispnya, e incluso de tierras más orientales y lejanas que bordean el mar Interior. En tierras levantinas los íberos poseen amplios campos en los que siembran cereal y, gracias al buen clima, obtienen abundantes cosechas de trigo, cebada y maíz, comerciando habitualmente con el sobrante. Parte de ese cereal es comprado a menudo por los vascones, llegando en ocasiones hasta Oiassó.

—Entonces navegaremos al puerto vascón con vosotros para intentar conseguir el hierro que necesitamos —afirmó Breoghán.

—Claro que sí. Si hay un sitio donde puedes encontrar ese hierro, es en Oiassó —le indicó Breno aliviado al ver que su invitado no proponía quedarse con su carga.

Breno y Breoghán acordaron que con los primeros rayos de sol partiríamos hacia el poblado de los vascones. Los de Armórica nos esperarían a la salida de la bahía y a partir de allí los seguiríamos a una distancia prudencial manteniendo siempre su vela a la vista. Ellos pondrían cuidado en no alejarse demasiado, ya que su barco era mucho más rápido que el nuestro. Según lo convenido, su nave sería la primera en llegar a puerto, debiendo nosotros esperar a que hubieran descargado su mercancía en la playa para entrar en el embarcadero. Breno nos explicó que no quería que en el poblado pensaran que nos conocíamos con anterioridad porque para un comerciante de Armórica poseer una buena reputación en el negocio era fundamental, y tener amistades como la nuestra podría verse con malos ojos por sus semejantes. A Breoghán no le pareció mal, y para dar muestra de ello le comentó al de Armórica que para nosotros también sería una vergüenza tener amigos de tal calaña. El comentario hizo a ambos reír a carcajadas y brindar con sus vasos de vino mientras continuaban planificando el viaje al poblado vascón.

La charla entre los osismos y los gaedheal se prolongó hasta medianoche, retirándonos poco después a nuestro campamento. De camino recogimos al pobre Ith que, oculto en el bosque, aún permanecía vigilando desde su posición. También liberamos a los exploradores osismos para que se reunieran con su patrón.

Al amanecer partimos con el curragh al encuentro de los marineros de Armórica, y, tal y como se había acordado la noche anterior, el barco de Breno con su amplia vela de cabeza de buey nos esperaba junto a la bocana de la pequeña bahía. El jefe de los osismos había cumplido con su palabra, y en cuanto nos vieron asomar por el promontorio, ambos comenzamos a navegar camino a Oiassó. A media mañana el puerto vascón se hizo visible a nuestros ojos.

El puerto disponía de un extenso embarcadero construido con gruesos troncos de madera y provisto de dos anchas pasarelas donde los barcos podían amarrarse fácilmente para descargar seguros sus mercancías. Cuando llegamos era prácticamente mediodía. Breno ya había desembarcado su mercadería y la había dispuesto sobre la arena de la playa a la espera de que otros comerciantes o los propios habitantes del poblado bajaran a comprobar si era de su interés. Tras asegurar el curragh en la misma pasarela donde había atracado su nave, decidimos bajar las pieles a la playa y exponerlas sobre la arena aguardando a que algún curioso se interesara por ellas. Algunas gentes se arrimaron a comprobar qué habíamos traído, pero la mayoría no

apreciaron nuestras pieles. En un par de ocasiones los vascones nos ofrecieron trueques ridículos, incluso llegaron a ofrecernos a sus propias hijas como pago. Breno, por su parte, no parecía tener mejor suerte aquella mañana. Aunque su mineral de hierro era de calidad y muy deseado, nadie le ofrecía lo que él venía buscando. Uno de los marineros de Armórica nos comentó que esperarían hasta la tarde para zarpar, ya que les habían informado de que un noble vascón muy conocido en la zona, y con el que Breno ya había hecho negocios con anterioridad, llegaría esa misma tarde a Oiassó procedente de tierras íberas. Breoghán decidió que nosotros también esperaríamos entonces.

El vascón se hizo esperar, apareciendo a última hora de la tarde, como bien le habían informado a Breno. Llegó con varios carros cargados hasta arriba y bien protegidos por un buen número de guerreros a caballo. En total serían unos treinta hombres, y al frente de todos ellos iba un joven alto y delgado montado en un bonito corcel castaño. Cuando vio nuestros barcos y las mercancías desplegadas en la playa, desmontó de un salto y se acercó a la orilla acompañado por diez de sus hombres fuertemente armados con espadas y lanzas. Primero se dirigió hacia Breno y su gente. El de Armórica enseguida corrió a recibirlo, saludándolo cortésmente flexionando su grueso tronco. Estuvieron un buen rato hablando, derivándose la conversación a una discusión acalorada. Desde nuestra posición se oía perfectamente cómo el vascón acusaba a Breno de ladrón, diciéndole también que nunca más le permitiría comerciar en Oiassó. Al parecer, no había salido muy contento del último trato que había hecho con él, sintiéndose el vascón estafado por el comerciante.

—Te perdono la vida por esta vez, Breno, pero si te vuelvo a ver en este puerto, ni tu barco, ni tu carga, ni tu cabeza saldrán de él —sentenció el vascón gritándole en su cara y escupiendo a sus pies. Después le dio un fuerte empujón al osismo, haciéndolo caer humillado en la arena a la vista de todos sus hombres.

Fue entonces cuando el noble se fijó en nosotros y, tras observarnos detenidamente, se acercó a inspeccionar quiénes éramos y qué carga traíamos.

—¿De dónde procedéis y quién es vuestro jefe? —preguntó de manera altiva mientras tocaba las pieles.

—Yo soy el jefe de estos hombres, mi señor —contestó educadamente Breoghán como si de un simple comerciante se tratara—. Somos cántabros y venimos a hacer negocio con esta mercancía. Son buenas pieles de cabras, zorros y lobos. También hay alguna de buey, e incluso traigo una de un oso enorme. Todas están bien curtidas por nuestras mujeres —le aseguró mintiendo sobre nuestra procedencia.

—Estas pieles mugrientas son solo despojos. ¿Lobos y zorros? Seguramente de perros sarnosos, pero puede que os haga un favor ya que estáis aquí. ¿Qué queréis por ellas? —preguntó el noble vascón menospreciando nuestra mercancía.

Nosotros sabíamos que eran pieles de gran calidad, y el vascón con tan solo tocarlas se dio cuenta al momento.

—Busco hierro para forjar herramientas —respondió Breoghán.

—No tengo hierro con el que negociar —le indicó el vascón—. El metal que traigo lo necesita mi pueblo para forjar hachas y espadas con las que matar alimañas como vosotros, pero, si quieres, te daré algo de sal y manteca de cerdo —le ofreció.

—En mi aldea tenemos sal suficiente y también carne de cerdo, pero quizás lledes algo en esos carros que me pueda interesar —le propuso el rey señalando a la fila que se encontraba junto al camino donde terminaba la arena de la playa.

—No lo creo, en esos carros solo llevo sacos de cereal íbero —le informó un poco extrañado por su interés.

—Pues lo cierto es que puede que sí me interese —replicó el de Berganto, sorprendiéndonos a todos con tal afirmación. En nuestras tierras el año había sido propicio, recogiendo en primavera el cereal necesario para toda la temporada. Además, también habíamos recogido bellotas de roble en abundancia, no necesitábamos ese cereal para nada.

—¿Ahora quieres trigo, cebada y maíz? —le preguntó el vascón extrañado.

—Puede que sí. ¿Qué intercambio me ofreces?

—Siempre me habéis caído bien los cántabros, así que puede que te haga un favor. Quizás pueda repasarte unos diez sacos para evitar que te vayas de vacío a tu casa —le ofreció.

—En mi región no somos buenos comerciantes y personalmente no se me da bien regatear, así que si nos das treinta sacos de cereal: diez de trigo, diez de cebada y diez de maíz, yo te daré mis pieles. Si aceptas, aparte te entregaré un lingote de estaño que bien vale la mitad de ese cereal —le ofreció esta vez sacando la barra para mostrársela.

Era curioso ver a Breoghán negociar como si lo hubiera hecho toda su vida. El vascón cogió el lingote y lo examinó.

—Este metal ni vale nada ni lo necesito —mintió nuevamente el vascón—, pero, como te he dicho antes, me caes bien, por eso te haré un favor y aceptaré el trueque —accedió finalmente sabiendo que era un intercambio muy ventajoso para él.

Enseguida dio indicaciones a sus hombres para que fueran a los carros a traer los sacos de cereal. Estos los depositaron bruscamente a nuestros pies y recogieron las pieles y el estaño, llevándose la mercancía con rapidez.

—Podéis volver a vuestra tierra contentos, comadreas, pues me habéis conseguido sacar un buen trato. Si tenéis más pieles como estas, podéis regresar otro día, y si me encontráis como hoy de buen humor, quizás podáis engañarme de nuevo —habló el noble a modo de despedida.

Los vascones se retiraron hacia sus carretas a terminar de cargar las pieles y el resto de la mercancía. Tras realizar hábilmente el intercambio, Breoghán le indicó a En que se acercara junto a Breno y sus hombres, los cuales se encontraban recogiendo sus pertenencias y preparando su marcha, y le comunicara al osismo que quería hablar con él.

Breno se acercó de mala gana. No estaba de humor para oír lo bien que nos había ido en los negocios mientras que para él había sido un fracaso absoluto. Lo que menos deseaba en ese momento era que terminaran relacionándolo con un nerio.

—¿Qué quieres ahora, Breoghán? —le preguntó—. Habla rápido, que tenemos prisa en abandonar esta mísera tierra.

—Estoy muy contento, Breno —le confesó el rey—. Y todo te lo debo a ti por guiarnos hasta aquí. Por ello, quiero que sepas que te estoy muy agradecido. Hemos hecho un buen trato con las pieles, consiguiendo una buena cantidad de grano —le explicó entusiasmado.

—¿Grano? ¿Y desde cuándo te interesa adquirir cereal? Eso no es lo que me habías contado —preguntó el de Armórica sintiéndose engañado por nuestro rey.

—Yo no quiero el cereal para nada, tengo en abundancia y no lo necesito. Pero tú sí, ¿verdad? —le dijo Breoghán sonriendo.

Breno se quedó mirándolo sin saber de qué demonios hablaba. Pero entonces abrió ampliamente los ojos y al fin lo comprendió, igual que lo entendimos el resto de nosotros.

—¡Por todos los dioses! No puede ser, eres tan astuto como un viejo zorro. ¿Quieres negociar ahora conmigo? —le preguntó tan sorprendido como ilusionado.

—Pues sí, si es que aún tienes ese hierro —le contestó Breoghán.

—Sabes bien que sí. ¿Cuántos sacos le has conseguido sacar a ese hijo de rata bastarda?

—Treinta sacos —le informó Breoghán—. Diez de trigo, diez de cebada y diez de maíz. ¿Cuánto hierro me darás por ellos? Y no intentes engañarme, porque, aunque te considero un amigo, yo no soy como el joven vascón, yo jamás perdonaría la vida a un traidor.

El de Armórica se lo pensó dos veces antes de contestar y lanzar su oferta, pues veía en los ojos del rey nerio que cumpliría con su amenaza sin dudar.

—Te ofrezco la cuarta parte de mi carga de hierro; es lo justo, te lo juro, y que los dioses se lleven a mi hijo pequeño si miento —propuso al fin Breno.

—Acepto —respondió con rapidez Breoghán sin dar tiempo siquiera a pensarlo—. Y, aunque creo que me engañas, pues es propio de vuestra naturaleza y no podéis evitarlo, considero justo el ofrecimiento. Así que, amigo mío, acepto el trueque, pero con una condición: también quiero una de esas calabazas repleta del vino que nos diste a beber anoche.

—No será una, sino dos; considéralo un regalo para mi nuevo amigo nerio —exclamó el gordinflón riendo a carcajadas.

De esta manera, ya al atardecer, se llegó al acuerdo entre un hombre de Armórica y otro de Berganto. La larga jornada tocaba a su fin, y en el embarcadero ya solo quedábamos nosotros cargando el pesado hierro en el curragh y los de Armórica subiendo los treinta sacos de cereal a su nave. Cuando ya estábamos terminando, los vascones iniciaron la marcha con sus carros, mas en el ajeteo de carretas y caballos hubo algo que me llamó la atención: el noble vascón no paraba de observarnos desde su caballo en lo alto del camino. Seguramente había presenciado el trueque con los hombres de Breno y esto no debió de gustarle demasiado, porque en vez de partir tras sus carros, dio un fuerte silbido y ordenó a los suyos que detuvieran la marcha.

Todos sus hombres cogieron las armas y en grupo siguieron al joven jefe vascón por el sendero que llevaba a la playa. Descendieron apresuradamente por la arena hasta el embarcadero donde nuestras naves se disponían a partir. Nosotros ya habíamos cargado todo en nuestro curragh y nos habíamos situado en las bancadas de remo; sin embargo, Breno aún continuaba izando parte de su mercancía.

—¡Breno! —gritó el vascón—. Eres una sabandija, pura escoria. ¿Este era tu plan para volver a engañarme? —le preguntó mientras descendía de su caballo y se le acercaba furioso, acompañado por sus matones.

Breno estaba muy asustado y sin saber qué hacer o qué decir. Ya tenía a los vascones encima y no podía huir.

—Te juré que si me volvías a engañar te mataría y me quedaría con tu barco y tu carga. Lo recuerdas, ¿verdad? —le preguntó de nuevo el vascón.

—Mi noble señor, no hemos engañado a nadie. ¿Por qué afirmáis tal cosa? —se defendió temblando de miedo ante los hombres que se le acercaban.

El vascón llegó junto a él, desenvainó el puñal que portaba en su cintura, y, cogiendo al de Armórica por su pelo, le adosó la afilada hoja al pescuezo.

—Te has puesto de acuerdo con tu socio cántabro para conseguir mi cereal. Sabías que no negociarías contigo tras engañarme la pasada vez y has planeado todo esto para volverlo a hacer, pero te prometo que será la última —lo amenazó presionando aún más la hoja del puñal contra su cuello.

—Te juro por toda mi familia que no había visto antes a esos cántabros, han sido ellos los que se han acercado para ofrecerme su mercancía —mintió en parte Breno intentando salvar la vida.

En ese momento Breoghán, que estaba presenciando toda la escena, decidió actuar. Agarró fuerte su espada, colocándosela en su cinturón y cargó un escudo a la espalda. Después nos ordenó al resto que dejáramos todo lo que estuviéramos haciendo y cogiéramos las armas. El rey hizo una señal a En, Un y Aimhirgin para que fueran a través de nuestro curragh a la otra pasarela del embarcadero. Mientras tanto, Ith cogió su arco, y Bile y yo agarramos varias jabalinas cada uno. Sin perder un instante más, nuestro líder desembarcó y se encaminó hacia el lugar donde se encontraban Breno y el vascón discutiendo, siguiéndolo a corta distancia el resto de su clan.

—Noble señor —interrumpió el rey al joven—, este hombre es inocente, yo no le conozco de nada. Sí tengo que confesaros, sin embargo, que observé atento la negociación que mantuvisteis con el osismo anteriormente. Comprobé que él estaba interesado en vuestro cereal, pero que vos rechazabais su carga de hierro. Después, cuando supe que os interesaban mis pieles, pensé que quizás pudiera negociar con ambos para conseguir aquello que venía buscando. Lo único cierto de este asunto es que todos hemos salido ganando, todos tenemos ahora las mercancías que deseábamos, no veo dónde está el engaño.

—No te creo, maldito cántabro. Sé que eres el cómplice de esta sabandija y tú también lo pagarás muy caro, así que ten paciencia, porque cuando acabe con esta alimaña, será tu turno —lo amenazó también el vascón.

—Os doy mi palabra de que fue así. Soltad a ese hombre —le pidió amablemente Breoghán.

El joven entonces se dio la vuelta en dirección a nuestro rey y soltó a Breno, que quedó prisionero por dos vascones.

—¿Tú? ¿Tú, cántabro ladrón, me ordenas a mí que suelte a este hombre? —le preguntó furioso mientras apuntaba amenazante con el filo del puñal hacia el rostro del gaedheal.

En ese momento todos nos pusimos en guardia. No era miedo lo que sentíamos, todo lo contrario: estábamos nerviosos, excitados, ansiosos de que por fin llegara la orden de despachar a esa pandilla de montañeses.

—No te he ordenado nada, solo te lo he pedido —le respondió con voz calmada el rey—, pero parece que no eres lo suficientemente listo para entender la diferencia.

—¿Ahora intentas insultarme, cagarro de cabra? —le preguntó el vascón cada vez más enfadado—. Sabes bien que vas a morir al igual que tu gordo amigo, pero antes te voy a permitir que digas tus últimas palabras. Habla, cántabro, y dime cómo te llamas por si algún día preguntan por ti.

—Mi nombre es Breoghán —le respondió con firmeza.

—¡Breoghán! —repitió extrañado el vascón—. Es curioso, había oído antes mencionar ese nombre, pero no relacionado con un cántabro. Por ese nombre se conoce a un poderoso rey ártabro. De él se cuenta que es tan fiero guerrero que solo un dios puede matarlo en batalla.

—No soy ártabro, sino gaedheal, o nerio si lo prefieres, aunque dudo mucho que sepas la diferencia entre un rey u otro, y mucho menos si lo tienes frente a ti.

El vascón dejó de sonreír al instante y su incipiente preocupación pronto comenzó a reflejarse en el rostro. Sabía perfectamente que si el hombre que tenía frente a él y al que estaba amenazando con un puñal era el temido rey Breoghán, su existencia ya no valía nada. Cuando las miradas de los dos nobles se cruzaron, el vascón supo con certeza que la vida que realmente corría peligro era la suya, y así fue. Como un relámpago, el monarca agarró con su mano el puño armado del vascón que lo apuntaba, se lo dobló con fuerza sometiéndolo y, en un suspiro, le atravesó con el puñal el pescuezo, saliéndole la punta metálica por la nuca. El vascón se desplomó en el suelo, desangrándose por su nuez. Intentó sacar en vano con sus manos el cuchillo que le sesgaba la vida, pero su fuerza desaparecía a la misma velocidad que su alma escapaba del cuerpo, no pudiendo

evitar lo inevitable: la muerte.

El resto de vascones, que hasta entonces habían estado simplemente observando la discusión, vieron impasibles cómo su jefe moría de esa cruel manera. En un primer momento se quedaron inmóviles como piedras, y cuando quisieron reaccionar empuñando sus armas, ya fue demasiado tarde. Breoghán había sacado su espada de la vaina, colocado su escudo en su brazo izquierdo, y como un rayo los atacó. Al primero de sus contrincantes le atravesó el corazón con la hoja, partiéndoselo en dos. El segundo cayó también casi de inmediato con un fuerte tajo en el costado. Para cuando se puso a liquidar al tercero, ya estaba acompañado por el resto de sus gaedheal, matando, como si fueran una horda salvaje, a los desdichados vascones. Era fascinante ver al rey con su espada y su escudo deshacerse de oponentes de uno en uno o de dos en dos. Mientras luchaba, iba lanzando bramidos de guerra que aterrorizaban aún más si cabe a los asustados vascones. Estos se comportaron como ovejas timoratas deseando encontrar un rincón por donde escapar del ataque de los lobos.

Ese día comprendí que Breoghán era invencible en la batalla y que de haber estado él solo, también habría acabado sin dificultad con todos ellos.

Los vascones se defendieron con furor, pero al no ser auténticos guerreros, poco pudieron hacer frente a nosotros. El resto de montañeses fueron cayendo a manos de los gaedheal con facilidad. Ith iba derribándolos con sus flechas mientras Bile y yo hacíamos lo propio arrojándoles jabalinas. Al menos ese día maté a dos enemigos, mis primeras muertes en batalla. Cuando los vascones que aún permanecían en pie se vieron derrotados, corrieron hacia sus carros para intentar huir. Serían unos siete como mucho, pero para su desgracia, donde terminaba la playa los esperaban Un, En y Aimhirgin. Nuestros hombres habían conseguido rodearlos al pasar por el otro embarcadero y estaban esperándolos para acabar con ellos. En y Un desplegaron sus terroríficas hachas en el cielo y mataron sin piedad a cinco, mientras que Aimhirgin con su lanza se deshizo fácilmente de los dos restantes. Ese druida era una caja de sorpresas; aparte de ser un poderoso hechicero, era también un habilidoso guerrero.

Aquel día toda la partida de vascones dejó este mundo sin herir siquiera a uno de los nuestros.

Breno y los suyos permanecieron al margen, sin mover un solo dedo, paralizados por la matanza que acababan de presenciar. Breoghán cortó la cabeza al noble vascón y se la entregó a su nuevo amigo.

—Aquí tienes el alma del hombre que te ha ofendido, ahora te pertenece—se la ofreció con su mano ensangrentada.

Breno, temeroso de poder disgustar al terrorífico guerrero que tenía frente a él, cogió con asco la cabeza sangrante.

—Tenéis que huir, rey Breoghán —le recomendó mientras aún mantenía en su brazo tembloroso la cabeza del joven noble—. Con el alboroto, pronto vendrán más hombres del poblado.

Breno estaba en lo cierto, porque enseguida se empezaron a oír voces que procedían del poblado de Oiassó y se veían luces de antorchas aproximándose.

—Estaré en deuda toda mi vida contigo, Breoghán. Mi vida y la de mis hombres te pertenecen —afirmó Breno.

—Ten por seguro que un día me cobraré esta deuda —le dijo nuestro rey riéndose, como si para él el favor hubiera sido al revés, y juro que así fue porque disfrutamos infinitamente matando a esos vascones.

Subimos sin demora al curragh y comenzamos a remar con fuerza para alejarnos de la costa con rapidez. Cuando estuvimos lo suficientemente alejados y a salvo, observamos cómo los hombres



del propio Breno nos apuntaban con sus arcos y nos arrojaban flechas llameantes intentando alcanzarnos mientras una masa ingente de vascones descendía por las laderas. Pero ya estábamos fuera del alcance de unos y de otros.

Esa misma noche conseguimos llegar, gracias a la habilidad navegante de Aravo, a la pequeña bahía escondida que habían utilizado los de Armórica la noche anterior. Allí nos resguardamos hasta el amanecer, momento en el que partimos hacia nuestra añorada tierra. Navegamos nuevamente recorriendo las costas de cántabros y astures sin descanso, y, tras varios días de interminable travesía, al fin alcanzamos Berganto, al fin nuestro añorado hogar.

## CAPÍTULO VII

### CASTRO DE BERGANTO. AÑO 398 A. C.

Al regresar a nuestro poblado de tierras vasconas, Bel el herrero fue el primero en recibirnos. Había vuelto del reino ártabro tres días antes, y con él, las armas que se le habían encargado. Se puso muy contento al vernos, sobre todo al comprobar que traíamos hierro de Armórica en el barco. En cuanto lo tuvo en las manos, corrió hacia su fragua y comenzó a martillar el yunque, dando forma al metal con suma delicadeza. Bel dedicó infinita pasión a su arte maestro, fabricando las mejores espadas, hachas y puntas de lanzas que habíamos visto hasta entonces. Las armas eran de excelente calidad, resistentes, afiladas e increíblemente ligeras. A todas les dibujaba inscripciones y figuras en honor a los dioses que las habían bendecido y, para terminar, les ponía nombres imposibles de pronunciar. El castro se sentía orgulloso del trabajo realizado por él, deseando todos, sin excepción, poder poseer algún día una de sus magníficas espadas azuladas.

Ya en Berganto, los jóvenes reanudamos la dura formación como guerreros gaedheal. Bile y yo continuamos compitiendo como siempre en ver quién era el mejor en todo lo que hacíamos, ya fuera pelear, cazar e incluso bailar si nos lo proponían. Por si fuera poco, desde que habíamos visto luchar a Breoghán, ambos estábamos obsesionados con convertirnos en guerreros tan formidables como él. Soñábamos despiertos con el día en el que nuestras victorias se contaran por cientos, tantas como hombres hubieran caído bajo el hierro afilado de nuestras espadas. En ese futuro imaginario, los clanes y tribus del norte temblaban con tan solo oír nuestros nombres, infundiéndoles tanto temor como respeto.

Y de este modo, sin apenas darme cuenta, pasaron como un suspiro dos nuevos inviernos. Disfrutaba tanto con mi nueva familia y mis nuevos amigos que no era consciente de que las lunas pasaban fugazmente por mi vida; pero así era, el tiempo no paraba de correr como el agua del arroyo camino del mar.

Bile y yo nos convertimos en ese tiempo en dos jóvenes altos y fuertes. Bile incluso superaba en altura a su padre, y yo no me quedaba atrás. Nuestro grupo de amigos, los que habitualmente luchábamos y trabajábamos juntos, formamos en ese año un luento, que era el nombre por el que se conocía a las cofradías de jóvenes guerreros. Bile, como no podía ser de otra manera, era el cabecilla del pequeño grupo y, como tal, fue quien eligió el emblema del lobo gris para la banda, en honor a aquel que mató cuando éramos niños. Debido a nuestros nobles progenitores, enseguida logramos tener una inmensa popularidad dentro del clan, conociéndonos con el apelativo de el Luento del Lobo Gris. Todos estábamos muy unidos desde niños, compartiendo unos principios básicos como eran la amistad, la fidelidad y la libertad. Creíamos tanto en ellos que para poder incorporarse cualquier otro joven al luento debía antes hacer un juramento de sangre donde prometía lealtad y amistad eterna al resto.

Aunque todos los luentos estaban formados por los vástagos de las familias nobles, el del Lobo Gris destacaba sobre los demás al ser el hijo del rey quien lo dirigía. El reducido grupo de elegidos lo formábamos seis chicos: Bile, hijo de Breoghán; Occe, hijo de En; Uicce, hijo de Un; Tigernbard, hijo de Breg; Docius, hijo de Aburnus y hermano de Abienus, y yo mismo, Caicher, hijo de Manntan.

Con el tiempo supe que Aburnus, padre de Docius y Abienus, era el hombre al que había matado la partida de caza de los betu, aquella que comandaba mi tío Zoel y de la que yo también formaba parte. Aunque Docius conocía perfectamente mi pasado, jamás me lo echó en cara; al contrario,

siempre me agradeció el gesto de haber matado a mi tío, vengando en parte así la muerte de su padre.

Abienus, el hermano mayor de Docius, era un guerrero muy respetado dentro de la tribu, aparte de ser el mejor amigo y consejero de Breg, el primogénito de Breoghán. A diferencia de su hermano, nunca me miró con buenos ojos. Sé que incluso sugirió al consejo y al propio rey que yo debía morir como el resto de los betu. Pero, afortunadamente, ni uno ni otros aceptaron su demanda, considerando que la muerte de su padre estaba ya vengada.

Créeme, joven bardo, cuando te cuento que el Luento del Lobo Gris era el más respetado de la tribu y a la vez el más consentido de todo Berganto. Y ese fue nuestro error, creernos con derecho a hacer lo que nos viniera en gana.

Cuando alcanzamos la mayoría de edad, tuvimos que pasar el ritual de iniciación. Superar sus pruebas era fundamental para nosotros, porque si lo lográbamos, el clan nos permitiría formar parte del grupo de guerreros de la tribu, considerándonos a partir de entonces como hombres y no como niños. Para ello, los luentos se trasladaron a las tierras fronterizas del oeste, las conocidas como los Confines del Mundo, allí donde la tierra moría, dejando paso al infinito mar. A partir de ese punto, solo existía agua y más agua. Era un lugar considerado mágico, no solo por nuestra tribu, sino por todas las de la Costa de la Muerte. Era el punto más al oeste imaginable, donde el sol moría ahogado noche tras noche entre las aguas del inmenso mar Exterior.

Las pruebas a las que nos sometieron fueron muy duras, pero, gracias a los dioses, todos los que formábamos el Luento de Bile logramos superarlas, aunque no sin dificultad. No puedo decir lo mismo del resto de jóvenes que formaban los otros luentos.

El primer desafío consistía en situarse en el fondo de un foso excavado en la tierra, cuyos bordes superiores quedaban a la altura de las caderas. Íbamos completamente desnudos y armados únicamente con una vara de avellano y un escudo de madera forrado con piel de cabra. Debíamos permanecer en pie en el interior del foso mientras nueve guerreros se distribuían a nuestro alrededor a una distancia de treinta pasos, preparados para lanzar contra nosotros sus jabalinas. Si una sola jabalina conseguía herirte o incluso rozarte, la prueba no era superada. El entrenamiento que habíamos recibido a lo largo de los años había sido concienzudo, y gracias a ello, las jabalinas que no conseguíamos parar con los escudos las lográbamos desviar en el último momento con la vara que portábamos en la otra mano.

En la segunda prueba debíamos recorrer un circuito diseñado para la ocasión. Para empezar, teníamos que saltar sobre un palo horizontal situado al nivel de los ojos; después, pasar por debajo de otro a la altura de las rodillas sin tocar ninguno de ellos, y finalmente correr una distancia de cien pasos, coger una jabalina y lanzarla a un árbol situado a otros treinta pasos, debiendo clavarse esta en el centro del tronco. Los que tocaban uno de los palos o no acertaban a clavar el arma eran también eliminados de la prueba.

El tercer reto era realmente el más complicado, el que diferenciaba al hombre del niño. Para superarlo, primero nos recogíamos el pelo en largas trenzas. Después, a la señal de un guerrero, comenzábamos a correr a través de un bosque tratando de sobrevivir a la persecución de nueve hombres que intentaban darnos caza. En la huida tan solo podíamos llevar una vara de avellano afilada en uno de sus extremos a modo de jabalina. Si los guerreros lograban alcanzarte o herirte con sus lanzas, quedabas eliminado; si uno mismo se dañaba con un espino o con una rama de árbol y la sangre se hacía visible sobre la piel, la prueba tampoco se consideraba superada; incluso se fracasaba si una de las trenzas se deshacía por el camino. La segunda parte era la crucial. En ella debías permanecer durante todo un día y una noche a solas en el bosque,

sobreviviendo con aquello que la madre naturaleza te regalaba y, a la vez, intentando no ser cazado por los guerreros. Si al salir el sol lo habías logrado, ya podías considerarte como parte de los hombres de la tribu gaedheal. Quién no lograba superar las pruebas podía intentarlo al año siguiente, teniendo solo una oportunidad más. El joven que no conseguía pasarlas en esa segunda ocasión quedaba descartado para poder ser un guerrero, teniendo que dedicarse a cualquier otro oficio.

Mi hermano y yo no solo superamos el ritual, sino que hicimos algo más. Cuando acudimos al campamento por la mañana, ambos aparecimos totalmente desnudos, cubiertos únicamente con la piel de un lobo que habíamos cazado esa misma noche. En ambos casos eran lobos solitarios y famélicos que habían abandonado la manada en busca de aventuras. Solían merodear por las proximidades de la costa intentando comer cualquier cosa que el mar hubiera arrojado a las playas, pero esa noche no encontraron sustento, sino que hallaron la muerte. Fue fácil matarlos y una suerte hacerlo, porque nuestra llegada con sus pieles generó tal impacto entre los guerreros que nos aguardaban que con rapidez corrieron la voz de que éramos auténticos hombres lobo, aumentando así nuestra fama en la tribu. Incluso llegué a escuchar en una ocasión a ciertos aldeanos hacer comentarios insólitos sobre nosotros. Decían convencidos que el día que repelimos el ataque de los lobos al ganado de Berganto, siendo aún pequeños rapaces, Blyth, el rey de aquellas fieras, nos concedió un inmenso poder por el valor demostrado. Gracias a esa magia, en las noches claras de luna llena, nuestras almas podían tomar la forma de un lobo y acudir a la llamada de la manada para corretear y cazar por los bosques junto a ellos. Aunque esa magia no existía realmente salvo en sus mentes, nos gustaba hacerles creer que algo de cierto había, y por eso muchas noches con luna Bile y yo nos escondíamos por el poblado y aullábamos a los lobos, los cuales parecían respondernos desde la distancia.

Tras regresar ambos victoriosos con las pruebas superadas, el rey nos entregó como recompensa una magnífica torques de oro a cada uno. Enseguida nos las colgamos orgullosos en el cuello, pasando a formar parte de nuestra indumentaria y de nosotros mismos. Aún la llevo, y cuando la acaricio, recuerdo con nostalgia esa bonita etapa de mi vida. A partir de ese día fuimos guerreros de la tribu de los gaedheal y del propio clan de Breoghán.

Al convertirnos en guerreros, adquirimos ciertos privilegios de los que antes no gozábamos. Por una parte, ya no teníamos que realizar trabajos en el campo, y por otra, la que más nos importaba a los jóvenes, las muchachas de la aldea no podían ser entregadas por sus padres en matrimonio sin haber sido ofrecidas antes a los guerreros de los luentos.

Tras superar la prueba, el Luento del Lobo Gris pasó a ser considerado como el más importante. Habitualmente hacíamos incursiones de saqueo por las tierras de los cántabros y astures. Aravo nos llevaba en curragh hasta sus costas, donde desembarcábamos en cualquier cala recóndita. Marchábamos totalmente desnudos, acarreando únicamente nuestras armas: una espada, un puñal, dos jabalinas y el escudo. Atacábamos por sorpresa la primera aldea que encontrábamos, saqueándola con rapidez mientras los aldeanos huían despavoridos. Robábamos todo aquello que encontrábamos de valor y pudiéramos cargar después en la embarcación. A los pocos días volvíamos junto a Aravo con lo robado y regresábamos triunfantes a Berganto.

Nos convertimos en una banda de salteadores muy temida. Éramos fuertes, rápidos, ágiles, diestros con las armas y letales en la lucha. Pero, al mismo tiempo, también nos hicimos muy violentos, orgullosos, insensatos, temerarios, impredecibles, indisciplinados, prepotentes... todo eso y mucho más. Éramos tan orgullosos que si creíamos que nuestro honor estaba en duda, matábamos a quien lo hubiera cuestionado. Éramos tan inestables que las gentes de Berganto

empezaron incluso a temernos. Pronto llegaron las quejas al consejo de la tribu, planteando incluso que nos estábamos convirtiendo en un peligro para el clan. No fueron pocos los miembros del consejo que avalaron tales afirmaciones, pero Breoghán siempre nos apoyó. Nos defendía alegando que nuestro comportamiento era debido a la edad y propio de la juventud. Sostenía que todos los guerreros habían pasado por esa fase y que nosotros no éramos diferentes. Afirmaba igualmente que con el tiempo nos tranquilizaríamos y entonces seríamos aquello que se esperaba de nosotros: valiosos guerreros gaedheal dispuestos a dar la vida por la tribu.

Desgraciadamente, la parte crítica del consejo tenía mucha razón y, con el tiempo, incluso al propio rey no le quedó otro remedio que aceptarla.

Cuando bebíamos cerveza o hidromiel, y lo hacíamos con frecuencia, nos creíamos invencibles, inmortales como los propios dioses y los amos de nuestro destino. Hasta que un día la insensatez llegó a tal extremo que cruzamos la línea que el consejo había advertido. Ese día lo recuerdo como si fuera ayer, porque fue el momento en que todos cambiamos internamente, convirtiéndonos en hombres de verdad, pero a un precio demasiado elevado.

Ocurrió una mañana a comienzos del otoño. Como solíamos hacer todas las mañanas por aquella época, nos reunimos los amigos que formábamos el Luento del Lobo Gris y salimos de la aldea para cazar. Justo en el portón de entrada de la aldea, coincidimos con un grupo de mujeres que también iban hacia el bosque a recolectar moras y bellotas de roble. Todas ellas, madres e hijas, llevaban cestas de mimbre colgadas del brazo mientras cuchicheaban entre risas chismes propios de mujeres. Nos detuvimos para dejarlas pasar y al mismo tiempo —por qué no decirlo— para echar un ojo a las jóvenes del poblado, en especial a Arausa, la más bella de todas con diferencia. Esa mañana, no recuerdo por qué, nuestros planes cambiaron. No fuimos de caza como habíamos pensado, sino que nos dirigimos a una ladera que se encontraba cerca de la aldea, pero apartada de la vista de curiosos. Hasta allí acudió Docius cargando con un barril de cerveza al hombro, botín este de nuestra última incursión en tierras de los astures. Enseguida lo pusimos en el suelo, lo abrimos por su parte superior con un hacha y empezamos a beber. Estuvimos toda la mañana bebiendo, y a mediodía estábamos ya tan borrachos que con cada tema de conversación que surgía terminábamos discutiendo y peleando entre nosotros. Tigernbard, el hijo de Breg, comenzó sugiriendo un juego que consistía en comprobar quién podría lanzar una flecha con arco desde más lejos y acertar en un blanco. Todos dimos nuestra opinión de si era mejor uno u otro. Después surgió el dilema de quién era el más hábil con la espada, y también hubo debate y no nos pusimos de acuerdo hasta que Bile se levantó tambaleándose.

—No sé quién será mejor con la espada o con el arco, después de mí, claro está —nos desafió sonriendo y casi sin poder guardar el equilibrio—, pero no tengo duda de que el mejor con la lanza y la jabalina es mi hermano Caicher, que puede acertar a un avispon a cien pasos de distancia.

—Dudo mucho de que Caicher sea capaz de lanzar tan lejos, y menos dar siquiera a una vaca —replicó Docius levantándose a duras penas también para hablar—. Todos sabéis que el mejor con la lanza soy yo.

Realmente Docius era el más fuerte de todos, y, aunque su puntería no era comparable a la mía, todos asumíamos que ninguno podría lanzar tan lejos la jabalina como él, pero, tras la defensa que Bile había hecho de mi destreza, yo no podía quedarme atrás.

—¿Tú, Docius? Tú con la jabalina lo único que puedes hacer es alcanzarte un pie y cortarte uno de tus feos dedos; cualquiera puede lanzar mejor que tú —me burlé, alzándome lentamente a la vez que me apoyaba en Tigernbard para retarle sin caer.

—¡Pues comprobémoslo! Veamos quién lanza más lejos —nos desafió sabiendo que su victoria era segura.

—Bien, hagámoslo, pero no te hagas daño en el pie —acepté el reto, riendo todos a carcajadas con mi comentario menos él.

Nos levantamos y cogimos las jabalinas. Bile hizo una larga raya en el suelo con una piedra puntiaguda.

—Todos lanzaremos desde aquí en dirección a los árboles. La jabalina que más vuele será la ganadora —repuso Bile dictando las normas del juego.

Frente a nosotros teníamos una extensa ladera descendente cubierta por una pradera, terminando la misma junto a unos altos fresnos que daban paso al bosque.

Comenzamos a lanzar uno a uno, siendo Docius y yo los últimos en hacerlo. Yo lancé primero y superé con claridad al resto, haciendo blanco a veinte pasos de los árboles. Después le tocó el turno a Docius. En ese momento el viento empezó a soplar con fuerza; quizás era una señal de los dioses para que cesáramos en nuestro juego, pero no le prestamos la menor atención. Docius, pese a ir tambaleándose por su embriaguez, agarró una jabalina con fuerza, cogió carrerilla y lanzó en dirección a las nubes. La vara subió a mucha velocidad hacia el cielo azulado, volando por la ladera como un halcón en libertad. Sobrevoló la pradera dejando mi marca atrás, yendo más allá de lo que jamás debió haber ido.

Aquella mañana los dioses fueron caprichosos e injustos con Docius. Hicieron que el viento se alineara a favor de la jabalina, ayudando a esta a cruzar todo el prado y alcanzar el bosque.

Todos nos quedamos boquiabiertos, pero no porque Docius hubiera vencido, que era de esperar, sino por la increíble distancia a la que había logrado enviar su jabalina. Enseguida echamos a correr en su búsqueda deseosos de conocer hasta dónde había llegado. Estábamos impacientes por encontrarla para poder medir la distancia recorrida. Nos adentramos en el bosque, rebuscando ansiosos entre matorrales, espinos y zarzas, pero no la encontrábamos por ningún lado hasta que, al poco tiempo, oímos a unas mujeres gritar. Eran auténticos alaridos de dolor y desesperación que nos hicieron estremecer a todos. Fuimos corriendo hacia el lugar del que venían los lamentos para comprobar qué era lo que ocurría, y lo que vimos jamás se nos olvidaría. Se me parte el corazón al recordarlo. Al llegar observamos a una muchacha tendida en el suelo entre hojas y ramas, y a sus pies una cesta con bellotas esparcidas por el suelo. La joven yacía muerta con la jabalina de Docius clavada en su pecho. Junto a ella se encontraban su madre, sus hermanas y varias mujeres más de la aldea, llorando todas al unísono de rabia y dolor. No podíamos creer lo que había pasado, como tampoco podíamos dejar de mirar el cuerpo inerte de Arausa. Ese era su nombre, la pequeña y dulce Arausa. Todos la conocíamos muy bien, la habíamos visto crecer desde niña y habíamos jugado multitud de veces con ella. Era la más guapa de la aldea, la más dulce y amable. Siempre tenía buenas palabras para todos. Cuando hablabas con ella, su calma interior te aportaba la tranquilidad que buscabas, transmitiendo sus palabras más sabiduría y madurez que las de cualquier joven de la aldea. Incluso Aimhirgin se había fijado en ella para acogerla como aprendiz, y si no lo hizo fue únicamente porque pensó que la tribu no estaba preparada para tener una druidesa al frente.

Arausa poseía el mismo nombre que su madre y era tan bella como un día lo había sido esta. Todos tonteábamos diciéndole que cuando fuera mayor sería nuestra mujer y, aunque a su madre no le hacía ninguna gracia escucharlo, a ella le divertía. Entre bromas, cada día elegía a uno de nosotros como su futuro esposo para que así no nos sintiéramos celosos, o al menos eso es lo que siempre creímos. Para Bile y para mí siempre fue como la pequeña hermana que nunca tuvimos y

la adorábamos como a tal. Docius, sin embargo, no la veía como una hermana. Siempre supimos que estaba enamorado de ella, esperando a que tuviera la edad suficiente para pedirle matrimonio.

Así que cuando vimos su cuerpo tendido en el suelo, parte de nuestra alma voló junto a la de ella al lugar donde solo moran los espíritus. Mi cuerpo temblaba de impotencia, de culpa; no había consuelo posible para su familia ni para el resto del clan.

Docius permaneció inmóvil mirándola abatido. Su rostro estaba blanco y de su boca paralizada no salía ni una pizca de aire.

—¡Por todos los dioses! ¿Qué he hecho? —susurró sin dejar de mirar a la muchacha.

Todos oímos sus palabras confesando su culpa; incluso la madre de Arausa, que lo miraba furiosa pero sin atreverse a decir nada. La mujer simplemente sujetó con fuerza a su hija entre sus brazos para continuar llorándola. Es cierto lo que cuento: la madre de la muchacha no llegó a decirle ni una sola palabra, no fue necesario; con su mirada se lo dijo todo, más aún que si hubiera hablado. Docius la entendió con claridad, saliendo de inmediato del bosque hacia la aldea. Ninguno sabíamos a dónde iría ni qué pasaría después, pero no era difícil adivinarlo. Bile arrancó la vara del pecho de la muchacha y la levantó en sus brazos. Mi hermano, al igual que el resto de los allí presentes, estaba muy afectado por la repentina pérdida de la joven. Sus ojos estaban tan húmedos como los míos, pero llorarla solo les correspondía a sus padres, era su derecho. En fila y entre sollozos, todos emprendimos el camino de regreso a Berganto siguiendo a Bile, que era quien cargaba con la joven.

Al día siguiente Aimhirgin organizó una solemne ceremonia para despedirla. Su cuerpo fue incinerado en una pira junto al mar en la playa que más le gustaba a Arausa, aquella donde un pequeño arroyo vertía sus aguas de forma serena y tranquila como lo era ella. Ese día el viento también sopló con fuerza, levantando sin dificultad las cenizas de la hoguera y haciéndolas volar por todos sitios. Fue la manera que eligió su alma para despedirse, volando al otro mundo entre nosotros para que parte de ella nos acompañara eternamente.

Tras la ceremonia, el Luento de Bile fue convocado por el consejo. Sus miembros deseaban oír nuestros testimonios en el juicio que se iba a hacer contra Docius, acusado de la muerte de Arausa. El consejo estaba formado por los ancianos de la tribu y lo presidía el propio rey junto al druida. Aimhirgin era habitualmente la persona encargada de dirigir los juicios y en este caso no fue una excepción. Él fue quien nos interrogó uno a uno, mientras el padre de la joven, presente también en el juicio, escuchaba los testimonios desolado. Se nos pidió que contáramos lo sucedido para intentar averiguar las causas del fatal desenlace y todos, sin excepción, contamos la verdad. Les confesamos que estábamos ebrios y que jamás se nos había pasado por la cabeza que el juego ideado pudiera acarrear ningún peligro. Relatamos que cuando Docius lanzó su jabalina, el viento empezó a soplar con una fuerza inusitada, haciendo que el arma alcanzara una distancia impensable. Declaramos que cualquiera de nosotros podría haber sido el culpable, pues realmente todos lo éramos y por ello pedimos al consejo ser castigados con la misma pena que se propusiera a nuestro hermano de luento. Al druida no le gustó escuchar cómo apoyábamos a un asesino; es más, nos dijo que no éramos nadie para proponer nada y que guardáramos silencio tras declarar. Después, los miembros del consejo dieron permiso para que entrara en la estancia Docius. El joven iba acompañado de su hermano Abienus y de Breg, mostrándose con la cabeza agachada y la mirada fija en el suelo.

Breg, el hijo mayor de Breoghán y el mejor amigo de Abienus, se encargó de defender al muchacho ante el consejo.

—Honorable consejo, me dirijo a todos vosotros para que tengáis en cuenta mis palabras en

defensa de este buen muchacho —comenzó a hablar dirigiéndose a los ancianos y al propio rey—. Sabéis tan bien como yo que en ningún momento Docius, ni el resto de los jóvenes, quisieron hacer daño a nadie y mucho menos a la dulce Arausa, a la cual todos adoraban y estimaban como a una hermana. Fue la casualidad, el infortunio o quizás los dioses los que hicieron que el viento empezara a soplar con fuerza hacia el bosque, siendo este el motivo principal de que la jabalina volara a tal distancia y cogiera ese rumbo maldito. También fue la fatalidad la que hizo que la muchacha estuviera cogiendo bellotas justo en el lugar al que la muerte se dirigía. No hubo ninguna maldad en sus actos, solo insensatez y, a causa de ella, una tragedia. Por otro lado, sí creo sinceramente que estos muchachos deben ser castigados —continuó hablando Breg, sorprendiéndonos esta vez a todos, incluso al propio Abienus, que lo miró con los ojos más abiertos que un búho—. Tienen que ser castigados por su insensatez y su temeridad, pero teniendo siempre en cuenta que en poco tiempo estos jóvenes serán seguramente los mejores guerreros que hayamos tenido nunca. El pueblo gaedheal los necesita, ellos están destinados a darnos grandes victorias. Solo con hombres como ellos lograremos que la tribu sea más fuerte y respetada. Seguramente Docius se convierta dentro de muy poco en uno de esos legendarios guerreros que necesitamos, si no lo es ya a tenor de la distancia que recorren sus jabalinas. Desafortunadamente hemos perdido a una buena madre de futuros guerreros, pero ¡por todos los dioses!, no perdamos también a un buen padre de futuros luchadores. Castiguémoslos duramente, pero que esto no suponga perder a toda una generación de valientes por un desgraciado accidente. Este suceso con seguridad ya los ha golpeado con crueldad, les ha azotado con fiereza sus almas y dejado marcados de por vida sus apenados corazones.

Tras oír los ancianos las palabras del príncipe ordenaron desalojar la choza donde se celebraba el juicio. Los miembros del consejo debían reunirse a solas para deliberar.

Breg habló sabiamente y dijo profundas verdades. El castigo de la memoria resultó ser peor que el de la espada, pues nos persiguió a lo largo de la vida sin dejarnos jamás las almas limpias de culpa. Pese a ello, el consejo no lo consideró suficiente.

Después de mucho tiempo deliberando, los ancianos pidieron que todos entráramos nuevamente en la sala. Antes de que Aimhirgin comenzara a dictar el veredicto, Docius levantó su brazo y pidió permiso para hablar. Aunque no era lo procedente, Breoghán dijo que quería escuchar lo que el muchacho tenía que decir, accediendo los ancianos que componían el resto del consejo al deseo de su rey.

—Mi nombre es Docius, hijo de Aburnus y del honorable pueblo gaedheal —comenzó diciendo el joven—. Juro por todos los dioses que jamás habría hecho daño a la pequeña Arausa, mi pequeña Arausa. Habría dado mil veces mi vida por salvar la suya, y si pudiera daría mis siguientes mil vidas para que volviera entre nosotros, pero no puedo —dijo afligido con los ojos llenos de lágrimas—. Yo y solo yo soy el responsable. Yo bebí la cerveza, yo acepté el reto, yo cogí la jabalina y lancé con todas mis fuerzas para que mi orgullo volara y superara al del resto de mis amigos. No pensé en las posibles consecuencias de mis actos porque pensaba en mí mismo. Yo y solo yo fui el responsable de la muerte de mi amada Arausa, y yo y solo yo debo ser castigado con la dureza suficiente para que jamás pueda volver a provocar tal dolor y deshonor entre mis hermanos. Os he deshonrado a todos y os pido perdón, empezando por los padres de la joven, por mi difunto padre y mi querido hermano, siguiendo por mi rey y todo mi clan. Conozco cuál es el castigo que merezco, igual que el padre de Arausa lo sabe, y eso es lo que realmente deseo —terminó diciendo mirando al padre de la muchacha a los ojos, para después agachar su cabeza en señal de arrepentimiento.



El padre de Arausa irracionalmente hizo un ligero movimiento de cabeza perdonando al muchacho, gesto que lo honraba ante el clan.

Aimhirgin lo escuchó atentamente, al igual que el resto de miembros del consejo, y antes de dictar sentencia miró hacia el rey para que este le diera su consentimiento. Breoghán autorizó al druida sabiendo que la oscuridad se cernía sobre Berganto.

—Estimados hermanos —comenzó a hablar el hechicero—, todos sabemos que la intención de Docius y del resto de muchachos no era hacer daño a nadie. Pero dicho esto, todos conocemos igualmente que este grupo se había vuelto demasiado violento y temerario. Su orgullo, indisciplina e insensatez estaba poniendo en riesgo al clan. Todos los aquí presentes cometimos el error de no pararles los pies a tiempo, y por ello el consejo se considera también en parte responsable de lo sucedido. Debimos castigar su actitud díscola hace muchas lunas, pero no lo hicimos, y por esa razón los dioses decidieron actuar por su cuenta. Ellos hicieron que el viento soplara con fuerza y que la jabalina volara como solo un rayo lanzado por un dios puede hacerlo. Ellos fueron quienes decidieron interponer a la frágil Arausa en el camino de la muerte para castigarnos a todos nosotros. Bien sabían cuál era nuestro punto débil, y por eso decidieron llevarse nuestro mayor tesoro: Arausa. Los dioses han hablado y desean que castigemos a este luento por su comportamiento. Pero atendiendo a las sabias palabras de Breg, el clan no puede perder a sus mejores jóvenes guerreros. Por ello, el consejo ha decidido lo siguiente: se ha acordado disolver el Luento del Lobo Gris. Cada joven pasará a las órdenes de un jefe guerrero de la tribu, siendo uno más entre sus hombres sin tener en cuenta su ascendencia familiar. Respecto a Docius, se acepta el castigo propuesto por él mismo y se le sentencia a la prueba del Acantilado de Lug, en la cual será asistido por el resto de sus compañeros de luento, quienes deberán presenciarla. Esa es nuestra decisión, y que los dioses determinen el destino de cada uno.

—¡Noooooo! —gritó enérgicamente Abienus, provocando que todos miraran hacia él—. ¡Eso no es justicia! No se puede castigar con la muerte a un muchacho por una insensatez de juventud. ¿Y al resto de ellos?, ¿no hay castigo para el resto? Por Lug, tened clemencia, es solo un rapaz.

Breg agarró a Abienus por un brazo para intentar sacarlo de la sala, pero este había perdido la cabeza, había enloquecido y seguía gritando al consejo:

—¡Breoghán! —le gritó al rey—. Docius es hijo de Aburnus, aquel que fue tu guerrero más fiel. Yo mismo te he sido leal desde mi nacimiento. Hace años perdí a mi padre, tu amigo. ¿Lo recuerdas? No permitas que pierda ahora a mi hermano por un maldito accidente. Se lo debes a mi padre y me lo debes a mí también.

Breoghán no le contestó, únicamente le hizo un gesto a su hijo mayor para que lo sacara de la sala.

Con posterioridad supimos por Aimhirgin que Breoghán se opuso rotundamente a ese duro castigo, pero no pudo hacer nada, no podía oponerse al veredicto alcanzado en bloque por el consejo ni al deseo de venganza que existía en la tribu. Seguramente él también se sintió responsable por no haber escuchado las advertencias del consejo, pero ahora ya era demasiado tarde, no podía hacer nada. Él era el rey, sí, pero ni siquiera un monarca tenía más poder que el propio consejo de la tribu ni podía oponerse al deseo de su pueblo. Breoghán solía recordarnos a menudo este aspecto diciéndonos:

—Un rey se debe a su pueblo. Si su gente desea con todas sus fuerzas algo, él no puede negarse a ello, pues de hacerlo perdería su respeto y entonces el reinado tocaría a su fin. Es lo mismo que harían las abejas con una reina que no cumple su función: desterrarla de la colmena para siempre y elegir a una nueva.

Tras la reunión, Abienus no volvió a dirigirle la palabra a Breoghán durante varios años, pues jamás le perdonó su aparente indiferencia ante la sentencia de su hermano. Ese día se sintió traicionado no solo por su rey, sino por todo su clan, al que consideró como el último responsable de permitir la ejecución de un castigo tan injusto como desigual.

Lo cierto es que al primogénito de Aburnus no le faltaba la razón. La sentencia fue muy severa con Docius en comparación con la del resto. Todos debimos ser castigados de la misma manera, o al menos eso era lo que sentíamos. Nuestra pena fue más interna que externa, habitando nuestro dolor más en el alma que en el cuerpo. Tanto yo como el resto de amigos hubiéramos preferido mil veces acompañar a Docius en su viaje, pero Breoghán nunca hubiera permitido la muerte de su pequeño vástago ni la mía. Tampoco los nobles guerreros En y Un hubieran consentido la muerte de Occe y Uicce, y en ese detalle precisamente radicaba la verdadera injusticia. De haber vivido Aburnus, el padre de Docius, difícilmente el veredicto hubiera sido el mismo.

La prueba del Acantilado de Lug era en realidad una sentencia de muerte. El condenado era arrojado desde lo alto de un prominente acantilado al fondo del mar. Si lograba sobrevivir, sería por decisión de los propios dioses, considerándose entonces que estos le concedían su perdón. En ese caso nadie de la tribu, ni siquiera el consejo o el rey, podrían recriminarle nada, pues habría sido juzgado por los propios dioses y absuelto por ellos. Pero la verdad es que nadie recordaba la última vez que las divinidades habían salvado a un hombre.

Todos los integrantes del desaparecido Luuento de Bile tuvimos que asistir al sacrificio acompañando a nuestro amigo hasta el acantilado.

—Gracias a todos, hermanos —se despidió Docius junto al mismo borde del acantilado—. No os sintáis culpables. Estoy feliz de saldar con mi vida mi sacrilegio. Gracias al consejo podré ir junto a Arausa a pedirle perdón y rogarle que me permita estar junto a ella. Mi castigo es realmente mi deseo.

Uno a uno lo fuimos abrazando, y uniendo nuestras manos gritamos al unísono al viento:

—¡Honor y amistad hasta la muerte!

Y entonces Docius saltó.

## CAPÍTULO VIII

Tras el sacrificio, el Luento del Lobo Gris fue disuelto, distribuyéndose a sus miembros por separado entre los diferentes clanes de la tribu. A todos excepto a Bile y a mí, que nos permitieron permanecer juntos por decisión del monarca. Aunque sin duda fue un castigo menor, para Bile fue una terrible deshonra perder su propio luento. A mí, sin embargo, no me importó tanto. Al desaparecer la banda, nos incorporaron al grupo de exploradores y rastreadores del rey, y eso me supuso un inmenso honor. Los exploradores eran los hombres más valientes y astutos de Berganto, siempre iban en avanzadilla abriendo el paso y por ello eran los que mayor peligro corrían. En caso de ser detectados por enemigos, solo tenían dos opciones: morir o ser hechos prisioneros. Siempre debíamos ir por delante de la partida de guerreros, al menos con medio día de ventaja sobre el grupo, avanzando sigilosamente y con los ojos bien abiertos para asegurar el camino por donde más tarde pasaría el grueso de los guerreros. Cualquier hallazgo que hacíamos en el camino, ya fueran enemigos, ganado, o algún poblado, era inmediatamente comunicado al jefe de la partida. Esta era la razón por la que la avanzadilla de exploradores siempre estaba formada por varios hombres: de ese modo uno de ellos podía ir a informar al grupo mientras el resto seguía explorando y vigilando. En nuestro caso la avanzadilla estaba formada por cuatro hombres dispuestos en parejas. Bile y yo siempre íbamos juntos. Nos hicimos unos exploradores muy eficaces gracias a las lecciones de los compañeros más experimentados. Estos fueron los que nos enseñaron realmente a andar sigilosamente sin ser vistos ni oídos y a subsistir en el bosque o en la montaña varios días sin comida ni agua. Aunque fuimos buenos aprendices, nunca llegamos a ser tan buenos como Brian, el jefe de los exploradores.

Brian fue el que consiguió dar caza a los betu cuando varios inviernos atrás atacamos el ganado de Berganto. Era fascinante verlo avanzar por el bosque. Sigiloso como una ginetá, sus ojos se movían para todos lados como los de un búho buscando lo que a nadie se le ocurriría buscar y encontrando señales que solo él podía ver. En ocasiones se detenía, cerraba sus ojos y ponía sus sentidos en funcionamiento. Nos explicaba que escuchaba los sonidos del bosque y atendía a los secretos que los animales y las plantas querían confesarle. Buscaba todo tipo de huellas, aunque fueran las de un simple lirón, y todas las identificaba sin dificultad. Observaba las ramas, las hojas caídas, el barro junto a los arroyos, las telas de araña que colgaban de las rocas... Nada, absolutamente nada se le escapaba por pequeño que fuera el detalle, él se fijaba y lo analizaba.

Aprendimos mucho con él, aunque mucho más nos quedó por saber del mejor explorador que jamás tuvo y tendrá nuestro pueblo.

Era un hombre que se guardaba muchos secretos. Un día me contó que había conocido a mi padre cuando ambos eran jóvenes. Al parecer, Manntan fue también un reputado explorador, siendo uno de sus principales maestros. Mi padre le enseñó a conocer y respetar a la madre naturaleza y a todas sus criaturas, iniciándolo en la manera más eficaz de sentir su espíritu. Le mostró que si apoyaba la mano sobre la tierra o sobre el tronco de un árbol y cerraba los ojos, podría concentrarse mejor para sentir el alma de las criaturas que en ese lugar habitasen. Yo logré aprender de ambos esa técnica, convirtiéndola casi en una costumbre. Siempre que llegaba a un territorio desconocido, lo primero que hacía era poner la mano en el suelo y cerrar los ojos, permitiendo así a mi alma ver todo aquello que esa nueva tierra me deparaba.

Cuando el invierno daba sus últimos coletazos, los hombres de Berganto fuimos citados a una reunión imprevista. Nos congregaron en el centro de la aldea, al aire libre a la espera de que el gran consejo terminara una asamblea urgente convocada por el rey. Aunque nadie sabía el porqué

de la cita, el tema a tratar debía de ser de gran importancia para la tribu. Tuvimos que esperar bastante hasta que Breoghán salió de la choza acompañado del druida y del resto de ancianos que componían el consejo. Junto al rey también apareció el rostro de un hombre al que Bile y yo conocíamos muy bien. Era ni más ni menos que Ambolo.

—Pueblo de los gaedheal —anunció Breoghán—, hoy hemos tenido una grata e inesperada visita. El druida de los ártabros, nuestro pueblo hermano, ha venido junto a nosotros para trasladarnos un mensaje de su rey.

Entonces se echó a un lado dando la palabra al visitante:

—Estimados hermanos nerios, hijos de Gaedheal, vengo a traeros un mensaje de Deobrigio, rey de los ártabros —comenzó diciendo Ambolo—. Mi señor solicita a sus hermanos ayuda para defender nuestro territorio de la enemistad y belicosidad del clan de los lapatiancos.

Hasta ese momento jamás había oído nombrar aquel pueblo, y dudo mucho de que Bile, que se encontraba justo a mi lado, tuviera conocimiento tampoco.

—Los lapatiancos habitan en la costa norte del territorio ártabro, haciendo frontera con la tribu de los arrones. Aunque su clan pertenece también a la extensa tribu de los ártabros, siempre han sido rivales de Deobrigio. Se dedican principalmente a la ganadería, y en los últimos años su número ha crecido con rapidez. Cuanto más crecen, más tierras necesitan para subsistir. Ahora quieren apoderarse por la fuerza de tierras y pastos que no les pertenecen. Mi rey está dispuesto a hacerles frente antes que ceder a sus pretensiones. Los lapatiancos, dirigidos por un pastor traidor y ambicioso llamado Caburo, han logrado reunir un buen número de hombres y están decididos a atacarnos para arrebatarnos parte de nuestro territorio. A día de hoy contamos con cien guerreros para hacerles frente, pero puede que no sean suficientes, y es por ello que solicitamos la ayuda de los nerios para vencer a esos miserables.

—Hijos de Gaedheal —habló entonces Breoghán—, el consejo ha meditado profundamente sobre la petición de los ártabros y, tras mucho deliberar, ha decidido que nuestro pueblo acuda en su auxilio. Aunque no es nuestra guerra, los ártabros fueron el pueblo de la añorada reina Briga y, por lo tanto, los consideramos como un pueblo hermano. Así pues, si Deobrigio nos ofrece lo justo por nuestro apoyo, los guerreros gaedheal se unirán a los suyos en defensa de sus tierras. Ya he enviado emisarios a los diferentes poblados y clanes gaedheal para que envíen a sus mejores guerreros, y dentro de siete noches partiremos juntos hacia la tierra de los ártabros. Dicho esto, solo me queda decir una cosa: ¡Preparaos para luchar!

Todos los gaedheal apoyamos fielmente al monarca de Berganto lanzando un grito de guerra y levantando las espadas al aire. Estábamos deseando luchar, lo llevábamos en la sangre, siendo la disputa de los ártabros la excusa perfecta para pelear, saquear y matar.

Tras siete noches el ejército estaba ya preparado. Éramos unos doscientos hombres, todos bien equipados. De haber dispuesto de más tiempo, podríamos haber reunido a muchos más, pero Breoghán consideró que eran suficientes para vencer a los lapatiancos, e incluso a los propios ártabros si se diera el caso. También tuvo muy en cuenta que en nuestra ausencia se debía dejar siempre bien protegido el territorio de posibles ataques de tribus vecinas; por eso dejó al mando de Berganto a Breg y a su hijo Tigernbard junto con parte del ejército. El resto de príncipes acompañaron a su padre en el viaje, rodeándolo estos como si de su propia guardia personal se tratara.

Con las primeras luces del día la hueste partió hacia las tierras de los ártabros. Esta vez fuimos a caballo, por tierra y no por mar como hiciéramos años antes.

Bile y yo nos situamos en cabeza junto a Brian en el grupo de exploradores. El propio Brian se

encargó de guiarnos hacia las tierras ártabras, las cuales conocía muy bien debido a la multitud de incursiones realizadas, siempre sin ser detectado. Incluso apostaría a que conocía mejor ese territorio que el propio Ambolo. El jefe de los exploradores frecuentaba esas regiones para espiar los movimientos del pueblo vecino. Este hecho era fácil de explicar, ya que, sin ser enemigos, entre ellos existía una mutua desconfianza.

Avanzamos hacia el este buscando la salida del sol, siempre próximos a la costa pero sin divisarla en ningún momento. Entramos en territorio ártabro sin encontrar oposición y continuamos la marcha en busca del curso del río Eume. Antes de alcanzar su ribera, Brian nos ordenó a mi hermano y a mí que nos adelantáramos y fuéramos más al norte, indicándonos que cuando alcanzáramos el río, lo exploráramos concienzudamente para asegurarnos de que no hubiera enemigos que pudieran tendernos una emboscada. En cuanto supiéramos con certeza que las riberas eran seguras, uno de nosotros debería correr a comunicárselo al propio rey. Sin perder tiempo, ambos nos adelantamos al resto, cruzando en solitario los bosques y prados ártabros. Era una tierra muy fértil, con buenos pastos y caza abundante, por lo que no era de extrañar que los lapatianos quisieran apropiarse de una parte.

La misión continuó hacia el norte en busca del Eume. Tuvimos que atravesar frondosos bosques de robles, subir y bajar por colinas tupidas de musgo y verde hierba, y franquear cerros arrasados por el fuego. No era extraño contemplar este último paisaje en la región. Las tormentas de verano solían prender con sus rayos, en no pocas ocasiones, los árboles más altos, más viejos o más secos. Una vez que la llama nacía, el incendio avanzaba imparable por los montes, dejando a su paso únicamente desolación. Nuestro sabio druida solía decirnos que cuando el suelo moría, las piedras brotaban del terreno haciéndose las señoras de todo el paisaje, y ese cerro era un fiel ejemplo. Primero el fuego arrasaba toda la vegetación, y después la lluvia se encargaba de arrastrar la capa de tierra hacia los ríos que serpenteaban por el fondo de los valles, quedando solo las rocas. Sobre ellas nada nacía, solo otras rocas que parecían crecer y elevarse con el tiempo como si tuvieran vida propia.

A mediodía alcanzamos el caudaloso río Eume. No recordábamos haber pasado antes por aquel paraje, por lo que creímos que debíamos estar aguas arriba de la Laguna Negra, donde se forjaban las espadas de los ártabros y a donde acompañamos años atrás a Bel, el herrero. Decidimos descender hasta la ribera apoyándonos sobre las jabalinas para no caer por la pronunciada pendiente. Eran las únicas armas que portábamos, ya que para Brian los escudos y las espadas impedían moverse con sigilo y rapidez por los montes. Bebimos un poco de agua en el río y observamos los alrededores.

—Acampemos tras esos álamos y descansemos un rato —me propuso Bile.

—Está bien —acepté—. Espérame allí mientras voy a buscar algo de leña seca para hacer fuego, y de paso aprovecharé para descargar un poco estas tripas que llevan un buen rato sonando. ¡Voy a dejar el suelo ártabro marcado como lo haría un lobo! —le expresé sonriendo mientras me frotaba el ombligo.

—Pues vete bien lejos, que no quiero oler tu asquerosa mierda, y escóndela bien, porque si después pasamos por allí y la piso, te juro que te la comes —me amenazó sonriendo también.

—Siempre es bueno variar la dieta, querido hermano —le respondí entre risas.

Enseguida me marché a inspeccionar el lugar. Lo cierto es que llevaba bastante prisa, pues tenía la necesidad urgente de descargar la comida de tres días. Me alejé lo suficiente de Bile caminando río arriba hasta que al fin encontré un lugar apartado y tranquilo. Cuando terminé de evacuar, empecé el camino de vuelta. Iba tan relajado y ligero, después de limpiar mis tripas,

que por unos momentos descuidé mi atención cometiendo uno de los peores errores en los que un explorador puede caer: dejar de sentir al bosque y escuchar sus mensajes. Sin darme cuenta, alguien se me estaba acercando por la espalda con rapidez, y en el momento en que noté su presencia ya fue demasiado tarde. Antes de que pudiera girarme, sentí un fuerte golpe en la parte trasera de la cabeza que me hizo caer desplomado al suelo. Mis ojos se nublaron sin poder distinguir quién era la persona que me estaba atando. El cuerpo no me respondía, mis fuerzas se habían esfumado y, poco a poco, fui perdiendo el sentido y cayendo en la oscuridad más absoluta. Desperté al rato con un fuerte dolor de cabeza, recuperando lentamente la consciencia. Tenía la ropa manchada de sangre y apenas podía moverme al estar atado. La brecha que me habían abierto en la testa estaba cubierta ahora por una pasta verdosa cuyos restos se escurrían por el cuello y el hombro. Enseguida reparé en que no estaba solo, giré la cabeza a un lado y por fin vi a mi atacante y captor.

Su aspecto me resultó algo extraño. Era muy delgado y casi de mi altura. Aunque no parecía corpulento, sus piernas se mostraban bien formadas y sus brazos musculosos. Llevaba una coraza de cuero marrón al pecho y cubriendo su rostro una careta de zorro. Toda la piel visible de su cuerpo iba pintada con tintes de colores marrones y verdes que le permitían camuflarse con facilidad en el bosque. Iba armado con arco, flechas y un puñal amarrado a su cinturón de cuero. Era evidente que era un explorador enemigo, y yo había caído en su trampa como un mocoso. Sostenía mi jabalina en sus manos observándola con detenimiento.

—¿Quién eres, cobarde? —le pregunté furioso sin recibir respuesta alguna por su parte.

Él me miró, asió el extremo de una cuerda amarrada a mi cuello y tiró de ella para indicarme que me levantara. Cuando comprobó que por mí mismo no podía hacerlo, pues las cuerdas ataban mis muñecas y mis tobillos fuertemente, se acercó para ayudarme a ponerme en pie. Me agarró del pelo y tiró de mí hacia arriba hasta que consiguió erguirme, y, una vez levantado, volvió a estirar la cuerda obligándome a andar tras él. En una mano llevaba mi jabalina, apoyándose en ella para andar, mientras que con la otra sujetaba la cuerda, paseándome como a un perrillo. Las ataduras solo me permitían dar pasos muy cortos, por lo que tenía que andar con rapidez para seguirle el ritmo sin caer.

¡Por todos los dioses, había sido capturado y estaba a merced del enemigo! Me avergonzaba tanto de haber caído en una trampa de novato que bien merecía la muerte.

Cogimos dirección sur, marchando siempre ocultos por la vegetación de ribera y siguiendo el curso del propio río. Retrocedimos justo por el mismo camino por donde yo había pasado anteriormente, precisamente en dirección al lugar donde me esperaba Bile. Cuando me percaté de esa situación, mis esperanzas aumentaron. Bile podría sorprenderlo y acabar con él... Pero para ello tenía que conseguir avisarlo. Así pues, cuando estuvimos cerca del lugar donde mi hermano me esperaba, comencé a vociferar contra mi enemigo con la esperanza de que Bile lo escuchara.

—¡Cobarde! Desátame y demuestra tu hombría luchando cuerpo a cuerpo —lo desafié—. Te juro que, cuando me desate, te arrancaré la piel y me haré un colgante con tus orejas.

Mi rival se detuvo de inmediato ante la amenaza. Creí que iba a golpearme, pero no lo hizo; solo dio otro fuerte tirón a la cuerda para que continuara caminando.

Estaba seguro de que a esa distancia Bile tenía que haber oído mis palabras y pronto sorprendería a ese desgraciado. Estaba convencido de que en cualquier momento saltaría sobre mi captor para matarlo de un lanzazo. Pero eso no fue lo que sucedió. Cuando llegamos al lugar donde mi hermano tendría que haber atacado al enemigo, el sorprendido fui yo nuevamente.

Bile estaba en el lugar acordado esperándome, pero desafortunadamente no se encontraba en

absoluto en condiciones de ayudarme. Lo hallé atado a un árbol y custodiado por otro hombre con un cuchillo en la mano. Su captor le estaba rozando con la afilada hoja el gaznate, simulando que le afeitaba la incipiente barba.

—¡Por todos los dioses, hermano! ¿Tú también has caído en la trampa? ¿Estás bien? —le pregunté.

—¿Tú qué crees? Podría estar mejor si este gusano no me amenazara con rebanarme la garganta —me respondió furioso.

El guerrero que estaba junto a Bile era muy similar a mi captor. Ambos eran delgados pero fuertes, casi tan altos como nosotros y cubiertos con esas extrañas máscaras de zorro. Eran exploradores enemigos y muy buenos en su oficio. Sabían muy bien lo que hacían, por eso nos sorprendieron sin dificultad. Sin decir palabra, nos pusieron a caminar a empujones rumbo a la costa. Después de un buen rato avanzando por el bosque lo más rápido que nuestros pies atados nos permitían, salimos a un amplio claro donde la hierba nos llegaba casi hasta las rodillas.

Gracias a los dioses, aquel día los enemigos tampoco estaban de suerte. Cuando aún nos hallábamos atravesando el claro por su parte central, un hombre salió de la espesura a nuestro encuentro portando un arco cargado con una puntiaguda flecha. Era el mismísimo Brian.

Nuestros captores no parecieron sorprenderse, y sin detenerse nos acercamos hacia la posición de Brian. Parecía que el enfrentamiento era inevitable, así que lentamente nos dirigimos a donde se encontraba el nerio, el cual permanecía inmóvil con el arco cargado esperándonos.

—Parece, rapaces, que habéis hecho buena cacería... Aunque, mejor visto, creo que las presas habéis sido vosotros —nos dijo muy enfadado.

A nuestra espalda apareció en ese momento el rastreador que siempre acompañaba a Brian. Este se situó sigilosamente detrás de nosotros, apuntando con su arco a los enemigos.

—¡No lo dudes, Brian, acaba con ellos y libéranos de estas cuerdas! —le pidió impetuosamente Bile.

—Parece que la situación ha cambiado un poco, ¿verdad? Ahora comprobarás lo que hago con las alimañas que me atacan por la espalda —amenacé a mi captor sonriéndole maliciosamente.

—¡Callad de una vez, inútiles! —nos ordenó Brian marcando distancias y dando a entender quién mandaba allí—. No servís para nada. Os habéis dejado atrapar como conejos y ahora cacareáis como gallinas. Mereceríais que os dejáramos en sus manos y que os torturaran hasta la muerte. Yo mismo los ayudaría si me lo permitieran.

Ambos enmudecimos. Brian tenía razón, habíamos sido capturados y humillados como chiquillos.

—Bueno, ¿y ahora qué hacemos? —les preguntó Brian a nuestros captores—. No me parece adecuado matar a quienes dicen llamarse amigos y hermanos de los gædheal, y más cuando se supone que acudimos en su ayuda. Sin embargo, ahora me encuentro a dos exploradores ártabros atacando y capturando a dos de los míos. Lo cierto es que estoy un poco desconcertado.

Fue en ese momento cuando supimos que nuestros captores eran realmente ártabros y no lapatianos. Pero ¿entonces por qué nos habían atacado?

—Hablas con mucha sabiduría, respetado Brian —le respondió uno de los ártabros con una voz muy singular—. Es un honor encontrarnos frente a ti, tu fama de gran explorador nerio te precede. Cierto es que los ártabros y los nerios no deben pelear entre ellos y no lo haremos.

—Pues entonces liberad de inmediato a mis hombres si no queréis morir —les ordenó, esta vez sin titubear, dando claras evidencias de que no le habían gustado las palabras que intentaban adularlo.

—Venimos a traerlos a vuestros torpes y descuidados aprendices —habló en esta ocasión el otro desconocido con un tono de voz parecido al de su compañero—. Debéis saber que los ártabros no hacemos prisioneros. De haber querido matarlos, sus cuerpos ya colgarían sin cabeza de un alto sauce.

—Entonces, malditos traidores embusteros, ¿por qué nos habéis asaltado? —le espeté al que acababa de hablar.

—Digamos que en un principio no sabíamos que erais nerios, y después decidimos ataros para jugar un poco con vosotros —respondió mi captor.

Yo no podía creer ni entender lo que acababa de escuchar. ¡Habían jugado con nosotros!

—¿Juego? ¡Malditos bastardos! —escupió Bile lleno de ira—. Brian, desátame, te lo suplico, y déjame que les enseñe yo a jugar a estos desgraciados con mi espada. Les cortaré trocito a trocito todos y cada uno de los miembros que les cuelguen del cuerpo.

—No te enfades, Bile —soltó por su boca uno de los ártabros como si lo conociera de toda la vida—. Yo por lo menos no te he abierto la cabeza como ha hecho ella con Caicher.

En ese momento nuestro desconcierto fue total. No sabíamos cómo reaccionar. ¿Qué narices estaba pasando en ese claro del bosque? En ningún momento habíamos pronunciado nuestros nombres y, sin embargo, nos conocían. Y por todos los dioses, ¿cómo que «ella»?

Fue entonces cuando los ártabros decidieron retirarse las máscaras de zorro rojo que cubrían sus rostros. ¡Eran Brigit y Kinimara!

—¿Vosotros? —preguntamos sorprendidos Bile y yo al unísono.

—¿Pero por qué nos habéis atacado? ¿Y qué demonios hacéis aquí? —añadió Bile en un tono mucho más conciliador, dirigiéndose a Brigit.

—Ahora sí que estoy perdido. ¿Qué está pasando aquí, muchachos? —exclamó Brian sin acabar de entender la situación—. ¿Es que conocéis a las exploradoras ártabras?

—Sí que las conocemos, Brian —contesté yo por los dos—. Y respondemos con nuestras vidas por ellas, podéis dejar de apuntarlas con los arcos.

Bile asentía con su cabeza, confirmando mis palabras mientras miraba ensimismado a Brigit, la cual no apartaba ni su mirada ni su sonrisa de Bile.

—No sé si estáis en condición de responder por ellas cuando son las ártabras quienes os tienen prisioneros —se burló el maestro bajando su arco y ordenando a continuación a su compañero que hiciera lo mismo.

—¿Pero por qué nos habéis atacado y amarrado? —le pregunté enfadado a Kinimara—. Pensaba que éramos amigos.

—Hola, Caicher. Cuánto tiempo ha pasado, qué alto estás —me saludó sin responderme en un primer momento y observándome de arriba abajo—. Claro que somos amigos —añadió sonriéndome.

—¿Entonces a qué ha venido esto? —insistí.

—Pensamos que erais espías lapatiancos. Solo después de dejarte inconsciente fue cuando te reconocí. Eran los mismos ojos verdes del pequeño nerio insolente protector de muchachas. Te curé la herida con pasta de sauce, así que no tienes nada que reprocharme, fue una simple equivocación.

—¿Y por qué me ataste? —continué desconcertado.

—Preferí tenerte atado para que cuando despertaras estuvieras tranquilo sin intentar matarme —me respondió—. Pero cuando te desperezaste te pusiste tan bravucón como siempre, y fue entonces cuando decidí continuar un poco más.



—Te juro que me vengaré —le aseguré sonriéndole mientras tocaba superficialmente la herida de mi cabeza.

—¿Y tú, Brigit?, ¿tampoco me reconociste? —le preguntó Bile a la ártabra.

—Yo sí que te reconocí al verte de cerca, pero me pareció divertido jugar un rato contigo.

—Si querías jugar, solo tenías que pedírmelo, Brigit. Yo hubiera jugado encantado —replicó burlón Bile, logrando que Brigit se ruborizara ante el doble sentido de sus palabras.

—Sabíamos que vuestros compañeros no andaban muy lejos —nos comentó Kinimara—, y por eso decidimos acompañaros amablemente hasta aquí. Tened por seguro que, de no haber conocido dónde se encontraban los exploradores nerios, jamás habríamos salido a campo abierto descubriendo así nuestra posición a posibles enemigos.

—¡Entonces vosotras sois las guerreras ártabras de las que tanto se habla! —se sorprendió Brian—. Los Espíritus de la Noche es como llaman a estas dos jovencitas —dijo, esta vez dirigiéndose a nosotros—. Las mejores exploradoras entre los suyos, sigilosas y letales.

—No creo que tengamos tal fama, y menos merecida —dijo Brigit—. O al menos no tanta como la de Brian, la Gineta Neria, el mejor rastreador que se conoce y se conocerá desde el promontorio nerio hasta tierras astures. Aunque he de decirte que como maestro aún debes mejorar.

—Estos dos rapaces, si es que os referís a ellos, están aún un poco verdes, pero tienen buena madera y con el tiempo haré de ellos buenos exploradores —se justificó Brian un poco ofendido.

—Muy bien, muy bien, pero ¡por todos los dioses! ¿Podéis dejar la conversación para otro momento y desatarnos de una maldita vez? —pedí sintiendo aún mis manos y pies doloridos.

Al fin Brigit desató a Bile mientras Kinimara hacía lo propio conmigo. La bella ártabra me cogió las muñecas, rozándome con sus manos las mías, y cortó las cuerdas. Pude notar cómo mi piel se estremecía al tocarme con sus delicados dedos, volviendo a experimentar lo que años atrás había sentido y aún no había olvidado.

—Nos alegramos mucho de volver a veros, tenemos tanto que contarnos... —dijo Bile.

—Cierto, pero eso tendrá que esperar para otro momento —le contestó Brigit—. Ahora debemos apresurarnos e ir junto a Breoghán para transmitirle un mensaje muy importante de nuestro rey. Por favor, llevadnos ante él —añadió muy seria, con un tono que parecía más una orden que una petición.

Brian estudió la solicitud formulada por Brigit y, confiando en nuestra palabra de que eran personas de fiar, nos pidió a ambos que las acompañásemos hasta donde se encontraba acampado el rey.

Breoghán, Aimhirgin y Ambolo nos recibieron nada más llegar al campamento. La propia Brigit, tras saludar respetuosamente a los druidas, reveló el mensaje que Deobrigio enviaba. Sugería a Breoghán que acampara con sus hombres en una extensa llanura que se encontraba junto al poblado de Adobriga, su principal castro y lugar de residencia de los monarcas. Allí se había acondicionado un campamento para acoger a todos los guerreros que se unían a la causa ártabra. Igualmente, Deobrigio invitaba a Breoghán y a una pequeña comitiva neria a su fortaleza para negociar los flecos del acuerdo.

Hubo jefes como En y Un que consideraron una ofensa tal ofrecimiento. No entendían por qué los ártabros no permitían a todo el contingente gaedheal resguardarse en el interior del castro, y reprocharon que se respondiera a la ayuda con tal desprecio. Pero Aimhirgin contuvo las críticas argumentando sabiamente que los reyes debían proteger a su pueblo y que era normal que desconfiaran los unos de los otros a tenor de los muchos enfrentamientos del pasado. Breoghán

aceptó la propuesta y anunció a Brigit que así se haría, pero también afirmó que, por el momento, el ejército gaedheal acamparía junto al Eume. Aseguró que el río no sería cruzado hasta que no supiéramos con certeza a qué pueblo nos enfrentábamos y con cuántos hombres contaban. Entonces fue cuando habló el druida ártabro.

—Entiendo perfectamente tu prudencia, Breoghán, y la comparto. Un rey sensato y precavido siempre será un buen gobernante —afirmó Ambolo—. ¡Brigit, Kinimara! ¿Conocéis el lugar donde se concentran los lapatiancos?

—Sí, gran druida —contestaron ambas.

—Rey Breoghán, si os parece bien, estas exploradoras pueden acompañar al hombre que elijáis a tierras enemigas para comprobar con sus propios ojos las fuerzas del enemigo. Con la información que os proporcionen, podréis valorar con mejor criterio vuestra alianza con el pueblo ártabro.

—Me parece razonable, sabio Ambolo, mi jefe de exploradores las acompañará —aceptó el rey. Entonces una voz se alzó, sorprendiéndome a mí más que a nadie.

—Padre, permitidnos a Caicher y a mí ser los hombres que acompañen a las ártabras a tierras lapatiancas —le pidió Bile.

Breoghán no se esperaba tal petición, y menos de su hijo menor. No entendía el porqué, pero en cuanto miró a las muchachas con mayor detenimiento, enseguida las reconoció y sonrió.

—Confío en Bile y en Caicher tanto como en mi sombra. Así pues, que sean mis propios hijos los que las acompañen y nos informen de las fuerzas con las que cuentan los lapatiancos.

De esta manera y con el visto bueno de nuestro padre, partimos los cuatro en dirección norte hacia las tierras de los lapatiancos. Estos hacían frontera con los arrones, un pueblo rival que conocía muy bien la fiereza de este clan ártabro al sufrir sus frecuentes incursiones. Los temían tanto que se cuidaban mucho de no atravesar la frontera.

Marchamos caminando por el bosque caduco a buen ritmo, manteniendo durante la marcha un incómodo silencio, hasta que Bile no pudo más.

—¡Así que os habéis hecho exploradoras! ¡Y muy buenas a tenor de lo que cuentan! —exclamó para hacerles un cumplido—. ¡Preciosas guerreras rastreadoras, Caicher, a ver si aprendes! —me sugirió mirándome con una media sonrisa.

—¿Quieres que me ponga preciosa, Bile? —le pregunté sarcásticamente.

Mi hermano meneó la cabeza y continuó hablando.

—Y nosotros que pensábamos que os habríais convertido en feas hechiceras, ocultas seguramente en un oscuro rincón de un bosque tenebroso entre pócimas y conjuros. ¿Verdad, Caicher?

—Eso creíamos, hermano, aunque yo nunca pensé que serían feas, todo lo contrario. Y por Lug que no me equivocaba —le contesté.

—Sois unos embusteros —afirmó Brigit—. Seguro que no volvisteis a pensar en nosotras tras despedirnos en tierras cántabras; aunque, a decir verdad, tampoco nosotras teníamos muchas esperanzas de volver a ver a dos mendrugos como vosotros. Por lo que parece no habéis cambiado nada, antes no sabíais tratar a dos muchachas, y hoy no sabéis siquiera cómo halagar a una mujer.

La ártabra tenía razón, ya no eran unas niñas, sino unas preciosas mujeres, jóvenes como nosotros, pero más maduras e inteligentes.

—Tenéis razón, no sabemos muy bien cómo manejar a las mujeres —le respondí yo a Kinimara—. Pero os juro que es cierto que hemos hablado muchas veces de vosotras, recordando el viaje

que hicimos con los druidas y las aventuras que vivimos juntos en aquellos días. Y ahora, cambiando de tema, ¿por qué dejasteis la magia por la espada?

—Ambolo pensó que éramos demasiado nerviosas e inestables para ser druidas —comenzó a contarnos Kinimara—. Decía que en nuestro interior corría la sangre de guerreras, y que ese espíritu luchador era tan fuerte que tiraba de nosotras con más intensidad que la propia magia. Finalmente se convenció de que nuestras almas necesitaban correr, saltar, luchar e incluso amar, y esos sentimientos impulsivos no eran compatibles con ser un buen hechicero. Un druida debe dedicarse íntegramente, en cuerpo y alma, a la magia y a los dioses, y lo cierto es que nosotras no podíamos hacerlo. Cuando Ambolo se convenció de que no había solución, acudió a la reina para pedirle que nos incorporara a un grupo de jóvenes guerreros. Le aseguró que, si nos formaban bien, tendría a las mejores luchadoras ártabras que jamás hubiera conocido. Y así fue, la reina ordenó que nos sumáramos al luento más prestigioso de la tribu. En un principio no fuimos bien recibidas por el resto, pero nos dio igual. Trabajamos muy duro y nos aplicamos en aprender con rapidez, queríamos ser siempre las mejores y os aseguro que lo conseguimos. No defraudamos a la reina ni tampoco a Ambolo, y por eso estamos aquí, formando parte del grupo de exploradores ártabros. He de decir también que la atracción por la magia nunca la perdimos. Durante estos años nunca dejamos de practicar con las pócimas, siendo ahora temidas en la región tanto por nuestra espada como por nuestros hechizos, al igual que somos apreciadas por las dotes sanadoras que poseemos.

—Nos estáis dando miedo —afirmó Bile bromeando—. Pero nos alegramos mucho de que cumplierais con vuestro destino y también de que los dioses hayan querido reunirnos otra vez. Ártabras y nerios formaremos un buen equipo.

Por el camino les fuimos narrando el viaje que habíamos hecho hasta Oiassó, incluido el encontronazo con los vascones y cómo conocimos a Breno, el comerciante de Armórica. También les hablamos de nuestra formación de guerreros y la razón por la que formábamos parte del grupo de exploradores de Berganto.

Cuando ya estuvimos cerca del territorio lapatianco, Brigit nos desveló que, unos días atrás, ellas ya habían estado en esa región espionando al clan rival. Al parecer, se habían adentrado en varios de sus poblados para obtener información del lugar donde los guerreros de Caburo se concentraban. Se hicieron pasar por guerreras de la tribu de los zoelas, pueblo también rival a los ártabros, convenciéndolos sin dificultad de que querían unirse a ellos en tan justa causa y luchar contra sus enemigos comunes. Pocos lapatiancos pudieron resistirse a las preguntas de tan bellas guerreras zoelas, sacándoles fácilmente la información que buscaban. Para ellas fue como un juego de niños.

Gracias a las chicas supimos que los lapatiancos habían establecido su campamento junto a un abrupto promontorio de la costa norte, en la frontera oriental con las tierras de los arrones, y hacia allí nos dirigimos sin perder tiempo. Al llegar nos hicimos pasar todos por zoelas. Brigit sacó de un pequeño saco de cuero que portaba a su espalda unas pieles y unos finos colgantes de hueso para que nos los pusiéramos. Con esa indumentaria, muy similar a la que habitualmente utilizaban los zoelas, pasaríamos más desapercibidos en el campamento de Caburo. Gracias a esa argucia pudimos entrar sin levantar sospechas y observar las fuerzas con las que el enemigo contaba, incluido el número de guerreros y armas que portaban. Eran al menos quinientas almas, aunque la mayoría no eran nobles ni auténticos combatientes, sino agricultores y pastores de vacas. Al menos dos de cada tres no llevaban espada, portando únicamente hoces de labranza e incluso simples azadones. Es cierto que también había guerreros bien armados con espada, escudo y

lanza, pero estos eran minoría claramente. Aun así, sus fuerzas nos superaban ampliamente en número, haciendo difícil una victoria contra ellos. Tras deambular entre las chozas de su campamento observándolos con detenimiento, decidimos abandonarlo rápidamente al mediodía, antes de que algún lapatianco se fijara en nosotros más de la cuenta y comenzara a sospechar. Regresamos a toda prisa hacia el lugar donde los nerios y nuestro rey nos aguardaban. Por el camino las ártabras decidieron abandonarnos con la excusa de que debían seguir espiando al enemigo; así pues, solo los hermanos alcanzamos el campamento del Eume.

Nada más llegar nos reunimos con Breoghán en su choza y le informamos de los hombres con los que contaban los enemigos. No pareció sorprenderse, simplemente nos ordenó que nos retiráramos mientras él se reunía con Aimhirgin y el resto de jefes para tomar una decisión.

Con los últimos rayos de sol, el druida salió de la choza de Breoghán y se dirigió hacia donde Bile y yo nos encontrábamos descansando. Nos informó de que a la mañana siguiente, antes del amanecer, debíamos estar preparados para partir junto al rey hacia el poblado ártabro. Allí se negociarían las condiciones de la alianza, y padre quería que estuviéramos presentes. El resto de los guerreros permanecerían acampados en esa orilla del Eume hasta que el líder gaedheal ordenara lo contrario, ignorando de ese modo los caprichos del monarca ártabro.

Y así lo hicimos. A la mañana siguiente partimos junto a Breoghán, Aimhirgin y Ambolo en dirección a Adobriga, el principal poblado ártabro, tanto por su tamaño como por el número de almas que albergaba, incluidas las de sus propios reyes.

Se encontraba en la margen derecha de una de las rías ártabras, aquellas que se clavaban en la costa en forma de tridente. Sus altos muros, fabricados con enormes piedras de granito, se alzaban sobre una empinada colina desde donde se podía otear toda la bahía que daba acceso a su puerto.

Antes de penetrar en el castro tuvimos que franquear un profundo foso y una gruesa empalizada defendida por numerosos guerreros.

Una vez dentro, nos dirigieron hacia la parte central del poblado donde se erigía la choza real, lugar en el que sus altezas ártabras nos aguardaban. Extrañamente, ambos monarcas nos recibieron con una amabilidad inusitada, incluso me atrevería a decir que con afecto, un ambiente muy diferente al último encuentro de años atrás.

—¡Querido rey Breoghán! —comenzó diciendo Deobriga, el rey ártabro—. Estamos muy felices de teneros con nosotros de nuevo y orgullosos de que hayáis aceptado apoyar a vuestro pueblo hermano. Juntos les daremos a los lapatiancos una lección que nunca olvidarán.

En ese momento, y antes de que Deobriga continuara hablando, el druida ártabro se le acercó con premura diciéndole algo al oído. La cara del rey cambió en un instante y su aspecto afable se desvaneció con la rapidez del vuelo de una golondrina.

—Ambolo me comenta que vuestros guerreros no han acampado en el lugar que habíamos acondicionado para ellos, y que permanecen aguardando tus órdenes al otro lado del Eume. Me imagino que la edad está haciendo delirar a este viejo druida, ¿verdad? —preguntó intentando no perder la calma.

—Primero, y ante todo, quiero daros las gracias por este amistoso recibimiento —los saludó Breoghán agachando levemente su cabeza—. Y efectivamente, tu sabio druida no se equivoca, mis guerreros permanecen acampados al otro lado del Eume.

—No entiendo vuestra actitud. ¡Explicaos! —le ordenó disgustado el ártabro.

—Rey Deobriga —comenzó calmadamente nuestro padre—, seré sincero, claro y directo. Hombres en los que confío plenamente me han informado de que los lapatiancos disponen de quinientos guerreros bien armados e instruidos junto a vuestra frontera norte ansiosos por atacar y

aniquilar a todo el pueblo ártabro. Es un grupo muy a tener en cuenta, pues supera ampliamente a mis fuerzas. Mis doscientos guerreros, junto con tus cien hombres, siguen estando en desventaja; poco podemos hacer frente a ellos. No somos suficientes; las posibilidades de victoria son casi inexistentes, sería un suicidio. Nuestros pueblos siempre se han considerado hermanos, es cierto, pero esto no nos obliga a tener que ayudarlos. Es más, los lapatiancos son ártabros también y, por lo tanto, los consideramos como hermanos de igual manera. Siendo inteligentes, quizás nos convendría más unirnos a ellos.

—¡Maldito seas! Entonces, ¿a qué vienes a mi casa, miserable traidor? —estalló lleno de ira el ártabro—. ¿Has venido a reírte de mí? Tengo muchos más de cien guerreros y, a decir verdad, no te necesito en absoluto.

—No, Deobriga, no deseo ofenderos —contestó Breoghán continuando en un tono conciliador—, solo quiero ser franco contigo. Sabes mejor que yo que lo que te digo es cierto y que mis palabras son sinceras. Yo, al igual que tú, represento a mi pueblo y respondo ante él. Para mi tribu, que haya un rey ártabro u otro le es igual. Es una disputa entre clanes de una misma tribu en la que no debemos inmiscuirnos. Ante esta situación, a menos que me aportes poderosas razones por las que deberíamos ayudarlos, nos retiraremos a nuestras tierras y continuaremos como hasta ahora, siendo buenos vecinos del clan vencedor.

—¿Te parecen pocas razones ser y haber sido durante tantos años un pueblo aliado? —le preguntó el ártabro—. Es más, la tierra de la que coméis un día fue nuestra, y te juro que si no nos apoyáis en esta ocasión, mañana os la arrebataremos por la fuerza —terminó amenazándolo.

—No deseamos un enfrentamiento con los ártabros, lo sabéis mejor que nadie. Y, sobre todo, no necesitamos vencerlos nuevamente para demostrar nuestra fuerza —le contestó Breoghán.

—No. Lo que tú deseas realmente es negociar con los lapatiancos, aliarte con ellos y así poder robar estas tierras como un día hicisteis con la hermana de mi reina —añadió el monarca.

En el mismo instante que se nombró a la reina Briga, el rostro conciliador de Breoghán cambió de repente, volviéndose el tono de su voz frío como el hielo.

—Si quisiera el territorio que ocupan los ártabros, hace mucho tiempo que sería mío. Lo habría cogido sin más. Mis hombres habrían penetrado por vuestros campos a su antojo y os habrían matado a todos sin piedad —le respondió levantando el tono de voz—. No fuisteis rivales para nosotros en el pasado ni lo sois ahora. Ni lo seréis nunca. Dudo mucho incluso que podáis hacer frente al pequeño clan de los lapatiancos. Con suerte, no les costará mucho haceros desaparecer de estas tierras.

—¿Me estás amenazando, nerio de...? —Y antes de que terminara de decir la frase, el ártabro fue interrumpido por el sonido de una fuerte palmada en el aire.

—¡Silencio los dos! —les ordenó la reina Apana levantando la palma de su mano, sin dejar de mirar muy seria a su esposo. La sala quedó en un profundo silencio. Su autoridad era tal que hizo enmudecer tanto a su rey como al propio Breoghán.

—Y ahora con más calma, Breoghán —se dirigió Apana al líder gaedheal mirándolo fijamente a los ojos—, contadnos, ¿existe alguna opción para haceros cambiar de opinión?

—Querida Apana —respondió Breoghán volviendo a su tono afable—, sabéis que no deseo vuestro territorio. No quiero que vuestro pueblo desaparezca. Los gaedheal apreciamos en gran medida a los ártabros y deseamos que puedan seguir cultivando estos campos para dar de comer a sus hijos y a los hijos de estos.

—¿Y qué más deseáis, Breoghán? —continuó interrogándolo con voz firme la reina.

—Poca cosa, mi señora, solo un pedazo de recuerdos —replicó el rey cortésmente—. He de

confesar que existe en mi memoria un lugar que jamás he podido olvidar. Es un bonito paraje de esta abrupta costa en donde llegué a disfrutar de momentos inolvidables con mi añorada reina Briga. Recuerdo cómo paseábamos por él al atardecer, pisando descalzos sobre la fresca hierba mientras observábamos en el horizonte cómo el mar daba su último abrazo al sol. Solíamos detenernos justo en el borde de un acantilado, y allí, enamorados, nos sentábamos a imaginar cuál sería el destino que los dioses nos depararían. Fue la época más feliz de mi vida. Y por ello desearía poseer ese lugar. Si esas tierras fueran mías, en ellas construiría un castro donde viviría el resto de mis días. Y en el extremo norte de la fortaleza, allí donde una pequeña península emerge del mar, ordenaría levantar una alta torre en honor a mi amada.

—¿Ese sería entonces, Breoghán, el precio que pondría a la alianza? —quiso saber Apana.

—Sí. Si las tierras del otro lado de las rías pasaran a formar parte de mi pueblo, estaríamos dispuestos a ayudarlos, pero con dos condiciones más —le contestó el rey nerio.

—Adelante, os escuchamos —lo invitó a continuar Apana.

—La primera, que todos vuestros hombres tendrían que someterse a mis órdenes en la batalla —comenzó Breoghán sin titubeos—. Solo me obedecerían a mí. Mis decisiones ese día deberían cumplirse por todos los guerreros sin discusión, siendo mis órdenes como ley de dioses. Y por último, la condición más sencilla de todas: el rey ártabro deberá jurarme lealtad hasta mi muerte.

La última condición dejó a todos mudos. Nadie en la sala esperaba que se planteara ese tipo de contrapartida.

—¡Ni en sueños, infeliz! —fueron las palabras que salieron de la boca del ártabro como respuesta a tales condiciones—. Me pides que te dé una parte de mi territorio con la excusa de un falso valor sentimental. Sabes perfectamente que el otro lado de las rías es un lugar estratégico para los ártabros. Desde su extremo norte se divisa la puerta de entrada a nuestras costas; solo desde allí podemos detectar una posible incursión de enemigos por el oeste. Un castro en ese lugar abriría el territorio ártabro de par en par a un ataque nerio, tus guerreros podrían penetrar a su antojo hasta los más profundo del reino sin ser detectados. Y no solo eso, también exiges el mando de mis hombres y que me humille jurándote lealtad ante los dioses. Da gracias que no ordene tu ejecución ahora mismo por tal atrevimiento.

—Eres un pobre insensato —repuso Breoghán—. Como ya he dicho, si quisiera este reino, lo habría cogido por la fuerza hace mucho tiempo. Yo te ofrezco una victoria decisiva frente a los lapatiancos; con mi alianza te ofrezco la posibilidad de seguir gobernando a los ártabros durante largo tiempo, y después podrán reinar tus hijos; te ofrezco la libertad de tu pueblo en vez de su muerte. Y a cambio, lo único que te pido son esas tres cosas: un pedazo de tierra que nada vale excepto para mi espíritu; un juramento de lealtad, pues de otra manera no podría sentirme seguro teniéndote a las puertas de mi casa, y por último, el mando en la batalla, pues la descoordinación de nuestras fuerzas nos llevaría con seguridad a la derrota. Es simple, Deobriga, o aceptas, o condenas a todo tu pueblo y a ti mismo a la extinción.

—¡No, claro que no acepto! —volvió a rechazar el ártabro—. No os necesitamos, nosotros solos derrotaremos a los lapatiancos sin dificultad, y reza a tus dioses para que no dirija después mis guerreros hacia vuestras tierras. Marchaos antes de que no pueda contenerme y ordene que os cuelguen de las puntas de las empalizadas.

—Que así sea pues, rey Deobriga —finalizó la discusión Breoghán—. Me despido de vos, reina Apana, oraré al dios Cosus para que permita al espíritu de mi querida reina Briga acompañaros el día de la batalla. Sé que ella hará todo lo posible por dar fuerza a vuestra espada y valor a vuestro espíritu. ¡Que los dioses os deparen una buena victoria, o una muerte rápida y placentera!

—Gracias, Breoghán, por compartir conmigo el alma de mi queridísima hermana —le contestó amablemente la reina ártabra—. Junto a ella no existirá la soledad de la batalla y en mis ojos jamás verás el miedo. Acepto con gusto el destino que su alma me depara.

Breoghán rindió su mirada con la mano extendida sobre su pecho, y a continuación todos nos retiramos tras él hacia el río Eume. Todo estaba dicho y decidido: al amanecer levantaríamos el campamento y regresaríamos a Berganto, o al menos eso era lo que yo pensaba.

A la mañana siguiente, cuando los hombres estuvieron preparados para partir, Breoghán dio la orden de regresar a casa. Avanzamos despacio retrocediendo el camino andado días antes, pero esta vez en dirección sur. A media mañana, cuando el sol estaba en todo lo alto, el rey alzó su mano extendida al cielo y ordenó que la partida se detuviera. Su orden fue obedecida al instante.

—¡Hijos de Gaedheal, escuchad lo que os tengo que decir! —comenzó a hablar a viva voz—. Nuestra tribu no es un pueblo cobarde que rehúse la batalla; es más, vivimos para luchar y matar. Por eso nuestro destino está en el norte, nuestro destino es vencer a los lapatiancos. Marcharemos hasta sus tierras y disfrutaremos matando a sus hombres, violando a sus mujeres y saqueando sus hogares. Ese será su justo castigo y nosotros sus ejecutores.

Cuando mi padre terminó de hablar, un fuerte bramido surgió de las gargantas de sus guerreros como señal de apoyo a la decisión tomada. Todos aullaban excitados y a la vez ansiosos de poder entrar en batalla. Yo también voceaba, contagiado por el resto, feliz porque al fin descubriría lo que era una guerra. Éramos guerreros, en esta vida solo sabíamos luchar, matar y saquear, lo habíamos mamado desde niños, nos habían educado y formado para tener ese destino. Aunque mi alegría era inmensa en esos momentos, no lograba entender por qué acudíamos a ayudar a los ártabros después del desplante de su rey.

Se tomó entonces la ruta que llevaba al norte, hacia el territorio de los lapatiancos. Caburo y sus hombres no sabían que en ese momento su destino acababa de girar, no sabían lo que se les venía encima.

Por el camino no pude aguantar la curiosidad y me acerqué a Aimhirgin.

—¿Por qué, gran druida? —le pregunté.

—¿Por qué, cómo que por qué? ¿A qué te refieres, joven Caicher? —inquirió sorprendido, o quizás no tanto.

—¿Por qué vamos a ayudar a los ártabros? Su rey no es amigo nuestro; todo lo contrario, es un rival peligroso que nos odia y nos odiará siempre.

—El rey Deobrigo nos odia, mas también nos teme y, sobre todo, nos necesita. Aunque no quiera reconocerlo, sabe perfectamente que mientras seamos fuertes, es mejor tenernos de aliados que de enemigos. Pero el pobre es tan insensato que si tuviera la más mínima oportunidad de hacernos desaparecer, ten por seguro que lo intentaría aunque las consecuencias fueran el propio debilitamiento de su pueblo e incluso su destrucción. Si nosotros no existiéramos, esa tribu ya hace tiempo que habría caído. Sin nuestro apoyo, los pueblos vecinos no dudarían en ocupar sus ricas y deseadas tierras. Sí, Deobrigo es un loco insensato, y no muy listo por cierto, pero no puede atacarnos, jamás se lo permitirían.

—¿Cómo que no? Él es el rey de los ártabros. ¿Quiénes se opondrían? —le volví a interrogar cada vez más confuso.

—¿Quién, amigo mío, quién? Esa es la pregunta —me indicó—. Joven amigo, aún tienes mucho que aprender. Debes fijarte más en los detalles, escuchar con atención y saber entender lo que a veces las palabras ocultan, lo que quieren decir realmente.

—No entiendo.

—Tú crees que Deobrigo es quien gobierna a los ártabros; pero no, amigo mío, no es así.

—¿Quién si no? —le dije impacientándome con tanto misterio.

—Deobrigo es rey únicamente porque se casó con la hija mayor de Nerio, el viejo monarca ártabro. No es rey por su sangre, ni por su ascendencia, ni por sus riquezas ni tierras —me aclaró al fin—. Hace años no era nadie, tan solo el primogénito de un noble irrelevante dentro de su tribu, uno más de entre los muchos jóvenes que rondaban a la princesa Apana. No destacaba por nada realmente, y si lo hacía era por ser introvertido, tranquilo, y manejable. Él reina porque ella así lo quiso y así lo dispuso. Le ofreció la corona a Deobrigo sabiendo este que, aunque fuera nombrado rey, nunca gobernaría. Se ciñó la corona con esas condiciones. Joven Caicher, Deobrigo es la cabeza visible del reino, pero quien gobierna es ella. Es un reino sin rey, pero sí con reina.

—¿Quieres decir que el rey es como un espantapájaros? —pregunté confuso.

—Está muy claro, Caicher. Es Apana quien gobierna la tribu ártabra —me aclaró el druida, cansado ya de mis preguntas—. Ella y solo ella es quien decide el destino de su pueblo. Suya es siempre la última palabra cuando de tomar decisiones importantes se trata, y así lo ha hecho esta vez. Ella ha decidido aceptar nuestra ayuda y atender a nuestras peticiones.

—¡Entonces las últimas palabras que cruzó con Breoghán fueron la aceptación del acuerdo! —expresé pensando en voz alta.

—Así es, pequeño rapaz —me confirmó Aimhirgin.

—¿Y el monarca ártabro se someterá a Breoghán?

—Así es —repitió—. Si vencemos, Deobrigo se someterá a Breoghán, pero no su reina. ¿Entiendes, Caicher? Dejará que su esposo sea humillado, mientras ella sigue gobernando con la cabeza bien alta, para entregar el día de mañana su reinado a uno de sus amados hijos.

Mi estado de asombro era tal que mis ojos se abrieron como los de una lechuza. Breoghán y Apana habían pactado una alianza delante de todos nosotros y nadie se había dado cuenta de ello.

—¡Caicher, Caicher! Aún te queda mucho por aprender —añadió el viejo druida—. Los ancianos de Berganto suelen decir que hay tres cosas que debes hacer lo más rápido que puedas: atrapar una pulga en cuanto la sientas, evitar el camino del perro rabioso y suavizar las contiendas que se te presenten. Respecto a la tercera, la reina Apana es toda una maestra. Pero como te he dicho antes, para que el acuerdo se complete, aún tenemos que ganar una batalla, y no será fácil. Así que prepárate para matar hombres sin descanso, y si los dioses no te acompañan en la batalla, no te tortures, pues pronto estarás disfrutando de una vida mejor en el otro mundo junto a tu verdadero padre.

Después de la charla ambos continuamos la marcha junto al resto del grupo. A la vez que andaba no dejaba de pensar en todo lo que me acababa de explicar el druida. Siempre me fascinó cómo los reyes urdían planes unos contra otros, estableciendo alianzas con tanta facilidad como las deshacían. No pocas veces forjaban amistades interesadas, con el único fin de perdurar en el trono. Ser un buen gobernante o un buen guerrero era una cualidad secundaria, la virtud más importante era la de ser tan astuto como una vieja comadreja.

Todos los hombres de Breoghán avanzamos sin descanso siguiendo la dirección marcada por los musgos que nacían en las rocas y en los troncos de los árboles. Cruzamos sin dificultad el Eume, y a partir de allí Bile y yo guiamos al grupo hacia las tierras donde habitaban los lapatiancos, siguiendo el mismo camino que habíamos recorrido junto a nuestras amigas ártabras. Tras una larga jornada de marcha nos adentramos en territorio enemigo sin encontrarnos una sola alma a nuestro paso. Acampamos ya tarde para dormir junto a un claro del bosque, rodeados de altos



abedules. A la mañana siguiente, nada más salir el sol, recibimos una grata visita. Eran Brigit y Kinimara, que acudían para guiarnos hacia el lugar donde se desarrollaría la contienda.

Seguimos sus pasos hasta llegar a un amplio valle donde un serpenteante río separaba sus dos amplias laderas. En el valle no había ni un solo árbol, solo una eterna pradera que se extendía acompañando a las aguas divagantes del riachuelo. En cuanto avanzamos por su parte alta, pudimos ver a los guerreros de uno y otro bando.

En cada ladera se situaban frente a frente los dos enemigos irreconciliables. De un lado estaba Deobrigo con sus cien hombres más un pequeño grupo de no más de cincuenta coporos. Estos pertenecían a una tribu vecina de los ártabros; sus jóvenes solían unirse a las escaramuzas tribales a cambio de una buena cantidad de oro, y el ártabro tenía fama de ser bastante generoso en ese aspecto. Misteriosamente no estaba la reina junto a su esposo, sorprendiéndonos este hecho a todos, incluido a nuestro padre.

En la parte contraria se disponían las fuerzas de los lapatiancos. Quinientos hombres, todos con sus torsos desnudos y cubiertos con pinturas de guerra, golpeando al unísono sus escudos contra sus armas. Tras ellos se situaban muchas de sus mujeres maldiciendo y gritando a viva voz al enemigo. Y al frente de todos ellos se encontraba un elegante guerrero subido a lomos de un reluciente corcel blanco. Este no paraba de galopar de un lado para otro alzando una larga lanza, alentando de esa forma a sus hombres para la batalla. Sin duda se trataba de Caburo, el líder al que tanto admiraban.

Cuando los nerios surgimos de la espesura del bosque hacia el valle despejado, caminando en grupo compacto y dando intensos aullidos de excitación, el rey ártabro ni se volvió para mirarnos, ni siquiera se dignó a saludar. Con seguridad nos estaba esperando para atacar, obedeciendo así fielmente las órdenes de su esposa. A quien sí sorprendimos fue al cabecilla de los lapatiancos. Al vernos llegar, sus planes quedaron hechos trizas. Enseguida agarró su cuerno de guerra y, haciéndolo sonar, dio la orden de dividir sus fuerzas en dos. Su táctica se debió a que nuestro pequeño ejército no llegó a unirse al de los ártabros. Aunque sí permanecíamos en la misma ladera, al menos nos separaban de ellos trescientos pasos de distancia. Breoghán pensó que divididas las fuerzas tendríamos más opciones de victoria, y así se hizo. Todos marchábamos a pie por deseo expreso de mi padre, que así lo había decidido antes de dejar la protección del bosque, dando a su vez ciertas órdenes en secreto a En y a Un. Sus lugartenientes cogieron de inmediato a diez de nuestros mejores jinetes, entre los que se incluían sus hijos Occe y Uicce, y se alejaron con todos los caballos en dirección contraria. En un primer momento imaginé que marchaban para poner a los animales a buen recaudo, pero cuando el inicio de la batalla se hizo inminente y comprobé que ninguno de ellos había regresado aún, fue cuando empecé a inquietarme.

Caburo, desde la ladera contraria, pudo ver con total nitidez que quien estaba al mando de los nerios era el propio Breoghán. Sin dudarlo, en cuanto sus hombres formaron los dos grupos, él mismo se puso al frente de aquel que nos presentaría batalla. Con su gesto despreciaba claramente al propio Deobrigo, dando a entender a los allí presentes que el verdadero rival a batir éramos nosotros. Sabía bien que si lograba vencer al líder gaedheal, toda la batalla estaría ganada. Y no solo eso: con la victoria adquiriría tal prestigio dentro de los suyos y entre los propios ártabros que con seguridad sería nombrado nuevo rey de toda la tribu.

Su ilimitada ambición de poder era lo único que podía llevarlo a la derrota, y con eso mismo contaba nuestro padre.

Caburo sopló con fuerza nuevamente su cuerno, y entonces sus hombres se lanzaron hacia

nosotros. Tanto los cuernos ártabros como los nerios sonaron con intensidad, comenzando a avanzar todos los guerreros al grito de «¡Muerte al enemigo!». El choque fue brutal. Los escudos impactaron con fuerza y las espadas se cruzaron en busca de sangre. Algunos guerreros saltaban con sus lanzas intentando atravesar a su adversario, mientras otros pretendían apartar a patadas los escudos para luego hincar sus espadas en los pechos de sus enemigos. Muchos murieron nada más comenzar la pelea en ese primer encontronazo, sobre todo los campesinos y pastores que, con sus azadas y jabalinas, no supieron parar la horda rival. Todos luchábamos con fiereza, gritando con fuerza unos al matar, y chillando otros al morir. Tanto Bile como yo comenzamos a ejecutar lapatiancos sin piedad con la espada, defendiéndonos bien con los escudos de sus ataques. Junto a nosotros también peleaban Brigit y Kinimara. Las ártabras luchaban de una forma extraordinaria. Desde luego, su druida no se equivocó al dejarlas que se formaran como guerreras, pues era evidente que dar muerte era su oficio. Cerca también se encontraba Breoghán, despachando rivales con la fuerza de un uro y moviéndose con la agilidad de un corzo. Nunca he visto liquidar hombres a tal velocidad como lo hacía él; uno tras otro iba deshaciéndose de sus oponentes dejando a su espalda un pasillo de muerte. Por si fuera poco, sus hijos avanzaban a su lado como si fueran su guardia personal. Los príncipes Fúad, Muirthemhne, Cuala, Bladh, Ebhle y Nar eran casi tan letales como su progenitor, matando con una habilidad pasmosa y poco frecuente. Habían sido bien instruidos desde niños y ahora eran guerreros temibles.

Aunque los gaedheal luchaban valientemente, los lapatiancos tampoco lo hacían nada mal, abatiendo en la pelea a muchos de los nuestros. La contienda, a decir verdad, estaba bastante igualada. Mientras los dos bandos nos batíamos el cobre, Caburo se encaminó hacia la retaguardia de su ejército para dirigir inteligentemente desde allí los movimientos que debían realizar sus tropas.

Con la batalla en todo su apogeo, escuché de repente a la caracola marina de Breoghán entonar su melodía. En cuanto pude deshacerme de mi rival, miré por encima de mi hombro derecho y vi cómo nuestro jefe hacía sonar de nuevo su imponente caracola para dar instrucciones a quienes se encontraban en la retaguardia del contingente. Junto a la señal sonora, les indicó con su brazo extendido el lugar donde los ártabros luchaban.

De inmediato dirigí la mirada hacia ese lado y lo entendí todo, o eso pensé yo. Los ártabros se encontraban en serios problemas. Los coporos, viendo que los enemigos eran más numerosos y previendo una derrota, echaron a correr en desbandada, abandonando a sus aliados a su suerte contra los lapatiancos. Estos, mucho más numerosos, rodearon con facilidad a los ártabros y comenzaron a masacrarlos.

Con la señal de Breoghán, un grupo de cincuenta nerios se dirigieron a ayudar a Deobrigo y sus hombres. Por su parte, Caburo, muy atento desde lo alto de su montura a todos nuestros movimientos, hizo sonar entonces su cuerno, ordenando al menos a cien de sus soldados que se dirigieran a reforzar el otro frente, contrarrestando así el plan de nuestro líder.

Parecía que Caburo había ganado la partida en esta ocasión y que los ártabros primero y después los nerios sucumbiríamos derrotados, pero eso no fue lo que pasó.

Breoghán astutamente había previsto el movimiento de tropas de Caburo; el lapatianco acababa de cometer un error fatal al arrojar a sus hombres hacia una trampa sin salida.

Mi padre volvió a soplar con fuerza su caracola, haciéndolo en esta ocasión tres veces seguidas y duraderas. Esta fue la señal para terminar lo que aquella mañana había empezado. Cuando dejó de sonar el tercer toque, del bosque surgieron un grupo de nerios a caballo. Eran Un y En, acompañados de sus hijos y del resto de sus guerreros, dirigiéndose al galope hacia el combate

junto con toda una manada de caballos desbocados. Caburo entendió al fin el error de su maniobra e hizo sonar de nuevo su cuerno para que el contingente que había mandado contra los ártabros regresara, pero, aunque estos se dieron la vuelta, ya era demasiado tarde para llegar a tiempo. Los jinetes penetraron en tromba por nuestra espalda. Los gaedheal nos echamos a un lado para dejar pasar sus monturas y la manada de animales que galopaban frenéticos entre ellos, como si de una estampida se tratara. Las bestias fueron arrollando y aplastando al enemigo sin piedad con sus poderosas pezuñas. En y Un abrieron un pasillo entre las fuerzas lapatiancas, aprovechándolo rápidamente Breoghán y sus hijos para avanzar por él. Bile, las ártabras y yo mismo los seguimos a poca distancia, marchando tras un rastro de muerte. En ese momento el ataque se centró en un solo punto, y ese era el lugar donde se hallaba el líder rival. Cuando Caburo se quiso dar cuenta de la jugada, ya tenía frente a él a En, Un, Occe y Uicce matando con sus hachas sin descanso. Nuestros guerreros a caballo, junto con un grupo de nerios que corríamos tras ellos, logramos rodear y aislar a Caburo y a una docena de sus hombres del resto de lapatiancos. Las hachas de Occe y Uicce no dejaban de sangrar, al igual que el resto de espadas y lanzas nerias. Entre todos habíamos logrado enjaular al enemigo en una ratonera que impedía su huida. Al verse rodeado, el líder enemigo se preparó para luchar y demostrar así su valor. Montado en su caballo, desenvainó la espada y dirigió su montura contra En. Los corceles de ambos se encabritaron uno frente al otro y, al posar sus cascos de nuevo sobre la tierra, En y Caburo comenzaron a luchar.

El hacha de uno se enfrentaba con fuerza contra la espada del otro, sonando un estruendo a cada golpe que se cruzaban. Era evidente que Caburo era un guerrero terrorífico y no se lo iba a poner nada fácil a En. La pelea estaba muy igualada a caballo, y por eso el nerio decidió un cambio de escenario. Viendo que Caburo le paraba todos sus ataques, decidió —sin piedad alguna y sin pararse a pensar en la ira de los dioses— dirigir su inmensa hacha letal contra la montura de su enemigo, destrozando el cráneo del animal y haciendo caer tras él a su amo súbitamente al suelo. El lapatianco se dio un buen golpe, pero con habilidad pudo zafarse de su animal moribundo y levantarse para continuar la lucha. En descabalgó entonces con su hacha para continuar pie a tierra. Los lapatiancos intentaban con ahínco ayudar a su jefe, pero Breoghán, sus príncipes y el resto de nerios que lo acompañaban lo impedíamos. Cada vez resultaba más difícil contener las acometidas enemigas, por lo que el tiempo se estaba terminando. El cerco era infranqueable de momento, y en el centro Caburo y En permanecían luchando en soledad. Aunque Caburo no era tan alto y fuerte como En, sí que era muy ágil y diestro con la espada y el escudo. Los ataques del hacha de En eran fácilmente esquivados o parados por el lapatianco, contraatacando este a continuación con su espada y obligando al nerio a retroceder. Tras una serie de intercambio de golpes, ambos decidieron darse una tregua para descansar. Durante unos instantes pararon para observarse mientras resoplaban. Esa pausa duró muy poco, pues una fuerte voz interrumpió su meditación:

—¡En, mávalo ya, sus hombres regresan! —le ordenó Breoghán al percatarse de que los lapatiancos enviados a luchar contra los ártabros estaban a punto de llegar y de que todo el plan se iba a ir al traste.

En asintió y se lanzó a por Caburo sin piedad. Su hacha se elevó hacia el sol imponente y cayó como un rayo sobre el lapatianco. Caburo intentó protegerse con su escudo, pero el arma iba con tal velocidad y fuerza que la defensa del guerrero no aguantó, partiéndose en dos partes iguales. Una vez franqueado el escudo, la hoja del hacha avanzó imparable hasta alcanzar su destino, clavándose profundamente en el hombro de Caburo. El jefe de los lapatiancos cayó inmediatamente al suelo malherido, y solo entonces fue cuando entendió que su final había

llegado.

El sonido profundo de un cuerno de guerra recorrió todo el valle anunciando la noticia. Los guerreros que luchaban en ambos frentes detuvieron la contienda y miraron hacia el lugar de donde partía la música. Al hacerlo, todos observaron a Bile soplar el cuerno del jefe de los lapatiancos, mientras a su lado se erguía En a lomos de su caballo, sujetando en su mano alzada la cabeza del rival. En comenzó a galopar de un lado para otro paseando, con desprecio y a la vista de todos, los despojos del guerrero abatido. Los lapatiancos quedaron desolados al ver el rostro de su líder descompuesto entre las manos del enemigo y, sin consuelo, abandonaron la lucha y salieron corriendo a refugiarse en los bosques cercanos. Breoghán ordenó que no se les persiguiera, que se les dejara huir. Y así se hizo. Afortunadamente la estrategia de nuestro rey había funcionado. Habíamos conseguido vencer al clan rival, pero no sin antes pagar un alto precio en vidas. Decenas de nerios yacían muertos sobre la ladera y otros tantos sangraban malheridos. Nuestras bajas fueron significativas, pero nada que ver con las que tuvieron ártabros y lapatiancos, cuyos cuerpos inertes alfombraban ambas laderas.

Tras la victoria, Deobrigó y sus hombres se unieron a los gaedheal y juntos avanzamos hacia el principal poblado lapatianco. Cuando alcanzamos el castro, este se encontraba totalmente vacío y decidimos acampar en su interior. Al atardecer recibimos la visita de una representación del consejo de los lapatiancos. Los principales nobles que habían sobrevivido a la batalla y los sabios ancianos fueron conducidos ante Breoghán y Deobrigó. Antes de decir ninguna palabra, Breoghán ordenó que los llevaran a todos junto al borde de un acantilado, y desde allí tuvieron que presenciar cómo el rey ártabro agarraba la cabeza de Caburo por su largo pelo ensangrentado y la lanzaba sin compasión a las profundidades del mar. Después los trasladaron a una vasta choza que había en el poblado, y de rodillas frente a los reyes vencedores les permitieron hablar.

—Rey Deobrigó, rey Breoghán —habló el más anciano de los miembros que formaban el consejo de los lapatiancos—, nos sometemos a vuestro juicio y al de los dioses, dispuestos a recibir el castigo que consideréis oportuno. Solo queremos suplicar clemencia y piedad para nuestras mujeres e hijos; con el resto de nosotros haced lo que os plazca.

Entonces el ártabro se levantó y los miró con desprecio.

—La victoria ha sido del rey Breoghán, y a él corresponde dictar vuestro destino —afirmó ofreciéndole al nerio la palabra mientras se sentaba nuevamente a escuchar la sentencia.

Los lapatiancos se giraron entonces hacia Breoghán, clavando su mirada al suelo a la espera del veredicto. Nuestro padre, sin necesidad de levantarse de su asiento, observó a todos esos hombres de rodillas e indefensos.

—Gran consejo de ancianos y nobles lapatiancos —comenzó hablándoles Breoghán—, ¿por qué los hombres ambicionan todo aquello que no pueden poseer? ¿Por qué las tribus hermanas y sus clanes no pueden vivir en paz, compartiendo lo poco que tienen? Ayer deseabais acabar con los ártabros porque creísteis que con su destrucción vuestra raza prosperaría. Decidisteis ir a la guerra en vez de negociar la paz, sabiendo incluso que muchos lapatiancos morirían en el enfrentamiento. Y ahora miraos. Lo único que habéis conseguido es la muerte de vuestros padres, hermanos, hijos y esposas, y el nacimiento de huérfanos y viudas. Vuestra soberbia y locura han causado también muchas muertes e infinito dolor entre ártabros y nerios, y solo por eso debéis ser castigados.

Algunos lapatiancos se pusieron entonces las manos sobre los ojos para ocultar así sus lágrimas y su vergüenza. Se sentían deshonorados y humillados por la derrota, comprendiendo ahora las consecuencias de sus decisiones.

—Por otra parte, es cierto que las peticiones del clan lapatianco jamás fueron escuchadas ni tenidas en cuenta por los ártabros, y eso no es culpa vuestra. Se cometió un error fatal al ignoraros, y os juro que esa indiferencia también ha sido duramente castigada por los dioses.

Todo el mundo permanecía en silencio escuchando a Breoghán hablar con la sabiduría con la que lo haría el propio Aimhirgin.

—No deseo más muertes —les dijo el nerio sorprendiendo de nuevo a todos los presentes—. Tanto para los ártabros como para los nerios, los lapatiancos sois un pueblo hermano y queremos que lo sigáis siendo por siempre, fieles a nuestro lado. No debemos debilitarnos con luchas internas. Mientras lo hacemos, las tribus vecinas y rivales se divierten viendo cómo nos matamos, esperando su oportunidad para acabar con todos nosotros y quedarse con nuestras tierras. Deseo un clan lapatianco fuerte y por eso viviréis. Vuestros guerreros, vuestras mujeres, vuestros hijos, todos estaréis en paz con los ártabros y los nerios, de ese modo prosperaréis bajo nuestra protección y nosotros bajo la vuestra.

En ese momento los lapatiancos levantaron su mirada hacia Breoghán sin poder creer lo que acababan de oír.

—¡Pero escuchad con atención! —añadió el jefe de los gaedheal levantándose entonces—. Por otro lado, vuestro desafío tiene que ser respondido con firmeza; así pues, esta será la pena...

Todos pusimos atención esperando la sentencia a aquellos hombres.

—Primero: todo el consejo de los lapatiancos, sus nobles y sus sabios ancianos, deberéis jurar ante los dioses lealtad al rey Deobrigio, a su reina y a mi persona. Y segundo: los reyes ártabros elegirán a uno de sus hijos para que sea nombrado nuevo jefe de este clan. Este se desposará con la muchacha lapatianca que él desee y guste, eligiéndola entre las viudas dejadas hoy en el campo de batalla o entre las jóvenes vírgenes de la tribu. El príncipe ártabro defenderá con justicia los intereses de este pueblo ante sus padres, y de no hacerlo, yo mismo actuaré. Las tierras que necesitéis para comer os serán cedidas, pero parte de la cosecha que de ellas obtengáis será entregada a los reyes ártabros.

Deobrigio no sabía qué decir. Estaba sorprendido y a la vez furioso por la decisión tomada por Breoghán, pero no se atrevió a contradecirlo, pues sospechaba que la reina ártabra también estaba detrás de tal veredicto. Deobrigio asintió en silencio sin más, dando conformidad a la sentencia.

Tras una breve pausa, durante la que los miembros del consejo lapatianco estuvieron discutiendo la propuesta de Breoghán, el más anciano de ellos se levantó y se adelantó unos pasos al resto.

—Todos os juramos lealtad en nuestro nombre y en el de nuestro pueblo —pronunció el anciano dirigiéndose a ambos reyes, que permanecían sentados—. Seremos siempre fieles a los hermanos ártabros y nerios, pueblos vencedores de la batalla. Hoy, majestades, estas vidas os pertenecen y lo seguirán haciendo hasta la muerte.

El resto de lapatiancos juraron lealtad tras el anciano, y todo se hizo según lo establecido. Apana nombró a su hijo menor, Ducanaro, jefe de los lapatiancos, destinando a su primogénito, Nocicorus, a ser el futuro gran rey ártabro. El príncipe se trasladó a vivir al principal castro de los lapatiancos, casándose con una joven noble de la tribu. Aunque en un principio no lo aceptaron de buen grado, todo cambió tras comprobar cómo ese mismo año Ducanaro convencía a sus padres para que estos cedieran tierras suficientes al clan del norte para poder subsistir. El ártabro empezó a ganarse la estima y respeto de su nuevo pueblo por méritos propios. Lo cierto es que el joven era muy inteligente y defendió siempre con firmeza los intereses de aquellas gentes, logrando de ese modo sobrepasar en fama al propio Caburo.

Tras la contienda el ejército de Breoghán regresó a Berganto triunfante. Para un gran número de

nosotros había sido la primera guerra de las muchas que nos esperaban, pero esta en concreto fue inolvidable para mí. Era la primera vez que liquidaba a un hombre en una batalla, la primera vez que sentía la tensión de formar parte de un ejército y la primera que dejaba salir el alma del guerrero que llevaba dentro, dándole rienda suelta para matar. Con cada enemigo que mandaba al otro mundo, mi experiencia y autoestima aumentaban, haciéndome día a día un luchador más letal y peligroso. A partir de entonces, cuando entraba en batalla se me disipaban los miedos y olvidaba las preocupaciones; solo pensaba en acabar con mi rival para poder ir a por el siguiente. Cierto es que en ese tiempo matar se convirtió en un juego tanto para Bile como para mí. No teníamos mucho que perder, solo la simple vida, pero a cambio teníamos mucho que ganar: la fama y el prestigio del guerrero.

CAPÍTULO IX  
CASTRO DE BERGANTO. AÑO 397 A. C.

Tras pasar dos lunas de la victoria en tierras ártabras, la tranquila rutina volvió a nuestras vidas en el castro de Berganto. La primavera de ese año comenzó casi sin darnos cuenta, brotando entre los verdes tallos de los frutales miles de pequeños capullos de colores. El rey aprovechó el inicio del buen tiempo para enviar a un grupo de hombres a las tierras ganadas a los ártabros. Tenían como misión comenzar a levantar el nuevo poblado del clan de Breoghán y debían hacerlo rápido, pues mi padre estaba deseoso de ver con sus propios ojos cómo su deseo se hacía realidad. Una tarde de esa primavera, Breoghán nos acompañó a Bile y a mí a cazar por los bosques cercanos al castro. Ese día nos reveló que ya tenía decidido el nombre que le daría al nuevo poblado. Se llamaría Brigantia, en honor a su añorada reina Briga, la mujer que amaba y que nunca dejaría de amar. Nos adelantó que Brigantia sería nuestro nuevo hogar, e incluso él mismo trasladaría su residencia a ese castro. También nos confesó ilusionado que junto a la costa brigantina, en el extremo más septentrional, allí donde una pequeña península se alzaba a las puertas de la vasta ría ártabra, construiría una alta torre desde la que observaría los atardeceres del infinito mar, tal y como solía hacer con su querida esposa. La torre serviría al mismo tiempo como puesto de vigilancia desde donde controlaríamos las entradas y salidas de la ría de los ártabros, así como cualquier incursión por mar hacia nuestro nuevo territorio.

Desde hacía ya varios años, mi padre estaba convencido de que cualquier enemigo que deseara atacarnos lo haría por mar para sorprendernos. Bile consideraba esa posibilidad un poco disparatada, pero el rey sabía muy bien lo que decía. Breoghán sabía que las aguas del gran azul eran la llave para conquistar el mundo, y por esa misma razón adoraba navegar entre las olas. Siempre que podía se escapaba junto a Aimhirgin y Aravo para perderse en una nueva aventura. Los tres se subían a menudo a un curragh y desaparecían durante días explorando las costas de otras tribus, aunque, para ser sincero, nadie sabía a dónde iban realmente.

La primavera avanzaba con rapidez y la rutina de cazar o practicar con las armas llegaba incluso a aburrir; por esa misma razón, en no pocas ocasiones aprovechábamos el día para ayudar en otras tareas como guardar el ganado o recoger leña para el invierno, tal y como hacíamos cuando éramos niños. Una mañana decidí acercarme al bosque a cortar unas ramas secas. Me gustaba ir solo para así disfrutar de la soledad, tan necesaria en determinados momentos. La mañana había amanecido soleada, pero con el paso del tiempo comenzó a levantarse el viento y a surgir de la nada nubes oscuras que amenazaban tormenta. Casi sin darme cuenta la lluvia empezó a caer sin parar, por lo que decidí guardar mi hacha y volver al poblado antes de que el barro lo cubriera todo. En cuanto cargué a mis espaldas el haz de leña, comencé a andar de regreso a Berganto. De repente, un ruido en el bosque llamó mi atención. Al volverme pude comprobar cómo de la maleza de helechos surgía Bile corriendo hacia donde me encontraba.

—¡Caicher, corre y ven a ver lo que he descubierto! —me dijo emocionado.

Mi hermano no dejaba de resollar intensamente debido a la carrera que, al parecer, se había dado hasta encontrarme. Iba empapado hasta los huesos por una lluvia cada vez más intensa.

—¿Qué has visto, Bile? —quise saber.

—Sígueme y lo verás —me contestó sin darme pista alguna.

Corrimos ambos ladera arriba sin tener en cuenta la lluvia. Pronto dejamos atrás el bosque para subir a la cima de un pequeño monte desde el que se podía observar la abrupta costa de nuestro territorio y su inmenso mar de aguas turbulentas. La Costa de la Muerte era muy escarpada, con

fuertes pendientes y verticales paredes de roca maciza que hacían frenar el continuo avance de las olas cuando el mar se embravecía.

—Bien, Bile, ya no podemos avanzar más. ¿Y ahora qué? Cuéntame lo que has visto de una maldita vez —lo insté, bastante disgustado por hacerme correr para nada.

—Mira allí —me indicó con su dedo apuntando al pie de los acantilados.

Al fin vi, entre una cortina de agua, lo que había llamado tanto la atención a Bile. ¡Púrpura! Ese era su color. Una amplia vela púrpura amarrada al mástil de un enorme barco que luchaba contra el viento por no perecer frente a la costa maldita. Nunca había visto nada igual. Desde la cima del monte se podía apreciar cómo la estructura del barco era redondeada, de al menos veinte o treinta pasos de largo por seis o siete de ancho. La popa estaba rematada con un saliente de madera que parecía la cola de un salmón, mientras que de la proa brotaba una grandiosa cabeza de caballo que galopaba sobre las olas. La nave era formidable. A ambos lados tenía pintados unos ojos del tamaño de un tonel que parecían dar vida a la embarcación, y junto a ellos, dos largas filas de remeros, siete a cada lado, que no dejaban de remar con fuerza intentando no claudicar ante las olas de Netón.

—¿Quiénes serán? —le pregunté a Bile fascinado.

—Seguro que son comerciantes —me contestó boquiabierto—. Aimhirgin me ha contado que, en ocasiones, unos barcos inmensos surcan estas costas en busca de metales, sobre todo estaño y hierro. Para encontrarlos hacen duras travesías hasta unas islas situadas más allá de las costas vasconas. Al parecer, proceden de tierras muy lejanas donde se hablan otras lenguas y se adora a otros dioses. Fenicios y griegos, esos son los apelativos que se da a sus principales tribus. Breoghán opina que es mejor no molestarlos mientras no se atrevan a pisar tierra firme, dice que así no enfureceremos a sus dioses.

—Jamás habría pensado que una mole así podría flotar sobre el agua —confesé mi pensamiento en voz alta a mi hermano—. Sus dioses deben de ser muy poderosos para lograrlo.

—Pues espero por su bien que así sea —me soltó Bile—, porque como ellos no los protejan hoy, las rocas los harán trizas.

Mi hermano tenía razón, el barco estaba siendo zarandeado intensamente por las olas y, aunque sus hombres remaban con fuerza intentando avanzar, el mar los estaba arrastrando poco a poco contra las piedras del acantilado. La vela que portaban se hizo jirones cuando una descomunal ola se abalanzó sobre ellos tapando la mayor parte de la nave. La siguiente logró quebrar el alto mástil, saliendo este despedido por la borda y desapareciendo entre la bruma. El destino de aquellos navegantes acababa de ser dictado por las divinidades frente a nuestros ojos, su fin estaba cerca. Las poderosas crestas formadas por la tormenta no cesaban de azotarlos una y otra vez, acercando violentamente el barco hacia las rocas hambrientas. Los marineros intentaban que la nave no se tumbara y cediera a las olas contrarrestando el peso de la carga que portaban. Pero todo terminó cuando una inmensa montaña de agua hizo elevarse al navío, como si de una simple hoja se tratara, empotrándolo contra la pared del acantilado. El casco de madera se partió en dos vencido por el mar, quedando ambas partes enganchadas entre las rocas que sobresalían de las aguas, a merced ahora de las crueles fuerzas de Netón. Vimos cómo varios hombres caían por la borda, desapareciendo inmediatamente entre la espuma, mientras otros aguantaban como podían agarrados a la estructura que aún quedaba a flote.

—Tenemos que hacer algo, Caicher —me propuso Bile—. Corre, vayamos al poblado a por hombres e intentemos salvar a alguno de esos desgraciados.

—Sí, vayamos —le dije sin más, soltando la leña que aún llevaba al hombro y corriendo bajo la



intensa lluvia.

Nada más llegar al poblado nos encontramos con Ith. En cuanto le informamos de lo sucedido, el príncipe hechicero empezó a organizar el rescate. Mandó a varios hombres a que fueran a por cuerdas y pieles mientras otros corríamos hacia la playa para hacernos con tres pequeñas barcazas. Entre todos las alzamos sobre los hombros y, cargándolas ladera arriba, nos dirigimos al otro lado de la bahía. Cuando logramos subir al monte que resguardaba nuestra playa, ya no teníamos demasiadas esperanzas de ver a alguien con vida, pero afortunadamente estábamos equivocados. Sus dioses no los habían abandonado del todo, dándoles las fuerzas necesarias para aguantar agarrados a las rocas y en los restos del barco mientras eran azotados por el látigo del mar. Desde la parte superior de los acantilados se observaba cómo algunos habían conseguido atarse con cuerdas al casco de la nave, logrando así mantenerse a flote. Otros, por el contrario, se agarraban como podían a los peñascos, esperando a ser engullidos por las aguas en cualquier momento. También se apreciaban ya varios cuerpos inertes flotando sobre la espuma marina y golpeándose contra las rocas al son de la marea. Si algo no lo remediaba, ese sería el cruel final de toda la tripulación. Los gaedheal corrimos monte abajo con las barcazas, zigzagueando por un estrecho sendero que llevaba hasta una pequeña cala del acantilado. La franja de arena había sido prácticamente devorada por el mar pero, al menos, una parte permanecía seca y resguardada de las olas. Siguiendo las indicaciones de Ith, enseguida atamos a las barcas unas cuerdas resistentes que, a su vez, amarramos a unas rocas que sobresalían. La mitad de los nuestros subieron a las barcazas, entre ellos Bile y yo. Lo primero que hicimos fue atarnos también nosotros a las cuerdas, pues de este modo, aunque perdiéramos la vida, nuestros cuerpos al menos serían recuperados. El resto de hombres se quedaron junto a Ith en la cala para intentar traernos a todos de vuelta. Comenzamos a remar con fuerza y sin temor en dirección a los náufragos, retando al mismísimo Netón. Las barcas avanzaban con dificultad luchando contra el temporal y remontando ola tras ola mientras la espuma cubría todo nuestro alrededor. Por fin pudimos alcanzar a los primeros hombres que aún se encontraban encaramados en las rocas, subiéndolos a bordo con mucho cuidado para que las mismas olas no nos destrozaran a nosotros también. Los forasteros gritaban sin cesar en una lengua extraña pidiéndonos ayuda. Con tantos hombres rogando socorro no sabíamos a por cuál ir. Sin demora comenzamos a subir náufragos a las barcas, uno tras otro, intentando en todo momento guardar el equilibrio para no caer o hacer volcar la embarcación. En su nave quebrada aún quedaban varios marineros con sus vidas pendiendo de un hilo. Quizás pensaron que cuando la tormenta amainara podrían ir nadando hasta la orilla, pero estaban en un error y lo supieron al instante. Otra inmensa ola chocó contra los restos con tal intensidad que los arrancaron de las rocas, aplastándolos sin piedad contra los farallones. Aquellos que no murieron del impacto comenzaron a hundirse con los restos al estar atados a su estructura. Esa misma ola también embistió con dureza nuestra barcaza, haciéndonos zozobrar y caer a todos al mar. Por fortuna las otras barcas estaban cerca y pudieron socorrernos con rapidez. Presenciamos cómo los restos de la nave extranjera se hundían en las profundidades mientras troncos y tablones quedaban flotando entre cuerpos sin vida. En un momento dado pude localizar una cabeza asomando entre la espuma blanquecina del mar. Era un hombre que intentaba mantenerse a flote agitando impulsivamente sus brazos, pero, para su desesperación, su boca permanecía más tiempo bajo el agua que en superficie. Sin reflexionar lo suficiente me lancé a por él, logré alcanzarlo y, tras agarrarlo por la espalda, lo arrastré hasta la barcaza más cercana. Cuando conseguimos embarcar a todos los hombres que aún permanecían con vida, comenzamos a remar sin descanso dirigiendo las dos barcazas hacia la cala donde nos esperaba Ith. La mar tiraba de nosotros con fuerza hacia

adentro queriendo engullirnos, y lo habría logrado de no haber sido por la idea de Ith, que antes de zarpar ató las barcasas con una gruesa cuerda a las rocas. Los hombres en tierra tiraron fuerte de nosotros consiguiendo que las dos pequeñas embarcaciones pudieran regresar a tierra firme.

En cuanto pusimos los pies en la arena, nos tiramos en ella exhaustos. Desde la orilla contemplamos cómo el furioso mar hacía desaparecer cualquier vestigio de la nave extrajera, de su carga o de los marineros perdidos.

Mientras descansábamos, uno de los forasteros, aquel a quien había salvado la vida en último lugar, se me acercó, se puso de rodillas y me dio las gracias en nuestra lengua, notándole un acento extraño. Tras hacerlo se desvaneció sobre la playa.

Del total de marineros que formaban la tripulación de la nave solo fuimos capaces de salvar a diez, pereciendo el resto en las crueles aguas de la Costa de la Muerte. De esos diez, dos murieron esa misma noche a consecuencia de sus graves heridas. El resto, aun teniendo huesos rotos y decenas de cortes y magulladuras, lograron sobrevivir.

Tras pasar la noche en el poblado, por la mañana los extranjeros fueron llevados ante Breoghán. Aún renqueantes y con los rostros doloridos, se postraron ante el rey. Durante unos momentos la sala guardó silencio, aprovechando ese tiempo el señor de Berganto para contemplarlos detenidamente. Breoghán se levantó de la piedra real donde permanecía sentado y se acercó a ellos. Los rodeó lentamente observando su aspecto y sus ropajes, y después se volvió a sentar pensativo en la piedra.

—¿Alguno entendéis mi lengua? —soltó la pregunta en el aire para comprobar si algún extranjero era capaz de responder.

—Sí, mi señor, yo la conozco —dijo uno de ellos con un raro acento, adelantándose al resto.

Era el más bajito de todos y, casualmente, el mismo que el día anterior se había acercado a darme las gracias por salvarlo.

—Bien, mejor así —afirmó el monarca—. Mi nombre es Breoghán, rey del pueblo de los gaedheal y señor del promontorio nerio. ¿Quiénes sois, de dónde venís y qué dioses y motivos os traen a mis costas? —les preguntó fríamente, amenazándolos con su tono de voz.

—Es un inmenso honor estar frente al legendario rey Breoghán —le respondió el extranjero intentando halagarlo, desconociendo que no había cosa que le gustara menos que los aduladores—. Todos mis hombres y yo os estamos eternamente agradecidos por salvarnos del abrazo del proceloso mar. Mi nombre es Thales, hijo de la amable ciudad de Qart Hadasht, aunque quizás la conozcáis mejor por el nombre de Carthago. Él es Hannibal, mi capitán —añadió señalando al hombre más cercano—. Y el resto son Zenón, Apolonio, Aspasio, Filón, Magón y Porfirio, los mejores marineros carthagineses que podáis encontrar. Somos comerciantes de Carthago, pero residimos en Gadir, una pequeña isla situada al sur de la extensa península que los fenicios llamaban Ispnya. En ese lugar es donde tenemos nuestra base, comerciando desde su puerto a lo largo y ancho de los diferentes mares. En esta época del año solemos navegar hasta las islas Casitérides siguiendo una antigua ruta fenicia desconocida por la mayoría de los comerciantes. A mí me la reveló un viejo amigo llamado Himilcón, quien ya me advirtió de los inmensos peligros que encontraría en ella, sobre todo cuando navegásemos por la esquinada costa de los nerios. Este año decidí adelantar la expedición, embarcando antes del ocaso de las Pléyades para disponer de más tiempo a fin de alcanzar ese lejano destino. Pero esa decisión fue la peor idea que jamás debió surcar mi mente. Fue un tremendo error pensar que las tormentas se habrían alejado ya de esta región. Ahora lo he perdido todo: el barco, el cargamento y, sobre todo, a muchos de mis mejores marineros y amigos. Así que no tenéis nada que temer de nosotros, no somos guerreros,

sino humildes y desdichados comerciantes.

—Mi pueblo no teme a nada ni a nadie, Thales de Carthago —le indicó Breoghán con voz calmada—. Los dioses marcaron nuestro destino mucho antes incluso de nacer, y solo ellos pueden cambiarlo. Pero decidme, ¿qué carga portabais en esa nave?

—Todo perdido, mi rey —contestó Thales abatido—. Ánforas de vino y aceite, pescado en salazón, bonitas telas de lana, lino y seda, joyas y piedras preciosas, figuras de vidrio y hasta unos inmensos colmillos de marfil de un elefante de Etiopía. Toda esta mercancía la íbamos a canjear por cobre y estaño, ambos utilizados para fabricar el preciado bronce. Pero ahora todo está perdido, es mi ruina. La fortuna no me ha acompañado en esta ocasión, y quién sabe, quizás la mala suerte me persiga hasta aquí. Por ello no os juzgaré mal si decidís matarnos. Tampoco os hubiéramos reprochado el habernos dejado morir junto a nuestro cargamento, pues este hubiera sido el destino merecido.

—No ha sido la suerte lo que os ha salvado, Thales de Carthago, sino mis hijos —le respondió el rey—. Hoy seréis mis invitados, pues debéis saber que nuestros dioses no solo nos enseñan a luchar, también nos muestran que hay que ser hospitalarios con los forasteros. Mis propios hijos, Bile y Caicher, los mismos que os rescataron de las garras del mar, ahora serán vuestros anfitriones. Cualquier cosa que necesitéis, pedídsela a ellos y con gusto intentarán complaceros. Mañana, cuando el sol despunte entre las montañas, volved aquí y ya tendré decidido qué hacer con vosotros. Mientras tanto, disfrutad de la sabrosa comida neria y bebed abundante cerveza e hidromiel, así descansaréis mejor.

—Mil gracias, rey Breoghán. Vuestra decisión, sea la que sea, será bien recibida por todos nosotros —aceptó Thales despidiéndose de él.

A Bile y a mí nos pareció extraño que los emplazara para el día siguiente. Quedaba claro que necesitaba meditar tranquilamente junto con Aimhirgin qué hacer con ellos sin descartar aún su sacrificio a los dioses.

Los alojamos en una buena cabaña y les ofrecimos cerdo recién asado para comer, hidromiel en abundancia para beber y pieles para que se protegieran del frío. Ith se encargó de curar sus heridas utilizando las pócimas y ungüentos más apestosos que poseía.

A la mañana siguiente condujimos nuevamente a los extranjeros junto al rey. En esta ocasión, Breoghán estaba acompañado de Aimhirgin y del resto de miembros del consejo de Berganto. Nuestro padre los recibió amistosamente y les invitó a sentarse en los bancos de piedra que rodeaban el interior de la amplia choza.

—Estimado Thales de Carthago —empezó diciendo—, he estado meditando qué hacer con vosotros, si entregaros de nuevo a las aguas para que el dios Netón termine lo que empezó, o dejar que Mannuz siga observando desde el cielo vuestras aventuras surcando mares y tierras lejanas. Hay miembros del consejo que opinan que los dioses nunca perdonan ni olvidan un desaire, y que deberíamos, por tanto, arrojaros por el acantilado. Yo, por el contrario, creo que estáis aquí por deseo de los mismos dioses. Con seguridad no sabréis que nuestros ancestros fueron valerosos marineros y exploradores como vosotros. Ellos también viajaron por regiones lejanas atravesando los mares y los ríos hasta alcanzar las tierras que hoy ocupamos. En su aventura tuvieron que enfrentarse a muchos de los pueblos que dominaban los territorios por donde pasaban, pero otros, sin embargo, les ofrecieron su amistad y hospitalidad. Tú, Thales, me recuerdas a mis antepasados. Veo en tus ojos la aventura, la pericia y el valor necesario para adentrarte en lo desconocido. También veo en ti la honestidad y la nobleza de aquellos extranjeros que, en otra vida, acogieron a los miembros de mi tribu en su travesía. Por eso, tras meditar y discutir con mi

gran druida y los miembros del consejo cuál debía ser vuestro futuro, he decidido hacerlos una propuesta. Medítala bien antes de decidirte. No tienes por qué contestarme ahora, y si la rechazas no tendrás consecuencias para ninguno de vosotros, te doy mi palabra.

—Hablad, rey Breoghán, tu propuesta será con seguridad bien recibida, incluso si esta fuera la señalada por tu consejo —le contestó el carthaginés sabiendo que no estaba en disposición de rechazar nada.

—Escucha entonces, Thales de Carthago —comenzó el rey a explicar lo que tenía en mente—. Lo has perdido todo: tu barco, tu carga, tus hombres y hasta tu honor y autoestima. Yo te ofrezco mi ayuda para recuperar la mayor parte de todas esas cosas. Al no tener barco, no podéis abandonar mis tierras, por lo que permaneceréis en ellas como invitados. Os daremos cobijo, comida y ropa; curaremos vuestras heridas; os mostraremos nuestras costumbres, nuestros ritos y a nuestros dioses. De esta forma nos conoceréis mejor y el tiempo se os pasará más rápido. El verano no tardará en llegar, y antes de que termine la temporada propicia para navegar, yo os proporcionaré un barco nuevo con el que regresar a casa. También os entregaremos un cargamento de estaño, cobre, hierro y oro para que podáis continuar viviendo de vuestro negocio en Gadir junto a vuestras amadas familias.

—¡Por todos los dioses! ¿Es cierto lo que estoy escuchando? —expresó emocionado e incrédulo el comerciante—. ¿Pero por qué nos haríais ese regalo? No nos conocéis, somos extranjeros en esta tierra. No puedo entenderlo, no solo nos salváis la vida, sino que nos ofrecéis una segunda oportunidad. Dios mío, si estoy soñando, que no despierte jamás.

—Veo en tus ojos que eres buena persona, Thales de Carthago, y yo seré un buen anfitrión. Tengo que añadir que esta propuesta tiene un coste y espero que queráis asumirlo —le advirtió Breoghán—. De hacerlo, seguro que el acuerdo será beneficioso para ambos.

—Pedid lo que deseáis. Todo lo que tengo os pertenece, incluso mi vida —le ofreció Thales.

—Bien, pues esta es la segunda parte del acuerdo —le indicó el rey—: el barco que os facilitaremos lo construirán mis hombres, pero siguiendo vuestras indicaciones. De esta manera, enseñaréis a mis carpinteros a hacer esos imponentes barcos con los que navegáis, y a mis marineros, cómo manejarlos. Debéis quedar tranquilos, pues no deseo ser comerciante ni hacerlos la competencia, solo quiero esas naves porque en un futuro podrían serme útiles para transportar guerreros de una forma más rápida y segura por mis costas.

—Será un placer enseñaros —le respondió entusiasmado el carthaginés—. Zenón, uno de mis marineros, es el mejor constructor de embarcaciones de todo Gadir y os mostrará cómo hacerlos.

—Por otro lado —continuó hablando Breoghán—, tu carga se encuentra en el fondo del mar y no es posible recuperarla. Yo te entregaré una nueva, pero me llevará algún tiempo conseguirla. Las mercancías que reunamos no serán un regalo, sino que deberás considerarlas como un préstamo. Te debes comprometer ante los dioses a que una vez que alcances tu tierra y vendas ese cargamento, regresarás de nuevo a Berganto a saldar tu deuda. Año tras año harás la misma ruta de las Casitérides y año tras año atracarás en nuestra playa para dejar parte de tu carga como pago del préstamo. Incluso, si nos ponemos de acuerdo, podrás comerciar en Berganto si así lo deseas.

—¡Por todos los dioses! Vuestra generosidad nos da la vida por duplicado. Te juro por mi vida y la de todos mis descendientes que así lo haré, gran rey —le expresó Thales, poniéndose de rodillas frente a Breoghán como símbolo de agradecimiento y sumisión—. Quiero que sepas que mi vida y la de mis hombres te pertenecen, y tus deseos serán órdenes para nosotros.

—Veo en tus ojos sinceridad, y tu palabra me bastará de aval —añadió el rey indicándole que se levantara—. También tengo que advertirte que si no regresas, no solo me habrás faltado al respeto,

sino que me habrás deshonrado ante mi clan. Juro que tu mentira sería castigada duramente. Yo mismo ordenaría tu muerte y la de toda tu familia, y te puedo asegurar que allá donde estuvieras, jamás encontrarías un cobijo seguro donde esconderte de mis guerreros.

—Acepto tu propuesta, rey Breoghán —le garantizó Thales—. No te defraudaré jamás.

—Pues que así sea entonces. Mañana mismo comenzaremos con los trabajos —terminó diciendo el líder nerio, cogiendo al carthaginés por los hombros y dándole un fuerte abrazo como si de un viejo amigo se tratara.

De esta manera los hombres de Berganto pasaron lo que quedaba de primavera y buena parte del verano construyendo el barco de los carthagineses. Aravo fue la persona designada para construir la nave, mientras que Bile y yo nos encargábamos de coordinar a los obreros en el arduo trabajo, transmitiendo lo mejor que podíamos las indicaciones de Zenón. Los carthagineses me sorprendieron gratamente, eran hombres muy inteligentes y, en pocos días, lograron aprender lo suficiente de nuestra lengua para hacerse entender. Respecto a Zenón, nos mostró qué árboles debíamos elegir para la construcción de los barcos, e incluso nos enseñó a talarlos para aprovechar mejor su madera. Utilizando unas largas sierras conseguíamos dar a los troncos la forma de gruesos tablones que, después de unidos, formaban el armazón de la embarcación. A medida que se desarrollaban los trabajos entendimos que sus técnicas de construcción eran mucho más avanzadas que las nuestras, logrando crear algo más que simples barcos. Sus naves eran auténticas obras de arte, tanto por su tamaño como por sus finos detalles. La que estábamos construyendo nada tenía que ver con nuestros pequeños curragh. Era tan amplia como quince hombres tumbados, con una anchura de cuatro y con un calado de al menos uno. La parte delantera era puntiaguda, y la trasera redondeada, estando ambas elevadas y adornadas con finas tallas con forma de cola de pez. A ambos lados de la delantera los carthagineses decidieron pintar unos inmensos ojos; con ellos aseguraban que la embarcación sabría ver la ruta de regreso a casa. Lo cierto es que, aunque los ojos no lograban darle vida, puedo jurar que desde lejos lo parecía. En la parte central clavamos un robusto tronco de pino que haría de mástil. Zenón comentó que debíamos encontrar un cedro, pero, al no existir esa especie en la región neria, tuvo que conformarse finalmente con un pino. El mástil sostendría una vela rectangular de lino, confeccionada con esmero por las mujeres de Berganto. Cuando la estructura estuvo terminada, Zenón afirmó que era el momento de calafatear la nave. Para ello, los carthagineses recogieron troncos resinosos de pinos viejos y los pusieron a cocer al fuego en unas marmitas enormes. El producto que obtuvieron decían que era brea, una oscura sustancia rojiza tan viscosa como la miel. La brea la mezclaron con estopa y sebo, consiguiendo un unguento más oscuro aún con el que cubrieron todas las rendijas entre la madera del casco. Al parecer, con esta sustancia lograban evitar que el agua entrara en la embarcación y se hundiera.

Trabajamos muy duro durante muchos días. Afortunadamente las jornadas de verano eran cada vez más extensas, cundiendo más el trabajo gracias a la luz del sol. Cuando anochece, todos nos retirábamos a las cabañas a descansar, pero antes de hacerlo siempre nos reuníamos un rato frente a una hoguera a escuchar las fantásticas historias de Thales y sus hombres. Junto al fuego, algunos permanecíamos hasta medianoche fascinados con las aventuras que habían vivido aquellos marineros. Describían los sitios por donde habían pasado de tal manera que te hacían viajar con la imaginación hasta ellos en un instante. Nos contaron historias sorprendentes de tierras tan lejanas que jamás llegaríamos a conocer ni en sueños. Nos hablaron de los poderosos reyes de Egipto, a los que su pueblo llamaba faraones, y de cómo estos luchaban contra los reyes de Persia en guerras que duraban decenas de años, enfrentándose sus ejércitos de miles y miles de hombres.

Decían que sus arqueros eran tan numerosos que cuando lanzaban las flechas al cielo, este desaparecía oculto tras una oscura nube. Pero no solo estaban los persas y los egipcios, también estaban los atenienses, los espartanos, los romanos, los carthagineses, los macedonios, los thracios y otros muchos pueblos que se disputaban el control de todas las tierras y los mares conocidos. Con sus relatos nos dimos cuenta de que la tribu gaedheal era insignificante comparada con estos grandes pueblos. Llegué incluso a pensar que quizás todas esas historias eran cuentos de marineros, pero Aimhirgin nos aseguró que todo lo que contaban era cierto, y él jamás mentía. Los marineros de Gadir también nos relataron que estos poderosos reyes solían contratar soldados de otros pueblos para sus ejércitos, pagándoles ingentes cantidades de oro y plata por sus servicios. Eran mercenarios, hombres cuyo oficio era la guerra y luchaban por aquel que les pagara el mejor precio. Nos afirmaron que los keltois éramos muy apreciados como mercenarios a lo largo y ancho del mar Interior. Al parecer, todas las tribus que se asentaban desde el territorio de los brácaros hacia el norte, incluidos astures, cántabros, aquitanos, armóricos, galos y otros más allá aún, eran conocidos como los keltoi, nombre dado por los mismísimos sabios griegos. Nos comentaron que las tribus keltoi eran célebres por sus fieros guerreros, y por esa razón reyes, faraones, sufetes, tiranos y generales deseaban tener a su servicio como mercenarios a estos luchadores, pagándoles su lealtad con abundantes brazaletes y torques de oro.

Todas estas historias hacían que las noches fueran amenas en compañía de nuestros invitados, soñando a menudo después con esos mercenarios que luchaban en guerras míticas en busca de gloria y fortuna.

Los carthagineses no solo nos hablaron de esas poderosas tribus, sino que también nos enseñaron la lengua de varias de ellas. De esta forma llegamos a aprender un poco del idioma de los fenicios, los griegos e incluso algunas palabras egipcias.

Cuando el verano tocaba a su fin, el barco estuvo terminado. Flotaba radiante en el embarcadero, con su alto mástil y su poderosa vela recogida con varias cuerdas, sus luengos remos clavados en el agua junto a la pesada ancla de piedra, y sus dos timones, uno a proa y otro a popa. Todo estaba preparado para que los valerosos marineros subieran en busca de nuevas aventuras. Pero en cuanto a la carga que debía transportar, poco se sabía. Durante esas semanas solo habíamos conseguido reunir una pequeña cantidad de hierro extraído de una mina cercana a la aldea. También poseíamos un puñado de oro obtenido por las mujeres tras cribar durante días los ríos de la región. Thales estaba muy nervioso. Veía que los días pasaban, que el verano terminaba y que el rey no conseguía reunir la carga prometida. Breoghán, por el contrario, se mostraba confiado. Le decía al comerciante que debía tener paciencia, que todo lo bueno se hacía esperar. Le volvió a asegurar que, antes de que terminara el verano, zarparía de regreso a Gadir y que lo haría con el cargamento prometido. Pero Thales no podía serenarse. Sabía que si el verano se extinguía, tendría que zarpar de vacío o esperar al año siguiente para regresar.

Por fortuna para el carthaginés, a los pocos días vimos una pequeña vela asomar por la playa. Era Aravo, que regresaba con su curragh de pescar junto a sus hombres. El jefe de los pescadores había estado fuera de Berganto durante una luna entera, algo muy extraño en él. Aparte de ese hecho, lo que más nos extrañó a todos fue que regresara sin un solo pez. Era imposible que no hubiera pescado nada; otro quizás, pero aquello en Aravo era impensable. Cuando varó su barcaza en la playa, desembarcó raudo, dejando al resto de pescadores al cuidado del curragh. Sin perder un instante echó a correr hacia la aldea para reunirse con el rey. Quedó evidente que no había salido en busca de pescado, sino para cumplir una misión encomendada por el propio Breoghán. Nadie supo aquel día lo que le contó al rey, debiendo esperar tres noches más para conocer el

verdadero motivo de aquel viaje.

Al tercer día, ya con el verano dando sus últimos coletazos, tuvimos una visita inesperada por todos, o mejor dicho por casi todos. La sombra de un gran barco apareció surcando las aguas tranquilas de Berganto en dirección a la pequeña bahía, sonando al instante el cuerno del vigía dando la voz de alarma. El rey, Aimhirgín y varios de sus guerreros montaron a caballo y se dirigieron hacia la playa. Bile y yo agarramos nuestras espadas y nos encaminamos también hacia la arena acompañados por Thales. De camino a la playa no podía entender por qué el castro no se había puesto en guardia; ni siquiera se habían movilizado tropas para recibir a los intrusos o para repeler su posible ataque. Al llegar a la arena fuimos corriendo a reunirnos con nuestro padre y sus hombres, estando estos ya en la orilla esperando impacientes la llegada de la embarcación.

—¡Caicher! ¿Te has fijado? —me dijo Bile tan sorprendido como yo—. La vela tiene dibujada la cabeza de un buey.

—Sí, Bile, la he visto. ¡Es el barco de Breno!

Thales, desconfiado, no dejaba de observar la embarcación que se aproximaba hacia la playa. Con seguridad conocía bien ese tipo de nave y la procedencia de los hombres que la gobernaban.

El barco atracó en el pequeño embarcadero junto a la nave carthaginense recién construida, y, de un ágil salto, Breno desembarcó del mismo. El osismo no había cambiado nada, estaba tan gordo o más que la última vez que lo habíamos visto. Tras él descendió uno de los marineros de Aravo, siendo este con seguridad quien había guiado a los hombres de Armórica hasta la playa de Berganto. El extranjero se dirigió de inmediato a nuestro encuentro sin dejar de mostrar una amplia sonrisa que delataba su felicidad por vernos.

—¡Breno, querido amigo! Ya pensaba que alguna serpiente marina te habría devorado tu gordo culo, siempre que algún vascón no lo hubiera hecho antes —lo saludó el rey bromeando.

—Estimado Breoghán, dichosos mis ojos de volver a verte —le respondió el osismo—. No temas por mí, no entro por la boca de ningún ser marino que conozca —le dijo riendo a carcajadas y dándole un fuerte abrazo.

—Gracias por venir, Breno, sabía que Aravo te encontraría, siempre y cuando los vascones no te hubieran liquidado.

—Ya me conoces, no soy tan fácil de matar. Pude escapar airoso de los vascones gracias a ti, y te juro que no lo olvidaré jamás. A decir verdad, se tragaron todo el teatro de vuestra huida. Cuando llegaron a la playa y vieron cómo intentábamos mataros con las flechas, se quedaron convencidos de nuestra fiel amistad. No solo tuvieron palabras de agradecimiento hacia nosotros, también nos recompensaron generosamente por la falsa ayuda prestada. Ahora me consideran un buen amigo y aliado, y suelo comerciar habitualmente con ellos. Sin embargo, vosotros no dejasteis más que muertos; os ganasteis merecidamente su odio y enemistad para la eternidad. Si algún día os ven aparecer por esas tierras, con seguridad os arrancarán los ojos y se los echarán de comer a los cuervos.

—Que lo intenten si quieren; aquí los espero, porque de momento no tengo intención de volver a esa región de montañeses —afirmó el monarca riendo burlón—. Ven, Breno, acércate, quiero presentarte a un nuevo amigo. Este hombre es Thales de Carthago, comerciante carthaginés venido de una lejana isla llamada Gadir.

—Es un placer conocerte, Thales. Si eres amigo de Breoghán, al que considero como un hermano, ruego que aceptes también mi amistad. Me llamo Breno y soy un humilde comerciante osismo procedente de Armórica. He oído mucho hablar de vosotros. Los comerciantes carthagineses, junto con los griegos, sois ahora los amos del mar y del comercio. En contadas

ocasiones he negociado con alguno de vuestros hermanos, pero lo cierto es que no se os ve mucho el pelo por estas aguas.

—Será un honor tenerte de amigo, Breno —le respondió el carthaginés ofreciéndole su mano—. Y soy yo el que te pido que aceptes mi amistad como la de otro humilde comerciante.

—¿Sabes, Breno?, aquí, mi estimado amigo carthaginés osó desafiar a los dioses del mar navegando por la Costa de la Muerte antes de que el verano calentara sus aguas —le informó Breoghán—. Su atrevimiento fue duramente castigado, enviándole los de arriba una fuerte tormenta que los aplastó sin piedad contra los acantilados. Solo él y unos pocos de sus hombres lograron sobrevivir gracias a que mis hijos, Bile y Caicher, los rescataron de las fauces de las olas. Ese día Thales perdió a muchos de sus marineros y también toda la carga que portaba.

—Siento mucho, compañero, que los dioses no te acompañaran aquel día. Como hermano de mar sé bien lo que es sufrir tal pérdida —le expresó Breno.

El carthaginés asintió agradeciendo su gesto.

—Bien, Thales, pues como te prometí, en el barco de Breno tienes tu nueva carga de hierro, cobre y estaño —le indicó el rey—. Con ella al fin podréis regresar a Gadir con vuestras mujeres e hijos y continuar comerciando como hasta ahora habíais hecho. Regresa en paz con tu honor y prestigio intactos, y recuerda: vive para cumplir con tus compromisos.

—Os lo agradezco a ambos infinitamente. No sé el porqué de tanta generosidad con alguien al que apenas conocéis, pero os juro que intentaré compensaros de alguna manera.

—Amigo carthaginés —le indicó Breno—, aunque soy comerciante como tú y en ocasiones contadas me muestro generoso, te aseguro que esa no es mi principal virtud. La verdad es que a quien tienes que dar las gracias es al rey Breoghán, solo a él. El rey es quien me va a pagar parte del cargamento. El resto me lo tendrás que pagar tú, siendo el propio monarca tu avalista. Nunca acepto avales de nadie, como tampoco los aceptáis los carthagineses, pero para mí el rey Breoghán es una excepción. Él salvó mi vida y la de mis hombres como ha hecho con la tuya, y mi vida te aseguro que es el mejor aval que conozco.

—Así es, querido Thales —intervino el rey de nuevo—, me he comprometido en tu nombre a que el resto del cargamento será abonado año tras año con parte de las mercancías que traigas de Gadir en los futuros viajes que te lleven a las Casitérides. Es por esa razón que en tus sucesivas rutas tendrás que planificar dos nuevas paradas: una será en mis costas, en las que siempre serás bienvenido, y la otra en las tierras de Armórica, en el poblado de Breno. La región del osismo es rica tanto en hierro como en estaño, y con seguridad podréis hacer tratos muy beneficiosos para ambos.

—Estoy seguro de ello, mi rey —pronunció Thales—. Quiero agradecerlos de todas formas a ambos, y sobre todo a ti, Breoghán, la confianza que habéis depositado en mí sin apenas conocerme. Jamás os lo podré agradecer lo suficiente, y os juro por mi vida y la de todos mis descendientes que no os defraudaré. Acepto encantado vuestra propuesta, y año tras año regresaré y pagaré la deuda a mis nuevos hermanos.

—Pues que esta amistad forjada en el interior de nuestros corazones dure eternamente —sentenció el rey, uniéndose los tres en un abrazo simultáneo.

Esa misma noche se realizó una fiesta para celebrar la llegada de nuestros amigos de Armórica y el acuerdo alcanzado entre los comerciantes y el monarca. No faltó comida ni bebida durante la cena, y cantamos y bailamos al son de la música de las flautas de caña hasta bien entrada la noche.

A la mañana siguiente toda la carga que portaba el barco de Breno fue trasladada a la nave que habíamos construido para los carthagineses. El osismo había traído principalmente un valioso



cargamento de estaño al que añadimos la pequeña cantidad de oro que las mujeres habían conseguido sacar de las arenas de los ríos. El verano se estaba muriendo con rapidez, por lo que Thales debía zarpar con premura. Tras dos días de preparativos, los carthagineses partieron de regreso a Gadir. Breoghán ofreció a Thales una decena de hombres para que los acompañaran hacia su destino ayudándolos en los remos, pero el carthaginés, tras agradecerle el gesto, rehusó el ofrecimiento señalándole que no era necesario. Se justificó explicándole que con sus pocos hombres podría alcanzar Gadir sin dificultad y que, por otra parte, tampoco era conveniente que lo vieran llegar a su ciudad con varios extranjeros en su embarcación sin ser estos esclavos.

Tanto Thales como Breno partieron esa misma mañana de regreso a sus respectivos territorios. Justo cuando el sol empezaba a sobresalir entre las copas de los árboles, observamos cómo las velas de ambas embarcaciones se alejaban poco a poco de la costa, siguiendo caminos contrarios hasta desaparecer finalmente tras los acantilados. Ese día unos tomaron rumbo al sur, hacia Gadir, y los otros al norte, hacia la lejana Armórica. Bile creyó que jamás volveríamos a ver a los carthagineses, pero yo estaba convencido de que Thales retornaría para cumplir con su palabra.

Tras la partida de los comerciantes, la aldea volvió a la tranquilidad y a su rutina. El resto del verano pasó rápidamente y, ya bien adentrado el otoño, varios gaedheal regresaron de Brigantia para informar a Breoghán de que la construcción del nuevo poblado estaba a punto de finalizar. Al escuchar esas buenas noticias, el rey decidió que era el momento de trasladarnos allí. En nueve días todo estuvo preparado. El monarca y la mayoría de los príncipes, junto con buena parte de los miembros del gran consejo y de los nobles, dejamos Berganto y nos encaminamos hacia Brigantia. El castro situado en la ría ártabra sería ahora nuestro nuevo hogar y el centro de decisiones de la tribu de los gaedheal. Allí, nerios, bergantinos y brigantinos formaríamos una nueva gran familia. Breg, el hijo mayor de Breoghán, permaneció en Berganto como nuevo jefe del poblado y gobernador de toda esa región.

Emprendimos camino hacia el castro de Brigantia no menos de doscientas almas, llevando con nosotros todo lo necesario para poder empezar una nueva vida. Los caballos y bueyes iban cargados hasta arriba de comida, pieles, armas, utensilios de labranza y demás enseres que habíamos acumulado a lo largo de los años. También nos llevamos parte del ganado de Berganto, sobre todo cabras, cerdos y vacas. Con especial cuidado se transportó la Piedra Real, el trono de nuestra tribu que ahora reposaría en Brigantia. Pasamos varios días de intensa caminata avanzando siempre próximos a la costa hasta que pudimos alcanzar el castro.

Brigantia se levantaba sobre un monte de unos setenta pasos de altura respecto a sus alrededores, dominando los dos pequeños valles que lo circundaban. Desde su cima podía observarse tanto la amplia bahía que se encontraba a sus pies como los fértiles campos cercanos que proporcionarían a partir de ahora nuestro sustento. Cuando llegamos ya se habían levantado dos murallas que separaban sendos recintos diferentes en forma de terrazas. El más elevado poseía una entrada en forma de rampa, flanqueada por dos altos torreones semicirculares de vigilancia. Las murallas mamposteadas tenían una altura de al menos tres hombres y una anchura no menor, todas ellas levantadas con gigantescas rocas de duro granito.

Con nuestra llegada, la mano de obra se incrementó considerablemente, avanzando los trabajos a un ritmo mucho mayor. Ni Bile, ni yo, ni el resto de mis hermanos sabíamos cómo construir muros ni viviendas, pero los artesanos nos enseñaron el oficio. Al principio solo éramos peones dirigidos por los encargados de obras, teniendo como misión principal la de picar y transportar piedras hacia la colina. Pero después, con el paso de los días, aprendimos a colocarlas unas encima de otras como hilos de un tapiz perfecto. Al comienzo del invierno ya habíamos levantado

una tercera muralla que rodeaba toda la colina, y adosada a esta construimos varias escaleras de piedra que daban acceso a la parte superior para hacer las rondas de vigilancia. En el interior del castro excavamos decenas de canales para la recogida del agua de lluvia, desembocando todos estos en varios pozos donde se almacenaba. En el recinto superior y paralelo al muro, aprovechamos la existencia de una enorme losa plana y de forma oval para levantar una choza majestuosa. En su interior se colocó un largo banco corrido de piedra adosado a la pared, que serviría para acoger a todo el gran consejo de la tribu. Aquí también se celebrarían las reuniones del clan y las ceremonias de Aimhirgin.

Y en la parte más septentrional de nuestro nuevo territorio, muy próximo a Brigantia, donde la costa daba un quiebro entrando hacia la bahía, se levantó la torre de Breoghán.

La atalaya se construyó en un lugar estratégico desde donde se podía divisar con facilidad toda la costa ártabra, tanto a naciente como a poniente. Gracias a su altura también se podía ver Brigantia, sirviendo de puesto vigía para avisar al poblado de la llegada de algún barco. Con tan solo encender una antorcha, el castro se ponía de inmediato en guardia. La torre se levantó utilizando los robles más altos y robustos que encontramos, clavando sus troncos firmemente en el suelo y reforzando la base con gruesas piedras. La estructura tendría al menos quince cuerpos de altura, existiendo en su parte superior un puesto de vigilancia consistente en una pequeña plataforma cubierta de finas ramas y pieles que servía para dar cobijo al centinela. Para encaramarse a lo más alto había que hacerlo por su interior, subiendo por una empinada y estrecha escalera de caracol fabricada con ramas de sauce.

Desde arriba la vista era maravillosa. Toda la costa pertenecía a tus ojos, el olor a mar se convertía en tu alimento, y el rumor de las olas y las aves marinas creaban una melodía que hacía volar tu alma hacia otros mundos. La primera vez que subí a la torre entendí perfectamente por qué el rey deseaba levantarla. Supe al instante que no sería únicamente la torre de Breoghán, como se la conoció, sino que sería de todos los brigantinos.

Con el paso de las lunas descubrimos que Brigantia era un territorio increíble. Tenía buenas tierras de cultivo, suficientes prados para los animales y bosques con abundante caza. Y, sobre todo, su ventaja primordial era que se situaba muy próxima a Adobriga, la fortaleza de los ártabros. Tan solo nos separaba de ella la ría ártabra, por lo que los contactos con sus gentes eran muy habituales. Este hecho fue aprovechado, y de qué manera, por mi hermano Bile y por mí mismo. Siempre que podíamos intentábamos coincidir con Brigit y Kinimara para ir a cazar juntos por los bosques o a pescar por la playa. Hacíamos a menudo expediciones conjuntas explorando los territorios vecinos, y con el paso de los días sucedió lo que tenía que suceder. La amistad entre los jóvenes brigantinos y las bellas ártabras creció a la vez que pasaban las lunas, y de esa amistad afloraron otros sentimientos más profundos y carnales, hasta tal punto que Bile se enamoró locamente de Brigit y yo quedé atrapado en las redes de Kinimara.

Sabíamos bien que, aun siendo nuestros sentimientos correspondidos por las ártabras, estos no serían acogidos con buenos ojos por nuestras respectivas tribus. Nosotros éramos príncipes nerios, y ahora también brigantinos: toda una ofensa para los ártabros. Ellas, por el contrario, simples guerreras ártabras sin sangre noble, mujeres de un nivel inferior y, sobre todo, de otra tribu que no era la nuestra. Pero, aunque asumíamos que nuestro amor era imposible, no nos importaba, ni siquiera nos parábamos a pensar en sus consecuencias, solo disfrutábamos del momento llegando a ser almas inseparables.

Todo transcurría en paz y armonía en la región hasta que una tarde del ya avanzado invierno se presentó en Brigantia Ambolo, el druida ártabro, acompañado de dos guerreros. Tras descender

de su caballo saludó a Aimhirgin y ambos se introdujeron en la choza del rey. Al ver que los miembros del consejo también iban entrando en la sala, Bile y yo decidimos pasar también. Como nobles guerreros que ahora éramos, la entrada a las reuniones del consejo nos estaba permitida, por lo que pudimos asistir sin problemas al encuentro. Ambos estábamos deseosos de saber qué era lo que había traído al druida ártabro hasta allí, temiendo que el tema a tratar fuera nuestro idilio con las ártabras.

—Bienvenido seas, Ambolo, a Brigantia —lo saludó nuestro padre, aposentado, como era habitual, en su roca—. ¿Qué mensaje nos traéis de los regentes ártabros?

—Rey Breoghán, no me andaré con rodeos, pues el asunto que me trae a Brigantia no es baladí. Hace unos días se presentó en Adobriga un mensajero cibarco con una petición de ayuda de las tribus vecinas del este.

—Sé desde hace varias lunas que esas tribus que mencionas se encuentran nerviosas —le confesó el rey—. Están reuniendo guerreros y haciéndose con numerosas armas, pero desconozco sus motivos. De todas formas, dudo mucho que este asunto tenga que ver algo con nosotros ni con los ártabros, así que dime, ¿para qué os solicitan ayuda?

—Las tribus astures y cántabras han hecho una fuerte alianza y tienen la intención de atacar a los pueblos del otro lado del río Albión.

—¡Eso es imposible! Los astures nunca se aliarían con los peligrosos cántabros.

—Pues todo es cierto, mi rey —le indicó Ambolo—. Al parecer, Abieno, el rey de la tribu astur de los pélicos, se ha cansado de las constantes incursiones que hacen en su territorio los jóvenes guerreros del otro lado del Albión. Año tras año penetran en sus tierras, saqueando y matando todo aquello que encuentran a su paso, ya sean mujeres, niños e incluso vacas. Su ira lo ha llevado a intentar pactar con otros jefes de la región que se encuentran en una situación similar, logrando así convencer a Nicer, rey de la tribu de los albiones, para formar un poderoso ejército que castigue a la tribu de los cibarcos y egos por su atrevimiento. Por si fuera poco, se les han unido guerreros de la tribu de los lugones, el otro gran pueblo de la costa astur, y lo que es más preocupante: junto a ellos también van a luchar los Capas Negras, los temidos guerreros de la tribu de los orgenomescos.

—¡Los orgenomescos! —se sorprendió Breoghán—. ¿Y por qué querría intervenir la tribu cántabra en ese conflicto?

—Pues es sencillo: hace pocas lunas Ebuuro, el príncipe de los pélicos y primogénito del rey Abieno, formalizó su enlace con la hija de Laro, rey de los orgenomescos. Con este enlace pretenden crear una poderosa alianza entre cántabros y astures que controle toda la costa norte. Los cibarcos y egos saben bien que no tienen nada que hacer frente a ellos, pero también saben que, después de ser eliminados, los cántabros no se pararán ahí. No, señor, después continuarán contra la tribu de los varros namarinos, los adobos y los arrones, llegando, sin duda, hasta nuestras fronteras. Esta es la razón por la que todas estas tribus al oeste del Albión se han unido para formar un gran ejército que contrarreste al formado por astures y cántabros. Pero, incluso así, todos ellos son conscientes de que, sin nuestra ayuda, lo más probable es que sean derrotados.

—¡Vaya, vaya! ¡Así que el rey Abieno se ha aliado con los Capas Negras! —sonrió Breoghán peinando su barba con los dedos—. ¡Qué necio! Si abre las puertas de su territorio al rey Laro, este se quedará con todo sin despeinarse.

—Deobriga considera que hay que intervenir —añadió Ambolo—. Asegura que hay que unirse a la lucha contra los astures y cántabros. Está convencido de que, cuando Abieno y Laro derroten a esas tribus del otro lado del Albión, se presentarán en nuestras fronteras y nos atacarán. Es por

eso que cree que si los guerreros ártabros, junto con los nerios y brigantinos, intervienen en la batalla, los astures y cántabros serán derrotados.

—Está bien, apreciado Ambolo —indicó Breoghán—. Dile a Deobrigo que cite a todos los reyes que forman la alianza para dentro de nueve noches junto a la frontera norte del territorio ártabro. Ese día nos reuniremos con ellos en el bosque fronterizo al castro de los lapatiancos y allí decidiremos si nos unimos o no a la alianza.

\*\*\*

Y conforme a los deseos de Breoghán, así se hizo. Tras nueve noches hubo una multitudinaria reunión justo en el límite de los territorios de los lapatiancos y los arrones. En un claro del bosque, junto al mismo borde de la costa quebrada donde el mar giraba hacia territorio vascón, se levantó una imponente choza de ramas para acoger en su interior a los diferentes reyes de la región. Estaban presentes todos los monarcas y jefes de clanes de las tribus más importantes al oeste del río Albión: arrones, adovos, varros namarinos, egos, cibarcos, ártabros, nerios y brigantinos. Todos enemigos entre sí, pero que, en esta ocasión, se planteaban una alianza para luchar contra un enemigo mayor y común a todos. Los líderes allí reunidos coincidían en que la coalición era fundamental para la supervivencia de nuestras tribus y en que, de no luchar unidos, los pélicos dominarían todo el norte.

Cuando fue a hablar Deobrigo, Breoghán se le adelantó cortándole la palabra que comenzaba a decir:

—Permitidme, Deobrigo, hablar en nombre de nuestras dos tribus hermanas —le pidió el gaedheal, quedándose el ártabro mudo, sorprendido, humillado y sin saber reaccionar—. Estimados reyes y nobles aquí presentes, quiero que sepáis, ante todo, que tanto el pueblo ártabro como el nerio están muy preocupados por el hecho de que las tribus astures y cántabras quieran atacar vuestras aldeas; es más, juro que siempre os hemos tenido aprecio y nunca os hemos deseado mal alguno. Pero, por otra parte, dudamos mucho de que el rey Abieno o el rey Laro se atrevan a cruzar nuestras fronteras para desafiarnos. Ambos conocen la fortaleza de nuestros guerreros y la poderosa magia de nuestros druidas, sabiendo que su osadía se saldaría con su muerte. Es por ello que no tenemos necesidad alguna de intervenir en vuestro conflicto ni de aceptar vuestra petición.

—¿Qué quieres decir? ¿Que entonces no vais a luchar? ¿Que no os uniréis a nosotros en una guerra que a todos nos atañe? —preguntó una voz que procedía del grupo de nobles egos.

—Eso dependerá de vosotros —le respondió misterioso el gaedheal.

—¿A qué te refieres? —le preguntó esta vez el propio rey de los egos.

—Es muy sencillo —les expresó Breoghán comenzando a desvelar sus verdaderas intenciones—. Si todos los reyes y nobles aquí presentes juráis lealtad, tanto al rey Deobrigo como a mi persona, y ponéis a todos vuestros guerreros a mis órdenes en la batalla, los ártabros, nerios y brigantinos irán a la guerra junto a vosotros. Si decidís rechazar mi oferta, ya podéis empezar a implorar a los dioses para que os guarden un buen sitio en el otro mundo. Pensadlo bien, no tenéis por qué contestarnos ahora. El rey Deobrigo y yo estaremos esperando una respuesta fuera de la

choza; en cuanto lo hayáis hablado y tomado una decisión, hacédnosla llegar. Si a la puesta del sol no hemos recibido una contestación, entenderemos que habéis rechazado la propuesta y nos retiraremos a contemplar desde la distancia vuestra perdición.

Breoghán y el resto de nobles gaedheal se levantaron y salieron de la choza, seguidos de Deobrigó y los suyos.

Cuando los primeros rayos del alba comenzaron a brillar sobre el claro del bosque, los reyes del norte salieron de la choza y, uno por uno, se pusieron de rodillas frente a Breoghán y Deobrigó jurándoles lealtad. De esta manera comenzó la guerra contra los cántabros y astures, la cual se decidiría en una única batalla.

Con la incorporación de nuestras tribus a la alianza, las fuerzas quedaban muy igualadas en la contienda. Pese a ello, aunque el número de guerreros era similar, los rivales aún seguían teniendo una ventaja muy a tener en cuenta: los jinetes Capas Negras. Los guerreros orgenomescos, aquellos que siempre vestían con gruesas capas de lana de oveja negra, eran los hombres más temibles de todas las montañas y valles del norte. Sus jinetes solían portar largas y afiladas lanzas, y montar en oscuros corceles. A decir verdad, la característica más importante de su caballería no eran en realidad los guerreros que la formaban, sino las bestias que montaban. Sus caballos eran enormes, mucho mayores que los que solían domar el resto de tribus. Los criaban y seleccionaban desde hacía generaciones, escogiendo solo a los machos más grandes, sanos y fuertes, consiguiendo de esta manera animales de un tamaño descomunal. No eran los más rápidos, ni los más ágiles, ni los que más saltaban, pero sí los más altos y potentes, pudiendo matar sin dificultad a un oso de una sola coz. No había forma conocida de pararlos. Cuando la caballería orgenomésca atacaba, todo aquello que encontraba a su paso quedaba arrasado, todo sucumbía bajo las pesadas pezuñas de estas bestias o entre las lanzas de sus jinetes. Los pocos despojos que quedaban con vida tras su paso eran aniquilados sin piedad por las hachas de los guerreros que los seguían a pie.

Todos los reyes aliados sabían que si no lográbamos detener a los Capas Negras, nada podríamos hacer para alzarnos con la victoria. Esa y solo esa fue la única preocupación que logró quitar el sueño a nuestro padre en los días siguientes a la alianza. El rey nerio necesitaba encontrar una solución para detener a tales bestias, y no paraba de darle vueltas a la cabeza intentando pensar en algo que pudiera funcionar.

A los nueve días de la reunión con los jefes del norte, los ejércitos nerios y brigantinos se concentraron junto a los ártabros y marcharon unidos a la guerra. De camino al río Albión se nos unió una partida de coporos y baedios, mercenarios pagados por Deobrigó para reforzar nuestras tropas. Entre ellos también había un grupo de cincuenta guerreros pertenecientes a una tribu que no esperábamos. Su presencia fue tan inesperada como no deseada por muchos de los nuestros. Eran brácaros, la tribu de los cuervos. El joven jefe que los comandaba pidió hablar enseguida con el rey al mando. En cuanto mi hermano Bile y yo supimos de la presencia de los cuervos, corrimos hacia la choza de nuestro padre a enterarnos de por qué estaban allí esos desgraciados. Al acercarnos, la sorpresa fue tal que nuestras bocas quedaron entreabiertas. El muchacho que capitaneaba a los brácaros era ni más ni menos que el príncipe Bran. Habían pasado muchos inviernos desde la última vez que lo habíamos visto, pero su rostro no había variado nada. Sus ojos negros eran inconfundibles, al igual que su oscuro y largo pelo, que caía por su espalda. Por el contrario, su físico corporal sí había cambiado de forma muy apreciable. Ahora era muy alto, incluso algo más que nosotros, y de porte distinguido. Sus ágiles y fuertes brazos estaban repletos de brillantes brazaletes, al igual que sus muñecas y tobillos.

—¡Pero por todos los dioses! ¿Qué narices haces por estas tierras, Bran, es que te has perdido buscando setas? —le preguntó sorprendido Bile al verlo allí.

—¡Bile, Caicher! Estaba convencido de que os encontraría aquí —respondió saludándonos con su habitual simpatía—. No, no nos hemos perdido. Estamos aquí porque hemos oído que iba a haber diversión por esta región y que pagarían bien a los guerreros que estuvieran dispuestos a matar astures y cántabros. Si a esto le añades que quizás podamos ver morir a algún que otro nerio, pues poco más podemos pedir. Aparte, por nuestras tierras todos nos temen, no hay con quién pelear y nos aburrimos. Desde que luchamos contra los gaedheal, no hemos vuelto a encontrar un rival de altura, así que habíamos pensado en que quizás necesitaríais valientes guerreros a los que contratar por un poco de oro y parte del botín.

—Pues quizás no te equivoques, Bran—señalé—. Los nerios y brigantinos no os daremos ni las gracias, pero los ártabros seguro que estarán encantados de pagaros bien por vuestras espadas. Y si la suerte os acompaña, seguro que conseguiréis muchos brazaletes y torques de los enemigos que consigáis abatir.

A Breoghán no le hizo ninguna gracia que los brácaros se unieran a la partida, pero Bile lo convenció de que Bran era un hombre de fiar, llegando a afirmar que él mismo respondería por el príncipe brácaro. El rey no entendía por qué su propio hijo apoyaba al joven cuervo, ellos eran nuestros enemigos y lo serían por siempre. Por desgracia, el monarca brigantino no podía negarse a la ayuda de tan buenos guerreros ante el resto de líderes de la alianza, viéndose obligado a ceder ante la presión de las otras tribus. A partir de ese día Bran y sus hombres se unieron al ejército, acompañándonos hacia la frontera astur. De camino a la batalla, nuestro viejo amigo nos fue narrando las historias y aventuras que había vivido durante aquellos años, riendo todos juntos como si el tiempo no hubiera pasado desde la reunión druídica. A nuestro trío se incorporaron las bellas ártabras, y con ellas todos volvimos a recordar los buenos momentos vividos.

Ya cerca de la frontera de los egos, las tribus aliadas decidieron acampar para celebrar una solemne reunión de reyes y jefes guerreros, debiendo decidirse en ella la estrategia a seguir. Breoghán asumió el mando de todos y, como jefe de la expedición, expuso cuál sería el factor que decidiría el resultado de la contienda. Nuestro padre explicó que solo existía un problema a resolver para hacernos con la victoria, y ese no era otro que encontrar la forma de derrotar a los Capas Negras.

Nuestro ejército disponía de muchos menos jinetes que el rival y de caballos de menor porte que las bestias orgenomescas. Ambos factores hacían que la victoria resultara casi imposible. Si no lográbamos contrarrestar la superioridad de su caballería, los cántabros pasarían por encima de nosotros, insertándonos con facilidad en sus lanzas. Breoghán quería escuchar las ideas que otros jefes tenían para luchar contra los Capas Negras, pero, tras largo tiempo de reunión, esta finalizó sin haber encontrado un buen plan para vencerlos. El brigantino se mostraba muy preocupado, pues era la primera vez en su vida que no encontraba la forma de vencer al enemigo.

Tras la reunión, Bile, Bran, Ith y yo decidimos salir a cazar cerca del campamento, como en los viejos tiempos. Los amigos nos habíamos citado a las puertas de un bosque cercano, y todos llegamos puntuales, excepto Ith, que, como siempre, se hizo de rogar. Cuando el sol despegó de las montañas, el joven druida al fin apareció.

—Ya íbamos a salir sin ti, Ith. Estábamos cansados de esperarte —le reprendí—. ¿Dónde narices te habías metido?

—Lo siento, chicos, he tenido que ir corriendo a buscar un poco de miel para Aimhirgin. Me la pidió justo al salir de la reunión, y no podía decirle que no. Al parecer, tenía mucha prisa en que

se la llevara para hacer unas pócimas.

—Qué desperdicio de miel —le comenté—. Pudiendo saborearla en tus dedos o hacer con ella delicioso hidromiel, y, en cambio, se malgasta en pócimas malolientes. Yo estaría comiendo todo el día miel si no fuera por las dichas abejas que atacan furiosas a todo aquel que osa intentar arrebatársela protegiendo su cosecha con su vida si es necesario.

—¡Y tanto, Caicher! Es mejor no molestarlas. Yo me conformo con beber el hidromiel que hagan otros y no arriesgar mi pellejo —añadió Bran riendo.

Después de esos comentarios, una idea pasó por mi cabeza como si una diosa me susurrara en la mente.

—No os lo vais a creer, hermanos —les dije—, pero puede que haya dado con la forma de vencer a los Capas Negras. Es una locura, pero podría funcionar.

—¿De qué estás hablando, Caicher? ¿Qué se te ha ocurrido? —me preguntó Bile impaciente.

—¡Las abejas!

—¿Las abejas? —quedó extrañado Bile—. ¿Has perdido la cabeza? ¿Qué quieres hacer con las abejas? ¿Quieres que esos bichos fabriquen mucha miel para ahogar a nuestros enemigos en hidromiel? No digas tonterías, Caicher.

—No, así no. De otra manera —indiqué—. Escuchadme, hace unos años me pasó algo curioso. Un día salí a cazar con mi caballo y, tras andar un buen trecho sin encontrar un solo animal al que abatir, decidí parar a descansar junto a un roble y comer alguno de sus frutos. Yo no me había percatado de que en la parte superior del árbol se había instalado un enjambre. Cuando desde mi montura empecé a tirar de las ramas para coger las bellotas, las abejas debieron de sentir que su hogar se agitaba, saliendo enfurecidas de entre las ramas y dispuestas al combate. En cuanto el animal las vio revolotear junto a él, se asustó muchísimo, tanto como si de lobos se tratara. El caballo, nervioso, comenzó a zarandear su lomo de un lado para otro golpeando involuntariamente el árbol, hecho que enfureció aún más a las abejas, que empezaron a acudir en tromba. En cuanto sintió la primera de las picaduras, emitió un intenso relincho de dolor al mismo tiempo que daba un repentino brinco, haciéndome caer de bruces al suelo. El animal, muerto de miedo, salió despavorido al galope con una nube de abejas tras él mientras a mí me dejaba peleando con otras tantas junto al árbol. El instinto de los insectos las llevó a lanzarse contra aquellos que consideraban sus enemigos, atacando con sus aguijones venenosos para defender su hogar, y vaya si lo hicieron. En cuanto pude desperezarme del golpe, salí también huyendo a todo lo que mis piernas daban, entre manotazos y lamentos. Cuando logré al fin despistarlas, me puse a buscar corriendo mi montura siguiendo sus huellas, dando con él en la orilla de un lejano riachuelo. Al verlo, me eché a reír. Tanto él como yo no dejábamos de resollar, mostrándonos las caras hechas un mapa y los ojos tan hinchados que apenas podíamos abrirlos.

—¿Quieres utilizar las abejas para atacar a los Capas Negras? —me preguntó Ith, curioso por mi idea—. Las abejas no son hombres, no pueden obedecer tus órdenes. No puedes decirles: «¡Seguidme y atacad!», y ya está.

—Quizás no sea la idea tan descabellada —me apoyó Bile—. Solo tendríamos que llevar las abejas hasta ellos, con eso seguro que bastaría para hacer enloquecer a sus caballos.

—Eso, amigos, no es posible —intervino Bran—. Ith tiene razón, las abejas no obedecen a nadie, y no es posible trasladarlas hasta la batalla.

—Tiene que haber alguna forma —objeté.

—Bueno, es posible que la haya —nos desveló Ith dejándonos a todos expectantes.

—¿Cómo? —le preguntó Bran.

—Las colmenas que tiene Aimhirgin están hechas con troncos huecos de roble y haya —comenzó a explicarnos—. En el interior poseen unos palos cruzados donde las abejas estiran sus panales de cera para criar y guardar la miel. La base del tronco suele apoyarse sobre una losa de piedra, y en la parte superior se coloca una gruesa corteza de árbol que hace de tejado. En la parte media o baja del tronco poseen una pequeña abertura que es la puertecilla por donde entran y salen de la colmena. En ciertas ocasiones el viejo druida ha querido transportar las colmenas de un bosque a otro para que aprovecharan mejor las flores de cada temporada, y yo le he ayudado a hacerlo. Cuando el sol se oculta y el día oscurece, todas las abejas regresan a la colmena para pasar allí la noche. Es en ese momento cuando Aimhirgin aprovechaba para tapar la pequeña piquera de la colmena con barro y esparto, rodeando después con cuerdas la tapa superior para que no se desprendiera en el viaje. Al llegar al lugar deseado, siempre antes del amanecer, les abría la puerta de nuevo, quitándole el esparto. Nada más abrirles, ambos salíamos corriendo en la oscuridad de la noche para evitar así el ataque de las abejas enfurecidas.

—Ese puede ser también un problema —comenté—. Aunque consiguiéramos trasladar las abejas en sus colmenas hasta el lugar de la batalla y lográramos arrojarlas contra los jinetes enemigos para que los atacaran, con total seguridad nuestros guerreros también serían lastimados.

—Sí, eso es cierto, Caicher, pero puede que haya una forma de hacerlo —intervino Bile—. Recuerdo que cuando Aimhirgin nos contaba lo inteligentes que eran las abejas, también nos explicó que cuando una conseguía picar a su víctima, dejaba su puñal clavado en el cuerpo de su enemigo. Al hacerlo, junto con el aguijón se desprendía parte de sus entrañas, muriendo al poco rato irremediamente sin poder picar más. ¿Lo entendéis? Toda abeja que pica, muere.

—Pues entonces solo tenemos que esperar a que siembren el miedo y el desconcierto entre nuestros enemigos —añadió Bile—. Hay que dejarlas que piquen y mueran, y después atacar.

—Está bien. Propongámoselo a Breoghán, nada perdemos por hacerlo.

—¡Estáis los tres completamente locos! —intervino Bran—. Todos se van a reír de vosotros si proponéis tal tontería, aunque, sinceramente, viniendo de vosotros, no creo que se sorprendan.

Todos reímos con el comentario del brácaro, pero su opinión no nos desanimó. Enseguida abandonamos el plan de caza y fuimos a contarle la idea al rey. Ith prefirió quedarse al margen en esta ocasión, pues sabía que Aimhirgin, su maestro, no vería con buenos ojos utilizar a las abejas para tal fin. De este modo, mi hermano Bile y yo nos encaminamos al campamento en solitario, no sin dejar de pensar en las palabras de Bran. En cierta forma, temíamos que el brácaro llevara razón y que todos los jefes guerreros se rieran de nosotros dejándonos en ridículo delante de nuestro padre. Había muchas probabilidades de que fuera así, pero, afortunadamente, eso no fue lo que pasó. Cuando le contamos a Breoghán y Aimhirgin nuestro descabellado plan, ambos nos miraron asombrados y se quedaron en silencio pensando.

—¡Rapaces, es una buena idea! —pronunció el rey emocionado—. Puede que hayáis encontrado la forma de vencer a los Capas Negras. Tal vez las abejas no acaben con ellos como habíais planeado, pero tened por seguro que les sorprenderá. Las pequeñas crearán un caos entre sus bestias, y eso nos dará una oportunidad para vencerlos.

—Sí, puede que funcione —añadió el viejo druida nerio—. El color negro de sus capas y el fuerte olor que estas desprenden a oveja vieja pondrán aún más agresivas a las abejas. Se van a emplear a fondo con ellos, eso seguro. Pero hay un problema, mi rey: no es fácil encontrar colmenas silvestres en los bosques; hasta a los osos les cuesta encontrarlas y sacarlas de sus escondrijos. Siento decir que el plan es inviable. Nos llevaría demasiado tiempo encontrar colmenas silvestres por los bosques, y no disponemos de ese tiempo.



—No vamos a buscar las abejas por los bosques, Aimhirgin —le informó el rey—. Utilizaremos las colmenas y enjambres que tenéis los druidas.

—¡Eso no puede ser, mi rey! —expresó preocupado el hechicero—. Los druidas necesitamos esas colmenas para cosechar miel. Sabéis que es un ingrediente fundamental para las pociones, ungüentos y conjuros. Sin miel tampoco podríamos hacer el hidromiel que da fuerza y valor a nuestros guerreros en la batalla, y, sobre todo, usar a nuestras hermanas para tal fin sería un insulto a Nemetos, a Cernunnos y al resto de los dioses del bosque; ellos nunca aprobarían utilizar a sus criaturas más preciadas para nuestros antojos.

—Eso ya lo sé, Aimhirgin, pero, como tú mismo has dicho, no tenemos mucho tiempo y no hay otra forma de hacerlo —afirmó el rey—. Así que reúne a los druidas y pídeles que traigan todas las colmenas que tengan, y cuando digo todas, son todas, no os guardéis ninguna. Diles que es una orden de Breoghán y que sus reyes están de acuerdo.

Aimhirgin obedeció muy a su pesar. Los druidas del resto de tribus tampoco estuvieron conformes con lo demandado por Breoghán, pero poco podían hacer salvo esconder alguna colmena, lo que estoy convencido que hicieron todos, incluso Aimhirgin.

Los días pasaron con rapidez en aquel invierno piadoso hasta que la cita llegó. En aquella mañana, tan fría como soleada, los dos ejércitos se encontraron frente a frente en el campo de batalla. Nuestra alianza había conseguido congregarse a un inmenso número de guerreros, tantos que yo jamás había visto tal cantidad de hombres juntos dispuestos a morir por sus reyes y nobles. Éramos una hueste imponente; nadie podría vencernos..., o eso pensábamos hasta que alcanzamos a ver las fuerzas del rival. Nada más verlas, el nerviosismo corrió por nuestras filas. Eran aún más que nosotros, ocupando sus guerreros toda la llanura que se extendía a poniente y buena parte del valle a sus espaldas. Al frente de todos aparecieron los temidos Capas Negras con sus enormes caballos oscuros y sus largas lanzas resplandecientes. Junto a ellos también había un numeroso grupo de jinetes astures, distinguiéndoseles bien de los cántabros al montar animales de menor porte y de diferentes tonalidades.

Breoghán mandó formar una fila de hombres frente a ellos para insultarlos y retarlos. También envió un emisario para que propusiera a los jefes astures y cántabros un duelo singular que resolviera la contienda sin necesidad de batallar. La oferta consistía en una lucha cuerpo a cuerpo entre el propio Breoghán y el guerrero que los rivales eligieran. De esta manera, quien venciera en la lucha se alzaría con la victoria de la guerra sin tener que derramarse más sangre. Como era previsible, el reto fue rechazado por astures y cántabros. Estos se veían muy superiores en número y confiaban en su triunfo. Querían guerra, y eso es lo que tendrían. El líder gaedheal sabía de antemano que rechazarían la propuesta, pero era un gesto de valentía hacia nuestros hombres y una deshonra para los oponentes. Podrían haber aceptado el reto sin problemas, pues entre sus filas había buenos guerreros como Nicer, el rey de los albiones. Todos los allí presentes conocíamos su destreza con las armas y su valor, siendo un auténtico héroe no solo para su pueblo, sino también para todas las tribus del norte. Breoghán guardaba un gran respeto a Nicer, y este hubiera sido, sin duda, un rival de su altura, pero lo cierto es que nunca llegó a preocuparle lo más mínimo el enfrentamiento con el albión, porque sabía que la propuesta sería rechazada.

Sin dejar que más tiempo transcurriera, los cuernos cántabros empezaron a entonar la llamada a las armas. Los Capas Negras comenzaron a trotar en nuestra dirección seguidos del resto de jinetes, principalmente pélicos y albiones. Todos nuestros hombres con montura, incluidos los nobles nerios y brigantinos, marcharon también hacia ellos. Era evidente que estábamos en desventaja numérica, resultando imposible hacerles frente. Pese a ello, nos dirigimos con valor a

presentarles batalla. Con el siguiente toque del cuerno cántabro, los Capas Negras comenzaron a galopar, lanzándose a la carga. Al acercarse a nuestras posiciones, los arqueros liderados por Brigit y Kinimara, apostados en el alto de la ladera contraria, comenzaron a disparar sus flechas. Las puntas plateadas volaron por el aire hasta encontrarse con el enemigo. Apenas cayeron una decena de hombres con la primera tanda, debido principalmente a la distancia que aún nos separaba.

La batalla no había hecho más que empezar y los jinetes de Breoghán continuábamos avanzando al trote camino de la perdición. Todos los príncipes nerios ocupábamos las primeras posiciones de los jinetes acompañando al rey, quien daba ejemplo encabezando el batallón. El príncipe Bran y sus cincuenta brácaros también nos seguían de cerca, galopando en bloque hacia la muerte o la gloria. Cuando Breoghán consideró que nuestros rivales estaban lo suficientemente cerca para sus planes, hizo sonar con todas sus fuerzas una caracola marina que portaba. Un fuerte sonido de mar dio la señal. Era el momento de utilizar el arma secreta y atacar. Varios carros tirados por mulos llegaron hasta la posición de los arqueros cargados con pesadas piedras semicirculares, largos y recios tablones y las colmenas de los druidas. Los arqueros abandonaron sus arcos y apresuradamente clavaron en el suelo las piedras. Sobre estas pusieron los tablones de abedul, formando así enormes estructuras balanceantes. En un extremo, el opuesto a nuestros atacantes, se fueron colocando las colmenas que habíamos conseguido reunir, unas cuarenta, si no recuerdo mal. Mientras, en el otro extremo de la estructura, comenzaron a saltar sobre los tablones los arqueros más pesados y corpulentos que teníamos en nuestras filas. Al caer junto a ellas, los balancines se alzaron y las colmenas salieron disparadas a toda velocidad hacia el cielo azul, cogiendo altura y volando en dirección a los jinetes enemigos como flechas sobre nuestras cabezas. Pronto empezaron a caer entre los caballos de los Capas Negras. Estos no tenían ni idea de qué era lo que se les venía encima. Cuando las colmenas impactaron en el suelo se abrieron como calabazas maduras, surgiendo centenares de miles de abejas que empezaron a revolotear enfurecidas entre las patas y pezuñas de los animales. Estaban rabiosas, con sed de venganza, pues querían castigar a quienes habían osado destruir su morada. Los orgenomescos no entendían lo que estaba pasando hasta que centenares de agujones comenzaron a clavarse en sus cuerpos sin piedad. Algunos astures alzaron sus escudos para protegerse de aquello que se les venía encima, siendo los que se llevaron la peor parte, pues al romperse las colmenas al chocar contra sus escudos, las abejas quedaban esparcidas por sus cuerpos, picándolos a placer. Respecto a los enormes caballos cántabros, estos, al principio, solo se pusieron un poco nerviosos al ver caer objetos junto a sus pezuñas, pero, cuando comprobaron que eran abejas enfurecidas las que volaban sobre sus cabezas y entre sus patas, enloquecieron de miedo. Empezaron a brincar descontrolados y a dar coces sin parar, impactando sus golpes contra otros caballos e incluso guerreros. Derribaban a sus jinetes con suma facilidad y salían galopando desbocados sin un rumbo fijo entre relinchos de dolor y terror. Los Capas Negras estaban desconcertados. La mayoría habían caído tirados por sus propios animales, y los pocos que permanecían aún montados eran incapaces de controlar sus corceles enloquecidos. Los cántabros estaban siendo vencidos por las pequeñas abejas, a las que no les importaba nada ni nadie, solo querían matar y morir. Atacaban sin descanso hacia el rostro de los orgenomescos y, si podían, se introducían entre sus capas y vestimentas para picar en sus brazos y piernas, llegando incluso hasta sus genitales. Los orgenomescos daban espadazos al aire una y otra vez intentando quitarse de encima a los pequeños bichos, pero, por más que lo intentaban y por más que se cubrían, de nada les valía, pues las pequeñas siempre encontraban algún hueco donde hundir su puñal. Algunos de los guerreros resultaron ser muy sensibles a las

picaduras. Con un solo aguijonazo se les hinchaba la cara y morían asfixiados en el suelo. A otros, por el contrario, la muerte los alcanzó debido al infinito número de picaduras sufridas. La alta dosis de veneno acabó con ellos.

Después de que las abejas sembraran el caos y el desconcierto entre los Capas Negras, Breoghán consideró que era el momento de luchar. La mayor parte de aquellos animalitos ya habían dado su vida por la causa, desprendiéndose de su pequeño puñal y sus entrañas. Ahora nos tocaba a nosotros terminar el trabajo. El rey tocó de nuevo su caracola y dio la orden. En ese momento todos cogimos una venda de cuero y procedimos a tapar los ojos de nuestros caballos para que no sintieran temor, y a continuación los dirigimos al galope contra los desquiciados Capas Negras. Los orgenomescos y los astures, ya sin monturas, fueron presa fácil para los guerreros de la Costa de la Muerte. Entramos en tromba con los caballos sobre las filas enemigas, arrasando todo a nuestro paso y matando sin piedad. Aún recuerdo cómo los cántabros tenían los ojos tan hinchados que ni siquiera pudieron ver cómo nuestras espadas se acercaban a sus cuellos. Fue una auténtica matanza. No negaré que algunos de nosotros también sufrimos la picadura de alguna abeja descarriada, pero, al ir prevenidos y bien protegidos, pocas nos alcanzaron la piel. Aquella mañana solo unas pocas decenas de jinetes orgenomescos y astures pudieron escapar a tiempo de nuestro ataque, consiguiendo huir valle arriba hasta juntarse con el resto de su ejército. Aquellos que no lograron refugiarse a tiempo murieron o fueron capturados. Tanto Bile como yo matamos a tantos hombres aquel día que difícilmente se podrían contar. Y no solo eso, también hicimos prisioneros a muchos de ellos, sobre todo astures.

Respecto a Bran y sus brácaros, también estos se ganaron merecidamente su buen oro, pues lucharon con arrojo y abatieron a decenas de enemigos.

Los reyes cántabros y astures no entendían lo que acababan de presenciar desde lo alto del valle. Habían observado desconcertados cómo sus hombres habían muerto en el campo de batalla sin poder hacer nada para evitarlo.

No negaré que esta primera victoria nos dio un inmenso ánimo y esperanza, pero no podíamos confiarnos, pues sabíamos que con la derrota de los Capas Negras aún no se había ganado la guerra. Nuestros oponentes seguían siendo más numerosos que nosotros, y ahora, con su orgullo herido, la contienda tendría un desenlace incierto.

—¡Los dioses están de nuestra parte y quieren que vencamos! —nos gritó Breoghán a todos para levantarnos el ánimo y hacernos sentir orgullosos de lo que acabábamos de lograr—. ¡Hemos aniquilado a los temibles Capas Negras y ahora haremos lo mismo con el resto! ¡Los venceremos en el cuerpo a cuerpo, espada contra espada, escudo contra escudo y hacha contra hacha!

Tras decir aquellas palabras, el rey comenzó a caminar entre sus tropas, acompañado de En y Un, hasta situarse de nuevo al frente de su ejército. Fue justo en ese momento cuando mi hermano Bile y yo decidimos acercarnos a él para informarle de un hecho que podría ser relevante.

—¿Veis, hijos míos?, vuestra idea ha funcionado. Siempre debéis confiar en vosotros mismos, siempre.

—Gracias, padre, así lo haremos —le agradeció Bile—. Pero ahora queríamos comentarte algo que puede que sea de tu interés.

—Contadme, ¿qué pasa? —Se paró a escucharnos de inmediato.

—Padre, hemos conseguido capturar a un buen número de astures cuando intentaban huir —le informó Bile.

—Pues matadlos a todos, ahora no podemos prescindir de hombres para custodiar a ningún prisionero.

—Pero, padre, uno de ellos portaba un cuerno de guerra —le comenté al rey—. Podría tratarse de uno de los jefes de la caballería astur.

—¡Portaba un cuerno de guerra! Traédmelo de inmediato, quiero verlo.

Enseguida varios de nuestros hombres trajeron al astur y lo postraron de rodillas frente al rey. Cuando lo vio Aimhirgin, este se acercó a Breoghán para susurrarle algo al oído.

—Parece que los dioses hoy no te acompañan, joven príncipe —se dirigió Breoghán al prisionero.

Todos nos quedamos boquiabiertos mirando al cautivo al conocer su noble procedencia.

—Cierto es, rey Breoghán. Hoy Belenos, el dios de la luz y el fuego, se ha extraviado entre las nubes y por ahora no se ha presentado en el campo de batalla —le confirmó el astur.

—Eres el príncipe Eburo, hijo de Abieno, rey de los pélicos, ¿no es verdad? —le preguntó el rey.

—Así es —reconoció el joven—. Mi vida es vuestra, matadme cuanto antes y así la batalla podrá continuar.

—No tengas tanta prisa por morir, príncipe Eburo —añadió Breoghán—. Puede que la vida aún tenga mucho que ofrecerte y, por ahora, el otro mundo puede esperar por ti. Mandad rápido un emisario al rey Abieno y decidle que quiero hablar con él —le ordenó el rey a En.

—¡No! Os suplico que me deis muerte ahora, no permitáis que mi deshonra crezca más —rogó el astur.

—Joven Eburo, creedme, es mejor vivir y reinar que morir por un capricho —le recomendó el rey.

El emisario salió de inmediato hacia el campamento enemigo, donde astures y cántabros preparaban ya su nuevo ataque. Pero no fue En quien marchó para comunicar el mensaje, sino Aimhirgin en persona. A estas alturas de la contienda, el único que podía ir y salir vivo de aquella misión era el propio Aimhirgin, nuestro gran druida. El viejo hechicero era temido por todos los pueblos y famoso a lo largo de toda la costa norte por su poderosa magia. Nadie en su sano juicio se atrevería a tocar ni uno solo de sus cabellos por temor a perder el alma entre la oscuridad.

Aimhirgin regresó en muy poco tiempo, comunicando esta vez a Breoghán que el rey Abieno había aceptado. Sin perder tiempo, partimos hacia el centro del campo de batalla un pequeño grupo de guerreros montados a caballo. Junto al rey marchamos Aimhirgin, En, Un, Bile, Ith y yo mismo. Cuando llegamos al lugar acordado, descendimos de nuestras monturas y anduvimos un poco más, esta vez sin los animales. En el centro de la llanura ya estaban esperándonos los líderes rivales acompañados de sus mejores guerreros y, para nuestra sorpresa, también por varias de sus reinas.

Una vez que los dos grupos estuvieron dispuestos frente a frente, Aimhirgin se adelantó unos pasos hacia ellos.

—Rey Breoghán —habló el druida—, estos hombres aquí presentes son Abieno, el rey de la tribu de los pélicos y su bella reina Navia. A su lado esta Laro, rey de los poderosos orgenomescos, y Amaia, su querida reina. También ha venido Nicer, rey de la tribu de los albiones —y así continuó presentando al resto de nobles astures y cántabros allí presentes.

Los monarcas rivales se mostraron extrañados al comprobar que solo había acudido Breoghán, y no así el resto de reyes y nobles de las otras tribus aliadas. Aimhirgin intervino raudamente antes de que este hecho se considerase un insulto, explicándoles que el brigantino estaba ahora al mando de todas las naciones del otro lado del Albión y su palabra representaba al resto de caudillos tribales.

—¡El temido rey Breoghán ante nosotros! —dijo Laro dirigiéndose burlón a sus nobles compañeros—. Hace ya muchos años estuvo en mis tierras acompañando a su sabio druida en una reunión de hechiceros. En aquel tiempo lo consideré como un simple reyezuelo de un pueblo insignificante, y lo cierto es que no le presté una mayor atención. Ahora me pregunto si hice bien en aquella ocasión, quizás debí acabar con él cuando tuve la oportunidad. ¿No crees lo mismo, querido Abieno?

—Sí, eso parece —le respondió el monarca péstico, muy serio y enfadado—; aunque ahora que lo tengo frente a mí, me doy cuenta de que hay mucho bardo borracho que exagera sobre su figura. Yo no veo un héroe, solo a un simple guerrero nerio.

—Sí, en eso te doy la razón, respetado Abieno —interrumpió Breoghán su diálogo—. Hay mucho bardo que se excede en sus narraciones. Seguramente cuando describan lo sucedido hoy aquí, contarán cómo mis guerreros aniquilaron a vuestros jinetes sin realizar esfuerzo alguno, pero os juro que todo será falso, pues lo cierto es que mis hombres han terminado agotados de cortar cabezas.

El rey Abieno estaba enfurecido, no sabía cómo contestar ante tal humillación.

—Decidnos, rey Breoghán —intervino de nuevo Laro—. ¿A qué habéis venido? ¿Acaso habéis recapacitado al sentirnos inferior en número y queréis rendiros? Si es así, te informo de que quizás seamos clementes contigo y con tu pueblo, pero el resto de reyezuelos cobardes que te acompañan morirán.

—Honorables reyes cántabros y astures —comenzó diciéndoles Breoghán—, nunca me he rendido ante nadie y nunca lo haré. Hoy vengo junto a vosotros simplemente a proponeros un pacto, un acuerdo que resuelva el conflicto surgido entre nuestros pueblos de una forma más razonable, sin necesidad de derramar más sangre. Quiero proponeros nuevamente que esta disputa se resuelva en un combate singular entre vuestro mejor guerrero y mi persona.

—¿Has venido aquí para eso? ¡Pierdes el tiempo! —expresó Laro defraudado e incrédulo, dirigiéndose hacia el resto de sus nobles—. Ya hemos rechazado anteriormente esa misma propuesta, y ahora lo hacemos de nuevo. El futuro de esta región norteña se decidirá luchando en este valle y derramando vuestra sangre gota a gota sobre ella. ¿Por qué crees que íbamos a ceder ahora? ¿Simplemente porque habéis vencido cobardemente a mis jinetes? No, Breoghán, no. Ahora lucharás contra mí y el resto de mis guerreros, y te prometo que no dejaré cabeza brigantina sobre sus hombros.

Nuestro padre lo miraba muy serio y seguro de sí mismo, entendiendo que era el rey Laro el verdadero líder del ejército contrario.

—Hoy hemos derrotado a vuestros mejores hombres —le respondió Breoghán—. Los Capas Negras no han sido rivales para nosotros, y tampoco lo serán el resto de vuestros guerreros; pero, pese a ello, quiero daros una oportunidad. Después de esta victoria algo ha cambiado en el devenir de la batalla, y creo que deberíais conocerlo y tenerlo en cuenta.

—No ha cambiado en nada —afirmó Laro—. Seguimos siendo muy superiores en número, y os aplastaremos sin dificultad. Te juro que todos moriréis hoy. Los cuervos serán los únicos que os acompañen al otro mundo tras darse un merecido banquete.

—No juréis tan pronto y, sobre todo, en vano —le indicó el brigantino—. Si es lo que deseáis, lucharemos, pero sabed que mi ejército antes de marchar a la batalla ejecutará a todos los prisioneros que están en nuestro poder. Les cortaremos las cabezas y las ensartaremos en largas lanzas para que veáis el futuro que os espera. Yo mismo encabezaré mi ejército portando la cabeza de Eburno, príncipe de los pésticos, clavada en mi espada.

Cuando las palabras de Breoghán terminaron de pronunciarse, el rey Abieno quedó con su rostro más pálido que una nube, estremeciéndose aún más su reina Navia. En ese momento conocieron la noticia de que su único hijo, aquel destinado a ser el heredero de su pueblo, estaba prisionero y con su vida pendiendo del filo de una espada.

—¡Dejadle libre y te perdonaré la vida a ti y a todos tus vástagos! —intervino furioso el astur proponiéndole un canje.

—No, Abieno, no lo liberaré —le indicó nuestro rey—. La batalla puede decidirse en un duelo singular entre vuestro mejor hombre y mi espada. Si vence vuestro luchador, todos los guerreros que veis frente a vosotros y todas nuestras tierras os pertenecerán. Así de simple, sin más derramamiento de sangre. Todos los rivales se someterán a vosotros, podréis hacer con sus vidas lo que os plazca. Pero si yo venzo, tanto tú, Abieno, rey de los pélicos, como tú, Laro, rey de los orgenomescos, y el resto de reyes y nobles que os apoyan me juraréis lealtad. Tras vuestro juramento, todos sin excepción regresaréis a las tierras de donde habéis partido y no saldréis jamás de ellas. Si aceptáis, os devolveré de inmediato sano y salvo a Eburo, pudiendo de esta forma el príncipe reinar cuando su padre muera y dar muchos hijos a la princesa orgenomescas. Creo que es un buen acuerdo donde tenéis mucho que ganar y poco que perder, así que pensadlo bien antes de contestar.

Abieno se quedó en silencio contemplando el rostro abatido de su reina Navia, rota de dolor y con mil lágrimas corriendo por sus ojos.

—Yo no tengo que pensar nada —habló rápido Laro—. La respuesta es no. Jamás te juraría lealtad, desgraciado, así que corre con tus hombres y prepárate para luchar y morir. El príncipe Eburo morirá si es su destino y viajará al otro mundo como un héroe.

—¡Laro, espera un poco! —intervino entonces Abieno—. ¿Cómo sé que mi hijo Eburo está vivo como afirmas? Y, de estarlo, ¿cómo puedo saber que no lo matarás después? —preguntó dirigiéndose al gaedheal.

—Si aceptáis, juraré ante los dioses y por mis hijos respetar el acuerdo. Vosotros deberéis hacer lo mismo. En ese momento y antes del combate, yo te devolveré a tu hijo sano y salvo. De esa forma, pase lo que pase en la lucha, tu hijo estará a salvo a tu lado.

—No sé por qué escuchas a este mentiroso —le dijo Laro a Abieno—. Te advierto que yo jamás juraré lealtad a este nerio bastardo. Me da igual la vida de tu hijo y la del resto de tus hombres. Aquí hemos venido a luchar y no a llorar.

—Rey Laro, debéis entenderlo —se dirigió Abieno a su aliado—. Eburo es mi único hijo. Si hubiera muerto en batalla, habría sido diferente, pero está vivo; no puedo dejarlo morir.

El cántabro no dejaba de mirar al astur, decepcionado y enfadado.

En ese instante, ante la difícil situación que se había presentado entre el jefe pélico y el orgenomescos, varios reyezuelos y nobles astures, incluido Nicer, el rey de los albiones, decidieron retirarse con sus monturas hacia el campamento, disgustados tanto por la indecisión de sus líderes como por sentirse menospreciados en la posible decisión de tal crucial asunto.

—Pues si estás pensando en rendirte, en ese caso nuestra alianza termina aquí —le informó Laro a Abieno con voz rotunda—. Yo no he venido a este valle a humillarme, así que retírate con el rabo entre las piernas y después de la batalla ajustaremos cuentas. Yo lucharé solo contra estos gusanos y los aplastaré, no necesito de tu ayuda.

—Si luchas, matarán a mi hijo —le instó con angustia Abieno.

—Pues que muera: un bastardo menos —afirmó Laro—. De todas formas, cuando acabe con ellos, tú y todo tu pueblo seguiréis la misma suerte por esta traición. ¡Bodo, Durato, nos vamos!

—ordenó a los dos hombres que había llevado como escolta para él y su reina.

—¡Blegino, Buralo, Clutos, detenedlos! —ordenó Abieno a sus hombres, desenvainando estas espadas para cortar el paso a los orgenomescos.

Al mismo tiempo Navia agarró con su brazo izquierdo el cuello de Amaia, mientras que con su mano derecha sacaba del interior de su ceñido sayo un afilado puñal para colocárselo en la garganta a la sorprendida reina orgenomesca.

—¿Pero qué estáis haciendo, desgraciados? —les increpó Laro.

—Si no aceptáis el acuerdo con Breoghán, mi hijo morirá. Pero si eso sucede, os prometo por el todopoderoso Lug que su alma no viajará sola al otro mundo, pues la de tu amada Amaia también le acompañará —amenazó Abieno a Laro.

—¡Abieno! —le gritó entonces Laro—. Ordena a tu esposa ahora mismo que aparte sus sucias manos de mi reina y a vuestros hombres que se aparten de mi camino. De no hacerlo, soy yo quien te juro que en este valle correrá tanta sangre real como para llenar un lago.

—Yo no puedo ordenar a una madre que no intente salvar la vida de su hijo —le respondió Abieno—. Y menos cuando se trata de mi propia mujer y de mi vástago. Mi honor de rey me obliga a dar la vida por mi pueblo, mi mujer y mis hijos, y espero y deseo que tú también seas un buen rey salvando la vida de tu reina.

—¿Me estas chantajeando, miserable? —preguntó Laro incrédulo—. No solo deseas humillarte y someterte ante esta alimaña neria, sino que quieres que yo haga lo mismo. Sois los dos unos cobardes.

—Si tan valiente te crees, sé tú mi oponente, rey Laro, y crucemos aquí mismo las espadas —le ofreció Breoghán interviniendo en la discusión.

Laro estaba furioso. La rabia lo comía por dentro. Se sentía impotente ante tal situación, meditando seriamente en las consecuencias que podría tener la decisión que en ese momento adoptara. Permanecía en silencio pensando, mientras sus dos hombres, Bodo y Duraro, aguardaban instrucciones con sus espadas en la mano. El orgenomesco no dejaba de mirar a su querida Amaia, observando en su delicado rostro descompuesto el miedo a una muerte cercana.

—Está bien, acepto el pacto —murmuró vencido—. Reina Navia, ya podéis soltar a la reina Amaia. Respecto al duelo, será Durato, mi mejor guerrero, quien luche con Breoghán. Y escuchad bien y sabed todos los aquí presentes que desde este mismo momento la alianza entre pueblos astures y cántabros queda rota para la eternidad. De igual modo, queda disuelto el compromiso entre mi hija y el hijo bastardo de Abieno. Y también proclamo a los cuatro vientos que hoy ha nacido un nuevo enemigo para mi tribu, y no es otro que el pueblo astur de los pésicos.

Tras ceder el monarca orgenomesco a las presiones del pésico, Navia dejó marchar a Amaia, poniéndose esta a salvo de inmediato tras los dos guerreros cántabros. Tanto Laro como Abieno juraron ante sus dioses que cumplirían lo pactado, dejando en manos de estos el desenlace del combate y el destino de sus pueblos. Laro juró por Candamio, dios supremo de todos los cántabros, mientras Abieno juró por Belenos y Nuberu, las divinidades astures de la luz y el viento. Breoghán juró por Lug, el padre de todos los dioses, y por Cosus, señor de la guerra, y de esta manera el acuerdo quedó sellado.

Cuando regresamos a nuestras filas, mi padre reunió a todos los reyes aliados y les reveló el acuerdo que había alcanzado con los líderes rivales. Los nobles pusieron el grito en el cielo al enterarse de las condiciones de lo pactado. Muchos de ellos se consideraron traicionados y vendidos por el nerio, no aceptando que Breoghán hablara en su nombre sin consultarles y encima rindiera sus cabezas en caso de derrota. Breoghán les aclaró que había sido un pacto justo. Les

explicó que las fuerzas del enemigo eran muy superiores a las nuestras y que, de haber luchado, lo más probable era que hubiéramos sido masacrados y nuestras tierras desoladas. De esta manera, incluso si moría en el combate, el resultado sería mejor para todos los pueblos. Es cierto que si Breoghán era derrotado los reyes perderían su cabeza, pero al menos sus gentes vivirían. Por el contrario, si Lug le daba fuerzas y conseguía vencer, todos obtendríamos una gran victoria sin perder más guerreros. Los aliados entendieron que el de Brigantia tenía razón y, aunque sus cabezas estaban en juego, era la salida más inteligente.

Tras la reunión los jefes aliados dieron su apoyo a Breoghán, cumpliendo este con su promesa. Ese mismo día Eburó fue liberado y enviado de regreso al campamento astur junto con el resto de prisioneros capturados en la batalla.

Con el ocaso, mi padre comenzó a prepararse para el duelo que tendría lugar a la mañana siguiente, cuando el sol en plenitud despuntara sobre las montañas. Breoghán comentó a sus hijos, entre bromas, que estaba seguro de que vencería. Decía que los dioses lo amaban porque sabía darles entretenimiento, y que solo por eso lo auparían a la victoria. Sus hijos confiábamos en él, pero no estábamos tan seguros de su victoria frente al cántabro. Afortunadamente, el mejor de todos los enemigos no sería su rival, y me refiero a Nicer, el rey astur de los albiones, un gigante que cuando levantaba su hacha no había escudo que resistiera sus golpes. Pero gracias a la ruptura del pacto entre astures y cántabros, Nicer, al igual que otros muchos astures, decidieron retirarse a sus respectivos territorios. El elegido para el duelo fue Durato, la mano derecha del rey Laro. Era un guerrero muy corpulento y experimentado, conocido sobre todo por tener una insuperable destreza en el manejo de la espada y la lanza. Físicamente se parecía bastante a En y a Un, pero no podía compararse a Nicer. Probablemente entre los astures había guerreros tan buenos o mejores que Durato, pero Laro solo confiaba en él, y suya fue la elección.

Tras el alba, el sol despegó del horizonte como un ave de fuego para dar comienzo al duelo. Breoghán y Durato se encontraron frente a frente en el campo de batalla, dispuestos a decidir el destino de sus pueblos. A un lado de la ladera aguardaban todos los nerios, brigantinos, ártabros y el resto de tribus aliadas de la Costa de la Muerte, mientras que al otro lado solo quedaban los orgnomescos, con su rey Laro a la cabeza, y Abieno con los pélicos.

El graznido de unos cuervos que revoloteaban por el valle, alimentándose con los cuerpos caídos en la batalla del día anterior, fue la señal esperada para que comenzara el combate entre aquellos dos formidables guerreros. Breoghán llevaba en una mano su majestuosa espada y en la otra un pequeño escudo ovalado, portando también un puñal en su cinturón de cuero. Su oponente cargaba con una imponente hacha en una mano y un escudo en la otra. El duelo fue colosal. Ambos empezaron a lanzarse duros ataques con sus poderosas armas a la vez que se defendían contundentemente con sus escudos. Los movimientos de ambos eran muy ágiles, pese a la corpulencia de sus cuerpos, pareciendo más que un combate entre hombres una lucha entre un zorro y una ginetá. Saltaban raudos de un lado para otro esquivando los golpes que les lanzaba su rival, y con veloces giros emprendían de nuevo el ataque. Era una pena que uno de los dos tuviera que morir aquel día, porque ambos se merecían la victoria.

Con el paso del tiempo Breoghán empezó a esquivar simplemente los ataques de Durato mediante fintas; ni siquiera usaba su escudo para defenderse. Durato intentaba emplearse a fondo, levantando el hacha una y otra vez en busca de huesos que partir, pero Breoghán ágilmente esquivaba sus ataques echándose a un lado u otro. El nerio no atacaba, solo se defendía. Después de una larga embestida del cántabro, nuestro rey observó que su oponente mostraba signos de cansancio y decidió que era el momento de atacar. Con un enérgico bramido se abalanzó hacia él



con las fuerzas que había guardado y, utilizando un rápido movimiento de muñeca, lanzó su espada contra el brazo que sujetaba el hacha de Durato. El cántabro logró interponer a tiempo la hoja de su arma para parar el golpe, chocando los dos metales estrepitosamente. El cántabro había conseguido bloquear la espada y que esta no alcanzara su objetivo, pero su acción tuvo un efecto imprevisible. La fuerza con la que la espada impactó contra el hacha fue tal que hizo que las manos tanto del cántabro como del nerio no aguantaran el envite, dejando estos caer involuntariamente sus armas al suelo. Breoghán entonces supo reaccionar como un relámpago. En un suspiro levantó su escudo, apartando la defensa del rival, y se lanzó sobre Durato como un gato montés. En el forcejeo la mano del gaedheal fue tan rápida como el coletear de una trucha y, tras agarrar el puñal que llevaba en su cinturón, se lo clavó en el corazón al valeroso guerrero orgenomesco. Durato miró al rey con expresión de satisfacción y se le abrazó, logrando susurrarle en su último aliento: «Es un honor morir a tus manos, gran rey del norte».

Luego se arrodilló antes de desplomarse sobre la hierba, corriendo su sangre entre los verdes y finos tallos de la pradera.

Todos los gaedheal y el resto de aliados empezamos a gritar entonces con entusiasmo el nombre de Breoghán, mientras los cántabros y los astures se retiraban cabizbajos hacia sus territorios, abatidos y humillados. Esa lección no la olvidarían jamás, y nunca más volvieron a atacar a las tribus del otro lado del río Albión.

Para celebrar la victoria, aquella noche se organizó una fiesta inolvidable donde comimos jabalí asado en abundancia y bebimos cerveza e hidromiel hasta no poder permanecer en pie. Los tambores y las flautas amenizaron la velada con su música mientras mil historias eran contadas por los bardos alrededor de la hoguera central, relatándose en ellas cómo habíamos conseguido vencer a los cántabros y astures. En la fiesta estaban presentes todos los reyes y nobles que habían formado la alianza, y presidiendo la celebración, como no podía ser de otra manera, el verdadero héroe y artífice de la victoria, nuestro rey. En un momento de la cena, cuando los ánimos estaban muy subidos debido sobre todo al alcohol que portábamos ya en nuestras barrigas, Breoghán comenzó a llamarnos a voces tanto a Bile como a mí. Quería que acudiéramos junto a él, pues tenía algo importante que decirnos. Ambos nos acercamos caminando a trompicones y agarrados por el hombro mutuamente para no caer al suelo debido a nuestra embriaguez. Cuando logramos situarnos frente a nuestro padre, levantamos las copas que portábamos en las manos y propusimos un brindis por el rey y su decisiva victoria, al que todos nos acompañaron bebiendo un sorbo interminable y gritando el nombre de nuestro líder.

—Bile, Caicher, hijos míos, acercaos —nos pidió cariñosamente con la voz entrecortada, dando evidencias él también de su estado—. Vosotros dos sois realmente quienes nos habéis dado esta victoria. No solo encontrasteis la manera de vencer a los Capas Negras, sino que conseguisteis capturar al príncipe Eburo. Todos nosotros estamos en deuda con ambos, por lo que, en agradecimiento, podéis pedir lo que os plazca, lo que sea, y os será concedido.

Bile y yo no esperábamos para nada este presente, y por ello nos miramos sonrientes sin saber qué decir y menos qué pedir. Bile entonces se acercó a mi oreja y me susurró algo al oído, revelándome aquello que él deseaba. En ese momento su petición me sorprendió, pero lo cierto es que después de pensarlo con un par de tragos de cerveza, le dije que yo también estaba de acuerdo.

—Respetados reyes del norte —habló Bile dirigiéndose educadamente a todos ellos, y sobre todo a Breoghán—. Lo que Caicher y yo deseamos como recompensa es algo muy sencillo. Por una parte, deseamos seguir formándonos como guerreros a las órdenes de mi padre, y por otra

queremos formar una familia, tener una hermosa mujer y engendrar muchos hijos. Para este fin no nos vale cualquier mujer, sino que queremos a dos guerreras ártabras: Brigit y Kinimara son sus nombres. Nos gustaría que los ártabros nos las entregaran y que tú, padre, así como el resto de la tribu gaedheal, nos permitáis unirnos a ellas. Sabemos bien que no son nerias y que no portan sangre noble por sus cuerpos, pero son a ellas a las que amamos. Yo amo a Brigit, padre, y Caicher a Kinimara; por eso lo único que pedimos por nuestra pequeña contribución a la victoria es que permitáis este enlace.

Breoghán miró al rey ártabro y ambos comenzaron a reírse a carcajadas, acompañándolos a continuación el resto de monarcas y nobles presentes.

—Salís muy baratos, brigantinos —exclamó riéndose de nosotros Deobrigo, el caudillo ártabro—. Por mí no hay problema. Las dos muchachas ártabras os serán entregadas, siempre y cuando ellas estén de acuerdo. Sabed que pierdo a dos buenas guerreras y a mis dos mejores exploradoras, pero es lo menos que os merecéis.

—Estáis completamente locos, jóvenes rapaces —nos dijo sonriendo nuestro padre—, pero al menos es locura de amor, uno de los regalos más bellos que nos pueden hacer los dioses. Escuchad atentos todos los aquí presentes: nerios, brigantinos y ártabros somos realmente hermanos de un mismo pueblo, por lo cual las ártabras serán bien recibidas en Brigantia. Por otra parte, esas ártabras pelean como lobas, lo que indica que por sus cuerpos corre sangre tan noble como la de mis vástagos. Es por todo lo dicho, hijos míos, que yo también acepto vuestra petición, esperando impaciente a que con esta unión me deis nietos fuertes, sanos y tan valientes como sus progenitores.

Bile y yo nos fundimos en un fuerte abrazo, deseando contar a las chicas la noticia. Por suerte, las ártabras aceptaron la propuesta, y ya junto a ellas, la fiesta continuó durante toda esa noche mágica.

\*\*\*

Con el fin del invierno y el comienzo de la primavera tuvo lugar el enlace con las jóvenes ártabras. Se celebró una solemne ceremonia en Brigantia dirigida por nuestro anciano druida. Aimhirgin sacrificó para la ocasión dos bueyes gigantescos que después fueron asados y comidos en el banquete multitudinario que se organizó. A la ceremonia acudieron gentes de numerosos lugares, no solo nerios, brigantinos y ártabros, sino también nobles de las tribus cercanas y aliadas ahora de Breoghán. Todos llegaron con fabulosos regalos para mostrar así su respeto al rey del norte. El día fue una alegre fiesta de inicio a fin donde todos comimos, bebimos y bailamos hasta que el sol volvió a surgir por el horizonte, brillando sobre la torre de Brigantia.

Al día siguiente del enlace nuestro padre dio órdenes para que se construyeran dos amplias chozas dentro del castro de Brigantia. Breoghán quería vernos felices y siempre cerca de él. También fue él quien nos sugirió que, mientras los nuevos hogares se levantaban, viajáramos con nuestras esposas recorriendo todos los rincones del territorio gaedheal. Deseaba que las ártabras visitaran cada uno de los castros nerios y brigantinos para que, de esta forma, conocieran mejor a nuestro pueblo, nuestra historia y nuestras tradiciones. A los cuatro nos pareció una excelente

idea, y así lo hicimos. Antes de partir, Aimhirgin se nos acercó a Bile y a mí para hacernos entrega de un presente por nuestro reciente enlace. Nos depositó en las manos un pequeño objeto, cerró nuestros puños y a continuación se alejó sin decir palabra, manteniendo una media sonrisa en la boca. Al abrir las manos descubrimos que era un cordón de cuero del que colgaba una bellota de roble. Nada más verlo entendimos perfectamente la sonrisa del druida. La bellota era un amuleto de virilidad masculina, pues imitaba la forma de la cabeza de la verga del hombre. Se creía que, al portarla, daba a los varones el poder necesario para dejar preñadas a sus esposas en su primer encuentro, engendrando así fácilmente hijos sanos y fuertes para la tribu.

Ya con los amuletos colgados junto al pecho, partimos de Brigantia. Primero viajamos hacia Berganto, el castro donde nos habíamos criado de niños y donde nos habíamos formado como hombres. Allí nuestro hermano mayor Breg continuaba siendo el jefe del poblado, dirigiendo sabiamente toda la región. Nos sentimos muy felices de regresar al lugar que nos lo había dado todo y de poder mostrárselo a nuestras compañeras. Nos volvimos a encontrar con nuestro viejo amigo Tigernbard, hijo de Breg y antiguo compañero del Luento de Bile. Nuestro primo nos presentó a su recia esposa y a sus tres hijos: Buas, Bres y Buaighne, tres pequeños que en un futuro se convertirían en grandes guerreros como su abuelo. También nos volvimos a reunir con otros viejos amigos como Bel el herrero.

Después de pasar unos días entre parientes, continuamos camino por la costa en dirección poniente. Nos dirigimos entonces hacia los poblados del clan de En y de Un. Eran los que se encontraban más lejanos de Brigantia, situándose junto a la bella costa acantilada de los confines del mundo, donde la tierra desaparecía bajo las aguas del mar Exterior. El territorio de Un era la frontera sur del reino nerio, lindando con la tribu de los tamarcos, un pueblo amigo y aliado. Pero primero visitamos el castro de En, donde pasamos unos días en compañía de su hijo Occe, un viejo amigo también. Uno de los días que estuvimos en su poblado, Occe nos recomendó que visitáramos un lugar de su costa considerado por ellos mágico. Pidió a su abuela y a un grupo de ancianas que nos guiaran hasta allí, acompañándonos estas por un estrecho sendero hasta la misma costa. El lugar al que se refería Occe era un sitio muy extraño. En él se observaban un gran número de rocas peladas sobre las que chocaban una y otra vez las olas. Esas rocas tenían tamaños y formas diversas. Parecía como si los dioses las hubieran moldeado a su antojo y depositado allí para que los hombres disfrutaran de su belleza. Había dos de ellas en concreto que destacaban del resto por sus formas singulares, una al lado de la otra. Las ancianas comentaron que eran los restos naufragados del barco de Netón, dios de los mares. Y lo cierto es que cuando lo comentaron, las creímos. Una de ellas era una imponente losa de piedra ovalada de unos treinta pasos de largo por ocho de anchura y medio brazo de espesor. Estaba posada sobre el sustrato rocoso de la costa y tan pulida como la hoja de mi espada. Esa era, sin duda, la que se correspondería con el casco de la embarcación. La otra era más extraña aún. Estaba formada también por una imponente losa pulida con ambos extremos doblados como si de una torta de pan se tratara. Los extremos apoyaban sobre el suelo, quedando un gran hueco en su interior, en donde varias personas podrían refugiarse de la lluvia. Esa segunda roca, por su forma, sería la vela de la embarcación divina. Las ancianas nos indicaron que nos fijáramos en los huecos entre el suelo y la roca con forma de vela. Las mujeres comentaron que debíamos pasar por uno de esos espacios nueve veces y así la piedra mágica nos proporcionaría una salud inquebrantable durante el resto de nuestras vidas. Sin dudar, les hicimos caso y nos pusimos a pasar por el agujero uno detrás de otro. La primera en hacerlo fue Kinimara y después Brigit. Mientras los jóvenes nos divertíamos con ese curioso juego, las ancianas se entretuvieron recogiendo plantas y flores por

los alrededores, dejando de prestarnos atención. Después de las ártabras le tocó el turno a Bile, y cuando este terminó, me tocó a mí. En cuanto empecé a pasar por el estrecho agujero la primera vez, me di cuenta de que no iba a resultar tan fácil. Yo era bastante corpulento y el hueco muy pequeño, por lo que decidí desprenderme de las armas y parte de la ropa para poder pasar. Después de haber franqueado el orificio ocho veces, no sin dificultad, me encaminé a por la novena y última. La mala suerte hizo que, en esta ocasión, uno de mis pies se quedara enganchado en una mata cercana, haciéndome quedar atascado en el sucio agujero. Mientras hacía esfuerzos por desengancharme, escuchaba las risas del resto burlándose de mi situación. Cuando al fin pude desengancharme y salir de la roca, pude contemplar cómo los tres, Bile, Brigit y Kinimara, no paraban de reírse de mí a carcajadas debido a mi percance. Se encontraban subidos sobre la otra roca pulida, mirándome y dando saltos mientras se burlaban de mí.

—¡No os riáis! Ese agujero era demasiado pequeño. Podía haberme quedado atrapado allí abajo para siempre —les dije disgustado mientras ellos no paraban de burlarse y saltar como posesos.

—No podemos parar de reír, Caicher —me indicó Kinimara—. Si te hubieras visto, tú también te reirías. Estabas tan gracioso intentando pasar por el agujero... Parecías un conejillo rechoncho incapaz de entrar en su madriguera.

—Sí, Caicher, ha sido increíble —añadió Bile—. Pensé que tendría que acercarme a darte una patada en tu sucio trasero para que cruzaras de una vez. Anda, repítelo otra vez y así nos reímos otro...

Y antes de que terminara de decir la frase algo le hizo enmudecer. La piedra sobre la que los jóvenes se apoyaban, aquella que los lugareños identificaban con una barca divina, comenzó a oscilar levemente de un lado para otro y a emitir un suave silbido. Ninguno de los tres sabía qué hacer, si saltar o quedarse inmóviles. El susurro de la piedra enseguida llegó a oídos de las ancianas, que, corriendo, acudieron al lugar gritándoles que se bajaran. Llegaron con el semblante blanco, y parecían temerosas de lo que acababan de presenciar. Bile y las muchachas saltaron entonces, dejando la piedra al instante de moverse y cantar. Sin dar más explicaciones, la abuela de Occe y sus amigas nos cogieron de la mano y nos llevaron de vuelta hasta el poblado sin decir ni una sola palabra por el camino. Ya en el castro informaron a Occe de lo sucedido, y este se dirigió hacia nosotros.

—No se os puede dejar solos ni un instante —nos dijo con una media sonrisa—. En cuanto mi abuela y sus primas se han descuidado un momento, ya os habéis metido en líos. ¿Cómo se os ha ocurrido subir a la piedra oscilante? ¿Queréis que los dioses se enojen?

—No sabíamos que estaba prohibido pisar esa piedra —contestó Bile arrepentido—. ¿Pero qué le pasa a esa roca, es que está maldita? Ni tu abuela ni el resto de ancianas han querido decirnos nada, pero por sus semblantes, nada bueno nos espera.

—No os preocupéis, son solo antiguas leyendas —afirmó Occe.

—¿Qué leyendas? —pregunté preocupado.

—Leyendas que cuentan los ancianos del poblado sobre esas piedras de la costa—comentó Occe—. Sobre todo de la losa pulida que identifican con la barca de Netón. Dicen que tiene un inmenso poder. Creen que es capaz de adivinar el futuro, predecir desastres y hasta sentir los malos augurios. Por esta región, a este tipo de piedras oscilantes las llaman *pedras de abalar*, pero esa, en concreto, es diferente al resto. Aunque cien hombres intentaran moverla, no podrían, y, sin embargo, cuando la piedra lo desea y sin que nadie la toque, comienza a entonar su canción y a balancearse suavemente. Yo únicamente la he escuchado cantar en dos ocasiones, coincidiendo ambas con la llegada de dos potentes temporales. Estoy convencido de que fueron el fuerte viento

y las intensas olas lo que la hicieron temblar en ambas ocasiones, pero lo de hoy es muy raro, hoy no sopla el viento.

—Entonces es un mal augurio —afirmó Kinimara.

—Sí, la piedra ha querido avisarnos de un peligro que se cernirá sobre nosotros —añadió Brigit.

—¡Tonterías! —denegué cansado de fábulas—. No hagáis caso de todas las supersticiones de los ancianos, a veces parece que solo piensan en esas cosas.

—Claro, no os preocupéis —me apoyó Occe—. Seguro que la piedra está anunciando otro temporal, simplemente eso.

Aunque Occe intentó tranquilizarnos, lo cierto es que esa noche ninguno de nosotros dormimos tranquilos pensando en qué querría decirnos la *pedra de abalar*. Si era referente a nuestro futuro, entonces era inútil seguir preocupándose, porque bien poco podríamos hacer.

El viaje por el promontorio nerio continuó a la mañana siguiente con la salida del sol, marchando en dirección a los confines del mundo. El último poblado nerio antes de llegar a las tierras de los tamarcos era el castro de Un, siendo su clan el guardián de la frontera sur. El límite estaba delimitado por el cauce del río Sallias, cuyas aguas morían en el mar formando una alta cascada. En el castro de Un coincidimos con su hijo Uicce, que, al igual que Occe, había formado parte del Luento de Bile. Uicce nos acompañó durante varios días, mostrándonos la región que controlaba su clan. Nos llevó hasta el mismo punto donde el Sallias desembocaba en la legendaria cascada del dios Ézaro. Fue él mismo quien nos narró la leyenda que existía sobre este increíble lugar: se contaba que muchos años atrás el mismísimo Ézaro vivía plácidamente en esas aguas cristalinas del Sallias. A Ézaro, por aquel entonces, solo había una cosa que le perturbaba el sueño, y era cuando año tras año, tanto los salmones como las anguilas remontaban el cauce para desovar y así poder procrear, revolviendo con el ímpetu de sus aletas las claras aguas del río. Llegó el día en que no aguantó más y, muy enfadado, decidió dar un fuerte puñetazo en la misma desembocadura, hundiendo de esta forma el mar en el borde de la costa. Su fuerza hizo que surgiera un acantilado infranqueable en el propio cauce, creando así la alta cascada de Ézaro. El escalón surgido hizo que los salmones y anguilas que terminaban en el mar jamás pudieran regresar, al ser incapaces de remontar de nuevo esa enorme catarata.

En ese maravilloso lugar, contemplando el verdadero poder de un dios, terminó nuestra andadura por los territorios nerios, decidiendo entonces que era el momento de regresar al hogar. De camino a Brigantia, una noche quisimos acampar junto a una bella playa cercana a Berganto. Era la misma donde Bile y yo habíamos aprendido a nadar y donde comenzó a forjarse nuestra inquebrantable amistad. Mientras los dos amigos nos encargábamos de encender un pequeño fuego, las chicas fueron a buscar algo más de leña. Después de un buen rato, ya con el fuego encendido, comprobamos que las ártabras tardaban más de lo esperado, y por eso decidimos ir en su búsqueda. Tras caminar entre las dunas de la playa intentando ver dónde se habían metido, al fin nos detuvimos al encontrarlas. Nos quedamos fascinados al contemplar cómo Brigit y Kinimara paseaban cogidas de la mano por el borde de la playa, bañando las olas que llegaban a la orilla sus pequeños pies. En un momento dado se detuvieron, miraron hacia el mar y se desprendieron de sus ropas para introducirse lentamente en las aguas. Avanzaban totalmente desnudas, caminando hacia las profundidades solo acompañadas de la luz de una inmensa luna llena. Sin ellas saberlo, sus jóvenes esposos las observaban desde la distancia, disfrutando de sus bellos cuerpos como si de dos pícaros ladronzuelos se tratara. Las mujeres se introdujeron en el oscuro mar hasta que el nivel de las aguas alcanzó sus senos, y fue entonces cuando comenzaron a

brincar sobre las olas. En total saltaron nueve veces, alzando sus bellos cuerpos sobre las ondas de agua una y otra vez, balanceándose sus pechos armoniosamente sobre las mismas crestas. Era un baile mágico donde nuestras princesas se mostraban en plena armonía con las mismas diosas de la naturaleza. Bile me comentó que había oído hablar de ese ritual. Era el rito conocido como el baile de las nueve olas, utilizado por las jóvenes para invocar su fertilidad. Y realmente lo fue, pues aquella misma noche amamos a nuestras princesas hasta que el sol se hizo dueño de la arena, y nueve lunas después, nuestros hijos nacieron.

## CAPÍTULO X

### CASTRO DE BRIGANTIA. AÑO 386 A. C.

¡Felicidad! Eso era lo que sentía cada día que pasaba con mi amada familia en la tranquila Brigantia. En aquella época, joven bardo, viví los momentos más felices de mi vida, y para mi tormento, aún los recuerdo nítidamente.

Tras pasar nueve lunas del viaje por los confines del mundo nerio, nacieron nuestros primeros hijos. Kinimara dio a luz un rechoncho y sano varón a quien pusimos el nombre de Suirge en honor al padre de mi esposa ártabra, fallecido cuando ella era niña. Por su parte, Bile y Brigit trajeron a este mundo a otro recio varón al que pusieron de nombre Golamh. El parto de Kinimara fue tranquilo y rápido, teniendo lugar en una plácida y fría noche de invierno con la luna llena mostrando todo su esplendor. Por el contrario, el de Brigit no fue tan placentero. Tuvo lugar al día siguiente del nacimiento de Suirge. Aquel día las oscuras nubes descargaron agua sin cesar, evitando estas que la luz de la luna llegara hasta la joven para darle su energía. El parto resultó ser una auténtica pesadilla para la madre. El niño no podía salir de sus entrañas, y las mujeres que la asistían no sabían qué hacer. Ellas intentaban sacar al niño de su interior tirando de una de las pequeñas piernas que ya asomaban, pero sus esfuerzos no daban resultados. Gracias a los dioses había alguien en la aldea que sí podía ayudarla. Kinimara, aún convaleciente de su parto, se dirigió a la choza donde se encontraba Brigit muriendo de dolor y ordenó a todo el mundo que saliera de la choza. Todas las mujeres la obedecieron sin rechistar, y antes de entrar, Bile se le acercó y le cogió las manos con firmeza. No le dijo palabra alguna, pero sus ojos húmedos lo decían todo. Bile depositaba en ella sus últimas esperanzas, poniendo en sus manos tanto la vida de su hijo como la de su amada. Kinimara entró a solas y decidida en la choza para asistir a su querida hermana ártabra en el parto.

Al poco rato de entrar mi esposa en la estancia se escuchó un fuerte alarido de Brigit, y tras él, el llanto de un pequeño. El niño por fin había nacido, comenzando todas las mujeres del poblado a gritar y cantar de alegría. Bile emitió un fuerte aullido, descargando en él toda la tensión acumulada que portaba en su interior. Kinimara salió enseguida de la choza sacando al pequeño arropado entre pieles y lo alzó a la vista de todos. ¡Golamh, el hijo del príncipe Bile y nieto del rey Breoghán había nacido!

Su padre, orgulloso, fue corriendo a cogerlo, y tras mirarlo durante unos momentos y abrazarlo con fuerza, ambos entraron en la cabaña para ver cómo se encontraba la madre.

Pese a mi insistencia, Kinimara jamás me contó cómo había conseguido que el pequeño rapaz saliera de aquel angosto agujero, así como tampoco lo que las ártabras habían ofrecido a las diosas por salvar la vida del príncipe en aquella noche fría y oscura. Lo que sí supe fue el precio que las diosas se cobraron.

Brigit aquella noche perdió mucha sangre y algo más. Kinimara le confesó a Bile que, en el transcurso del parto, su mujer había sufrido un terrible daño en sus entrañas que le impediría traer a este mundo más hijos. Fue un duro golpe tanto para mi hermano Bile como para Brigit, pero este contratiempo en vez de separarlos, los unió más, cuidando ambos con celo del que iba a ser su único vástago.

Cinco inviernos después, Kinimara me hizo otro precioso regalo en forma de niña, a la que llamamos Mara. Era una chiquilla preciosa, buena y muy cariñosa. Siempre andaba sonriendo a todo aquel que la miraba y, como si de un arcoíris repleto de energía se tratara, allá por donde iba hacía revivir las almas de todos los seres con los que se cruzaba. Junto a ella el sol brillaba con

más luz, los pájaros entonaban con más dulzura, el agua era más fresca y la hierba más verde. Era mi gran tesoro, mi vida, mi fuerza y mi esperanza. Bile y Brigit también adoraban a mi pequeña y disfrutaban de ella siempre que podían como si de su propia hija se tratara. Lo cierto es que todas las gentes de Brigantia estaban hechizadas por Mara. Solían comentar que era la niña más hermosa que habían visto nunca y que había sido bendecida, con total seguridad, con la gracia de las diosas Matres.

No te miento, joven Cir, cuando te digo que en aquel tiempo fui el hombre más afortunado del mundo gracias a mi familia, pero nada es perfecto: desgraciadamente, en esa época también conocí lo que era el miedo de verdad, el auténtico temor. Sí, temor, el temor a perderlos.

Transcurridos diez inviernos del nacimiento de Golamh y Suirge, la paz continuaba reinando en toda Brigantia y en todos los territorios dominados por Breoghán. También permanecían en calma las tribus vecinas, siendo años de enorme prosperidad para los gaedheal. Golamh y Suirge crecieron muy rápido, convirtiéndose en dos rapaces sanos y fuertes. Desde niños siempre fueron muy buenos amigos, considerándose incluso como hermanos. Con diez años recién cumplidos comenzaron su formación como guerreros, divirtiéndose y disfrutando ambos tanto como años atrás lo habíamos sus padres.

En esos días los nobles nos dedicábamos a cazar, pescar y practicar las artes guerreras. Ocasionalmente hacíamos incursiones en los territorios vecinos para explorar y recopilar información. Brigit y Kinimara nos acompañaban en ocasiones contadas, demostrando así que aún eran mucho mejores rastreadoras que nosotros.

A principios de aquella corta primavera, un mensajero de la tribu de los tamarcos llegó a Brigantia acompañado de Breg y su fiel amigo Abienus. Los tamarcos eran el pueblo que hacía frontera con nuestros territorios del sur al otro lado del río Sallias, y era muy extraño ver a uno de ellos tan lejos de sus tierras. Los tres pidieron reunirse de inmediato con Breoghán, pero no pudieron hacerlo al no encontrarse el rey en Brigantia. Hacía varios días que nuestro padre había partido en un curragh junto a Aravo, Aimhirgin y una docena de marineros. Nadie sabía hacia dónde se habían dirigido ni por cuánto tiempo, y, por raro que parezca, tampoco a nadie le extrañaba. El rey solía hacer este tipo de expediciones sin avisar ni consultar a nadie, ni siquiera al consejo. Cuando lo creía oportuno o le apetecía, salía por la puerta de su choza y embarcaba con Aimhirgin sin rumbo conocido, tardando varios días e incluso lunas en regresar. Al no estar el rey, Breg solicitó reunirse con el consejo de Brigantia. El pleno del consejo aceptó la petición y se juntó a escuchar lo que él y su acompañante tamarco tenían que decir. Al parecer, según contó Breg, iba a tener lugar una boda real entre un príncipe cileno y una princesa tamarca. Los reyes de estas tribus, ambas aliadas del pueblo nerio, habían decidido como símbolo de amistad invitar a todos los príncipes y reyes de las tribus vecinas. El enviado tamarco nos trasladó la invitación, insistiendo en que tanto el jefe de los tamarcos como el de los cilenos se sentirían muy orgullosos y agradecidos si Breoghán y sus hijos asistían al enlace. Los príncipes Fuad y Muirthemne, responsables de Brigantia en ausencia de su padre, opinaron que sería un desplante hacia el resto de tribus vecinas rechazar tal invitación y propusieron, por tanto, al consejo que permitieran asistir al enlace a los príncipes en ausencia de su padre y en representación del pueblo nerio y brigantino. Los miembros del consejo, a la vista de las tales circunstancias, decidieron aceptar la propuesta, siempre y cuando los hijos mayores de Breoghán se quedaran en Brigantia para gobernarla.

De manera unánime se decidió que Bile y yo, junto con nuestras esposas e hijos, acudiríamos al enlace, mientras que Ith, el aprendiz aventajado del druida, se quedaría en Brigantia hasta que



Aimhirgin regresara. La decisión referente a Ith fue también consensuada. Nuestro hermano hechicero era en realidad el príncipe más preparado para gestionar Brigantia, y el consejo lo sabía. Su inteligencia y don de gentes lo hacían ser el hombre perfecto para remplazar en sus funciones tanto al rey como a Aimhirgin. Para él no supuso ningún problema, pues prefería quedarse en el poblado meditando que moverse entre música, bailes y alborotos.

Por su parte, Breg tampoco acudiría al enlace al ser el jefe de Berganto, pero sí enviaría a su hijo mayor, Tigernbard, en su representación.

Con todo decidido, en tan solo dos días la expedición estuvo preparada para partir. Los dos príncipes del clan de Breoghán marchamos hacia tierras de los cilenos para celebrar junto a ellos el enlace. A Bile lo acompañó Brigit, mientras que conmigo fueron Kinimara y la pequeña Mara. Nuestros hijos mayores, Golamh y Suirge, se quedaron en Brigantia para continuar con su formación.

Marchamos sin demoras por la ruta costera hasta alcanzar Berganto. Allí se incorporaron a la expedición Tigernbard y su esposa, continuando ya juntos el camino hacia el Sallias. A los pies de la imponente cascada de Ézaro nos estaban esperando dos guerreros, uno tamarco y otro cileno, quienes serían a partir de entonces los guías de la partida. Tras cruzar el cauce del río, ya en territorio de los tamarcos, se nos unieron al grupo varios nobles de esa tribu amiga. Ese mismo día alcanzamos el cauce del río Tamara, atravesándolo también sin problemas en varias barcazas de madera. Al otro lado nos adentramos en el territorio de los prestamarcos. Esta tribu era considerada igualmente amiga por los nerios, uniéndose a la partida en esta región otro grupo de príncipes y nobles. Fue curioso comprobar cómo al no viajar el propio rey Breoghán con nosotros, el resto de los monarcas decidieron no asistir tampoco a la celebración en respeto al líder brigantino, enviando únicamente, también ellos, a sus hijos y sus familias. En pocos días alcanzamos el río Oula, frontera del pueblo prestamarco y comienzo del territorio de los cilenos. El pueblo cileno, al igual que el tamarco y prestamarco, poseía una cultura muy similar a la nuestra, compartiendo entre todos los mismos dioses, ritos, lenguas y costumbres. Eran un pueblo muy respetado y admirado por sus vecinos. En una ocasión Breoghán nos contó que siempre fueron fieles aliados del viejo rey Brath, luchando al lado de los gaedheal en la guerra contra brácaros, túrdulos y lusitanos. Cuando se alcanzó la victoria, los cilenos se convirtieron en el muro sur que impedía la entrada de invasores hacia el norte. Padre también contaba que los cilenos eran guerreros formidables, tremendamente agresivos en la lucha y muy difíciles de matar.

Al llegar a su poblado principal, Caburo, el rey de los cilenos, nos recibió en persona, saludándonos afectuosamente y agradeciendo nuestra presencia en el futuro enlace. Como anfitrión nos presentó a su hijo Aburno, el príncipe protagonista, y a Coedio, rey de los tamarcos y futuro pariente. El monarca tamarco había llegado varios días antes junto a su hija Fusca, la princesa que iba a ser entregada a Aburno. En cuanto la vimos todos nos compadecimos del cileno, pues mientras este era un hombre apuesto y bien formado físicamente, su futura pareja era poco agraciada en todos los aspectos.

Esa misma noche se organizó una formidable fiesta de bienvenida donde los invitados participamos activamente. Aparte de nerios, tamarcos, prestamarcos y cilenos, también acudieron a la cita nobles de los pueblos del sur pertenecientes a las tribus de los helenos, grovios, leunos, seurros, e incluso, para sorpresa nuestra, de los brácaros, con su príncipe Bran a la cabeza.

Tanto a Bile como a mí nos alegró mucho encontrarnos de nuevo al Príncipe Cuervo; pasamos una noche realmente amena y divertida con él, contándonos, como siempre hacíamos, nuestras aventuras pasadas. Se había planificado que los festejos previos al enlace duraran varios días

para así dar tiempo a que llegaran el resto de invitados. Tras tres días comiendo, bebiendo y bailando sin descanso, a Bran se le ocurrió otro tipo de entretenimiento. El brácaro propuso a los reyes anfitriones que antes de la ceremonia se podía organizar una partida de caza en territorio grovion. En esas tierras eran abundantes los corzos, los jabalíes y también los uros, los toros salvajes de los bosques; si teníamos suerte conseguiríamos cazar las suficientes piezas para que no faltara carne en el banquete. Por otra parte, en el norte no era frecuente encontrar un uro, siendo una oportunidad única. La mayoría de los príncipes no habían visto jamás una de esas bestias, creyendo alguno incluso que solo existían en las leyendas. Aburno estaba emocionado por poder dar caza a uno de esos toros. Yo, sin embargo, no tenía muy buenos recuerdos de esos animales y, siendo sincero, prefería no toparme de nuevo con un uro en el bosque.

Aburno aceptó enseguida la propuesta, secundándola el resto de los allí presentes de buen grado.

Se decidió entonces que en dos noches marcharíamos de caza, debiendo estar de regreso antes de que la luna estuviera plena, momento en el que celebraríamos la unión del cileno con la tamarca.

El mismo día que Bran propuso el plan de la cacería, llegó a caballo al poblado de los cilenos un mensajero de Brigantia. El animal echaba espuma por la boca y sudaba por toda la grupa, mostrando claras evidencias de lo exigente que había sido su jinete. Solicitó poder hablar urgentemente con los príncipes gaedheal, y, de inmediato, Tigernbard, mi hermano y yo corrimos a reunirnos con él para conocer el motivo de su visita. Nos comunicó que lo había enviado Ith para transmitirnos un mensaje. El joven hechicero nos pedía que retornáramos todos a Brigantia. Según sus palabras, debíamos dar cualquier excusa a los anfitriones para poder regresar a toda prisa a nuestro territorio. Al preguntar al mensajero sobre el motivo de tal decisión, afirmó desconocerlo. Al parecer, solo le habían ordenado transmitir el mensaje. Tigernbard lo interrogó acerca de si había habido algún ataque en el reino, respondiendo el brigantino que el día que él se había marchado del castro las fronteras estaban tranquilas. Igualmente nos informó de que el rey aún no había regresado de su viaje, gobernando aún Brigantia los príncipes gaedheal.

—¿Por qué querrá Ith que regresemos? —se preguntó en voz alta Tigernbard, haciéndonos partícipes de su inquietud a todos.

—Seguro que está preocupado por cualquier tontería, él es así —comentó Bile—. Ya sabéis que recela por todo, siempre ve enemigos y conspiraciones por cualquier rincón; es tan desconfiado como Aimhirgin, yo creo que no se fía ni de su propia sombra. Pero si el rey aún no ha regresado a Brigantia y las fronteras están en calma, no hay nada que temer.

—Sí, es cierto —añadió Tigernbard—, seguro que no es nada grave. Propongo que nos quedemos hasta que se celebre el enlace y, justo cuando termine, partiremos sin demora hacia Brigantia.

—¿Y si Ith está preocupado por algo importante? —intervine indeciso—. Lo conozco bien, y no creo que mandara a nadie hasta aquí por cualquier tontería. Puede que esté enfermo, o que tenga algún problema que necesite de nuestro consejo o apoyo.

—No creo que sea para tanto —insistió Bile—. Pensad que si nos retiramos ahora sin causa justificada, deshonraremos al pueblo gaedheal y a Breoghán frente al resto de tribus. Por otra parte, tampoco podemos dejar abandonado a Ith, es nuestro hermano y debemos también atender a su petición. Propongo que uno de nosotros parta de inmediato hacia Brigantia y compruebe qué es lo que le preocupa. Si una vez allí se constata que hay razones suficientes para regresar el resto de nosotros, se mandará de nuevo y cuanto antes a otro mensajero, y todos marcharemos sin

discusión.

—Permitidme ir a mí —me presenté voluntario—. Aunque coincido en que probablemente no sea nada importante, no podría dormir tranquilo sabiendo que Ith me necesita.

—Está bien, Caicher —aceptó Bile—. Parte esta misma noche y regresa cuanto antes, o bien manda un mensajero para informarnos. Sea lo que sea lo que preocupa a Ith, queremos saberlo.

Esa misma noche preparé mi caballo, cogí algo de comida y salí camino de Brigantia. Decidí que Mara y Kinimara se quedaran con Bile y Brigitt para así viajar más rápido y sin preocupaciones. Cabalgué junto con el mensajero durante tres días sin descanso, de día bajo el sol brillante y de noche con la luna casi llena.

Cuando llegamos a Brigantia descabalgué de mi agotado animal y corrí de inmediato hacia la cabaña de Ith. Mi hermano no se hallaba en ella, pero un guerrero me informó de que lo encontraría en la choza del rey, reunido con el Gran Consejo. Cuando entré en la sala real, quedé sorprendido al comprobar que quien presidía el consejo era el mismísimo Breoghán, y junto a él se situaban En, Un, Aimhirgin y el propio Ith. También estaban el resto de mis hermanos y muchos de los nobles de la tribu. Al parecer, mi padre había regresado aquella misma mañana y ordenado al consejo que se reuniera de urgencia. Nada más verme, se levantó de la Piedra Real y feliz, se acercó a recibirme.

—¡Caicher, estás aquí! ¡Gracias a los dioses! Pasa, pasa y dame un abrazo, y dile a tu hermano que entre también —me dijo el rey emocionado.

Pero, tras abrazarme fuertemente y comprobar que nadie más entraba en la sala, su gesto cambió de inmediato.

—¿No habrás venido solo? —me preguntó, esta vez con voz firme.

—Sí, padre —le contesté desconcertado—. He venido yo solo para comprobar qué es lo que tanto le preocupa a Ith. El resto, Bile, Tigernbard y nuestras familias permanecen en el poblado de los cilenos para asistir a la celebración y no ofender así a nuestros anfitriones.

—¡Que los dioses los protejan! —dijo Breoghán abatido, sentándose en el trono de nuevo—. En ausencia de Aimhirgin, Ith quedaba como principal druida de la tribu y, como vuestro druida, os ordenó que regresarais de inmediato a Brigantia y no habéis obedecido. ¿Pero es que durante todos estos años no habéis aprendido nada? —me preguntó enfurecido, culpándome por todo sin saber aún de qué se trataba. Mis ojos se derrumbaron reconociendo mi parte de culpa sin saber apenas qué decir.

—Bile, Tigernbard y yo mismo pensamos que no sería nada importante —intenté defenderme— y no queríamos deshonrarle con una desbandada. He venido a comprobar cuál era el motivo de tal petición y, de ser importante el asunto, yo mismo regresaré de inmediato para avisarlos.

—¿Pensasteis? ¡Sois unos auténticos idiotas e insensatos! —me gritó enfurecido—. Si vuestro hermano os pide que regreséis, debéis regresar sin dudarle y sin pensarlo, sea el motivo que sea. ¡Lug, te lo suplico, no me abandones ahora! ¡Y te ruego, sobre todo, que no los abandones a ellos!

En ese momento me sentía tan abatido por la reprimenda como preocupado por el motivo de la misma.

—¡En, Un, reunid a todos los guerreros que podáis encontrar! ¡En tres días partiremos hacia el sur! —ordenó el rey a sus comandantes—. Y mandad un mensajero de inmediato al territorio de los cilenos, y que no se detenga hasta que se haya reunido con mi hijo Bile.

—¡Pero, padre!, ¿qué está pasando? ¿Por qué deben regresar con tal premura? ¿Acaso corren algún peligro? —le pregunté muy preocupado por todos ellos, buscando respuestas en él, en Ith, en Aimhirgin o en cualquier otro miembro del consejo que quisiera responderme.

—Escucha, Caicher —me dijo al fin Ith—: hace cinco días nuestros exploradores capturaron a un hombre que se escondía en el bosque. No era un desconocido para los brigantinos, pues habitualmente acudía al castro a vender utensilios de madera que, como él mismo afirmaba, hacía con sus propias manos. Cuando lo sorprendieron, le encontraron una saca de cuero con una inmensa cantidad de oro, negándose en todo momento a confesar de dónde lo había obtenido. Es aquel que tenemos atado al palo —añadió señalándome hacia un extremo de la sala donde se encontraba el forastero del que me hablaba. Estaba totalmente desnudo y con señales de haber sido torturado. Hasta ese momento ni siquiera me había percatado de su presencia.

—¿Y quién es que tanto os hace temer? —le pregunté ávido de respuestas.

—¡Dadle la vuelta! —ordenó Ith a los dos guerreros que estaban a su lado custodiándolo.

Al girarlo, vi que tenía en su espalda dibujada a fuego una serpiente gigantesca. En cuanto observé su tatuaje recordé que ya había visto ese mismo dibujo en otra ocasión y en otra persona. Aunque habían pasado ya muchos años, lo recordaba perfectamente.

—¿Sabes lo que ese dibujo significa, Caicher? —me preguntó el rey.

—Sí, es una marca de los brácaros —afirmé, perplejo por lo que estaba viviendo—. Y no sé qué demonios hace un brácaro en Brigantia. Hace mucho tiempo, cuando éramos apenas unos niños, acompañamos a Aimhirgin a una ceremonia de druidas. Fue en esa expedición donde por primera vez vi esa señal en la espalda de un brácaro, concretamente en la de Borno, un guerrero de Bran, el Príncipe Cuervo. Yo mismo contemplé cómo Bran le dibujaba en su espalda con un puñal la figura de la serpiente, como castigo por el mal que había causado a una joven muchacha.

—¡Nos engañaron, Caicher! —me confesó Ith.

—¿A qué te refieres? —le pregunté desconcertado.

—A que fuisteis unos auténticos estúpidos, y lo que es peor aún: lo seguís siendo —me increpó esta vez Aimhirgin con un tono de voz que hizo retumbar la sala—. ¿Por qué no me contasteis nunca lo sucedido aquel día? ¡Por Lug y todos sus hermanos! Esto debe de estar planeado desde hace años, Breoghán, y juraría que todo ha sido fraguado por Caturón, el oscuro druida de los cuervos. Algo tan retorcido solo puede ocurrírsele a una mente tan siniestra como la suya.

—¿Pero alguien quiere explicarme de una maldita vez qué está pasando aquí? —pregunté, desesperado y muy molesto con tanto misterio y acusación.

—Hijo mío —me habló mi padre ahora con un tono más calmado, como compadeciéndose de mí—, la serpiente dibujada en la espalda de ese brácaro no es una señal de castigo, sino todo lo contrario: esa marca indica sacrificio y valentía. Es la marca que portan los guerreros cuervo más crueles y despiadados. ¿Lo entiendes? Lo que vosotros interpretasteis como un castigo fue en realidad una recompensa.

—¿Quieres decirme que el príncipe Bran nos ha estado engañando todos estos años?, ¿que no es un amigo, sino el mismísimo dios del mal con forma de hombre? —Me estremecí, cerrando mis puños de rabia, conociendo en mi interior cuál sería la respuesta.

—Sí, Caicher —me confirmó el rey—. Y todo apunta a que hay un traidor desde hace mucho tiempo en Brigantia que pasa información a los brácaros. Seguramente Arkilo, el Rey Cuervo, lleva planeando desde hace años cómo acabar con nuestro pueblo, y esa celebración en territorio cileno puede ser un lugar ideal para ejecutar su propósito. A ella deben de haber acudido la mayor parte de los príncipes y reyes de las tribus vecinas, y si atacaran, eliminarían fácilmente y de un solo golpe a todos los líderes de la región, dejando sus castros indefensos frente a sus guerreros. Sería la ocasión perfecta para acabar con la alianza tribal forjada por los gaedheal y hacerse, a su vez, el amo y señor de todo el norte. Yo lo haría sin dudar, y te aseguro que Arkilo lo hará.

—¡Por Lug, no puede ser! —expresé preocupado—. El propio Bran y varios de sus guerreros han acudido también a la ceremonia, y si realmente es un traidor, todos están en peligro: Kinimara, Mara, Bile, Briggit..

—Así es, hijo, corren un grave peligro, y solo espero que no sea demasiado tarde para ayudarlos —me confirmó Breoghán abatido.

—¡Dios mío, tengo que ir a avisarlos! Tengo que salvarlos.

—No, Caicher, tú no —me ordenó el rey—. No debemos apresurarnos. Ya he enviado un mensajero hacia el territorio de los cilenos; mientras tanto, tú esperarás aquí al igual que el resto hasta que agrupemos a un número suficiente de guerreros para partir.

—Tengo que regresar, padre, allí he dejado a Kinimara y a mi pequeña Mara; debo salir de inmediato.

—No, hijo mío, si marcháramos sin los guerreros suficientes, acabarían con todos nosotros. Por ahora no podemos hacer nada por ayudarlos, debemos esperar y agrupar nuestras fuerzas. Sé muy bien cómo te sientes, pero ya no podemos hacer nada.

—No te entiendo, padre, debemos partir de inmediato. Si esperamos más, entonces sí que será demasiado tarde —repetí desquiciado.

—Lo sé y te entiendo perfectamente, Caicher. Allí también se encuentra Bile. Es mi hijo pequeño, ¿me oyes?, mi hijo, pero no puedo permitir que ningún gaedheal marche hacia una muerte segura.

—Déjame ir, Breoghán, te lo suplico. Permíteme ir a luchar por mi familia, a intentar salvarlas. Si no lo consigo, padre, al menos moriré junto a ellas.

—No, Caicher, no puedo arriesgarme a perderte.

—Lo siento mucho, padre, pero en esta ocasión no puedo obedecer a mi rey —le dije dándole la espalda y comenzando a andar apresurado en dirección a la salida de la choza.

—Yo también lo siento, Caicher, y espero que un día sepas perdonarme —me respondió despidiéndose de un hijo.

En ese mismo momento ordenó a los dos guardias que había en la puerta que me detuvieran. Uno de ellos me agarró con fuerza sin yo esperarlo, mientras que el otro me sacudió con el asta de su lanza en la zona posterior de mi cabeza. En cuanto sentí el golpe, perdí al instante la consciencia.

## CAPÍTULO XI

¡Era tan hermosa como una diosa! ¡O quizás simplemente lo fuera! Tenía el pelo del color del oro. Brillante, liso, sedoso y tan largo que con sus mechones lograba esconder la desnudez de su bello cuerpo. Sobre una roca acolchada con suave musgo, junto a un manantial de aguas transparentes, la hermosa muchacha peinaba sus cabellos una y otra vez con un peine de púas de fino oro. En su mano izquierda se posó delicadamente un pequeño mirlo que comenzó a cantarle dulcemente. La joven lanzó una sutil sonrisa de agrado y continuó acicalando su suave cabello, ahora en compañía. Al oírse un pequeño chasquido de ramas secas entre la maleza, el ave dejó de entonar su dulce canto, quedando el bosque en silencio. De la verde espesura surgieron de pronto tres sombras que se pusieron frente a la dama. La primera adquirió la forma de un gigantesco lobo gris; la segunda voló sobre el lobo, tomando la forma de un cuervo de oscuros ojos, y se posó pausadamente sobre el lomo del animal; la tercera apareció reptando bajo las patas de la fiera, adquiriendo la forma de una serpiente interminable con lengua siseante. Los tres seres miraron a la diosa fríamente, querían algo de ella. El mirlo, asustado, huyó volando a toda prisa hacia la oscuridad del bosque, alzando a continuación el vuelo el cuervo para ir tras él. Mientras, la mujer se levantó de la piedra, mostrando su bella desnudez, y empezó a caminar hacia el lobo y la serpiente. Pasó junto a ellos, pero no se detuvo ni siquiera a observarlos, simplemente siguió andando lentamente hacia los árboles. El lobo gris se colocó entonces a su lado derecho y la serpiente al izquierdo, acompañándola por la senda que se introducía en el oscuro bosque. Antes de perderse entre la vegetación, la joven se giró y me miró. Su rostro había cambiado, y también el color de su pelo. Ahora sus ojos eran verdes como los de Kinimara, siendo realmente el rostro de mi esposa quien me observaba con tristeza desde la misma frontera de la oscuridad.

—¡Caicher, perdóname y nunca nos olvides! —me susurró, lanzándome un dulce beso que voló por el aire hasta mí como la suave brisa marina que humedece el rostro en una mañana de primavera.

En ese mismo momento desperté del sueño, encontrándome atado de pies y manos a una piedra en el interior de una pequeña cabaña. Sabía que lo que acababa de vivir no era una simple ensoñación: era algo más, era un mensaje de Kinimara. Tenía que salir de allí como fuera, tenía que ir en su ayuda cuanto antes, pero las cuerdas me retenían. Me sentía furioso e impotente por no poder hacer nada. Juraba a voces una y otra vez que si le pasaba algo a mi familia o a mi hermano, jamás se lo perdonaría a Breoghán. Permanecí prisionero de mi pueblo durante tres noches eternas. Por el día acudía una niña para darme de comer y beber, estando seguros los guardias de que a la pequeña no le haría ningún mal intentando escapar.

Cuando pasaron aquellos días fui liberado de mis ataduras y me uní de inmediato a la partida de guerreros que el rey había conseguido reunir en ese tiempo. El ejército partió sin más dilación de Brigantia en dirección al poblado cileno. Breoghán, acompañado de Aimhirgin, los príncipes y sus dos comandantes, En y Un, encabezaban el grupo, mientras que yo iba tras ellos sin dirigirles la palabra. Cabalgaba en silencio, suplicando a los dioses que nuestras sospechas fueran infundadas y, de no serlo, para poder llegar a tiempo junto a mi familia. De camino al territorio de los cilenos se nos fueron uniendo más y más guerreros. Breg, el hijo mayor de Breoghán, junto con su comandante Abienus y un buen número de hombres, se nos sumaron a la altura de Berganto. También se agregaron a la tropa cientos de luchadores tamarcos y prestamarcos enviados por sus nobles al paso de sus territorios. Conforme nos acercábamos al castro del rey Caburo las noticias que nos llegaban no eran precisamente buenas. Los lugareños nos informaron de que habían oído

rumores de que los brácaros habían atacado a los cilenos y que estos estaban siendo derrotados. Tras escuchar tales noticias apresuramos aún más el paso hasta que, al fin, logramos llegar hasta el poblado de los cilenos donde había dejado a mi mujer, mi hija, mi hermano y su esposa. Lo que hallamos en ese lugar era precisamente lo que rogábamos una y otra vez a los dioses no encontrarnos. El poblado fortificado estaba ardiendo por todos sus costados, viéndose el humo y las llamas alzarse tras la empalizada. En el exterior del castro, tendidos en la ladera sur del cerro donde se levantaba, multitud de cuerpos inertes sembraban el campo de una batalla. Las urracas, los cuervos y los buitres revoloteaban sobre nuestras cabezas esperando su momento para darse un festín. Los exploradores nos informaron de que los brácaros se encontraban acampados en el bosque, no muy lejos de allí; su ejército estaba esperando nuestro avance para atacar. Tras echar un vistazo rápido a ese paisaje desolador, azucé a mi caballo y galopé en solitario hacia la ladera de entrada al poblado. Ith, al percatarse, me siguió acompañado de una treintena de guerreros. Breoghán y Aimhirgin, junto al resto de las tropas, permanecieron en la colina contemplando el sepulcral silencio de la muerte. Cuando alcancé la ladera, comencé a subir por ella despacio para que el animal no pisara donde no debía. Allí se encontraban los cadáveres de multitud de hombres y mujeres que habían luchado por su vida. Al verlos de cerca, enseguida reconocí a muchos de ellos. Eran las mismas caras que pocos días antes habían compartido tragos y bailes conmigo en las intensas noches de celebraciones. Entre los caídos hallé también los cuerpos de mi hermano Bile y de Brigit. Los dos aparecieron sin vida, tendidos en la hierba y cogidos de la mano. Ambos habían luchado juntos, y juntos abandonaron este mundo miserable. El dolor que sentí en ese momento fue tal que mi ira no pudo contenerse. Grité y volví a gritar a los cuatro vientos, maldiciendo a mis enemigos y también al hombre que me había privado del honor de luchar y morir junto a mis amigos. Al llegar Ith, este se lanzó del caballo para abrazar con fuerza el cuerpo de su hermano, llorando sin consuelo su pérdida. Los ojos del hechicero permanecían cerrados, al igual que su boca silenciada, pero de sus párpados brotaron lágrimas de puro amor hacia su hermano más amado. Yo seguí buscando entre los cuerpos, uno tras otro, pero no encontré a Kinimara ni a mi pequeña. Al no hallarlas entre los muertos, tuve una pequeña esperanza. Quizás habrían logrado escapar a tiempo. Pero mi ilusión pronto se quebró al acercarse un guerrero voceando que en el interior del poblado también había muchos cuerpos sin vida. Sin dejar que se explicara, lo aparté de mi camino con un manotazo y galopé hacia allí atravesando la empalizada que aún permanecía en llamas. La imagen de dentro era aún más aterradora. Había muertos por todos lados, siendo la mayoría de ellos mujeres y niños. Desmonté de mi corcel y comencé a buscar desesperado. Para mi desgracia, no tardé demasiado en encontrar la peor de mis pesadillas. Allí, pegadas a la pared de una de las chozas humeantes, estaban las dos: mi pequeña Mara y mi bella Kinimara. Ambas permanecían tendidas en el suelo, abrazadas y sonriéndose la una a la otra con sus diminutos ojos cerrados. Parecía como si las dos estuvieran felices de verme, dichosas al comprobar que al fin había regresado para ponerlas a salvo de tanta barbarie. Pero la cruda realidad es que ya no podía hacer nada por ellas. Sus almas habían abandonado sus cuerpos para volar hacia a un mundo mejor. Tan solo pude arrodillarme a su lado y unirme en un abrazo a ellas, intentando así fusionar mi carne a las suyas. De mi boca no salió esta vez ningún sonido ni de mis ojos nacieron lágrimas. El dolor que sentía mi alma era tal que mi cuerpo no supo reaccionar. Solo las alcé en brazos para colocarlas a lomos de mi caballo, y me las llevé. Cabalgué hasta una colina cercana y allí tendí suavemente en la tierra húmeda el cuerpo de mis pequeñas. Junto a ellas permanecí un tiempo incalculable, intentando que mi alma se concentrara en sentir lo poco que quedaba de las suyas, pero era incapaz de hacerlo: no podía dejar de pensar

que todo había sido por mi culpa. Bran me había engañado como a un chiquillo, y, aunque Ith intentó advertirnos y salvarnos la vida, ni yo ni el resto le hicimos caso. Tampoco cumplí con la palabra dada a los míos, pues no volví para avisarlos del peligro que corrían. Debí hacer tantas cosas que no hice... Pero ya era demasiado tarde. ¡Maldito destino, maldito orgullo y maldito egoísmo! Decíamos que no queríamos ofender a los cilenos, pero todo era una excusa, lo que realmente no deseábamos era perdernos la ceremonia, la celebración y la partida de caza.

Al retenerme en Brigantia, Breoghán había vuelto a salvar mi vida, pero, por el contrario, había hecho pedazos mi alma. Juro que siempre lo quise como a un padre. Él me dio afecto y cariño, quizás más que mi propio progenitor, pero igualmente juro que jamás le perdoné que no me permitiera morir junto a mi mujer, mi hija y mi hermano.

Pasé toda una noche abrazado a mis amadas, y al salir el sol, aún continuaba pegado a ellas. A media mañana, cuando las nubes cubrieron todo el cielo oscureciendo el ambiente, alguien me encontró y se acercó a mí. Era Aimhirgin. El viejo druida se sentó sigiloso a mi lado y me posó una de sus huesudas manos sobre el hombro, sintiéndome entonces arropado en el dolor.

—¡Todos los cuerpos mueren, Caicher! —me dijo Aimhirgin—. Hasta esas duras y negras aves tienen su mal día —afirmó refiriéndose a los cuervos—. Todos moriremos un día u otro, y ese día nuestra carne y nuestros huesos volverán a formar parte de la madre tierra que nos engendró. Los cuerpos mueren, Caicher, pero no sus almas. ¡Ellas son inmortales! Esta vida es solo una pequeña parte de otra más larga, gozosa y placentera en el mundo de las ánimas. En el lugar del que te hablo, las almas descansan comiendo manjares y bebiendo elixires acompañadas de sus seres queridos. Allí, todas reunidas, esperan a que los dioses vuelvan a llamarlas para volver a nacer en otro cuerpo. Es la transmigración de las almas, y esa es la única verdad de este mundo. Así que no llores ni te compadezcas, solo reza a los dioses para que vuestras ánimas vuelvan a encontrarse en otra vida. Quizás ese día no llegue pronto y tengas que esperar varias generaciones, pero ten fe, porque ese momento llegará, te lo aseguro. Quizás no sea con cuerpo de hombre y de mujer, sino como dos simples corzos, osos, gansos, arañas o truchas, pero estoy convencido de que vuestros espíritus se volverán a reunir y se volverán a amar. Y así, una y otra vez, en diferentes vidas, en la inmensidad del tiempo y de las generaciones, vuestros destinos estarán eternamente unidos mientras el amor perdure.

—¿Cómo puedes saber, viejo, que ese mundo existe y que las almas pueden reencontrarse? —le pregunté abatido.

—Lo sé porque es así, siempre lo ha sido —me respondió, furioso por dudar de su palabra—. Y tú mejor que nadie lo sabes también. Por tu cuerpo corre la sangre de grandes druidas y, gracias a ellos, puedes sentir cosas que muy pocos pueden percibir. Caicher, escúchame, te prometo por Lug y las diosas Matres que utilizaré toda mi magia para que tu vínculo con ellas no desaparezca jamás. Tienes que saber que, aunque estéis en mundos diferentes, vuestras almas permanecerán siempre unidas, y si no me crees, pon tu mano sobre el suelo.

En un pestañeo el hechicero agarró mi mano derecha y la puso extendida sobre la fresca y húmeda tierra. Mis ojos se cerraron de inmediato sin poder evitarlo, liberándose de este modo mi alma presa de mi cuerpo. En ese momento fue cuando las vi. Allí estaban, Kinimara y mi pequeña niña. Ambas se encontraban junto a un imponente lobo blanco, una a cada lado, tocando con su mano el pelo del animal. Me miraban sonriendo como si estuvieran felices y en paz. Levantaron la otra mano para despedirse de mí, al igual que habían hecho días antes de mi marcha a Brigantia. Después se dieron la vuelta y desaparecieron tras una fina niebla junto con el blanco animal que las protegía. El lobo tenía los mismos ojos azules de Aimhirgin, y supe entonces que el druida



había cumplido con su palabra.

Esa misma mañana, tras la visión, regresé junto con el hechicero al campamento que los hombres de Breoghán habían levantado en una pequeña colina frente al poblado cileno. Mi caballo cargó con los cuerpos de Kinimara y Mara, aún sin haber decidido qué haría con ellos. Al llegar al campamento observé que muchos de los caídos ya habían sido retirados del campo de batalla, dejando únicamente los cuerpos de los guerreros para que fueran los buitres quienes acompañaran a los valientes al otro mundo.

Con los restos de las mujeres y los niños se hizo una solemne ceremonia de cremación. Todos sus cuerpos inertes ardieron entre las llamas, haciendo el viento volar sus almas junto al humo a lo más alto de los cielos. Los cadáveres de mi familia también fueron incinerados, pero en una pira diferente. Tras la ceremonia, recogí parte de sus cenizas en un pequeño saco de cuero que guardé bajo mi túnica pegado a mi pecho.

Del ataque brácaro al poblado cileno únicamente sobrevivió una niña. Fue un milagro de los dioses, sin duda alguna. La pequeña cilena había logrado esconderse bajo unos montones de leña almacenados junto a un pequeño redil de ovejas, y desde allí, por un diminuto agujero que quedaba entre el ramaje, pudo presenciar la cruel escena que en el castro se vivió. Después del ataque permaneció inmóvil y en silencio, casi sin respirar por temor a ser descubierta, hasta que nuestros guerreros penetraron en el castro. Gracias a su astucia y en parte a su cobardía, pudimos conocer lo que realmente había sucedido en los días anteriores.

La joven nos relató que unos días antes del asalto, los reyes Caburo y Coedio, junto con el resto de príncipes y nobles, partieron del castro para participar en la cacería planificada por Bran en el territorio de los grovios. La expedición resultó ser en realidad una trampa perfectamente urdida por los enemigos. En el transcurso de la batida, los brácaros atacaron con una emboscada en el bosque. Caburo y Coedio, así como la mayor parte de los príncipes, murieron en el primer asalto, y solo pudieron escapar de él un puñado de hombres malheridos, entre los que se encontraba Bile. Cuando mi hermano y el resto de supervivientes lograron regresar al poblado cileno para avisar y dar la alarma, ya era demasiado tarde. Sus atacantes los habían perseguido, rodeando sin dificultad el poblado con sus numerosos guerreros. No iban solos en su avance, sino que también iban acompañados por guerreros helenos, grovios, leunos y seursos, todos ellos pueblos situados al sur del río Laeros. Durante dos días Bile y el resto de guerreros supervivientes permanecieron en el interior del castro resistiendo el asedio. Desafortunadamente eran muy pocos los que estaban en condiciones de luchar, y con cada ataque que el enemigo realizaba sobre la empalizada, otros muchos caían abatidos por las flechas y las lanzas. Al tercer día los brácaros, con su príncipe Bran a la cabeza, colocaron frente a la empalizada altas lanzas hincadas en el suelo; desde el poblado se pudo observar con claridad cómo en sus puntas permanecían ensartadas las cabezas de los reyes y príncipes asesinados, incluyéndose entre ellas la de Tigernbard, el hijo de Breg. Cuando Bile presenció aquello, la furia se apoderó de él. Entendió que ya todo estaba perdido, y decidió entonces que al menos los que aún permanecían en pie morirían con honor, luchando. Las puertas del poblado cileno se abrieron, y por ellas salieron Bile, Brigitt y el resto de sus guerreros dispuestos a enfrentarse valientemente contra la horda enemiga.

Todos fueron abatidos sin piedad bajo las mil flechas y lanzas enemigas que cayeron sobre ellos como gotas de lluvia otoñales. El último en morir fue Bile, que, aun estando gravemente herido, retó a Bran a un combate singular entre ellos. El Príncipe Cuervo aceptó el duelo, atravesándolo con su espada rápidamente sin darle ninguna oportunidad. Tras vencer al hijo de Breoghán, Bran arrastró su cuerpo por el campo de batalla hasta arrojarlo junto al de la princesa Brigit. Después

ordenó a sus hombres que ninguno tocara sus cabezas, pues quería que el rey gaedheal pudiera reconocerlos para que enloqueciera con su pérdida.

Tras la empalizada, las decenas de mujeres y niños que permanecían en el poblado observaron cómo se desarrollaba tan desigual enfrentamiento. Presenciaron cómo sus valientes guerreros caían frente a los traidores, estando ahora su futuro en manos del enemigo. Kinimara decidió no luchar para no separarse de su pequeña Mara, permaneciendo ambas en el interior del poblado junto a Fusca, la princesa cilena, y el resto de mujeres y niños. Cuando la ártabra comprendió que todo estaba perdido, su mente lúcida lo tuvo claro: ella jamás se rendiría, y mucho menos rendiría a su hija. Sin perder tiempo, sacó un pequeño saquillo de cuero que llevaba colgado del cuello y extendió su contenido en una mano. Eran pedazos mezclados de hojas y frutos rojos de tejo. Con ellos preparó en una marmita un amargo brebaje. La pócima era en realidad un potente veneno que fue repartiendo entre todas las mujeres y niños que permanecían en el poblado. Tras tomarlo, todos comenzaron a padecer un profundo sueño del que nunca despertarían, partiendo de una manera rápida y placentera hacia un viaje sin retorno. Cuando Bran irrumpió en el poblado con sus hombres, entendió enseguida el acto allí realizado. Al ver a Kinimara tendida en el suelo abrazando a su pequeña, se acercó a ellas y las observó fijamente durante un largo tiempo en silencio. Después levantó su mirada para observar al resto de mujeres y niños muertos en el castro, ordenando a sus hombres que no tocarán a nadie. Todos se marcharon entonces prendiendo antes fuego a las cabañas y a la empalizada.

¡Bran, ese era el nombre del traidor! Quien había creído que siempre sería un amigo fiel, ahora había arruinado mi vida, me había robado a los seres que más quería en este mundo, me había engañado y humillado, se había reído de mí durante años sin levantar sospecha alguna.

Mi alma estaba rota en mil pedazos, pero mi corazón estaba repleto de furia y deseo de venganza. Solo ansiaba encontrarme con el cobarde de Bran, arrancarle su corazón con mis propias manos y echárselo de comer a las alimañas.

Con cada amanecer pedía a los dioses poder encontrarme al príncipe brácaro en el campo de batalla, frente a frente, solos él y yo, su espada contra la mía, y luchar hasta que uno se llevara por delante la vida del otro. Afortunadamente, pronto tendríamos la oportunidad de vengar nuestra sangre en combate. Al parecer, los brácaros estaban agrupando sus fuerzas en el territorio de los helenos, mientras que nosotros hacíamos lo propio junto al devastado poblado cileno. A medida que avanzaban los días, comenzaron a llegar al campamento de Breoghán un buen número de guerreros tamarcos, prestamarcos y cilenos, dispuestos todos ellos a unirse a nuestras filas deseosos de revancha. Habían perdido a sus príncipes, nobles e incluso reyes en el caso de los tamarcos y cilenos, y ahora se ponían complacidos a las órdenes del rey brigantino. De igual manera acudieron a la cita, para mi sorpresa, guerreros de otros pueblos. El rey del norte había convocado a las tribus que le habían jurado lealtad tiempo atrás, solicitándoles su ayuda para enfrentarse a los temibles brácaros, y fieles a su compromiso ante los dioses, comenzaron a llegar multitud de soldados ártabros, lapatiancos, arrones, adovos, varros namarinos, egos y cibarcos. También cumplieron con su palabra Abieno, el astur, mandando a un centenar de guerreros pélicos, y, sobre todo, Laro, el rey cántabro del pueblo orgenomesco, enviando un gran número de Capas Negras. Nunca me creí que los cántabros y astures hubieran mandado a sus guerreros por fidelidad al rey nerio, sino que más bien lo hicieron por temor a que los brácaros avanzaran por el norte hasta alcanzar sus territorios. Pero fuera uno u otro el motivo, lo cierto es que allí estaban.

Cuando nuestro ejército estuvo completo, Breoghán envió un emisario al territorio de los helenos para retar a Arkilo, el rey de los brácaros, y al resto de sus aliados a combatir en el

mismo lugar donde tan cobardemente habían matado a su hijo. Justo en el mismo valle donde se alzaba la colina en la que se asentaba el poblado cileno, allí debía ser y allí sería. La contestación de Arkilo no se hizo esperar, indicándole que en nueve días se verían las caras en el lugar donde había cazado a Bile como a un conejo.

Para esta ocasión Breoghán no preparó ningún plan como años atrás hiciera para luchar contra los cántabros y astures. Esta vez sería un enfrentamiento hombre a hombre, espada contra espada y escudo contra escudo. De la batalla solo saldría victorioso un rey, y este se convertiría en el gran señor de todo el norte.

A los nueve días, conforme a lo pactado, los dos ejércitos se encontraron en el campo de batalla. Jamás había visto hasta entonces tantos guerreros juntos. El bando brácaro era tan numeroso o más que el nuestro, formando en conjunto una fuerza realmente temible. Se les habían unido sus fieles aliados helenos, grovios, leunos y seurros. Además contaban con los callaecos, los guerreros brácaros más fieros que se conocían, aquellos que habitaban las riberas del río Tamagano. A ese imponente ejército también se sumaron un importante número de mercenarios lusitanos y túrdulos, viejos aliados de los brácaros y antiguos enemigos de los gaedheal desde la época del rey Brath, padre de Breoghán.

Cuando los dos ejércitos estuvieron dispuestos frente a frente, un pequeño grupo de brácaros se adelantó para acercarse a nuestra posición. Breoghán indicó entonces a algunos de sus hombres que lo acompañaran, entre ellos Aimhirgin, En, Un, Occe, Uicce, Breg, Ith y yo mismo, dirigiéndonos todos a caballo a recibir al enemigo. Era el propio Rey Cuervo, con su ojo tuerto tapado con un parche, quien encabezaba la avanzadilla. Arkilo iba acompañado de Albura, su reina, y también por su siniestro druida Caturón y por Borno, el amigo inseparable del príncipe Bran, a quien curiosamente enseguida eché en falta. Todos los guerreros que lo seguían portaban pequeños escudos ovalados con el emblema del cuervo de un solo ojo dibujado en su exterior.

—¡Por fin volvemos a encontrarnos cara a cara, Breoghán! —se le dirigió Arkilo sonriente—. La última vez pudiste escapar a la hoja de mi espada, pero espero que en esta ocasión no tengas tanta suerte.

—Sí, rey Arkilo, yo también lo recuerdo —repuso el brigantino—. Recuerdo cómo los brácaros huían del campo de batalla en desbandada, llevándose a su líder malherido. Me acuerdo también de que aquel día, cuando nuestras espadas se encontraron, vuestros hombres llegaron a tiempo para salvaros de una muerte segura. En aquella ocasión fuisteis vencidos y huisteis cobardemente como las ratas huyen del fuego. Pero hoy, gracias a los dioses, terminaremos lo que aquel día empezamos. Solo espero que en esta ocasión no huyas tras tus hombres como una chiquilla, como años atrás hiciste, y que luches como un rey hasta la muerte.

A Arkilo se le borró la sonrisa de su rostro y, muy serio, nos miró a todos con desprecio.

—No te preocupes, hoy te buscaré a lo largo y ancho de este valle, Breoghán, y cuando te encuentre, te atravesaré con mi espada —lo desafió—. Hoy solo uno de nosotros saldrá con vida de aquí, y su tribu será la dueña y señora de todo el norte.

—Eso te lo juro, Arkilo: hoy no saldrás con vida de estas tierras.

Los brácaros azuzaron entonces sus monturas para marchar hacia donde su ejército los aguardaba. De camino, a unos treinta pasos de distancia, su rey se detuvo y se volvió para echarnos un último vistazo.

—¡Ah, se me olvidaba, Breoghán! Aquí tienes un presente, considéralo un gesto de que cumpliré con mi palabra —dijo el brácaro al mismo tiempo que nos arrojaba un saco de cuero hacia nuestra posición.

A continuación se dio la vuelta y se fue galopando con sus hombres.

El saco cayó al suelo embarrado, abriéndose en ese instante por uno de sus extremos. De su interior salieron varias cabezas rodando por la ladera. Entre ellas pude identificar los rostros desfigurados de Caburo, Aburno, Coedio y Tigernbard.

Cuando Breg observó la cabeza de su hijo, no pudo aguantarse. Desenvainó la espada y, con un grito de dolor, se lanzó en solitario a por los brácaros. Como un relámpago, Breoghán se arrojó desde su caballo hacia él, derribando a su primogénito al suelo. Con un fuerte abrazo de oso, el padre retuvo al hijo intentando calmarlo.

—No es el momento, hijo mío. Aguarda un poco más y podrás vengar a Tigernbard como se merece. No caigas en su juego, ahora tienes que ser fuerte para poder luchar a mi lado.

Una vez que Breg volvió en sí, el rey mandó a Un que recogiera las cabezas, y este así lo hizo. Todas fueron entregadas a Aimhirgin, quien las guardó celosamente sin saber nunca más de ellas, ni de su paradero, ni de su destino.

El sol no lució más aquel día, estuvo siempre oculto tras oscuras nubes, dando a entender que no quería saber nada de la matanza que entre pueblos hermanos iba a tener lugar, tiñendo las colinas del valle de un rojo intenso. Esa batalla no iba a ser una más, sino que iba a ser la lucha definitiva por el control de todas las tribus y clanes del norte. Los dos bandos se situaron cara a cara, comenzando a lanzarse insultos y burlas mutuamente. Unos gritaban, otros aullaban y otros simplemente imploraban a los dioses que los dejaran morir tras matar a diez enemigos. Algunos de los nuestros se sacaron la verga al aire y comenzaron a desparramar su orín por el terreno, marcando a los rivales el lugar donde morirían. Sin nadie esperarlo, Breoghán se adelantó unos pasos al resto de sus hombres, situándose en solitario al frente del ejército, y allí gritó:

—¡Cosus, gran dios de la guerra, dame fuerza para acabar con todos ellos y vengar así a mi corazón!

Y acto seguido comenzó a desprenderse de la ropa hasta quedarse totalmente desnudo. Su torque, su escudo y su espada: eso era lo único que necesitaba para luchar. Nuestro rey no temía a la muerte, y esa era su manera de demostrar a los brácaros su enorme valor. Desnudo y con su propia vida puesta en manos de los dioses, se presentaba ante el enemigo dispuesto a luchar y vencer, o a luchar y morir. Pero no lo haría solo, pues, al verlo, todos los nerios y brigantinos nos adelantamos hasta situarnos a su lado, y juntos procedimos a desnudarnos y gritar al unísono:

—¡Por Cosus y por el clan de Breoghán!

Tras pronunciar estas palabras comenzó a sonar un estruendo en el campo de batalla. Era el propio sonido que nacía del chocar de nuestras espadas, hachas y lanzas contra los escudos de la Costa de la Muerte. Enseguida se nos unieron en el choque de armas los tamarcos, que juraron por Bandua, su diosa de la guerra, acabar con todos los malditos brácaros. Y tras ellos, el resto del ejército aliado comenzó también a golpear sus escudos, sintiéndose entonces un terrible temblor en la tierra que recorrió todo el valle, estremeciendo a cualquier ser vivo que en los alrededores se encontrara.

En ese momento, una bandada de grajos asustados cruzó volando el campo de batalla, emitiendo sus característicos graznidos estridentes. Los ejércitos enmudecieron al verlos pasar. Era un augurio de los dioses, no había duda, pero nadie sabía lo que realmente significaba. Ambos bandos entendieron que era la señal que les otorgaba la victoria, dando a todos aún más ímpetu para luchar. Cuando las aves se alejaron, volvió el silencio, y a continuación se escuchó el sonido alto y claro de un cuerno de guerra. Era Caturón, el poderoso hechicero de los brácaros, quien hacía acto de presencia anunciando a los cuatro vientos que él, el druida negro, protegería a los

suyos en la batalla de las maldiciones y hechizos provenientes del bando rival. En respuesta, el sonido de una caracola voló por el valle, silenciando en parte al cuerno brácaro. En esta ocasión era Aimhirgin quien soplabla por ella, haciendo que los dos sonidos de guerra se mezclaran en los cielos. Los dos druidas estaban enfrentando su magia a los ojos de sus guerreros, quedando todos expectantes ante el incierto final. Sabíamos que quien resistiera más tiempo soplando su instrumento y entonando su melodía sería el vencedor, dando a la postre la victoria en la batalla a su pueblo. Pero los dos bandos quedaron incrédulos cuando sus druidas, exhaustos, se silenciaron al mismo tiempo. Ahí fue cuando entendimos que la magia no decidiría aquella guerra, pero sí lo harían las espadas.

Con el silencio de los hechiceros se dio inicio a la batalla.

Los dos grupos comenzamos a correr hacia el centro del valle buscando un duelo a muerte. En esta ocasión no habría caballos, ni carros, ni arqueros, solo hombres, hombres desnudos en cuerpo y alma, que lucharían valientemente por el honor de sus pueblos.

El choque fue brutal. Un estruendo terrorífico, acompañado de los primeros gemidos de agonía, corrió como corzos por todas las colinas que rodeaban el pequeño valle. La sangre de los caídos comenzó a mezclarse rápidamente con el barro, quedando la fértil tierra sembrada de cadáveres y cuerpos malheridos.

Aquel día luché al lado de mi padre y de mis hermanos porque Breoghán así lo quiso. El rey ordenó que sus hijos y sus hombres más fieles combatieran junto a él, pues quería sentirse arropado por los suyos en caso de que la muerte lo alcanzara. Fieles a la decisión de su líder, a nuestro lado también se situaron Aimhirgin, En, Un, Occe, Uicce, Bel y Abienus. Solo Ith, por orden expresa del consejo, permaneció en la retaguardia. El príncipe druida tenía una importante misión, y esta era que si el monarca y sus hijos mayores morían aquel día en combate, él debería regresar a Brigantia para convertirse en el nuevo líder de los gaedheal. En la fortaleza de la costa ártabra podría reagrupar a los guerreros y planificar con calma la venganza de su clan.

Para mí supuso un inmenso orgullo luchar esa mañana junto a los mejores guerreros gaedheal que habían existido. Mientras disfrutaba matando a mis enemigos sin piedad, también gozaba contemplando la extremada habilidad de mis hermanos de batalla. A su lado cualquier hombre se sentía invencible. Era emocionante comprobar cómo el rey luchaba como si el tiempo no pasara por él. Seguía siendo tan ágil, fuerte, rápido y diestro con la espada como cuando era joven. En cada lance parecía saber lo que haría su rival, anticipándose al ataque o a la defensa sin darle ninguna oportunidad. Breoghán era un mensajero de la muerte. Los enemigos caían a sus pies con tal rapidez que matar parecía un simple juego de niños. Hacía fácil lo difícil, dando así alas al resto de sus hombres para unirse a él en la batalla. Mientras me dedicaba a despachar a golpe de espada a los oponentes que encontraba, uno de mis ojos siempre permanecía atento observando la lucha de mis compañeros. En y Un, con sus descomunales hachas, iban dejando una senda repleta de cuerpos vacíos allá por donde pasaban. Bel hacía lo propio con su martillo de herrero, aplastando cabezas como nueces. Aimhirgin luchaba con su lanza como un joven veinteañero. Era rápido como una liebre y tan mortal como una víbora. En cuanto esquivaba el ataque de sus rivales, se abalanzaba sobre ellos clavando su arma en sus estómagos. En cuanto a Breg, mi hermano mayor, pese a su corpulencia y peso, tampoco lo hacía nada mal. El resto de los príncipes, Fúad, Muirthemhne, Cuala, Bladh, Ebhlinne y Nar completaban la guardia personal del rey, un pequeño ejército imbatible que daría la vida por quien los vio nacer. Pero entre todos los que lucharon aquel día, quien más me sorprendió fue Abienus, la mano derecha de Breg. Nunca lo había visto luchar hasta esa mañana, aunque los bergantinos comentaban que era tan buen guerrero

como Nicer, el mítico príncipe astur. A diferencia del resto, Abienus no era un bárbaro combatiendo. No gritaba ni alardeaba de su valor cuando atacaba, simplemente avanzaba tranquilo, portando una espada en una mano y un afilado puñal en la otra, liquidando a cuantos enemigos se cruzaban a su paso. Ese hombre no era como el resto, él era un asesino. Había venido a este mundo únicamente para enviar almas al más allá, de eso no había duda. Era increíble, no fallaba un solo golpe; a cada tajo que lanzaba, alguien dejaba de respirar. Era tan rápido que nadie podía alcanzarlo. Esquivaba cualquier ataque como si nada, para después lanzar la punta azulada de una de sus hojas contra el corazón de su víctima, así de fácil.

En el valle, los guerreros de ambos bandos luchaban y morían sin parar, desconociendo si algún grupo cogía ventaja frente al otro. Aparentemente las fuerzas estaban muy igualadas. Yo incluso llegué a pensar que hasta que no muriéramos todos y tan solo quedara un hombre en pie, no se sabría quien había sido el vencedor. Mientras luchaba, pude apreciar cómo un importante grupo de guerreros con un oscuro cuervo dibujado en sus escudos se aproximaban a nosotros. Eran el propio rey Arkilo y su guardia personal quienes acudían a enfrentarnos. Los acompañaba también la reina Albura, vestida de guerrera, y su poderoso druida. A su paso iban liquidando aliados uno tras otro, dejando sus cuerpos amontonados sobre el barro. Arkilo era sin duda un luchador portentoso. Se movía bien en el cuerpo a cuerpo, dando poderosos mandobles con su espada. Caturón, su druida, también manejaba firmemente su arma, una falcata íbera del tamaño de su brazo. Albura peleaba como una loba recién parida, chillando como un conejo herido con cada alma que su espada cercenaba. Cuando los líderes brácaros consiguieron deshacerse de sus rivales más próximos, se presentaron ante nosotros. Arkilo y su reina se abalanzaron raudos contra Breoghán para matarlo, pero este se defendió valientemente frente a ambos. El brigantino pudo parar el ataque conjunto utilizando su espada y escudo, y los contraatacó con fiereza. Caturón, por su parte, fue en busca de Aimhirgin. Druida contra druida, magia contra magia, lanza contra espada. El mago enemigo intentó hincar su hoja curva en el pecho del hechicero gaedheal, pero este fue más rápido y pudo esquivarla. Caturón era un temible druida y buen luchador, pero pronto se dio cuenta de que su adversario era aún mejor. La lanza de Aimhirgin se abalanzaba una y otra vez sobre el druida cuervo, pudiendo únicamente este retroceder intentando dar esquinazo a la muerte. Cuando el brácaro entendió que luchando no vencería, hizo un gesto extraño con las manos arrojando su magia contra Aimhirgin. Una nube de polvo blanquecino ocultó por unos instantes el rostro del brigantino. Al desvanecerse la fina polvareda, nuestro druida comenzó a gritar desesperado que no podía ver nada, bajando entonces su lanza al suelo para apoyarla a modo de bastón e intentando así no caer y orientarse. En cuanto Caturón lo vio indefenso, sonrió, le arrebató la lanza y le apuntó con ella a su corazón.

En mi lucha continua nunca perdí de vista la pelea de los hechiceros, dándome cuenta enseguida del peligro que corría mi viejo maestro. Sin demora, me deshice del rival con el que luchaba y me dirigí hacia el lugar donde mi druida aguardaba a su destino. Corrí a todo lo que mis piernas eran capaces de dar, pero me di cuenta de que estaba demasiado lejos y de que no llegaría a tiempo. Ante tal circunstancia, agarré el mango de mi espada con fuerza y, confiando en los dioses, la arrojé al aire. La espada fue dando vueltas, cruzando parte de la ladera, emitiendo un suave silbido hasta que encontró su presa: Caturón. La hoja le atravesó el pecho al druida negro, asomando la punta por su espalda. Los ojos del brácaro parecieron fugarse de su rostro; su boca se abrió como un ciervo en la berrea. Él, que se creía vencedor frente a la magia de Aimhirgin, ahora sentía cómo su alma lo abandonaba sin poder hacer nada para impedirlo. Antes de partir se giró hacia atrás para intentar ver en su último aliento quién era el ser que le había dado muerte, y

vaya si me vio. Sus ojos negros me atravesaron, sintiendo entonces un intenso escalofrío por todo mi cuerpo. En ese instante supe con certeza que su último hechizo maldito era para mí. Después de maldecirme, el oscuro hechicero se desplomó en el suelo y se marchó.

Cuando llegué junto a mi maestro, lo ayudé a erguirse apoyando su peso sobre mi hombro. El druida aprovechó ese momento para sacar un brebaje que llevaba oculto entre los ropajes y se lo echó por los ojos, recuperando al instante la visión. Al hacerlo, pudo comprobar cómo Caturón yacía muerto a sus pies con mi espada atravesada en su torso. El brácaro estaba muerto y él vivo, eso era lo que importaba. El hechicero me abrazó para darme las gracias y me susurró que no me preocupara, que su magia me protegería siempre del alma de esa serpiente.

Tras decirme esas palabras, un grito estremecedor retumbó por todo el valle. Era el chillido de Albura, que permanecía abrazada al rey Breoghán. Cuando ambos se separaron, la reina brácaro cayó al suelo malherida, sangrando abundantemente por su vientre. Mi padre había conseguido alcanzarla mortalmente y ahora se preparaba para recibir el envite de Arkilo. El brácaro atacó furioso en busca de venganza, pero sus prisas lo hicieron precipitarse. Breoghán consiguió parar el ataque con el escudo y a continuación giró sobre su propio cuerpo, haciendo volar su espada como una hoz para cortar de un tajo limpio la cabeza de Arkilo. La testa del brácaro cayó junto al cuerpo de su reina muerta, y ambas almas se fueron para no volver.

En cuanto los brácaros vieron que su líder había caído, un buen número de temibles guerreros callaecos dirigidos por Borno acudieron en nuestra búsqueda. Eran muchísimos, querían venganza y recuperar como fuera el cuerpo de su líder. En, Un, Bel, Abienus y Breg consiguieron llegar a tiempo junto a Breoghán para apoyarlo, pero en esta ocasión eran demasiados enemigos incluso para tan buenos guerreros. Aimhirgin, el resto de mis hermanos y yo mismo nos dirigimos también hacia ese lugar con un buen número de hombres, pero incluso así no éramos suficientes. Los brácaros se abalanzaron sobre nosotros sin piedad como una jauría de perros salvajes. En y Un se defendieron valerosamente con sus hachas, derribando a muchos de ellos, pero, para su desgracia, otros tantos los embistieron por la retaguardia, atravesándoles varias hojas de puñales y espadas sus corpulentas espaldas. Los dos legendarios gaedheal murieron tras haber matado a decenas de enemigos, volando bien alto sus almas al mundo de los héroes. Por su parte, Bel y Abienus también mataron a multitud de callaecos hasta que un puñal les alcanzó en el cuello degollándolos. La lucha contra estos era desigual, cayendo poco a poco los brigantinos frente a Borno y sus hombres. Su ingente número era su fuerza, y poco podíamos hacer frente a tantas espadas. Tras recoger los cuerpos de sus monarcas, los enemigos se decidieron a acabar con todo nuestro clan. Pero entonces ocurrió lo que nadie esperaba. Un cuerno de guerra sonó alto y claro, recorriendo cada rincón del pequeño valle. Al mirar hacia el sur, todos pudimos comprobar cómo los cuernos brácaros tocaban retirada. La batalla, por increíble que pareciera, la estábamos ganando, inclinándose claramente la victoria a nuestro favor. La razón, aun siendo simple, nunca la hubiera imaginado: en el lado más al sur del valle, donde los cántabros y astures peleaban, la contienda estaba ya decidida. Los Capas Negras se habían impuesto con claridad a los mercenarios lusitanos y túrdulos, haciéndolos huir como ovejas en desbandada. Cuando los helenos, grovios, leunos y seirros observaron que los mercenarios se retiraban, entendieron que ahora tendrían que ser ellos los que se enfrentaran a los Capas Negras. Los aliados de Arkilo sabían bien que no tendrían nada que hacer frente a los cántabros, por lo que decidieron huir también hacia sus respectivos territorios. Borno y los callaecos no querían retirarse. Deseaban seguir luchando y acabar con Breoghán y su clan, pero sabían que, de intentarlo, todos perecerían y, entonces, ninguno de ellos podría portar a sus reyes hasta el territorio brácaro para que en él descansaran en paz. Ante ese

dilema, Borno hizo sonar también su cuerno, ordenando la retirada a los callaecos y al resto de brácaros que aún luchaban.

Los Capas Negras persiguieron con sus enormes caballos a los guerreros que huían, dando muerte a muchos de ellos. Los cántabros cruzaron el río Minius tras los cuervos, terminando la persecución en cuanto los brácaros y el resto de enemigos atravesaron el cauce del río Lethes, conocido también como el río del Olvido. Ni siquiera los aguerridos orgenomescos se atrevieron a cruzar esas mágicas aguas de las que se contaban no pocas leyendas. Estas decían que quien osaba cruzar ese cauce sin permiso de los dioses olvidaba todo lo vivido hasta entonces, sin poder recordar jamás ni quién era, ni de dónde venía, ni cuál era su misión. Los cántabros temieron olvidar sus vidas, y por eso decidieron regresar a salvo a su hogar.

Gracias a los Capas Negras la contienda había sido finalmente ganada, pero no sin cobrarse un alto precio en vidas. Esa misma noche, tras la decisiva victoria, se celebró una ceremonia memorable en honor a los caídos. En ella se mostró el profundo respeto y agradecimiento que las tribus aliadas sentían por cada una de las valientes almas que ese día habían perecido en la batalla. Pese al incalculable dolor que esta guerra había causado, lo cierto es que con ella Breoghán se había reafirmado como el gran rey de las tribus del norte. A los pocos días, acudieron al castro cileno varios de los reyes y nobles helenos, grovios, leunos y seurros. Los territorios de estos pueblos se encontraban al norte del río del Olvido, y, por tanto, en la región ahora controlada por Breoghán. Estos nobles, derrotados y humillados, justificaron su alianza con los brácaros por temor a las amenazas de Arkilo. Era cierto que, al ser tribus pequeñas, nada podían hacer frente al poderío brácaro, y por ello Breoghán decidió perdonar la vida a estos pueblos, pero no sin antes imponerles un justo castigo. Todos sus reyes y nobles perderían la cabeza, tanto por su traición como por el dolor ocasionado. Sus familias, por el contrario, podrían vivir, siempre y cuando juraran antes fidelidad al líder gaedheal. Los nobles aceptaron con respeto la sentencia de muerte sabiendo que al menos sus vástagos y el resto de sus gentes sobrevivirían para perpetuar la tribu.



CAPÍTULO XII  
CASTRO DE BRIGANTIA. AÑO 386 A. C.

El regreso a Brigantia no fue un camino fácil. Volvíamos con una victoria a nuestras espaldas y con las cabezas de muchos de los líderes enemigos colgadas del cuello de los caballos, pero, al mismo tiempo, también cargábamos con un peso insoportable en los corazones. En la guerra habíamos perdido a muchos seres amados, a muchos parientes y también amigos, y su ausencia nos impedía disfrutar del que debía ser un paseo triunfal. El rey ordenó que no se realizara ningún acto para celebrar nuestro regreso, ni tampoco por la victoria obtenida, pues quienes en realidad lo merecían ya no estaban entre nosotros.

Lo primero que hice fue ir junto a mi hijo. Con Suirge montado a lomos de mi caballo, emprendimos el camino que llevaba a la costa. Cuando llegamos a los acantilados que se erguían majestuosos frente a la torre de Breoghán, la noche ya se nos había echado encima. Gracias a la luz de la luna y a las antorchas que portábamos, pudimos movernos con algo de claridad entre la más profunda oscuridad. En el mismo borde del precipicio, un hijo y un padre se sentaron a escuchar cómo las olas rompían incansables contra las piedras, y fue allí donde le conté al rapaz todo lo sucedido con su amada madre y su pequeña hermana. Como un día hiciera mi padre conmigo, le indiqué a Suirge que extendiera su mano sobre el suelo y que intentara sentir el alma de Kinimara y de Mara. Yo pude sentir las claramente en cuanto mi piel rozó la tierra húmeda, pero él, sin embargo, fue incapaz de hacerlo. Al parecer, no había heredado esa sensibilidad ancestral que permitía a los varones de mi clan sentir las almas del otro mundo, y quizás, solo quizás, esa fue la razón por la que nunca llegamos a entendernos. Aquella noche se enfadó infinitamente conmigo y me juró que jamás me perdonaría haber abandonado a su madre y su pequeña hermana. Me culpó en buena medida de sus muertes, y lo cierto es que tenía razón, todo fue por mi culpa y la carga me acompañaría el resto de mis días.

Esa noche arrojamos las cenizas de los dos seres que más amábamos a las aguas que bañaban las costas brigantinas. Ahora ambas pertenecían a Brigantia, y su esencia siempre perduraría. A la mañana siguiente me dirigí con Suirge hacia el castro con la intención de reunirme con Breoghán. Cuando llegamos me informaron de que el rey había cabalgado hacia la torre, y allí fue hacia donde nos dirigimos. En cuanto nos acercamos, pude verlos enseguida. Breoghán se encontraba a los pies de la atalaya, mirando hacia el mar en compañía de su fiel amigo y consejero Aimhirgin. Le pedí a Suirge que aguardara con los caballos mientras yo me acercaba a hablar con ellos. Al aproximarme, ambos me miraron fijamente, intuyendo lo que significaba mi presencia.

—Nos marchamos de Brigantia —les dije sin más—. Mi hijo y yo partimos para no volver.

—Lo entiendo —afirmó el rey, abatido—. Sabía que no querrías quedarte en el castro en estos momentos. Caicher, aunque no portes mi sangre, para mí eres como un hijo más, y me duele intensamente que te marches con el pequeño Suirge. En estos tiempos difíciles desearía que no partieras, que te quedaras con nosotros para apoyarnos los unos a los otros. No deseo que te vayas, y te pido que lo pienses con más calma. Medítalo durante una luna y te juro que, sea cual sea tu decisión final, esta será respetada.

—Mi decisión ya está tomada —le respondí tajantemente—. Abandonaremos Brigantia esta misma mañana.

—Hijo mío, entiendo que en ocasiones las personas necesitan estar solas para pensar. Sé que a veces es necesario un cambio, romper con el pasado para comenzar una nueva vida con una esperanza renovada. Solo quiero que sepas que esperaré tu regreso mientras viva y que Brigantia

será por siempre tu hogar.

—No esperes en balde, Breoghán, jamás regresaré —afirmé con rotundidad—. Ya nunca podré vivir en este lugar.

—¡Caicher, recapacita! —intervino Aimhirgin—. Los recuerdos, en ocasiones, nutren de vida nuestras almas, pero otras veces son un veneno mortal para las mismas. Piensa en todo lo que has vivido junto a nosotros y en la inmensa fortuna que tuviste al cruzarse en tu camino esas personas a las que tanto amaste. Hay hombres que en toda una vida jamás logran hallar el verdadero amor o la auténtica amistad, y tú has tropezado con ambas. Amigo mío, los dioses en este mundo juegan con nosotros constantemente, ofreciéndonos pocas alegrías y muchos tormentos. Poco podemos hacer al respecto, tan solo disfrutar al máximo de los buenos momentos y apoyarnos en los malos.

—Sé bien, hijo mío, que no me perdonas por la decisión que tuve que tomar —añadió Breoghán—. Puede que incluso me odies, y en cierto modo lo entiendo aunque me duela. Pero créeme, hice lo mejor para mi clan y para mi tribu; yo soy el rey, y es lo que se espera de mí. Solo anhelo que un día te pongas en mi lugar y sepas perdonarme, pero para ello antes tendrás que perdonarte a ti mismo. Caicher, tú no pudiste hacer nada por evitar la tragedia, nadie pudo hacerlo, los dioses ya habían tomado la decisión.

—Si es así, tal vez sea el momento de abandonaros para que los dioses dejen de jugar conmigo de una vez por todas.

—¡No digas eso, Caicher! —me exigió Aimhirgin—. La vida terrenal de los cuerpos empieza y se termina en este mundo, pero la de las almas perdurará en la eternidad gracias a los dioses. No tengas prisa en morir, pues tu destino, lo quieras o no, está decidido desde el mismo día de tu nacimiento, y poco puedes hacer por cambiarlo. Estoy convencido de que los dioses aún te deparan muchas sorpresas.

—Dudo mucho que algún dios mire ya por mí; todo lo contrario, ellos me han abandonado a mi suerte, y es mejor así.

—Yo jamás te abandonaré, hijo mío, siempre estarás en mi mente y en mi corazón —expresó el rey—. Ve donde desees y recorre montañas, ríos y mares, pero, por favor, regresa. En el viaje te escoltarán nueve guerreros hasta el límite de nuestras fronteras; a partir de ahí, tuya será la decisión. Si lo deseas, los nueve permanecerán a tu lado y te seguirán fieles allí a donde vayas; si no, envíalos de regreso a Brigantia.

—Como quieras. Me marcho ya. Hasta siempre —me despedí dándome la vuelta y regresando hasta donde se encontraba Suirge.

Conmigo me llevaba el agudo dolor de abandonar a los dos hombres que me lo habían dado todo en esta vida, pero, al mismo tiempo, iba convencido de que no había otra opción.

—Adiós, Caicher, hasta pronto —oí decir levemente a Aimhirgin cuando me alejaba.

Esa misma mañana Suirge y yo partimos de Brigantia acompañados de los nueve guerreros que el rey había dispuesto. Sin saber bien qué dirección tomar, nos encaminamos rumbo al fin del mundo. Por el camino esperaba que los dioses me mandaran una señal, una pista que me indicara hacia dónde querían esos caprichosos seres dirigir mi destino y el de mi propio hijo.

Tras varios días de marcha pasamos cerca de Berganto, el poblado nerio que me acogió de niño y donde me crié junto a Bile. En esta ocasión lo dejamos atrás sin detenernos siquiera a despedirme de Breg, continuando con el viaje hasta alcanzar un pequeño valle cercano donde paramos a descansar. En aquel lugar existía un extenso prado atravesado por un riachuelo en su parte más baja, en donde pastaba plácidamente un rebaño de una veintena de cabras. Enseguida me percaté de que ya había estado antes en ese lugar. Habían pasado muchos años, sí, pero lo

recordaba como si hubiera sido el día anterior. Era el mismo lugar donde los betu habíamos robado el ganado de Breoghán. El mismo río y el mismo peñón junto a él donde habíamos matado cobardemente al guardián nerio, huyendo poco después con el botín. Mientras observaba ensimismado aquel lugar, un pequeño zorro surgió de una oquedad existente en la misma base del peñón. Allí debía de tener su guarida el raposo, en la pequeña gruta que había bajo la roca de granito. El zorro se detuvo al vernos, e inmóvil, me clavó su mirada. En ese instante pude sentir perfectamente cómo sus ojos embrujados se hacían dueños de los míos sin yo poder evitarlo. El relinchar de uno de los caballos rompió el encantamiento de la alimaña, que comenzó a correr para esconderse entre la espesura. La visión del zorro trajo a mi mente nítidos recuerdos de la infancia, aquella que viví junto a mi verdadero padre y a los betu. El encuentro con el raposo era la señal que estaba esperando: ahora sabía hacia dónde debía dirigirme. Ya no tenía dudas, debía volver al lugar donde había nacido, a la tierra de mis ancestros, al poblado de los betu. La historia volvía a repetirse, y, de igual manera que hizo Manntan tiempo atrás, ahora me tocaba a mí huir de Breoghán y refugiarme junto a mi otro pueblo para que este me salvara. Es posible que Manntan supiera que era mejor estar lejos del rey tanto para él como para su familia, y quizás por esa misma razón siempre insistía en que ningún betu debía acercarse a la costa. Desafortunadamente no vivió lo suficiente para advertirme de ese peligro ni para confesarme que mi desgracia estaría asegurada junto al rey nerio.

De esta manera emprendí decidido el camino que llevaba hacia el poblado de la tribu de los betu. Aunque apenas recordaba la ruta, gracias a mi experiencia como explorador pude dar con la dirección correcta. Tras varios días caminando entre montañas, llegamos a un lugar en el que ya no supe qué dirección tomar. Acampamos allí a descansar e intenté pensar en qué camino debíamos coger. Mientras comíamos algo, uno de los guerreros que nos acompañaba acudió corriendo al campamento.

—Señor, no vais a creer lo que acabo de ver —me dijo nervioso—. Hay un uro pastando con su cría en aquellos fresnos del otro lado de la ladera.

Enseguida nos levantamos y fuimos corriendo hacia el lugar donde el explorador había visto a los animales. Cuando llegamos, los uros ya se habían marchado, seguro que alertados por nuestro olor. Seguimos sus profundas huellas hasta alcanzar un arroyo donde su rastro se desvanecía.

—¡Los hemos perdido, padre! —me dijo Suirge desilusionado.

—Sí, Suirge, los hemos perdido, pero nosotros nos hemos encontrado —le indiqué señalando hacia el otro lado del arroyo, donde se veía una pequeña senda bien marcada—. Estoy seguro de que este riachuelo es el que cruza el bosque de abedules que hay junto al poblado de los betu. Ahora sé con certeza que los dioses quieren que vayamos allí.

Comencé a remontar el pequeño cauce, seguido de mi hijo y del resto de hombres, guiándolos por ese territorio desconocido para ellos, pero no para mí. Cuando alcanzamos el extenso bosque de abedules supe que no me equivocaba. Ese era mi bosque, y ahora sabía perfectamente hacia dónde debía dirigirme. Anduvimos otro buen trecho entre los altos árboles hasta encontrar al fin el poblado. Allí estaba, en el mismo lugar, tal y como lo recordaba, en la cima del pequeño monte que tantas veces había subido y bajado. Al acercarnos, observamos cómo, tras la pequeña empalizada, se elevaban estrechas columnas de humo provenientes seguramente de los fuegos encendidos para calentar las cabañas y cocinar. Desde mi partida, siendo aún un niño, jamás había vuelto a pisar esas tierras y rara vez había pensado en esas gentes. No sabía nada de ellos desde entonces y dudaba mucho que ellos supieran algo de mí; seguramente ni siquiera me recordaban. Con seguridad ahora tendrían un nuevo jefe, y a este no creo que le hiciera ninguna gracia mi

retorno, y menos la llegada de extraños. Lo más probable era que no fuéramos bien recibidos, y ese temor se hizo realidad enseguida.

En cuanto alcanzamos la cima del monte y quedamos a la vista del poblado, los cuernos comenzaron a sonar en su interior. Se oía cómo las mujeres gritaban y los hombres corrían rápidos de un sitio para otro. Al poco, las puertas del poblado se abrieron lentamente, surgiendo por ellas no menos de treinta hombres armados con lanzas, hachas, arcos y azadas, dispuestos a defender el poblado con sus vidas. Al frente de los betu estaba un hombre enorme que portaba un ancho escudo y una espada reluciente. Los soldados brigantinos se pusieron en guardia levantando las defensas y desenvainando sus armas, dispuestos a aniquilar sin piedad a esos montañeses.

—¡Que nadie se mueva! No ataquéis hasta mi orden —les indiqué.

El jefe de los betu cubría su descomunal cuerpo con la piel de un oso, ocultando su rostro bajo una máscara que pertenecería sin duda al mismo animal. Era un hombre colosal, bastante más alto que yo y mucho más corpulento. En ese momento pensé que no sería extraño que él mismo hubiera matado a la fiera con sus propias manos. Su aspecto era temible, pero no se podía decir lo mismo de quienes lo acompañaban. La mayoría de los betu se dedicaban a cuidar de sus campos y sus animales, no estando acostumbrados a pelear. En un enfrentamiento con los gaedheal no tenían nada que hacer, y nadie en su sano juicio apostaría ni un puñado de bellotas por ellos. Su jefe debía de saberlo muy bien, y por eso enseguida dejó caer su escudo y clavó la espada en el suelo. Después extendió los brazos y los cruzó junto al pecho, tocando cada mano el hombro contrario.

—¿Qué narices hace ese hombre, padre?, ¿es que se rinde? —me preguntó Suirge incrédulo.

—No, hijo mío, todo lo contrario —le respondí—. Es la forma que tienen los betu y el resto de tribus de esta región de retar a un combate hombre a hombre, jefe contra jefe. El vencedor se lo lleva todo.

—No aceptes, padre, los podemos matar a todos sin dificultad.

—Lo sé, hijo, pero tengo que aceptar el desafío —le aseguré—. De no hacerlo, nunca seríamos aceptados en el poblado.

Lo cierto es que, desde hacía algunos días, ya no temía a la muerte; es más, quizás fuera en su búsqueda.

Me coloqué sobre la cabeza un áspero casco de cuero, agarré mi espada y un escudo, y me dirigí al encuentro del gigante. Mi oponente se agachó entonces, recogiendo su defensa, y, tras arrancar la espada del suelo, vino hacia mí corriendo a puro grito.

Nuestras armas chocaron entonces con furia. Enseguida pude sentir la increíble fuerza y destreza con que mi rival manejaba la espada, y quedé gratamente sorprendido. Antes de comenzar el combate creí que sería fácil acabar con él, pero me equivoqué. Los betu no eran guerreros, no sabían nada sobre la verdadera lucha, solo sabían cazar y sembrar, pero él era diferente. Sabía muy bien lo que hacía y no me lo iba a poner nada fácil. Yo le lanzaba mandobles una y otra vez, pero él los esquivaba ágilmente o los paraba firmemente con el escudo. Cuando era su turno, atacaba con tal fiereza que me costaba mantener la defensa en alto. Sus fuertes embestidas parecían las de un buey más que las de un hombre. Los betu lo aclamaban y lo animaban para que acabara conmigo cuanto antes. Veían que su campeón era más grande y fuerte que yo, y estaban convencidos de que me mataría. Mi hijo y el resto de gaedheal permanecían, por el contrario, en silencio, observando detenidamente cómo se desarrollaba la pelea. Hasta aquel día, muy pocas veces me había enfrentado a un hombre tan diestro en la lucha, fuerte y rápido a la vez. Tras un buen rato intercambiando golpes, me di cuenta de que la piel de sus músculos no era tan tersa como la mía, por lo que supuse que su edad debía de ser avanzada. Ese factor fue a la postre el

decisivo, pues, a medida que la pelea continuaba, empezó a resoplar por el cansancio, siendo sus movimientos cada vez más lentos, y sus golpes de menor intensidad. Yo, sin embargo, aún estaba fresco. Era más joven y estaba acostumbrado a luchar diariamente, por lo que el cansancio no había hecho acto de presencia en mi cuerpo. Tras varios lances nos dimos un respiro para analizarnos el uno al otro. Estuvimos caminando en círculo sin dejar de mirarnos, y fue en ese momento cuando me percaté de un detalle que hasta entonces me había pasado desapercibido. La espada que portaba era Cortacuellos, la de mi padre. Al verla en sus manos, me dio tal coraje que atacé con fiereza de nuevo.

—¡Vas a morir, ladrón de espadas! —le grité lanzando un duro ataque.

Mi oponente paró hábilmente la acometida con el escudo, pero la intensidad del golpe fue tal que se vio obligado a retroceder unos pasos. Para su desgracia, al recular, tropezó con una piedra que había en el suelo, haciéndolo perder el equilibrio y caer como un tronco seco. Perdió el escudo; pero antes de que pudiera rematarlo, se levantó con la soltura de un gato y se puso de nuevo en guardia, esta vez tan solo con la espada.

—¡Ladrón de espadas! ¿Ese es el mejor insulto que se te ocurre, babosa rastrera? —me soltó mientras me apuntaba con la punta de su arma—. Si quieres esta espada, tendrás que matarme.

—Por supuesto que te mataré —lo amenacé—. Esa espada me pertenece, pues un día perteneció a mi padre y con tu muerte regresará a su legítimo dueño.

—Creo que estás muy equivocado, comadreja —replicó un tanto sorprendido por mis palabras—. Pero respóndeme antes de matarte: ¿quién era tu padre para creerte con derecho a ella?

En ese momento me quité el casco furioso por la ofensa, para así poder ver mejor cómo moría aquel desgraciado.

—Mi padre se llamaba Manntan, antiguo jefe de los betu —le respondí—. Esa espada me pertenece, y tu sangre será la prueba que avale mi verdad.

Tras decir esas palabras, mi rival hizo algo insólito. Se arrodilló frente a mí, y cogiendo la hoja azulada del arma con sus dos manos, me la ofreció. Todos los betu enmudecieron en ese momento al observar cómo su jefe se rendía ante mí.

—Caicher, hijo de Manntan, esta espada te pertenece —me expresó emocionado—. Ha estado esperando tu regreso durante años, al igual que todo tu pueblo. Mil gracias doy a los dioses por mantenerte con vida, y te ruego que perdones mi ofensa.

Yo bajé entonces mi espada, desconcertado y sin saber qué hacer.

—¿Sabes quién soy entonces? —le pregunté confuso.

—Claro que sé quién eres, Caicher. Jamás olvidaría ese rostro ni esos ojos —me confirmó el guerrero betu quitándose la máscara de oso que lo cubría—. Soy Fulman, el mejor amigo de tu padre y, si me lo permites, el tuyo también.

—¡Fulman! ¿De verdad eres tú? —le pregunté emocionado—. Sí, claro que eres tú.

Tiré la espada al suelo y lo agarré del brazo para que se levantara, dándole a continuación un fuerte abrazo.

—Pensé que habías muerto con Zoel y el resto de los cazadores —me confesó—. Si hubiera sabido que estabas vivo, pequeño, te juro por mis hijos que hubiera recorrido todas las montañas de este mundo para encontrarte.

—Pues ya somos dos, viejo oso —le dije sujetando con fuerza su brazo—. Ahora ya estoy aquí, amigo mío. Ya he vuelto, y es para quedarme.

—¡Bienvenido seas a tu pueblo, Caicher, jefe de los betu!

# SEGUNDA PARTE

## GOLAMH

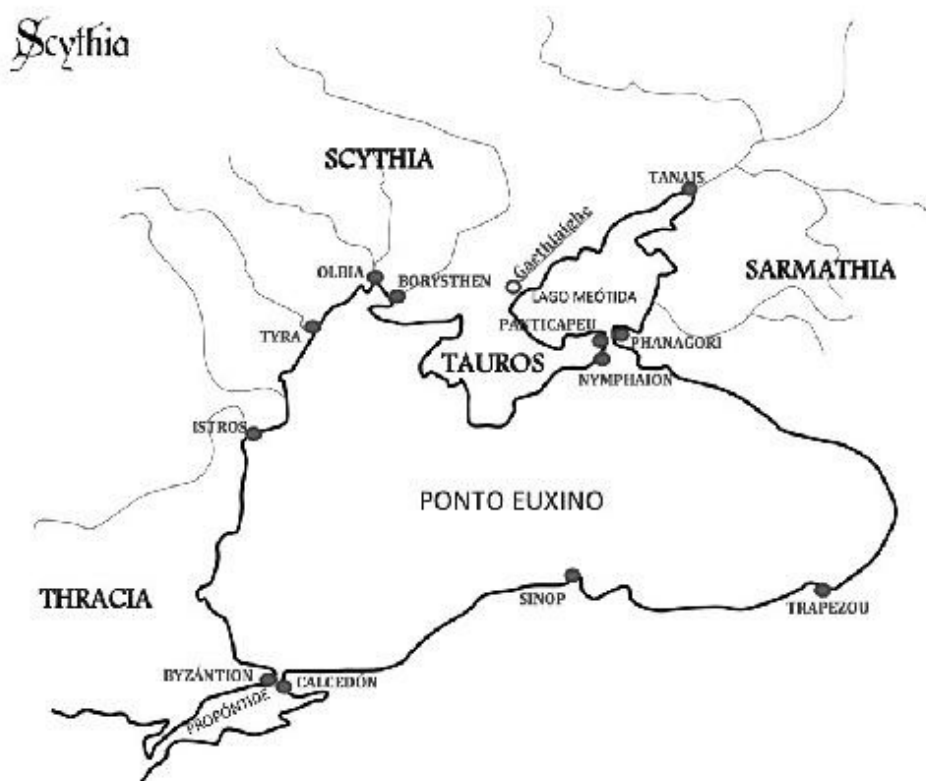


[MAPA DE SIKELIA]





[MAPA DE SCYTHIA]



[MAPA DELTA DEL NILO]

## Delta del Nilo



## CAPÍTULO XIII

POBLADO DE LOS BETU EN EL NOROESTE DE ISPNYA. AÑO 381 A. C.

Desde la cima del peñón de los betu, aquel que poseía el charco con forma de hoja de abedul, observaba el alto cielo, contemplando embrujado el verdadero arte de los dioses.

Las nubes revoloteaban ligeras por el horizonte, unas tras otras, cambiando caprichosas de forma con un simple pestañeo. Su avance era continuo en un tranquilo navegar por el inmenso cielo azulado, ese mar infinito del que solo las majestuosas águilas podían disfrutar. Las nubes no se detenían ante nada, al igual que tampoco lo hacían las lunas y las estaciones en mi triste existencia.

Cinco inviernos habían transcurrido ya desde mi marcha de Brigantia, y tres desde el día en que mi pequeño decidió abandonarme.

Sí, joven bardo, cinco largos años que no fueron fáciles para nadie.

Cuando conseguimos alcanzar el poblado de los betu, tras peregrinar durante días por las tierras de los nerios, toda mi vida cambió. Lo primero que hice fue enviar de regreso a sus hogares a los nueve guerreros de Breoghán, quedándonos solos Suirge y yo en aquel hermoso lugar. Los betu nos acogieron con inmenso cariño y respeto, nombrándome incluso como su nuevo jefe, cargo que por honor y sangre me correspondía. Con el paso de las lunas me fui dando cuenta de que mi mente no estaba preparada para dirigir el poblado. Mi alma aún divagaba entre dos mundos, permaneciendo más tiempo en el de los sueños, donde podía reunirse con Kinimira y la pequeña Mara, que en el mundo real de los vivos, donde ya poco me quedaba. Por esa razón decidí delegar todas las decisiones importantes en Fulman y en el consejo de la tribu, siendo ellos quienes realmente dirigían a sus gentes, mientras yo permanecía como jefe de forma simbólica. A todo el pueblo betu le pareció acertada mi decisión, apoyándola sin fisuras. Lo cierto es que incluso lo preferían así, y no me extrañaba en absoluto: pensándolo bien, para la mayoría yo era tan solo un desconocido que había aparecido de repente en sus vidas diciendo ser el descendiente de sus antiguos gobernantes, aquellos que, para ser sinceros, no habían sido precisamente hombres de fortuna; es más, solo había que ver cómo habían terminado mi propio padre o mi tío Zoel.

Suirge, por su parte, tampoco lo tuvo fácil. Al principio se sintió como un extranjero entre los betu. Sentía que ese no era su lugar y que lo había perdido todo: a su madre, a su hermana, a sus amigos e incluso Brigantia, el único lugar que reconocía como su hogar. Afortunadamente, pronto estableció amistad con varios jóvenes del poblado, sobre todo con los dos hijos de Fulman. Los dos vástagos del guerrero eran de edad similar a la de Suirge, y entre ellos apenas se llevaban un invierno. El mayor se llamaba igual que su padre, Fulman. Era un muchacho enorme, fuerte, tan alto como su progenitor y de hombros tan anchos como los de un becerro. El pequeño se llamaba Mantán en honor al mejor amigo de Fulman, que no era otro que mi padre. El rapaz, aunque no era tan alto como su hermano, sí que lo era en robustez. No existía duda alguna de que ambos eran hijos del viejo buey.

Cuando pasaron los dos primeros inviernos junto a mi nuevo pueblo, arribaron al castro varios hombres procedentes de la costa. Los gaedheal me traían un mensaje del rey Breoghán donde me rogaba que recapacitara y regresara a Brigantia. Me insistía en que mi vuelta era lo mejor tanto para mí como para Suirge, pues el muchacho aún estaba en edad de formarse como guerrero. Aunque en un primer momento me negué a dar mi brazo a torcer y regresar, después pensé que no podía obviar que mi hijo sí anhelaba regresar con sus amigos para seguir formándose. Pensé que había sido muy egoísta respecto al pequeño. A mi decisión de marchar, Suirge nunca puso

oposición ni se quejó, pero yo sabía que no era lo que él deseaba. La visita de los gaedheal me hizo abrir los ojos, y al fin me convencí de que no tenía derecho a romper los pocos sueños que aún le quedaban al chico en su angustiada alma; por ello, dejé a un lado mis sentimientos y le permití marchar.

Suirge no partió en solitario hacia Brigantia, con él fueron sus dos nuevos amigos: Fulman y Mantán. Los dos jóvenes deseaban tanto como Suirge convertirse en famosos guerreros, recorrer mundo y conocer el mar. Estaban ávidos de vivir aventuras para después lucirse narrándoselas a sus amigos, y nada de eso alcanzarían si permanecían en el monte Betu. Todo parecía una locura, y por eso yo mismo tuve que convencer a su padre para que les permitiera marchar. Al principio se mostró reacio a que sus hijos partieran, pero finalmente cedió al entender que sus vástagos debían conocer también la tribu de la que nacía su estirpe.

Los tres emprendieron el viaje hacia la costa en una fría mañana de primavera, guiados por los hombres de Breoghán. Marcharon en busca de un nuevo destino mientras sus padres rogaban a los dioses que los protegieran allá donde fueran.

Durante tres inviernos nada supimos de ellos hasta que, en esa hermosa mañana donde las blancas nubes corrían ágiles como ovejas retozando en las alturas, el vuelo de un grajo llamó mi atención. Enseguida intuí que algo ocurría, y no me equivoqué. Me erguí a continuación sobre el peñón y dirigí la mirada hacia el lugar donde la oscura ave había alzado sus alas.

Entre los frondosos abedules del valle, como si de espíritus errantes se tratara, surgieron un grupo de nueve guerreros montados a caballo. Cabalgaban con brío, remontando la empinada ladera del monte Betu en dirección a la aldea. No había ninguna duda de quiénes se trataba, tanto por sus vestimentas como por los escudos que portaban. ¡Eran nerios! ¡Eran gaedheal!

Cuando alcanzaron el poblado, pidieron reunirse urgentemente con «el gran Caicher, hijo del rey Breoghán». Sin demora, fueron acompañados hasta mi cabaña y allí fue donde tuvo lugar la reunión. Venían de Brigantia y habían sido enviados por el propio rey. Fulman y el resto de miembros del consejo me acompañaron para darme así su apoyo. Una vez reunidos, el jefe de la partida nos habló:

—Caicher, gran señor de los betu, traemos un mensaje del rey Breoghán, tu padre —se dirigió a mí con respeto el emisario.

—Habla entonces —le dije fríamente al brigantino.

—El rey de los gaedheal quiere comunicaros que vuestro hijo Suirge y los dos vástagos del noble Fulman han adquirido la edad y formación suficiente para realizar las pruebas de iniciación a jóvenes guerreros del clan. Tanto el rey como vuestros hijos desean que ambos estéis presentes el día elegido para la ceremonia.

Cuando el brigantino cerró su boca, todos los presentes me miraron, observando en mi rostro tanta sorpresa como orgullo. Después de tanto tiempo sin saber de ellos, ya había perdido las esperanzas de volver a verlos. Ni siquiera me había parado a pensar que, en caso de estar vivos, ya serían lo suficientemente mayores como para enfrentarse a esas difíciles pruebas.

Le indiqué al heraldo que se retirara a descansar con sus hombres y que pronto le daríamos una respuesta para su rey. En un principio me negué en rotundo a ir, pero Fulman me convenció de que tenía que regresar por mi hijo, por mi rey y, sobre todo, por mí mismo. Me dijo que al menos uno de los dos debía ir para apoyar a nuestra sangre, y que ese debía ser yo. Se justificó afirmando que él era ya demasiado viejo para realizar tan duro viaje, y que, aparte, no podía dejar el poblado sin su verdadero jefe. Ante tales argumentos, no me quedó otra opción que doblegarme para no deshonorar a un amigo. En mi interior aún existía una parte de mí ser que no quería volver a

pisar esa tierra maldita, pero la otra lo deseaba con todas sus fuerzas. Sí, quería volver a ver a mi hijo y, sobre todo, necesitaba regresar al lugar donde aguardaban las almas de mis pequeñas. Acudir a las pruebas era la excusa perfecta que había estado esperando durante años para unir de nuevo mi destino al de Breoghán.

Sin dar más vueltas al asunto, le comuniqué al jefe de los guerreros que a la mañana siguiente emprenderíamos camino hacia Brigantia. Cuando partí del poblado no miré hacia atrás; no, jamás lo volvería a hacer, simplemente seguí los pasos de aquellos hombres que me guiaban de nuevo a la tierra que tanto amé, que tanto me dio y que tanto me arrebató.

Tras varios días de marcha, al fin llegamos a Brigantia. Habían pasado ya cinco inviernos desde mi partida, pero el castro estaba tal y como lo recordaba. Su alta empalizada, sus robustos muros y, al fondo, junto al mar, la mayestática torre de Breoghán emergiendo como una diosa para controlar toda la extensa costa brigantina y la ría de los ártabros. Aunque por fuera la fortaleza parecía la misma, en su interior todo era diferente. Se habían levantado muchas chozas para dar así cobijo a las numerosas familias que ahora allí vivían. Miraras donde miraras, observabas a multitud de guerreros, mujeres, artesanos y niños moviéndose por el poblado. Y eso fue lo que más me agradó, ver a tantos niños corretear sin parar, jugando de un lado para otro por los angostos pasillos que quedaban entre las paredes de roca desnuda de las viviendas. Tras la guerra y la muerte, Brigantia había vuelto a renacer. Ahora estaba llena de vida otra vez y prosperaba como ningún otro castro en la región. Los campos que la circundaban estaban repletos de cereal a la espera de ser recogido. En los prados se veían pastar un buen número de vacas y cabras, y, junto a los robles, una piara de cerdos grisáceos rebuscaban dulces bellotas mientras eran vigilados por chiquillos del poblado.

En cuanto mi caballo penetró en el castro, un jinete se acercó galopando hacia mí como si la muerte lo persiguiera. Al llegar a mi lado, bajó de un enérgico salto y se abalanzó a mis brazos. Era Ith, mi hermano, el único amigo de verdad que me quedaba en ese lugar. Lo había echado mucho de menos, y por la fuerza con la que me apretaba hacia su pecho, él también había sufrido mi ausencia.

—¡Caicher!, ¿de verdad eres tú? Dime que no estoy soñando —me dijo cariñosamente mientras de sus ojos se desprendían finas gotas que apartó enseguida con su brazo para verme con nitidez.

—Claro que soy yo, Ith —le respondí volviéndolo a abrazar—. Por todos los dioses, cuánto me alegro de verte, hermano. ¿Y esta túnica blanca que llevas? ¿No se la habrás quitado a Aimhirgin?

—No, hermano, es mía. Ahora soy el druida de Brigantia y uno de los principales de la tribu —me respondió dejándome gratamente sorprendido—. Sigo estando a las órdenes de Aimhirgin, pero el viejo hechicero ya está muy mayor, y por eso muchas de las ceremonias las dirijo yo en su nombre. También tengo encomendadas otras de sus tareas, como son la formación de los jóvenes en artes mágicas y curativas, e incluso ahora cuido de sus colmenas.

—Sabía que algún día llegarías a ser un gran druida, hermano, y con el tiempo lo serás aún más. Tu mente es privilegiada, y tu sabiduría e inteligencia crecen día a día.

—Claro, claro, cómo se nota que eres mi hermano —dijo Ith riendo conmigo—. Pero bueno, déjate de cuentos y acompáñame a tomar un buen trago, tenemos mucho que contarnos.

Me llevó a su cabaña y allí abrió una polvorienta ánfora carthaginesa que guardaba. Del cántaro salió el mejor vino que había probado en mi vida, y, entre trago y trago, me puso al día de todo lo que había sucedido en Brigantia durante mi ausencia.

Me contó que desde el día que nos alzamos con la victoria frente a los brácaros, había existido una inesperada paz entre todas las tribus del norte, propiciada sin duda por el férreo control que

hacia el propio Breoghán sobre todas ellas. El rey mediaba en los conflictos que surgían entre las diferentes tribus, evitando así que la sangre entre hermanos volviera a correr. Aunque los jefes tribales no asumieran con gusto su sometimiento al nerio, sabían bien que este periodo de paz y prosperidad se lo debían solo a él, y por ello Breoghán se había ganado el respeto y admiración de todos estos reyezuelos.

Ese tiempo de paz hizo que Brigantia floreciera rápidamente. Llegaron nuevas familias dedicadas principalmente a la pesca, la ganadería, la agricultura y la artesanía, las mujeres trajeron a este mundo abundantes niños con los que reponer las vidas perdidas en las guerras pasadas, y los nobles guerreros vigilaban para que todo permaneciera en orden. Ith también me confesó que nuestro padre no había vuelto a ser el mismo tras la muerte de Bile. Me reveló que estaba muy débil y envejecido, y que, cuando hablabas con él, parecía como si no te escuchara, como si estuviera ausente, como si su alma le hubiera abandonado. Ahora era realmente Aimhirgin quien dirigía el clan y el devenir de todos los gaedheal.

Esa mañana el rey no se encontraba en Brigantia. Al parecer, había zarpado en curragh junto a Aravo y Aimhirgin tres días antes, y, aunque nadie sabía realmente a dónde se habían dirigido, todos esperaban su regreso para las pruebas de los jóvenes guerreros.

Mi hermano también me detalló cómo había sido la vida de mi hijo en el poblado. A su llegada, Suirge se reencontró con Golamh, el hijo de Bile, y como tiempo atrás sucediera, se volvieron a hacer los mejores amigos. Los jóvenes Fulman y Mantán también fueron bien acogidos al ser amigos de Suirge, y junto a este se incorporaron al luento de Golamh. El hijo de Bile, al igual que hiciera su padre en su juventud, había formado su propia banda de aspirantes a guerreros. Él los dirigía y, por lo que contaban, tenía madera para convertirse en un líder. Era fuerte, rápido y ágil, pero, sobre todo, era muy astuto. Tenía también el don de saber tratar con la gente. Siempre utilizaba las palabras adecuadas en el momento justo para caer bien a todo el mundo e imponer sus ideas frente a las de los demás. Ith estaba convencido de que si se lo proponía, era capaz de convencer a un ciego de que realmente podía ver, a un sordo de que podía oír y a un mudo de que podía hablar. Ese muchacho era diferente. Siempre le tuve un profundo cariño, y no solo por ser el hijo de mi hermano y de Brigit, dos seres a los que siempre llevé en la mente y en el corazón, sino porque era una persona especial a la que se le cogía estima y aprecio nada más verla.

Le comuniqué a Ith que no deseaba que Suirge supiera de mi regreso hasta que hubiera pasado las pruebas. No quería desconcentrarlo con mi presencia y prefería esperar a que todo terminara para verlo. Ith me confirmó que así se haría. Cuando la noche comenzaba a echarse encima, me acompañó hasta la choza que había dispuesto para alojarme en Brigantia. De camino a ella nos cruzamos con dos enormes guerreros.

—¿No vas a saludar a dos viejos amigos? —me preguntó disgustado uno de ellos.

—Seguro que junto a los montañeses ha perdido su memoria, aparte de sus modales —comentó el otro.

—No he perdido ni modales ni memoria —hablé con prontitud—. Me alegro de poder veros de nuevo a ambos, Occe, hijo de En, y Uicce, hijo de Un. No esperaba encontraros aquí, tan lejos de vuestros castros.

—Occe y Uicce, al igual que hicieran sus nobles padres, colaboran en la formación de los jóvenes guerreros —intervino Ith—. Son muy buenos maestros, y gracias a ellos nuestro pueblo seguirá siendo temido durante generaciones.

—Tu rapaz es un buen luchador, no le será difícil pasar las pruebas —me indicó Occe.

—Lo sé —les contesté orgulloso de mi sangre—. Siempre ha tenido madera de guerrero, y ahora

sé que está aprendiendo el oficio con los mejores.

—Espero que tras las pruebas no huyas de nuevo a esconderte en el bosque como un corzo —me señaló Uicce sin mostrarme ningún respeto—. Los gaedheal necesitamos guerreros como lo era el antiguo Caicher, y Suirge necesita un padre que lo guíe por el buen camino. Todos hemos sufrido mucho, pero nadie se ha rendido como lo hiciste tú. Hermano de luento, regresa con nosotros y lucha a nuestro lado, o desaparece de nuestra vista y de nuestras vidas de una vez por todas.

Las duras palabras de Uicce, mi antiguo amigo y compañero, me dolieron profundamente, pero nada podía reprocharle, pues todo era verdad. Occe y Uicce perdieron a sus padres en la batalla contra los brácaros, y también a muchos de sus familiares, pero ellos no abandonaron ni a su clan ni a su tribu como hice yo. Afrontaron la situación, poniéndose al frente de sus clanes, y lucharon para que toda la comunidad prosperara. Yo, sin embargo, había hecho todo lo contrario.

—Cuando me reúna con el rey tomaré una decisión —les confesé—. Siento todo el mal que os haya podido ocasionar con mi partida, y os juro que, si mi decisión final es marchar de Brigantia, jamás volveréis a saber de mí.

—¡Pues no lo sientas ni jures! —Me reprochó de nuevo Occe—. Simplemente despierta de tu letargo y vuelve con nosotros. ¡Recuerda! Somos tus hermanos, tus compañeros del Luento de Bile, nos debes fidelidad y respeto. Si decides huir de nuevo, considérate nuestro enemigo.

Y tras pronunciarse en ese sentido, ambos me dieron la espalda y se alejaron hacia las puertas del castro.

—No te preocupes, Caicher, tú siempre serás bienvenido en Brigantia hagas lo que hagas —me afirmó Ith posando su mano sobre mi hombro—. Tanto Occe como Uicce sufrieron mucho con la pérdida de sus padres. Aunque nunca te echaron la culpa de lo sucedido, sí que les ofendió profundamente que abandonaras la tribu en el momento más complicado. Habían perdido no solo a En y a Un, también a sus hermanos de luento, Bile y Tigernbard. Entiéndelos, solo les quedabas tú, y en vez de apoyarlos, te marchaste.

—Lo sé y los entiendo perfectamente, pero yo por aquel entonces no podía hacer nada ni por ellos ni por nadie, ni siquiera por mí mismo. Estaba tan perdido en mi interior que solo deseaba morir. Ellos me ven como a un traidor, pero a la única persona que traicioné es a quien te habla.

—Nada tienes que reprocharte, hermano, ahora el agua volverá a encauzarse en el río y todos unidos remaremos en el mismo sentido.

—No lo sé, Ith, solo espero que los dioses decidan qué hacer conmigo de una vez por todas, para bien o para mal.

—¡Tú y solo tú eres quien debe decidir qué hacer con tu vida, si sigues caminando o no! —me indicó Ith ahora de forma fría y seria—. Deja de poner a los dioses como excusa para tu comportamiento. Ahora estás en Brigantia, déjate aconsejar por tu padre, por tus hermanos y por tus amigos, y después, tú y solo tú tendrás la última palabra.

—Así lo haré. Gracias, hermano —le agradecí sincero mientras me despedía de él en aquella noche estrellada.

Al día siguiente se celebraron las pruebas de iniciación de los jóvenes. Estas pruebas continuaban siendo las mismas que un día yo mismo tuve que superar, sabiendo por ello de primera mano lo complicado que era salir airoso de ellas. Aquel día todos los jóvenes acudieron muy preparados, y todos sin excepción lograron superarlas sin contratiempos. Los muchachos se mostraron radiantes con su victoria; por fin eran guerreros, su sueño se había cumplido.

Mientras se abrazaban, gritaban y saltaban de alegría, me acerqué acompañado de Ith a felicitarlos. Entre los jóvenes localicé enseguida a Suirge, Fulman y Mantán, pero también

reconocí a otros muchos como a Buas, Bres y Buaigne, los tres hijos de mi amigo Tigernbard, hijo de Breg, y, sobre todo, a Golamh, el hijo de Bile, que destacaba del resto por su alto porte y su aspecto señorial.

—¡Felicidades, rapaces! —los saludé afectuosamente.

Todos ellos, incluido Suirge, se volvieron para ver quién era el hombre que se atrevía a perturbar su celebración privada.

Mi hijo había dado un buen estirón durante estos años, sobre todo había cambiado el aspecto de su rostro. Ya no tenía la cara de un niño, sino la de un hombre. Sus ojos verdes penetrantes y su largo pelo negro recogido con una diadema lo hacían ser el fiel reflejo de su madre. Me recordaba tanto a ella que a veces incluso me costaba mirarlo. Mantan nunca fue un buen padre para mí, y yo no lo fui mejor para Suirge. El muchacho era alto, musculado, apuesto y muy listo, todo lo que un padre hubiera deseado para su hijo, y, sin embargo, a veces prefería no tenerlo cerca para que no me recordara a su madre y a su hermana.

—¡Padre, has venido! —susurró Suirge emocionado.

—Pues claro que sí, ¿no pensarías que iba a faltar a este día tan importante para ti? No me lo habría perdido ni por todo el oro del mundo —le mentí sabiendo en mi interior que, de no ser por Fulman, jamás me habría presentado allí.

—Muchas gracias por venir —dijo abrazándome con fuerza—. ¿Has visto cómo he superado las pruebas? Fulman y Mantan también las han pasado.

—Claro que he visto cómo los tres superabais una a una las pruebas como si de un simple juego se tratara —les expresé dirigiéndome a los tres jóvenes—. Habéis entrenado mucho para este día, y todo vuestro duro trabajo ha dado sus frutos.

—¡Entonces nos has estado viendo todo el rato! —expresó Mantan gratamente sorprendido—. ¿Pero cuándo has llegado? ¿Y mi padre, ha podido venir también?

—Llegué ayer a Brigantia, pero no quería distraeros de vuestra importante misión. Respecto a tu padre, él no ha podido venir. Debes saber que ya está bastante mayor y el camino es incómodo y penoso; por eso decidió quedarse en el poblado y me pidió que viniera yo en representación de ambos.

—Lo entendemos, Caicher; en cuanto podamos, iremos a verlo, lo prometemos —comentó Fulman un poco decepcionado.

—Os aseguro que he disfrutado más que ninguno observando cómo franqueabais las pruebas y os convertíais en auténticos hombres —les comenté a todos cambiando un poco de tema—. Me habéis hecho recordar el día en que yo superé estas mismas pruebas acompañado de mi hermano Bile, como vosotros habéis hecho hoy junto a Golamh.

En ese momento me giré hacia el hijo de Bile buscando su mirada. El joven Golamh se había mantenido hasta entonces en un segundo plano detrás del resto de muchachos, aunque con seguridad estaba bien atento a todo lo que allí se decía.

—Sé bienvenido a Brigantia, Caicher —habló Golamh, mirándome fijamente y sonriendo—. Me siento feliz por volver a verte. Tu regreso será celebrado por todos los gaedheal, estoy seguro de ello.

—Yo también tenía muchas ganas de volver a verte, pequeño, me recuerdas tanto a tu padre que juraría que lo tengo frente a mí.

Lo que acababa de decirle era tan cierto como que el agua corre por los valles hacia el mar. Era tan alto y corpulento como un día lo fue su progenitor. Tenía sus mismos gestos y el mismo pelo largo y rizado de color avellana. Afortunadamente para él, su rostro era tan bello como el de su



madre, destacando en él sus luminosos e intensos ojos azules, tanto como el limpio cielo después de una tormenta.

Golamh se adelantó en ese momento a sus compañeros, se acercó a mí y me dio un fuerte abrazo.

—Gracias por venir, yo también te he echado mucho de menos —me susurró al oído—. Espero que esta vez te quedes junto a nosotros para poder aprender a tu lado.

Yo simplemente le asentí mientras el resto de muchachos comenzaban a cuchichear sobre mi verdadera identidad, comentando entre ellos las batallas en las que había luchado y a los muchos hombres que había matado sin piedad.

—Bueno, dejaos de palabrerías y vayamos a celebrar como se merece este gran día —intervino Ith sabiamente para evitar que la conversación se dirigiera hacia ausencias añoradas.

Esa noche en Brigantia se celebró una fiesta memorable. La cerveza, el hidromiel y la carne asada de jabalí corrieron en abundancia por todos los rincones del poblado mientras la música de las flautas amenizaba la velada envolviendo las historias de los viejos bardos.

Aquella noche dormí bajo las estrellas junto a una hoguera en la que aún relucían brasas incandescentes. Embriagado por la bebida y satisfecho mi estómago, dejé que mi alma soñara libre de nuevo en aquel maravilloso lugar. Con los primeros rayos de sol desperté, y, mientras limpiaba de mis ojos varias legañas como piedras, acudió Ith en mi búsqueda.

—Desperézate rápido, Caicher, tenemos prisa.

—¿Qué prisas tienes, hermano? Déjame disfrutar tranquilo de esta bonita mañana en Brigantia. Dios mío, cuánto lo había echado de menos.

—¡Caicher! Breoghán ha regresado y quiere verte de inmediato.

Sin decir palabra cogí una gruesa piel para abrigarme en la fría mañana y lo acompañé hasta la choza del rey. En cuando entré por la puerta en compañía de Ith, enseguida vino a mí la imagen que tanto temía encontrar. Allí estaba Breoghán, sentado plácidamente en su Piedra Real, observándome sin pestañear. Era increíble lo mucho que había cambiado en estos años de ausencia. Estaba mucho más envejecido, con todo el pelo teñido de blanco y enmarañado como si se acabara de despertar. Había engordado mucho, pero su rostro, en cambio, estaba pálido y lánguido. Junto al rey se encontraba Aimhirgin tal y como lo recordaba, con su pelo rojizo y su mirada hechizante, y es que por el viejo y sabio druida no parecía pasar el tiempo. Quedé sorprendido al comprobar que en la sala también estaban presentes el resto de miembros del Gran Consejo.

—¡Dichosos sean mis ojos! ¡Al fin has regresado, hijo mío! —pronunció Breoghán bien alto para que todos los allí presentes lo oyeran con claridad—. Doy gracias a todos y cada uno de los dioses a los que he rogado para que este día llegara. Pero ven, acércate, Caicher, y no me hagas sufrir más.

Cuando estuve junto al rey, este se levantó, no sin esfuerzo, para abrazarme. Fundidos en un abrazo fraternal, padre e hijo nos perdonamos nuestras ofensas y olvidamos nuestras diferencias del pasado. En ese mismo momento me di cuenta de lo mucho que lo había echado de menos y de lo feliz que me sentía por estar de nuevo junto a él y los míos.

—Gracias, gracias y mil veces gracias, Caicher. Gracias por regresar con tu pueblo, con tu clan y con tus hermanos.

A continuación el viejo druida también se me acercó para darme otro fuerte abrazo.

—Bienvenido seas, rapaz —me susurró Aimhirgin al oído—. Llegué a pensar que no volverías jamás, dejando que tu espíritu vagara perdido por el mundo de los vivos hasta tu muerte. Pero, gracias a Lug, estás de nuevo en cuerpo y alma con nosotros. Todos te esperábamos desde el

mismo día de tu partida, y hoy, al fin, la ilusión se convierte en realidad.

—Gracias, Aimhirgin, quizás no haya recuperado toda mi alma, pero aquí estoy.

—Claro que sí. Aquí terminarás por recuperarla, estoy convencido de ello —afirmó el hechicero—. En Brigantia moran las almas de los que te quieren y te quisieron, y es aquí donde debes permanecer para compartir con ellas tu dolor.

—Pero apresúrate, Caicher y siéntate a mi lado —me ofreció el rey emocionado—. Necesito urgentemente tu consejo de amigo, de hijo y de padre.

Esa frase me desconcertó por completo. No entendía por qué necesitaba de mi consejo teniendo junto a él al sabio Aimhirgin. Aquí había algo que no cuadraba.

—No creo que mi opinión o mi juicio puedan serte de mucha utilidad, mi señor, pero aquí me tienes.

—Ya verás como sí. Hacedlos pasar —ordenó Breoghán dirigiéndose a uno de sus comandantes.

Y entonces, por la puerta de la cabaña entraron un grupo de jóvenes guerreros encabezados por Golamh. Tras él marchaban Suirge, Fulman, Mantan, Buas, Bres y Buaigne, todos los que formaban el luento de Golamh. Nada más verme, se quedaron tan sorprendidos de mi presencia como yo de verlos entrar. No me esperaban allí, y la mirada perdida de mi hijo hacia el suelo, como si quisiera ser engullido por la tierra, delataba que el motivo de su presencia no era banal.

—¡Sed bienvenidos al consejo de Brigantia! —pronunció Aimhirgin—. Hablad sin miedo y expresad libremente la razón por la que habéis venido. El Gran Consejo os escucha.

Golamh se adelantó, decidido, unos pasos al resto de jóvenes y comenzó a hablar con voz tranquila, muy seguro de sí mismo.

—Respetados miembros del Gran Consejo de Brigantia, estimado druida y amado rey Breoghán —comenzó diciendo el joven—. Mi nombre es Golamh, hijo del príncipe Bile, el amable campeón de Brigantia, hijo este de Breoghán, rey de inigualable bravura. Hace ya varios años le hice una petición a mi rey aquí presente, siendo esta rechazada aludiendo a mi corta edad y a la falta de formación. Hoy, después de superar las pruebas de guerrero, regreso frente a mi abuelo y frente al consejo para volver a presentar mi humilde petición. Durante toda mi vida he sido criado, formado y educado como un noble príncipe, he aprendido el manejo de las armas de la mano de los mejores guerreros, las artes mágicas de los más poderosos druidas, los misterios de la costa gracias a nuestros diestros marineros, y así con todas y cada una de las disciplinas que un noble debe conocer. Incluso he aprendido junto a los carthagineses a hablar fenicio, griego y hasta egypcio, lenguas de pueblos lejanos que ni siquiera conozco y quién sabe si llegaré a conocer. Durante estos años habéis podido comprobar cómo me he esforzado en instruirme, superando con diferencia a todos los jóvenes del clan en lucha, valor y conocimiento. Hoy, al fin, he adquirido la mayoría de edad y terminando con mi formación de joven guerrero. Hoy soy un hombre más de la tribu por derecho y, por esta razón, considero que ya no existe motivo alguno para no aceptar mi solicitud —y, tras un tenso silencio mirando a los ojos de todos y cada uno de los asistentes a la reunión, el príncipe continuó con su alegato—: Así, en el día de hoy, pido de nuevo al rey, y también al Gran Consejo de la tribu, que me permita marchar de Brigantia.

En ese momento todos los nobles y ancianos que componían el consejo quedaron mudos por su petición. Nadie deseaba escuchar esa propuesta, y yo el que menos.

—Deseo marchar del poblado y viajar hacia otros territorios donde adquirir nuevos conocimientos —continuó con su discurso—. Quiero descubrir otros pueblos y otras culturas como un día hiciera el fundador de nuestra tribu, el mítico Gaedheal Glas. Deseo ver con mis propios ojos esas lejanas tierras que un día pisaron sus pies y vivir las mil aventuras que él vivió.

Necesito salir de estos muros para viajar en busca de otra vida que me ofrezca honor, reconocimiento y, por qué no, riquezas para mí y para mi pueblo. Por último, también solicito en nombre de mis amigos y compañeros de luento aquí presentes, que les permitáis también a ellos acompañarme en esta aventura.

El silencio fue lo único que se escuchó a continuación en la sala, mientras todos los miembros del consejo se observaban unos a otros, apenados por lo que acababan de escuchar.

Desconcertado, miré entonces hacia Suirge buscando en sus ojos una respuesta, pero su mirada se mantenía firme y fija sobre el rey, al igual que la del resto de muchachos. Después mi rostro se dirigió al de Breoghán y de él sí recibí respuesta. El monarca me miraba con ojos desencantados a la vez que asentía levemente con la cabeza, haciéndome comprender sin palabras la verdadera razón de mi presencia aquella mañana.

Tras un eterno silencio se giró hacia Golamh y, sin dejar de mirar al joven príncipe, comenzó a hablarme:

—Bueno, Caicher, como ves, tengo un serio dilema frente a mí, un dilema de difícil solución. Conozco la opinión del consejo y la de mi druida, pero me gustaría conocer la tuya. Te ruego que seas sincero y compartas tus pensamientos en relación a este asunto.

Tras intentar calmarme por un momento y recapacitar en la petición de los jóvenes y sus razones, me dirigí a mi señor:

—Estimado consejo y amado rey, no creo que sea yo la persona más idónea para opinar sobre esta cuestión. Todos conocéis mi pasado y, aparte, uno de los solicitantes es mi propio hijo, y otros tres más como si lo fueran.

—Por eso mismo, Caicher, tu opinión es fundamental. Por favor, cuéntanos lo que opinas de esta locura.

—No sé bien qué decir en este momento, mi rey, pero intentaré ser tan sincero como justo. Muchos de los aquí presentes sabéis, tan bien como yo, que si una persona está decidida y convencida a hacer una misión, cualquiera que esta sea, nadie podrá oponerse a ella. En estos casos, la tozudez suele imponerse a la razón, y, aunque se pierda la vida en el intento, la persona siempre encontrará un camino hacia su sueño. Estos jóvenes ya han cumplido la mayoría de edad, y ahora sus cuerpos y sus almas desean ser libres y volar. Como ha expuesto Golamh, el fundador de nuestra tribu viajó y viajó a lo largo del mundo buscando una tierra donde su pueblo pudiera asentarse y vivir en paz, y gracias a su búsqueda incansable, un día la halló. En el camino adquirió muchos conocimientos que después le sirvieron para hacer de nosotros el pueblo que hoy día somos. Muy a mi pesar, debo decir que si los jóvenes quieren marchar para recorrer y conocer tierras lejanas al igual que lo hiciera nuestro antepasado Gaedheal Glas, ¿quién soy yo para impedirselo?

Tras mis palabras, los ancianos del consejo no pararon de menear sus cabezas de un lado a otro en silencio, sin entender el porqué de mi apoyo a la partida.

—Gracias, Caicher, por tu opinión sincera —habló el rey—. Estaba convencido de que no sería muy diferente a la mía.

—Me gustaría añadir algo más —lo corté antes de que continuara hablando—. Si por alguna locura de los dioses la petición de estos jóvenes es aceptada, os ruego que me permitáis acompañarlos en su delirio; así, al menos, podré dar la vida intentando protegerlos de los peligros con los que se encuentren. De no hacerlo, me condenaréis a cargar con la responsabilidad de la decisión que aquí se tome, así como con sus consecuencias.

Breoghán asintió orgulloso de mi ofrecimiento y al mismo tiempo satisfecho de mi decisión.

—Respetado Gran Consejo de Brigantia —comenzó diciendo—, es cierto que, desde hace ya varios años, tanto Aimhirgin como yo estábamos al tanto de las inquietudes de este grupo de jóvenes. Sabíamos que este día llegaría, el día en que querrían partir en busca de su propio destino. Tras escuchar las diferentes señales que los dioses nos han enviado en estos años, el druida está convencido, y yo también, de que los dioses desean que partan hacia lo desconocido. Aunque no lo creáis, en mi interior siento que del resultado de este viaje dependerá el destino futuro de todo nuestro clan y nuestra tribu.

Los miembros del consejo asintieron a sus palabras, evidenciando así la confianza ciega que aún seguían teniendo en su líder.

—Es por esta razón, amado Golamh, hijo de mi propia sangre, que he decidido permitirlos partir —continuó el rey—. Hace cuatro lunas tomé la decisión y, con permiso del propio consejo, di órdenes a Aravo y a sus marineros para que construyeran cuatro barcos en Berganto similares a los que poseen los carthagineses. En mi reciente viaje junto a Aimhirgin, he podido comprobar que ya están casi terminados y dispuestos para surcar la Costa de la Muerte. Cuando en verano regresen los comerciantes de Gadir, zarparéis con ellos hacia donde el destino os lleve. Ya he acordado con Thales que sus hombres os acompañarán buena parte del viaje. Nuestros amigos conocen bien el mar y os guiarán por rutas seguras. Aprended todo lo que podáis de ellos, pues será fundamental para vuestra supervivencia.

—¡Nos hacéis inmensamente felices! —dijo muy ilusionado Golamh, aún sin poder creérselo—. Gracias, gracias a todos, al Gran Consejo, al druida y a mi rey por darnos la oportunidad de poder cumplir nuestros sueños.

—Se os proporcionarán estos cuatro barcos, los marineros necesarios para tripularlos, guerreros, armas, alimentos y todo lo que necesitéis para el viaje —añadió Breoghán—. También podrán ir las mujeres e hijos de los hombres que marchen con vosotros. Pero, antes de celebrarlo, debes saber, Golamh, que hay dos condiciones irrenunciables para que tu sueño se cumpla.

—Será un orgullo cumplir tus órdenes, mi rey, y esas condiciones son aceptadas incluso antes de que las pronuncieis.

—La primera es que Caicher, tu tío, aquel que fue el mejor amigo de tu padre, deberá acompañaros en esta aventura. Él es uno de nuestros mejores guerreros y la persona en la que más confío. El propio Caicher será quien seleccione a un grupo de guerreros experimentados del clan para que os sirvan de escoltas y al mismo tiempo de maestros. Golamh, tú comandarás la expedición, y Caicher será tu principal consejero. Escúchalo bien, aprende de su dilatada experiencia y de sus sabios consejos.

—Será un placer poder compartir este viaje con el hombre al que considero como un segundo padre.

—Y la segunda condición y la más importante es que, antes de partir, todos sin excepción deberéis jurar ante los dioses que si algún día Brigantia os necesita, tanto tú, Golamh, como el resto de tus hombres, deberéis regresar junto a vuestro pueblo sin dilación, sin excusas y sin demoras, de igual forma que lo haría un lobo fiel cuando aúlla su manada.

—Aceptamos las dos condiciones con gusto —respondió rápido Golamh—. Y juro por Lug, el padre de todos los dioses, que si Brigantia o mi rey nos necesita, mis hombres y yo regresaremos tan veloces como el silbido del viento.

—Pues entonces preparaos para partir en pocas lunas —dictó el rey levantándose despacio del trono de piedra y abandonando a continuación la sala junto a Aimhirgin.

CAPÍTULO XIV  
CASTRO DE BRIGANTIA. AÑO 381 A. C.

Después de dos lunas, ya en pleno verano, los carthagineses fueron avistados desde la torre de Breoghán. Atracaron en el embarcadero de Brigantia procedentes de las lejanas islas Casitérides, siendo en esta ocasión Hannibal, el hombre de confianza de Thales, quien comandaba la expedición. Hannibal ya había sido informado el verano anterior de los planes de Breoghán, sabiendo que tendría que ser por un tiempo nuestro guía por las infinitas aguas del mar Exterior.

Todo estaba ya preparado cuando la nave amiga arribó a nuestras costas. En el puerto de Brigantia, bajo la atenta mirada de la majestuosa torre, se encontraban amarrados los ingenios que nos permitirían realizar la aventura soñada. Eran cuatro embarcaciones magníficas, muy similares a las que utilizaban los carthagineses en sus travesías. Los hombres de Thales habían enseñado años atrás a Aravo y a los carpinteros nerios a construirlas, y, por el resultado obtenido, puedo asegurar que al viejo pescador no se le había olvidado ni un ápice de lo aprendido. Las cuatro eran idénticas; difícilmente podías decantarte por una de ellas. Pese a su tamaño, sus formas resultaban tan atractivas como las de una hermosa mujer. Tenían una longitud de quince cuerpos por cuatro de ancho y dos de alto, su proa terminaba en forma de cuña, mientras la popa era redondeada. Ambos extremos estaban elevados, sobresaliendo por ellos la quilla con la forma de una cola de salmón. En la parte central se levantaba un mástil de abedul que, a su vez, sujetaba una amplia vela cuadrada de fino lino blanco. Lo único que diferenciaba a nuestros barcos del carthaginés, era que los nuestros no llevaban pintados a ambos lados del casco los ojos fenicios, aquellos que, según los marineros de Gadir, podían guiar la nave en la más oscura de las noches rumbo a sus hogares. Aravo, por el contrario, nunca creyó en esas leyendas, pensando que esos ojos lo único que podían hacer era convertir al barco en una criatura peligrosa. El jefe de los pescadores de Berganto había hecho un buen trabajo, quizás el mejor de toda su vida, y por ello los brigantinos le reconocimos admirados su indudable arte.

Con todo dispuesto, se decidió partir al día siguiente de la arribada de los comerciantes. La expedición zarpó al amanecer para aprovechar toda la luz que el sol nos regalaba en esa estación. Sabíamos que, para tener éxito en tan dura travesía, debíamos exprimir cada uno de los largos días de verano antes de que el otoño comenzara a despertar de su letargo a las temidas serpientes marinas.

Antes de partir hacia lo desconocido, los gaedheal elegidos se despidieron de sus familias y de su hogar. El rey también acudió al puerto, deseándonos uno por uno buena suerte en la aventura que emprendíamos. Cuando fue mi turno, mi padre se me acercó y me susurró al oído unas palabras que aún recuerdo a la perfección.

—Cuida de él, hijo mío —me pidió refiriéndose a Golamh—. Sé que el devenir de todo nuestro pueblo está en manos del destino que los dioses deparen al hijo de Bile. Sin él, los gaedheal no tendrán ningún futuro en este mundo, pero con él todos se rendirán a nuestros pies.

—Cuidaré del muchacho como si de mi propio hijo se tratara —le aseguré—. Y si no vuelves a tener noticias de estos jóvenes, no sufras por ellos, pues ya estarán disfrutando de otra vida más justa y placentera.

Con estas simples palabras me despedí del padre que nunca merecí, sabiendo que muy probablemente no nos volviéramos a encontrar en este mundo miserable.

Aimhirgin no acudió esa mañana a la playa. Es posible que el druida estuviera oculto en Nemetos rogando a los dioses para que nos protegieran, o haciendo conjuros para apaciguar las

olas de Netón, o quién sabe, quizás simplemente estaba cuidando de sus pequeñas abejas. Aunque su ausencia era muy significativa, el viejo hechicero siempre nos acompañaría en nuestros corazones.

Tras la despedida partimos sin más dilación rumbo a Gadir, comenzando así nuestro viaje hacia un destino desconocido y en busca de una aventura de resultados inciertos. Aquella mañana los cuatro barcos brigantinos zarparon tras el carthaginés, siguiendo su estela y llevándose en su interior a buena parte de los hijos del clan de Breoghán. Nuestra tripulación estaba compuesta principalmente por varias decenas de jóvenes campeones, comandados todos ellos por Golamh. Entre los muchachos destacaban por su nobleza el propio Golamh, hijo de Bile; Suirge, mi hijo; Fulman y Mantan, hijos de Fulman el viejo, y Bruas, Bres y Buaigne, los tres hijos de Tigernbard, hijo de Breg, hijo de Breoghán.

Acompañando a los jóvenes también marchamos un buen número de guerreros experimentados y varios jefes elegidos personalmente por mí. Entre aquellos hombres sobresalían por su nobleza, destreza y valentía mis dos viejos amigos: Occe, hijo de En, y Uicce, hijo de Un. En los barcos también marcharon las mujeres e hijos de todos estos valientes, pues ninguno de ellos quería dejarlos atrás sin saber a ciencia cierta si algún día regresaríamos a Brigantia.

De esta forma que cuento, un buen número de jóvenes gaedheal partieron ilusionados de su hogar en busca de aventuras, y juro por todos los dioses que las encontraron.

Navegamos tras los carthagineses, siguiendo el rastro de espuma blanca que dejaba su nave al cabalgar con suavidad sobre las olas del inmenso mar.

Cuando pasamos junto a la torre de Breoghán, no pude evitar mirarla por última vez. A mi cabeza vinieron entonces recuerdos fugaces, tantos y tan dolorosos que tuve que cerrar los ojos para intentar borrarlos de mi mente. En ese momento solo un pensamiento me consoló, y fue imaginar que, seguramente, la próxima vez que contemplara la torre ya no lo haría desde abajo, sino desde arriba, desde el otro mundo.

Los barcos fueron bordeando toda la costa de los nerios para después continuar surcando las de los tamarcos, prestamarcos, cilenos, helenos, grovios, leunos y seurros, y así hasta alcanzar las playas de nuestros temidos enemigos los brácaros. Durante la travesía ninguna otra embarcación se atrevió a acercarse a las nuestras. Seguramente creyeron que éramos comerciantes del sur, y cinco barcos eran demasiado botín para cualquier tribu de la costa. Tras dejar atrás los territorios de estos pueblos, Hannibal nos anunció que ahora surcaríamos las aguas de los lusitanos y túrdulos, viejos aliados de los brácaros. En sus costas, su pueblo había levantado varios asentamientos donde paraban a descansar, reponer provisiones y comerciar con sus mercancías. En todo momento nos hicimos pasar por carthagineses y, vestidos con sus característicos ropajes, intentamos no llamar la atención.

Continuamos el viaje siguiendo siempre rumbo sur, rodeando la inmensa costa de la península a la que los fenicios dieron el nombre de Ispnya. Esa península tenía unas dimensiones tan colosales que pronto entendimos que nuestro pueblo era tan solo una diminuta e insignificante pulga sobre la piel de un enorme toro. Era curioso, pero, a medida que nos alejábamos de nuestra ya añorada Brigantia, las verdes y húmedas tierras del norte se iban transformando en territorios secos y áridos, dominando en el paisaje los colores marrones y ocre. La verde y espesa vegetación iba desapareciendo poco a poco, al tiempo que el calor y la sed aumentaban. Tras varios días de navegación cambiamos el rumbo, tomando dirección oriente, siguiendo el dibujo caprichoso de la costa que adquiriría la forma de un codo. Ese lugar era conocido por los marineros como el Promontorio de Hermes, y a partir de él se penetraba en las aguas de la poderosa tribu de los

turdetanos. Fuimos bordeando su costa curvada hasta encontrarnos de nuevo con otro giro repentino, esta vez hacia el sur. Siguiendo aquel nuevo rumbo, pronto vislumbramos la figura de un grupo de islas cercanas al litoral, entre las que se encontraba nuestro primer destino, el asentamiento de Gadir, el hogar de Thales.

Gadir era desde antaño un lugar estratégico para el comercio de Carthago, siendo esa la razón principal por la que Thales había establecido allí su centro de negocios y su residencia. Al acercarnos al puerto carthaginés, comprobamos gratamente cómo nuestro viejo amigo se encontraba apostado junto al embarcadero esperando nuestra llegada. En cuanto vio asomar las quillas de las cinco naves, abrió sus brazos para saludarnos. Había estado esperando durante días junto a la bocana del puerto, ansioso, sobre todo, de saber el devenir de sus hombres y de su mercancía.

Tanto Thales, en sus diferentes viajes a Brigantia, como Hannibal durante la travesía, nos hablaron de las maravillas que poseía Gadir. Al parecer, este asentamiento, también conocido por los pueblos griegos con el nombre de Gadeira, había sido fundado hacía ya muchas generaciones por navegantes fenicios procedentes de Tiro, su tierra originaria. Desde este lugar estratégico, los carthagineses explotaban las rutas comerciales hacia el norte en busca de estaño y cobre. Por extraño que pareciera, esta colonia no estaba situada en tierra firme, sino que había sido levantada sobre un pequeño archipiélago formado principalmente por tres islas: Kotinoussa, la isla de mayor tamaño y conocida por sus abundantes olivos y acebuches; Erytheia, la mediana en tamaño y donde se asentaba el poblado principal, y Antipolis, la menor de todas. En las tres era constante el trasiego de barcos y el movimiento de gentes por sus embarcaderos, sobre todo en Erytheia y en el puerto de Gadir.

Nada más atracar las embarcaciones, Thales vino corriendo a recibirnos acompañado por toda su familia.

—¡Dichosos sean mis ojos! ¿De verdad eres tú, Caicher? —me preguntó incrédulo el viejo comerciante—. Si es un sueño, pido al dios Astarté que no me despierte.

—Pues claro que soy yo, viejo pirata, ¿es que no la recuerdas? —le dije señalándome con el índice la profunda cicatriz que cruzaba mi rostro, marca que me identificaba desde que era un simple mocoso.

—Eres duro como una roca. Sabía que nada ni nadie podría acabar contigo —me saludó feliz por el reencuentro—. Pero acércate para que pueda dar un fuerte abrazo al hombre que un día salvó mi vida. Escuchad bien, familia, gracias a este muchacho y a varios de sus hermanos, hoy muchos de vosotros existís —añadió dirigiéndose a sus hijos que, por sus edades, con seguridad no pocos habían sido engendrados tras regresar por primera vez de Berganto.

Thales también saludó afectuosamente a Golamh, el hijo de su viejo amigo Bile. El carthaginés conocía muy bien al muchacho, fruto de las numerosas visitas que había realizado a Brigantia durante los últimos años, cumpliendo así fielmente con el compromiso contraído con Breoghán. Pero, durante sus estancias en Brigantia, no había sido un simple invitado del rey. El comerciante, en agradecimiento con el pueblo gaedheal, quiso contribuir en la formación de los jóvenes enseñándoles un poco la lengua y la escritura de otros pueblos como la de los carthagineses, griegos y egipcios. A pesar de la oposición que mostró Aimhirgin a buena parte de estas enseñanzas, pues consideraba la escritura como la forma que adquiriría la lengua de los seres infames, el rey consintió que el comerciante las impartiera. Quizás al viejo druida nunca le faltó razón, pues lo cierto es que la mayor parte de las ideas y sueños que hoy tenían esos jóvenes provenían de las enseñanzas de Thales.

Mientras la mayor parte de hombres se quedaban en el puerto vigilando los barcos, un pequeño grupo de elegidos fuimos invitados por Thales a pasar la noche en su propia casa con su familia. De camino a su vivienda nos fue mostrando las mil y una maravillas de Gadir, su hogar. Del puerto nos enseñó sus diferentes muelles, en donde los comerciantes habían instalado sus negocios. Grandes naves de madera se levantaban a lo largo del muelle y a orillas del mismo mar, siendo estas el lugar donde se almacenaban las mercancías de medio mundo.

Nuestro anfitrión también nos mostró cómo se fabricaba el preciado pescado en salazón de Gadir. Aunque en Brigantia también solíamos salar los peces para conservarlos durante más tiempo, las técnicas que utilizaban los carthagineses estaban a otro nivel, siendo capaces estos de salar pescado en cantidades suficientes para dar de comer a miles de familias. En primer lugar, este pueblo había inventado un peculiar sistema para pescar los enormes atunes que pasaban por su bahía, consistente en colocar decenas de redes en las aguas costeras, formando así un complejo laberinto donde los peces quedaban atrapados y sin escapatoria. Los atunes capturados eran llevados a los almacenes del puerto, y una vez allí, les retiraban las aletas y las cabezas, les limpiaban las tripas y la sangre, y los cortaban en gruesos tacos que posteriormente cubrían de sal para que maceraran. Después el pescado era colocado en enormes piletas donde se prensaba, permaneciendo así durante una o dos lunas. Al final de todo este proceso, la salazón era introducida en grandes ánforas de barro selladas con tapas cerámicas, quedando de esta forma listas para ser transportadas y vendidas al mejor postor allá donde este se encontrara. Cada ánfora llevaba una marca dibujada en su tapa, la señal que identificaba tanto al mercader propietario como el tipo de mercancía que contenía.

Gracias a este intenso comercio de salazones, en Gadir florecían los artesanos dedicados a fabricar ánforas, las pesquerías y las salinas. De igual forma, en las tres islas existían importantes astilleros en los cuales se fabricaban y reparaban sus imponentes barcos, que, a la postre, habían convertido a los carthagineses en los auténticos señores del mar.

Thales quiso mostrarnos también los inmensos templos que habían levantado en honor a sus principales dioses, como eran Moloch, el dios del fuego, aquel que siempre demandaba el sacrificio de almas para conseguir su favor; Astarté, la diosa protectora de la naturaleza, la vida, el placer, la fertilidad, y, cómo no, la diosa de la guerra, y, sobre todo Melkart, el todopoderoso, aquel por el que la mayoría sentía verdadera devoción. Era el dios del sol, de la primavera y de las buenas cosechas, pero, ante todo, era el protector de los comerciantes y las colonias. Melkart solía aparecer entre las olas montado a lomos de un caballo de mar para proteger a sus marineros a lo largo y ancho de las extensas aguas. A ese poderoso dios estaba consagrado su principal edificio religioso, el grandioso Templo de Melkart, situado al sur de Kotinoussa, en un abrupto islote que daba la bienvenida a toda embarcación que entrara en la bahía.

Después de la caminata alrededor de todo el asentamiento, Thales nos guio al fin hasta su morada. Al llegar, descubrimos que vivía en una enorme casa de piedra, rodeada de un bonito jardín en el que destacaban las flores multicolores y tres olivos centenarios. Su hogar, aunque muy diferente al nuestro, transmitía una profunda paz y sosiego. Enseguida varios criados vinieron a recibirnos, siendo todos ellos esclavos comprados en tierras lybias. Los gaedheal no podíamos creer lo que veían nuestros ojos. La tez de esos hombres y mujeres era tan oscura como la noche más cerrada y, por mucho que se lavaran con agua, su piel siempre permanecía teñida de ese color.

Nuestro anfitrión nos invitó a entrar en su morada y nos pidió que nos sentáramos junto a él alrededor de una imponente mesa de piedra ovalada. Tras tomar asiento sobre unos taburetes de



madera delicadamente tallados con formas de animales, los esclavos empezaron a colocar sobre la mesa multitud de bandejas de madera repletas de carne asada y pescado salado, y, cómo no, para beber, sirvieron el mejor vino que un dios puede saborear.

—Estimados hijos del clan de Breoghán —comenzó a hablar Thales una vez que todos estuvimos sentados a la mesa—, es un inmenso placer compartir hoy mi familia, mi casa y mi comida con aquellos que un día me mostraron lo que era la verdadera amistad y hospitalidad. Debo mucho a vuestro pueblo, y, por ello, mi familia y yo os estaremos eternamente agradecidos.

—Para nosotros también es un placer poder acompañarte en esta noche —le expresó Golamh—, y te agradecemos de la misma manera tu hospitalidad.

—Quiero que todos sepáis, pero sobre todo tú, estimado Caicher, que cuando conocí la noticia del ataque brácaro y la muerte de Bile, Brigit, Kinimara, Mara y el resto de gaedheal, sentí que parte de mi familia había muerto también con ellos. Desgraciadamente, la edad y la mala salud me impidieron viajar de nuevo a vuestra maravillosa Brigantia para mostrar en persona mi dolor al propio rey. Solo pude enviar a Hannibal para que él os transmitiera mis condolencias y mi apoyo. Pero, ahora que estáis aquí, no quiero perder la oportunidad de expresaros mis respetos, y os juro por Astarté que aquel fatídico día una parte de mi alma también viajó al otro mundo para no regresar.

—Te agradecemos tus palabras, Thales, pues sabemos que son tan sinceras como el afecto y el respeto que nuestro clan siempre te ha profesado—intervine para mostrarle mi agradecimiento y el del resto de los allí presentes.

—Pero dejemos descansar tranquilas a las almas perdidas, y contadme —sugirió el noble carthaginés cambiando de conversación—, ¿cómo habéis decidido venir hasta aquí? ¿No querréis hacerme la competencia con vuestros barcos en la mar?

—No, estimado amigo. Ya nos conoces, no tenemos tu destreza para los negocios —le respondió Golamh—, pero sí poseemos otras habilidades que quizás podamos aprovechar por estas tierras. Desde que era niño recuerdo las interminables tertulias que mantenías con mi abuelo y mi padre cuando te dejabas caer por Brigantia. En ellas les hablabas de las mil aventuras que habías vivido durante tus mil viajes comerciando a lo largo y ancho del eterno mar. También recuerdo, como si fuera ayer, cómo en una ocasión tú mismo les sugeriste que podrían conseguir muchas riquezas si recorrían el mundo al igual que hacías tú, pero no como comerciantes, sino como mercenarios. Relatabas que en tierras lejanas existían poderosos reinos de nombres impronunciables que siempre estaban en disputa, enfrentando a sus enormes ejércitos por el control de todos los mares y las tierras conocidas. Al parecer, estos reyes solían pagar con abundante oro y plata a los guerreros que luchaban junto a ellos. Sabes bien, Thales, que lo que mejor se nos da es hacer la guerra, luchar y matar. Los gaedheal solo disfrutamos cuando vemos correr la sangre por nuestras espadas, y si luchando podemos además conseguir fama, riquezas, tierras y mujeres, pues mucho mejor; poco más podemos pedir en esta vida. A eso hemos venido, amigo mío, en busca de un sueño, en busca de aventuras, de conocer este inmenso mundo, de sangre y oro... Queremos hacernos hombres de verdad, guerreros de renombre por los que su pueblo sienta orgullo y respeto.

—Es cierto, Golamh, lo recuerdo —le confirmó Thales—. Hace ya muchos años narré esas historias a tu abuelo, y también a Bile y a Caicher cuando estos aún eran simples jovencuelos. En ese tiempo creía que los hombres de vuestra tribu podían recorrer el mundo luchando como mercenarios y enriqueciéndose gracias a su espada. Y lo cierto es que aún lo sigo pensando. Estoy convencido de que tendríais muy buen futuro como guerreros a sueldo y de que cualquier rey

estaría encantado de contrataros, y más ahora, después de la imponente victoria alcanzada por Breno, el senón.

—¿Breno? ¿Quién es ese tal Breno? —preguntó el joven príncipe extrañado—. Solo conozco a un Breno, y pertenece al pueblo de los osismos.

—¿No habéis oído hablar de este Breno? —se extrañó Thales a su vez—. Es un temible guerrero celta como vosotros, un keltói, como os llaman los griegos, aunque los senones prefieren llamarse galiain o galos.

—No, yo tampoco he oído hablar de él —le confirmé—. ¿Qué ha hecho ese hombre para tener tal fama?

—Breno es el jefe de la tribu de los senones —comenzó a explicarnos el carthaginés—. Hace diez inviernos atacaron con treinta mil guerreros a la tribu vecina de los clusianos. Estos últimos, al ver que serían aplastados por Breno, pidieron ayuda a Roma, un poderoso pueblo aliado de los clusianos. Los romanos mandaron una delegación a negociar con los galos, pero, en el transcurso de las negociaciones, uno de sus miembros, un hombre llamado Quinto Fabio, hijo de una poderosa familia romana, mató por una disputa a uno de los líderes senones. Las negociaciones se rompieron en ese mismo instante. Los galos exigieron a los romanos la entrega de Quinto Fabio para que fuera ajusticiado y sacrificado por su tribu. Pero los de Roma no solo se negaron a entregar a Quinto, sino que, como recompensa por su valentía, lo nombraron cónsul, un cargo muy importante y una muestra de honor. Los galos, enfurecidos, deshonrados y humillados, juraron venganza y declararon la guerra a Roma. Breno, su caudillo, acudió con treinta mil guerreros a enfrentarse contra no menos de cuarenta mil romanos comandados por Quinto Sulpicio. Las seis legiones, que es como ellos llaman a sus contingentes, fueron aplastadas sin piedad por los celtas en una cruenta batalla junto al río Alia. Tras vencer, Breno decidió dar un escarmiento a los romanos que no olvidarían jamás en sus mentes. El ejército celta prosiguió su avance hasta la mismísima Roma, asediando y saqueando toda la ciudad. A los romanos no les quedó otro remedio que aceptar su derrota y humillarse ante Breno para que este pusiera fin al asedio. Tras pagar un alto precio en oro, los senones decidieron retirarse a su territorio.

—¡Por el mismísimo dios Lug! ¿Pero tantos guerreros se pueden concentrar en un campo de batalla? —preguntó Golamh sorprendido por la historia que acababa de escuchar.

—Esos y muchos más —le confirmó Thales—. Gracias a Breno, los guerreros celtas habéis adquirido una enorme fama y reputación en todo el mar Interior, incluso os comparan con los temibles persas o los fieros espartanos.

El comerciante de Gadir nos hablaba entusiasmado de tribus a las que jamás habíamos oído nombrar, de pueblos tan poderosos como los propios carthagineses.

—Sí, amigos míos, gracias a Breno no creo que tengáis dificultad en encontrar a alguien que os quiera como mercenarios —nos aseguró el comerciante.

—Entonces, ¿tú crees que aquí nos contratará algún rey? —le preguntó Golamh.

—Aquí en Gadir no hallaréis a nadie —nos desconcertó el carthaginés—, pero en Carthago sí, con seguridad. Allí es donde debéis ir, a Carthago, y yo os ayudaré a llegar.

—¡Carthago! ¿No es el poblado más importante de tu tribu? —volvió a interesarse Golamh.

—Así es; pero no es un poblado, joven príncipe, es una ciudad. Carthago es como una inmensa aldea repleta de edificios, construcciones, templos, y mucha, mucha gente viviendo en ella de una manera pacífica y en armonía. Todo el pueblo está dirigido por el Senado, similar a vuestro Gran Consejo, y por dos sufetes, que son generales de enorme prestigio y de familia noble. Un sufete para mi pueblo es equiparable a un rey en vuestras tribus. Actualmente el principal general de

Carthago es Magón II, sufete de Carthago. Él es quien comanda, junto al resto de senadores, el destino de nuestro pueblo, protegiendo la ciudad y a nuestras colonias allí donde estas se encuentren.

—¿Y crees que Magón nos contrataría? —le pregunté yo esta vez.

—Estoy convencido, Caicher. Antes de que Magón fuera nombrado sufete, su puesto lo ostentaba Himilcón II, un glorioso general procedente de una de las familias más influyentes. Himilcón tuvo el mando de los ejércitos durante diez años, luchando duramente todo ese tiempo contra Dionisio el viejo, tirano de Syracuse, por el control de Sikelia... Sikelia es una isla situada estratégicamente en el centro del mar Interior, no muy lejos de Carthago. Los griegos dicen de ese lugar que es el santuario de Poseidón, su dios del mar, y que lucharán por esa isla hasta la muerte. Himilcón se enfrentó al tirano en numerosas ocasiones, derrotándolo la mayoría de las veces, pero, para su desgracia, Dionisio se alzó con la victoria en la batalla más crucial. Himilcón se vio obligado a pactar su retirada, abandonando a muchos de los hombres que lo habían apoyado en la guerra y, entre ellos, a los mercenarios contratados. Todos estos soldados fueron aniquilados por los guerreros del tirano mientras Himilcón se retiraba deshonorado a Carthago. El sufete aceptó con humildad su responsabilidad ante el Senado y fue sustituido inmediatamente por Magón. Después, el general vencido se retiró a una villa en el campo y allí se dejó morir de hambre. Ya han pasado quince años, pero la lucha aún sigue viva entre griegos y carthagineses. Ahora es Magón quien lucha ferozmente contra Dionisio por el dominio de Sikelia, sabiendo ambos que esa isla es la llave del mar Interior, pues quien la controle tendrá todo el comercio en esas aguas.

—Entonces seguro que necesita hombres que se unan a sus filas —comentó Golamh—. ¿Cómo podemos llegar a Carthago?

—Ya había pensado en esa cuestión antes de vuestra llegada, joven príncipe —le desveló el comerciante—. Y es por eso que tengo un plan que proponeros que quizá os interese.

—Bien, cuéntenos entonces —me impacienté.

—Escuchad, dentro de tres días uno de mis barcos zarpará rumbo a Carthago a las órdenes de Hannibal, transportando una carga de estaño para un cliente que es a la vez socio y amigo. Había pensado que podríais acompañarlo portando en vuestros barcos para mí un cargamento de pescado en salazón; ese producto siempre se vende a buen precio en la capital. Yo os pagaría por ese trabajo con las provisiones suficientes para manteneros durante un mes. Ya en Carthago, mi socio os podría poner al corriente del lugar donde son contratados los mercenarios. ¿Qué os parece la idea? Si no os interesa, podemos pensar en otras opciones, como la de ponerlos a mis órdenes y trabajar transportando pescado, pero, sinceramente, no creo que fuerais muy felices realizando tal tarea.

—¡Me parece perfecto, Thales! —le indicó Golamh—. Tu ayuda algún día será recompensada.

—No debes sentirte en deuda conmigo, príncipe, pues soy yo el que estaré eternamente agradecido y en deuda con Bile, con Caicher, con Breoghán y con todos sus descendientes. Quisiera hacer más por vosotros, pero desgraciadamente este viejo comerciante ya no sirve para nada. Si hubierais acudido a mí cuando aún era joven, yo mismo os hubiera acompañado a Carthago y hasta el fin del mundo, si hubiera sido necesario, para compartir vuestro destino.

—Entonces permíteme que te considere como a un hermano a partir de ahora —le pidió Golamh.

—Para mí ya sois de mi propia familia —afirmó el viejo comerciante.

—Pues familia seremos para siempre —declaró el príncipe.

Con estas últimas palabras quedó cerrado el acuerdo. Transportaríamos el pescado de Thales hasta Carthago, siguiendo al barco de Hannibal, y después probaríamos fortuna en la ciudad.

Conforme a lo planeado y tras pasar tres noches disfrutando de la hospitalidad de nuestro anfitrión y su familia, zarpamos de Gadir rumbo a Carthago.

Nuestras cuatro naves siguieron al barco carthaginés a poca distancia, evitando así perdernos en la inmensidad del mar. El segundo día de travesía, Hannibal embarcó en una de nuestras embarcaciones para mostrarnos uno de los secretos que esas aguas escondían. El marinero carthaginés nos informó de que nos estábamos acercando al paso de Melkart y de que, para franquearlo sin problemas, era conveniente que él tomara el timón y el mando de la nave. El paso de Melkart era un peligroso estrecho de mar que separaba la península de Ispnya de las costas lybias, uniéndose también en este lugar las aguas del mar Exterior con las del Interior. Al acercarnos al paso, el capitán carthaginés nos indicó que debíamos colocar los barcos en fila y navegar en línea recta siguiendo a la nave de Thales, para franquear así sin incidentes las enormes Columnas de Melkart, también llamadas por los griegos las Columnas de Heracles, en honor a uno de sus héroes mitológicos. Nos aseguró que tras las columnas descubriríamos el floreciente mar Interior, quedando atrás el extenso océano y el fin del mundo.

Según avanzábamos, el paso de mar comenzó a estrecharse de manera significativa, quedando escoltadas las naves a ambos lados por dos gigantescos peñones de roca maciza. El promontorio que quedaba a nuestra izquierda era conocido como la Columna de Kalpe, siendo su contraria la llamada Columna de Abila. En esta zona las corrientes marinas eran muy traicioneras, comenzando enseguida a sentir claramente cómo las aguas tiraban de las naves para desviarlas de su rumbo. Hannibal ordenó con premura que nos pusiéramos a los remos para impulsar los barcos por el buen camino, pues de otro modo chocaríamos con una de las columnas y moriríamos. Cuando al fin logramos atravesar el estrecho y navegar por las calmadas aguas del mar Interior, Hannibal regresó a su embarcación para seguir guiando la expedición.

Durante varios días fuimos avanzando pegados a la costa de una enorme tierra que no parecía tener fin. Ese extenso territorio era conocido por los carthagineses y griegos con el nombre de Libya. Desembarcamos en esa costa al menos en un par de ocasiones, siempre en asentamientos estratégicos que habían levantado los comerciantes para poder avituallarse en sus viajes. En ambas ocasiones repusimos provisiones y agua dulce, y, sin hacer noche en tierra, continuamos con la travesía.

Tras navegar durante nueve jornadas logramos arribar al fin al esperado enclave carthaginés. No mentiré si digo que todos los gaedheal quedamos maravillados al contemplar con nuestros propios ojos a la gran Carthago, o Qart Hadasht, como la llamaban en su lengua los fenicios y carthagineses desde el mismo día que la fundaron hace ya cientos de años. Su nombre significaba «ciudad nueva», y, por el esplendor que desprendía, juro que los años no parecían pasar por ella.

La principal ciudad carthaginesa se localizaba en un enclave junto a la costa, al norte del territorio libyo. Asentada sobre una majestuosa península elevada, estaba rodeada por tres inmensas murallas de al menos quince cuerpos de alto por seis de ancho. En el interior se levantaban miles y miles de viviendas de diferentes tamaños, formas y colores, llegando a asegurar Hannibal que en la ciudad residían más de trescientas mil almas. Las propias murallas que rodeaban el asentamiento tenían unas dimensiones tan colosales que en sus entrañas existían incluso cuarteles militares donde se albergaba a miles de soldados, todos ellos dispuestos a defender la ciudadela en caso de ser requeridos.

En la parte más alta de la ciudad existía una colina sobre la que se había levantado la mítica fortaleza de Byrsa, el lugar más importante para los carthagineses por acoger entre sus muros el Templo de Eshmún, su principal santuario. Desde el propio mar pudimos divisar cómo en las

laderas de esa misma colina se habían construido casas señoriales de varias alturas y planta rectangular. Esas villas de amplias terrazas y floridos jardines pertenecían sin duda a la nobleza.

Nuestras naves fueron bordeando la primera de las murallas que se situaba pegada al mar hasta encontrarnos con la bocana de su enorme puerto. El acceso estaba flanqueado por dos altas torres de piedra, y, entre ellas, únicamente quedaba un estrecho paso de unos trece cuerpos de anchura. Esa era la única entrada y salida por mar a la ciudad portuaria, y cualquier embarcación que deseara penetrar en su interior debía pasar por allí. Hannibal nos explicó que el pasillo de entrada al puerto y las dos altas torres que lo flanqueaban eran el verdadero secreto defensivo de Carthago. Al parecer, en caso de ataque o de otra necesidad, desde una de las torres se extendía hacia su contraria una gruesa cadena de hierro que sellaba la dársena en un momento.

Tras franquear las puertas del imperio, el puerto comercial de la ciudad nos dio la bienvenida. La dársena tenía forma rectangular y unas dimensiones descomunales. En ella fondeaban un abundante número de embarcaciones, estando los muelles repletos de mercancías, dispuestas para ser cargadas o almacenadas, y de hombres para realizar tal trabajo. Hannibal nos afirmó que el puerto de la ciudad era el principal enclave comercial de todo el territorio púnico, que era como también daban en llamarse sus compatriotas. Allí se concentraba la mayor parte del comercio de cereales, oro, estaño, lana, marfil y esclavos de todo el mar Interior. En la ciudad también se fabricaban tejidos, cerámicas y multitud de objetos de vidrio, bronce y hierro que se exportaban para su venta en otros lugares lejanos. Pero, aunque el comercio de estas mercancías podía hacer muy ricos a sus tratantes, la función primordial de este puerto era exportar el trigo de Libya y Egipto hacia sus colonias, logrando así mantener la hegemonía e influencia de su pueblo en todo el mundo conocido.

Tras depositar nuestro cargamento en uno de los embarcaderos, ayudamos a los hombres de Thales a descargar el pesado estaño de su barco mientras Hannibal gestionaba con un tratante el destino final de toda la mercancía de Gadir. Cuando terminó de negociar sus asuntos, se dirigió hacia Golan y hacia mí para pedirnos que lo acompañásemos al puerto militar. Al parecer, le habían informado de que su socio se hallaba en ese lugar supervisando la reparación de uno de sus barcos, y hacia allí nos dirigimos a encontrarnos con él.

Justo al final del muelle comercial y a través de un estrecho canal navegable, se accedía a una segunda ensenada, el puerto militar de Carthago. Era casi tan grande como el anterior, pero con forma circular. Alrededor del mismo había construidos no menos de cien diques flotantes, junto a los que permanecían amarrados más de doscientos barcos de guerra dispuestos para la batalla. Jamás hubiera soñado que embarcaciones así existieran. Nuestro amigo nos comentó que esa flota era el fiel reflejo del poder de su pueblo. Las naves que allí estaban poseían una estructura muy diferente a las que se utilizaban para el comercio. Eran más alargadas que las mercantes, más estrechas y no tan redondeadas, construidas con la mejor madera de roble, cedro, abeto, pino y arce. Disponían, en su parte central, de un grueso y alto mástil que sujetaba una enorme vela cuadrada. El mástil era a su vez abatible, pudiendo plegarse para la batalla o cuando se hallaba en puerto. La parte frontal de la embarcación estaba elevada y curvada hacia adelante, surgiendo de ella el bello rostro de un corcel. Bajo él, a la altura de la línea de flotación, existía un espolón muy pronunciado y afilado, recubierto con punta de bronce, que hacía de ariete en las batallas. La cubierta se encontraba abierta, colocándose los escudos de los soldados en los bordes de la parte alta de sus laterales. En la misma cubierta, hacia la popa, disponían de un amplio entoldado de cuero, y junto a él, dos timones con los que se comandaba la nave. Estos, que no eran más que dos simples remos ahusados y de mayor pala, estaban situados uno a cada lado del barco. Al frente de

las naves todas tenían pintados esos inmensos ojos que los guiaban por la buena ruta, y sobre ellos se observaban unos orificios por donde discurrían las cadenas que sujetaban sus enormes anclas.

Hannibal nos mostró los diferentes tipos de barcos que formaban la flota cartaginesa, distinguiéndose sobre todo unos de otros por el número de remos que poseían y por los remeros que los empuñaban.

Al más pequeño y ligero lo llamaban pentecóntera. Fue inventado por los griegos, de ahí su nombre, pero pronto fue copiado por los hábiles cartagineses. Era una nave de algo más de treinta pasos de largo por tres o cuatro de ancho. En ella podían viajar hasta sesenta hombres, sirviendo al menos cincuenta de ellos como remeros. A cada lado se disponían veinticinco remos manejados cada uno de estos por una sola persona. La pentecóntera era ligera, rápida y muy manejable, por ello era la más utilizada por los piratas, hombres indeseables dedicados a asaltar y saquear los barcos en el mar.

Otro tipo de nave presente en la flota cartaginesa era la conocida como trirreme o tierre. Era considerablemente mayor que la pentecóntera, sobre todo más alta, e incorporaba nuevos órdenes de remeros para aumentar así su potencia. Disponía de tres filas a cada lado de la nave, situándose estos en tres alturas para no estorbarse al remar los unos a los otros. Cada hombre sujetaba, como en el caso anterior, un solo remo. Tenía una longitud de treinta y seis pasos de eslora por cuatro de manga, y podía albergar hasta doscientos hombres, incluidos en estos ciento setenta remeros.

El último modelo era aquel por el que sentían más orgullo. Lo conocían con el nombre de quinquerreme o pentere, siendo este su principal barco de guerra, la nave más grande y poderosa que navegaba sobre las aguas del mar Interior. Tenía una longitud de cuarenta y dos pasos por cinco de ancho, y una capacidad para albergar hasta cuatrocientos veinte hombres, entre ellos trescientos remeros y cien soldados. Los remeros se disponían en tres niveles: dos en el orden superior, dos en medio y uno en el inferior, disponiendo los niveles superiores de dos hombres por remo. En total noventa remos, cuarenta y cinco a cada lado.

Nuestro amigo cartaginés también nos explicó la sencilla y eficaz técnica de guerra que estas naves empleaban. En primer lugar, las flotas rivales se aproximaban unas a las otras con las velas extendidas y, cuando la distancia entre ambas se reducía lo suficiente, procedían a recoger las velas y a desmontar los mástiles, usando únicamente los remos para realizar el acercamiento final. En cuanto se encontraban a tiro, los arqueros y las catapultas atacaban, lanzando proyectiles de fuego para hundir y quemar al enemigo. Posteriormente las propias naves se abalanzaban unas contra otras, intentando golpear con sus espolones de bronce los costados de los enemigos, provocando así importantes vías de agua en los cascos y su inevitable hundimiento. Entre los barcos que no se iban a pique se entablaba entonces el combate cuerpo a cuerpo de los soldados de cada bando; en el caso de los cartagineses, principalmente guerreros mercenarios.

Una vez que penetramos en las entrañas del puerto militar, pudimos observar cómo en su parte central existía una pequeña isla circular donde se había levantado una alta torre desde donde se podía divisar y controlar todo el puerto. El acceso a esa torre solo podía realizarse a través de un estrecho dique fuertemente custodiado por soldados y restringido a los altos mandos de Carthago. En esa torre se reunían periódicamente los jefes militares de la ciudad para decidir el devenir de todo su pueblo, de ahí su vital importancia.

Tras contemplar asombrados las maravillas navales de la ciudad, continuamos con la búsqueda del socio de Thales. Alrededor de los embarcaderos existían amplias edificaciones abiertas, dedicadas tanto a reparar como a construir las naves de Carthago, y hacia uno de esos almacenes

nos dirigimos, pues era allí donde supuestamente se estaba reparando el barco del hombre que buscábamos. Tras preguntar Hannibal por él, le informaron de que se acababa de marchar hacia su villa, y entonces todo el grupo nos dirigimos hacia la vivienda del comerciante.

Subimos a la empinada colina donde se localizaban la mayor parte de las villas de los nobles, siendo una de las más imponentes la que pertenecía al socio de Thales. En la entrada de la finca había apostados dos guardias, y tras anunciarles Hannibal quién era, enseguida nos invitaron a entrar. La vivienda era enorme y estaba rodeada por un bonito y florido jardín. Junto a la puerta nos recibió afectuosamente el hombre al que íbamos buscando. El socio de Thales se llamaba Asdrúbal y presentaba un desafortunado aspecto, era de corta estatura y tan gordo como un verraco antes de ser sacrificado. Amigablemente nos invitó a todos a entrar en su vivienda y a cenar con él y su familia. Nos comentó que los amigos de Thales siempre serían amigos suyos también. Hannibal se vio obligado a rehusar tal invitación, pues debía zarpar de inmediato hacia Gadir para cumplir con los plazos de entrega contratados. Antes de marchar, explicó a Asdrúbal cuáles eran nuestras intenciones, asegurándole que cualquier ayuda que nos pudiera prestar sería generosamente agradecida y recompensada por su socio. Asdrúbal le prometió que nos ayudaría en todo lo que estuviera en su mano, y cariñosamente se despidió del marinero. También lo hicimos nosotros, deseándonos mutuamente mucha suerte en el futuro.

En cuanto Hannibal se retiró hacia el puerto dejándonos a solas con el noble carthaginés, la actitud de este cambió radicalmente. Dejó de ser amable y cortés con nosotros, volviéndose de repente todo lo contrario, parecía incluso que le molestaba nuestra presencia en su casa. Adquirió una actitud altiva, olvidando sus palabras y su amistad con Thales. Lo cierto es que no tenía la menor intención de prestarnos ningún tipo de ayuda, y pronto sus palabras sinceras lo confesaron. Nos desveló con malos modos que allí en Carthago nadie nos contrataría como mercenarios. La ciudad era segura y no se necesitaban más extranjeros vagabundos merodeando por sus calles. Al parecer, las tropas mercenarias eran contratadas por los generales carthagineses, siendo estos directamente los que negociaban con los diferentes pueblos aliados el precio por sus espadas. Asdrúbal estaba convencido de que nadie estaría interesado en contratar a un puñado de hombres, y mucho menos celtas. Aunque teníamos fama de ser valientes guerreros, también la teníamos de ser hombres de buen beber y poco de fiar. Nos comentó que si queríamos tener alguna opción para ser contratados, debíamos viajar hasta la mismísima Sikelia, y una vez allí, ofrecer nuestros servicios a los jefes carthagineses de la isla.

—En Sikelia siempre se necesitan mercenarios para contrarrestar los contratados por el tirano de Syracuse —nos aseguró.

Se contaba que Dionisio era un fiel aliado de Esparta contra Atenas, y estos, a cambio, le enviaban numerosos mercenarios espartanos para ayudarlo en su lucha contra Carthago.

—Esa es vuestra única opción —afirmó Asdrúbal—. Si queréis ser contratados, tendréis que navegar a la costa oeste de Sikelia, hasta el asentamiento de Lilibeá, junto a la devastada Mothia; allí se encuentra la principal base militar carthaginesa.

Golamh estaba desconcertado. Creía, al igual que el resto, que alguien contrataría nuestros servicios en la propia ciudad de Carthago, pero ahora todos sus planes se desmoronaban. El príncipe guardaba silencio frente al comerciante sin saber qué decir.

—En honor a la amistad que guardo con Thales, solo puedo ofreceros ayuda para viajar hasta Lilibeá —expuso el carthaginés—. Tengo contratado un cargamento de armas que debo llevar hasta los asentamientos de Sikelia. Debido al infortunio y a una tempestad, varios de mis barcos se encuentran actualmente dañados y reparándose en el muelle. Es por ello que me he visto

obligado a buscar otras naves para realizar el transporte, y aún me faltan dos. He oído que habéis llegado al puerto en cuatro embarcaciones, ¿no es así?

Aunque ni Hannibal ni nosotros le habíamos comentado ese detalle, el comerciante carthaginés parecía estar muy bien informado.

—Así es —afirmó Golamh.

—Bien, os propongo entonces que dos de vuestros barcos acompañen a los otros dos que ya tengo contratados y trasportéis para mí esas lanzas y espadas hasta Sikelia —nos ofreció mientras atusaba su barbilla rechoncha.

—Está bien, llevaremos tu carga hasta Sikelia y allí probaremos suerte —aceptó enseguida Golamh el ofrecimiento.

—Espera un poco, jovenzuelo, no vayas tan rápido —repuso el comerciante—. Como comprenderás, no os conozco lo suficiente y no sé si puedo fiarme de vosotros. Si aceptáis realizar el viaje, deberéis dejar en Carthago dos de vuestras naves como aval. Así, si por algún motivo la carga no llega al puerto de destino, la venta de esas embarcaciones saldrá en parte lo invertido en la expedición. Vuestras mujeres, hijos y parte de vuestros hombres podrán permanecer en la ciudad como mis invitados, de ese modo en los dos barcos cabrá toda la carga que debéis transportar. Cuando mis veleros regresen de Sikelia y me informen de que el trabajo está hecho, dejaré que vuestras dos naves y el resto de vuestra gente marchen para reunirse con su príncipe. Uno de mis marineros los guiará en la travesía, no temáis por ello.

El astuto carthaginés parecía tenerlo todo planeado. Cuatro barcos eran un botín demasiado arriesgado para el ataque de un solo barco pirata, y en caso de tener que luchar, qué mejor que llevarlos repletos de guerreros. El cargamento estaría a salvo gracias a nuestras espadas, pero no del todo, pues, con frecuencia, en el mar de poco servían las armas. En el gran azul, un barco enemigo podía hundirte sin ni siquiera poder defenderte. Para ese caso concreto, el ir varias naves juntas también era una ventaja, ya que, si los piratas atacaban, siempre era más fácil que alguna de ellas escapara. Lo cierto es que al comerciante poco le importaba perder una embarcación en esa expedición, pues, de aceptar su propuesta, parte de la carga quedaría pagada con la venta de los barcos brigantinos amarrados en puerto.

Golamh me miró muy serio, pidiéndome consejo, pero poco podía decirle, pues no había más opciones en la situación en la que nos encontrábamos. Apenas nos quedaban víveres y estábamos en una tierra desconocida, muy lejos de nuestro hogar y de la protección de Breoghán. Si no aceptábamos esa oferta, nuestro destino sería incierto. Ante tal dilema recomendé a Golamh que aceptara, y él, aun sintiéndose manipulado y engañado, aceptó la propuesta de Asdrúbal.

Dos de las naves gaedheal permanecieron amarradas en el puerto, así como nuestras mujeres, hijos y muchos de nuestros guerreros quedaron en manos de Carthago. Occe tomó el mando de los hombres que aguardarían en la ciudad, mientras Golamh y el resto partíamos hacia Sikelia en busca de alguien que quisiera contratarnos como mercenarios para luchar contra el tirano de Syracuse.

Al día siguiente de llegar a la ciudad portuaria se izó la mercancía de Asdrúbal a nuestros barcos, y zarpamos tras sus naves rumbo a Sikelia.

La travesía a la isla duraba normalmente dos jornadas, realizándose esta sin escalas y debiendo hacer noche en alta mar.

Para que nuestras naves siguieran el rumbo correcto, al anochecer embarcaron en ellas varios marineros de Asdrúbal, poniéndose estos a los mandos de los timones. En el barco en el que viajábamos Golamh, Suirge y yo mismo, fue el propio jefe de la expedición quien tomó el mando.



Su nombre era Filón y se comentaba entre la tripulación cartaginesa que era un marinero muy experimentado. Filón no era un hombre que llamara la atención especialmente por su físico. Era delgado y no muy alto, con espesa barba rizada y una melena que escondía casi por completo su chupado rostro. Lo que sí destacaban en él eran sus brazos tatuados al fuego, en los que se dibujaban varias bestias marinas luchando contra barcos entre tempestades.

Un Filón decidido agarró aquella noche con fuerza el timón de nuestra nave y, mirando en la oscuridad de la noche hacia las estrellas, se orientó con ellas como si de un mapa se tratara, para abrir una ruta secreta en el interminable mar que nos llevaría hasta nuestro destino. Recuerdo que aquella noche el agua estaba en calma y el viento era inexistente, lo que hacía que las velas fueran inútiles para avanzar en la travesía. También recuerdo que yo me hallaba cerca del timonel, remando como uno más en una de las bancadas, ayudando así a los míos a mover la nave brigantina. Golamh, aun siendo príncipe, también colaboraba en los remos, dando ejemplo a todos los gaedheal. A medianoche, en su turno de descanso, el joven príncipe se acercó hasta Filón, caminando en la penumbra, portando en su mano una pequeña antorcha.

—Parece, marinero, que conoces muy bien estas aguas —comentó—. Solo así podrías surcarlas en la oscuridad de la noche con tal destreza.

—Son ya muchos años los que llevo navegando contra las olas —afirmó el marinero—. Conozco estas aguas como la palma de mi mano y, aunque cerrara los ojos, podría dirigir este barco hasta Sikelia sin dificultad. Nací en Drépano, una antigua colonia cartaginesa situada en el noroeste de Sikelia, es por eso que conozco todos los recodos de este mar traicionero mejor que las curvas del cuerpo de mi mujer.

—Estoy convencido de ello, pocos deben de tener tu pericia y experiencia en este oficio.

—Así es, muchacho, aunque dudo mucho que en el norte de Ispnya sepáis lo que es navegar de verdad.

—Sí, estás en lo cierto —le confirmó Golamh luciendo media sonrisa—. Allí apenas sabemos nadar, y mucho menos navegar; ese oficio nunca nos interesó. Nuestra pasión es otra muy distinta, es luchar y matar, y créeme cuando te digo que se nos da muy bien. Desde niño nos forman en ese arte, y no hay quien nos supere —añadió el joven, haciendo ver al marinero la peligrosa línea por donde se estaba moviendo—. Pero admiro francamente tu destreza y espero algún día poder aprender a navegar de un maestro como el que tengo enfrente.

—Pues entonces, muchacho, te voy a dar una primera lección: aprende a observar mucho y a hablar poco.

El marinero fijó entonces su mirada en la oscuridad del mar y siguió manejando el timón en silencio.

—¿Hacia dónde nos dirigimos? —le preguntó Golamh queriendo así continuar con la conversación.

—A la parte occidental de Sikelia, a la región dominada por los cartagineses. Desde hace años Carthago se disputa con Syracuse el control de la isla y de todo el mar que la rodea. Todo el mundo sabe que quien controle Sikelia controlará el comercio del mar Interior, de ahí su importancia estratégica.

—Asdrúbal mencionó que desembarcaríamos en Lilibea.

—Así es. El puerto de Lilibea es ahora uno de nuestros principales asentamientos en la isla. Se encuentra al sur de mi querida Drépano, junto a la isla de Mothia, el cementerio de las almas valientes.

—¡Mothia! Hace mucho tiempo alguien me habló de ella, pero siempre creí que ese lugar era

una ciudad importante.

—Lo era, joven celta, lo era. Ahora en esa isla solo hay muerte y desolación. Hace tiempo Mothia era nuestro principal asentamiento en la región. La ciudad y su puerto se asentaban en una pequeña isla muy próxima a la costa de Sikelia, siendo esta isla considerada como un lugar mágico. Los griegos contaban que fue fundada por una hermosa princesa, a la cual debe su nombre, y que gracias a su belleza consiguió enamorar hasta al mismísimo Heracles, hijo de dioses. Era la base de nuestra flota en Sikelia. Estaba provista de gruesas murallas y altas torres que la protegían de cualquier ataque, o al menos eso pensábamos hasta que el tirano de Syracuse atacó la isla y asedió la ciudad de Mothia durante largo tiempo. Una flota de naves enviada por Carthago intentó romper el asedio a la ciudad, pero, desgraciadamente, no logró hacerlo, siendo incapaces de ayudar a nuestros hermanos. Los hombres de Mothia se defendieron ferozmente y aguantaron lo que jamás un hombre cabal hubiera resistido, hasta que finalmente la ciudad cayó en manos del enemigo. Cuando los hombres de Dionisio penetraron en la ciudadela, se cebaron con sus gentes haciéndoles cosas que no me atrevo ni a describir. Después de aquello todos los carthagineses aprendimos una dura lección, decidiéndose en el Senado que jamás se volvería a asentar una colonia importante ni una base militar en una pequeña isla desprotegida. Los asentamientos futuros deberían tener escapatoria por mar, pero también por tierra. Cercana a Mothia, pero ya en la costa de Sikelia, se levantó entonces la ciudad de Lilibea, y allí es hacia donde nos dirigimos.

—No sabía nada de esa historia. Me hubiera gustado conocer esa ciudad, pero parece que ya no será posible.

—Sí que verás Mothia, pues pasaremos junto a ella, pero te aseguro que no es la Mothia de la que oíste hablar, ahora es solo un fantasma de lo que un día fue. Pero dime, muchacho, por curiosidad, ¿quién te habló de Mothia? Nunca hubiera pensado que los bárbaros del otro lado de las Columnas de Melkart tuvieran conocimiento de esta parte del mundo. De donde vengo se suele decir que si sacas a un bárbaro de su aldea, este se perderá como un niño y nunca sabrá regresar a ella.

—Nunca te creas todo lo que oigas, marinero —le aconsejó el gaedheal—. No todo lo que cuentan de nosotros es verdad, al igual que de vosotros. Mi abuelo solía decir que había que tener mucho cuidado con las palabras que salían de la boca de un extranjero, pues estas podían ser peligrosas compañeras. Siempre me recomendó que nunca diera por cierto la mitad de lo que escuchara hablar a uno de ellos, asegurándome también que la otra mitad sería, con certeza, una falsedad. Dicho esto, responderé a tu curiosidad: durante muchos años un comerciante de Gadir desembarcó, verano tras verano, en nuestras costas. En su nave traía mercancías fabulosas procedentes de tierras lejanas, dejándonos a todos fascinados. Por las noches, tras compartir nuestra comida con él y sus hombres, este extranjero nos relataba historias de los lugares que había visitado y de los pueblos que había conocido. Y, aunque no lo creas, uno de los rincones favoritos de nuestro amigo era Mothia, a la que describía como un paraíso dentro de este mundo despiadado.

—Seguro que ese hombre se inventaba esas historias para entreteneros, o quizás las hubiera escuchado en una taberna de puerto —afirmó burlándose el marinero.

—Yo creo que decía la verdad —se sinceró Golamh—. Es más, puede incluso que lo conozcas, se llama Thales de Gadir y es un buen amigo de mi familia.

—¿Thales dices que es su nombre? ¡Entonces vosotros debéis de ser los que arribasteis a puerto con Hannibal! Claro, ahora lo entiendo todo, por eso Asdrúbal os contrató. Si es así, debes saber,

muchacho, que Thales te decía la verdad. Si hay un hombre sincero en este mundo y que conoce incluso mejor que yo las aguas de este mar, ese es, sin duda, Thales de Gadir.

—¿Lo conoces entonces?

—Claro que conozco a ese hijo de perra. No sé de nadie tan avisado para los tratos como él y a la vez tan noble. Es el marinero más temerario que jamás he conocido, y estoy convencido de que no existe otro igual. A donde se aventuran sus barcos navegando, ningún otro se atrevería a ir ni en sueños. ¡Thales! Todo el mundo conoce a Thales.

—¿Acaso sois amigos?

—Para mí ese hombre no es un amigo, sino un auténtico maestro. Seguramente que el viejo ya ni me recuerda, pero yo fui hace muchos años uno de sus marineros. Siempre ha sido un ejemplo a seguir, y te juro que siempre estaré orgulloso de haber navegado a sus órdenes.

—¡Habéis navegado juntos! Entonces a lo mejor conocisteis mi pueblo.

—No, nunca viajé hasta allí. Lo cierto es que solo hice un viaje con él, pero te juro que jamás se me olvidará. Fue hace ya muchos años, cuando yo era un simple aprendiz de marinero, uno de los muchos que deambulaban por los muelles de Carthago en busca de un patrón que quisiera darle una oportunidad.

»Thales me encontró en una taberna del puerto y me propuso acompañarlo en una expedición casi sin conocerme. Decía que mis ojos eran los de un buen muchacho y me aseguró que con él aprendería todo lo que necesitaba saber de la mar. En la ciudad se murmuraba que el de Gadir estaba desesperado por encontrar una tripulación, pero que nadie quería embarcarse a sus órdenes por temor a no regresar con vida. Yo, por aquel entonces, era joven, alocado, y el peligro no me asustaba, así que me enrolé sin pensarlo dos veces. Cuando la tripulación estuvo completa, la nave de Thales se echó a la mar desde el promontorio de Solunte, una próspera colonia fenicia situada en el suroeste de Sikelia.

»Navegamos durante días bordeando toda la costa lybia hasta alcanzar el estrecho del mar Interior, aquel que custodian las grandiosas Columnas de Melkart, o Columnas de Heracles, como prefieren llamarlas los griegos. A partir de aquí, un gran mundo desconocido emergió ante nosotros. Ya en el mar Exterior, continuamos bordeando las costas lybias rumbo a las islas Púrpuras hasta arribar al pequeño asentamiento carthaginés de Lixus, lugar donde se decidió hacer un alto para descansar y reponer provisiones. Desde allí nos dirigimos hacia las Púrpuras desembarcando en una de ellas, la isla de Cerne. En total, desde Solunte hasta Cerne, navegamos durante siete días sin apenas descansar.

»Acampamos e hicimos noche para afrontar a la mañana siguiente nuestro destino final, las tierras que se encontraban frente a las islas Púrpuras, la costa de Etiopía. En cuanto arribamos a territorio etíope, Thales ordenó desembarcar la mayor parte de nuestro cargamento en una playa solitaria, depositando las diferentes mercancías sobre la arena. En toda la playa no se veía ni un alma y, sin embargo, allí estábamos nosotros, colocando con cuidado en varios montones sobre la fina y blanca arena todo aquello que habíamos traído de Sikelia. Una vez hecho el trabajo, volvimos a embarcar en nuestra nave, retirándonos un poco mar adentro mientras la mayoría de nosotros observábamos incrédulos cómo el cargamento quedaba atrás. Desde el barco se podía ver cómo las cerámicas, las vasijas, las ánforas con sal y salazones, los adornos, los colgantes, las finas telas y el resto de las mercancías permanecían abandonadas bajo el sol abrasador.

»El capitán agarró entonces una antorcha y empezó a hacer señales de humo desde el barco. Al rato, para nuestra sorpresa, comenzaron a surgir tras el alto matorral que rodeaba la playa multitud de hombres y mujeres de color. Eran cientos, y todos de la raza más negra que puedas imaginar.

Eran altos y esbeltos, y sus mujeres desnudas poseían una extraña belleza que a todos nos cautivó. No disponían de prendas que cubrieran sus miembros íntimos, vistiendo únicamente con adornos, plumas y una espesa pintura blanca. Los rostros pintados los hacían parecer fantasmas, si es que no lo eran en realidad. Uno de los marineros aseguró que las largas lanzas y flechas que portaban estaban envenenadas, siendo sus heridas mortales. Te juro que en ese momento pensé que Thales había enloquecido. Ahora perderíamos toda nuestra carga y, lo que era peor, nuestro salario, al no tener el patrón con qué pagarnos. Nada podíamos hacer frente a ese ejército, todo estaba perdido.

»Pero, para nuestra sorpresa, nada de eso sucedió. Los ethíopes que habían acudido a la llamada del humo se pasearon por la playa una y otra vez, observando con detenimiento nuestras mercancías, pero sin tocarlas en ningún momento. Tras revisarlas concienzudamente, se retiraron sin tocar nada, y al poco regresaron y comenzaron a depositar junto a nuestra carga el oro y las joyas que portaban. Después de hacerlo se alejaron nuevamente, escondiéndose tras el espeso matorral y las altas palmeras. Juro que desaparecieron de la vista sin más, dejando ahora ellos sus riquezas a nuestro alcance. Cuando se hubieron retirado, Thales indicó que era nuestro turno, y entonces nos acercamos otra vez lentamente a la playa. Ya en la arena, nuestro capitán examinó el oro y las piedras preciosas depositadas por los ethíopes, pero después de echarles un vistazo, consideró que lo ofrecido no era suficiente pago por la mercancía, por lo que ordenó regresar nuevamente a nuestra embarcación sin tocar su oro. Al rato los nativos se acercaron a la playa de nuevo y depositaron más objetos sobre la arena, volviéndose después a retirar.

»Por segunda vez bajamos a la playa a inspeccionar la nueva oferta. En esta ocasión habían depositado más oro, varias pieles de leones y leopardos, y hasta dos enormes colmillos de elefantes. Thales consideró que ese sí era un pago justo, ordenando a continuación que recogiéramos todo el oro, las piedras preciosas, las pieles y el marfil, y nos marcháramos rápidamente de ese lugar. En cuanto embarcamos con nuestra nueva carga, los nativos salieron a recoger la suya. Lo que viví aquel día jamás lo olvidaré: el trato se consumó de mutuo acuerdo para las dos partes sin ni siquiera cruzar una palabra.

»Fue el mejor negocio y el más curioso que he presenciado en mi vida. Ese es Thales, joven celta, el comerciante más audaz e intrépido de este mundo.

—Lo sé, su valor y ambición lo llevó a nuestras costas y mucho más allá, hasta las islas Casitérides, en busca de metales.

—¡Ese viejo zorro conoce la ruta secreta de las Casitérides! Jamás dejará de sorprenderme. ¿Pero por qué afirmas que es amigo vuestro? No entiendo qué interés tendría en vuestra amistad.

—Muy sencillo—intervine yo en esta ocasión desde mi puesto de remo, entrometiéndome en su conversación—. Su amistad es fruto de nuestra generosidad. En una ocasión su barco naufragó frente a nuestras costas al ser derrotado por una tormenta. El padre de Golamh y yo mismo rescatamos al carthaginés y a varios de sus hombres de las aguas despiadadas.

Con mis palabras quería que aquel marinero supiera que habíamos salvado de una muerte segura al hombre que consideraba un héroe.

—Creo en vuestras palabras, de otro modo Hannibal no os habría acompañado hasta Carthago. Si es así, os ruego que aceptéis entonces mi amistad también, y, aunque no os conozco demasiado, os voy a agradecer el gesto que un día tuvisteis con Thales dándoos un consejo.

—¡Un consejo!, ¿para qué? —le espeté.

—Deja que hable, Caicher —me pidió Golamh.

—Un consejo que espero que tengáis muy en cuenta.

—Habla, por favor —le insistió nuestro príncipe.

—Asdrúbal no es como Thales. El de Gadir es un hombre insensato y temerario, sí, pero es noble como un buen caballo. Sin embargo, Asdrúbal es todo lo contrario, ese hombre es una serpiente traicionera. Aún no sé por qué Thales sigue haciendo negocios con él, debe de tenerlo embaucado con su hábil lengua hechizadora. Hace años llegaron a ser incluso familia cuando una hermana de Thales, hoy difunta, se casó con esa alimaña. Supongo que es de ahí de donde viene su relación.

—Thales nos afirmó que era su socio y que confiaba en él, ¿por qué deberíamos creerte? — pregunté inquieto.

—¿Para qué iba a mentiros? —me respondió con otra pregunta—. No sé qué habrá acordado Asdrúbal con vosotros; es más, desconozco qué os ha prometido o cuánto oro piensa pagaros por el trabajo que le vais a hacer, pero solo os digo que desconfiéis de él. Si puede, os traicionará y no cumplirá con su parte del trato.

—Asdrúbal nos ha asegurado que en Sikelia nos contratarán como mercenarios para luchar contra Dionisio —le revelé enseguida lo acordado—. En cuanto regreses con tus naves a Carthago e informes a Asdrúbal de que su mercancía ha llegado a puerto sana y salva, los dos barcos que hemos dejado en la ciudad como garantía junto con nuestros hombres, mujeres e hijos, partirán hacia Sikelia para reunirse con nosotros. En este momento parte de nuestra gente ha quedado en Carthago como invitada del propio Asdrúbal, pero pronto todos estaremos reunidos otra vez, dispuestos a hacer fortuna como mercenarios en Sikelia.

—Es posible que allí os contraten como guerreros, pero os juro que Asdrúbal no respetará su parte del acuerdo. Nunca lo hace, y vosotros sois una presa perfecta para él. Aunque os creáis fuertes, en realidad sois débiles. Estáis solos frente al poderoso Carthago. Sois como un pequeño ratoncillo en las garras de una manada de gatos hambrientos.

—Asdrúbal respetará el acuerdo, aunque solo sea por fidelidad a su amigo Thales —señaló Golamh.

—Asdrúbal ni tiene amigos ni respeta a nadie. Se inventará cualquier excusa para mataros en Sikelia o en Carthago, seguro que ya lo tiene todo planeado. Yo trabajo para él solo cuando no tengo más remedio, y siempre cobrando lo acordado por adelantado. Aparte, la familia de la que procedo es muy influyente en la capital, al controlar el puerto de Drépano; esa es la única razón por la que jamás se atrevería a tocarme. Pero vosotros, por el contrario, estáis solos e indefensos.

—No creo que eso suceda —afirmó el joven príncipe preocupado—. De todas formas, si pasada una luna en tierras de Sikelia nuestros barcos aún no han arribado, nosotros mismos volveremos a por ellos.

—Cuando pase una luna ya será demasiado tarde, joven celta. En pocos días ya no encontraréis nada de aquello que dejasteis en la ciudad.

—¡Debemos regresar, Golamh! —le aconsejé—. Si es cierto lo que cuenta Filón, no podemos permanecer en Sikelia; debemos regresar a por nuestros hermanos, sus mujeres e hijos, de lo contrario los gaedheal jamás te lo perdonarán.

—Con las primeras luces del día arribaremos a Sikelia —nos informó Filón—. Si yo fuera vosotros, en cuanto descargara la carga en el puerto, regresaría de inmediato a Carthago. Ya tendréis tiempo de volver, aquí la guerra no se va a terminar en muchos años. Yo tengo que tornar mañana mismo a Carthago con un cargamento de lana, si queréis podéis seguirme e intentar recuperar lo que es vuestro.

Golamh estuvo pensando en las palabras de Filón durante toda la noche. No quería aceptar que a las primeras de cambio había sido engañado pudiendo terminar aquí todos sus sueños antes de

empezar. No quería desaprovechar la oportunidad de estar en Sikelia, pues deseaba fervientemente ser contratado como mercenario, ganar batallas y conseguir oro en abundancia. Pero si lo que Filón nos había contado sobre Asdrúbal resultaba ser cierto, nuestros hombres ya no le considerarían un líder, solo lo mirarían como a un traidor.

Con la salida del sol, las costas de Sikelia emergieron de las aguas. También pudimos ver con claridad cómo surgía de la nada la esplendorosa fortaleza de Lilibea como si de una punta de lanza se tratara. La ciudadela estaba situada estratégicamente en el extremo oeste de la isla, el punto más próximo en línea recta a la propia Carthago.

Sin demora, dirigimos las naves hacia la bocana de su puerto. Antes de entrar, Filón nos indicó que echáramos un vistazo a nuestra izquierda, justo al lugar donde se apreciaba una pequeña laguna interior cercada por varios islotes alargados. En el centro de la laguna salada existía una imponente isla, era Mothia. Desde nuestros barcos se podía apreciar cómo la isla presentaba numerosas murallas y torres derruidas, prueba fehaciente de la antigua fortaleza que un día fue. En esa época los únicos pobladores que permanecían en la isla eran un pequeño grupo de pescadores, habiéndose trasladado los pocos supervivientes del ataque de Dionisio a la cercana Lilibea.

En cuanto penetramos en el asentamiento fortificado, nos dirigimos a los muelles del puerto. Allí Filón y sus hombres se encargaron de descargar todas las armas que transportábamos y estibar de nuevo sus barcos con la preciada lana de Sikelia. Mientras lo hacían, Golamh reunió a todos los gaedheal para hablarnos.

—Queridos hermanos, al fin hemos llegado a Sikelia, el lugar donde nos darán oro en abundancia por hacer lo que más nos gusta: luchar y matar. Pero debo confesaros que esta noche he tenido un sueño descorazonador, un sueño que ha perturbado mi mente. He soñado con Carthago, aquella ciudad en donde quedaron nuestros barcos y nuestras familias. Allí un lobo siniestro acechaba a nuestras gentes con la intención de devorarlas, y ese no era otro que Asdrúbal, el comerciante en quien confiamos. Este sueño me ha hecho ver que no es un amigo, sino una alimaña que desea nuestra muerte y la desaparición de nuestro clan. Debéis entenderme, tras esta revelación soy incapaz de luchar en Sikelia, no puedo enfrentarme a otros hombres mientras en mi mente surge la duda de si vuestras mujeres e hijos corren peligro. No sé con certeza si este sueño es solo eso, un simple sueño, pero ante la duda he decidido regresar de inmediato a Carthago para recuperar lo que es nuestro. Después tendremos tiempo de sobra de regresar a Sikelia para quitarles el oro a estos carthagineses o a cualquier otro pueblo que quiera pagarnos por matar y morir.

Cuando Golamh pronunció estas palabras, todos apoyaron su decisión pensando, sin duda, en la posibilidad de que sus familias corrieran peligro. Ninguno confiaba en Asdrúbal, y el sueño de su líder los inquietó profundamente.

Con todo decidido, esa misma mañana, en cuanto Filón tuvo cargadas de nuevo sus naves, partimos de Lilibea rumbo a Carthago. Ni siquiera pusimos un solo pie en esa nueva tierra para no dar así ninguna oportunidad a que hombres de Asdrúbal nos tendieran una emboscada. Navegamos durante el día y también durante toda la noche sin descanso, y gracias a que el viento sopló con fuerza a favor, antes de que amaneciera volvimos a cruzar entre las dos altas torres del puerto carthaginés.

Nada más atracar en el puerto, Filón nos pidió que esperáramos en las naves mientras él intentaba conseguir algo de información sobre el paradero de las embarcaciones gaedheal. Tras un buen rato que se nos hizo eterno, volvió con noticias.

—He conseguido hablar con un buen amigo en los muelles, y me ha informado de que vuestros

barcos se encuentran fondeados junto al último muelle de la dársena, muy próximo a la entrada del puerto militar. No me había equivocado, como suponía, esa comadreja os la ha jugado. Vuestros hombres permanecen presos en las naves a la espera de ser subastados mañana como esclavos. Respecto a las mujeres, estas están cautivas en la casa de Asdrúbal junto a los chiquillos, y el destino que les aguarda no será muy diferente. Por ellas seguro que pagarán un mayor precio, por eso la serpiente aún las mantiene en su casa a la espera del mejor postor.

—¡Por todos los dioses! —exclamó furioso Golamh—. Ese desgraciado nos ha engañado como a simples rapaces. Tenemos que pensar en cómo liberarlos ahora mismo.

—Al amanecer partiré de nuevo hacia Sikelia con otro cargamento —nos informó Filón—. Si conseguís liberarlos antes del alba, podréis zarpar junto a mis barcos sin levantar sospechas; poco más podré hacer por vosotros después.

—Has hecho más de lo que jamás nos hubiéramos atrevido a pedirte, amigo mío, y por eso te estamos infinitamente agradecidos —afirmó nuestro príncipe—. Estaremos en deuda por siempre contigo y espero algún día poder recompensarte.

—No me debéis nada; solo con saber que vais a intentar fastidiar los planes de Asdrúbal, me doy por pagado. Y ahora daos prisa o todo estará perdido.

Afortunadamente Golamh había heredado muchas virtudes de su abuelo, y no era solo la habilidad para luchar, sino también la agilidad mental para idear con rapidez un buen plan. Pensó que un grupo reducido de hombres haciéndose pasar por marineros no llamaría la atención en el puerto, así que, mientras la mayoría de los gaedheal se quedaban en los barcos a la espera de órdenes, unos pocos nos dirigimos a intentar liberar los barcos apresados. Nueve guerreros fuimos los escogidos para esa misión: Golamh, Uicce, Suirge, Mantan, Fulman, Buas, Bres, Buaigne y yo mismo. Nos dirigimos hacia el extremo norte del puerto, pasando por los diferentes embarcaderos hasta alcanzar el último. Al llegar observamos cómo nuestros barcos permanecían juntos y amarrados en el muelle, custodiados aparentemente tan solo por cuatro soldados: dos en el mismo embarcadero, y otros dos en la cubierta de las naves. Golamh decidió entonces hacer dos grupos. Uno lo dirigiría él mismo, acompañado de Uicce, Bres y Buaigne. Ellos se encargarían de liquidar a los hombres en tierra. El otro grupo lo lideraría yo, acompañado del resto de jóvenes: Suirge, Fulman, Mantan y Buas. Mi grupo debía encargarse de los soldados que estaban apostados en la cubierta, para lo cual procedimos a zambullirnos en el agua sin que nadie nos viera, y fuimos nadando sigilosamente hacia las naves. Suirge y yo nos dirigimos a uno de los barcos mientras que Fulman, Mantan y Buas se aproximaron al otro. Nuestra misión era sencilla: matar a los soldados que estaban custodiando el barco sin hacer ruido, antes de que estos dieran la voz de alarma. Hasta que nosotros no acabáramos con los centinelas embarcados, Golamh no podría actuar. Mi hijo y yo nos encaramamos en silencio a la cubierta como lagartos, utilizando los gruesos cabos que amarraban la embarcación al ancla de piedra. Ya en la nave nos ocultamos rápidamente y ojeamos con atención todo el piso superior. Enseguida descubrimos a los gaedheal prisioneros. Todos permanecían amarrados junto a las banquetas de los remos sin poder moverse ni huir. Occe estaba con ellos y, por su maltrecho estado, era evidente que había sido duramente castigado. Tenía la ceja partida y cubierta con abundante sangre seca, así como toda su espalda marcada a latigazos. Nuestros hombres dormían, apoyando sus espaldas los unos sobre los otros, mientras dos soldados permanecían recostados y aparentemente también dormidos junto a ellos. A lo largo de la cubierta paseaba otro soldado más, estando este más interesado en la conversación que mantenían sus compañeros en tierra que de los prisioneros de a bordo. Le indiqué a Suirge que se encargara de los que dormían mientras yo iba a por el que estaba despierto.

Avanzando por la parte exterior del estribor de la nave, justo el lado que quedaba oculto por el cuerpo de la otra embarcación, me fui acercando poco a poco a mi presa. Cuando ya estaba dispuesto a abalanzarme, sentí cómo Suirge empezaba a hacer su trabajo, degollando a los soldados dormidos. Al igual que yo, el vigía también debió de escuchar algo, girándose de inmediato a ver qué era lo que pasaba. Fue entonces cuando entendí que mi ataque no podía esperar. Me alcé sobre el barco sorprendiendo al soldado carthaginés por su espalda y, tras taparle la boca con mi mano, deslicé la hoja metálica de mi puñal por su garganta. Su cuerpo estuvo lanzando secos espasmos hasta que su vida se fue desparramando poco a poco entre mis dedos ensangrentados. Fulman, Buas y Mantán también hicieron un buen trabajo deshaciéndose de sus guardias sin problemas. Cuando terminamos con nuestra misión comenzó la de nuestros hermanos. Buas hizo la señal del grillo a Golamh para avisarlo de que las naves estaban controladas, siendo ahora su turno. El príncipe y sus hombres se dirigieron entonces hacia los guardias que estaban apostados en el muelle hablando acaloradamente de sus mujeres y de otros vicios. Cuando los guardias se dieron cuenta de su presencia, enseguida pararon de discutir y procedieron a darles el alto. Para desgracia de estos hombres, su reacción tardía fue su perdición, ya estaban sentenciados. Antes de que pudieran ponerse en guardia, las hachas azuladas de los hijos de Breoghán volaron en la noche cortando las cabezas de los carthagineses, cayendo estas a plomo junto a sus cuerpos como calabazas maduras.

El plan había salido a la perfección, los barcos nos pertenecían de nuevo y nuestros guerreros estaban libres. Golamh ordenó entonces a los gaedheal recién liberados que se prepararan para zarpar, que izaran el ancla y se dirigieran hacia los primeros embarcaderos en donde las otras naves aguardaban. Les indicó que, mientras tanto, él marcharía con un puñado de hombres a la casa de Asdrúbal para intentar rescatar a las mujeres y los niños, y que si con la claridad del día aún no había regresado a puerto, zarparan junto a Filón e intentaran regresar a Brigantia.

Golamh y el mismo grupo de hombres elegidos nos dirigimos entonces hacia la casa del traidor. A la partida también se incorporó Occe, deseoso este de dar muerte a su captor. Cuando alcanzamos la entrada de la villa del comerciante carthaginés, comprobamos que estaba fuertemente custodiada por cuatro soldados. Golamh enseguida nos reunió para desvelarnos el nuevo plan que había ideado. En esta ocasión la estrategia era muy sencilla a la vez que temeraria, resultando una misión casi suicida. El príncipe decidió que Suirge, Uicce y yo mismo lo acompañáramos a negociar con Asdrúbal mientras el resto de hombres se quedaban cerca de la entrada, escondidos a la espera de una señal. De oír la señal acordada, Occe y los demás debían liquidar de inmediato a los soldados que se encontraban en el pórtico de la finca y penetrar en la villa para ayudar a escapar a su líder y sus hermanos. Conforme al plan, Golamh, Uicce, mi hijo y yo, armados únicamente con un puñal en nuestro cinturón, nos dirigimos a la casa del comerciante. Los guardias, al vernos, enseguida levantaron sus manos dándonos el alto.

—¡Alto ahí! ¿Quiénes sois y qué queréis?

—Somos marineros de Asdrúbal —les dijo Golamh—. Acabamos de regresar de Sikelia y le traemos importantes noticias de su cargamento. Tenemos que verlo de inmediato.

Los guardias, extrañados, se quedaron por un momento pensando qué hacer, pero al fin uno de ellos, el que parecía ser el de más alto rango, nos indicó que esperáramos mientras su compañero se dirigía al interior de la vivienda. Al rato, el soldado regresó acompañado de cinco compañeros más.

—Seguidnos, Asdrúbal os recibirá ahora.

Después de registrarnos concienzudamente y comprobar que simplemente portábamos un



pequeño puñal cada uno, nos permitieron pasar a la villa. Atravesamos los jardines escoltados por los soldados y entramos a la vivienda por su puerta principal, a partir de allí, un criado nos fue guiando por las diferentes salas de la casa hasta llegar a un amplio salón donde se encontraba Asdrúbal junto a su esposa y dos de sus hijos pequeños. Enseguida fuimos rodeados por diez soldados armados con lanzas y espadas, ordenándonos su jefe que no nos acercáramos un paso más al lugar donde se hallaba el comerciante. Los gaedheal nos detuvimos a una distancia de unos ocho pasos respecto a Asdrúbal y su familia, pareciendo imposible cualquier acto hostil hacia ellos.

—¡Menuda sorpresa, Golamh! No esperaba volveros a ver tan pronto, pero sed bienvenidos a mi casa —dijo contrariado el sucio gordinflón.

—Pues aquí estamos, Asdrúbal —le señaló el joven príncipe desafiante.

—¿Y bien? Contadme, ¿qué noticias me traéis? ¿No habréis perdido mi cargamento? Sabéis que de ser así, vuestros barcos serán vendidos para pagar vuestra deuda.

—No, queda tranquilo Asdrúbal. Tu carga ha llegado sana y salva a Lilibeia, pero, desafortunadamente, en esa ciudad tampoco hemos sido bien recibidos. Nuestros servicios, al parecer, no eran del agrado de sus generales, y por eso hemos decidido regresar junto a nuestras familias. Y hablando de ellas, ¿dónde se encuentran?

—Golamh, amigo mío —dijo sonriendo burlonamente el traidor—. Esa cuestión no es tan fácil de explicar. Lo cierto es que no esperaba vuestro regreso tan prematuro; es más, no esperaba que regresarais jamás, esa posibilidad no entraba en mis planes.

—¿Entonces todo es cierto? —preguntó el príncipe enfurecido—. Ha llegado a mis oídos que mañana tenías decidido vender a mis hombres como esclavos.

—¡Increíble! —afirmó el carthaginés—. Yo llevo toda la vida viviendo en Carthago y aún me resulta difícil conseguir información fiable de lo que sucede en mi propia ciudad, y tú, sin embargo, en un solo día has encontrado a un soplón solvente.

—En los puertos, las noticias vuelan entre marineros más veloces que los vientos de poniente. ¡Pero confiesa de una vez si tal información es cierta!

—Nunca creas todo aquello que escuches decir a un marinero borracho recién salido de una mugrienta taberna de puerto, pero he de confesar que, en esta ocasión, algo de razón tiene. Como te decía, no esperaba que regresarais con vida de vuestra loca aventura en Sicilia. Esa isla es un lugar peligroso, y las continuas luchas contra el tirano de Siracusa hacen que las vidas de los mercenarios sean efímeras. Muy pocos son los que vuelven con vida de ese lugar, y por eso, adelantándome a lo inexorable, decidí proporcionar un buen futuro a tus hombres y a tus mujeres, y ya de paso, sacar algo más de provecho a mi inversión.

»Tus hombres serán vendidos mañana como remeros y, gracias a ello, sus nuevos amos les proporcionarán sustento para que no pasen hambre en esta vida. Puede que les pongan cadenas y los azoten en alguna ocasión, pero son molestias insignificantes que con el tiempo ni sentirán. Quédate tranquilo, esos hombres son fuertes y servirán bien a sus futuros dueños.

»Respecto a tus bellas mujeres, tampoco debes preocuparte por ellas, ya que me he encargado de asegurarles también un buen futuro. Se las he vendido a un noble de Carthago por un precio justo, y mañana mismo vendrá a recogerlas. Ese hombre tiene fama de tratar bien a sus esclavas, y ellas, a cambio, solo tendrán que cuidar de su casa y de sus hijos, darle cariño y, por qué no, también bastardos para trabajar o vender. ¡Ese rufián ha hecho un buen negocio, sin duda! Esa es la única verdad, Golamh, y, como ves, debes estarme agradecido por asegurarles a todos un próspero porvenir.

»En cuanto a tus barcos, estos están a buen recaudo. Parece ser que están bastante bien contruidos, para no ser de los nuestros; por eso he decidido incorporarlos a mi pequeña flota comercial. Vuestras armas me las quedaré como recuerdo, pues siempre me han gustado las espadas y lanzas fabricadas con el buen hierro de Armórica. Y eso es todo, amigo mío, como ves, no todo lo que te contaron en el puerto era cierto, o más bien, no te lo contaron todo —dijo echándose a reír a carcajadas delante nuestro, uniéndosele en la burla su propia mujer, sus hijos y los dos esclavos que lo servían. Hasta lágrimas vimos brotar de sus ojos al no poder parar de reír intentando humillarnos.

—¡Beuuuuuuuh! —bramó Golamh con intensidad, como un ciervo en la berrea, liberando de ese modo toda la rabia y furia que llevaba dentro.

En ese momento juro que me recordó a su abuelo Breoghán cuando este lanzaba su bramido justo antes de entrar en batalla

—¡Eres un mísero traidor, nos engañaste como a niños! —le gritó el príncipe—. Confiamos en ti como en un amigo, pero tú no tienes amigos. Y tampoco tuviste nunca la intención de cumplir con tu parte del acuerdo, ¿verdad?

—Por supuesto que no. ¿Quién te crees que eres? —le respondió con soberbia el comerciante—. Arribáis a Carthago procedentes de un mísero y mugriento poblado de Ispnya repleto de inútiles pastores que no han pisado en su vida el mar, y creéis que el mundo se os abrirá de brazos para postrarse a vuestros pies y proporcionaros sus riquezas. Pues no, pobres ilusos, el mundo no es así, el mundo es cruel y despiadado. Tu sueño, Golamh, es el de un loco insensato, y tu ingenuidad no tiene límites. ¡Esto es Carthago, pequeño, la dueña y señora del mar, del comercio y de la guerra! Todos los hombres que se atreven a surcar sus aguas le deben respeto y están obligados a pagar por su osadía. Vosotros sois insignificantes para Carthago y también para mí. El destino quiso traeros a mi casa, y yo, agradecido, sacaré un buen provecho de ello. Nuestro amigo de Gadir os sentenció sin saberlo. Pobre ingenuo, jamás sabrá nada sobre vuestro final. Aquí, en este lugar, vuestras huellas desaparecerán de este mundo sin dejar rastro y ni Thales ni vuestro sucio pueblo, allá donde se encuentre, jamás sabrán nada más de vosotros.

—¿Eso es lo que crees, que somos simples pastores de Ispnya? —le preguntó Golamh frío y confiado—. Al parecer ni Thales ni Hannibal te contaron quiénes éramos en realidad.

—¿Ah, no? ¿Y quiénes sois, aparte de futuros esclavos de Carthago?

—Mi nombre es Golamh —dijo con voz firme, alta, clara y orgullosa—, hijo de Bile, el amable campeón de Brigantia, y nieto de Breoghán, gran rey y señor de todos los pueblos del norte de la península a la que tú llamas Ispnya. Pertenece a la noble y legendaria raza guerrera de los gaedheal. Nacemos, vivimos y morimos solo para saquear, violar y matar. Desde pequeños nos enseñan a saborear la sangre de nuestras víctimas y a disfrutar con el dolor de nuestros enemigos. Sentimos infinito placer viendo cómo las tripas de nuestros rivales se desparraman en la batalla mientras nuestra espada pide a gritos más y más carne que cortar. Dar muerte es nuestro oficio; solo sabemos hacer eso, y te juro que se nos da muy bien. Esa es la verdadera razón por la que los dioses han querido que nuestro destino se cruzara con el tuyo y no otra. Ellos nos han traído hoy hasta tu puerta para hacer que tu sangre sacie la sed de venganza de todos aquellos a los que vejaste.

En ese momento el gesto de Asdrúbal cambió. No le complacieron las palabras que acababa de escuchar y, por un momento, dudó de nuestra verdadera identidad. Con seguridad pensó que debía habernos matado antes de sacar a pasear su vivaz lengua.

—Vosotros no sabéis lo que son guerreros de verdad, pero mis soldados os darán un buen

ejemplo —dijo el comerciante, ordenando a sus hombres con la mano que nos mataran.

Los carthagineses obedecieron de inmediato, rodeándonos amenazantes con sus lanzas afiladas. Eran diez hombres bien armados contra cuatro provistos únicamente de pequeños puñales. Todo parecía estar perdido en ese salón, pero entonces algo inesperado para ellos ocurrió.

Por la puerta de entrada a la sala irrumpieron en tromba Occe, Fulman y Mantán, degollando sin piedad a los guardias que se encontraban apostados bajo la misma. Tras dejarlos tendidos en el suelo desangrándose por sus pescuezos, cerraron el pesado portón rápidamente y lo anclaron con varias lanzas entrecruzadas. El salón quedó entonces totalmente sellado. Lo que en ese lugar aconteciera jamás se sabría en el exterior de la villa.

—Hemos escuchado tu grito, Golamh —desveló Occe a su príncipe—. Prometimos que a tu señal acudiríamos sin demora, y aquí estamos. Nos hemos deshecho de todos los guardias de la villa, y Bres, Buas y Buaigne han quedado en la entrada vestidos con los uniformes de los soldados para vigilar que nadie entre ni salga.

—Bien hecho, amigos —afirmó el príncipe.

Lo primero que hicieron Fulman y Mantán fue entregarnos nuestras espadas, hachas y lanzas, quedando ahora todos los gaedheal bien pertrechados para luchar por nuestras vidas.

Los carthagineses, estupefactos, decidieron romper el cerco que nos rodeaba para dividirse en dos grupos, uno de ellos apuntando hacia los recién llegados.

—Asdrúbal, ahora vas a comprobar de lo que somos capaces —le amenazó Golamh—; pero antes de morir, sufrirás el dolor más intenso que un hombre puede sentir.

En ese momento el príncipe agarró el puñal que llevaba oculto bajo su túnica y se lo arrojó con fuerza. Para sorpresa de todos, incluido Asdrúbal, el destino de la hoja mortal no era el vil comerciante, sino la persona que se hallaba a su lado. El puñal se clavó en el pecho de la mujer con la misma facilidad con la que se zambulle un martín pescador en las aguas tranquilas de un riachuelo. La esposa del comerciante cayó desplomada al suelo, muriendo en el acto, sin darle tiempo ni siquiera a gritar. En la sala, a continuación solo se oyeron los lamentos de sus hijos y su amante, que se lanzaron simultáneamente a abrazarla, queriendo así sentir su último aliento.

Los soldados, que mantenían las espadas desenvainadas y las lanzas enfiladas, entendieron que ese gesto era suficiente para comenzar su ataque sin necesidad de orden superior. Los gaedheal nos pusimos en guardia, deseosos de comprobar la destreza de los míticos guerreros de Carthago. No mentiré, ellos conocían bien su oficio y lo demostraron sobradamente luchando con valentía, pero aquel día nosotros lo hicimos mejor, y por eso murieron sin deshonor. Uno a uno, fueron cayendo a nuestros pies, ahogándose sus rostros desencajados en un inmenso charco de sangre mientras nuestras espadas pedían a gritos más muertes.

Asdrúbal vio desesperado cómo sus hombres iban muriendo sin piedad hasta que solo él, sus hijos y sus esclavos quedaron con vida arrinconados en un extremo de la sala.

—Déjanos vivir y te daré mucho oro —rogó el comerciante—. Tus mujeres están presas en el sótano de la casa. Están todas sanas y salvas, te lo juro, todas menos una que vendí esta mañana. No sé cuál será su paradero actual, pero por su pérdida te regalo a mis dos esclavos. Son fuertes y sanos, y te servirán bien a los remos. Tus barcos se encuentran en el puerto junto al resto de tus hombres; también te los puedes llevar. Puedes coger además el oro que tengo escondido detrás de ese tapiz. Es un buen trato, joven príncipe, no me lo puedes negar.

—Mis barcos y mis hombres ya están libres en el puerto —le desveló Golamh—. Hoy no anhelo ni tu oro ni tus esclavos, hoy solo deseo tu cabeza y la de tus hijos como pago por la joven que has robado a mi clan.

—Si me matas, no saldrás con vida de la ciudad —le advirtió Asdrúbal—. De hacerlo, tú y todos tus hombres moriréis desollados como piratas. Y no solo eso, vuestro pueblo será devastado por Carthago como castigo. Mi familia es poderosa e influyente en la ciudad y jamás perdonará tal ultraje. Allá donde vayáis, mi pueblo os encontrará y acabará con vosotros.

—No has entendido nada, sucia rata —intervine yo entonces—. Mi raza no teme a la muerte. Nos divertirá comprobar si tu gran Carthago y tu familia de ratas pueden con nosotros.

Tras decir esas últimas palabras, Golamh arrebató el hacha a Occe, se aproximó a Asdrúbal y, de un fulminante tajo, le cortó la cabeza, que cayó al suelo rodando vivaz como una calabaza.

Sus hijos y sus esclavos, que antes reían con el infortunio de mi pueblo, corrieron la misma suerte. Las cabezas de Asdrúbal, su mujer y sus dos hijos fueron clavadas en cuatro lanzas que pasaron a adornar cada una de las esquinas de la sala, como si de estandartes de muerte se tratara.

Sin perder tiempo liberamos a las mujeres y niños gaedheal, y cogimos todo el oro y objetos de valor que encontramos en la vivienda, regresando después apresuradamente al puerto. Para no llamar mucho la atención, los hombres nos colocamos los uniformes de los soldados de Asdrúbal, simulando así ser la escolta que llevaba a un grupo de esclavos al puerto para ser estos embarcados y posteriormente vendidos por las colonias.

En cuanto llegamos a los muelles, embarcamos en nuestras cuatro naves dispuestas estas para zarpar.

—¡Parece que habéis conseguido convencer a esa serpiente gordinflona! —dijo Filón sorprendido por nuestra hazaña—. Desconozco qué trato le habéis ofrecido, pero lo cierto es que ha funcionado.

—Bueno, a decir verdad la negociación ha sido corta —le informó Golamh—. Le hicimos una oferta tan tentadora que no la pudo rechazar.

—¿Y qué es lo que ofrecisteis a ese viejo avaro que tanto le interesó?

—Le ofrecimos una muerte rápida y sin dolor, y fue lo que obtuvo.

—¡Por el mismísimo Baal y el resto de dioses! De ser cierto lo que me contáis, ahora sí que estáis en verdaderos apuros. Asdrúbal pertenece a una familia muy importante de Carthago. No digo que no me alegre, ni que ese escorpión no se lo mereciera, pero ahora jamás estaréis seguros en territorio carthaginés. No podéis ir a Sikelia, ni siquiera a Gadir.

—Entonces regresaremos a Brigantia —le indicó el príncipe.

—Nunca lo conseguiréis. Tendríais que parar en algún puerto, y allí os apresarían y os darían muerte. Sobre todo, harán lo imposible para que no crucéis las Columnas de Melkart.

—En ese caso nos quedaremos donde estamos y moriremos luchando con honor.

—No, no os dejéis matar tan fácilmente —le pidió Filón—. Tenéis una opción, podéis seguir a mis barcos para salir del puerto sin llamar la atención. Cuando hayamos cruzado las torres, yo me dirigiré hacia el puerto de Drépano en Sikelia, mientras que vuestras naves deberán tomar rumbo oriente hacia las costas egipcias. Una vez allí, si conseguís que no os den caza antes, podréis consideraros a salvo. En Egipto deberéis navegar hasta su delta, y de allí hasta Memphis, ciudad de faraones. Seguro que encontraréis a alguien que os contrate como mercenarios. He oído que el faraón Akhoris está utilizando mercenarios griegos para defender sus fronteras frente a los persas; si es así, no le vendrán mal vuestras espadas.

—Pues allí nos dirigiremos entonces, amigo mío —le confirmó el joven príncipe—. Muchas gracias, Filón, espero algún día poder devolverte tu ayuda, y rogaré a los dioses todas las noches con luna para que ese día llegue cuanto antes.

—Que así sea entonces, Golamh. Sabed que en mi puerto y en mi ciudad, en Drépano, siempre

tendréis un amigo. Pero dejemos ya de hablar y démonos prisa en salir de esta ratonera, cuanto antes partamos de la ciudad, mejor.

Con las primeras luces del alba zarpamos con nuestros barcos tras los de Filón, dirigiéndonos a remo hacia las torres que flanqueaban la bocana del puerto de la ciudad. Cruzamos las dos atalayas en tal silencio que parecíamos comadreas acechando a unas gallinas. Solo se escuchaba el sonido de los remos al entrar y salir del agua en calma, impulsando lentamente las embarcaciones hacia el mar abierto. Los soldados que se encontraban de guardia no notaron nada extraño en nuestra partida, creyendo seguramente que regresábamos a Sikelia en otro viaje rutinario. Aparte, otras muchas naves empezaban a zarpar ya de los embarcaderos, comenzando a revivir poco a poco la actividad del puerto. En cuanto cruzamos las torres, las dos naves de Filón pusieron rumbo a Sikelia mientras las nuestras viraban para continuar su viaje a lo largo de la costa hacia las tierras desconocidas de Egypto.

Antes de perder de vista la ciudad, los cuernos de Carthago comenzaron a sonar con fuerza despertando a sus conciudadanos de una fatídica noche. Ese sonido era una señal de alarma, sin duda debían de haber encontrado a Asdrúbal. Tras la llamada a las armas se escuchó un estruendo súbito procedente de las torres. Fue entonces cuando contemplamos desde la distancia cómo una enorme cadena de hierro se empezaba a desplegar de una atalaya a la otra, cerrando de esa forma el puerto a cal y canto. La descomunal cadena desplegada sobre las aguas hacía imposible la entrada o salida de ninguna embarcación. De haber esperado un poco más, habríamos quedado atrapados en su interior a merced de las fauces de Carthago. Gracias a los dioses, los dirigentes de la ciudad aún desconocían quién había cometido tan cruel acto. Primero buscarían a los responsables en el interior de la ciudadela, y cuando empezaran a sospechar de nosotros, si es que llegaban a atar cabos, ya estaríamos demasiado lejos para ser alcanzados por sus grandes barcos de guerra.

CAPÍTULO XV  
COSTAS LYBIAS. AÑO 381 A. C.

Navegamos durante días junto al territorio lybio sin detenernos en ningún puerto ni poblado. Todos los asentamientos costeros estaban bajo el control de Carthago, temiendo ser apresados si nos reconocían en cualquiera de ellos. Por aquel entonces desconfiábamos de nuestra propia sombra y no nos sentíamos seguros ni en el mismísimo mar. Fondeábamos en los lugares más recónditos y escondidos del litoral, bajo altos acantilados o tras algún pequeño islote, y siempre cuando el sol se rendía por el horizonte. A medida que nos alejábamos de la capital carthaginesa, la costa se volvía cada vez más árida y desoladora, desapareciendo incluso la poca vegetación que hasta entonces nos había acompañado.

Gracias a Filón, antes de escapar de Carthago conseguimos subir a bordo la suficiente agua dulce y provisiones para sobrevivir en la mar durante varios días seguidos, haciendo así nuestra huida mucho más segura. Navegamos día y noche, alejándonos cada vez más no solo de nuestros enemigos, sino también del lugar que consideramos nuestro hogar. Netón, el gran señor de los mares, quiso acompañarnos gentilmente durante la travesía soplando de forma constante una cálida brisa que movía con soltura las cuatro naves. Tras siete jornadas de navegación por la árida costa lybia, empezamos a temer por nuestras vidas seriamente. El calor era sofocante, y las provisiones, sobre todo el agua dulce, empezaban a escasear. Afortunadamente, una vez más, los dioses acudieron en nuestra ayuda para socorrernos. Cuando creíamos que ya todo estaba perdido, ante nuestros ojos aparecieron pequeñas barcas de pescadores con forma de media luna. En cada una de ellas se veían dos o tres hombres de tez morena, cubiertos únicamente con un calzón de lino blanco atado a su cintura. Desde sus barcas, fabricadas con largos manojos de juncos y cuerdas de cáñamo, lanzaban sus redes una y otra vez al agua en busca de peces. Cuando recogían sus capturas, echaban mano de pértigas y pequeños remos para mover sus embarcaciones hasta otra zona más propicia.

La nave comandada por el príncipe se acercó lentamente a una de estas barcas para preguntar a los pescadores dónde nos encontrábamos. Gracias a las enseñanzas de Thales, los jóvenes de Brigantia conocían algo la lengua de los fenicios, los griegos y los egipcios, siendo Golamh y Suirge sus mejores aprendices. También yo aprendí de él esas lenguas, pero ya casi las tenía olvidadas.

—¿A qué pueblo pertenecen estas costas? —les preguntó nuestro líder a aquellos hombres en el idioma de los fenicios.

A esa pregunta no recibió respuesta, solo miradas de extrañeza.

—¿A qué pueblo pertenecen estas costas? —repitió entonces en el idioma de los griegos.

En esta ocasión los pescadores sí reaccionaron, mirándose entre ellos, y uno contestó:

—Kemet, estáis en tierras de Kemet —le dijo uno de los pescadores—. Aigyptos lo llamáis los griegos.

—¡Egypto! —exclamó Golamh aliviado.

—Canopus, puerto Canopus —le decía el pescador una y otra vez, señalándonos con su mano que debíamos continuar por la costa hasta alcanzar su puerto.

Gracias a Lug habíamos logrado arribar a las tierras de Egipto quedando al fin a salvo de los carthagineses.

Fue curioso comprobar cómo nuestros barcos no habían levantado sospechas ni temor ante esas gentes, tomándonos estos por simples mercaderes. Los pescadores nos indicaron en su lengua que

debíamos continuar hasta llegar a su puerto comercial, Canopus, o al menos eso creímos entender.

Tras navegar un poco más aún hacia oriente, comenzamos a observar cómo se abría ante nosotros una inabarcable extensión de tierra dominada por canales que desembocaban en el mar. Era el gran delta del río Nilo, Iteru lo llamaban los egipcios, y Neilos los griegos. Tras atravesar el primer canal, enseguida arribamos al lugar al que se referían los pescadores, el puerto de Canopus, el principal enclave comercial de todo Egipto. En cuanto amarramos las naves en uno de sus muelles, enseguida se acercaron una decena de soldados egipcios a inspeccionar la carga que portábamos. Los soldados iban vestidos con una faldilla corta que no bajaba de sus rodillas, atada a su cintura con una tira de oscuro cuero. Shenti, si no recuerdo mal, era el nombre que le daban a esta prenda. Todos ellos caminaban descalzos, luciendo sus cabezas y cuerpos rasurados, un aspecto ciertamente extraño para gentes como nosotros, que apreciábamos los cuerpos de largas melenas. Los egipcios iban también bien armados, provistos de lanzas con puntas afiladas. Al frente de estos hombres se situaba un pequeño personaje de cara avispada. Este vestía con una fina túnica blanca de lino y desprovista de mangas que le llegaba hasta las rodillas, ciñendosela al cuerpo con un cinturón de cuero tan ancho como una mano. A diferencia del resto, que caminaban descalzos, el jefe de los soldados calzaba en sus pies unas finas sandalias hechas con papiro. Aquel hombre singular era el encargado de controlar todas las mercancías que entraban y salían del puerto. Sabía hablar perfectamente tanto el griego como el fenicio, al igual que seguramente otras muchas lenguas. De inmediato se interesó por las mercancías que portábamos, informándonos a continuación y de forma detallada del porcentaje que debíamos entregar al faraón por comerciar en el delta. Golamh le intentó explicar que no traíamos mercancía alguna, pues en realidad éramos guerreros que acudíamos a ofrecer nuestros servicios a su poderoso faraón. El príncipe le ofreció parte del oro robado a Asdrúbal como pago por el fondeo de nuestras naves en el puerto, asegurándole que poco más podíamos dar. El egipcio, no convencido, inspeccionó a conciencia los cuatro barcos para asegurarse de que era cierto lo que decíamos. Después de comprobar que no había nada más de valor, nos explicó que si lo que queríamos era ser contratados como mercenarios, debíamos continuar por el delta hasta alcanzar el extremo oeste del mismo. Allí era donde encontraríamos Per-Amon, o Pelousion para los griegos, su principal puerto militar y el lugar donde se asentaban los mercenarios del faraón. Pelousion era la entrada oriental a Egipto, el lugar por donde habitualmente los enemigos del reino, principalmente persas, atacaban con sus ejércitos. Por esa misma razón, ese lugar era el más protegido y guarnecido de todas las tierras del delta.

El encargado del puerto aceptó nuestro oro y nos dejó marchar, no sin antes guardarse discretamente bajo su blusón un collar de plata que le ofrecí a escondidas por su amabilidad. El collar se lo había arrebatado a la mujer del ladrón cartaginés tras pasar a mejor vida, y ahora lo portaría la esposa de otro hombre de honestidad similar.

Salimos de nuevo a la mar rodeando el delta hasta alcanzar el último de sus brazos, el brazo pelousiaco, lugar donde se hallaba el puerto militar del faraón. Al entrar por la bocana, pudimos contemplar el ingente número de barcos de guerra que había fondeados en él y la multitud de soldados de diferentes procedencias que por sus muelles deambulaban. La mayoría eran griegos, principalmente hoplitas y peltastas atenienses y espartanos, aunque también los había de otros muchos lugares.

Entre los barcos destacaban diez trirremes atenienses con varias catapultas a bordo preparadas para el ataque. Las naves eran muy similares a las cartaginesas, con sus poderosos espolones de guerra y sus tres bancadas de remeros. También se observaban varias embarcaciones de guerra

egypcias y otras muchas dedicadas al transporte de mercancías. Las principales naves egypcias eran las conocidas con el nombre de kebenit, parecidas a las fenicias. Poseían un casco largo y curvado con un espolón reforzado en la proa y una popa elevada. Disponían en la cubierta de una caseta en cada extremo, un alto mástil, una vela cuadrada y quince remeros a cada lado. Respecto a las naves comerciales, eran de un tamaño colosal. Median más de sesenta pasos de longitud por más de veinte de ancho y se utilizaban para transportar mercancías como piedras y troncos a lo largo del Nilo.

Nada más llegar y amarrar los barcos, Golamh decidió que solo un pequeño grupo de hombres bajaríamos a tierra para intentar contactar con algún mando militar.

De esta manera nos aventuramos hacia lo desconocido Golamh, Suirge, Occe, Uicce y yo mismo. La elección del príncipe no fue al azar, sino que escogió a aquellos en los que más confiaba y también los que mejor se manejaban con el idioma de los griegos. Comenzamos entonces a preguntar por los muelles si alguien conocía a la persona que nos pudiera ayudar o aportar información, pero nadie decía saber a quién teníamos que dirigirnos, o simplemente se negaban a hablar por suspicacia o recelo. Algunos incluso comentaron que no habíamos elegido el mejor momento para arribar al delta, pues la paz hacía que sobraran mercenarios por todo Pelousion. Sin rendirnos, continuamos indagando por las tabernas, pero allí tampoco hallamos respuestas.

Mientras preguntábamos de un lado para otro, Suirge me advirtió que creía que un hombre misterioso nos seguía desde hacía algún tiempo, y lo cierto es que no le faltaba razón. Bajo las sombras de las techumbres de paja de los numerosos tenderetes que los mercaderes tenían plantados en el muelle, y ocultándose entre la multitud de personas que deambulaban entre ellos, un desconocido se movía con disimulo siguiendo nuestros pasos. Le comenté a mi hijo que seguramente era un ladronzuelo que esperaba a que tuviéramos un despiste para robarnos algo y echar a correr, por eso le sugerí que permaneciera atento a sus movimientos por si era ese su objetivo.

En nuestra búsqueda por los muelles, encontramos a un nutrido grupo de mercenarios reunidos bajo la sombra de un amplio toldo que daba entrada a una de las tabernas del puerto. Nos dirigimos entonces hacia ellos para interesarnos por la persona que los había contratado.

—¡Ellos no podrán ayudaros! —nos habló un hombre que permanecía apoyado con su espalda en uno de los palos que sujetaba el toldo de la taberna—. Son thracios, y dudo mucho que os entiendan.

Aquel hombre nos habló en la lengua de los griegos de forma clara y serena, ocultando en todo momento su rostro bajo una fina capucha de lino gris. Era el mismo hombre que Suirge me había advertido que nos seguía.

—¿Y tú sabrías decirnos quién puede ayudarnos? —le preguntó Golamh.

—Tal vez —le respondió emergiendo de las sombras y poniéndose al descubierto.

El desconocido iba vestido con una capa gris y una caperuza puntiaguda que cubría su cabeza. Entre sus ropajes asomaba sutilmente la vaina de una espada de hoja curvada, posiblemente persa o espartana. Aunque su rostro no era visible, por el tono de su voz habría afirmado que no era un hombre joven como Golamh, sino más bien de edad similar a la mía, o mayor aún.

—Es más —añadió el desconocido—, puede incluso que yo mismo esté interesado en contrataros, pero no de mercenarios, esos sobran actualmente en el delta. Yo lo que necesito son manos fuertes y habilidosas que puedan trabajar duro. He escuchado por ahí que disponéis de un buen número de hombres sanos y fuertes dispuestos a lo que sea por un poco de plata y oro.

—¿De qué tipo de trabajos estás hablando? —le pregunté yo en esta ocasión.



—Necesito terminar unas obras no muy lejos de aquí. El plazo para entregarlas cumple dentro de muy poco, y si no respeto los tiempos del encargo, no me pagarán. Es por esa razón que estoy buscando hombres para agilizar las obras; si os interesa, podríamos llegar a un acuerdo. No puedo pagar mucho, apenas unas pocas monedas de oro egipcias al finalizar las obras, pero sí puedo proporcionaros alojamiento y sustento a todos durante el tiempo que estéis trabajando para mí.

—¿Para cuánto tiempo sería y qué garantías nos ofrecéis de que cumpliréis con vuestra parte? —preguntó Golamh mostrándose en esta ocasión desconfiado a tenor de los acontecimientos vividos.

—En vuestros rostros veo que sois honestos, y mi intuición no me suele fallar —respondió el desconocido—. Escuchad, si aceptáis, os entregaré cinco monedas de oro el día que comencéis a trabajar. Si lo hacéis bien, podréis quedaros a mi servicio el tiempo que duren las obras, y al terminar estas se os pagarán otras cinco monedas. Si en un momento dado deseáis marchar, juro que no os retendré a la fuerza, pero os aseguro que es más probable que yo mismo os acabe echando a patadas antes de que vosotros os marchéis.

—Está bien, muéstranos el trabajo que tendríamos que hacer y veremos si tu oferta nos interesa —le dijo Golamh como si de un experimentado negociador se tratara, sabiendo de antemano que no podíamos permitirnos el lujo de rechazar tal ofrecimiento.

Lo cierto es que nuestra situación era desesperada. No nos quedaba apenas oro ni tampoco provisiones para alimentar a nuestros hombres, lo que significaba que si no encontrábamos pronto una solución, entonces empezaríamos a pasar hambre y calamidades.

—Me parece justo—declaró el misterioso personaje al que aún no le habíamos visto el rostro completo—. Acompañadme y os mostraré dónde trabajaríais y cuál sería vuestro cometido.

Comenzamos a andar siguiendo sus pasos, remontando uno de los canales que llevaba a Pelousion por un brazo de tierra que no parecía tener fin. Desde ese mismo canal principal salían otros muchos de menor anchura, moviéndose por ellos con soltura numerosas barcas que transportaban hombres y mercancías. Cuando llevábamos recorridos unos quinientos pasos, un nutrido grupo de soldados egipcios nos rodeó, impidiéndonos continuar la marcha. Uno de ellos ordenó enseguida y sin contemplaciones que nos detuviéramos. Al menos eran cincuenta hombres bien pertrechados y provistos de espada colgada al cinto, grandes escudos rectangulares con la parte superior curvada y largas lanzas.

En ese momento nos dimos cuenta de que habíamos cometido un grave error. Nos habíamos confiado en tierras de Egipto creyéndonos ya a salvo de los cartagineses, pero todo había sido una ilusión. Los soldados nos tenían rodeados y a su merced. Al vernos perdidos y sin escapatoria, Golamh se adelantó unos pasos al resto de nosotros.

—¡Os felicito, habéis conseguido atraparnos! —les dijo nuestro líder a los guerreros del faraón—. Pero antes de que vendamos caras nuestras vidas, dejad que este hombre se marche, él no tiene nada que ver con nosotros ni con los hechos que hayamos podido cometer.

No hubo ningún tipo de respuesta a sus palabras por parte de los soldados. Todos ellos permanecieron en silencio y firmes como un muro. Nuestro acompañante tampoco se atrevió a hablar. En ese momento parecía que a todos se les había comido la lengua un lagarto, sin saber bien nadie qué era lo que allí estaba pasando.

—Siento haberos metido en este asunto del que no tenéis culpa alguna —quiso disculparse Golamh con nuestro acompañante—. Os prometo que lucharemos y daremos la vida haciendo frente a estos soldados mientras intentamos darte una oportunidad de escapar. De no ser así, suplico a los dioses que perdonen tu mala suerte por habernos conocido y te den un buen lugar en

el otro mundo. Ahora solo puedo asegurarte que, al menos, serás el último de todos nosotros en morir, eso te lo juro por el dios Lug.

—¡No entiendo nada! —habló el desconocido desconcertado—. ¿De verdad darías la vida por mí, por una persona a la que acabas de conocer?

—Mis hermanos y yo daremos la vida con honor intentando salvar la de un inocente —le respondió orgulloso el príncipe gaedheal.

En ese momento se abrió paso entre los soldados un oficial egypcio. Este se distinguía del resto de sus hombres al llevar sobre su cabeza un curioso pañuelo de tela clara y de forma cuadrada, provisto de unas largas tiras que caían por ambos lados de su rostro hasta los hombros. El oficial al mando se adelantó a la patrulla y nos habló en griego:

—¡General Cabrias! —dijo alto y claro el egypcio dirigiéndose a nuestro acompañante, inclinándolo al mismo tiempo levemente su cuerpo como muestra de respeto—. El supervisor de obras del faraón ha ordenado que lo llevemos ante él para tratar asuntos de gran importancia.

Todos los gaedheal quedamos boquiabiertos ante las palabras de aquel oficial egypcio, y más aún cuando nuestro acompañante se adelantó unos pasos situándose a la altura de Golamh, se retiró la capucha y habló al soldado.

—Os acompañaré si es eso lo que desea su excelencia —contestó contundente el general a la invitación forzada de los soldados—. Conmigo vendrán también estos cinco hombres, ahora son mi nueva escolta personal —añadió señalándonos.

Juro que en ese instante los que no entendíamos nada éramos nosotros. El hombre que estaba interesado en nuestros servicios era ni más ni menos que un general. Con la túnica que lo cubría ya retirada, al fin pudimos ver el rostro de nuestro acompañante. Era un hombre corpulento, de mediana edad, con el pelo corto y rizado y con una barba igualmente rizada de tres dedos de espesor. Tenía la tez morena y muy arrugada, sobre todo junto a sus pequeños ojos de tono castaño. En sus brazos portaba varios brazaletes de plata, y en su pecho un grueso peto de cuero. Hasta ese momento ninguno de nosotros nos habíamos fijado en el detalle, pero era el único que calzaba unas finas sandalias de cuero con tiras enrolladas en sus pantorrillas.

—¿Quién eres, amigo? ¿Quién eres realmente? —le preguntó Golamh confuso.

—Mi nombre es Cabrias, y soy un general ateniense. Mis hombres y yo estamos contratados por el faraón Akhoris para fortificar el delta y proteger su país de las incursiones de los persas. Pero creo que soy yo quien debo preguntarte quiénes sois realmente y qué fechoría habéis cometido para actuar de tal manera.

—Mi nombre es Golamh, y procedemos de unas lejanas tierras situadas al norte de la península de Ispnya, más allá de las Columnas de Heracles. Emprendimos viaje en busca de aventuras, pensando que como mercenarios haríamos fortuna, pero desgraciadamente lo primero que hallamos en el camino fue la avaricia y la codicia de una serpiente de Carthago con cuerpo de comerciante. Ese hombre intentó engañarnos y vendernos como esclavos, pero, gracias a los dioses, pudimos descubrir a tiempo su auténtico rostro y sus verdaderas intenciones, pagándole con la misma moneda. Hicimos ver a ese miserable que cortar cabezas de serpientes era nuestro verdadero oficio, ofreciéndole el juicio final que andaba buscando. Después de saldar cuentas, huimos rumbo a Egipto temiendo que los carthagineses siguieran nuestros pasos en busca de venganza ciega. Es por ese motivo, estimado ateniense, que reaccionamos de tal forma frente a los soldados del faraón. Creímos que venían a por nosotros.

—Hicisteis bien entonces —afirmó con rotundidad el ateniense—. Los carthagineses se creen los amos del mar. Compiten diariamente con nuestras colonias por el control del comercio,

haciéndonos la guerra siempre que pueden. El día que al fin dejemos de luchar entre nosotros y las ciudades griegas se unan como si fueran una sola, acabaremos con todos ellos, primero con el acoso de los persas y después con la maldita Carthago. Desgraciadamente ese día aún está lejano, por lo que hoy me conformaré con la noticia de que uno de esos carthagineses ha pasado a mejor vida.

—Me alegra oír esas palabras, general —dijo aliviado Golamh.

—¡Así que procedéis de Ispnya! Jamás lo habría adivinado. Los griegos llamamos a vuestra región Ophiussa, tierra de serpientes. Cuando os vi por primera vez pensé que podíais ser celtas por las torques que portáis en vuestros cuellos, pero jamás imaginé que procederíais de un lugar tan remoto. Tenéis sin duda mucho valor al atreveros a realizar tal desventurado viaje, pero ¿qué es la vida de un hombre si este no le echa valor, coraje y un poco de locura a su existencia? Nada, simplemente nada. Un buen amigo solía decirme que un hombre que no se arriesga por sus ideas es porque estas no valen nada, o porque es él quien no vale nada como hombre. Tú, Golamh, eres valiente, crees en ti mismo, y eso te hará triunfar en la vida. Y dicho esto, si realmente queríais vivir aventuras, entonces habéis llegado al lugar idóneo. En Egipto se va a decidir muy pronto el devenir de gran parte de los pueblos que habitan este mísero mundo. Seguidme y empezareis a comprobarlo.

—¿Pero hacia dónde nos conduces?

—Nos dirigimos a ver al príncipe Sabennites, el gran supervisor de obras del faraón, él es quien inspecciona mi trabajo en Egipto. Desde hace cinco años trabajo para el faraón Akhoris, o Hakor el Beduino, como muchos prefieren llamarlo. El faraón me contrató para fortificar todo el delta del Nilo y defenderlo con mis valientes hoplitas atenienses de los ataques del rey persa Artajerjes.

—¡Vamos a ver a todo un príncipe de Egipto!

—Sí, así es. Aunque Sabennites no es hijo de Akhoris, sí porta tal título al proceder de una antigua saga de faraones. Cuando estemos en presencia del maestro de obras no abráis la boca ni lo miréis a los ojos. Aparte de conocer varias lenguas, como griego, fenicio, persa y otras muchas, es un mago poderoso. Sus dioses le han conferido grandes poderes y con solo oír vuestra voz o miraros a los ojos, puede penetrar en vuestras almas y conocer todos vuestros secretos. Así que recordad, guardad silencio y mirad al suelo en todo momento.

Los guardias nos subieron a todos en varios carros tirados cada uno de ellos por un solo caballo, y nos llevaron a gran velocidad a través de las rutas junto a los canales hasta llegar a un enorme palacio situado en el poblado de Daphnae. A la entrada del edificio había levantadas dos altas columnas de piedra porosa con numerosas inscripciones y dibujos de aquellos que consideraban sus dioses. Ya en el interior del palacio, el oficial nos acompañó hasta Sabennites, quien aguardaba impaciente nuestra llegada sentado sobre un escalón de piedra flanqueado por dos impresionantes esculturas con forma de fieros leones. Al vernos, enseguida se irguió para recibirnos. Una vez de pie, quedé un poco defraudado con aquel hombre. No me dio la sensación de que fuera un príncipe; es más, lo hubiera confundido con cualquier otro egypcio de los muchos que vimos en el puerto. Vestía la misma falda corta que el resto de sus hombres, luciendo su pecho desnudo tan rasurado como sus brazos, piernas y cabeza. Poseía una nariz larga y recta sobre un rostro rollizo de prominentes carrillos. Aunque su cara era muy redondeada, su cuerpo no lo acompañaba, siendo en realidad un hombre bastante delgado. Lo que más destacaba en él eran sus grandes y oscuros ojos que llevaba sobrepintados de un fuerte color azul, pareciendo así más alargados de lo que realmente eran.

—¡Bienvenido seas al fin, Cabrias! —dijo el maestro de obras con tono disgustado—. Hace ya varios días que esperaba tu visita, pero hasta hoy no te has dignado a venir. He tenido que mandar a mi guardia personal a buscarte, así que espero por tu bien que las razones sean convincentes.

—Ruego que me disculpéis, gran maestro —le pidió Cabrias—. Como bien sabéis, tengo mucho trabajo y dispongo de muy poco tiempo, por eso entenderéis que no puedo perderlo a la ligera.

—¡Venir a dar cuentas al supervisor de obras del faraón nunca es perder el tiempo para un mortal! —afirmó con rotundidad Sabennites.

—Es probable, excelencia, que tengáis razón, pero si el faraón me proporcionara los hombres suficientes para realizar la tarea encomendada, seguro que dispondría de más tiempo para reunirme y conversar con su alteza, cosa que hago gustoso siempre que mi salud me lo permite.

—Está bien, Cabrias, dejémonos de rodeos y vayamos directos al asunto. No puedo entender cómo el prestigioso general ateniense que luchó en la guerra de Corintio contra los espartanos, logrando derrotarles sin discusión en Egina, y que igualmente comandó la flota que hizo recuperar al rey Evágoras la isla de Chipre contra los persas aún no haya conseguido reconstruir las fortificaciones del delta.

—Espero también, excelencia, que recordéis que este humilde soldado ateniense y sus hoplitas fueron quienes repelieron hace ya varios años los sucesivos ataques que el rey persa Artajerjes lanzó desde el Sinaí. Las fortificaciones que levantamos en esos años lograron que Pelousion resistiera y no cayera en manos persas. Sabéis bien, al igual que el sabio faraón, que de haber caído Pelousion, todo Egipto habría sucumbido. Es cierto que, aunque las fortificaciones resistieron, la guerra las dejó muy dañadas, y por eso estamos intentando repararlas desde entonces todo lo rápido que podemos. Simplemente por esa pequeña cuestión que acabo de comentar, deberíais confiar más en mi trabajo y en mi palabra. Os vuelvo a prometer, excelencia, como ya hice tiempo atrás, que antes de marchar a Atenas, el castillo y las fortificaciones de Pelousion quedarán terminadas.

—Conozco bien tu valía, amigo mío, y por eso confío ciegamente en ti —le confesó el maestro de obras, mostrándose ahora más afable con el ateniense—. Sé que cumplirás con tu palabra, pero el faraón se está impacientando. Hace cuatro días estuvo aquí el príncipe heredero acompañado del visir y del portasandalias del faraón. Sí, como lo oyes, Cabrias, el faraón Jenemmaatra Hakor envió a su propio hijo Nayfaarud, su primogénito, a supervisar mi trabajo. Se presentaron en mi palacio por sorpresa, sin avisar previamente de su llegada. Los tres habían visitado esa misma mañana de incógnito el delta para comprobar cómo avanzaban las obras. El propio hijo de Hakor me ordenó que las obras debían estar finalizadas antes de la próxima crecida del Nilo. Y el visir se atrevió a amenazarme diciéndome que si no cumplía los plazos acordados, sufriría las consecuencias. ¿Entiendes ahora mi llamada?

—No debéis preocuparos, excelencia, las obras se terminarán. Aunque no me habéis proporcionado más hombres para agilizar la tarea como os solicité, yo mismo me las he ingeniado para contratar a una buena cuadrilla de hábiles constructores recién llegados de la lejana Ophiussa. Son los mejores en su oficio, y gracias a ellos las obras podrán terminarse en el plazo fijado.

—Eso espero, querido Cabrias. De ser así, te prometo que yo mismo recompensaré generosamente a todos esos hombres venidos de tierras tan lejanas. Pero dejemos por un momento de hablar de este tema que tanto me irrita y que me lleva a discutir con un buen amigo —dijo el egypcio haciendo un gesto con la mano a un sirviente para que trajera vino a su invitado.

—Coincido plenamente con su excelencia —afirmó el general.

—Ven entonces y acércate, amigo mío. Escucha, quería preguntarte desde hace algún tiempo sobre un asunto que me perturba.

—Contadme entonces, excelencia, qué es aquello que no os permite conciliar el sueño.

—Cabrias, tú eres un general importante en Atenas y posees amigos influyentes por toda Grecia, lo que se traduce en que dispones siempre de información privilegiada. Esta información de la que te hablo puede llegar a ser de mucha utilidad para un gobernante, pero también para un noble servidor del faraón. Es por eso que había pensado que quizás quisieras compartir con un viejo amigo como yo los rumores que corren por la sabia Grecia.

—Dudo mucho, maestro, que disponga de noticias que vuestros espías no conozcan, pero, en cualquier caso, gustosamente compartiré con su excelencia las informaciones que me lleguen de Atenas.

—Bien. Entonces quizás puedas contarme qué has oído de las incursiones persas en la isla de Chipre.

—Lo que sé de Chipre no es nada nuevo, es lo que todo el mundo conoce. Años atrás el rey Evágoras venció a los persas con la inestimable ayuda de la flota ateniense que yo mismo comandaba. Gracias a mis hoplitas y al oro del faraón, Evágoras recuperó el control de toda la isla y la magnífica fortaleza en Salamina. Después, el necio reyezuelo se sintió poderoso y quiso hacerse también con el control de todas las aguas que rodeaban la isla. Se atrevió incluso a tomar la ciudad de Tiro y parte de la región persa de Cilicia.

—Sí, sí, esa historia ya la conozco. ¿Pero qué opinas de la estrategia que adoptó el rey de Chipre al avanzar hacia oriente?

—Pues creo sinceramente que fue un loco insensato. Atenas le entregó la isla para que la gobernara en paz, y él, en vez de hacerse fuerte en ella, salió a conquistar el mundo. Invadir el territorio persa solo fue fruto de su ambición, su ceguera y su demencia. No me es ajeno que el propio Akhoris colaboró en ese avance hacia Cilicia, tomando el faraón incluso el control de varias zonas de Palestina. Si me preguntas por ello, te diré que también lo considero un notorio error del faraón.

—¿Y por qué dices que fue un error ayudar a Evágoras?

—Excelencia, deberíais saber que el Imperio persa es demasiado poderoso para cualquier rey de Chipre o faraón de Egipto, tenga este el nombre que tenga. Solo las ciudades griegas unidas podrían hacer frente a Artajerjes, y, a veces, hasta yo mismo dudo de tal afirmación. Como os contaba, Persia no tardó en responder al avance del rey de Chipre. Artajerjes, colmado de furia, lanzó a su ejército contra Evágoras y lo aplastó como a una pequeña mosca. El general persa Tiribazo comandó la flota de Artajerjes hasta las costas de Chipre, destrozando y humillando a Evágoras en la batalla de Citio. Con la flota chipriota vencida, Orontes, sátrapa de Armenia, no tuvo oposición para llevar a sus hombres hasta las mismas puertas de Salamina, quedando Evágoras de tal forma sitiado y vencido por los persas. Hace unos días me informaron de que Evágoras se ha rendido finalmente a los persas firmando la paz con ellos. A cambio de su sometimiento, Artajerjes le ha permitido continuar gobernando Salamina como uno de sus sátrapas. El chipriota siempre fue un buen monarca para su pueblo, pero un auténtico inútil en cuanto a la estrategia militar. Yo mismo llegué a recomendarle que no atacara Persia. Le dije que a un león había que dejarlo dormir siempre y no despertarlo jamás, pero el rey de Salamina no siguió mi consejo y decidió despertar a la bestia. Ahora le toca asumir a solas las consecuencias. Como decía un amigo mío, si bien buscas, encontrarás, y él ha hallado lo que merecía.

—Si Evágoras se ha rendido a los persas, ahora estos avanzarán hacia un nuevo objetivo. ¿Crees

que Artajerjes atacará Egipto?

—Por supuesto. Estoy tan convencido de ello como de la idea que afirma que de no existir el río Nilo y sus crecidas, toda esta tierra sería un desierto inhóspito. Artajerjes tiene una espina clavada en el corazón que se llama Egipto, y no parará hasta que el faraón se rinda a sus pies.

—Parece, amigo mío, que ambos compartimos la misma opinión —le confesó el egipcio—. En el pasado intenté convencer al faraón Hakor para que no interviniera en Cilicia, pero no me escuchó. Le aconsejé que le diera un poco de oro al rey de Chipre y se olvidara del tema, pero no me hizo caso. Si lo que dices es cierto, entonces debes darte aún más prisa en terminar las fortificaciones del delta. Pronto la flota persa se encaminará a Egipto, y Atenas, la nueva aliada de Persia en virtud al tratado firmado con su rey hace cinco años, no tardará en ordenar tu regreso.

—No os falta razón, maestro, pero mi marcha prematura no se deberá a tal motivo.

—¿A qué te refieres?

—Sí, Evágoras se ha rendido, y lo lógico sería que los persas atacaran Egipto de inmediato, pero no lo harán.

—¿Ah, no?

—No, excelencia, debéis saber que el faraón Akhoris, aparte de ser un lúcido gobernante, es también un hombre con buen destino. Los dioses lo aman y siempre hacen que el viento sople a su favor. Los persas no atacarán, al menos por ahora. Al parecer, el general persa Tiribazo exigió tiempo atrás unas duras condiciones de rendición a Evágoras de Chipre. Esas condiciones no habían sido consensuadas previamente con Artajerjes, pues lo que pretendía realmente el general era tomar el control de la isla para sí mismo. Tanto Evágoras como el general Orontes informaron de inmediato al rey persa de lo que estaba sucediendo, y este, al enterarse, ordenó la destitución y detención de su general, acusándolo de alta traición. La ambición de Tiribazo le costó no solo el cargo, sino también una gran humillación pública para él, su familia y todos sus seguidores y amigos. Esto hizo que varios de sus partidarios, entre ellos el general Glos, se levantaran contra Artajerjes obligándolo a mandar parte de su ejército a sofocar las revueltas. El persa aún no ha terminado de apaciguar su casa, y hasta entonces no atacará. Por si fuera poco para él, he tenido noticias recientes procedentes de Atenas que cuentan que la inestabilidad en las ciudades griegas está creciendo con mucha rapidez. Artajerjes fue nombrado como garante de la Paz del Rey firmada en Antálcidas y, como tal, debe mediar entre las ciudades griegas para que la paz perdure. El tratado fue impuesto por Persia, y a esta le corresponde ahora hacerlo respetar. Por todas estas circunstancias que os he relatado, Artajerjes no abrirá un nuevo frente en Egipto sin antes haber cerrado el resto.

—¿Estás seguro, Cabrias, de que tu información es cierta?

—Sí, tan cierta como que la guerra entre Atenas y Esparta es inminente, y por ello pronto me ordenarán que abandone Egipto para luchar al lado de mi pueblo. Sé que debo darme prisa en terminar las fortificaciones y lo haré antes de mi partida.

—Está bien, lo dejo en tus manos, amigo mío, sé que puedo confiar en ti. Y para terminar, estimado Cabrias, una última cuestión: el faraón me comentó hace un tiempo que habían llegado a sus oídos rumores de una traición. Al parecer, desde las sombras de Egipto se está conspirando contra su persona y la de su hijo. En la última luna nueva intentaron envenenarlos a ambos en un almuerzo real, pero, gracias al dios Osiris y a los esclavos que prueban la comida antes que ellos, no lo consiguieron. También se están formando revueltas al sur del Alto Egipto, en los territorios próximos a la frontera con Nubia. Alguien está alentando un levantamiento por esas tierras. ¿Tú no tendrás alguna información al respecto que yo pudiera utilizar para atrapar a esos despreciables

traidores?

—No, no he oído nada referido a esa cuestión, excelencia.

—¿Seguro? Es bien sabido que en las tabernas del puerto los marineros, los soldados y los mercenarios suelen contar historias de los nobles a los que sirven, siendo algunos de ellos personajes sin escrúpulos que incluso se atreverían a conspirar en contra de nuestro amado faraón.

—Ya me conocéis, excelencia, tengo gran estima por Hakor y nunca me atrevería a mentirle a uno de sus representantes.

—Me alegra oírte decir esas palabras, para el faraón siempre serás un fiel amigo y aliado. Bueno, ya no te entretengo más, el trabajo apremia. Pediré a los dioses que tus nuevos hombres llegados de Ophiussa puedan ayudarte a terminar a tiempo las fortificaciones en Pelousion.

—Tened por seguro que lo harán —afirmó con rotundidad el ateniense.

Y así, con esas últimas palabras, finalizó la conversación de dos amigos, retirándose a continuación el general y sus hombres de la noble sala. Durante la reunión, ningún gaedheal abrió la boca ni levantó la mirada, tal y como nos había recomendado el ateniense. Tras salir del palacio, nos dirigimos de nuevo hacia Pelousion charlando de camino amigablemente con Cabrias sobre las obras en las que debíamos trabajar. Lo primero que hizo el general fue mostrarnos los diferentes asentamientos que debíamos restaurar y el castillo a fortificar. Aunque las obras ya estaban muy avanzadas, el poco tiempo del que disponíamos hacía que la tarea fuera una misión difícil de realizar. Por si fuera poco, nosotros no éramos en realidad constructores como había afirmado Cabrias, pero al menos sí éramos fuertes y hábiles con las manos. El ateniense nos explicó que lo único que teníamos que hacer era seguir las indicaciones de los dos maestros de obras de los que disponía y hacer el trabajo tal y como estos ordenaran. Si bien era cierto que no teníamos mucha experiencia en levantar edificaciones de esa envergadura, sí la teníamos en hacer muros de piedras, fosos y altas empalizadas. Mientras el general nos explicaba los detalles de las obras, Golamh no se pudo resistir y le hizo la pregunta que todos teníamos en mente desde que dejamos al representante del faraón.

—¿Es cierto que el faraón corre peligro? —le preguntó.

—Por supuesto que sí. Todo el mundo lo sabe, y ese zorro del desierto mejor que nadie. Si piensa Sabennites que voy a ser yo el ingenuo que delate al traidor, es que no me conoce en absoluto. Ni yo ni nadie se atreverá a confesárselo.

—¿No? ¿Por qué? ¿Tú sabes quién conspira contra el faraón de Egipto y no se lo has revelado a Sabennites?

—¡Por supuesto que no! —afirmó con rotundidad el ateniense—. Aún eres muy joven, Golamh, y tienes mucho que aprender. Hay secretos que es mejor guardarse siempre para uno mismo. Aunque te acabo de conocer, tus ojos me inspiran confianza, y por eso, aunque no deba, te contestaré. Si alguien conoce la identidad del traidor que conspira en la sombra contra el faraón, ese es el propio Sabennites. Solo una serpiente como él, con su inmenso poder e influencia, se atrevería a intentar matar al faraón o derrocarlo. Hay ciertas cosas que no sabes del supervisor de obras de Akhoris. Sabennites es un príncipe de Egipto, descendiente directo del mismísimo Neferites, faraón de faraones. Desde muy joven, Sabennites se ha autoproclamado entre sus seguidores como el legítimo sucesor de Neferites y, por tanto, siempre se ha creído con derecho a reinar las tierras del Nilo.

—¡El faraón Neferites! —pronunció Golamh dejando al descubierto su ignorancia de las élites de ese reino.

—Sí, Neferites fue, sin duda, uno de los mejores faraones de Egipto —le aclaró al joven

brigantino—. Neferites reinó en las tierras del Nilo hace ya más de diez años. Subió al trono tras derrocar a su antecesor, Amirteo, a quien venció y ajustició en la ciudad de Memphis. Neferites gobernó sabiamente durante nueve años seguidos, contando con la inestimable ayuda de sus aliados espartanos. Después de ese tiempo murió en extrañas circunstancias en la capital del reino, Mendes, la misma ciudad que lo vio nacer. La muerte del faraón derivó en una feroz lucha de sucesión entre dos nobles egipcios: Mutis y Psammute. El primero logró imponerse a su rival en una cruel guerra fratricida que dejó muy mermados a ambos bandos. Mutis fue proclamado como nuevo faraón, pero su gran debilidad era patente ante el resto de la nobleza egipcia. Esto fue aprovechado entonces por Akhoris, que con un astuto plan logró asesinar a Mutis y tomar el mando. Así, de esa forma tan cobarde, fue como Akhoris se hizo con el trono de Egipto. Pero no creáis que al nuevo faraón le duró mucho la alegría, pues Psammute, el antiguo enemigo de Mutis, atacó por sorpresa el reino, teniendo Akhoris que huir de Memphis hacia el desierto para salvar su vida. Un tiempo más tarde, cuando Akhoris pudo recomponer sus fuerzas, regresó al delta para enfrentarse nuevamente al faraón usurpador. El ejército que había reunido Akhoris en esta ocasión contaba entre sus filas con los temibles arqueros nubios y los despiadados beduinos del desierto, siendo estas aguerridas tribus las que le dieron sin duda alguna la victoria. Psammute, una vez vencido, fue sentenciado a una muerte horrible mientras Akhoris era proclamado de nuevo gran faraón del Alto y Bajo Egipto. A partir de ese día glorioso, el nuevo rey del Nilo fue conocido con el sobrenombre de Hakor, el faraón beduino del desierto.

—Parece que no es fácil mantener el poder en esta región —le comenté al general ateniense.

—Así es, amigo mío, el reinado de un faraón suele estar envuelto en muerte y traición, y es normal que así suceda, porque allí donde el mando es codiciado y disputado nunca reinará la concordia ni el buen gobierno. Lo malo de esta situación es que Egipto necesita de un faraón que sea fuerte y temido para seguir existiendo, pues el día que no lo tenga, desaparecerá irremediabilmente entre las dunas del desierto. Desde que vivo en las riberas del Nilo, solo he visto conspiraciones, confabulaciones, traiciones, engaños, mentiras y deslealtades entre sus nobles, y te puedo asegurar que Sabennites es todo un maestro en esas artes. Nuestro supervisor de obras es una caja de sorpresas que ya iréis conociendo; cuentan de él incluso que es un poderoso mago que domina las artes oscuras de los hechiceros nubios, y es más, los sacerdotes de Memphis aseguran que el dios Ptah le ha dado su bendición. Aunque parezcan simples habladorías, os juro que en ciertas ocasiones he llegado a creer que son ciertas. Su excelencia está muy unido a los poderosos sacerdotes de Sais, a quienes acompaña siempre que puede en los ritos que celebran en el templo de Neith. Debéis saber que aquí en Egipto a los faraones se les considera semidioses, y Sabennites puede que también lo sea. Ese hombre es astuto como un zorro, resistente como los camellos y más peligroso que un escorpión. Si me aceptáis un consejo, tened siempre como aliados a este tipo de individuos, porque de enemigos son temibles.

Al día siguiente de nuestra arribada a tierras del faraón comenzamos a trabajar a las órdenes del general ateniense. El mítico delta estaba formado por siete brazos o canales principales, conocidos con el sobrenombre de las Bocas del Nilo. Estos canales navegables se expandían por la desembocadura del río como si fueran las raíces de un viejo roble, adoptando esta región costera la forma de una pirámide. Cada uno de los siete brazos llevaba el nombre de una de las ciudades por donde pasaba, obteniendo así de oeste a este los siguientes: brazos Canópico, Bolbitino, Sebennítico, Phatnico, Mendésio, Tanítico y Pelousiaco. Durante dos lunas estuvimos reforzando las defensas de todos estos canales y también las de varias fortificaciones costeras. Sobre todo, se puso especial énfasis en una fortaleza situada en Pelousion a la que llamaban el



Castillo de Cabrias. Ese asentamiento era el más expuesto a las incursiones enemigas y, por eso mismo, fue al que más tiempo dedicó el general a fortificar.

En esos días transportamos en barcazas abundante cantidad de piedras y arena desde el puerto hasta las fortalezas, utilizando para ello los diferentes canales que se entrelazaban entre los brazos principales del delta. Con nuestras manos se levantaron muros, torres, terraplenes y se excavaron profundos pantanales. A nuestro lado también trabajaron otros muchos hombres libres, así como esclavos, si bien tengo que decir que la mayoría eran libres. Tanto unos como otros obrábamos ocho días de cada diez, recibiendo cada uno un salario en forma de víveres. Todos los obreros éramos controlados por varios escribas que iban anotando en unos largos rollos de papiro el trabajo diario que cada uno realizaba. La comida no era mala, todo lo contrario, era abundante y sabrosa. Comíamos tanto carne de buey, vaca y gacela, como también pescado, pan y verduras. De beber no faltaba el agua, el vino, la leche y la cerveza.

En aquel tiempo aprendimos mucho junto a los maestros de obras. Ellos nos explicaban paso a paso cómo debíamos construir o fortalecer una muralla, qué materiales debíamos emplear y cómo colocarlos. Cada una de las estructuras defensivas que levantábamos iba destinada a repeler un tipo de ataque o táctica enemiga, quedando más que evidente que los maestros de obras no eran simples constructores, sino también inteligentes estrategas.

Respecto a los días libres que teníamos, dos de cada diez, en vez de descansar, los dedicábamos a practicar la lucha con otros mercenarios que permanecían apostados en Pelousion. Gracias a ello pudimos conocer cómo combatían los hábiles hoplitas atenienses, los aguerridos espartanos e incluso los infalibles arqueros nubios. Estos últimos eran los preferidos de Suirge por la tremenda destreza que mostraban manejando el arco. Los nubios eran realmente un pueblo fascinante. Poseían la tez tan oscura como la misma noche y vestían con simples faldones de cuero reforzado de los que colgaban colas de leopardo. Su campamento se diferenciaba claramente del resto porque solían rodearlo con sus enormes escudos, quedando estos clavados en la tierra formando un corral.

En varias ocasiones también participamos con nuestros barcos en los ensayos tácticos y maniobras navales que solía organizar el general griego. Era asombroso ver cómo las descomunales naves de guerra se desplazaban con esa facilidad sobre aquellas aguas, y más aún cómo el ateniense comandaba toda la flota, dirigiéndola de un lado para otro como si de un juego de niños se tratara. Sus órdenes eran ley para sus hoplitas, y en ciertas ocasiones te aseguro que me hizo recordar al mismísimo Breoghán. Cabrias era, sin duda, el mejor estratega que existía en el mar, utilizando sus barcos como si de una ágil caballería se tratara.

Durante el tiempo que permanecimos en Egipto estuvimos acampados en Pelousion junto al resto del contingente mercenario. Allí, en el mismo brazo Pelousiaco, el faraón había regalado amplias tierras tanto a Cabrias como al resto de sus capitanes extranjeros para que se asentaran ellos y también sus hombres. Aunque pareciera que con ese gesto el faraón tuviera una generosidad infinita con sus aliados, en realidad no lo era tanto, pues solo era una astuta estratagema. El faraón les entregaba esas tierras fronterizas de poco valor con un doble objetivo: en primer lugar, para recompensar a los líderes de los mercenarios, y en segundo lugar, porque en el delta se pensaba que los extranjeros se esforzarían siempre más en defender una tierra que consideraran suya.

Por esa misma razón que acabo de mencionar, aparte de Pelousion, poco más conocimos en esos días de ese fascinante país. Del campamento solo salíamos para ir a trabajar a los canales, y al terminar, regresábamos de vuelta al mismo lugar.

Para nuestro deleite, en las frías noches del delta se solía acercar a nuestro pequeño campamento el viejo general, siempre cargado con un ánfora caliente de buen vino con el que levantaba algo más que el ánimo. El ateniense se sentaba junto a Golamh y, entre amigos, comenzaba a relatarnos sus formidables hazañas, como las victorias conseguidas en la guerra de Corintio. El príncipe gaedheal siempre escuchaba con atención esas historias, aprendiendo de un auténtico maestro de la guerra las mejores tácticas para vencer al enemigo. Aún no sé por qué le caímos en gracia al general, pero lo cierto es que en ese tiempo se forjó una amistad sincera entre Golamh y él.

Fueron contadas las ocasiones en las que Sabennites acudió a supervisar las obras defensivas, quedando en todas ellas muy satisfecho con el trabajo que estábamos realizando.

Cuando pasaron nuestras primeras dos lunas en el delta, Cabrias nos sorprendió invitándonos a cenar a su casa a Golamh, Occe, Uicce, Suirge y a un servidor. Era la primera vez que lo hacía y nos sentimos francamente halagados.

El propio general nos recibió a la entrada de su fastuosa villa y nos invitó a sentarnos a su mesa.

—Gracias por venir, amigos míos, a este día tan especial —nos recibió cariñosamente, abrazando a cada uno de nosotros—. Muy a mi pesar, hoy es el día en el que nuestros caminos se separan.

—¿Qué quieres decir?, ¿te vas de Egypto? —le preguntó Golamh muy desilusionado.

—Así es. Las obras defensivas del delta están prácticamente terminadas gracias, en gran medida, a vosotros, y las obras que aún restan por hacer serán completadas por los egypcios sin dificultad.

—¿Y a dónde irás entonces? —volvió a preguntarle nuestro príncipe.

—Marcho a Atenas, la asamblea de mi pueblo ha ordenado que regrese. Al parecer, se aproxima un nuevo enfrentamiento entre Atenas y Esparta, y mi ciudad desea que me incorpore a su ejército para comandarlo. Por otra parte, en Persia han estallado nuevas revueltas internas, por lo que Artajerjes estará entretenido por un buen tiempo intentando sofocarlas. Mientras tanto, Egypto estará a salvo y vivirá en paz al igual que el resto del mundo.

—¿Pero entonces, el acuerdo al que habíamos llegado finaliza aquí y ahora?

—Así es, Golamh; pero no creas que no he pensado en vosotros. El faraón y Sabennites han quedado muy satisfechos con vuestro trabajo y, aparte de eso, conocen de mi propia voz que sois también excelentes guerreros. El supervisor de obras me ha asegurado que os contratará él mismo si deseáis quedaros. No creo que le saquéis mucho oro en tiempo de paz, a lo mucho vuestra manutención. Por mi parte poco más puedo hacer. Si dependiera de mi persona, yo mismo os contrataría como mercenarios para luchar contra Esparta, pero, a día de hoy, desconozco cuánto tiempo transcurrirá hasta que la contienda estalle. Pero tened bien seguro que cuando necesite hombres fieles y aguerridos para luchar a mi lado, vosotros seréis mi primera opción.

El general nos miraba decepcionado consigo mismo por dejar a unos amigos en la estacada.

—Lo sabemos, Cabrias, y te agradecemos con el corazón en la mano todo lo que has hecho por nosotros —se sinceró Golamh—. Te echaremos mucho de menos, amigo mío, sobre todo en las frías noches de Pelousion; pero no debes preocuparte por nosotros, ya nos conoces, nos las apañaremos, siempre lo hemos hecho.

—Lo sé, amigo, pero también os he reunido porque quería comentaros una segunda opción que quizás os interese.

—Habla entonces —lo animó Golamh ilusionado, esperando una posibilidad para poder acompañar al general—. Si la has tenido en cuenta, seguro que nos interesará.

—Escuchad: hace unos días arribaron a puerto cuatro hombres procedentes de Scythia. Esa lejana región está plagada de pastores nómadas dedicados en su mayoría a la cría de caballos. Cuentan de ellos que lograron expulsar a los curtidos cimerios de sus propias tierras, y también que se resistieron con tal furia al avance de los persas que a estos no les quedó otra opción que desistir de su misión. Pero a lo que iba, estos cuatro hombres se presentaron en Pelousion afirmando que querían hablar conmigo para hacerme una oferta. Cuando los recibí, me contaron que eran scythas procedentes del reino de los tauros, y que su rey, un tal Reffloir, quería contratar mis servicios. Al parecer, su monarca estaba siendo hostigado por varios príncipes vecinos y deseaba que yo encabezara a sus hombres para acabar con sus rivales. Educadamente les contesté que, aunque la oferta en oro era muy suculenta, en este momento no podía complacer a su rey debido a mis innumerables compromisos. Pero luego pensé en vosotros. Yo ahora no puedo ir a Scythia, como bien sabéis; aparte, tampoco creo que mi presencia ni la de mis hoplitas sean realmente necesarias para reducir a unos simples pastores de caballos. Pero vosotros sí que podríais ir. Ahora que os conozco bien y sé de lo que sois capaces, estoy seguro de que vosotros solos podríais vencer a esos príncipes scythas. Ofrecen una buena cantidad de oro por el trabajo. Y quién sabe, una vez allí quizás también os regalen mujeres y caballos. Los gaedheal no sois obreros, sois guerreros, y un guerrero debe luchar. ¿Qué os parecería ir en mi nombre?

Todos quedamos mudos tras escuchar el ofrecimiento de Cabrias. Esa noche no esperábamos que el ateniense nos dejara, y menos aún recibir al fin una oferta por nuestros servicios como mercenarios.

—Sería perfecto, Cabrias —le confirmó nuestro príncipe—. Pero tengo una duda, ¿por qué crees que nos contratarán si tú, el gran general ateniense, no nos acompañas?

—Eso ya está solucionado. Yo mismo convencí a esos scythas de que erais mis mejores hombres y de que tú, Golamh, eras mi mejor capitán. Estoy seguro de que regresarán encantados con vosotros para así complacer a su rey. Lo sé porque cuando rechacé su oferta en un primer momento, los cuatro comenzaron a ponerse muy nerviosos, temerosos diría yo. Seguro que si vuelven con las manos vacías a su tierra, su rey les cortará la cabeza o algo mucho peor.

—Tú nos conoces bien, Cabrias, sabes que estamos deseosos de luchar y, aunque ha sido un placer trabajar en las fortificaciones a tu lado, es la espada y la lanza las que queremos portar en la mano, no martillos, ni picas, ni tampoco cargar con piedras, paja o arena.

—Lo sé, Golamh, y por eso debéis marchar a Scythia. Allí podréis forjar a fuego lento vuestros cuerpos en la lucha, como el buen hierro se transforma en la mejor de las espadas. Allí lucharéis, ganaréis experiencia en la batalla y conseguiréis mucho oro. Además, os prometo que, en cuanto os necesite para luchar contra Esparta, yo mismo acudiré a buscaros allí donde os encontréis.

—Que así sea entonces, querido amigo —sentenció Golamh estrechándole la mano.

—Que así sea —repitió Cabrias.

Y de esta manera, tras presentarnos el general ateniense a los scythas como sus mejores soldados, decidimos partir en nueve días con nuestros cuatro barcos y toda nuestra gente hacia el desconocido reino de los tauros.

## CAPÍTULO XVI

PUERTO DE PELOUSION, EGYPTO. AÑO 381 A. C.

Como teníamos planeado, pasados los nueve días zarpamos de Pelousion rumbo a Scythia. No hubo despedidas, ni rencores, ni nostalgia en la partida. El delta del Nilo no era Brigantía para los gaedheal, y ningún sentimiento quedó atrás en aquella ocasión. Nuestras cuatro naves partieron de Egipto con más ilusión que convicción, pero eso sí, con una estética muy cambiada. Durante las dos lunas que permanecemos en tierras del faraón, aprovechamos para modificar profundamente la estructura de nuestros barcos. Cabrias nos había recomendado que si queríamos navegar con ellos por el peligroso mar Interior, debíamos reforzarlos, y, siguiendo sus instrucciones, les instalamos a todos ellos en su parte delantera un prominente espolón recubierto de bronce y, sobre la cubierta, colocamos pequeñas catapultas. De esta forma las naves brigantinas podrían repeler el ataque de los piratas en el mar e incluso atacar nosotros si así lo deseábamos. Lo cierto es que, cuando terminamos las reformas, los barcos mostraban una apariencia un tanto extraña, eran una mezcla entre un barco griego y uno fenicio, siendo difícil asegurar su procedencia.

Navegamos rumbo a Scythia decididos a rodear toda la costa persa y media Asia. Recuerdo que pasamos junto a Tiro, la antigua ciudad en donde nació el primero de los fenicios. Después surcamos las aguas de la cercana isla de Chipre y a continuación la de los Terquines. A partir de allí continuamos dirección norte, adentrándonos en el laberinto infinito de islas griegas que controlaban varias de sus ciudades-estado. Afortunadamente nuestras naves no levantaban sospecha alguna en aquellas aguas, tomándonos seguramente los barcos griegos con los que nos cruzábamos por simples comerciantes. Continuamos la ruta entre los islotes hasta alcanzar el estrecho de Propóntide, el paso de mar custodiado por las ciudades de Byzántion en la costa occidental, y Calcedón en la oriental. Propóntide era la puerta de entrada al llamado Ponto Euxino, teniendo únicamente la llave que la abría estas ciudades. Todo aquel que deseaba pasar navegando hacia territorio thracio, sármata o scytha, debía franquear el paso controlado por los griegos. Para permitirnos la entrada tuvimos que pagar a los gobernantes de Byzántion el poco oro conseguido en Egipto, e incluso una buena parte del vino y del aceite que portábamos como provisiones. Tras atravesar el estrecho griego, nos dirigimos hacia el oeste rodeando el Ponto Euxino, también conocido como el «mar amable». Navegamos, bordeando la costa de Thracia, pasando muy cerca de varios asentamientos griegos, siendo estos en realidad quienes controlaban todo el comercio de este mar. Tras una travesía de casi una luna, al fin llegamos a tierras de Scythia y a nuestro destino, una rocosa península en donde se asentaba la tribu de los tauros.

Atracamos las cuatro naves en un pequeño embarcadero de troncos cercano a una aldea de pescadores. En ella no habría más de siete chabolas, observándose únicamente a varias mujeres extendiendo sus redes para secarlas. Nadie nos esperaba, y nadie se acercó siquiera a ver quiénes éramos. Una vez allí, los cuatro scythas que nos habían acompañado y guiado en el viaje invitaron a Golamh a continuar hasta el poblado donde residía su rey. El príncipe gaedheal y una pequeña escolta formada por Suirge, Occe, Uicce, Mantán, Fulman, Buas, Bres, Buaigne y yo mismo seguimos los pasos de aquellos hombres mientras el resto de los nuestros se quedaban descansando en una playa cercana y levantando un campamento. Lo primero que hicieron nuestros guías fue acercarse a las cabañas de los pescadores para quitarles de malas maneras los caballos que tenían guardados en un pequeño corral. Llegaron incluso a golpear a las mujeres sin compasión y a amenazar a los hombres de muerte por intentar resistirse al robo. Ya montados en los caballos de esas humildes gentes, nos dirigimos al poblado principal de los tauros a

encontrarnos con la persona que nos había contratado.

Nada más llegar a su hipotética capital, nos encontramos con un asentamiento sin fortificar; ni siquiera disponían de una simple empalizada para protegerse, tan solo se observaban cientos de chozas dispuestas unas al lado de las otras. Juro que más que un poblado estable parecía un campamento de campaña. Sus viviendas estaban fabricadas con ramas y manojos de mimbres atados con cuerdas, y revestidas con una mezcla de barro y pelo de animal. Eran bastante amplias, pudiendo albergar en su interior a varias familias, y también muy resistentes a la lluvia y el viento. Pero si hubo una cosa que nos llamó la atención de sus hogares, fue que muchas de sus chozas no se apoyaban en el suelo, sino que estaban subidas sobre carros con inmensas ruedas, preparadas para que varios bueyes tiraran de ellas y se las llevaran a otro lugar.

Una vez que penetramos en el asentamiento tauro, enseguida varios guerreros acudieron a caballo a recibirnos, rodeándonos con sus monturas y ordenándonos descabalar. Recuerdo que todos ellos tenían un aspecto temible. Sus rostros estaban curtidos por el sol, la lluvia, el frío y el viento, luciendo luengas melenas y unas barbas tan mugrientas como enmarañadas. Iban vestidos con un pantalón largo y una túnica de color rojo vivo que dejaba solo al descubierto sus poderosos brazos tatuados con multitud de dibujos de animales salvajes tales como águilas, ciervos, caballos o jabalíes. Sobre sus cabezas portaban gorros picudos de fieltro, y en sus pies calzaban altas botas de cuero endurecido. También iban fuertemente armados con espadas y jabalinas, cargando a sus espaldas igualmente con un cesto donde transportaban un pequeño arco de doble curvatura y multitud de flechas.

Después de dialogar los scythas que nos acompañaban con los guardias, estos nos hicieron esperar media mañana hasta que su rey se dignó a recibirnos. Tras la espera, acudió hasta nosotros un joven muchacho al que aún no le había crecido la barba indicándonos con señas que lo siguiéramos. Sin abrir la boca, nos llevó hasta la choza principal, situada justo en el centro del asentamiento, y nos pidió que entráramos. Nada más franquear el umbral de la puerta, pudimos ver a su jefe, sentado entre montones de pieles, comiendo con sus manos grasientas un buen trozo de carne asada. Aquel hombre que se hallaba frente a nosotros era Reffloir, el rey de la tribu de los tauros. Al vernos entrar, se irguió enseguida para recibirnos. Era un hombre enorme, no muy corpulento de tronco, pero de una altura colosal, al menos nos sacaba una cabeza a cualquiera de los gaedheal. Su aspecto era muy similar al de cualquiera de sus hombres, con larga barba y unos cabellos castaños que ocultaban casi por completo los duros rasgos de su rostro. Vestía para la ocasión una armadura de cuero con multitud de escamas de oro cosidas sobre ella, un yelmo de bronce y un cinturón de plata del que colgaba una espada con empuñadura de oro y piedras preciosas. Sentada al lado del monarca se encontraba una joven muchacha de generosas proporciones que todos supusimos que sería una de sus esposas, y acompañando a ambos, un robusto guerrero de mediana edad que, por sus ropajes y la cantidad de orfebrería que llevaba cosida en ellos, creímos que se trataría de algún noble consejero del rey.

—Poderoso rey Reffloir, hijo de Neman, eterno líder de los tauros —habló a su amo uno de los scythas que nos habían guiado hasta esa lejana tierra—. Aquí os traemos, como pedisteis, a los hombres del general Cabrias.

—¡Gracias a los dioses! Al fin estáis aquí. ¿Quién de vosotros es Cabrias, el mítico general ateniense? —preguntó el rey con una voz tan ronca como profunda.

—Gran rey de los tauros —se adelantó entonces nuestro joven príncipe, dando a entender que era el líder de los recién llegados—, mi nombre es Golamh, y soy el principal capitán del ejército de Cabrias. Mi estimado general no ha podido acudir a vuestra llamada al tener compromisos

inaplazables tanto en Egipto como en Grecia, pero, honrado por su oferta, decidió mandarme a mí y a mis hombres en su nombre para ayudaros a luchar contra el enemigo.

—Esa noticia apena enormemente mi corazón —dijo Reffloir mientras miraba a sus emisarios sumamente decepcionado—. Si bien el poderoso general no ha podido venir, sí que valoro la voluntad de su gesto; por ello os pido que, cuando tengáis la oportunidad, le transmitáis mi gratitud. Lo que sí me desconcierta profundamente es que, según me informan, solo habéis traído cuatro barcos a mis costas y que en ellos, aparte de guerreros, también viajan un importante grupo de mujeres y niños.

—Así es, majestad —le confirmó el brigantino—. Tanto mis hombres como yo somos mercenarios de Cabrias procedentes de Ophiussa, un lejano lugar más allá del mar Interior. En nuestra tribu, los gaedheal, las mujeres, niños y ancianos luchan y mueren como cualquier hombre. Para nuestro pueblo, la espada es su emblema, la familia su razón y el honor su ley. Nuestro antiguo líder y maestro Gaedheal Glas nos inculcó generación tras generación todos estos principios de vida. De él mismo cuentan que viajó por medio mundo ayudando a otros pueblos, incluidos los scythas, a luchar lealmente contra las injusticias y los indeseables que las provocaban. Hoy, como años atrás hiciera nuestro líder, acudimos junto a los tauros para ofrecerles nuestra mano. Os prometo, rey Reffloir, que mis hombres junto a los vuestros podrán acabar con todos sus enemigos sin dificultad.

—Te muestras muy seguro de ti mismo y de tu victoria —le señaló el rey—. Quizás seas un insensato al decir esas palabras sin aún conocer con quiénes te tendrás que enfrentar.

—Es cierto, confío totalmente en mis hombres y en su destreza para la lucha. La única razón por la que, después de tantas batallas, aún conservan la vida es por la sobrehumana habilidad que poseen para dar muerte a sus rivales. Pero, como bien afirmáis, sería un necio si me enfrentara a un enemigo sin conocerlo previamente, por lo que os ruego que me contéis a quién debemos vencer.

—Está bien. Espero que la fama de Cabrias y sus hombres sea bien merecida —aceptó finalmente el scytha—. El problema que tengo se encuentra en mi frontera norte. Allí, tres tribus vecinas se han unido en mi contra para asediarme y hostigarme. Sus jefes han cerrado mi frontera, impidiendo así que las mercancías que vendo a las colonias griegas, especialmente trigo, entren en mis tierras. Esto me está acarreando graves problemas con mis socios y, sobre todo, grandes pérdidas en oro. Mi ejército permanece apostado en la frontera, bloqueando el avance enemigo a la espera de que los refuerzos griegos llegaran para atacar juntos y aplastarlos como a cucarachas. Pero, con los pocos hombres que habéis traído, dudo mucho que seamos suficientes para vencer.

—No subestiméis a mis guerreros, majestad, pues ellos os darán la victoria. Pero, antes de morir en estas tierras por vuestra causa, debemos llegar a un acuerdo. Si mis hombres consiguen abrir un paso en la frontera, ¿os comprometéis a entregarnos el oro que ofrecisteis a Cabrias en Egipto?

—Dadlo por hecho.

—Bien. En ese caso id preparando el oro. Por último y antes de aceptar el trabajo, debéis conocer y aceptar mi única condición: si queremos tener éxito en la batalla, todos vuestros guerreros deberán ponerse a mis órdenes y seguir ciegamente mis indicaciones.

—Eso, muchacho, ¿no lo dirás en serio? —preguntó atónito el noble que acompañaba al rey—. ¿Acabas de llegar y ya quieres hacerte con el mando de nuestros hombres? —añadió sarcásticamente mientras comenzaba a reír buscando la mirada cómplice de su señor—. Ningún tauro te seguirá jamás.

—Si algo he aprendido del general ateniense o de mi abuelo, el rey Breoghán, es que en la batalla solo puede haber una voz de mando, y esa debe ser la mía si deseáis la victoria.

—¡Vaya, vaya! Entonces, joven Golamh, ¿sois todo un príncipe? —se sorprendió el rey—. ¡Qué sorpresas nos aguardan con este muchacho! Aunque no me guste reconocerlo, debo llevar la contraria a mi general Magog, pues creo que tienes razón en tu fundamento, y así se hará, mis guerreros se pondrán a tus órdenes. Espero que esta decisión sea la correcta por el bien de mi pueblo y también por el tuyo, muchacho, porque si falláis, tú y todos tus hombres lo pagaréis con la vida.

—¡Por supuesto! —aceptó el príncipe, dando por hecho las consecuencias del posible fracaso—. Enviad a vuestros jefes a mi campamento y hoy mismo estableceremos un plan para derrotar al enemigo.

Esa misma tarde los capitanes del rey scytha acudieron a la playa donde nos habíamos instalado para reunirse con Golamh. Encabezando al grupo de jefes iba Magog, el noble consejero que había discrepado sobre el acuerdo. Magog, además de ser consejero real, era el principal general de las tropas de los tauros, un hombre tan robusto como astuto. Llegaron casi al anochecer a nuestro campamento improvisado, trayendo con ellos una nube de polvo levantada por las pezuñas de sus numerosos caballos. En cuanto los pescadores los vieron llegar, echaron a correr desapareciendo como fantasmas del lugar.

En una de las chozas recientemente levantada con pieles y ramas, se reunió la comitiva para planificar la ofensiva. Por una parte estábamos presentes Golamh, Occe, Uicce, Suirge y yo, y por la otra Magog y cinco de sus capitanes. Los scythas nos suministraron toda la información de la que disponían, tanto las posiciones enemigas como las fuerzas con las que uno y otro bando contaban. Fue entonces realmente cuando Golamh y el resto de gaedheal empezamos a temer seriamente por nuestras vidas.

Reffloir estaba desesperado, y no era para menos. Su situación era francamente delicada, por no decir que estaba acabado; solo por eso, para evitar una derrota segura, quiso contratar los servicios del general ateniense aunque esto le costara la mayor parte del oro que poseía. El ejército que tenía enfrente, justo al otro lado de las puertas de su reino, lo doblaba ampliamente en número. Al parecer, los tres jefes rivales se habían unido buscando las riquezas de Reffloir. Si lograban vencerlo, podrían quedarse no solo con sus tierras y su ganado, sino también con todo el floreciente comercio que los scythas mantenían en la zona con los griegos, haciéndolos esto inmensamente ricos. Los líderes enemigos eran tres príncipes que habían tomado recientemente el mando de sus respectivos pueblos tras la muerte repentina de sus padres. Estos acusaban, con buen criterio, al rey Reffloir de orquestar la muerte de sus progenitores para debilitar así sus tribus y quedarse con sus territorios. Pero con lo que no contaba Reffloir era con que los jóvenes se unieran, creando una sólida alianza para luchar contra él y vengar a sus mayores. Los príncipes scythas querían hacer desaparecer a todos los tauros como fuera, y no pararían hasta lograrlo.

Los espías de Magog afirmaban que los jefes rivales y el grueso de su ejército se encontraban en un campamento cercano a la frontera. Era una posición muy inteligente por su parte, ya que, en caso de recibir un ataque por sorpresa, se encontrarían a la suficiente distancia para huir a caballo, resultando imposible su captura. Al conocer esas noticias, Golamh se vio obligado a admitir que necesitaba más tiempo para idear un plan, a lo que Magog respondió con una sonrisa que lo decía todo. No creía en nosotros y nada esperaba, por tanto.

Golamh me ordenó que marchara de inmediato con Suirge y una veintena de hombres a recorrer en una de nuestras naves la península de los tauros. Quería conocer mejor el territorio por donde

nos movíamos y el tipo de gente a la que nos enfrentábamos. Mantan y Fulman fueron enviados igualmente hacia la frontera norte para saber de primera mano cuál era la situación allí. Por su parte, Magog nos proporcionó amablemente varios exploradores para que estos nos guiaran por la extensa y desconocida región scytha.

De esta manera mi hijo y yo zarpamos de la playa con la intención de recorrer y explorar toda la costa scytha por mar. En primer lugar nos dirigimos hacia las diferentes colonias griegas que existían en la región para conseguir algo de información. Después de visitar varios de estos asentamientos comerciales, llegamos a un punto donde el mar Euxino se cerraba formando un estrecho de mar que daba entrada a una extensa laguna marina a la que llamaban Lago Meótida. La entrada estaba flanqueada, al igual que Propóntide, por dos colonias griegas, una a cada lado del estrecho. La situada a poniente era Panticapeum, y la opuesta Phanagoria. Tras atravesar el estrecho, continuamos bordeando el lago por su costa sármata hasta llegar a Tanais, asentamiento donde desembocaba un imponente río con el mismo nombre. Allí fue donde nos informaron de que debíamos continuar hacia delante, siguiendo la ribera del lago, si lo que queríamos era alcanzar Gaethlaighe, el poblado de uno de los príncipes rivales de Reffloir. Gaethlaighe se hallaba muy cerca de la frontera de los tauros, y al parecer, por ese motivo los tres príncipes habían decidido establecer allí su base de operaciones. Ante esa nueva información, decidí que había que localizar con exactitud ese lugar para comprobar con nuestros propios ojos cuáles eran sus fuerzas en realidad. Para ello continuamos la travesía por la laguna salada hasta alcanzar un lugar apropiado para desembarcar, estando este próximo ya a la frontera de los tauros. Desde allí, ayudados por uno de los exploradores de Magog, logramos acercarnos con sigilo y sin ser vistos al campamento de nuestros enemigos. Nada más llegar comprobamos que el asentamiento rival no era muy diferente al poblado de Reffloir. En realidad, parecía más un simple campamento nómada improvisado, lleno de tiendas y más tiendas, que una fortaleza real. No poseían muros, ni fosos, ni empalizadas tras las que poder resguardarse, pero lo cierto es que tampoco las necesitaban, ya que el número de guerreros acampados era tal que solo un loco se atrevería a atacar. Tras observar desde la distancia brevemente el impresionante contingente scytha, decidimos regresar de inmediato a nuestro barco y zarpar antes de que nos descubrieran.

En cuanto arribamos al campamento gaedheal, Buas se acercó para informarnos de que Fulman y Mantan también habían regresado, estando estos ya reunidos con el príncipe dándole buena cuenta de los detalles de su misión. Los hijos de Fulman le estaban contando a Golamh que en la frontera norte, los enemigos tenían asediada y bloqueada toda la franja de territorio que unía la península de los tauros con el resto de la región. La frontera estaba cerrada a cal y canto, no pudiendo entrar o salir un alma por ella.

Tras terminar con los hermanos betu fue nuestro turno. El hijo de Bile nos recibió enseguida, impaciente por conocer todo lo que habíamos averiguado. Después de explicarle que habíamos encontrado el poblado donde se refugiaban nuestros rivales, se retiró pensativo de la sala para elaborar a solas un plan que nos sacara de este embrollo. Pasado medio día Golamh salió de su choza y ordenó a un jinete que partiera enseguida hacia el poblado de Reffloir con un mensaje en el que se convocaba a los jefes scythas a una reunión. A la mañana siguiente un grupo de nobles con Magog a la cabeza acudieron a nuestro campamento para conocer de primera mano el plan ideado por el líder mercenario. Aunque en un primer momento no confiaban lo más mínimo en aquello que se le hubiera podido ocurrir al muchacho extranjero, después de escuchar atentamente su plan, supieron que, aunque era arriesgado, quizás fuera la única opción de victoria. El joven gaedheal explicó a todos los allí presentes que era imposible vencer al enemigo con los pocos



guerreros de los que disponíamos. Sus fuerzas duplicaban en número a las nuestras y, por ello, sencillamente nos aplastarían como a hormigas en cualquier ataque directo que acometiéramos. La única forma de vencerlos era eliminar a sus jefes, y él sabía cómo hacerlo. Gracias a que los príncipes no se encontraban en el frente de batalla con el grueso de su ejército, estos nos ofrecían sin saberlo una oportunidad para la victoria. Si conseguíamos sorprenderlos y lográbamos capturarlos, o mejor aún, matarlos, el triunfo sería nuestro. Para lograr este objetivo Golamh había ideado un plan ciertamente arriesgado. En él, Magog y el resto de jefes tauros debían iniciar un ataque en la frontera contra las fuerzas enemigas, con el único objetivo de originar una distracción. Lo más probable es que, con el ataque, todos los guerreros rivales se movilizaran dirigiéndose estos al frente a repeler la acometida, dándonos entonces a los gaedheal una oportunidad para acercarnos a su campamento y atacar a sus príncipes. Todos sabíamos que ese ataque de distracción en la frontera llevaría a muchos hombres a una muerte segura, debilitando así aún más el ejército de Reffloir. Pero si no se hacía de aquel modo, si no se arriesgaba, era cuestión de tiempo que los príncipes atacaran y aniquilaran al rey scytha y a todo su pueblo.

A Magog no le hacía ninguna gracia tener que seguir las indicaciones del joven gaedheal, pero, al menos, si algo salía mal, la responsabilidad recaería únicamente sobre Golamh.

En la reunión se acordó que, justo al amanecer del tercer día, Magog y el resto de jefes atacarían la frontera. Tras una primera acometida, tenían orden de retroceder a posiciones más defensivas para no ser masacrados y aguantar el más que seguro contrataque. Justo ese sería el momento que los gaedheal aprovecharíamos para asaltar el campamento enemigo.

Nuestros cuatro barcos se echaron a la mar repletos de valientes guerreros brigantinos y scythas. En total éramos ciento cincuenta hombres bien armados y con hambre de lucha. Navegamos rodeando la península de los tauros, cruzamos el estrecho que daba entrada al lago Meótida y nos encaminamos al lugar desde donde la vez anterior habíamos conseguido divisar al enemigo. Tras dejar bien ocultas nuestras naves en una pequeña cala del lago, nos dirigimos hacia Gaethlaighe. Nada más llegar al lugar, nos apostamos escondidos entre la alta maleza a esperar el ataque en la frontera. Al tercer día, cuando las primeras luces del alba trepaban por la helada colina del este, todos nos pusimos en guardia a la espera de acontecimientos. Conforme a lo planeado, una señal no tardó en llegar. Con el sol brillando ya en el cielo, tres rápidos jinetes entraron al galope en el campamento, levantando tras de sí una gran polvareda. Parecía como si un dragón los persiguiera, pero no era una bestia lo que los había llevado hasta allí, sino las noticias de que la batalla había comenzado no muy lejos. El campamento despertó de inmediato. Los scythas comenzaron a correr excitados de un lado para otro, cogiendo sus armas y preparando sus caballos. Gracias a los dioses, todo estaba sucediendo como Golamh había previsto. Del campamento empezaron a partir jinetes y más jinetes a toda velocidad hacia la frontera, deseosos de batirse contra los tauros en el campo de batalla. Ninguno de ellos quería perderse la derrota y la humillación de sus eternos enemigos. Golamh esperaba entonces que los jefes scythas no fueran tan presurosos en su preparación para la batalla; no obstante, él mismo era un príncipe y conocía bien los protocolos. El hijo de un rey no podía luchar de cualquier manera. Su armadura debía ir resplandeciente, y su caballo debía destacar del resto para que en el campo de batalla su figura fuera bien visible a los ojos de sus hombres. Los guerreros siempre necesitaban sentirse arropados en las contiendas y saber que su jefe estaba al mando. Pero colocarse las armaduras y las cotas de malla, así como preparar adecuadamente los caballos, llevaba su tiempo. Este hecho hizo que, mientras los príncipes se preparaban para la gloria, la mayoría de sus jinetes salieran en desbandada hacia la batalla sin percatarse de que estaban dejando a sus jefes prácticamente solos en el campamento.

Cuando los últimos partieron, el asentamiento quedó desolado. Tan solo los tres príncipes y un puñado de escoltas permanecían aún en varias chozas terminando de colocarse sus relucientes atuendos. Fue justo en ese momento cuando Golamh aprovechó para dar la orden de atacar. Nuestros hombres avanzaron en tromba y por sorpresa hacia las tiendas de nuestros enemigos. Con el revuelo que había existido en el campamento, ningún guardia se percató a tiempo del ataque, y para cuando lo hicieron y dieron la voz de alarma, ya fue demasiado tarde. Con la rapidez de un halcón fuimos dando muerte a todos aquellos rivales que salían a nuestro paso, y, uno tras otro, fueron cayendo a nuestros pies. Golamh enseguida indicó que debíamos dirigirnos en primer lugar hacia las chozas de mayor tamaño, siendo en estas con seguridad donde encontraríamos a los tres príncipes. Lo cierto era que no se equivocaba, pues fue justamente allí donde los hallamos. Cuando entramos en sus chozas descubrimos a los tres a medio vestir, colocándose sus mejores galas para estar grandiosos en una batalla a la que jamás acudirían. Esperaban un triunfo épico, pero, para su desgracia, el premio ese día no sería para ellos. Los tres fueron apresados de inmediato, sin dejarles oportunidad alguna de defensa. Atados de pies y manos, fueron llevados ante Golamh.

Para ser sincero, el plan del hijo de Bile había salido a la perfección, pero eso no quería decir que no siguiera siendo un plan suicida. Tanto para nosotros, sumergidos ahora en lo más profundo del territorio enemigo, como para los hombres de Magog, que continuaban luchando en desventaja en la frontera, el peligro de muerte aún acechaba.

Después de atacar el poblado scytha, la mayor parte de nuestros guerreros se dirigieron hacia la entrada del campamento para proteger y defender la llegada, más que previsible, de soldados enemigos. Mientras tanto, el joven gaedheal se reunió con los nobles scythas en una de sus chabolas. Ninguno de ellos parecía ser en realidad un príncipe, más bien simples pastores de camellos. Las greñas que llevaban les tapaban sus ojos y orejas, sus dientes estaban ennegrecidos y su sucia ropa apeataba a meado de cabra. Solo los brazaletes y collares de oro que portaban los diferenciaban de las alimañas. Uno de ellos llevaba incluso uno de sus característicos gorros picudos, al que le había añadido una cornamenta de ciervo.

Cuando los tres príncipes estuvieron arrodillados a los pies de Golamh, este los observó lentamente de arriba abajo con aires de superioridad, sintiéndose orgulloso de haberlos derrotado sin dificultad.

Sí, los tres habían sido vencidos y humillados, pero jamás se rendirían.

—¿Vosotros sois los príncipes scythas que queráis derrocar a Reffloir, rey de los tauros? —les preguntó Golamh usando el idioma de los griegos—. A mis pies no parecéis gran cosa. Decidme, antes de que os mate, ¿cuáles son vuestros nombres?

—Te acabas de meter en un buen lío, mercenario, una muerte segura te espera —afirmó uno de ellos, el que parecía ser el cabecilla de los tres—. Hoy, maldito griego, tú y todos tus perros a sueldo vais a morir. Mis hombres ya deben de estar acudiendo en masa hacia aquí y os van a destripar vivos.

—Sí, es posible, pero te aseguro que vosotros perderéis la cabeza antes —respondió sonriéndole el hijo de Bile.

—¿Y qué más da eso? Nuestros hombres no nos llorarán, simplemente elegirán nuevo jefe y vuestra muerte no habrá servido para nada. Reffloir está sentenciado al igual que su pueblo, y nada podéis hacer por evitarlo. Tarde o temprano esos cobardes caerán y todos seremos vengados.

—Lo que dices es muy cierto —le confirmó Golamh—. Probablemente ocurra tal y como lo cuentas. Y es por eso que tengo una oferta que haceros; si la aceptáis, tal vez todos podamos

salvar nuestras cabezas.

—¿Quieres ofrecernos un trato? —preguntó el scytha sorprendido—. Olvidalo, no aceptamos pactos con mercenarios de Reffloir.

—Espera un poco antes de dar rienda suelta a tu lengua. Escucha y luego decide.

—Está bien, habla. Poco puedo hacer por impedirlo.

—Atiende, mi nombre es Golamh, y no soy griego como pensáis, tan solo soy un príncipe keltói. ¿Y vosotros, cómo os llamáis?

—Nuestros nombres poco importan, pero ya que muestras tanto interés, te los diré. Mi nombre es Goisten, y el de mis nobles aliados y amigos, Sedga y Sobairce.

—Pues bien, una vez presentados, esta es mi oferta, príncipes scythas. Os propongo hacer una competición, un duelo de hombres para resolver este conflicto. Si vencéis, mi vida estará en vuestras manos y podréis hacer con ella lo que deseéis. Si lo lográis, todos mis hombres os obedecerán formando parte de vuestro ejército si así lo queréis. Como habéis podido comprobar, no hay mejores guerreros por estas tierras, todos han sido entrenados por el mismísimo general Cabrias, siendo vencedores de cien batallas sin ser jamás derrotados. Por el contrario, si venzo yo, los tres deberéis jurarme lealtad y amistad eterna, y abandonar vuestras posiciones en la frontera de los tauros.

—¿Y qué duelo o competición es esa que nos propones? —preguntó Goisten.

—nos batiremos en tres pruebas. En cada una de ellas vosotros competiréis contra un hombre que yo elija entre los míos. La primera será lanzar una flecha contra un objetivo que se encuentre a cincuenta pasos, quien se acerque menos al blanco no pasará a la siguiente. La segunda consistirá en un lanzamiento de jabalina, al mismo objetivo y a la misma distancia, quien haga el peor lanzamiento será eliminado. Y la tercera, la decisiva, será la lucha a muerte con espada de los dos hombres que queden. Seréis tres contra uno de mis hombres. Si en una sola de las pruebas mi guerrero falla, vosotros seréis los vencedores, así de fácil. ¿Aceptáis?

Los tres scythas se miraron y comenzaron a hablar entre ellos susurrando. Al poco rato Goisten consiguió alzarse, incluso estando amarrado de pies y manos, y habló:

—Aceptamos tu juego de muerte, pero con una sola condición, y es que todas las pruebas sean realizadas a lomos de un caballo.

Tanto Golamh como el resto de nosotros habíamos oído hablar de la enorme destreza natural que esos hombres poseían montados en sus animales, pero el joven gaedheal no lo pensó dos veces.

—Acepto, y que decidan los dioses nuestro destino —terminó sentenciando Golamh.

Mientras se acondicionaba el campamento para el enfrentamiento, los guerreros de los príncipes scythas comenzaron a llegar por cientos como manadas de caballos salvajes. Afortunadamente, Goisten, Sobairce y Sedga resultaron ser hombres de palabra y, cumpliendo fielmente con su parte del acuerdo, detuvieron de inmediato la embestida de sus hordas.

Cuando todo estuvo preparado, comenzó el duelo. Para la primera de las pruebas, Golamh eligió al esbelto Suirge. Mi hijo siempre había destacado por su habilidad con el arco, y gracias al tiempo que permanecimos en Egipto, este había perfeccionado más aún su puntería con las lecciones de los arqueros nubios del faraón. El principal problema para Suirge era que tendría que lanzar a lomos de un caballo, complicando esto muchísimo la prueba. En el interior del poblado se marcó una profunda línea en el suelo, y a cincuenta pasos de esta se clavó un grueso tronco. En la parte central del tronco se pintó a su vez un punto rojo del tamaño de un puño, utilizando para ello la sangre de uno de los hombres abatidos por nuestras espadas. La prueba era sencilla, quien más se alejara del punto de sangre perdería.

El primero en lanzar fue el propio Suirge. El caballo scytha que montaba parecía estar nervioso aparte de mal domado, pero mi hijo consiguió calmarlo acariciando suavemente sus crines. Con todo dispuesto, nuestro jinete comenzó a galopar hacia la línea, y antes de cruzarla, frenó el caballo en seco, apuntó y lanzó. La flecha voló silbando hacia su objetivo, elevándose en un primer momento hacia el cielo para luego descender con rapidez en busca de su presa, clavándose en el mismo límite del punto rojo, pero por fuera de él. Era un lanzamiento excelente, ni yo mismo lo hubiera superado a esa distancia, y mucho menos subido a lomos de aquel bronco animal. Todos los gaedheal vitoreamos su lanzamiento, era casi imposible superarlo. Mientras lo hacíamos, los scythas sonreían inquietantemente.

El segundo en lanzar fue Sedga. El scytha hizo lo propio galopando con brío hasta la línea de tierra, frenando en seco allí a su bello corcel. Desde ese lugar dejó escapar delicadamente la flecha que sujetaba entre sus dedos para permitir que volara libremente por el aire. La flecha cruzó la distancia que lo separaba de su objetivo a mucha velocidad, casi sin coger altura, logrando impactar justo al lado de la de Suirge, pero, para nuestro pesar, en la parte interior del punto. Sedga no dejaba de lamentarse por su lanzamiento, aun siendo este mejor que el de mi hijo. Incluso se justificó frente a sus amigos alegando que había sido el viento el que lo había hecho fallar por un dedo. Extrañamente, sus palabras e indicaciones daban a entender que su intención no era dar en el centro de la diana improvisada, sino en el lugar mismo donde se encontraba clavada nuestra flecha. Todos nosotros guardamos silencio a la espera del siguiente lanzamiento.

El tercero en lanzar fue Sobairce. Este subió de un salto a su poderoso caballo negro y, agarrándolo con fuerza por sus crines, se arrojó hacia su destino. Al llegar a la marca, detuvo al animal con suma facilidad mediante un leve toque de sus pies, y a continuación lanzó como un relámpago. Su flecha voló y voló, y en un pestañeo se clavó justo en el centro del círculo de sangre. Era imposible tener tanta puntería, pero ese hombre lo acababa de hacer. Todos los gaedheal quedamos mudos en ese momento y también seriamente preocupados, tanto por lo que acabábamos de presenciar como por el peligro que corríamos con el último de los lanzamientos. Golamh permanecía muy serio y expectante, rogando seguramente a los dioses para que no nos abandonaran.

Los scythas empezaron a aclamar el nombre de Sedga, después el de Sobairce y a continuación el de Goisten, su último lanzador.

Goisten era, sin duda, el más idolatrado a tenor de los vítores que le lanzaban. Sonriéndonos se montó en su caballo y comenzó a galopar a todo lo que el animal podía dar de sí. A bastante distancia antes de llegar a la señal marcada en el suelo, aquel hombre se tendió hacia uno de los lomos de su caballo y, mientras permanecía tendido en el aire sujetándose únicamente con sus robustas piernas, cargó su arco en marcha y disparó. Al menos lanzó a más de sesenta pasos del blanco, volando el fino astil bajo y directo hacia el tronco.

¡Que el cielo se derrumbe ahora mismo sobre mis hombros si miento! Aquella flecha alcanzó un objetivo imposible. Se clavó también en el centro del punto rojo, justo en el mismo lugar donde anteriormente lo había hecho la de su compañero Sobairce, logrando partir el cuerpo de la flecha de este en dos mitades y quedando únicamente la de Goisten clavada firmemente en el tronco.

Todo estaba perdido, los scythas, exultantes de alegría, habían vencido en la primera de las pruebas con claridad. Golamh se mostraba abatido, como si su mente acabara de desvanecerse de su cuerpo.

Los scythas reían a carcajadas celebrando el lanzamiento de su líder, excepto Sobairce, que, furioso, emitió un bramido de rabia que se oyó a lo largo y ancho del campamento. Para él había

sido una humillación ver su flecha partida.

En ese momento Goisten se aproximó a Golamh y le dio una palmada en la espalda.

—Parece, keltoi, que tus dioses no te han abandonado en esta mañana; ya puedes elegir a tu segundo hombre.

—¿Cómo dices? ¿Que elija a otro hombre para qué? Habéis vencido.

—No, aún no. Mi flecha ha hecho caer la de Sobairce y, conforme a nuestras tradiciones, él queda eliminado. En mi tribu, si alguien consigue romper una de tus flechas, es que te ha vencido, y entonces tu arco pasa a pertenecer a tu rival. Así que elige pronto a nuestro siguiente oponente, que este juego está empezando a divertirme.

Golamh, tan sorprendido como el resto y a la vez aliviado, pensó sin duda que había sido una auténtica locura y un error fatal proponer a los scythas este peligroso juego.

—Para la segunda prueba elijo a Caicher —gritó el príncipe gaedheal a los cuatro vientos mi nombre.

Cuando lo escuché, di un paso al frente, orgulloso de poder representar a mi pueblo. El hijo de Bile conocía muy bien la destreza que poseía desde mi nacimiento con la lanza y la jabalina, siendo este don quizás lo único bueno que había heredado de mi tío Zoel.

En esta ocasión el primero en lanzar fue Goisten. Este cogió de nuevo su caballo y, como la vez anterior, lanzó mucho antes de llegar a la señal. Por increíble que parezca, este hombre era tan eficaz con la jabalina como con el arco, consiguiendo clavar la punta de su arma otra vez justo en el centro del círculo. Después le tocó el turno a Sedga, a quien sus hombres apodaban el Guerrero de la Lanza. Justo en el momento en el que Sedga se disponía a lanzar, una mosca se posó en el ojo izquierdo de su corcel, moviendo este de repente su cabeza para intentar espantarla. El gesto del animal hizo que el lanzamiento del scytha se descentrara levemente, sin alcanzar en esta ocasión el centro de la diana. Pese a ello, el lanzamiento había sido magnífico.

El último en participar fui yo. En ese momento el nerviosismo se apoderó de mí, pues no podía fallar. Mis adversarios habían logrado hacer muy buenos lanzamientos y, para colmo, no estaba acostumbrado a lancear desde un caballo. Acaricié al semental que anteriormente había montado Suirge y lo tranquilicé susurrándole suavemente al oído un ruego a la diosa Epona. Después, con paso firme y tranquilo, lo dirigí hacia la señal marcada en el suelo y, justo en la línea, lancé sin detener al animal. La jabalina se convirtió en la extensión de mi brazo y voló en paz hacia el punto de sangre. Mi don no me abandonó aquel día y la ensarté justo al lado de la de Goisten. Entre las dos puntas azuladas no había ni un solo pelo, venciendo ambos la prueba y quedando Sedga eliminado.

Gracias de nuevo a los dioses habíamos conseguido alcanzar la tercera prueba, y esta no iba a ser ni mucho menos la más fácil. Occe y Uicce comenzaron a preparar sus hachas y sus escudos, dispuestos a afrontar la última de las pruebas; pero, para sorpresa de ambos, Golamh ya tenía decidido otro rival para el príncipe scytha, reservándose ni más ni menos que para él mismo tal privilegio. Golamh contra el hábil Goisten, ese sería el duelo final que resolvería el destino de dos pueblos. La lucha no tardó en comenzar. Uno frente al otro, montados en dos briosos corceles, desenvainaron y empezaron a intercambiar golpes con fuerza y destreza. Era asombroso ver la habilidad que Goisten demostraba luchando a lomos de su animal; era como si el equino formara parte de su propio cuerpo, convirtiéndose en un centauro, una de esas criaturas de la mitología griega que habitaban en Tesalia. A Golamh, en cambio, no se le veía tan cómodo luchando sobre la montura, siendo más que evidente su desventaja frente al diestro Goisten. Nuestro joven líder poco podía hacer en esa lucha desigual, tan solo defenderse una y otra vez de los continuos

ataques del scytha. Cada embestida que le lanzaba el rival, el brigantino la repelía con su escudo o su espada sin tener opción de contraatacar. Golamh estaba en verdaderos apuros, pero jamás se rendiría, él no, él era diferente, él era el hijo de Bile el de fiero fulgor, y por su cuerpo corría la sangre del eterno rey Breoghán.

El príncipe gaedheal fue entonces astuto como una urraca y rápido como una comadreja y, en cuanto tuvo una sola oportunidad, imitó un movimiento que había visto hacer al propio Goisten. Sin esperarlo su rival, Golamh se echó hacia un lado de su montura y, agarrándose tan solo con sus piernas, consiguió alargar el brazo para lanzar su espada en busca de los muslos del enemigo. Su ataque no logró su objetivo, ni siquiera pudo rozar el cuerpo del scytha al ir sus piernas bien protegidas con un grueso pantalón de cuero endurecido, pero, por el contrario y sin él desearlo, el metal sí que cortó la piel del caballo que montaba Goisten, lastimando a este superficialmente. El animal, al sentirse herido relinchó de dolor y dio un enérgico respingo que pilló desprevenido al scytha, haciéndolo caer al suelo. El guerrero se llevó tal golpe en el costado que fácilmente pudo romperse varias costillas; pese a ello, Goisten se levantó enseguida lleno de furia. Para él era un deshonor y una humillación haber sido derribado de su montura frente a la vista de sus hombres, y más aún un sacrilegio haber herido a su animal.

—¡Lucha, desgraciado! ¡Te voy a arrancar los ojos por lo que acabas de hacer! —lo amenazó Goisten rabioso.

Golamh, en vez de atacar, lo que hizo fue descabalgarse y prepararse para la lucha cuerpo a cuerpo sobre la tierra. Fue entonces cuando todo cambió, y de qué manera. Golamh ahora sí se mostró claramente superior a Goisten, y es que, con los dos pies sobre el terreno, nuestro joven líder no tenía rival. Aunque el valiente scytha luchaba con pundonor, poco podía hacer frente a su oponente, dándose cuenta él mismo de que ya estaba sentenciado. Con un diestro movimiento Golamh hizo que su adversario perdiera su escudo y poco después también la espada, dejándolo indefenso y a su merced.

—Mátame, Golamh. Has vencido, y mi vida te pertenece —se rindió al verse derrotado el scytha.

—Sí, es cierto, tu vida está en mis manos, pero no me pertenece —afirmó el hijo de Bile—. Para mí, los tres príncipes scythas también habéis vencido en esta contienda; de hecho, lo habéis logrado en la primera de las pruebas. Queda tranquilo, Gostein, porque te juro que no te mataré; es más, hoy te ofrezco mi mano en señal de amistad.

Goisten estaba tan desconcertado que no sabía bien qué contestar a tal ofrecimiento, tan solo miraba incrédulo hacia sus amigos Sedga y Sobairce.

—Acepto tu amistad, Golamh, y la de todo tu pueblo, al igual que acepto mi derrota —expresó finalmente el noble scytha—. Como acordamos, los tres te juraremos fidelidad y amistad eterna.

Y fue así, de esta sencilla manera, como el todopoderoso dios Lug obró para que nuestro amado líder lograra salvar no solo la vida, sino también hacer unos fieles aliados.

A nuestro regreso a la corte del rey Reffloir, todos los lugareños nos estaban esperando para recibirnos como auténticos héroes. Magog había regresado ya de la frontera norte portando las noticias de que nuestros enemigos se habían retirado. Ese movimiento de tropas solo podía significar una cosa y era que Golamh había triunfado con su plan, muy a su pesar. Ahora la frontera quedaba otra vez abierta, dejando libre el paso al cereal, y con este, la vuelta del oro a las arcas del rey.

—¡Querido Golamh, dichosos sean mis ojos! —lo recibió afectuosamente Reffloir—. Sé bienvenido, hijo mío, tú y todos tus hombres. ¡Habéis vencido! Gracias a los dioses nos habéis

liberado de esas sucias comadreas. Ahora por fin volveremos a vivir en paz. Pero acercaos, os lo suplico, y dadme un abrazo mientras me mostráis las cabezas de esos miserables. Estoy deseando tenerlas en mis manos para hacerme con sus cráneos unos cuencos en los que poder beber vino y festejar esta victoria.

—Os agradezco el recibimiento, rey Reffloir, veo que la noticia de nuestra victoria ha volado más rápida que un halcón, pero he de confesaros que no traigo sus cabezas.

—¿Cómo que no? Esas cabezas me pertenecen —lo apremió con rotundidad el rey.

—No os puedo traer algo que no poseo —le respondió el gaedheal—, pero os traigo algo mejor: sus espadas.

—¡Sus espadas! ¿Qué significa esto, príncipe Golamh?

—Lo que quiero decir es que los tres jefes scythas aún viven.

—¿Cómo que aún viven?, ¿no los has matado entonces? ¿Te estás burlando de mí?

—No, mi señor, nunca me atrevería a hacer tal cosa. Esos hombres no han muerto porque es mejor así. Les he perdonado la vida en vuestro nombre, y ellos han jurado lealtad y fidelidad a los tauros —le explicó Golamh omitiendo que el juramento solo afectaba a su persona.

—Explícate, muchacho, antes de que empiece a enfadarme.

—Es sencillo, majestad: a partir de ahora ya no debéis temer un ataque de su parte, porque, en la práctica, todos sus hombres están a vuestro servicio. Y es más, ahora sus territorios también se encuentran bajo vuestro dominio, rey Reffloir.

Al oír estas palabras, al rey le crecieron las pupilas. El monarca scytha llevaba desde hacía mucho tiempo queriendo tener el control de toda la región, y ahora, por fin, gracias a Golamh lo había conseguido.

—¡Si es así, entonces la guerra ha terminado para siempre! —proclamó a todos sus súbditos—. Y tú, Magog, aprende del joven gaedheal, pues lo que tú y todos tus guerreros no habéis conseguido hacer durante tantos años lo ha logrado hacer él con tan solo un puñado de hombres. Es increíble, no solo ha derrotado a mis enemigos, sino que también los ha sometido.

Magog asentía mientras nos miraba de reojo furioso, conteniendo su infinita rabia en su espada envainada, a la que sujetaba fuertemente con los puños. En ese momento el general habría deseado retar a muerte al joven Golamh, pero era demasiado astuto para cometer un error de tales dimensiones, por eso simplemente guardó silencio con la esperanza de tener una ocasión más propicia en el futuro.

—¡Guerreros así son los que nos hacen falta a los tauros! —afirmó con rotundidad el monarca—. Es por ello que acabo de decidir que a cada uno de estos valientes les voy a regalar a una de nuestras mujeres, a la que ellos deseen. Junto a ellas engendrarán hijos que lleven su sangre, y así repoblabamos esta península con valientes guerreros que darán la vida por su rey. Y respecto a ti, príncipe Golamh, he decidido entregarte como esposa a mi querida y única hija, Seng. De este modo, nuestras nobles razas se unirán, heredando mis descendientes la fuerza y nobleza de los guerreros gaedheal.

Esta última decisión disgustó tanto a Magog que salió de inmediato de la choza real con el rostro malhumorado. El general delató con su comportamiento el profundo amor que sentía por Seng. Para él, la princesa poseía dos llaves: una que abría las puertas al reino de los tauros y otra que daba acceso a su corazón.

Como bien predijo Cabrias, la victoria alcanzada en Gaethlaighe nos proporcionó abundante oro y algo más: tierras donde asentarnos y esposas. Golamh se vio obligado a contraer enlace con Seng, la princesa de los tauros, y, aunque no se le veía muy disgustado, te aseguro que no era el

tipo de mujer que le producía deseo. Seng, en realidad, no era una mujer fea, pero tampoco destacaba por su belleza. Poseía unas curvas considerables y un tamaño nada despreciable. Era tan alta como el hijo de Bile, corpulenta, de larga melena castaña y de carácter sosegado. En resumen, era la mujer perfecta para traer a este mundo hijos sanos y fuertes, y ese aspecto fue el único que le importó a Golamh.

La mayoría de nuestros solteros también aceptaron de buen grado unirse a las mujeres de la tribu, y solo unos pocos, entre ellos quien te habla, preferimos permanecer solitarios, frecuentando a las hembras tan solo para saciar nuestra necesidad de placer. Esta extraña generosidad del pueblo scytha respecto a sus mujeres tenía una simple explicación, y era que, debido a las continuas guerras sufridas, el número de jóvenes varones había caído en picado, siendo en ese tiempo ellas mucho más numerosas que ellos. Este hecho hacía que no fuera infrecuente encontrar en los poblados a varias mujeres con un mismo esposo.

Reffloir se sintió muy a gusto con nuestra presencia, le agradábamos, y por eso nos ofreció quedarnos el tiempo que deseáramos en su reino. Ante tal propuesta, Golamh decidió que, por el momento, permaneceríamos en Scythia a la espera de encontrar otro pueblo que quisiera contratarnos.

Durante ese tiempo exploramos en profundidad la región donde nos hallábamos y conocimos mejor al pueblo que nos acogía. Descubrimos que Scythia no era muy diferente al reino de Brigantia. Sus tierras eran húmedas, fértiles y de tonalidades verdes como las nuestras. Sus bosques frondosos estaban repletos de buena caza, mientras que sus ríos y arroyos desbordaban de agua fresca. En lo que más se diferenciaba era en sus interminables y gélidos inviernos, con mucha más nieve de la que jamás hubiéramos visto. Nevaba copiosamente y con frecuencia, y no solo en las altas montañas, sino también en los valles y hasta en la costa. La capa de nieve que se acumulaba era tan gruesa que hacía que durante días no se pudiera salir del poblado ni a mear.

Por su parte, los scythas eran un pueblo muy diferente al nuestro en muchos aspectos; sin embargo, en otros parecíamos nacidos del mismo árbol. En su origen, estos hombres habían pertenecido a tribus nómadas dedicadas a criar caballos. Iban de un lado para otro siguiendo las manadas de estos animales, llevando sus casas a cuevas cargadas sobre carros de los que tiraban enormes bueyes. La tribu de los tauros había dejado parte de esa vida itinerante atrás al llegar a la península que hoy ocupaban. Habían establecido en ella poblados permanentes, tanto en la costa como el interior, dedicándose ahora no solo a criar caballos, sino también al comercio con los griegos. Los tauros abastecían a las colonias griegas del trigo que se cultivaba en las estepas interiores. También les suministraban miel, pieles curtidas, ganado y hasta esclavos, siendo estos normalmente prisioneros scythas de tribus rivales. Por su parte, los griegos les pagaban generosamente con oro, joyas, vino, telas y armas.

Los hombres pasaban la mayor parte de su tiempo cabalgando, cazando y guerreando, pero, sobre todo, cabalgando. Todo lo hacían montados a lomos de sus caballos, me atrevería a decir que incluso copular con sus mujeres. Estos animales eran su vida, eran su pasión, los adoraban y los amaban más incluso que a sus hijos. Hasta el estatus de un hombre dentro de una tribu dependía del número de cabezas que poseyera. Los caballos les daban carne, pieles, manteca, queso, leche, incluso recuerdo que con la leche de las yeguas hacían una amarga bebida que embriagaba tanto como la cerveza o el mismo vino. El caballo era tan importante en sus vidas que cuando un guerrero moría, era enterrado junto a su animal para que ambos galoparan hacia el otro mundo.

Respecto a los guerreros scythas, juro que eran temibles, sobre todo cuando portaban en sus



manos los pequeños arcos recurvados. Aquellas armas eran sorprendentemente manejables y con un alcance increíble. Gracias a ellos siempre cogían ventaja en las contiendas. Lo primero que hacían cuando entraban en combate era lanzar desde una distancia considerable una lluvia de flechas, causando con su enorme puntería auténticos estragos entre los enemigos. Después de haber masacrado desde la distancia a la mayoría de oponentes, avanzaba su firme caballería, lanzas en ristre, aniquilando a los desdichados que aún estuvieran en pie. Esos eran los scythas, guerreros feroces, crueles y sanguinarios, más incluso que los keltoi. Los gaedheal teníamos la costumbre de cortar las cabezas de nuestros rivales para después guardarlas o exponerlas en nuestras chozas como trofeos, pero los scythas iban mucho más allá: cuando estos mataban a su primera víctima en la batalla, se paraban a cortarle la cabeza y después bebían su sangre. También solían arrancar la cabellera a los enemigos para vestirse con ella, e incluso utilizaban sus cráneos como vasijas para beber el hidromiel. No tenían piedad ni respeto por nadie, solo respetaban a sus caballos.

La vida en estas tierras resultó ser tan tranquila que incluso llegó a aburrirnos. Solo comíamos, bebíamos, cazábamos, montábamos a caballo y practicábamos con el arco. Para muchos gaedheal, entre los que me incluía, esa monótona actividad nos estaba empezando a desesperar, y Golamh no tardó en percatarse de ello. Ante esa nueva situación, nuestro líder fraguó un plan para tenernos entretenidos y, al mismo tiempo, ganar algo más de oro.

En esas tierras los únicos que tenían riquezas en abundancia eran los griegos en sus florecientes asentamientos comerciales. Así pues, nuestro príncipe ideó un plan para arrebatarnos parte de sus tesoros. Para su propósito contó también con nuestros nuevos aliados, los príncipes scythas Goisten, Sedga y Sobairce. Los tres apoyaron sin dudar al joven gaedheal, e incluso lo animaron a ponerlo en práctica de inmediato. La idea era sencilla: atacar con nuestras naves los barcos mercantes griegos que hacían la ruta entre Grecia y las colonias situadas en el Ponto Euxino, tal y como harían los piratas. Los nobles scythas aportaron para tal misión varias naves que poseían, formando entre las suyas y las nuestras una pequeña flota de nueve embarcaciones.

Los griegos estaban acostumbrados en esa región a esporádicos ataques por tierra procedentes de los pueblos bárbaros del interior, sobre todo de la tribu de los sármatas, pero no contaban con que sus cargamentos fueran atacados por mar, pues el Ponto Euxino había sido siempre un lugar seguro.

Cuando los primeros cargamentos comenzaron a caer en nuestras manos como si de indefensos corderillos se tratara, todas las colonias griegas entraron en pánico al ver peligrar su floreciente negocio, tanto presente como futuro. Sus cabecillas pronto se reunieron para pedir ayuda a las ciudades de las que dependían, y ahí fue donde intervino la diplomacia de Golamh, desplegándose también la segunda parte de su plan.

El hijo de Bile, tan astuto como una vieja loba, ofreció a los griegos proteger sus cargamentos de los ataques de los piratas con nuestros propios barcos y nuestros guerreros. Los comerciantes habían oído hablar ya de nosotros gracias a que Suirge, Fulman y Mantán habían ido días antes por sus puertos pregonando nuestras mil victorias. Por ese motivo, cuando Golamh se presentó ante los jefes de las colonias, estos lo reconocieron como el hombre que había estado al servicio del rey Reffloir y, sobre todo, como uno de los capitanes del general Cabrias. Los griegos pensaron que si Cabrias había confiado en nosotros, ellos no tenían nada que temer, y aceptaron con los ojos cerrados la propuesta de Golamh sin sospechar que el príncipe gaedheal era a su vez su asaltante.

Por otra parte, también aceptaron porque les resultaba más ventajoso y económico pagarnos a

nosotros que contratar a una flota griega que debía desplazarse desde muy lejos, y más en aquel tiempo donde Atenas y Esparta se encaminaban hacia un nuevo conflicto.

La mayoría de los asentamientos griegos aceptaron inteligentemente la propuesta de nuestro príncipe. Por supuesto, los cargamentos que protegíamos dejaron de sufrir el acoso de los piratas, centrándose los saqueos en los comerciantes que no pagaban. Esta situación llevó enseguida a que el resto de colonias que no lo habían hecho antes contrataran también nuestros servicios.

El negocio floreció con rapidez, y el oro empezó a correr en abundancia por nuestras manos. Cada día llegaban a nosotros nuevos comerciantes que querían contratarnos, viéndonos obligados a adquirir más barcos y disponer de más hombres para cumplir con la demanda.

Golamh se convirtió en un próspero hombre de negocios, considerándolo muchos scythas como un ejemplo a seguir en la región. Ahora los gaedheal no solo habíamos logrado llevar la paz a las tierras de los tauros, sino que también estábamos haciendo ricos a muchos de ellos. La mayoría de los scythas de la zona deseaban poder unirse a nuestras filas y seguir a nuestro líder para ganar oro con el que comprar caballos, esa era la única ambición de esas gentes.

Gracias a la buena fortuna, el príncipe gaedheal comenzó a ganar un inmenso poder e influencia entre los mismos tauros, llegando a ser muy respetado por todas sus gentes, incluido su rey.

Durante dos largos y fríos inviernos disfrutamos de una vida próspera junto al pueblo hermano de los scythas. En ese tiempo muchos de los nuestros tomaron esposas y engendraron vástagos sin descanso. Como no podía ser menos, nuestro líder también tuvo descendencia, trayendo Seng a este mundo a dos preciosos niños. Al mayor le pusieron de nombre Eber Donn, y al pequeño Aireach Febra.

A Golamh se le veía feliz, tenía una familia, tierras, caballos, fama, reputación y un ejército de guerreros fieles que lo seguían allá a donde fuera. En realidad, ya había conseguido todo aquello que iba buscando desde el mismo día en que partió de Brigantia.

En aquella época Reffloir aún sentía estima por los gaedheal, ensalzando siempre que podía la habilidad que poseía el padre de sus nietos tanto para la guerra como para los negocios. Por el contrario, al general Magog no le hacía ninguna gracia ver cómo cada día que pasaba, su rival ganaba poder y popularidad entre su gente. Golamh se estaba convirtiendo en un verdadero líder para los tauros, y Magog no lo podía permitir.

El astuto general intentó hacer ver al monarca la amenaza que suponía para la propia corona la creciente popularidad de su yerno, advirtiéndole que cuanto más aumentaba la fama del joven gaedheal, más disminuía la suya. Reffloir, que siempre había sido muy celoso de su liderazgo, comprendió enseguida a su consejero. Gracias a Magog, una idea obsesiva se apoderó de la mente del rey, quien empezó a ver a Golamh como un ser ambicioso que deseaba su muerte para alzarse con el trono de los tauros. El miedo, el egoísmo y las voces malintencionadas de sus consejeros llevaron al rey a odiar intensamente a nuestro príncipe.

\*\*\*

No había un solo día en el que Reffloir no se arrepintiera de haber dado al brigantino oro, mujeres, guerreros e incluso a su propia hija, aupándolo inconscientemente hasta la mejor

posición para sucederlo. Con el paso del tiempo, la inquina y la envidia que el rey sentía hacia Golamh crecieron como una mala hierba, llegando a ser incluso enfermizas. Su único objetivo era urdir un plan para acabar con él, creyendo que su contrario hacía lo propio.

En ese nuevo ambiente enrarecido el tiempo fue pasando hasta que, en una bonita tarde de otoño de nuestro tercer año en Scythia, recibimos una visita inesperada. Un poderoso barco de guerra griego atracó en una de las playas de la península de los tauros. El capitán que la comandaba solicitó reunirse urgentemente con nuestro jefe, accediendo Golamh sin impedimento a su deseo. En ese momento los gaedheal temimos que los griegos se hubieran dado cuenta al fin de nuestras tretas, enviando a sus hoplitas a ajustar cuentas.

El hijo de Bile, acompañado de sus principales comandantes, recibió al heleno sin saber bien qué excusa pondría a sus asaltos. El capitán entró con ímpetu y sin escolta en la choza, cubriendo su rostro con una capucha de cuero gris.

—¡Parece que no os va nada mal, brigantinos! —soltó nada más entrar.

El recién llegado, en vez de presentarse con educación, arrojó esas palabras con desaire. Todo parecía ponerse muy negro para nosotros. Aquel hombre sabía perfectamente quiénes éramos, de otra manera no nos habría llamado con tal apelativo.

—Es posible —le respondió Golamh dudando de qué palabras utilizar—. ¿Quiénes sois y qué habéis venido a hacer a estas tierras?

En ese momento el recién llegado se retiró su capucha hacia atrás, dejándonos a todos boquiabiertos.

—¿Así es como recibís a un viejo amigo? —preguntó Cabrias malhumorado.

—¡Maldito seas, general! ¡Qué susto nos has dado! —respondió Golamh—. No me atrevo a confesarte mis pensamientos, pero te juro que no eran nada buenos.

—Quien algo teme es porque algo oculta —le indicó el griego.

—Tú siempre tan sabio, viejo amigo. Pero dame un abrazo y cuéntanos qué haces por estos mares.

—Solo he venido a comprobar cómo les va a mis buenos amigos de Ophiussa, simplemente eso.

—Eres tan sabio como mentiroso, no tienes remedio —le indicó Golamh, riendo entonces los dos a carcajadas mientras se fundían en fuerte abrazo.

Esa misma noche organizamos una fastuosa fiesta de bienvenida al ateniense, a la que acudió el mismísimo Reffloir. El rey scythia presidió la cena, mostrándose orgulloso de recibir en su casa al prestigioso general. Magog, Seng, Goisten, Sedga y Sobairce también fueron invitados. La velada se prolongó casi hasta el amanecer, comiendo en abundancia y bebiendo el buen vino que había traído Cabrias. Al alba la mayoría de los asistentes ya se habían retirado, permaneciendo tan solo un puñado de elegidos junto al general mientras bebíamos entre todos los restos que habían quedado del elixir de los dioses. Fue entonces cuando Cabrias nos pidió a Golamh y a mí que lo acompañásemos a dar un paseo por la playa. Durante la caminata se sinceró con nosotros y nos desveló los motivos reales de su visita a Scythia.

—Ya veo que os ha ido muy bien por esta inhóspita tierra...

—Sí, así es —le confirmó Golamh—. Gracias a ti hemos hecho fortuna, y no solo eso, también hijos. Pero dejemos de hablar de los brigantinos y cuéntanos qué ha sido de ti durante este tiempo. ¿Por dónde has estado?

—Estos últimos tres años no han sido fáciles. Esparta y Atenas están enfrentadas sin remedio, y hasta que una no se imponga a la otra, jamás habrá paz. Hace poco más de un año Atenas se alió con Tebas para luchar contra Esparta, y yo fui nombrado por mis conciudadanos comandante en

jefe de todos sus hoplitas. Gracias a los dioses, pude derrotar al rey espartano Agelisao en las cercanías de Tebas, pero tan solo fue una victoria en una guerra interminable que aún continúa. Recientemente viajé a Egipto a petición del faraón, pues este deseaba contratar nuevamente mis servicios. El propio Nectanebo en persona me pidió ayuda.

—¡Nectanebo! ¿Quién es ese Nectanebo? —preguntó Golamh al desconocer ese nombre.

—Nectanebo es el nuevo faraón de Egipto.

—¿Y Akhoris?

—Akhoris, amigo mío, ya es historia pasada —le informó Cabrias—. Cuando Hakor decidió por su cuenta apoyar al rey Evágoras de Chipre contra los persas, sentenció en realidad a muerte a toda su estirpe. Y no solo porque los persas responderían tarde o temprano a tal ofensa contraatacándolos, sino también porque esa decisión hizo mella en el delta, creciendo entre las sombras voces contrarias al faraón, procediendo incluso de los sacerdotes y de la alta nobleza. Las críticas y las conspiraciones fueron desgastando la mente del faraón, y también su salud, y tras doce años de reinado, el rey del desierto murió. A Hakor lo sustituyó el príncipe Nayfaarud, proclamado como el faraón Neferites II. Este desdichado no pudo disfrutar mucho del trono que le confió su padre, pues en su cuarta luna de reinado fue asesinado. Su cuerpo sin vida apareció flotando en las aguas del mar Rojo junto a los cuerpos del gran visir y del portasandalias del faraón. Sin Hakor, Nectanebo acabó fácilmente con la vida de sus tres rivales y ese mismo día se alzó con el poder. Lo cierto es que no lo culpo, yo hubiera hecho lo mismo; ese Nayfaarud no hubiera sido jamás un buen gobernante. Nectanebo, como nuevo faraón del Alto y Bajo Egipto, fue quien me solicitó ayuda para reforzar las defensas del delta como hiciera antaño, y por la vieja amistad que me une a él, no pude negarme.

—¡Nectanebo! Nunca había oído hablar de él —comentó Golamh intentando hacer memoria.

—Pues lo conocéis, al igual que yo.

—Lo dudo mucho, recordaría ese nombre.

—El faraón Nectanebo es conocido también en su lengua egipcia como Jeperkara-Najtnebef, pero quizás te suene más por su nombre anterior: Sabennites.

—¡Sabennites! ¿El supervisor de obras?

—Exacto, el mismo. Por esa razón he estado algún tiempo ayudándolo, pero ahora ya no puedo ofrecerle mis servicios, tan solo mi amistad.

—¿Qué quieres decir?

—Es evidente: quiero decir que Persia está decidida a atacar Egipto y no quiere a ningún general ateniense al frente de sus enemigos. Atenas ha vuelto a ceder ante las presiones del rey Artajerjes y del general persa Farnabazo, y me ha ordenado que regrese cuanto antes junto a mis hoplitas a Grecia. Como imaginarás, no puedo desobedecer a mi ciudad, y menos aún cuando un nuevo enfrentamiento contra Esparta se aproxima; pero, por otra parte, tampoco puedo abandonar a su suerte a Egipto ni traicionar a un buen amigo. Por esa misma razón le he hecho una propuesta al faraón, en la que los gaedheal sois los protagonistas. Le he recomendado que contrate a un contingente de mercenarios que están en Scythia.

—¿Has negociado en nuestro nombre otra vez?

—Así es. Desde el mismo día en que nos separamos, he ido teniendo noticias vuestras de forma periódica. Sé que habéis prosperado mucho en Scythia, que ahora comandáis a un importante número de guerreros y que también disponéis de muchos barcos. Tampoco me es ajeno a lo que os dedicáis realmente, y no creo que las colonias griegas tarden mucho tiempo en descubrir el engaño.

—No sé a qué te refieres, general. Aquí en Scythia estamos bien. Ganamos oro, tenemos fama y fortuna, las gentes nos quieren... ¿Por qué íbamos a desear marcharnos de aquí?

—Estimado Golamh, el faraón necesita mercenarios y os pagará bien. Sin embargo, aquí en Scythia vuestro futuro no será, a partir de ahora, todo lo bueno que esperáis, os lo aseguro. Como te he dicho, los helenos empiezan a recelar de tus asuntos. Ellos ya sospechan, y con razones fundadas, que la protección que hacéis a sus barcos es solo una artimaña. No entienden cómo es posible que las naves que escoltáis no hayan sufrido ni un solo ataque, ni siquiera se ha oído hablar de uno solo de vuestros enfrentamientos con los piratas. La situación en la que os halláis, amigo mío, es simplemente un espejismo que está a punto de desvanecerse.

—Mi general, los piratas no atacan esas naves porque ven que están bien protegidas —le justificó el joven príncipe—. No se atreven a abordar los cargamentos por temor a perder sus vidas, esa es la única razón.

—¡Golamh, abre los ojos de una maldita vez! —le recomendó el general, molesto por la tozudez del gaedheal al seguir negando lo innegable—. Tú no eres tonto ni ellos tampoco. Si yo veo con claridad lo que hacéis, ellos también acabarán viéndolo. Es fácil adivinarlo, tú eres quien atacas sus cargamentos, y tú mismo los proteges una vez que contratan tus servicios. No te negaré que es un buen negocio, pero, evidentemente, tarde o temprano todo se descubrirá, y entonces estarás en serios problemas.

—Quizás no sean tan listos como mi general —le sugirió el gaedheal confirmando al ateniense lo que ya sabía.

—Son comerciantes, Golamh, no pastores. Les ha costado mucho esfuerzo ganar el oro que poseen y ponen especial atención en a quién se lo entregan. Pero créeme cuando te digo que ese asunto no es el que más debería preocuparte.

—¿Ah, no? ¿Entonces qué? —le preguntó nuestro líder confuso—. Expíciate antes de que tus misterios acaben con mi paciencia.

—Tu principal problema se llama Atheas, el gran rey de Scythia. Atheas avanza imparable hacia esta región desde el río Tanais y la frontera sármata. Todas las tribus de la estepa se están uniendo a él, y aquella que no se somete es aniquilada sin piedad. En poco tiempo logrará unificar a todos los pueblos scythas bajo su mando, y después, si no me equivoco, tomará rumbo a Thracia y Macedonia con la idea de formar su propio imperio. Para Atheas, Reffloir y el resto de reyezuelos de la región no son más que pequeñas moscas al paso de su horda de jinetes; si no se doblegan, los aplastará.

—¿Y tú cómo sabes eso? ¿Cómo puedes estar tan seguro de tus palabras?

—Golamh, estás hablando conmigo. Me conoces bien, yo no soy un simple pescador que lanza sus redes por la mañana para ver qué puede pescar. Mi oficio me obliga a saber todas esas cosas y muchas más. Gracias a mis espías, conozco qué movimientos hacen los reyes, con quiénes se acuestan, con quiénes se levantan y hasta en qué posturas les gusta yacer con sus mujeres. Solo así puedo adelantarme a sus movimientos y, si llega el caso, matarlos o vencerlos. Sin ese tipo de información, ya habría abandonado este mundo hace mucho tiempo. Lo que te digo es cierto y, como amigo, te aconsejo que abandones estas tierras antes de que sea demasiado tarde. Egypto es un buen lugar, allí lucharéis y ganaréis oro, que es para lo que habéis venido.

—Escucha el sabio consejo de Cabrias —le pedí a Golamh en ese momento—. Egypto nos trató bien y es un buen destino a donde ir. Sabes que aquí en Scythia las cosas se están torciendo. Desde hace algún tiempo Reffloir ya no nos considera amigos ni aliados. Su envidia y su odio hacia ti aumentan día tras día, y al final, el rey, de una manera u otra, intentará expulsarnos de aquí. Te

ruego que escuches al general, Egypto puede ser una buena opción para nosotros.

—Ya he escuchado en otras ocasiones tus advertencias sobre los rumores que corren respecto al rey de los tauros —me respondió Golamh—, pero no tenemos nada que temer. Ahora Reffloir es débil, y yo fuerte. El pueblo de los tauros me quiere más a mí que a él, no se atreverá a desafiarme.

—No te equivoques, Golamh —insistí—. Los tauros no son nuestro pueblo, sino el suyo, y en caso de tener que decidir por uno u otro, no dudes que elegirán a su rey en vez de a un forastero por mucho que estas gentes hayan prosperado gracias a ti.

—Eso habría que verlo —añadió el joven, orgulloso—. Si lo que dices, Cabrias, es cierto —volvió a dirigirse al general—, puede que lleves razón. Pensaré seriamente en la propuesta del faraón y te agradezco sinceramente tu intermediación. ¿Cuándo tienes pensado partir, amigo mío?

—Mañana mismo. No puedo entretenerme mucho, mis hombres me esperan en Atenas.

—Me das poco tiempo para pensarlo entonces —le señaló Golamh—. Quédate al menos un día, así podremos ir juntos a cazar osos y luego podrás marchar feliz con unas buenas pieles. Permítenos disfrutar un día más de tu presencia y tus relatos. Como tú solías decirme, no debes dejar crecer la hierba en el camino de la amistad.

—Eso es cierto, la amistad hay que cuidarla con mimo aunque se convierta con frecuencia en ladrona de nuestro tiempo. Está bien, mañana iremos de caza y pasado regresaré a Atenas. Respecto a la oferta del faraón, no es necesario que lo decidas en un día. Traigo en este papiro la propuesta que el faraón te hace. De aceptar, solo tienes que hacerle llegar el papiro a Nectanebo, y este sabrá así que sois los guerreros de quienes le hablé.

—Lo guardaré, general, como si fuera un tesoro —le dijo el príncipe escondiendo el rollo bajo su túnica.

La partida de caza se organizó con rapidez para el día siguiente, invitando a participar en ella al rey, a Magog y a nuestros aliados scythas, Goisten, Sedga y Sobairce. Los príncipes estuvieron encantados de asistir, pero el monarca, sin embargo, alegó que se encontraba indispuesto y que no acudiría. Magog, por su parte, justificó su ausencia afirmando que debía inspeccionar las fronteras con sus hombres.

Aparte del general y los tres nobles, la partida de caza estuvo formada por Golamh, mi hijo Suirge, Uicce, Occe, Mantan, Fulman, Buas, Bres, Buaigne y quien te habla. Con nosotros también fueron unos veinte hombres, siendo en su mayoría explotadores y porteadores. El grupo se dirigió hacia unos montes cercanos donde abundaban los osos negros. En la península de los tauros, los osos tenían un tamaño algo menor a los que solían poblar las montañas de Brigantia, pero eso no quitaba para que fueran presas difíciles de matar. La cacería duró toda la mañana, y en ella Cabrias logró abatir un ejemplar de tamaño formidable. El griego estaba tan satisfecho de su hazaña que ordenó a uno de sus hombres que le arrancara los colmillos al oso para hacerse un colgante con ellos. Cuando terminó la batida, el ocaso se nos echó encima. Con la oscuridad acechando, decidimos que era mejor no regresar al poblado y hacer noche en el monte. En un pequeño claro al pie de un alto cerro fue donde acampamos. Esa noche hicimos una fiesta en el campamento para celebrar nuestra buena fortuna y la grata compañía; en ella comimos ciervo asado y contamos multitud de anécdotas y aventuras. Recuerdo que la velada estuvo presidida por una luna inmensa a la que rodeaban millones de estrellas regalándonos su luz.

El general no dejaba de mirar hacia ellas.

—¿Sabéis que los griegos les hemos puesto nombres a las estrellas que brillan allí arriba? —nos indicó señalando con su dedo hacia las luces de la noche—. Si unís con una línea los puntos

de luz, podréis formar las siluetas de nuestros dioses.

—¡Eso no es posible! —señaló Suirge—. Las estrellas son solo luces en el cielo que brillan para mostrarnos su belleza.

—Claro que sí, lo digo en serio. Lo que pasa es que desde aquí, con la luz de las hogueras, no se pueden apreciar bien. Venid, acompañadme a lo alto del cerro y os lo mostraré.

Cabrias comenzó a andar animándonos a que lo siguiéramos. Ninguno quería ofender a nuestro ilustre invitado, por lo que todos los nobles gaedheal y los tres jefes scytas nos levantamos y empezamos a seguir al ateniense. En el campamento se quedaron únicamente los rastreadores y los porteadores.

En la oscura cima el cielo estrellado se mostraba con todo su esplendor. Era cierto lo que había afirmado: desde allí la luna se observaba con más claridad y las estrellas parecían brillar más intensamente.

—Tumbaos a mi alrededor y os mostraré a mis dioses —nos pidió.

Una vez en el suelo, comenzó a enseñarnos cómo las estrellas se unían para formar caprichosas figuras.

—Mirad allí arriba —dijo señalando hacia un grupo concreto de luces—. Esas estrellas forman la figura de uno de nuestros míticos guerreros, aquel que apunta con una flecha cargada en su arco; esa otra tan luminosa que destaca del resto es el Perro de Orión; esas otras dibujan la forma de un oso, y esas la de un águila, y esas otras la de un toro. Y si unís las de allí, veréis un magnífico carro, el Carro del Destino; su auriga conduce a dos briosos corceles, uno negro que representa al placer, y otro blanco que representa al deber. El auriga debe dirigir el carro de la vida templando la fogosidad del negro y acompasándola con la del blanco para intentar así mantener el equilibrio y no caer.

Continuó mostrándonos apasionado todas y cada una de las agrupaciones de estrellas que se podían observar en la noche, poniendo nombres de princesa a muchas de ellas, como eran las de Andrómeda y Casiopea. Lo fascinante de aquellas figuras es que siempre iban asociadas a una hermosa historia que narraba la leyenda del dios que las originó.

—Tu pueblo posee deidades poderosas, mi general, por eso las estrellas les rinden honores —comenté fascinado—. Seguramente tus dioses sean más sabios y comprensibles que los nuestros, o al menos espero que no jueguen tanto con las vidas de sus insignificantes hijos.

—Un viejo amigo me dijo hace ya mucho tiempo que el hombre debía buscar para sus males otra causa que no fueran los dioses y que si bien buscaba, encontraría.

—No sabría qué decirte, mi general. Siempre he sentido que los dioses jugaban conmigo y con mi destino. En cuanto algo bueno surgía en mi vida, al poco tiempo me lo arrebataban.

—Amigo mío, los dioses no son los causantes de todo el mal que nos acecha, sino nosotros mismos y los semejantes que nos rodean. Te aseguro que ellos simplemente se sientan a ver cómo vivimos y nos destruimos entre nosotros.

—Puede que tengas razón, general —intervino Golamh—. Es curioso, pero, desde que te conozco, siempre haces referencia a los consejos que te dio un viejo amigo que dices tener, pero a veces me pregunto si realmente esa persona existe o es tu imaginación la que te da tales consejos.

Cabrias comenzó a reír a carcajadas.

—¿Eso piensas, Golamh?, ¿de verdad? —le planteó el ateniense sin dejar de reírse—. Sí que existe esa persona. Su nombre es Aristocles de Atenas, y es uno de los mayores filósofos de mi ciudad. Su sueño siempre fue crear una escuela de pensamiento en la que pudieran formarse sus discípulos, entre los que modestamente me encuentro, y gracias a su infinita dedicación, hace ya

casi diez años que logró levantar su Academia en Atenas. Si las personas que nos rigen fueran al menos la mitad de sabias que él, seguramente no estaríamos en guerra permanentemente.

—Nunca había oído hablar de él, pero debe de ser alguien importante allí —le indicó nuestro príncipe.

—Para mí no hay otra persona igual. Aparte de ser mi maestro, lo considero un buen amigo. Como él mismo dice, el hombre sabio desea estar siempre cerca de quienes son mejores que él, y por eso siempre que puedo disfruto de su compañía y sabiduría. Puede que no hayas oído hablar de él por ese nombre, pero si te digo que a Aristocles, hijo de Aristón, se le conoce en Atenas con el nombre de Platón, seguro que ya te empieza a sonar.

—¡Platón! Sí, ese nombre sí que recuerdo haberlo oído entre los hoplitas cuando estuvimos en Egipto.

—Es un gran hombre, Golamh, seguro que te caería bien. Él no vive buscando riquezas ni popularidad como muchos de sus conciudadanos. Platón no se cree superior a nadie, solo desea aprender en esta vida y morir como un hombre respetado.

—Sí, me encantaría conocerlo algún día, pero dudo mucho que eso suceda.

—Quién sabe, amigo mío, nunca se conoce lo que el destino nos deparará.

Aquella noche, todos permanecíamos tumbados al lado del ateniense escuchando sus historias y los sabios consejos que le había dado Platón. Entre relato y relato el sueño se fue apoderando de los cazadores, cayendo todos dormidos en la cumbre del cerro, soñando seguramente con bellas princesas celestiales y héroes valerosos.

Al alba nos despertamos sobresaltados tras escuchar estremecedores gritos y alaridos. No sabíamos de dónde procedían aquellos lamentos, pero era evidente que el mal se cernía a nuestro alrededor. Cabrias fue el primero en reaccionar. El viejo general fue reptando por la tierra, como una culebra, hacia el borde de la colina hasta situarse en el lugar desde donde podía ver lo que sucedía al pie del cerro. El resto lo imitamos siguiendo su rastro. La muerte anunciada procedía de nuestro propio campamento, donde una banda de unos cuarenta salteadores estaba masacrando a todos los miembros de la expedición que no nos habían acompañado a mirar las estrellas aquella madrugada. Los asesinos los habían atacado por sorpresa mientras aún dormían, estando ya la mayoría de ellos a las puertas del otro mundo. Tan solo vimos a un par de gaedheal que resistían en pie para su desgracia, sufriendo crueles torturas mientras les intentaban hacer confesar nuestro paradero. Ambos exploradores gritaban, pero, fieles a su príncipe, no soltaron palabra ni cuando les pasaron antorchas ardiendo junto a sus rostros.

Al ver la escena, Golamh, furioso, ordenó atacar. Éramos solo catorce hombres contra más de cuarenta asesinos, pero aun así teníamos que intentar salvarlos. Nuestra posición elevada y la sorpresa serían nuestras mejores armas. Lo cierto es que en aquella ocasión no hubo estrategia alguna, simplemente mientras los asaltantes se entretenían torturando a nuestros compañeros, nosotros bajamos de la colina con sigilo y los atacamos. Las flechas y jabalinas hicieron caer a un buen número de ellos, al menos siete. Con las primeras bajas, los scythas se giraron para repeler con sus arcos el ataque, pero, gracias de nuevo a los dioses, el sol que nacía a nuestra espalda les cegó los ojos impidiéndoles apuntar con claridad a los rivales que descendían por la colina. La segunda oleada de flechas y jabalinas brigantinas no tardó en llegar, derribando sin exagerar a otros diez enemigos y emparejándose entonces mucho las fuerzas. Cuando sus ojos pudieron vernos al fin, ya fue demasiado tarde para ellos, pues nuestras afiladas espadas volaron en busca de justicia hacia esos desgraciados. Fue una matanza rápida. Y no es que aquellos hombres fueran asesinos sin experiencia, no, pero es que aquel día se enfrentaron a los mejores guerreros que



había en toda Scythia. Solo un sicario moribundo sobrevivió. Yo lo reconocí de inmediato: era uno de los hombres de Magog. Al preguntarle quién los había enviado, contestó tembloroso que había sido el rey de los tauros.

Golamh se enfureció con aquella confesión. No creo que le pillara por sorpresa tal acción, pues yo mismo le había advertido en numerosas ocasiones del odio creciente del rey hacia nuestra raza, pero sí le molestó profundamente que intentara acabar de esa forma tan cobarde con él, con los príncipes scythas y, sobre todo, con su amigo e invitado el general Cabrias.

—¿Por qué, mi general? —preguntó abatido Golamh a su amigo—. ¿Por qué ese cobarde ha querido acabar tan miserablemente con nuestras vidas? Gracias a mí, Reffloir puede reinar en estas tierras. Yo le he traído paz y riquezas, y mira cómo me lo paga. Solo soy un simple mercenario llegado de tierras lejanas. Sé muy bien que un soldado de fortuna nunca podría llegar a ser rey ni aquí ni en ningún sitio.

—Golamh, tu sangre no es impedimento para reinar en esta región —le aseguró el ateniense—. Reffloir es viejo y astuto, y sabe perfectamente que no existe ni un solo rey en este mundo que no descienda de un esclavo, al igual que no existe un esclavo que no haya tenido reyes en su familia. Te ve como a un serio rival, y por eso debe eliminarte. De haber sido yo, hace ya tiempo que me habría deshecho de ti.

—Maldito desgraciado, juro que acabaré con su vida.

Al sicario malherido que confesó la traición de su rey no le dimos muerte como merecía, simplemente lo dejamos desnudo y atado a un tronco para que los buitres decidieran su futuro.

Respecto a nuestros dos exploradores cautivos, estos murieron desangrados esa misma mañana sin poder hacer nada por salvarlos.

Tras despedirnos de las almas de los hermanos caídos, decidimos acompañar a Cabrias hasta su embarcación para que partiera hacia Grecia sin correr más peligros. Antes de zarpar, y a tenor de los acontecimientos, pidió a Golamh que se replanteara seriamente la oferta del faraón. El hijo de Bile, por su parte, le contestó con un fuerte abrazo.

En cuanto el barco del ateniense se hubo desvanecido entre las aguas del mar Euxino, un Golamh poseído nos ordenó a los gaedheal que lo siguiéramos al galope hasta la corte de Reffloir. No podía ni quería perdonar al rey aunque fuera el padre de su amada Seng. Nos había traicionado, y ahora era el tiempo de ajustar cuentas.

Con la cólera tiñendo sus ojos, Golamh entró en la sala real abriendo las puertas de una violenta patada. Tras sus pasos, un nutrido grupo de gaedheal lo acompañábamos.

Reffloir se mostró muy sorprendido al vernos, sobre todo con vida. Junto a él se hallaba su querida hija Seng.

—¡Golamh! No esperaba verte tan pronto por aquí, te creía de caza con tu amigo el general griego.

—¡Reffloir, eres un maldito traidor y un maldito cobarde!

—¡Golamh! ¿Qué estás diciendo?, ¿qué te pasa? —preguntó Seng desconcertada.

—Tu padre ha intentado matarme. Anoche un grupo de asesinos comandados por uno de los capitanes de Magog atacó nuestro campamento de caza mientras dormíamos. Gracias a los dioses, Cabrias, mis jefes guerreros y yo no estábamos allí en ese momento, pero el resto de mis hombres fueron masacrados. Cuando regresé al campamento aniquilé sin piedad a esa banda de sicarios, a todos les di muerte excepto a su capitán, que, a cambio de salvar su alma, confesó que habían sido contratados por el cobarde de tu padre.

—¡Ata en corto esa lengua envenenada, desgraciado, si no quieres verla colgada de mi cuello!

—amenazó Reffloir a Golamh con dureza—. Yo soy tu rey, y me debes respeto.

—Tú no eres mi rey, asesino —le respondió el brigantino—. Y no es a mi lengua a la que debes temer, sino a mi espada.

—Yo no temo a nadie, y menos a un gusano como tú.

—¡Eres una vergüenza para este reino! —le espetó Golamh—. Tu propio pueblo te da la espalda al ver cómo cada día te haces más viejo y más débil. No me extraña que los tauros deseen unirse a mí y jurarme lealtad para que rija sus destinos mientras suplican a los dioses que te lleven de una vez por todas. Sé que desde hace tiempo envidias mi fama y mis victorias, mostrándote temeroso de que tu pueblo abra los ojos y me prefiera como líder, pero nunca hubiera imaginado que te atrevieras a tanto. Eres una víbora, y como tal te has deslizado en silencio aprovechando la oscuridad de la noche para atacar a traición a quien te lo ha dado todo. Eres un miserable, y por eso has querido acabar conmigo de esa manera. Me temes tanto como me odias, ¿verdad?

—¿Yo, temerte a ti? —preguntó enfurecido Reffloir—. No me hagas reír, rata de agua. Yo nunca he temido a nadie, y mucho menos tendría envidia de un mísero pastor como tú. Pero si quieres que sea sincero, la respuesta es sí, te odio. Odio tu orgullo, tu arrogancia y tu prepotencia. Ahora sé que ambicionas mi trono desde el mismo día que pisaste estas costas y me arrepiento de no haberme dado cuenta antes. Mis consejeros me lo advirtieron a menudo, pero yo no quise escucharlos. Lamento enormemente haber dejado entrar tu sangre en Scythia, y más aún haberte concedido la mano de mi querida hija. Estoy convencido de que alguno de tus brujos me echó algún sortilegio para que cegaran mis ojos y así no pudiera ver tus verdaderas intenciones. Pero hoy veo con claridad. Golamh, príncipe de los gaedheal, tú y solo tú eres el traidor aquí. Te has aprovechado de mi más sincera hospitalidad para embaucar a mi pueblo y a mi propia hija con el único objetivo de poseerlo todo. Pero, para lograrlo, antes deberás matarme, desgraciado. ¡Así que lucha o muere! —concluyó levantándose y desenvainando su espada.

La estatura del rey destacaba entre todos los allí presentes sobrepasando en más de una cabeza a la de nuestro líder. Su simple figura en pie, con su enorme espada en la mano, infundía tanto temor como respeto.

—Envaina esa espada, Reffloir, pues no eres rival para mí. Elige a otro de tus guerreros para que luche en tu nombre.

—No, no me privaré del placer de matarte yo mismo —le dijo profundamente ofendido—. Ordeno que nadie intervenga en la lucha. ¿Habéis oído? Yo me encargaré de matar a esta zorra de Ispnya. Quien ose empuñar su arma morirá a mis manos también.

El monarca habló dirigiéndose a todos los que en la sala se encontraban, tanto a sus hombres como a los nuestros.

—¡Lucha, cobarde, o muere sin luchar! —le volvió a decir Reffloir—. De un modo u otro, hoy morirás.

Y tras terminar de pronunciar su amenaza, se lanzó contra Golamh con la espada en alto.

Pese a su rápido ataque, el hijo de Bile pudo esquivarlo sin dificultad.

—¡Caicher, tu lanza! —me pidió el príncipe para defenderse.

Aunque no me creas, él nunca deseó enfrentarse al rey en un combate singular; tan solo quería avergonzarlo delante de su pueblo y derrocarlo. Por esa misma razón había entrado desarmado en la sala real creyendo que el monarca no se atrevería a retarlo, pero cuando comprobó que el enfrentamiento era inevitable y que su vida estaba en juego, decidió defenderse sin deshonor.

Yo obedecí al instante, pasándole mi lanza y quedando dispuesto ya a batirse en duelo con su suegro. Seng no dejaba de mirar a ambos, paralizada por el horror, sin poder pronunciar ni una

palabra.

El enfrentamiento fue digno de reyes, lo juro. Reffloir poseía una edad avanzada, pero manejaba su espada con tal destreza que parecía un joven maestro. Durante mucho tiempo estuvieron intercambiando golpes con dureza, demostrando ambos su alta valía para el combate. Según avanzaba el duelo, el monarca comenzó a mostrar su propia debilidad, que no era otra que su edad y su falta de entrenamiento. Empezó a dar los golpes cada vez con mayor lentitud y menor fuerza, mientras que Golamh seguía tan fresco como al inicio. Siguieron cruzándose envites con fiereza hasta que Golamh, aprovechando el cansancio de su oponente, realizó un ataque certero con su lanza, logrando que la hoja de esta atravesara el muslo izquierdo de Reffloir. El rey lanzó un intenso alarido mientras se desplomaba en el suelo. Cuando Golamh retiró la afilada punta de lanza de la extremidad del rey, todos pudimos observar, por la forma en que brotaba la sangre de la herida, que estaba herido de muerte.

Enseguida se formó un oscuro charco en el suelo alrededor del monarca, arrojándose entonces Seng a su lado para intentar socorrerlo. La muchacha abrazó con fuerza a su padre llorando sin consuelo la partida de este. En ese momento los soldados reaccionaron al gesto de su princesa, desenvainando las espadas, amenazantes, para detener la batalla.

—¡Golamh, asesino, jamás te lo perdonaré! —gritó Seng a su esposo.

—Él así lo ha querido —afirmó en su defensa el gaedheal—. Tú lo has visto, él y solo él es el responsable de su derrota.

—Vayámonos, Golamh, aquí ya no hacemos nada —le dije a la vez que recogía mi lanza manchada de sangre mientras más y más guerreros entraban en la sala para averiguar qué había pasado.

Todos los gaedheal salimos de la choza real y montamos a caballo apresuradamente con la única intención de abandonar cuanto antes el poblado. Nos dirigimos al galope hacia nuestro campamento en la costa sin realizar comentario alguno. El joven príncipe cabalgaba con la mirada perdida al frente sin poder creerse lo rápido que había sucedido todo. Ahora todo había cambiado, nuestra situación en aquella región se hacía insostenible.

—Golamh, el rey está herido de muerte, no creo que llegue a mañana —afirmó Suirge—. ¿Qué vamos a hacer?

—Asumiremos el mando —respondió—. Yo he vencido al rey, y es a mí a quien corresponde ser su nuevo jefe.

—Sabes muy bien que Magog no lo permitirá —le advertí—. Te quedaste con Seng, la mujer que amaba, pero jamás conseguirás quitarle a su pueblo. La muerte de Reffloir va a ser nuestro final en Scythia si te empeñas en continuar con tu plan. ¿Para qué quieres ser rey de un pueblo que no es el tuyo? Nosotros no somos tauros ni queremos serlo; nosotros somos gaedheal, hijos del clan de Breoghán, y solo existe una tierra a la que llamaremos hogar. Recuerda también lo que te advertió Cabrias: el rey Atheas avanza hacia aquí, y tarde o temprano tendremos que partir.

—¿Entonces qué propones, Caicher? —me preguntó defraudado por mi consejo—, ¿huir de Scythia como unos cobardes?, ¿abandonar con el rabo entre las piernas a nuestro nuevo pueblo y a nuestros seguidores?

—¡Te repito que este no es nuestro pueblo! Abre los ojos de una vez, Golamh, los tauros han presenciado cómo matabas a su rey, y te aseguro que ahora estarán del lado de Magog; es normal, apoyarán a uno de los suyos.

—Si Seng me respalda, el pueblo me seguirá —me afirmó convencido de su idea—. Soy el padre de sus hijos, de los descendientes directos del propio rey. Ella estará a mi lado, estoy

seguro. Rápido, Caicher, ve a buscarla y tráela aquí, en estos momentos debe permanecer con nosotros. ¡Ah, y trae también a mis dos hijos, quiero que ambos estén conmigo por lo que pudiera suceder!

—Está bien, partiré de inmediato. Suirge, acompáñame —le ordené a mi hijo.

Los dos detuvimos a nuestros corceles y nos dimos la vuelta para dirigimos hacia la choza de Golamh y la princesa. Allí solo encontramos a los dos pequeños y a una mujer que estaba a su cuidado. La nodriza nos informó de que Seng no había estado allí en toda la mañana, lo que indicaba que probablemente aún permaneciera junto al rey.

Mandé a Suirge que llevara a los niños con su padre y también le pedí que convenciera a Golamh, como fuera, para que preparara todas nuestras naves y también a nuestras gentes para partir de esas tierras de forma inminente. Aún no sabía qué estaba pasando en el entorno de Reffloir, pero me temía lo peor. Después, ya en solitario, me encaminé de nuevo hacia la choza real. Una enorme multitud de personas se agolpaban en la entrada llorando a lágrima viva la muerte de su rey. Al intentar pasar entre las gentes, muchos empezaron a lanzarme miradas cargadas de odio y rabia. Conseguí penetrar en la morada sin que ningún guardia me lo impidiera. Fue entonces cuando vi al rey de los tauros. Se encontraba en el fondo de la sala, tendido sobre unas pieles de yeguas de color claro empapadas todas de abundante sangre. Su pierna había sido vendada con varias tiras de cuero para detener la hemorragia, pero, a tenor de su estado, no habían dado resultado. Su alma ya no estaba en este mundo. Junto al cuerpo inerte se encontraba Seng llorando desconsolada, y al lado de ella, con una mano apoyada en su hombro, estaba Magog. Al entrar en la sala, todos se giraron para observarme con desprecio mientras los lloros y lamentos se silenciaban.

—¿A qué has venido, Caicher? —me preguntó Magog con contundencia—. En estas circunstancias no eres bienvenido, y tu presencia perturba nuestro dolor.

Aunque entre Magog y mi persona nunca hubo una amistad, sí que existía un profundo respeto. Recuerdo que la actitud del scytha fue de relativa cordialidad dentro de la incómoda situación en la que nos hallábamos.

—He sido enviado para acompañar a Seng hasta nuestro campamento —le confesé al general—. El príncipe Golamh desea que su esposa esté a su lado en estos duros momentos.

—¡Eso es lo que desea el asesino del rey! —afirmó en alto para que todos pudieran oírlo—. Golamh ha matado a Reffloir, a la persona a quien los tauros más amábamos, y te juro que pagará por ello.

—Fue un combate justo; el rey así lo quiso.

—¿Combate justo? —me preguntó sumamente airado—. Eso no es lo que me han contado. Regresa con tu gente y dile a Golamh que, con la muerte del rey, todos los compromisos y acuerdos que se tenían con los gaedheal quedan zanjados, incluso el que se refiere a la princesa. Los nobles de la tribu me han elegido como su nuevo líder, y junto a mi nueva esposa, la princesa Seng, reinaré esta región. A partir de hoy el nombre de Golamh y el de los gaedheal desaparecerán de nuestra memoria para siempre.

Seng no se dignó a pronunciar palabra alguna, pero, cuando levantó su rostro hacia mí, su mirada de odio lo dijo todo.

—Dile también a tu príncipe que yo no seré tan cobarde como lo ha sido él —me dijo a continuación con voz contundente, dirigiéndose también a todos los allí presentes para que lo escucharan—. Yo no huiré como un perro con el rabo metido en el culo; tampoco os atacaré de inmediato, pues mi honor está por encima de mi dolor. Os concedo hasta medianoche para que

huyáis como ratas y, de no hacerlo, preparaos para luchar y morir.

La concesión que nos ofrecía Magog era más un gesto de astucia que de generosidad. Era consciente de que si osábamos enfrentarnos a los tauros, estábamos sentenciados; pero, por otra parte, sabía que en una hipotética batalla contra los gaedheal, él mismo corría el riesgo de morir frente a la espada de nuestro líder, borrándose entonces de un plumazo sus ambiciosos planes. En cambio, si nos permitía huir sin honor, mostraría a su pueblo la verdadera cara de Golamh, desmitificando así al hombre al que un día consideraron un héroe. Esa segunda opción era, sin duda, la más acertada de todas si es que los líderes de ambos pueblos buscaban evitar la pérdida innecesaria de vidas.

—El mensaje será transmitido con esas mismas palabras, Magog —afirmé al nuevo líder de los tauros.

Regresé sin dilación a nuestro campamento, donde mis compañeros esperaban ávidos de información. Cuando desvelé a Golamh el mensaje que le enviaba Magog, así como los detalles que hacían referencia a su esposa, quedó abatido. Se sentó lentamente en el suelo, posó su cabeza entre las rodillas y se mantuvo en silencio durante un largo rato. No podía creer todo lo que había sucedido en un suspiro sin apenas poder reaccionar. Pero ya no quedaba tiempo para lamentaciones, había que tomar una decisión con rapidez antes de que fuera demasiado tarde.

—Caicher, si la situación es tal como me la has relatado, ya nada tenemos que hacer aquí. Preparad todo para zarpar, marcharemos antes de medianoche. Hoy he perdido a una esposa, pero no voy a permitir que mueran más gaedheal por un pueblo desagradecido que no es el nuestro.

—¿Y los rapaces?, ¿no sería mejor dejarlos con su madre? —preguntó Occe.

—Esos niños son mis hijos, llevan mi sangre y son ya parte del clan de Breoghán. Los dos me acompañarán siempre allá donde vaya.

Esa misma noche nuestras naves se hicieron a la mar. Para nuestra sorpresa, logramos completar más de una veintena de embarcaciones con sus respectivas tripulaciones. Nuestras familias se habían multiplicado considerablemente en Scythia, ya fuera gracias a las mujeres brigantinas o a las scythas que habían tomado por esposas nuestros guerreros. También hubo algunos tauros leales a Golamh que decidieron unirse a la expedición. Con nosotros habían conseguido oro y prosperidad, y en este momento confiaban más en un futuro al lado del brigantino que con Magog.

Navegamos hacia Gaethlaighe, el poblado de nuestros aliados scythas, surcando de nuevo las riberas del lago Meótida. Cuando Golamh contó a sus amigos lo sucedido, así como los planes que teníamos de dirigirnos a Egipto, los tres nobles no lo dudaron. Sabían por boca de Cabrias que Atheas también llegaría tarde o temprano a su territorio, robándoles todo aquello que poseían. Ante tal futuro, Goisten, Sedga y Sobairce decidieron acompañarnos en esta nueva aventura. Los príncipes dejaron a sus hermanos pequeños al mando de sus respectivos pueblos, partiendo ellos en busca de oro y un mejor porvenir. Así fue como se unieron a la flota los barcos scythas, formando entonces una expedición de cuarenta naves con destino a Egipto, cargadas de mercenarios en busca de fama y fortuna.

Y de esta manera, los gaedheal, tras pasar tres duros inviernos en la vieja Scythia, partimos de nuevo hacia un destino incierto.

La travesía no fue fácil para nadie. Era larga y no exenta de riesgos, y más para una flota tan numerosa y con tantos hombres que alimentar. El avance fue lento y complicado. Conforme progresábamos en nuestra ruta, los desembolsos en oro que teníamos que afrontar para pagar provisiones y sobornos aumentaban día a día. Una flota como la nuestra no era bienvenida en muchos lugares, y si queríamos navegar por ciertas zonas sin ser bloqueados por los ejércitos

griegos o persas, había que pagar generosamente por ello. Después de dejar atrás el lago Meótida y bordear el mar Euxino por su costa sármata, alcanzamos el estrecho de Propóntide. Allí tuvimos también que abonar un alto peaje en oro para que las naves pudieran cruzar el paso. A continuación rodeamos Asia por su costa persa, atravesando el laberinto de islas griegas sin permitirnos los helenos que nos aproximáramos a ninguna de ellas.

En ese momento nuestra situación se complicó, y de qué manera. Por un lado no podíamos arribar con nuestros barcos a Egipto así por las buenas, pues de hacerlo podríamos ser confundidos por una flota enemiga y ser repelidos por sus naves de guerra. Por otro lado, tampoco sabíamos con certeza si la propuesta del faraón seguía en pie y, por lo tanto, si éramos bien recibidos. Ante esta situación, a Golamh le surgió un dilema, y no menor. No podíamos avanzar hasta Egipto, pero tampoco podíamos permanecer en alta mar eternamente. Para colmo, las provisiones estaban empezando a escasear después de casi tres lunas de navegación. Gracias a los dioses nuevamente, la solución acudió a nosotros sin esperarlo, como un regalo divino. Un buen día se acercó a nuestra flota un pequeño barco de pescadores proveniente de Creta. Uno de sus marineros pidió reunirse con el capitán al mando, recibéndolo el hijo de Bile amigablemente. El pescador afirmó que había sido contratado para hacernos llegar un mensaje importante. Al parecer, un comerciante carthaginés se había enterado de nuestro divagar por las aguas y deseaba ofrecernos su ayuda. El nombre de ese comerciante era Filón y, según sostenía el pescador, se ofrecía a acoger a toda la flota gaedheal en Drépano, la colonia púnica situada al noroeste de la isla de Sikelia. Cuando escuchamos aquel nombre, fue como si un rayo de sol liberador atravesara las nubes para darnos su calor. No podía ser otro, Filón tenía que ser, nuestro viejo amigo, aquel que nos había liberado de las garras de Carthago. Sin dudarlo y sin pensar siquiera que podía tratarse de una trampa, seguimos a aquel barco cretense hasta la isla de Sikelia.

El asentamiento hacia el que nos dirigíamos, Drépano, era también conocido por los marineros con otros muchos nombres como el de Drépanon, Deprophane, e incluso Trapobane. A mí, personalmente, el que más me gustaba era el de Deprophane. Este poblado carthaginés era el tercero en importancia en Sikelia tras Lilibea y Selinunte, ambos más al sur, y en aquel tiempo estaba controlado por la familia de Filón.

El puerto se hallaba en una pequeña bahía con forma de hoz en donde un abrupto promontorio de piedra maciza se alzaba albergando al poblado de mismo nombre. El asentamiento estaba fortificado, disponiendo de una alta muralla que lo rodeaba perimetralmente y de varias torres defensivas. La dársena del puerto era ancha y profunda, pudiendo fondear en ella un buen número de mercantes. Gracias a sus características, no hubo ningún problema para que nuestros cuarenta barcos quedaran amarrados en sus embarcaderos.

El viejo Filón nos acogió con los brazos abiertos. Nunca creímos en la posibilidad de volver a verlo, pero allí estaba nuevamente ofreciéndonos su ayuda desinteresada, aunque en este caso es posible que no lo fuera tanto. Carthago aún permanecía en guerra con Dionisio, el tirano de Syracuse, por el control de Sikelia, estando toda la isla amenazada. Con nuestra flota asentada en Drépano, alejábamos cualquier posibilidad de ataque por parte de Syracuse, convirtiendo el puerto en una presa demasiado peligrosa hasta para el propio tirano.

El propio Filón nos confesó que, al morir Asdrúbal, se había quedado con todos los negocios que este tenía en la isla de Sikelia, por lo que, gracias a nosotros, ahora era el noble más acaudalado e influyente de su ciudad.

También nos relató que, después de huir de Carthago, los generales de la ciudad nos estuvieron buscando durante varias lunas por todo el mar Interior. Llegaron incluso a bloquear varios días el

propio paso de Melkart pensando que regresaríamos a Ispnya, pero la búsqueda les fue infructuosa y finalmente nos dieron por perdidos.

Igualmente nos dio a conocer una pésima noticia. Al parecer, cuando Thales se enteró de la verdad de lo sucedido, nuestro amigo de Gadir se entristeció enormemente. Se sintió tan avergonzado por habernos puesto en manos de su deplorable socio que la culpa se lo llevó al otro mundo.

Durante nuestra estancia en Sikelia, Filón nos proporcionó cobijo y alimentos, pagándole por ambas cosas generosamente. Fue estando allí cuando el mal tiempo nos alcanzó, echándose encima el duro invierno. El mar se embraveció, haciendo que la travesía hacia Egypto se volviera demasiado peligrosa, y ante tal contratiempo, Golamh decidió que pasaríamos todo el invierno en la isla hasta que las tormentas y el frío se alejaran. Por otra parte, el príncipe también dispuso que, mientras la flota aguardaba segura en Drépano, enviaría a Egypto a un emisario para comprobar si la propuesta del faraón aún seguía en pie. Golamh había pensado en mí, y yo, orgulloso, acepté la misión.

Me encaminé en pocos días hacia Egypto, partiendo de Sikelia en una de nuestras naves, llevando conmigo el papiro que nos había entregado Cabrias. Aunque no entendíamos ni uno solo de los signos egipcios, esto era lo único que teníamos como prueba de la oferta del faraón.

Durante la travesía, los temporales respetaron mi nave, desembarcando sano y salvo en Pelousion a los nueve días. Ya en tierras del Nilo, me desplazé hasta Memphis para solicitar audiencia con el faraón Nectanebo. En un principio nadie quería recibirme, pero, tras anunciar que me enviaba el general Cabrias y mostrar el papiro con el sello real, enseguida el portasandalias del faraón acudió a mí. La mano derecha del monarca se ofreció amigablemente a acompañarme hasta Thebas, ciudad en donde se hallaba la residencia regia.

Nectanebo me recibió en su majestuoso palacio. Estaba adornado con esculturas de un tamaño colosal que glorificaban a sus dioses y también con altos monolitos decorados con pinturas multicolores. Al entrar en la sala real, me vi rodeado por decenas de soldados mientras los nobles y sacerdotes a los que protegían miraban ensimismados el danzar de varias mujeres casi desnudas, cubiertas tan solo por una fina tira de lino que tapaba su entrepierna. También había en el salón varios leopardos encadenados que no paraban de rugir y de moverse de un lado para otro nerviosos, mientras su amo les daba de comer trozos de carne cruda. Fue el rostro del hombre que cuidaba de las fieras el que llamó enseguida mi atención, pues reconocí en él al propio Sabennites. Allí, frente a mí, como si de un simple sirviente se tratara, vistiendo únicamente con un sencillo shenti adornado con finos bordados de oro a ambos lados, se encontraba el omnipresente gobernante del Alto y Bajo Egypto, el faraón Nectanebo.

Su rostro no había cambiado apenas durante estos años; es más, hubiera jurado que estaba más joven. Nada más llegar, el portasandalias se le acercó para entregarle el papiro que traía. El faraón procedió de forma tranquila a abrirlo y, tras leerlo, me observó minuciosamente.

—Te recuerdo bien —me dijo mirándome sin pestañear, a la vez que las bailarinas dejaban de danzar con sus pañuelos al aire y la música se silenciaba—. Tú eras uno de aquellos hombres que Cabrias contrató hace años para la reconstrucción de las murallas de Pelousion. Sí, te recuerdo. Caicher era tu nombre, ¿verdad?

—Sí, mi señor, así es —le contesté sorprendido de que conociera mi nombre.

—En ese tiempo hicisteis un buen trabajo en el delta. Recuerdo que quedé muy satisfecho con vuestro esfuerzo y que os pagué generosamente por él.

—Muy cierto, mi señor. Y hoy, como hicimos antaño, mi pueblo se pone de nuevo a vuestro

servicio.

—Me alegra oírte decir eso, Caicher. Cuando Cabrias me habló del ejército de Golamh, me aseguró que no había guerreros de igual valía y llegó a compararos con los mismísimos espartanos. Solo espero que así sea. ¿De cuántos hombres dispone tu príncipe, y cuándo podríais estar en Egipto para ponerlos a mis órdenes?

—Mi señor, cuarenta barcos y más de dos mil hombres bien formados en el noble arte de la guerra. Desde que abandonamos Egipto hemos estado luchando en Scythia, no siendo jamás derrotados. Nuestras espadas han llevado la paz a esas tierras, y ahora acuden al delta a luchar a vuestro lado contra los persas.

—Algo he oído de vuestras hazañas en esa lejana tierra, y también de lo precipitado de vuestra partida. Sabed bien que mis ojos todo lo ven y a mis oídos todo llega.

—Lo sabemos, gran faraón. Por eso deseamos unirnos a vuestras tropas, para servir a un rey digno de su pueblo y a un dios en la tierra. Mi príncipe me envía para saber si la oferta que nos hizo llegar Cabrias a Scythia aún sigue en pie.

—Si es verdad que contáis con esos hombres, la oferta que hice a Cabrias la mantengo. Sois hombres leales y conocéis ya Pelousion, siendo esto una ventaja respecto a otros mercenarios. Espero que la buena fama que acompaña a los guerreros keltos sea cierta, pues muy pronto tendréis que demostrarla frente a los persas en el campo de batalla.

—Juro que no os defraudaremos, mi señor.

—Eso espero por el bien de todos —dijo el faraón acariciando a sus felinos—. Como le prometí a Cabrias, y este papiro lo atestigua, ofrezco a Golamh el oro suficiente para que todos los gaedheal podáis vivir cómodamente durante siete vidas. También ofrezco a Golamh posesiones en el delta y una villa con esclavos. Tu príncipe será considerado en mi corte como un noble más al pasar a formar parte de mi propia familia.

—¿Golamh formará parte de la familia real? —lo interrumpí desconcertado.

—Por supuesto. Como le prometí a Cabrias, si el príncipe Golamh acepta aliarse con Egipto, una de mis hijas le será entregada como esposa. Una vez que el enlace se haya formalizado, el keltos pasará a formar parte de la familia real con los derechos y deberes que eso conlleva.

No podía creer lo que estaba escuchando. La oferta era tan generosa que ni el mayor de los locos se atrevería a rechazarla. El general ateniense había negociado para nosotros un acuerdo realmente ventajoso, pues no solo nos ofrecían oro en abundancia, sino también una princesa para nuestro joven caudillo.

—Mi señor, si esa es la oferta, en nombre de mi príncipe y de todo mi pueblo, acepto la alianza con el gran faraón Nectanebo y con el noble Egipto.

—Bien. Que así sea entonces —cerró el acuerdo el faraón—. ¿Para cuándo podré contar con los gaedheal? Sé que vuestras naves permanecen amarradas en Sikelia, pero desconozco los motivos.

—En Sikelia poseemos a un buen amigo y aliado que nos ha ofrecido un lugar donde reponer fuerzas y pasar el invierno, pero en cuanto el frío y las olas del mar nos lo permitan, acudiremos al Nilo fieles a lo pactado.

—Os esperaré impaciente. Puedes retirarte, guerrero celta —me dijo dándome la espalda para continuar alimentando a las fieras.

Con la mejor de las noticias regresé de inmediato a Deprophane para comunicar el mensaje. Golamh y el resto de mis hermanos quedaron muy satisfechos con el acuerdo y, en cuanto el invierno pasó, nuestra flota partió rumbo a Egipto.



CAPÍTULO XVII  
PELOUSION, EGYPTO. AÑO 377 A. C.

Tras retirarse el frío invernal de las costas de Sikelia, las aguas del mar Interior volvieron a la calma, no existiendo ya razón alguna para no cumplir con lo pactado.

Seis largas lunas habían transcurrido de nuestra huida de Scythia, partiendo ahora sin temor en busca del honor allí perdido. Egipto nos esperaba, y allí, una nueva vida comenzaba para los hijos del clan de Breoghán.

Las blancas nubes volaban ligeras sobre nuestras cabezas acompañando gentilmente a la flota gaedheal rumbo al delta. La travesía no se nos hizo pesada gracias a que Favonius, el dios de los vientos, empujó con ímpetu las velas de las cuarenta naves, haciendo que se deslizaran suavemente sobre los dominios de Netón.

Al arribar a Pelousion fuimos gratamente acogidos por sus gentes con una efusiva bienvenida. El propio faraón Nectanebo, cubierto con sus mejores galas y portando la corona real del Alto y Bajo Egipto, acudió al delta a recibir al príncipe Golamh, agradeciéndole ante todos sus súbditos su pronta llegada. Frente a los egipcios que allí se encontraban, el faraón volvió a ofrecer a nuestro líder el acuerdo escrito en el papiro real, aceptándolo el hijo de Bile sin poner condiciones.

Conforme a lo pactado, Golamh recibió una considerable extensión de tierra en el delta del Nilo, muy próxima a Pelousion, y fue allí donde establecimos nuestro campamento. En esas tierras se había construido recientemente un hermoso palacete de adobe y piedra destinado a ser la residencia de nuestro príncipe. Aparte de la vivienda, el faraón proporcionó al brigantino un buen número de esclavos y sirvientes para asistirlo tanto a él como a su nueva esposa, la princesa egipcia. Como había prometido, Nectanebo entregó a Golamh una de sus hijas para que esta fuera la futura madre de su linaje. Dudo mucho que el faraón supiera en aquel momento cuántas mujeres tenía en su harén, y menos aún el número de hijas que había engendrado. Para él, solo los hijos varones nacidos del vientre de su predilecta esposa real eran dignos de su atención.

La muchacha elegida para el descendiente de Bile procedía evidentemente de una de las esposas de segundo nivel del monarca; no obstante, seguía siendo una descendiente legítima del faraón y, por tanto, corría por su cuerpo sangre real.

La princesa egipcia se llamaba Scota y poseía una belleza sin igual. No negaré que sus rasgos eran un tanto exóticos para lo que se solía ver por esa región, pero, aun así, seguía siendo preciosa. A diferencia de sus hermanas, que eran robustas mujeres de piel morena y pelo oscuro, ella era alta, esbelta, bien proporcionada y poseedora de una extraña melena rubia y rizada en la que resaltaban varios mechones de color rojizo. Sus ojos azules eran claros como el cielo, destacando en su pálido rostro unas bonitas mejillas rosadas. Con una piel fina y delicada, hacía que, en su conjunto, pareciera la más frágil de las ninfas. Pero juro que su aspecto era una simple ilusión, sí, un espejismo de los muchos que brotaban entre las finas arenas del desierto. Te aseguro que era todo lo contrario a lo que aparentaba. En realidad Scota era una mujer decidida, de fuerte carácter y muy temperamental, con ciertas dotes para la magia, como su padre, y rebelde como un lobo salvaje. Esa rebeldía fue, sin duda, la razón por la que el faraón la eligió. Al entregársela al mercenario, conseguía también distanciarse de los problemas que esta solía causar. Estoy seguro de que se la ofreció con gusto al príncipe gaedheal para ver si él era capaz de domar a ese animal salvaje.

Golamh, por su parte, quedó prendado de ella nada más verla, tanto por su belleza como por su fuerte personalidad. Esa joven era lo que siempre había buscado el hijo de Bile: una mujer fuerte

y decidida que diera carácter a sus futuros hijos.

Con la primera luna llena se celebró el enlace entre Golamh y Scota. El faraón organizó una fastuosa ceremonia en la ciudad de Sais presidida por los sacerdotes del templo de Neith. A la misma acudieron toda la familia real, el gran visir, los gobernadores de los nonos, los escribas reales y demás nobles de Egipto. Como presente de la unión, el faraón entregó a su yerno un gran medallón de oro con el emblema del dios Horus, mientras que a su hija le otorgó una escolta de diez colosales nubios eunucos para que la protegieran allá donde fuera, incluso de su nuevo marido si así lo requería.

Pasado el enlace, las lunas en Egipto transcurrieron muy deprisa para todos los extranjeros. Afortunadamente, la mayoría de los gaedheal pudieron adaptarse sin demasiados problemas a la plácida vida en el delta, si obviamos, claro está, el insufrible calor y la falta de lluvia de esa árida región. Durante un buen tiempo la calma se instauró en el reino de las eternas arenas, gracias indudablemente a la situación política que existía en el Imperio aqueménida. El temido y esperado ataque de los persas se retrasaba, debido a que el rey Artajerjes no era capaz de finiquitar las múltiples revueltas internas que brotaban como ortigas en su territorio. Por si fuera poco, los desencuentros entre las ciudades griegas continuaban en plena escalada, debiendo mediar también entre ellas para que el caos absoluto no reinara en la región. Estas cuestiones fueron las que obligaron al rey de reyes a posponer su ataque a Egipto, a la espera de que los diferentes frentes se hubieran cerrado.

Esos años de paz fueron aprovechados por el faraón para reforzar más aún las defensas de los diferentes canales que recorrían el delta y de las fortalezas costeras, continuando de ese modo con el magnífico trabajo realizado anteriormente por Cabrias. Los hombres de Golamh colaboramos laboriosamente con los egipcios en esa ardua tarea, desplegando todas las técnicas constructivas aprendidas de los maestros de obras atenienses.

En aquella época los gaedheal también nos dejamos llevar por los placeres de Egipto, gozando de una vida sosegada y colmada de privilegios. El tiempo libre del que disponíamos lo dedicábamos principalmente a descubrir los secretos que se escondían en aquellas míticas tierras de los faraones, así como a conocer mejor a sus acogedoras gentes.

No te miento, Cir, si te digo que Egipto era un milagro de los dioses, poseedor de mil y una maravillas en su interior. Cuando años atrás habíamos residido en el delta a las órdenes del general ateniense, jamás habíamos podido salir de Pelousion. Antes éramos simples obreros a las órdenes de un mercenario y teníamos, por tanto, prohibido abandonar el asentamiento costero. Pero ahora todo había cambiado, ahora éramos guerreros del faraón y poseíamos un líder emparentado con la realeza, abriéndose entonces las puertas de Egipto a nuestro paso.

Sí, joven bardo, Egipto era un lugar mágico, y esa magia desbordaba por cada rincón de su geografía. También era un lugar de extrema dureza, siendo su clima tremendamente cálido y seco. No son muchos los días que recuerdo de lluvia, y cuando esto sucedía, las gentes lo festejaban como si les hubiera nacido un retoño. Este clima árido hacía que, miraras donde miraras, solo vieras arena roja del desierto bajo un sol abrasador. Pero, como te decía, ese lugar era pura magia y, aunque pareciera increíble, allí, en la región más inhóspita conocida surgió de las arenas uno de los pueblos más poderosos del mar Interior, y todo fue gracias a la magia de sus dioses y de sus faraones.

El fruto de ese milagro mágico tenía un nombre: Iteru, el Nilo, el río divino de los egipcios, y Hapy, el nombre del poderoso dios que lo protegía personificado en sus propias aguas. El cauce del Nilo y sus mil afluentes eran el cuerpo de Hapy; las aguas, su espíritu, y el delta, su corazón.

Este mismo dios fue quien hizo brotar de una profunda cueva sus aguas, cayendo a través de la Gran Cascada para correr libres hasta alcanzar el delta y después el mar. Por donde Iteru pasaba, transformaba al más seco de los desiertos en el más perfecto de los oasis. Las aguas hacían resurgir la vida entre las arenas muertas, siendo un milagro sin igual.

Egipto era en verdad un regalo del Nilo y, sin él, no sería más que arena.

Aunque un río podía dar vida a un desierto, en realidad no bastaba para mantener a un pueblo tan numeroso como el del faraón. Para poder hacerlo posible, Hapy intervenía nuevamente en favor de aquel pueblo leal. El dios utilizaba su magia para hacer que el nivel de las aguas se elevara poderosamente una vez al año, inundando y anegando así extensas superficies de terrero situadas en sus márgenes. Este fenómeno se repetía periódicamente en una estación muy concreta del año, dependiendo de él todo el calendario. El año egypcio comenzaba en el periodo que los keltoi identificábamos con el mes del roble, época en la que el verano comenzaba. En esos días el caudal del Nilo comenzaba a aumentar poco a poco, subiendo de nivel constantemente noche tras noche. Durante tres lunas seguía creciendo sin parar, llegando a desbordarse ampliamente el río por sus riberas, anegando buena parte de su valle, incluido el delta. Después de esas tres lunas, ya en el mes de la vid y el vino, justo cuando el río se encontraba en su nivel de crecida máxima, las aguas comenzaban a retroceder paulatinamente hasta volver a su cauce original, dejando tras de sí las amplias riberas cubiertas de un oscuro, húmedo y fértil lodo. Esos terrenos repletos de limo se convertían posteriormente en las mejores tierras de cultivo que jamás haya visto. En ellas el trigo, la avena, la cebada, las legumbres y las hortalizas crecían con vigor. Después de cien días de inundación, se procedía a acondicionar el terreno, abriendo surcos y cavando la húmeda tierra reblandecida para proceder posteriormente a la siembra del cereal durante el mes de la parra. El ciclo agrícola terminaba en el mes del sauce, aquel dedicado a la luna y a los encantamientos. En esa época se recogía la cosecha, preparándose el terreno para la próxima crecida de Hapy.

En función del nivel que alcanzaban las aguas en la crecida, podía preverse si sería o no un buen año. Cuando Iteru no subía lo suficiente, las tierras de cultivo quedaban reducidas de forma considerable. Esto hacía que las cosechas menguaran, generándose terribles hambrunas para la población. Los animales morían por falta de pastos y agua; esta se volvía escasa y de mala calidad, el suelo se desquebrajaba y las personas desesperaban en busca de algo que llevarse a la boca. Incluso se contaba que, en tales años de sequía, algunos padres enloquecían y llegaban a comerse a sus propios hijos.

Si, por el contrario, la crecida era generosa, Egipto florecía en la abundancia, y con ella todas sus gentes. Pero no siempre una subida abundante era beneficiosa para los egypcios, pues, si era excesiva, podía terminar anegando y destruyendo los diques y canales, e incluso arrasar por completo las aldeas ribereñas.

Sí, ese era el río Nilo, una fuente de vida y también de muerte.

En aquel tiempo también pudimos visitar y conocer varias de las ciudades más importantes del reino, como eran Memphis, Thebas, Tanis, Mendes y Sais, estas tres últimas situadas en el delta. Disfrutamos contemplando sus palacios, esculturas, obeliscos y templos dedicados a sus poderosos dioses.

Aún llevo clavada en mi memoria la imagen de varias de esas construcciones levantadas de la nada en honor a las deidades. Te hablo de las majestuosas pirámides de Egipto, unas colosales estructuras con forma piramidal, formadas por miles de bloques de piedra blanca pulida y granito rosado, levantadas desde las raíces más profundas del propio desierto. Esas pirámides eran en realidad enormes templos construidos sobre la arena, destinados a ser las tumbas de sus amados

faraones.

Al verlas emerger majestuosas de la nada, comprendías la verdadera grandeza de este pueblo, de sus faraones y de sus dioses. Solo una raza con un infinito coraje y sacrificio podía ser capaz de levantar semejantes construcciones y sobrevivir durante miles de años en el duro desierto.

Y fue así como te cuento, disfrutando de aquella maravillosa tierra y sus gentes, como pasó sin apenas darnos cuenta nuestro primer año en Egypto. A finales de ese mismo año Golamh tuvo descendencia: Scota dio a luz a dos hijos en un solo parto, dos mellizos, algo bastante infrecuente por esa región. Los niños nacieron lustrosos, fuertes y sanos. Al que nació en primer lugar le pusieron el nombre de Emhir Finn, o Emer el Blanco, como se le conoció posteriormente tanto por su claro y pálido semblante como por el cabello rubio y rizado que le caía por sus hombros. Al segundo se le puso el nombre de Aimhirgin. Golamh, nada más verlo, no tuvo dudas de cuál sería su nombre. El pequeño poseía una abundante mata de pelo de color rojo fuego. Esa tonalidad del cabello, junto a unos inmensos ojos verdosos y a una piel tan blanca como las nubes, lo hizo recordar a una persona muy querida por todos: el viejo druida de Brigantia. Aimhirgin sería su nombre en honor a nuestro maestro, y, fiel a su destino, años después, el nieto de Bile se convertiría también en un poderoso hechicero.

Los dos rapaces tenían mucho parecido con su madre, heredando también de ella su fuerte carácter. Con pocas lunas de edad, sus padres se percataron de que la fogosidad y el temperamento de ambos niños los hacía no ser buenos compañeros. Nunca se les podía dejar juntos, pues se ponían a morderse y a pelearse con rabia. Esta circunstancia hizo que cada uno de ellos se criara con una nodriza diferente. Entre ellos nunca hubo una amistad sincera, y menos aún una hermandad.

Por aquel entonces los días pasaban con rapidez. Trabajábamos duramente entrenando para la guerra que, en teoría, se avecinaba, pero que nunca llegaba, practicando con la espada y la lanza junto a los más experimentados mercenarios atenienses y espartanos.

También continuamos ayudando a levantar más defensas en las fortificaciones del delta, sobre todo en los canales principales que daban acceso a poniente. Para realizar estas obras, el faraón necesitaba de mucha cantidad de piedras y madera, ambas casi ausentes en el país de los desiertos. Nectanebo utilizó toda su astucia y buena parte de su oro para hacerse con estos materiales. Ordenó, por una parte, abrir nuevas canteras en Hammamat para obtener de ellas toda la piedra necesaria, y respecto a la madera, uno de los bienes más preciados de Egypto por su escasez, el faraón envió varias naves en su búsqueda. Unas se dirigieron hacia Byblos, antigua ciudad fenicia, mientras otras fueron hasta el país de Punt. Todas las naves regresaron con sus bodegas repletas de troncos de cedros y sicomoros, y también con cientos de toneles de resina.

En aquella época el faraón sentía por Golamh una alta estima, teniéndolo siempre informado de todos los acontecimientos que iban sucediendo a lo largo y ancho del mar Interior, incluidas las noticias referidas a Cabrias. Gracias a los espías de Nectanebo, supimos que Atenas y Esparta habían entrado de nuevo en guerra y que nuestro amigo ateniense había sido designado por su ciudad como el general que dirigiría al ejército de hoplitas frente a sus enemigos. Ese mismo año Cabrias consiguió derrotar a la flota espartana en Naxos y rechazar a los tribalios que amenazaban Abdera.

Lo cierto es que iba a ser una auténtica lástima no contar con él cuando los persas atacaran el delta. Estando a nuestro lado, los soldados de Artajerjes avanzarían muertos de miedo hacia una derrota segura, pero, desgraciadamente, el tratado firmado entre las ciudades griegas y el monarca persa, aquel conocido como la Paz del Rey, imposibilitaba tal opción.

Fuera como fuese, tras pasar los gaedheal cuatro plácidos años en Egipto, el día que todos esperábamos al fin llegó. Nectanebo convocó ese día en su palacio de Thebas a sus visires, grandes sacerdotes, generales y jefes mercenarios dispuesto a celebrar un consejo de guerra. Golamh nos pidió a Goisten y a mí que lo acompañásemos como sus principales capitanes, y gustosamente así lo hicimos.

—¡Nobles de Egipto! —comenzó a hablar a su corte en la sala real—, la amenaza que se cernía sobre nosotros como un buitre hambriento ha decidido avanzar. Tras haber sofocado finalmente todas las revueltas en oriente, Artajerjes envía a su ejército a conquistar el delta. Nuestros espías me han confirmado que un gran contingente persa ha salido desde Palestina y Fenicia hacia aquí. Más de trescientas naves por mar y doscientos mil hombres por tierra se aproximan a Egipto para intentar tiranizarnos de nuevo. En esta ocasión vienen comandados por el general persa Tiribazo y por su aliado ateniense Ificrates, que trae consigo al menos veinte mil mercenarios griegos. Su ejército no tardará en alcanzar nuestra frontera norte y atacar, por lo que debemos estar listos para la batalla. Pero estad tranquilos, llevamos años preparándonos para su embestida. Hemos fortificado como nunca el delta y disponemos de miles de hombres valerosos que, junto a nuestros mercenarios griegos, scythas y celtas, podrán frenar su avance y rechazarlos como ya hiciéramos años atrás.

Y así fue como Egipto emprendió una guerra contra el peor de los enemigos posibles, el Imperio persa de Artajerjes.

Tal y como había previsto el faraón, la flota enemiga no tardó en arribar al delta dispuesta a atacar por mar, mientras su infantería avanzaba por tierra entrando por el levante.

En la primera embestida que lanzaron, las naves egipcias no fueron capaces de frenar su empuje, siendo aplastadas sin piedad por el puño de Artajerjes. Los pocos barcos egipcios que se mantuvieron a flote se vieron obligados a replegarse hacia los puertos del delta, dejando así el paso libre a la flota persa hasta Pelousion. Pero allí, en el brazo pelousiaco, todo cambió. Las fortalezas de la costa lograron resistir su primer envite, el segundo y el tercero, chocando una y otra vez su poderosa maquinaria de guerra contra nuestras gruesas murallas, provocando los arqueros nubios y scythas desde las almenas auténticos estragos entre las filas enemigas.

Los siete brazos del Nilo estaban bien defendidos, tanto en su parte costera como en el interior, y si los persas querían tomarlos, deberían cubrirlos con su sangre. Sobre los diferentes canales se habían construido robustos fortines, provistos estos de altas torres desde donde se podían lanzar con catapultas cientos de piedras llameantes.

De entre todas las fortalezas, la mejor defendida, sin duda alguna, era precisamente la de Pelousión, aquella donde los persas concentraban sus ataques. Se encontraba en la frontera oriental del reino, lugar por donde tradicionalmente se recibían las invasiones enemigas. Esto era así debido a que este enclave era la verdadera puerta de entrada al delta. Quien fuera capaz de tomar Pelousion tendría la llave para penetrar a su antojo en la desembocadura del río, y, tras él, caería todo Egipto.

Siendo el faraón conocedor de este crucial aspecto, había ordenado que ese asentamiento fuera el más fortificado y defendido en la batalla. Pelousion era donde se concentraban la mayoría de los soldados mercenarios, dispuestos estos a dar su vida por defenderlo.

Siguiendo las instrucciones de Cabrias, en ese lugar se había excavado una red de profundos canales que conectaban la fortaleza con el resto del delta. Estos afluentes que interconectaban los diferentes brazos, poseían igualmente varios diques de contención que tenían una misión crucial: por una parte, impedir la entrada de barcos enemigos a los demás brazos del delta, y por otra,

permitir a nuestras naves situadas al otro lado de los diques mover tropas con rapidez de una fortaleza a otra. Gracias a ellos, también podíamos inundar los canales que deseáramos para así intentar impedir el acceso por tierra. De esta manera, cerrando y abriendo compuertas inundábamos las diferentes riberas, convirtiendo todas las tierras en auténticos cenagales de barro. Con esta táctica bloqueábamos los posibles pasos que el enemigo quisiera utilizar para avanzar por tierra con su infantería.

El faraón había aprendido tanto de Cabrias que se había convertido en un maestro estratega. Nectanebo y el ateniense llevaban años planificado al detalle la defensa del delta, y gracias a ello, les iba a resultar muy difícil a los persas doblegar a los hijos de Ra.

Farnabazo, el general persa al mando, comprobó con sus propios ojos cómo sus ataques eran rechazados con facilidad una y otra vez por los egipcios. Ante tal escenario, pronto entendió que le resultaría imposible franquear nuestras defensas por el brazo pelousiaco, decidiendo entonces cambiar de estrategia.

Ordenó retirar la flota persa de la costa y dirigirla hacia el oeste. Navegó por mar abierto para no ser detectado y, cuando menos lo esperábamos, lanzó un nuevo ataque. En esta ocasión embistió por sorpresa contra el brazo mendesio, concretamente contra la fortaleza que se hallaba en su extensa playa.

El primero en llegar a tierra y atacar fue el general Ificrates, que, con tres mil hombres a su espalda, avanzó sin miedo. El oficial egipcio al mando de la fortaleza, al ver desde las torres que la flota persa aún no había arribado en su totalidad, decidió salir de las murallas para hacer frente al enemigo y derrotarlo antes de que el grueso del ejército persa desembarcara. Los egipcios salieron en tromba del castillo, directos hacia los hombres de Ificrates. En este caso las tropas del faraón parecían llevar ventaja, pues su infantería iba acompañada de caballería y de un número nada despreciable de carros de guerra. El oficial egipcio pensó que la victoria la tenía en su mano, pero se equivocaba.

El choque fue brutal. Las fuerzas resultaron estar más igualadas de lo que parecía en un principio gracias a los hoplitas de Ificrates. Los hoplitas eran muy buenos guerreros, mucho más experimentados que los soldados egipcios, y su oficio los hizo aguantar el ataque y avanzar. Los soldados de uno y otro bando se mataban sin piedad y sin descanso, cayendo por cientos los cuerpos al suelo muertos o malheridos. Conforme la lucha avanzaba en el tiempo, barcos y más barcos persas llegaron a la playa, incorporándose nuevos enemigos a la pelea. Finalmente los egipcios empezaron a ser claramente superados en número y a ser derrotados. Cuando el oficial se dio cuenta de que todo estaba perdido, ordenó a sus hombres que se retiraran al castillo mendesio para protegerse tras sus muros. Muchos lograron alcanzar la fortaleza, pero otros no lo consiguieron y fueron abatidos o apresados. Los hoplitas griegos de Ificrates rodearon el castillo y, sin demora, atacaron sin compasión las murallas. El enfrentamiento en la playa había dejado tan mermadas las fuerzas egipcias que eran ya pocos los hombres que podían defender la ciudadela. El griego no tardó en encontrar los puntos débiles del castillo, haciéndose con él en una de sus embestidas. Tras la fortaleza cayó también la propia ciudad de Mendes, perdiendo el faraón el control de todo el canal.

La fortaleza y la ciudad de Mendes fueron saqueadas y quemadas al instante por los hoplitas, mientras que los pocos supervivientes fueron esclavizados. Cuando los gaedheal acudimos junto a una compañía egipcia de cinco mil hombres a ayudarlos, ya fue demasiado tarde. Nada más llegar a la zona nos dispusimos frente a los persas para detener su avance por el delta. Los enemigos eran muy superiores en número y, por si fuera poco, sus fuerzas se incrementaban a medida que

más barcos llegaban a la playa. Todos esperábamos un enfrentamiento inminente y un fatal desenlace, pero entonces los enemigos volvieron a sorprendernos al detener el avance de su ejército. No entendíamos nada. Ya habían conseguido su objetivo, abrir una brecha en nuestra defensa. Ahora solo tenían que continuar para alzarse con la victoria. Pero, gracias a los dioses, se detuvieron.

Nuestros espías, muchos de ellos soldados griegos alistados en las filas persas, nos informaron de lo que había ocurrido. Al parecer, la doble cabeza de mando tuvo sus desavenencias no poniéndose de acuerdo Ificrates con Farnabazo sobre cuál debía ser el siguiente paso a dar. Ificrates era un prestigioso general ateniense y buen conocedor del territorio egipcio. Gracias a los interrogatorios efectuados con torturas a los supervivientes de la fortaleza mendesiana, sabía que la mayor parte de las tropas se encontraban en la parte oriental del delta, dejando Memphis, la ciudad del faraón, sin protección. En cuanto lo supo, deseó avanzar de inmediato para alcanzar y atacar la mismísima Memphis antes de que el faraón reorganizara sus fuerzas y fortificara la ciudad. Sabía que, de conseguirlo, Nectanebo se arrodillaría a sus pies y todo Egipto se rendiría. Pero Farnabazo, el general persa, no estuvo de acuerdo con ese plan. Consideró que era mejor afianzar la posición en el brazo mendesio y esperar a que toda la flota hubiera desembarcado en la costa. Cuando el descomunal ejército estuviera al completo avanzaría en bloque hacia Memphis, obteniendo así una victoria segura.

Ificrates le afirmó que esa táctica era un error y le insistió en que debían avanzar de inmediato. Le aseguró que si no atacaban ahora, después podría ser demasiado tarde. El griego le pidió que al menos le permitiera avanzar con los doce mil hoplitas que ya estaban en Mendes. Le dijo que no necesitaba más, prometiéndole también que si le permitía hacerlo, lograría tomar Memphis en un solo día.

Pero Farnabazo se negó en rotundo a su petición. El persa estaba al mando por orden de Artajerjes y suya era la última palabra. Los espías nos desvelaron que rechazó la idea de su compañero por dos motivos. El primero, porque no se fiaba realmente del ateniense, y el segundo, porque era un hombre pretencioso y orgulloso. Si Ificrates no tenía éxito, perdería a miles de hombres que después podría necesitar como avanzadilla en su ataque. Por el contrario, si los dioses lo hacían triunfar, toda la gloria de la victoria sería para el ateniense, o lo que sería aún peor, una vez conquistada Memphis, Ificrates podría tomar posesión de Egipto para sí mismo en nombre de Atenas, originándose entonces un problema de dimensiones incalculables. Teniendo en cuenta ambas opciones, Farnabazo decidió rechazar la petición del ateniense. El griego le advirtió que si no atacaban, la campaña fracasaría y que solo suya sería la responsabilidad de la derrota, pero al persa le dio igual tal advertencia.

En esta ocasión la ambición de dos generales fue nuestra salvación. Su indecisión nos dio el tiempo suficiente para poder reagrupar las fuerzas, así como para enviar una guarnición a Memphis. Para esta segunda misión el faraón pensó en Golamh. Nectanebo sabía que nuestra flota de cuarenta naves estaba dispuesta para zarpar de Pelousion en cualquier momento, y sin pensarlo dos veces ordenó al príncipe gaedheal partir hacia Memphis para defenderla del posible ataque. Ya en la capital del reino, dispusimos todos nuestros barcos perpendiculares al cauce del Nilo, cortando cualquier acceso posible a la ciudadela por el río. De ser necesario, procederíamos a hundir las embarcaciones gaedheal, o incluso quemarlas para bloquear así el paso a las naves de guerra de Artajerjes. Afortunadamente no fue necesario llegar a tal extremo, pues el ataque persa nunca llegó.

Tras recomponer el faraón sus defensas, reunió a su ejército en las cercanías de Mendes y atacó

las posiciones enemigas a lo largo de todo el brazo mendesio para intentar reconquistarlas. Miles de persas, egipcios y mercenarios de ambos bandos murieron aquellos días en las diferentes batallas; desafortunadamente, Farnabazo había afianzado muy bien sus posiciones en ese brazo del delta, resultando una misión imposible recuperarlo. Aunque el faraón no logró la victoria en esa ocasión, al menos contuvo a los persas en el brazo mendesio.

Los enfrentamientos en Mendes y en sus alrededores no cesaron durante muchos días durante el verano, hasta que los vientos etesios llegaron al delta, y con ellos, la crecida del Nilo. Por voluntad de los dioses, ese año la crecida fue excepcional. Las lluvias debieron de caer en abundancia sobre las montañas del sur de Nubia, nutriendo sus aguas al río como jamás se había visto hasta entonces. El Nilo subió de nivel intensamente, dejando en pocos días prácticamente todo el delta anegado. Con la inundación, los diferentes canales y brazos, así como los terrenos circundantes, se convirtieron en un enorme lodazal, sobre todo los que se encontraban en el brazo mendesio. El astuto faraón aprovechó entonces la crecida para redirigir, a través de los canales, el agua hacia la zona de Mendes, consiguiendo así bloquear totalmente la zona ocupada por los persas. En esas condiciones, la lucha se hacía material y humanamente imposible. Los persas se encontraron inundados de agua y cieno hasta el cuello, con imposibilidad de avanzar durante muchas lunas. Por si fuera poco, ante esta situación de bloqueo, les surgió otra preocupación no menor; la de cómo mantener a tal descomunal ejército. Un contingente formado por más de doscientos mil hombres necesitaba muchos víveres y agua dulce para poder subsistir en campaña, pero, aislados como estaban en Mendes, les resultaría muy difícil conseguir provisiones. Ante tales circunstancias, a Farnabazo no le quedó otro remedio que asumir el fracaso de la campaña y ordenó la retirada del ejército persa de Egipto.

El general marchó humillado del delta tras ser vencido por las aguas de Iteru... y también por su propia arrogancia e indecisión.

Gracias a la victoria frente a los persas, Nectanebo se afianzó aún más como faraón, convirtiéndose ahora también en un héroe eterno para su pueblo.

Tras la tormenta siempre viene la calma, y de igual forma regresó de nuevo la paz a Egipto y a nuestras vidas. El faraón ordenó reconstruir otra vez todas las fortificaciones del Nilo, poniendo esta vez especial cuidado no solo en Pelousion, sino también en Mendes, así como en el resto de brazos y canales del delta. Nuevamente confió en los gaedheal para realizar parte de aquel arduo trabajo, agradeciéndonos generosamente con oro toda la ayuda prestada.

En aquellos años de paz, Nectanebo se dedicó igualmente a construir nuevos templos y a restaurar otros muchos en ruinas. De esta manera reconstruyó el templo de Luxor, el de Edfu, el de File y amplió el de Karnak. Fundó el templo de Abidos y levantó otro en el oasis de Jarga, dedicado este al dios Amón. También hizo esculpir cientos de estatuas con forma de león, esfinges y pilonos, todos ellos con su nombre esculpido por los mejores canteros.

En esa época el comercio con los griegos se restableció, comenzando a fluir entonces el oro por los diferentes puertos del delta, sobre todo en el de Naucratis. Para aprovechar la riqueza de los comerciantes, el faraón promulgó una nueva ley conocida como el Decreto Real de Naucratis, por el cual se fijaban nuevos tributos a los mercaderes que deseaban entrar en el delta. Los comerciantes griegos, cartagineses o de cualquier otra procedencia debían pagar al templo de Neith, situado en Sais, una décima parte de sus beneficios. Esta medida hizo que los sacerdotes de aquel templo adoraran al faraón como su nuevo protector.

Durante varios inviernos los gaedheal permanecimos en Egipto, prosperando a la par que el reino y multiplicándonos tan rápido como si fuéramos conejos. Nuestros hombres trajeron multitud



de vidas a este mundo junto a sus mujeres brigantinas, scythas e incluso egypcias. Pero no solo en procrear gastábamos nuestro tiempo, este también lo dedicamos a aprender más de la cultura egypcia y de su milenaria sabiduría. De este modo, Suirge, Sedga y Sobairce estudiaron su artesanía; Mantan, Fulman y yo aprendimos artes mágicas y druidismo; Goisten y los pequeños Aimhirgin y Eber Donn estudiaron leyes y justo proceder, y Golamh, Occe y Uicce se instruyeron junto al faraón en técnicas de guerra y estrategia para conocer los secretos de los mayores conquistadores.

Cuando pasaron tres inviernos, a muchos gaedheal nos empezó a crecer un profundo sentimiento de nostalgia. Hacía ya mucho tiempo que habíamos dejado Brigantia, nuestro amado y añorado hogar, y desde entonces no habíamos vuelto a saber nada de ella ni de nuestro rey. Esa falta de información me solía quitar el sueño en las calurosas y húmedas noches del delta, no pudiendo pegar ojo durante días. Ante tal necesidad de saber, ordené a varios de mis hombres que difundieran por el puerto el mensaje de que cualquier persona, ya fuera comerciante, mercenario, soldado o pescador, que tuviera información de Brigantia o del rey Breoghán, sería generosamente recompensada.

Tras varias lunas, una mañana un oficial egypcio acudió a mi casa acompañado de un mugriento marinero.

—Capitán —me dijo el militar—. Este marinero dice tener noticias de Brigantia y desea que se le pague el oro prometido.

Esas palabras hicieron que mis ojos se abrieran como los de una lechuza, analizando atento el semblante del marinero.

—¿Dices tener noticias de Brigantia? —pregunté receloso—. Pues habla, cuéntame qué sabes, y si es buena la información, serás generosamente recompensado.

—¡Señor, Brigantia ya no existe! —pronunció el marinero enterrándome en vida con sus palabras—. Tampoco existe un rey con el nombre de Breoghán gobernando en esas tierras.

—¡Eso no es posible! —respondí en alto, desconcertado—. Deben de haberte informado mal, marinero. Aunque agradezco tu buena intención, comprenderás que no puedo pagarte por una información falsa.

—No es falsa, mi señor, yo mismo lo comprobé con estos ojos que os están mirando.

—¿Tú lo has visto?

—Sí, mi señor, nadie me lo ha contado. Lo que su excelencia conocía como la ciudad de Brigantia ya no existe. Brigantia está asolada, destruida, solo quedan ruinas del pasado. Su puerto también está destruido y abandonado. Los barcos comerciantes que hacen la ruta de las Casitérides tampoco paran ya en ese siniestro lugar a reponer provisiones, haciéndolo ahora en un puerto ártabro cercano.

—¡Eso no puede ser cierto! ¡Mientes! —afirmé con rotundidad sin desear creerlo—. No sé dónde habrás oído esa patraña o si te la estás inventando ahora mismo con la única intención de conseguir oro, pero te aconsejo que no sigas por ese camino, no continúes con la farsa si no quieres morir en este instante.

—No es ninguna farsa, mi señor—sostuvo sincero, mostrándose muy nervioso por la amenaza—. Yo mismo lo comprobé en uno de mis viajes a bordo de un barco mercante procedente de Gadir, el único de esa ciudad que se atrevía a surcar las aguas de la Costa de la Muerte camino a las Casitérides. Los peligros que vivimos en aquella travesía fueron tantos que los hombres que conseguimos regresar con vida a Gadir, incluso habiendo sido bien pagados, decidimos que jamás volveríamos a navegar con aquel joven.

—¿Un comerciante de Gadir! ¿Cuál era su nombre?

—El joven capitán se llamaba Thales.

—No puede ser. ¿Y dices que era un hombre joven?

—Sí, mi señor, era joven, pero muy experimentado. Su padre, que acababa de morir, le había enseñado bien el oficio y, sobre todo, también le había mostrado cuál era la ruta más segura para alcanzar las islas del estaño.

—¿Por todos los dioses! Quizás no estés mintiendo después de todo.

—Juro, mi señor, por los dioses de Carthago y por la salvación del alma de mis hijos, que es cierto lo que cuento.

—No te preocupes, te creo.

Busqué entre mi blusón una pequeña bolsa de cuero y de ella saqué dos monedas de oro para el marinero. Tras entregarle el dinero, le ordené que se retirara junto al oficial egypcio. Mientras ambos salían de la vivienda, me quedé pensando en la historia. ¡Brigantia destruida y el rey desaparecido! Eso solo podía significar una cosa, pero me negaba a aceptarla. Corrí a por mi caballo, decidido a informar cuanto antes a Golamh de lo sucedido. Galopé en dirección hacia la villa que poseía en el delta, pero, para mi sorpresa, no se encontraba ya allí. Sus sirvientes me explicaron que el hijo de Bile había partido el día anterior hacia el desierto nubio para cazar un león, acompañándolo en la expedición varios nobles egypcios, scythas y, por supuesto, también su amada Scota. La princesa siempre iba allá donde él fuera, era como su sombra, como la escolta de su espíritu. En ese momento recordé que Golamh también me había invitado a esa cacería. Al parecer, un enorme león había devorado a varios ancianos en una aldea del desierto, y cuando uno de esos fieros animales comenzaba a cazar hombres, solo pensaba en una cosa: seguir alimentándose de carne humana. El faraón era un verdadero apasionado de estos felinos, pero cuando el instinto los llevaba a matar personas, solo la muerte podía pararlos. Fue el propio Nectanebo quien pidió a Golamh que lo matara en su nombre y que acabara con el sufrimiento de aquellas gentes, aceptando orgulloso el príncipe la misión.

Sin demora me dirigí hacia Memphis. Allí contraté a dos guías nubios que conocían bien el desierto, y montados en tres camellos emprendimos camino al campamento de Golamh. Tras dos días de travesía por un océano de arena y bajo un sol ardiente, nuestras incómodas cabalgaduras nos llevaron hasta la cima de una duna inabarcable. El calor era tal en el desierto que toda la ropa me sobraba. Por el camino me había desprendido de la mayoría de ella, dejándome apenas un pañuelo enrollado sobre la cabeza para mantenerla protegida de los rayos de Ra. Desde la cumbre de la montaña de arena pudimos ver, al fin, en el fondo de un profundo valle dunar, un frondoso y verde oasis que albergaba el campamento de los hombres del faraón. Mientras observábamos el paraíso, el viento comenzó a soplar con fuerza, arrojándonos el calor abrasador del desierto como si el fuego de un dragón se tratara. El aire, en vez de refrescar, nos quemaba la piel. Mis guías empezaron a ponerse nerviosos y a hablar entre ellos en su extraña lengua. Enseguida me indicaron que debía cubrir todo mi cuerpo con la ropa que llevara y acelerar el ritmo para alcanzar cuanto antes el oasis.

—¿Qué pasa? ¿Por qué tanta prisa?

—La tormenta se acerca —dijo uno de los nubios mientras ataba con una cuerda a los tres camellos por sus largos cuellos para que no se separaran al avanzar.

—¿Qué tormenta? Yo no veo ninguna nube.

—No se trata de agua, mi señor, sino de arena, y cuando la veáis, creedme que será ya demasiado tarde. Debemos darnos prisa o la arena nos atrapará.

Nunca había visto una tormenta de arena hasta entonces, pero sí había oído hablar de ellas y de sus peligros. Sin cuestionar la predicción de los experimentados nubios, comenzamos a descender la duna hacia el oasis haciendo galopar a esos torpes animales. Conforme avanzábamos, el viento iba ganando intensidad, frenando a su vez nuestro ritmo. El aire en movimiento hacía que se levantara la fina arena del desierto, volando sus diminutas partículas por todas partes. Cuanto mayor era el viento, más arena se levantaba y se abalanzaba sobre nosotros. Era como si el dios del desierto, ofendido por haber profanado su templo, quisiera expulsarnos de él a toda costa. La arena pasó de simplemente molestar al principio, a provocar un dolor intenso cuando impactaba en cualquier parte del cuerpo que no estuviera protegida por ropa. En mi caso, se cebó con mis piernas desnudas, atacándolas despiadadamente con tal violencia que el dolor que sentí jamás lo olvidaré. Aún recuerdo cómo el desierto me arañaba y me quemaba la piel intentando desollarme vivo. Por suerte logré tapar mi rostro a tiempo, imitando a los dos nubios, pudiendo así respirar mientras avanzábamos hacia la salvación.

Aunque el oasis no debía de estar ya muy lejos, parecía que jamás lograríamos alcanzarlo. Continuar se hacía cada vez más dificultoso, pues el fuerte viento soplaba en contra, levantando un elevado muro de polvo frente a nosotros. Llegó el momento en el que nada podíamos ver salvo arena y más arena, desapareciendo todo rastro del oasis y de cualquier cosa que se le pareciera. Gracias al dios Lug, cuando las fuerzas estaban a punto de abandonarme, la cuerda que tenía atada mi camello se tensó, tirando del animal hacia delante con fuerza. El camello comenzó a avanzar lentamente entre la densa cortina, llevándome agarrado como una lapa a su joroba. Tras un tiempo que se me hizo eterno, al fin llegamos a una zona con vegetación. Mis guías, casi a ciegas, habían conseguido guiar a los animales en fila de a uno hasta la protección del oasis, salvando así mi vida de una muerte segura en el desierto.

Nunca pude agradecerles lo suficiente a aquellos dos valientes nubios lo que aquel día hicieron por mí, pero jamás los olvidaré.

Ya en el oasis, me puse a buscar con premura la choza de Golamh. Afortunadamente, nada más llegar me encontré con Suirge. Al parecer, mi hijo también había formado parte de la partida de caza real, aunque no era de extrañar, pues siempre acompañaba al descendiente de Bile fiel a su eterna amistad. Sin darle explicaciones de por qué estaba allí, le pedí que me guiara de inmediato hasta el príncipe. Su cabaña estaba custodiada por dos guerreros apostados con lanzas en su entrada. Nada más vernos, se cuadraron abriéndonos el paso. Cuando nos disponíamos a entrar, un hombre de rostro desconocido salió de ella. Estaba claro que era un scytha, pero no me sonaba haberlo visto anteriormente.

—Perdéis el tiempo —nos dijo—. Yo también he venido a hablar con el príncipe, pero al entrar lo he encontrado dormido junto al calor del fuego y he preferido retirarme para volver en otro momento.

Aquel hombre llevaba colgado a su espalda un pequeño tronco de caña de un brazo de longitud, en donde casi seguro llevaba varios planos de la región hechos con papiro. Tras hacernos ese comentario desapareció de nuestra vista.

—Deberíamos esperar a mañana, padre, sabes que Golamh no tiene buen despertar —me sugirió Suirge.

—Lo sé, pero lo que he venido a decirle es demasiado importante para esperar, y si tengo que despertar al mismísimo Lug, lo haré —repliqué entrando con decisión en la choza, siguiendo Suirge mis pasos.

La estancia disponía de dos pequeñas habitaciones, una antesala que estaba vacía y, a

continuación, tras una fina tela de lino, la sala principal donde estaba el príncipe. Aparté la cortina y avancé hacia el interior sin que nadie me lo impidiera. Allí encontré al hijo de Bile tendido sobre unas pieles de gacela y durmiendo plácidamente tal y como nos había informado el scytha. Junto a él, un pequeño fuego calentaba e iluminaba la estancia. A los pies de la hoguera se hallaba la cabeza de un gran león, iluminando las vivas llamas sus ojos salvajes.

—Golamh consiguió abatirlo esta mañana —me susurró mi hijo para no despertar a su amigo.

—Parece entonces que la caza fue bien —le dije levantando la voz para ver si así el príncipe nos oía y despertaba, pero el joven siguió durmiendo—. ¡Golamh, despierta! —me dirigí directamente a él con tono firme al ver que mantenía los ojos cerrados—. ¡Despierta, tengo noticias de Brigantia!

Pero estaba tan profundamente dormido que no despertaba ni con mi voz. Me acerqué entonces para tratar de espabilarlo tocando su hombro, y justo en el momento en que mi mano se aproximaba a su cuerpo, una enorme cobra negra se alzó ante a mí. La serpiente se mantenía erguida mostrando su ancha capucha desplegada, amenazando con morder a cualquier ser que se atreviera a acercarse al príncipe. Jamás había visto una cobra de tal tamaño, era más alta que cualquier hombre que conocía. Sus oscuras pupilas y su lengua bífida no dejaban de apuntarme maliciosamente mientras parte de su cuerpo permanecía enroscado al cuello de Golamh. No había ninguna duda, el animal había mordido al príncipe y este ahora era su presa.

La siniestra cobra me lanzaba tenebrosos siseos una y otra vez, retándome a avanzar y a morir en su veneno. Pero aquel día mi espada no mostró temor, respondiendo con valentía al desafío de los ojos de Ra. Cortacuellos, la espada de mis ancestros, voló una vez más en libertad silbando entre la penumbra, y en un suspiro silenció el siseo de la serpiente egypcia. Mientras el animal aún se movía agonizante, trinché su cabeza y la arrojé a las llamas de la hoguera. Suirge, que había permanecido inmóvil y petrificado hasta entonces, corrió hacia Golamh para desenroscarle del cuello la cola de la cobra, arrojándola después también al fuego. Incluso sin cabeza, el cuerpo del ofidio seguía retorciéndose como si la vida no quisiera abandonarlo. Cuando por fin logramos deshacernos del animal, por la entrada de la choza surgió Scotá angustiada junto a una de sus sirvientas.

—¿Qué ha pasado? —preguntó Scotá desconsolada—. He sentido un mal presagio sobre el alma de Golamh.

—Mi señora, el príncipe ha sido atacado por una serpiente —la informé apesadumbrado—. El veneno corre ahora veloz por el interior de su cuerpo arrebatándole el alma poco a poco.

—¡Que Seth lo proteja! —suplicó la hija del faraón a uno de sus dioses—. Apartad de su lado, tengo que intentar salvarlo.

En ese momento sacó un pequeño puñal de su túnica y empezó a examinar a su esposo. Enseguida descubrió dos pequeños orificios en el hombro, lugar donde la cobra había clavado los colmillos. Sin demora practicó varias incisiones sobre la mordedura y comenzó después a succionar el veneno de la herida y a escupirlo hacia un lado.

—Si sigues haciendo eso acabarás envenenándote, princesa —le advirtió Suirge.

—No temas por mí, soy inmune al veneno de la cobra desde pequeña.

A continuación sacó una bolsita de piel que llevaba colgada del cuello, vaciando parte de su contenido en la mano. Se lo introdujo en la boca y comenzó a mascar, obteniendo poco después una densa pasta de color verdoso. El mejunje resultante se lo metió a Golamh por la boca y se lo hizo tragar.

—¡Rápido! Necesito más pieles para darle calor y que el fuego se avive —nos ordenó.

De inmediato nos desprendimos de nuestras capas y se las ofrecimos. También recogimos los troncos que aún quedaban en la habitación y los arrojamos a la pequeña lumbre que iluminaba la estancia.

—La desgraciada debe de haberse colado por algún hueco de la choza —sugirió Suirge—. Seguro que ha querido refugiarse de la tormenta, y el calor del fuego la ha atraído hasta aquí.

—Eso es imposible —dijo Scota mientras echaba más pieles sobre su esposo—. Jamás encontraréis en el desierto nubio una cobra negra, y aparte, yo misma preparé una pócima que repele a las serpientes y la rocié por todo el perímetro del campamento. Es evidente que alguien la introdujo aquí.

Al soltar tal acusación, nos miró fríamente sospechando incluso de nosotros

—Y ahora marchaos, mi asistente me ayudará en todo lo que necesite —nos ordenó sin miramientos.

Obedecimos de nuevo, retirándonos de la sala sin dejar de pensar en las palabras de la princesa. Fue entonces cuando recordé al hombre al que nos habíamos cruzado saliendo de la choza. Tenía que ser él. El scytha cargaba con un tronco hueco que solía utilizarse de portamapas, pero en esta ocasión en su interior seguramente llevaba la serpiente. El asesino, aprovechando que el príncipe dormía, habría soltado al animal para que este acabara con la vida del gaedheal.

—Padre, ha tenido que ser el scytha —me sugirió Suirge leyendo mi mente.

—Sí, yo también lo creo. Debemos encontrarlo y averiguar quién es ese traidor.

—Yo sé quién es, padre —me sorprendió con su revelación—. Lo reconocí nada más verlo, es uno de los hombres de Sedga.

—No puede ser. ¿Tú crees que Sedga ha querido matar a Golamh?

—No, no lo creo, son buenos amigos, pero lo cierto es que ahora mismo ya no sé qué pensar.

—Rápido, movámonos, hay que encontrarlo. Lo bueno de esta tormenta es que el traidor no podrá huir del campamento hasta que el viento no amaine.

Primero fuimos a la choza de Sedga. Cuando le contamos lo sucedido lanzó un intenso rugido de rabia que se escuchó hasta en Thebas. Solo con pensar que el príncipe, su amigo, estaba luchando entre la vida y la muerte debido a que uno de los suyos había intentado matarlo lo llenaba de ira y vergüenza. Ahora las gentes pensarían que él estaba detrás de la trama que quería asesinar a Golamh, y ese hecho le devoraba su alma por dentro. Sedga ordenó a todos sus hombres que buscaran por el campamento a Bero, que era el nombre por el que se conocía al traidor.

Gracias a la tormenta, el criminal no pudo huir y fue fácilmente apresado por los hombres de Sedga. Cuando los scythas nos entregaron a Bero, decidimos torturarlo sin piedad e interrogarlo para que nos contara la razón de sus actos. Antes de comenzar, llegó un soldado anunciando que Golamh había despertado y que deseaba hablar con el traidor.

Sedga, Suirge y yo acudimos a ver al príncipe, llevando al prisionero con nosotros. Encontramos a Golamh recostado junto a Scota sobre un camastro de pieles. Estaba muy débil y con el rostro tan pálido como el de un muerto. Sin aspavientos, colocamos al prisionero de rodillas frente a él.

—¿Por qué? Solo dime por qué —le preguntó Golamh.

—Lo siento mucho, mi príncipe, no tuve elección —le respondió Bero afligido, fijando su mirada perdida al suelo, asumiendo así su culpa—. Ella me lo ordenó —añadió a continuación, sorprendiéndonos a los allí presentes.

—¿Ella?

—Ella tiene prisionera a mi familia —le confesó Bero angustiado—. Si no hago lo que me pide, mis hijos, mi mujer y mis padres morirán.

Fue entonces cuando Suirge, Sedga y hasta yo mismo miramos hacia Scota sospechando de ella. Por todos era sabido que había seleccionado a varias jóvenes egypcias para ser desposadas con los guerreros gaedheal y scythas, siendo una de esas muchachas la mujer actual de Bero y la madre de sus dos hijos.

La hija del faraón se mantenía impasible junto a su esposo, aguantando las miradas acusadoras a la vez que acariciaba suavemente el pelo de su amado. Golamh la contempló con afecto y a continuación cogió delicadamente la mano de la princesa y se la colocó sobre su corazón. Con ese gesto lo dijo todo. Confiaba en ella más que en ningún otro y jamás dudaría de su amor y fidelidad.

—¿De quién estás hablando?

—De Seng, mi príncipe —contestó Bero por fin, mirándolo a los ojos—. La reina Seng de Scythia, señora de los tauros. Ella es quien quiere veros muerto.

En ese momento un frío silencio recorrió toda la estancia. Hasta Golamh quedó mudo como si una losa hubiera aplastado su lengua.

—Ella ha encarcelado a mis hijos, a mi esposa, a mis padres y también a mis hermanos. Si no cumplo con sus órdenes, me ha jurado que los arrojará al fuego —añadió en su defensa.

—¡Seng! Jamás pensé que volvería a oír ese nombre —dijo Golamh con la mirada perdida, desvelando con la voz sus pensamientos.

El príncipe gaedheal y Seng se habían amado intensamente en Scythia, pero, tras la muerte de Reffloir, todo cambió. Ella transformó su amor en odio, culpándolo de la pérdida de su padre.

Por el contrario, aunque Golamh parecía haberla olvidado, cuando este escuchó su nombre no mostró señales de odio hacia ella, sino más bien de nostalgia.

—Seng es ahora la reina de los tauros junto a su esposo el rey Magog, y nadie osa contradecirla —añadió el scytha—. Os suplico que comprendáis mi situación y me perdonéis, no tenía otra opción.

—Te entiendo, Bero, pero yo hubiera preferido morir mil veces y sentenciar a toda mi familia antes que traicionar a mi señor. Ve y dile a tu reina que no he muerto, y que venga ella misma en persona a matarme si tiene el valor suficiente. Ah, y dile también que se traiga al miserable Magog, aquí los espero a ambos.

—Así lo haré, mi príncipe, y que los dioses salven tu alma por mil años —dijo Bero consolado.

En ese momento Scota se acercó al oído de su esposo y, tras susurrarle unas breves palabras, seguramente su parecer, Golamh la miró y asintió.

—Espera un poco, Ver o—volvió a hablar el príncipe—. Mi esposa ha aportado otro punto de vista y me ha hecho recapacitar. Si regresas con vida, seguramente Seng acabará contigo y con tu familia igualmente por no haber cumplido la misión y después enviará a otro sicario a terminar el trabajo. Por otro lado, Seng es vengativa de corazón y nunca cesará en sus intentos de darme muerte. Por ello, tanto tú como yo debemos morir hoy en el desierto. Uno para salvar la vida de su familia y el otro para proteger a su clan.

Cuando terminó de decir la última palabra, el príncipe hizo un gesto con la mano a Sedga. El noble scytha se acercó a Bero, levantó su hacha y, con toda la rabia que llevaba dentro, ejecutó al traidor. El cráneo del desgraciado quedó partido en dos mitades sobre el suelo de la choza, corriendo su sangre bajo nuestros pies.

—¡Y ahora escuchadme! —continuó hablando nuestro líder—. Hoy, Golamh de Brigantia ha muerto asesinado en las profundidades del desierto nubio. Su cuerpo, sepultado bajo las rojas arenas, quedará allí para la eternidad. La noticia de mi muerte pronto llegará a Scythia, y así el

alma de Seng podrá descansar en paz.

Tras pronunciar el príncipe el que podría ser su último deseo, ordenó a todos que nos retiráramos para poder descansar. Cuando me disponía a salir de la choza acompañado de Suirge, Golamh se dirigió a mí para pedirme que aguardara un poco, indicándome con su mano que tomara asiento junto a él y la princesa.

—Gracias, Caicher —me dijo con la mano extendida sobre su corazón—. Scota me ha contado cómo has salvado mi vida. Siempre has sido un segundo padre para mí, protegiéndome y aconsejándome allá donde fuera. Nunca podré agradecértelo lo suficiente, y estoy seguro de que Bile, allá donde se encuentre, estará orgulloso del que un día fue su mejor amigo.

—No tienes nada que agradecerme; no es a mí en verdad a quien debes la vida, sino a Scota, ella fue quien extrajo el veneno de tu cuerpo.

—Sí, tengo mucha suerte de tenerla a mi lado. Pero, cambiando de tema, también te he llamado porque aún no entiendo qué haces aquí, en este perdido oasis del desierto, después de rehusar mi invitación a participar en la partida de caza del león. ¿Sabías que corría algún peligro?

—No, Golamh, no sabía nada. Han sido tan solo los dioses los que hoy han querido que mi destino se cruzara con esa cobra.

—¿Me estás diciendo que solo el destino te ha traído hasta este inhóspito lugar?

—El destino y también una noticia de tal importancia que no podía esperar a tu regreso.

—¿Y qué noticia es esa que ha convencido al mismísimo Caicher para viajar hasta el corazón del desierto?

—Golamh, son noticias de Brigantia y del rey Breoghán.

—¿Tienes noticias de Brigantia? —me preguntó Golamh sorprendido.

—Así es, mi príncipe, y no son buenas.

—Habla. ¿Qué ha pasado?

—Brigantia está asolada, destruida. Y eso no es todo, Breoghán ya no reina en esa región; es más, ni siquiera se sabe nada del paradero de tu abuelo.

—Eso no es posible, tus confidentes deben de estar equivocados. Si algo hubiera sucedido en Brigantia, lo habríamos sabido hace mucho tiempo. Sabes bien que si el reino nerio hubiera sido atacado, Breoghán habría enviado a un emisario en nuestra búsqueda.

—Siento contradecirte, pero creo que las noticias son ciertas. Es posible que intentaran comunicarse con nosotros y que no lo hayan logrado. Desde que salimos de Brigantia hemos estado viajando de un lado para otro. Sería prácticamente imposible que un enviado del rey diera con nuestro paradero.

—Puede que tengas razón. ¿Qué propones que hagamos? Ahora vivimos prósperamente en Egipto, aquí poseemos oro, tierras y familia. No podemos dejar atrás todo aquello que tanto nos ha costado conseguir y marchar a Brigantia sin tener certezas de lo que allí ha ocurrido.

—Golamh, yo creo que debemos cumplir con nuestra promesa, aquella que dimos al rey antes de partir. Recuerda que juramos a Breoghán que si Brigantia nos necesitaba, acudiríamos a su llamada sin dilación. Ese juramento nos obliga a comprobar si son ciertos los malos augurios y, de serlo, debemos ayudar a nuestro pueblo. Desde hace algún tiempo, muchos gaedheal, entre los que me incluyo, anhelamos retornar al lugar que nos vio nacer. Ni Scythia, ni Egipto, ni Sikelia son nuestra tierra, Brigantia sí lo es. Golamh, el hogar de Breoghán nos espera, ya no podemos hacer oídos sordos durante más tiempo a la llamada de nuestros corazones.

—No sé, Caicher —me dijo dudando en relación a mi deseo—. Pensaré en ello y dentro de unos días te comunicaré mi decisión. Ahora, déjame a solas; necesito descansar.

—Por supuesto, mi príncipe —me despedí, retirándome a continuación de la sala.

\*\*\*

Cuando la expedición regresó del desierto todo el delta conocía ya las noticias procedentes de Brigantia. Los rumores habían corrido entre los gaedheal más veloces que las liebres en primavera, preparándose muchos de ellos para la partida sin esperar siquiera a que su líder se pronunciara. La mayoría daban por hecho cuál sería la decisión final del príncipe, pertrechando incluso varios barcos para el viaje. Pero lo único cierto es que Golamh aún no había decidido qué hacer. El hijo de Bile no quería perder las numerosas tierras que poseía en la ribera del Nilo ni tampoco su posición social, pero, al mismo tiempo, no podía negarse al deseo mayoritario de su gente. Tras varios días meditando, al fin reunió a sus capitanes para comunicarnos su decisión. Congregados en su palacete, Occe, Uicce, Buas, Bres, Buaigne, Suirge, Mantan, Fulman, Goisten, Sedga, Sobairce y yo mismo esperamos impacientes su veredicto.

—Queridos amigos, en estos últimos días han pasado muchas cosas que nadie esperaba que sucedieran —comenzó afirmando el príncipe—. Durante varias noches he estado rogando a los dioses para que me indicaran qué camino tomar, esperando recibir de ellos una señal en forma de sueño. Tras pasar nueve días en vela, al fin esta pasada noche el cansancio me venció. Soñé con un mar en calma, con un valle en flor, con un desierto de piedras sin escorpiones y con una playa de fina arena blanca. En esa playa se erguía una alta torre de la cual manaba fuego y humo. Esa atalaya, amigos míos, ya la había visto antes en Brigantia. Era la torre de Breoghán la que estaba ardiendo sin que nadie hiciera nada por apagar su fuego. Con la ayuda de Scota, he interpretado este sueño que os acabo de relatar, sabiendo ahora con certeza aquello que los dioses desean. Hermanos, en Egypto hemos logrado fama y fortuna, algunos incluso han engendrado tantos hijos como cabras tiene el rebaño del faraón. En grandes batallas hemos luchado en esta aventura que un día emprendimos. Pero, como bien sabéis, todo lo que comienza tiene un final. Nuestra formación como guerreros, así como nuestra educación como hombres, ha concluido en este reino legendario. El faraón ya no nos necesita, y por eso he decidido abandonar Egypto y regresar a Brigantia, nuestro verdadero hogar. Como bien sabéis, tiempo atrás prometimos acudir a Brigantia si nuestro clan nos necesitaba, y juro que cumpliremos fielmente con nuestra palabra.

Yo me sentía tan feliz y orgulloso de oír aquellas palabras salir de la boca de Golamh que pensé incluso que las lágrimas comenzarían a correr por mis mejillas. Después de tanto tiempo, la esperanza de volver al hogar perdido renacía en mi espíritu.

—Goisten, Sedga y Sobairce, los tres sois libres de quedaros con vuestros hombres y vuestros barcos en Egypto o ir donde deseéis —les comunicó Golamh a los príncipes scythas—. Os agradeceré siempre vuestra amistad y fidelidad.

Los tres se miraron y asintieron dejando que fuera Goisten quien hablará en representación del trío.

—Golamh, nosotros iremos a donde nuestro líder vaya. Jamás os dejaríamos solos en estos difíciles momentos. Si necesitáis guerreros para luchar en Brigantia, aceptad nuestras espadas y dejadnos pelear con orgullo siempre a vuestro lado. Contigo, amigo mío, lo hemos conseguido



todo, y te juramos que moriremos por ti si hace falta.

—Mil gracias hermanos; si es así, consideraos a partir de hoy miembros de la tribu de los gaedheal.

Y de esta manera fue como se tomó la decisión de marchar de Egipto para regresar a la añorada Brigantia.

CAPÍTULO XVIII  
PELOUSION, EGYPTO. AÑO 369 A. C.

Después de pasar ocho prósperos años en Egipto, nuestra etapa en las tierras del Nilo tocó a su fin. Durante ese tiempo nos habíamos sentido en el delta como en nuestra segunda casa, gracias sin duda a la hospitalidad de sus amables gentes.

El faraón se entristeció profundamente al saber la noticia de nuestra partida. Nectanebo había cogido gran estima al príncipe nerio en este tiempo, prometiéndole antes de zarpar que en Egipto siempre sería bienvenido.

Tras despedirnos de él y de las nobles gentes del país de las arenas, partimos de nuevo con las mismas cuarenta naves que un día arribaron al delta procedentes de Scythia, esta vez rumbo a Brigantia.

Durante la travesía una tormenta implacable se desencadenó en el mar. Olas enormes enfurecieron a nuestro paso, golpeando las naves como si de yunques colosales se tratara. Cuando la tempestad al fin pasó, comprobamos que varios barcos habían quedado muy dañados, apareciendo vías de agua en sus cascos, mástiles partidos en dos y velas hechas jirones. Golamh decidió entonces dirigir la flota a tierra firme para reparar las naves, ordenando coger rumbo a la isla de Sikelia. Al llegar a sus costas nos dirigimos hacia el norte camino de Drépano, o Deprophane, como preferíamos llamarla los gaedheal, el puerto donde nuestro amigo Filón nos ofrecería su hospitalidad. Siempre habíamos sido bien recibidos por el carthaginés, y esta no sería una excepción. El viejo marinero nos invitó sin dudarle a permanecer en la isla el tiempo que deseáramos, pues sabía muy bien que, con la flota gaedheal amarrada en su puerto, el tirano de Syracuse jamás atacaría ese enclave, y con nuestro oro, sus astilleros y talleres florecerían reconstruyendo los barcos dañados. Por si fuera poco, las numerosas almas que formaban la expedición no resultaban baratas de mantener, por lo que las riquezas ganadas en Egipto fueron cambiando de manos con rapidez en la isla.

Pasada la primera luna de nuestra estancia en Deprophane, arribaron a Sikelia noticias preocupantes desde Scythia. Filón nos informó de que el rey Atheas había avanzado con su ejército por ese territorio, encontrándose en ese momento junto a la frontera de los tauros. Atheas exigía la sumisión de todos los reinos por los que pasaba, dejando solo dos opciones: unirse a él, o luchar. Las hordas del nuevo rey de Scythia se abalanzaban sobre las costas del mar Euxino, dejando muy preocupados a Goisten, Sedga y Sobairce. Los tres príncipes sabían que si la península de los tauros estaba en peligro, también lo estarían sus reinos, ahora al cargo de sus hermanos. Por tal motivo solicitaron a Golamh poder dirigirse a Scythia de inmediato. Ninguno de ellos quería faltar al compromiso dado a un amigo, pero, al mismo tiempo, necesitaban comprobar en qué situación se encontraban sus territorios. Golamh no esperaba tener este contratiempo, pero tampoco podía rechazar la petición de sus fieles aliados. Meditó la respuesta junto a su amada esposa, y decidieron que no solo permitirían marchar a los príncipes scythas, sino que ellos mismos los acompañarían.

Aunque nadie lo sabía entonces, Golamh no solo quería viajar a Scythia para ayudar a sus amigos, también poseía una razón oculta para hacer ese viaje que solo conocía Scota.

Con esta sorprendente decisión se prepararon los dos barcos más veloces que teníamos, zarpando a los pocos días rumbo a Scythia. Mientras el resto de la flota permanecía amarrada en el puerto de Deprophane, quedando Occe y Uicce al mando, Golamh y Scota partieron con los nobles scythas.

Afortunadamente el príncipe quiso aceptar en esta ocasión mi consejo, permitiendo que Suirge, Fulman, Mantan y yo lo acompañásemos. También se unieron a la expedición los diez oscuros nubios que formaban la escolta de Scota. Desde que el faraón asignó a estos hombres del desierto la protección de su bella hija, jamás volvieron a separarse de la princesa egypcia hasta el mismo día de su muerte.

Los dos barcos se encaminaron hacia el levante siguiendo la misma ruta que años atrás nos había llevado hasta el reino de los tauros. Tras atravesar nuevamente las puertas de Byzántion y pagar el correspondiente peaje en oro, penetramos en el mar Euxino dirigiéndonos hacia el norte por la costa occidental. En Thracia nos vimos obligados a detener la marcha y a desembarcar, permaneciendo en esa región durante un largo tiempo. El motivo de esta repentina escala fue que Scota comenzó a sentirse indispuesta, síntoma inequívoco de estar encinta. Golamh, ante el temor de poner en riesgo la vida de su princesa o la de su futuro vástago, ordenó desembarcar en la costa para que descansara y repusiera fuerzas. Con el visto bueno del líder gaedheal, los tres príncipes scythas continuaron su viaje en uno de los barcos hacia Gaethlaighe, con la promesa de reencontrarnos pronto en esas tierras.

Fue en Thracia donde nació el nuevo hijo de Golamh, al que pusieron de nombre Ir. Es cierto que el noble Ir nunca llegó a ser un héroe de renombre, pero sí un buen guerrero. Todo un invierno fue el que pasamos en esa región hasta que Scota recuperó su salud, partiendo a continuación de nuevo hacia el norte.

Desgraciadamente a los pocos días de navegación los dioses quisieron que Scota volviera a enfermar, ordenando Golamh esta vez detenernos en la costa de la morena Dacia. En esa región solo permanecemos una luna, levando anclas nuevamente con Scota ya totalmente recuperada. A partir de aquí el viento desapareció de los cielos, viéndonos obligados a tomar los remos para empujar la nave sobre las aguas del mar Euxino.

Cuando alcanzamos por fin la costa scytha, el plan oculto de Golamh salió a la luz. En cuanto las playas de la península de los tauros estuvieron a la vista, nuestro príncipe nos informó de que haríamos una parada más en el trayecto. Estaba decidido a desembarcar en ese territorio para hacer una visita a sus reyes. Todos, salvo Scota, quedamos estupefactos. Solo un loco querría reencontrarse con la persona que lo había intentado matar, poniendo así nuevamente en riesgo su vida. Con ritmo pausado en los remos, la nave se fue aproximando lentamente a la costa. Era ya de noche cuando la quilla logró tocar la playa, pasando de tal forma desapercibida nuestra arribada. El barco en el que viajábamos había sido reconstruido en Egipto, siendo ahora una nave rápida y ligera, ideal para surcar mares de aguas tranquilas. Este tipo de embarcación era muy poco común en aquella región, quedando muy extrañados al vernos una patrulla scytha. Tras ser detectados, enseguida se corrió la voz por el territorio de los tauros, no tardando mucho en acudir una importante partida de guerreros a recibirnos. Antes de desembarcar y quedar completamente rodeados por el enemigo, Golamh nos reveló su plan.

—¡Hijos del clan de Breoghán! —comenzó a decirnos el hijo de Bile—, hoy haremos una visita a nuestros añorados amigos y aliados, los monarcas tauros. Hoy veremos al rey Magog y a la amada reina Seng —nos soltó en tono burlesco mientras nos arrojaba a las manos unos pequeños cuencos de madera—. Daos con este betún negro por todo vuestro cuerpo y no dejéis ni un solo rincón sin tinar. Vuestros brazos, piernas, pies, incluso el pelo debéis embadurnar de pasta hasta que estéis tan negros como los mismísimos nubios de Scota, pues por gentes de esa tribu nos vamos a hacer pasar. Poneos después estos atuendos típicos de los arqueros del desierto; con los pañuelos ocultaremos nuestros rostros permaneciendo así solo los ojos a la vista de los extraños.

Ninguno debéis abrir la boca en tierra firme, y si os veis obligados a hacerlo, tan solo pronunciaréis palabras en el idioma de los egipcios. Durante años habéis estado conviviendo y aprendiendo de las gentes del faraón: demostrad ahora que podéis hacerlos pasar por ellos.

Todos obedecimos al príncipe comenzando de inmediato a untar nuestros cuerpos con ese unguento oscuro y maloliente. Mientras me pintaba la piel de negro, no podía quitarme de la cabeza cómo Golamh acababa de meternos en una maldita ratonera sin consultarnos antes a ninguno de sus capitanes lo más mínimo del asunto. Ahora, si queríamos tener una oportunidad de sobrevivir, solo podíamos seguir sus indicaciones y confiar en él. Una vez estuvo la piel teñida del color de la noche, nos colocamos los ropajes que solían portar los temibles arqueros nubios, adquiriendo ciertamente una apariencia muy similar a la de estos. Ni yo mismo hubiera distinguido cuáles eran los auténticos nubios de los falsos. Scota fue la única que no ocultó con pinturas su apariencia, aunque sí se despojó de las joyas y oro que portaba. También se colocó un fino velo azul sobre su cabeza, del que solo sus ojos asomaban. Aún a día de hoy, no entiendo por qué Golamh permitió que desembarcara e interviniera en el plan. Era un tremendo riesgo el que corríamos solo con desembarcar en aquella costa.

En cuanto comenzamos a caminar por la playa, una partida de jinetes tauros nos cortó el paso rodeándonos con los caballos a la vez que nos apuntaban con sus afiladas flechas cargadas en sus arcos curvos. Scota se adelantó entonces al grupo de nubios y se presentó como una emisaria procedente de Egipto. La joven les afirmó que traía noticias de las tierras del delta para su reina Seng y que debía reunirse con ella cuanto antes. Ante tal petición, los soldados dudaron qué hacer. Por una parte, desconfiaban de aquella repentina visita, pero, por otra, temían que de ser verdad lo que decía la muchacha, su reina se enfureciera con ellos por no haberla avisado de inmediato. Finalmente creyeron en la palabra de Scota y fuimos llevados hasta el poblado donde residían sus reyes. Sin perder tiempo, nos hicieron pasar al interior de la choza real, aquella que un día perteneció al rey Reffloir y donde murió a manos de nuestro príncipe. Al entrar nos encontramos a los monarcas sentados en sus tronos, expectantes y deseosos de oír el mensaje que la egypcia les traía. Lo cierto es que se me hizo muy extraño estar de nuevo allí, frente a la reina Seng y al rey Magog. Pero si para mí resultó una situación incómoda, no quiero pensar en cómo debió de sentirse Golamh.

—Bienvenida seas, muchacha. Mis hombres dicen que me traes noticias de Egipto; habla pues —ordenó Seng a la bella egypcia que se acababa de plantar con su pequeña escolta en la choza real.

—Así es, reina de los tauros. Vengo hasta aquí para cumplir una promesa —le dijo Scota—, la promesa que le hice a mi esposo antes de morir ajusticiado por el faraón.

—Bien, te escucho.

—Gracias, mi señora. Primero me presentaré. Yo soy la esposa de Bero, tu súbdito más fiel. Hace ocho años la princesa egypcia Scota, hija de Nectanebo, gran faraón del Alto y Bajo Egipto, me entregó a él para que fuera su mujer. Durante este tiempo compartimos nuestras vidas en el delta siendo una pareja feliz. Bero era un hombre bueno, sobre todo conmigo, pero había algo escondido en su interior que lo atormentaba. Por las noches solía tener pesadillas soñando con bestias horribles que intentaban matar a su familia de Scythia. Él sentía que sus seres queridos corrían peligro en estas tierras y necesitaba hacer algo para protegerlas. Una de esas noches me confesó que, para asegurar el bienestar de todos ellos, había alcanzado un acuerdo con su majestad, la gloriosa reina de los tauros. Os juro, majestad, que él cumplió lealmente con su parte del acuerdo al matar al príncipe Golamh con el veneno de una serpiente, pagando después por ello

con su propia vida. El faraón lo condenó a la peor y más cruel de las muertes. Sus ojos le fueron arrancados en vida, al igual que sus orejas, su nariz, sus dedos e incluso sus genitales, mientras moría de dolor y lloraba sangre por todo su cuerpo. Antes de que su espíritu desfalleciera, fue arrojado a las llamas de Anubis para que su alma se consumiera en el fuego. Ahora, desde el más allá, me visita todas las noches en sueños para pedirme que ruegue a su señora, la reina de Scythia, que cumpla con su parte del acuerdo.

—Las noticias que me traes llenan de gozo a mi corazón —proclamó Seng con firmeza, levantando sus brazos al cielo—. Por fin, gracias al todopoderoso dios Tabiti se ha hecho justicia a Reffloir. Al fin alguien ha dado a Golamh su justo castigo, aunque lamento que no haya sido mi rey el ejecutor.

En ese momento Seng lanzó una mirada de desprecio a su esposo, acusándolo de no haber querido enfrentarse personalmente a Golamh años atrás para matar al asesino de su padre.

—Hoy el alma de mi amado padre, el rey Reffloir, podrá descansar en paz al haber sido vengado —continuó hablando Seng dirigiéndose a todos los allí presentes—. Espero que el príncipe Golamh siga sufriendo en el otro mundo tanto como yo lo hago en este.

—Lo importante, esposa mía, es que al final has logrado matarlo —habló Magog intentando consolarla—. Ahora tu mente podrá descansar y liberarse de esos sentimientos de venganza que no te dejaban vivir. Ahora debes dejar atrás el pasado y renacer de las cenizas para poder comenzar una nueva vida a mi lado.

—También os traigo, majestad, noticias de vuestros hijos —intervino nuevamente Scota, cortando así la conversación de los monarcas.

—¿Mis hijos? Yo no tengo hijos —afirmó la reina exasperada—. Sabed que yo no reconozco a ningún vástago de ese miserable. Por los cuerpos de esas pequeñas víboras solo corre la sangre envenenada de su padre, y lo único que les deseo es que mueran pronto como él.

En ese momento miré disimuladamente hacia Golamh temiendo una reacción por su parte. Las pupilas de los ojos del príncipe mostraban una enorme tristeza. Esa mujer, a la que probablemente aún amaba, lo odiaba hasta lo más profundo de su ser.

—¡Golamh ha muerto, Seng, deja que su alma descansa de una maldita vez! —le pidió Magog a modo de orden, cansado ya del asunto—. Y ahora, cumple lo que le prometiste al traidor de Bero. Recuerda, los reyes siempre deben dar ejemplo a su pueblo y cumplir fielmente con sus compromisos.

—Está bien —aceptó Seng de mala gana—. Ordenaré que liberen a la familia de ese hombre, aunque desconozco si queda algún miembro con vida. Recuerdo que su mujer y sus padres hace tiempo que dejaron este mundo, pero puede que varios de sus hijos continúen aún en las minas.

—Os lo agradezco infinitamente, mi reina —le dijo Scota inclinando su cabeza—. Yo cuidaré de ellos como si de mis propios hijos se tratara.

—Una cosa más, egypcia. ¿Qué fue del cuerpo de Golamh? —le preguntó Seng suspicaz.

—Su esposa, la princesa Scota, ordenó que lo embalsamaran como a cualquier noble egypcio. Su cuerpo fue depositado en un sarcófago de oro y llevado a un santuario secreto perdido en lo más profundo del desierto nubio. Cuentan que el templo quedó enterrado y oculto bajo una enorme duna de arena roja, a la espera de que la propia princesa muera y vaya a hacerle compañía.

—Pues que bajo las arenas del abrasador desierto su alma descansa eternamente —sentenció Magog, terminando así el encuentro.

Golamh guardó en todo momento silencio escuchando las palabras de odio y desprecio hacia su persona. Estoy convencido de que comprendía en buena medida el enorme rencor que su antigua

mujer sentía hacia él, y fue precisamente por esa razón por la que quiso montar tal teatro. Con esta actuación, el príncipe cerraba definitivamente la profunda herida que Seng portaba en su corazón y que él mismo había provocado.

Tras recoger a los tres hijos de Bero que aún permanecían con vida, zarparamos de nuevo rumbo al lago Meótida, concretamente hacia Gaethlaighe, el poblado del príncipe Goisten.

Durante la travesía no me quité de la cabeza por qué habíamos aceptado entre nosotros a los tres hijos de ese traidor. No le debíamos nada a aquel hombre, y si por mí fuera los habría arrojado por la borda para que fueran pasto de las bestias marinas. Los tres estaban famélicos y muy enfermos debido a su duradero y penoso cautiverio en las minas de los tauros. Nadie sabía cómo habían logrado sobrevivir a tantos años de esclavitud y trabajos forzados, pero, ahora que eran libres, no tenían ninguna intención de morir. Los muchachos siempre estuvieron muy agradecidos a Golamh y a Scota por su rescate, siéndoles fieles hasta su muerte. Lo cierto es que esa decisión también fue muy bien acogida por nuestros aliados scythas, considerándola como un gesto de generosidad digno de un gran rey.

Cuando desembarcamos en Gaethlaighe fuimos recibidos por un Goisten nervioso. El scytha llevaba esperándonos desde hacía varias lunas, estando ya muy preocupado por la tardanza y por nuestro posible paradero. En cuanto Sedga y Sobairce supieron que habíamos llegado, no tardaron en acudir también al poblado para celebrar el reencuentro. Fue allí donde los tres príncipes nos desvelaron cuál era la situación real en la que sus hermanos pequeños se encontraban.

Al parecer, Atheas, el autoproclamado rey de Scythia, había avanzado con sus jinetes desde el río Tanais, adentrándose en la inmensa y fría estepa, tal y como tiempo atrás predijo el general Cabrias. Los miles de guerreros que lo acompañaban lo hacían invencible, sometiendo a placer a todas las tribus que encontraba a su paso. Desde tiempos inmemoriales, las naciones scythas habían sido muy independientes entre ellas, estando en la mayoría de las ocasiones enfrentadas unas con otras. Una alianza entre ellas era impensable hasta que Atheas apareció y lo cambió todo en esa lejana región, haciendo posible lo imposible. Apoyado en su horda de jinetes salvajes, fue avanzando por el vasto territorio en donde se asentaban las diferentes tribus scythas y, aprovechando su evidente desunión, fue derrotándolas una por una. Atheas no tardó mucho en llegar a los territorios que rodeaban el lago Meótida, incluida la propia península de los tauros. El nuevo líder de Scythia les ofreció a todos los nobles de la zona que se unieran a él o se prepararan para luchar. Les dio un plazo de doce lunas para que tomaran una decisión; después de ese tiempo, avanzaría y destruiría a todos aquellos que se alzaran contra él.

Los hermanos de nuestros amigos habían esperado a que estos llegaran para decidir qué opción tomar, estando aún medítándolo.

Mientras los nobles scythas discutían en Gaethlaighe qué decisión era la más adecuada para sus intereses, los gaedheal disfrutamos de un merecido descanso durante varias lunas. En ese tiempo Scota trajo al mundo una nueva vida a la que puso de nombre Colptha. Con los años Colptha se convertiría en un temible guerrero, al igual que el resto de sus hermanos, destacando por su destreza con la espada.

Tras recuperar Scota las fuerzas perdidas en el parto, una importante reunión fue convocada por los nobles de Gaethlaighe. El plazo para dar una respuesta se estaba terminando. Poco había que decidir, en mi opinión, porque, aunque todos nuestros guerreros acudieran desde Sikelia para luchar del lado de nuestros aliados, casi nada podríamos hacer frente a un ejército tan colosal. Lo cierto es que solo tenían que decidir una cosa: someterse o morir.

Los hermanos pequeños de Goisten, Sedga y Sobairce, no veían con malos ojos unirse al scytha.

Compartían incluso su idea de que si todas las tribus estuvieran unidas, se convertirían en un pueblo invencible. Por el contrario, los mayores, con más experiencia en la vida, sabían bien que aunque el ejército de Atheas fuera imponente jamás sería invencible, pues en este mundo existían otros muchos pueblos con ejércitos más colosales. La expansión del rey terminaría irremediablemente en el fracaso, era fácil de prever. En cuanto llegaran a los dominios de los persas, los griegos, los carthagineses, los macedonios o, quién sabe, incluso de los egipcios, serían destruidos sin piedad. Estos imperios poseían enormes ejércitos curtidos en mil batallas que derrotarían fácilmente a esa banda de pastores de caballos.

Pero, desgraciadamente, nada de lo que les pudiéramos contar nosotros o sus propios hermanos iba a hacerlos cambiar de opinión. Los jóvenes príncipes ya habían tomado una decisión, y esa era la de unirse a Atheas.

Goisten, Sedga y Sobairce habían entregado el mando de sus respectivos pueblos a sus hermanos al marchar con Golamh, y ahora ya no podían hacer nada. Por tal razón, esa fue la respuesta final que se envió al rey de Scythia.

Ante esa situación, los tres mayores juraron que jamás se someterían a Atheas ni a ningún otro, decidiendo marcharse, y esta vez para no volver. Buscarían junto a Golamh un destino más propicio, invitando a todos aquellos que quisieran a seguirlos.

Fue así, como te estoy relatando, como Goisten, Sedga y Sobairce abandonaron para siempre a su amada Scythia y a sus valientes hermanos.

Con el tiempo supimos que Magog y Seng también aceptaron unirse al rey Atheas, creándose el ejército scythia más grande que jamás se había visto por esas tierras. Atheas fue avanzando imparable hacia el oeste hasta que se encontró con un pueblo que estuvo a su altura: Macedonia.

Desde Gaethlaighe emprendimos el viaje de vuelta a Sikelia galopando de nuevo con las dos veloces naves sobre las tranquilas aguas de Meótida. Tras dejar atrás el estrecho y bordear la costa de los tauros, nos dirigimos hacia Thracia. Mientras surcábamos las aguas transparentes del mar Euxino, Golamh decidió una mañana tomar tierra para cazar algo y abastecernos de agua dulce. Nos acercamos a remo a una pequeña cala aparentemente tranquila en donde un río de caudalosas aguas desembocaba. Desde allí llevamos las naves cauce arriba hasta que, después de medio día de navegación, nuestro príncipe consideró que ya era suficiente. Procedimos entonces a amarrarlas en un claro que existía en la ribera, justo donde el cauce empezaba a curvarse para dibujar un amplio meandro. Allí fue donde desembarcamos y establecimos el campamento. Mientras unos marcharon a cazar, otros llenamos varias ánforas de agua y encendimos hogueras para pasar la noche. Al final de la tarde los cazadores regresaron con cuatro ciervas a sus espaldas, suficientes para alimentarnos de carne durante varios días. Mientras los hombres nos relajábamos bebiendo cerveza y observando cómo varias mujeres asaban una de las ciervas, algo sucedió de pronto que rompió nuestra tranquilidad. Como por arte de magia, cientos de hombres desnudos y armados con lanzas surgieron de la nada, logrando rodear por completo el campamento. Aquellos guerreros eran muy extraños. Llevaban sus cuerpos desnudos pintados de color blanco, luciendo también en sus rostros varios tatuajes que dibujaban figuras sin sentido. Multitud de cicatrices en brazos, pechos y espaldas atestiguaban que eran luchadores aguerridos, siendo en realidad sus ojos amenazantes los que nos deparaban un futuro nada halagüeño.

Golamh se irguió al verlos llegar, levantó sus brazos con las manos extendidas y les habló:

—¡Bienvenidos seáis a mi campamento! —les dijo amigablemente—. Sé muy bien que esta tierra no me pertenece, y por ello os pido permiso para permanecer en ella solo esta noche. Mañana, con las primeras luces del alba, marcharemos y no volveréis a vernos jamás. Si nos

permitís acampar aquí, os pagaremos con aceite y sal, poco más llevamos en los barcos.

—No parecéis thracios, ¿a qué pueblo pertenecéis? —replicó el líder de aquellos hombres, que poseía el tamaño de un caballo.

—Estás en lo cierto, ni somos thracios ni mantenemos amistad con ellos —le confirmó Golamh—. Venimos de Scythia y vamos camino de Grecia para seguir luchando en las batallas que los dioses nos deparen. Tan solo hemos hecho un alto en el camino para reponer alimentos y agua, nada más. Esta tarde logramos cazar cuatro ciervas en vuestros bosques, así que, si lo deseáis, estáis invitados a cenar con nosotros.

—Si no sois thracios, podéis permanecer en mis dominios —afirmó su jefe para nuestro consuelo—. Y acepto tu invitación.

—Gracias por la hospitalidad, será un auténtico placer compartir en esta noche estrellada la carne asada y la cerveza con nuevos amigos.

Puede que fuera un don, o quizás simplemente suerte, pero lo cierto es que el hijo de Bile había logrado sacarnos otra vez con su habilidad de palabra de una situación muy comprometida, consiguiendo incluso entablar amistad con quienes deberían habernos desollado.

Durante la cena, el jefe de estas gentes nos explicó que su pueblo pertenecía a la tribu de los cruithne, o piktoi, como la llamaban los griegos, y que ocupaban una humilde región del interior de Thracia conocida como Cruitentuaith. No fueron pocas las ocasiones en que el líder de los cruithne se quejó ante Golamh de lo pequeño que era su territorio, declarando que los thracios no le permitían ampliar más sus posesiones. Nuestro príncipe, en señal de agradecimiento por su acogida, le propuso un acuerdo de amistad entre pueblos. Con ese pacto, Golamh se comprometió en nombre de sus hermanos, de sus hijos y de todos los gaedheal a que les prestaría la ayuda militar necesaria para luchar por el territorio que por noble herencia les correspondía. Le aseguró también que desde ese momento los piktoi eran hermanos de los gaedheal y que, como hermanos, los apoyaríamos hasta que dejaran de vagar por el mundo en busca de esa tierra prometida. Solo cuando la hubieran encontrado y en ella descansaran en paz, el pacto moriría.

El líder de los cruithne se sintió tan complacido con las palabras del príncipe brigantino que aceptó de buen grado su ofrecimiento.

Estoy convencido que esa noche Golamh les ofreció tal pacto pensando que, en cuanto marcháramos de Thracia, jamás volveríamos a verlos, pero yo, de haber sido él, nunca lo habría hecho. Sé bien que los dioses son muy caprichosos con el destino, y la palabra de un hombre es sagrada.

Después de despedirnos de los piktoi, abandonamos raudos las costas de Thracia en busca de nuestra flota. Atravesamos nuevamente el paso de Byzántion y el estrecho de Propóntide para, a partir de allí, surcar las mil islas griegas hasta Creta y después directos a Sikelia. Tras una larga ausencia de más de dos años, al fin llegamos a Deprophane, el puerto donde nuestras gentes nos aguardaban con los brazos abiertos.

No eran pocos los gaedheal que habían perdido ya toda esperanza de volver a ver a su príncipe, haciéndose a la idea de que tendrían que regresar huérfanos a Brigantia. Así que, cuando vieron asomar por la ensenada las dos naves, el regocijo se apoderó de todos ellos. Occe y Uicce nunca habían perdido la fe, sabiendo que el dios Lug siempre acompañaba a su príncipe, protegiéndolo allá donde fuera. Una emotiva celebración tuvo lugar el día de la arribada, festejando durante varias noches el reencuentro deseado.

Nueve días fueron los que pasamos descansando en la ciudad de Filón, y en cuanto las fuerzas estuvieron repuestas y el tiempo nos fue favorable, partimos, esta vez con toda la flota, camino de



Brigantia.

Filón nos deseó buena suerte y nosotros a él, sabiendo que nunca más volveríamos a cruzarnos en el camino.

La flota navegó sin descanso hacia poniente, rodeando la costa de la península con forma de pierna. En la vertiente oeste de esta península se asentaba Roma, una poderosa ciudad similar a las griegas que años atrás había sido asolada por los guerreros senones de Breno. Después surcamos las costas de la Galia, tierra habitada por un pueblo celta hermanado de sangre al nuestro. Tras dejar atrás las playas galas, llegamos a la triesquinada península de Ispnya. A partir de allí fuimos rodeando su costa levantina, plagada de colonias tanto griegas como carthaginesas, hasta alcanzar el temido Estrecho de Heracles. Después de franquear las puertas del mar Exterior sin que los carthagineses pusieran oposición, dirigimos nuestra flota rumbo a Gadir. Sin detener la marcha, pasamos frente al hogar de Thales, aquel amigo al que nunca olvidaríamos. Nos hubiera gustado hacer escala en su puerto para rendir tributo a su familia, pero los carthagineses jamás habrían permitido que una flota extranjera fondeara junto a su importante enclave comercial.

Seguimos ruta surcando las aguas del promontorio de Hermes, para desde allí tomar rumbo norte y en línea recta hasta nuestro hogar. Primero dejamos atrás las costas de nuestros viejos enemigos los túrdulos y lusitanos, y después la de los brácaros. Pronto surgió entonces por la proa el promontorio nerio, dando este la bienvenida con su abrazo a los hijos que un día marcharon. El promontorio era la vieja frontera de nuestro territorio, lo que significaba que ya estábamos en casa. Gran excitación corrió por nuestros cuerpos entonces, gozosos por el regreso tantas veces soñado. Muchos hermanos se echaron a los remos para acelerar el ritmo de las naves, intentando así alcanzar cuanto antes la ciudad que tanto tiempo había aguardado nuestra llegada. Cuando rodeamos el último de los recodos de la Costa de la Muerte, el horizonte nos regaló la imagen más deseada por todos. Allí, frente a nosotros, se alzaba la legendaria torre de Breoghán. Tan majestuosa como siempre, tal y como la habíamos dejado. La alta torre nos observaba orgullosa, saludando a sus hijos perdidos. Por fin estábamos de regreso en casa, en Brigantia, el hogar de los gaedheal y del gran rey Breoghán.

## CAPÍTULO XIX

### BRIGANTIA. AÑO 367 A. C.

El sol reinaba en el alto cielo de Brigantia cuando la flota de Golamh arribó a sus costas. Junto a la ciudad, la torre real seguía mostrando orgullosa todo su esplendor como si de un noble dios se tratara. Los barcos habían avanzado poco a poco por el interior de la ría, unos detrás de otros, rompiendo con suavidad las olas de nuestro amado mar hasta alcanzar el embarcadero del puerto. Fue en ese momento cuando nuestros corazones se estremecieron.

El poderoso puerto de Brigantia, aquel que un día dejamos atrás lleno de vida y actividad, ahora estaba muerto. En él no se veía una sola alma, siendo todo silencio y desolación. Nadie acudió a recibirnos aquella mañana, ni siquiera las gaviotas aparecieron revoloteando por el lugar. Algo terrible debía de haber sucedido en nuestra ausencia, sin lugar a dudas, para que no se observara a nadie por los alrededores.

Occe opinó entonces que quizás no fuera tan extraño el no encontrar a ninguna persona en aquel lugar. El hijo de En sostuvo que la flota habría sido avistada seguramente desde la torre, dándose enseguida la voz de alarma en el puerto al ver que un ejército desconocido se aproximaba.

—Es cierto, seguro que nos han confundido con una horda de bárbaros del mar y han corrido a refugiarse en Brigantia —apoyó Uicce la teoría de su primo.

Todos deseábamos que estuviera en lo cierto. Nuestros barcos eran desconocidos en este lado de Ispnya, y lo más sensato en caso de avistarnos era correr hacia Brigantia para resguardarse y defenderse. Pero lo cierto es que la idea de Occe y Uicce no convenció a nadie. Era evidente que en ese lugar hacía mucho tiempo que el hombre no ponía el pie. Las zarzas y los tojos se habían apoderado de buena parte del puerto, siendo prueba suficiente para saber que llevaba abandonado años.

El rostro de Golamh era de preocupación al igual que el mío, temiendo seguramente que las informaciones que el marinero de Egipto nos había proporcionado fueran ciertas.

Sin perder tiempo se amarraron las cuarenta naves en el puerto y se estableció un campamento provisional en una playa cercana. Tras un buen rato pensando qué hacer, el príncipe decidió enviar una partida de guerreros a Brigantia para comprobar qué pasaba en la ciudad. Aunque todos deseaban ir con su príncipe para poder dar la noticia de nuestro regreso, solo unos pocos fuimos los elegidos. Conforme nos acercábamos a las puertas de la ciudadela, la alegría que sentíamos se fue tornando desdicha. La tristeza se apoderó de nuestros corazones al observar cómo las puertas infranqueables que daban entrada al castro de Brigantia permanecían abiertas, o, mejor dicho, apenas quedaban puertas que abrir o cerrar. Al penetrar en sus muros comprobamos que allí tampoco quedaba nadie con vida. Las chozas estaban derruidas y quemadas, descubriendo tan solo una ciudad en ruinas. Sí, joven Cir, Brigantia había sido saqueada y destruida por completo. Al igual que en el puerto, la vegetación salvaje se había hecho dueña y señora del lugar, delatando que la ciudad había muerto hacía ya muchos inviernos. Parte de sus murallas estaban derruidas; sus empalizadas, quemadas, y el foso que rodeaba a la ciudad, cubierto de zarzas. Todo era desolación, y así quedaron nuestras almas al contemplar lo que quedaba del castro: desoladas y huérfanas. Nuestros ojos no querían creer lo que estaban viendo, haciéndose realidad las peores pesadillas.

En aquel momento el dolor y la rabia que sentimos fue tal que comenzamos a aullar como lobos enloquecidos. Golamh no dejaba de mirar de un lado a otro intentando encontrar alguna pista de lo sucedido, y mientras lo hacía, se arrepentía a gritos por no haber regresado antes. Sí, así era,

todos debimos haber regresado hace mucho tiempo para luchar junto a nuestros hermanos y evitar la destrucción de nuestro hogar. Pero, desgraciadamente, desde el lejano Egipto nunca supimos o quisimos saber, y el pasado nadie lo podía cambiar.

—¡Lug, eterno protector del pueblo gaedheal! —invocó Golamh al mayor de todos los dioses—. Cuéntame qué ha pasado en este lugar y por qué lo has permitido.

Golamh suplicaba una respuesta mirando al cielo con los ojos brillantes y a punto de brotar mil lágrimas por ellos.

—¿Qué ha sido de nuestro rey y de nuestras gentes? —siguió preguntando—. ¡Háblame! —le gritó al todopoderoso sabiendo de sobra que este no se dignaba a responder a los simples mortales.

—Han debido de ser atacados por los brácaros —le sugerí entristecido—. Ningún otro pueblo se atrevería a subir tan al norte y atacar a Breoghán. Los cántabros y astures nunca romperían su juramento de lealtad al rey, solo han podido ser ellos.

El hijo de Bile no paraba de negar con la cabeza mientras andaba de un lado para otro sin saber a dónde ir realmente.

—Yo, Golamh, hijo de la noble tribu de los gaedheal, juro que mi alma y mi espada no descansarán hasta que los culpables de este sacrilegio hayan pagado con sus vidas. Haré desaparecer a todos aquellos que han osado atacar Brigantia. Los mataré a todos, a sus padres, a sus hijos, a sus mujeres, a sus animales, a todos ellos, y ninguno se salvará de mi venganza —gritó nuestro príncipe enfurecido a los dioses.

—Mi señor, primero hay que averiguar lo que ha sucedido en nuestra ausencia y después buscar a los responsables —le indicó sensatamente Occe.

—Bien, pues hagámoslo ahora mismo —dijo decidido el príncipe—. Caicher, ve con Suirge, Fulman y Mantan hacia el reino de los ártabros y buscad allí respuestas entre sus gentes. Si es necesario, emplead la fuerza para sacarles la verdad a sus viles reyezuelos. Occe y Uicce, vosotros dos marcharéis hacia Berganto y después más allá, hacia los confines del territorio nerio, en busca de los gaedheal que queden por esas tierras. El resto acamparemos en Brigantia y la reconstruiremos. Hoy mismo esta ciudadela comenzará a renacer de sus cenizas como el ave Bennu de los egipcios. Brigantia aún no ha muerto, porque mientras no muera el último de los gaedheal, siempre renacerá una y otra vez de nuestra mano. ¡Marchad rápido y traedme respuestas cuanto antes!

La orden estaba dada y nosotros dispuestos a cumplirla. Sin demora galopamos unos hacia el reino de los ártabros y otros hacia Berganto.

Mis tres hijos y yo, con una veintena de guerreros, avanzamos rodeando por tierra la ría ártabra en busca de cualquier resto de nuestra raza. La primera visita que hicimos fue al poblado de Adobriga, residencia real de la tribu hermana. En cuanto nos vieron desde sus murallas acercarnos a caballo, cerraron enseguida las puertas de la fortaleza y se prepararon para defenderse. Sin duda alguna, pensaron que éramos invasores bárbaros procedentes del mar del Norte dispuestos a saquear todo lo que encontráramos a nuestro paso. Cuando llegamos a las mismas puertas de su ciudad, me adelanté a mis hombres y trasladé un mensaje a los guardias que había sobre los muros. Les dije que no deseábamos luchar, solo hablar con sus reyes. Al comprobar que les hablábamos en su misma lengua, las puertas se abrieron lentamente y una partida de cincuenta guerreros salió rauda a nuestro encuentro.

—¿Quiénes sois y qué habéis venido a hacer a estas tierras? —nos preguntó el capitán, quedando sus hombres protegiendo la retaguardia.

—Somos nerios y deseamos reunirnos con tus monarcas —les contesté con voz de mando—. Quiero hablar en persona con el rey Deobriigo y la reina Apana.

Los ártabros me miraron entonces extrañados por mi petición.

—Los viejos reyes ya no viven entre nosotros —me informó el capitán—, así que podéis regresar por donde habéis venido.

—Pues dile entonces a tus reyes, se llamen como se llamen, que nos reciban como amigos. De no hacerlo, no me quedará otra opción que regresar con más guerreros para derribar estos muros tras los que se esconden —los amenacé cansado de tanta palabrería. Estaba enfurecido y mi paciencia en esos momentos ya no existía.

El militar recapacitó entonces antes de hablar. Sin duda habían divisado nuestras naves en la cercana ría junto a Brigantia, sabiendo que mi amenaza no era en falso.

—Está bien, seguidme.

Acompañamos a los ártabros hasta la fortaleza, cerrándose sus enormes puertas una vez todos hubimos entrado. Tras esperar un buen rato, al fin el capitán ártabro se acercó para indicarnos que podíamos pasar a la sala real. Con paso firme me dirigí al lugar mencionado, acompañado de Suirge, Fulman y Mantan.

Al penetrar en la estancia encontramos sentado en un sillón de madera a un grueso hombre provisto de corona, cuyo aspecto me resultó familiar. Arrodillada a sus pies se hallaba una joven muchacha de tal belleza que solo una ártabra podía poseer. Era de rasgos prominentes, cuerpo escultural y tan atractiva como una diosa. Suirge no dejaba de mirarla como si hubiera quedado hechizado por ella. La curiosa escena dejaba claro que al monarca le gustaban jovencitas, hecho, por otra parte, nada recriminable.

A la derecha del monarca se encontraba también su druida. Este era alto y delgado, e iba cubierto con una túnica blanca que le tapaba desde los pies hasta la cabeza, ocultando su rostro bajo una gruesa caperuza. Solo su mentón era visible, al igual que su pelo blanco brillante, que le caía por los lados de su cara.

—Dicen que queréis hablar conmigo —dijo el rey disgustado—. Incluso me afirman que habéis llegado a amenazar a mis hombres para que este encuentro fuera posible. Pues bien, hablad, explicadme qué habéis venido a hacer a mis tierras y qué es lo que queréis de mí. Os advierto que las palabras que pronunciéis seguramente sean las últimas que salgan de vuestras bocas, así que aprovechadlas bien y elegidlas con cuidado.

—No creo, majestad, que estéis en posición de amenazarnos —le expresé con contundencia—. Lo cierto es que hoy esperaba un mejor recibimiento de vuestra parte, pero ya veo que la famosa hospitalidad del pueblo ártabro brilla por su ausencia. Siendo así, quizás prefiera su majestad que esta reunión se dé por finalizada y nos citemos en otra ocasión para hablar con la espada.

—¿Me estás retando, desgraciado? —me preguntó enfurecido—. ¿Tú, despojo de cabra, te atreves a desafiarme? Respóndeme de una maldita vez antes de que ordene que os maten aquí mismo. ¿Quién eres y qué habéis venido a hacer aquí?

—Mi nombre es...

Y antes de que pudiera terminar la frase de presentación, alguien lo hizo por mí.

—¡Su nombre es Caicher! —se adelantó a pronunciar el druida ártabro.

Al escucharlo me quedé pasmado. El druida debía de poseer tal magia en su interior que había sido capaz de adivinar mi nombre sin ni siquiera mirarme. Este hecho me hizo sentir pequeño e inseguro en la sala. Yo nunca había temido luchar contra un guerrero, pero enfrentarme a un poderoso druida era muy diferente.

—¿Conoces mi nombre, mago?

—Conozco tu nombre y el de aquellos que te acompañan: Suirge, Fulman y Mantan —dijo con voz profunda.

Los cuatro nos quedamos petrificados.

—¿Sabes quiénes somos?

—Por supuesto. Tú, Caicher, estuviste unido a una ártabra de bien. La amaste hasta el día de su muerte y aún las amas en lo más profundo de tu corazón. Eres un grandioso guerrero, de los mejores que ha dado Brigantia, pues has tenido al mejor de los maestros.

—Tu magia es poderosa, hechicero, y seguro que está a la altura de tu sabiduría —le afirmé muy sorprendido con el don de la adivinación que poseía—. Pero si conoces todo lo que dices conocer, también sabrás entonces el nombre de la tribu a la que pertenecemos.

—Claro que sí, Caicher, sois guerreros de la tribu de los gaedheal e hijos del clan de Breoghán —me confirmó—. Aunque parezca viejo, aún tengo buena memoria, o al menos la suficiente para recordar el nombre del que un día fue mi pueblo y el de aquel que una vez fue mi hermano.

Al terminar de decir la frase, el viejo druida se retiró su blanca capucha hacia atrás dejando a la vista su verdadero rostro.

Al verlo, lo reconocí al instante. Froté mis ojos una y otra vez, no pudiendo creer quién era en realidad el hombre que se hallaba frente a mí.

—¡Ith! ¿Eres tú? —le pregunté desconcertado—. ¡Por todos los dioses! ¡Dime que no eres un sueño!

—No soy un sueño, hermano —me contestó con ternura—. Claro que soy Ith, qué otro iba a ser. Al fin los dioses han oído mis súplicas y os han traído de vuelta a casa.

Ith bajó entonces emocionado hacia nosotros y nos fue abrazando uno a uno, sintiéndonos todos inmensamente felices por el reencuentro.

Mientras tanto, el rey ártabro y su joven esposa decidieron retirarse de la sala, no sin antes decir unas últimas palabras:

—Dejemos solos a estos hombres, tienen mucho de qué hablar y ya han esperado demasiado para hacerlo —se dirigió el monarca a sus hombres indicándoles que salieran de la sala—. En otro momento seguiremos con la charla, brigantino —me comentó retirándose después junto a su bella acompañante.

Ith me tenía cogido por los hombros impidiéndome que fuera a ningún lado. Al parecer, él tampoco acababa de creerse que estuviéramos juntos otra vez.

—¡Caicher! ¿Dónde os habíais metido? Ya os dábamos a todos por muertos.

—Tengo mucho que contarte, hermano. Hemos estado recorriendo el ancho mundo sin dejar un solo rincón por visitar. Hemos vivido en las tierras más hermosas que jamás pudieras soñar, pero mi relato de momento puede esperar; ahora, Ith, te ruego que acortes mi sufrimiento y me cuentes qué maldición ha caído sobre Brigantia para que esté desolada. Y, sobre todo, dime dónde se encuentra nuestro padre. ¿Dónde está el rey Breoghán?

—Han sucedido tantas cosas, hermano, tantas que no sabría bien por dónde empezar, pero lo intentaré.

Y a continuación nos sentamos formando un círculo en torno a Ith, cerca del fuego que había encendido en la sala, esperando escuchar impacientes su relato.

—Al poco de marchar vuestras naves, el destino de las gentes de Brigantia dio un giro brusco e inesperado —comenzó narrando Ith—. Las tinieblas se abalanzaron sobre nosotros de una manera tan fugaz que ninguno pudimos reaccionar. Justo a los nueve días de vuestra partida, la luna llena

permaneció oculta bajo unas densas brumas, presagiando lo que iba a suceder a continuación. Esa misma noche Breoghán cayó gravemente enfermo. Ya llevaba varios días que se le veía cansado y abatido, pero todos lo achacamos a la tristeza de vuestra marcha. Solía tocarse a menudo el pecho como si algún dolor le afectara al corazón. Esa noche sus dolores se hicieron más intensos hasta que su corazón no aguantó más y dejó de latir, apagándose su alma en un profundo sueño. Con los primeros rayos de sol la fatal noticia voló como un halcón a lo largo y ancho del reino, dejando al clan sumido en una profunda tristeza. Al día siguiente lo despedimos con una ceremonia digna de reyes, quemando su cuerpo en una monumental pira de fuego junto a su torre, como él hubiera querido. Breoghán se marchó volando entre las gaviotas y el humo hacia un mundo mejor en busca de su amada Briga.

»Pero, como los ancianos del consejo suelen decir, las desgracias nunca vienen solas. Tras dejarnos Breoghán, muchos hombres fieles a él prefirieron también abandonar esta vida antes que continuar sin su líder, quitándose de en medio a la noche siguiente para acompañar a su jefe hasta la eternidad. Aunque no lo creas, uno de estos hombres que decidieron partir tras el rey fue el propio Aimhirgin. El viejo druida y él se habían jurado de jóvenes devoción mutua, y esta devoción perduraría más allá incluso de la propia muerte de uno de ellos. El fin de su amigo provocó que la mente y la magia del viejo druida se fueran apagando poco a poco. El mismo Aimhirgin me confesó un día que se sentía responsable de su muerte al no haber sido capaz de salvarlo ni siquiera utilizando toda su magia. El viejo nunca quiso aceptar la decisión de los dioses, y, como un guerrero fiel, una mañana echó un curragh al mar y, sin llevar comida ni agua, emprendió un viaje en solitario en busca del alma perdida de su eterno amigo. Nunca más volvimos a saber de él. Seguramente las criaturas marinas le dieran cobijo, guiándolo hacia otro mundo más justo.

Ith hizo un pequeño alto en su relato al recordar con añoranza a su viejo maestro. Después, respiró profundamente para coger un poco de aire y continuó:

—Tras dejarnos Breoghán y Aimhirgin, toda la tribu se sumió en un gran desconcierto —indicó Ith apenado—. Nuestro pueblo se encontraba sin un líder que lo gobernara y le mostrara el camino. Era crucial que, cuanto antes, nombráramos a un nuevo rey y a un nuevo druida si queríamos sobrevivir. Breg y el resto de mis hermanos se trasladaron de Berganto a Brigantia para coger el mando de toda la tribu, pero las cosas no iban a resultar tan sencillas. La noticia de la muerte de Breoghán también llegó rápidamente a los reinos del norte, y para cuando Breg convocó a los antiguos reyes aliados para que le juraran lealtad, estos ya habían empezado a replantearse tales alianzas.

»Los monarcas del norte no estaban dispuestos a permanecer sometidos a los nerios por más tiempo, siendo los cántabros y astures los primeros en darnos la espalda. Estos afirmaron que su fidelidad era tan solo hacia el rey Breoghán y que, con su muerte, el pacto quedaba zanjado. Es más, algunos monarcas juraron que jamás volverían a someterse a ningún otro pueblo que no fuera el suyo, e incluso advirtieron a Breg que a partir de entonces seríamos considerados como enemigos por la humillación que habían sufrido durante tantos años a manos de nuestro padre. No era amistad ciertamente lo que sentían hacia nosotros, sino más bien odio y rencor. Por su parte, el resto de tribus situadas al oeste del río Albión, incluida la de los ártabros, también rehusaron renovar sus alianzas.

»Fue así como los gaedheal volvimos a estar solos y rodeados de pueblos desagradecidos. A Breg no le importó demasiado la traición de estas tribus, afirmando que los clanes nerios y brigantinos no necesitábamos de nadie a nuestro lado. Hasta entonces siempre habíamos dominado

el norte sin ayuda y creíamos que lo seguiríamos haciendo por muchos años. Pero la cruel realidad se alejaba mucho de su pensamiento.

»Nuestra debilidad pronto llegó a oídos de un enemigo ancestral, los brácaros, quienes no perdieron el tiempo en movilizar sus tropas y atacar. Los guerreros cuervos lograron reunir a un extenso ejército apoyados por mercenarios túrdulos y lusitanos. También otras tribus vecinas se unieron a la causa brácaro convencidos de obtener una victoria segura. Los enemigos avanzaron entonces sin oposición hacia el río Sallias, alcanzando en menos de tres lunas nuestro territorio. Sin aliados fuertes que nos apoyaran, poco pudimos hacer frente al avance del ejército brácaro. En pocos días se presentaron a las puertas de Brigantia para asediar la fortaleza y después atacarla. Todo estaba perdido.

»Ante tal situación, Breg pensó que la única opción que tenía nuestra tribu y nuestro clan de sobrevivir era huir y escondernos entre las gentes de otros pueblos, a la espera de poder reagruparnos algún día y contratacar. Muchos gaedheal consideraron esa propuesta como un acto de cobardía, llegando incluso a perderle el respeto por proponer esa deshonrosa salida. Fue igualmente repudiado por no pocos nobles y considerado indigno del padre que le había dado la vida, el rey. En ese momento el pueblo de Breoghán quedó dividido en dos.

»Por una parte, los que apoyábamos a Breg nos marchamos en barcos para ocultarnos como ratas en las montañas, a la espera de una oportunidad. El resto, los valientes guerreros que decidieron quedarse a luchar por Brigantia, murieron defendiendo el honor de la tribu y de sus clanes. Respecto a los que huimos con cobardía y vivimos, rezamos todos los días a los dioses desde nuestros refugios para que volvierais cuanto antes. Siempre nos quedó la esperanza de que el hijo de Bile y sus guerreros retornaran al hogar y con ellos poder recuperar el orgullo perdido. Desde entonces vengo soñando con este momento, Caicher, con el día en que las naves gaedheal volvieran a surcar las aguas de la Costa de la Muerte. Ahora, con vuestra ayuda, nos vengaremos de los brácaros y del maldito Rey Cuervo.

»Durante todo este tiempo Breg ha permanecido en Berganto sometido a los brácaros, mientras que muchos de los nuestros y yo mismo nos refugiamos con los ártabros. Por deseo del destino, cuando arribé a tierras ártabras, su viejo druida, Ambolo, acababa de morir. Los viejos reyes, conociendo de mi magia y mi habilidad para los rituales, decidieron acogermme como su nuevo druida. Con la muerte de los monarcas, su hijo mayor, Nocicorus, tomó el mando de la tribu ártabra, mientras que su hijo menor, Ducanaro, continuó dirigiendo a los lapatiancos. Nocicorus, como nuevo rey ártabro, quiso mantenerme a su lado no solo como druida, sino también como su principal consejero, encargándome desde entonces también de la educación de su única hija, Savia. La princesa ártabra es la bella muchacha que estaba junto a los pies del rey, seguro que no la habéis olvidado.

El hechicero hizo referencia a la joven que habíamos confundido con la esposa del rey y de la que Suirge había quedado prendado.

—Pues tu destierro, hermano, hoy ha finalizado —le aseguré—. Hemos vuelto para quedarnos, y te juro que recuperaremos todo lo que es nuestro. Ven conmigo, Golamh se alegrará mucho de volver a verte.

—¿Golamh vive?

—Pues claro que vive. El príncipe es nuestro líder, y con él al frente nadie podrá derrotarnos. No lo conoces, te juro que Golamh volverá a hacer de Brigantia el reino próspero que un día fue, aunque para ello tenga que arrasar a hierro y fuego a todos los reinos del norte de Ispnya.

Una vez reunidos todos los nerios y brigantinos que se encontraban en Adobriga, nos dirigimos

hacia Brigantia a reencontrarnos con nuestro príncipe. El castro volvería a tener vida y resurgiría de la muerte.

Pasada una luna se celebró una asamblea a los pies de la torre. Muchos brigantinos y nerios acudieron a la llamada del hijo de Bile procedentes de los mil y un lugares en donde se habían escondido. Incluso Breg, Fúad, Muirthemhne, Cuala, Bladh, Ebhlinne y Nar, todos ellos hijos de Breoghán, y aun estando muy envejecidos, no quisieron perderse la cita. Tanto Breg como Ith pusieron a su sobrino Golamh al día de todo lo acontecido en su ausencia, nombrándolos este sus nuevos consejeros.

En este tiempo de ausencia los brácaros se habían hecho con el control de todo el norte de Ispnya, incluido el territorio nerio y brigantino, manteniendo sometidas a todas las tribus de la región. Los brácaros habían levantado por los diferentes territorios numerosos campamentos para controlar a sus vasallos. El Rey Cuervo no quería que ningún clan se rebelara contra él, y por ello los sometía constantemente a un férreo control. El cuervo era astuto como una comadreja. Mientras él se mantenía oculto y a salvo en su territorio, más allá del río del Olvido, sus capitanes y sus hordas de guerreros sembraban el terror por sus nuevos dominios.

Cuando Golamh conoció la verdad, ordenó que se buscasen a todos y cada uno de los gaedheal allá donde se encontraran. Todos debían saber que el príncipe había retornado a casa y, por tanto, ya no tenían por qué esconderse en otros reinos. A estos supervivientes se les pidió que regresaran a Brigantia para luchar contra los brácaros junto a Golamh, hijo del príncipe Bile y nieto de Breoghán.

Nuestra llamada voló sigilosa como una lechuza por los reinos del norte, buscando a nuestros hermanos hasta en el más recóndito de los acantilados. Y como el príncipe esperaba, miles de ellos acudieron fieles a su llamada. Fue extraordinario ver cómo hombres, mujeres, niños y ancianos llegaban a Brigantia deseosos de luchar y recuperar su vida anterior.

Nocicorus, el rey ártabro, también facilitó el reencuentro de nuestras gentes permitiendo que quien lo deseara pudiera cruzar libremente su territorio. Lo cierto es que Nocicorus era listo como un zorro y sabía muy bien jugar sus cartas. Este conocía a través de Ith que Golamh era el hijo de Bile, y como tal, seguramente sería proclamado muy pronto nuevo rey de los nerios. Por esa razón, le ofreció al líder gaedheal una alianza con la única condición de que debía aceptar unirse en matrimonio a su hija, la joven y bella Savia. Para Golamh no resultó ningún problema aceptar el acuerdo, más bien fue como un bello regalo de bienvenida. Savia era probablemente la joven más hermosa que había conocido hasta ese día, y con su unión, además, ganaba a un importante aliado para la guerra que se avecinaba.

A la princesa Scota, sin embargo, no le hizo demasiada gracia esa parte del acuerdo. A la hija del faraón, aun estando acostumbrada a ver enlaces parecidos en Egypto, tierra en donde no era infrecuente encontrar nobles con varias esposas, no le complacía compartir aquello que consideraba suyo. Pero, por el bien de los gaedheal, la princesa se vio obligada a aceptar; eso sí, no pondría oposición al enlace siempre y cuando Golamh la considerara a ella como su primera y principal esposa.

Tras aceptar el nieto de Breoghán el pacto con el rey ártabro, tuvo lugar el enlace. Para ello se realizó una ceremonia en Adobriga que reunió a centenares de personas, entre ellos los druidas y nobles más importantes de ambas tribus. Después hubo nueve días de festejos en donde la cerveza, el hidromiel y el vino corrieron por nuestros cuerpos sin control, al son de la dulce música de las flautas de caña.

Con la primera luna tras el enlace tuvo lugar un acontecimiento aún más importante si cabe. Me



refiero al día en el que Golamh fue proclamado por su pueblo rey de Brigantia.

Todos deseábamos tener un rey al que seguir en la batalla, aquel junto al cual poder reconquistar nuestro reino perdido y vengar la humillación sufrida frente a los brácaros. Tanto Breg como Ith propusieron al hijo de Bile como legítimo heredero de Breoghán, secundando la propuesta el resto de mis hermanos. También Occe, Uicce y los tres hijos de Tigernbard aceptaron la propuesta. Las gentes nerias y brigantinas se mostraron gozosas y entusiasmadas al saber que el hijo de Bile dirigiría sus destinos.

Golamh aceptó orgulloso la corona, pasando a ser ahora sus propios hijos los príncipes brigantinos.

Desde el mismo día de su nacimiento los dioses quisieron que el futuro de los gaedheal pasara por sus manos. Breoghán lo sabía, Bile lo sabía, yo lo sabía y hasta el propio Golamh lo presentía. Era un deseo que los dioses gritaban a los cuatro vientos, y con su coronación, nos plegamos de nuevo a sus caprichos.

Para la ceremonia de coronación, Ith, como nuevo gran druida de la tribu, preparó un ritual muy especial. Trajo para la ocasión el antiguo trono de Breoghán. Era una enorme roca arenosa con forma rectangular y tan pesada como al menos dos hombres. En ella solía sentarse el rey a dilucidar las decisiones que más convenían a su pueblo. Todos los brigantinos creían que la piedra se había perdido en el ataque de los brácaros a la ciudad, pero no era así. Ith consiguió rescatarla a tiempo y esconderla en un lugar seguro hasta que pudiera sacarla de nuevo a la luz. Esta piedra poseía una antigua leyenda que hasta ese momento desconocía y que Ith me reveló. Al parecer, el trono de Breoghán no era una simple roca, sino que en realidad era una piedra mágica. Nuestros ancestros la conocían con el nombre de Lia-Fail, también llamada Piedra Real o Piedra del Destino. Todo hombre que quisiera ser investido líder de nuestro pueblo debía someterse al veredicto de la piedra. Según la leyenda, el candidato propuesto a la corona debía situarse sobre ella para que esta lo juzgara. Si comenzaba a temblar y a entonar su canción, quería decir que el hombre que estaba sobre ella sería un rey justo y digno para su pueblo. De no entonar su melodía, no bendecía tal nombramiento.

Hasta ese día nunca había oído hablar de tal leyenda, aunque sí conocía por propia experiencia el poder y la magia que ciertas piedras podían llegar a tener. Esa historia me hizo recordar otra época en la cual yo mismo pude sentir el poder de las *pedras de abalar*, aquellas que se encontraban en lo más profundo de la Costa de la Muerte. En esa ocasión, las piedras de la costa hicieron una predicción que finalmente se cumplió para mi tormento.

Nadie sabía realmente de dónde había salido tal piedra. Unos contaban que de una cantera cercana a la propia Costa de la Muerte, otros hablaban que la habían traído nuestros ancestros en un barco cuando llegaron a estas tierras procedentes de oriente, otros mencionaban que fue encontrada una mañana en la playa tras un fuerte temporal. Recuerdo que incluso Scota llegó a mencionar que en Egipto existía una leyenda parecida referente a una piedra que apareció en el delta.

Junto a la majestuosa torre de Breoghán, y frente al eterno mar de Brigantia, se celebró la ceremonia de coronación. Conforme a lo planificado por Ith, Golamh subió a la piedra y posó su noble culo sobre ella. Breg, como hijo mayor del viejo rey, se acercó a su sobrino y le colocó una reluciente corona de oro sobre la frente. Tras encajársela, Breg se echó hacia atrás para que todos los gaedheal rindieran honores a su nuevo rey. Fue entonces cuando Ith se adelantó y como gran druida de la tribu nos habló a todos los allí presentes:

—Hijos de Brigantia, de Berganto y del resto del territorio nerio, hoy nos hemos reunido junto a

la torre que levantó el rey Breoghán para nombrar a su digno sucesor. Golamh, hijo de Bile, hijo de Breoghán, hijo de Brath, hijo de Deadh, será a partir de hoy quien dirija el destino de nuestras vidas y de toda nuestra honorable tribu. Desde el mismo día que la ártabra de nombre Brigit lo trajo a este mundo, los dioses lo bendijeron con su fuerza, su valor y su honor. Golamh es la persona que hemos estado esperando durante muchos años. Ahora que ha regresado junto con el resto de nuestros hermanos perdidos, será él quien nos guíe hasta la victoria final. Rindamos honores a nuestro nuevo líder y deseémosle un buen destino. ¡Por Golamh, por Brigantia y por los gaedheal!

Los allí congregados repetimos el grito de Ith y, a continuación, colocando una rodilla en la tierra y la mano derecha sobre el pecho, juramos al nuevo rey lealtad eterna. Mientras permanecíamos en esa posición nuestro líder nos habló.

—¡Amados gaedheal! Quiero que sepáis que me honra profundamente ser el nuevo gobernante de Brigantia, y os juro por respeto a mi padre, a mis tíos, a mi abuelo y a toda mi estirpe, que intentaré ser el rey que todos merecáis. Juro por mi honor que os protegeré hasta que la última gota de mi sangre corra por mi cuerpo y, después de mi muerte, seguiré luchando por vosotros desde el otro mundo para que los dioses os protejan.

Y fue justo en ese momento, al terminar de decir la última palabra, cuando la Piedra del Destino habló para dar su veredicto. La roca comenzó a vibrar sutilmente bajo el trasero del rey, escuchándose al mismo tiempo un suave silbido por todos los allí congregados. Fue solo un instante lo que permaneció la piedra oscilando, pero a nadie se le escapó el detalle. La piedra había hablado, proclamando al hijo de Bile como digno sucesor del rey Breoghán.

Cuando la roca se silenció todos los gaedheal nos erguimos, comenzando a aclamar con orgullo a Golamh como nuestro nuevo líder, el único y verdadero rey de Brigantia.

## CAPÍTULO XX

### CASTRO DE BRIGANTIA. AÑO 367 A. C.

El invierno empezaba a despuntar entre las altas montañas de poniente cuando el pueblo gaedheal logró reunirse al completo en torno a Brigantia. Lo primero que tenía que hacer el nuevo rey era establecer una táctica para expulsar a los brácaros de todo nuestro territorio. Golamh, al igual que su abuelo Breoghán, tenía un don para la guerra, y en pocas lunas tuvo trazado un plan en su mente para aniquilar a los enemigos. Nuestro primer objetivo sería deshacernos de los campamentos que los brácaros habían establecido en los territorios nerios y ártabros. Para ello, el rey dividió al ejército en varios grupos de guerreros de manera muy similar a como lo hacían los egipcios con sus compañías. Cada grupo estaba formado por doscientos cincuenta hombres con un jefe al frente nombrado por el propio rey, estando yo entre los elegidos. Las compañías fuimos destinadas a diferentes regiones para atacar al mismo tiempo a los campamentos brácaros. Comenzamos el hostigamiento haciendo emboscadas a sus partidas de caza, debilitando poco a poco sus fuerzas. Una vez que los asentamientos enemigos quedaban mermados en hombres, nuestra banda de guerreros lo aprovechaba para atacar. No había piedad ni miramientos con nadie. Todos aquellos que estuvieran en el interior de los poblados, ya fueran hombres, mujeres, o ancianos, debían morir. Tras realizar la matanza incendiábamos el asentamiento y nos marchábamos en busca de otro objetivo. Los brácaros no se esperaban esos ataques repentinos y se vieron desbordados en pocas lunas. Hasta entonces nada sabían de nosotros, éramos como un enemigo invisible que los atacaba y después desaparecía entre las brumas del monte. Algunos jefes decidieron refugiarse tras las empalizadas y los muros de los castros de mayor tamaño, a la espera de recibir refuerzos procedentes de otras regiones. Pero si algo habíamos aprendido durante estos últimos años en tierras lejanas, era precisamente a derribar muros y franquearlos. Primero los asediábamos para que nadie pudiera entrar ni salir, y después les arrojábamos una lluvia de flechas llameantes provocándoles un fuego voraz en los tejados de sus chozas. Si era necesario, también construíamos catapultas griegas para derribar las puertas y escalas para franquear las empalizadas. De un modo u otro todos los castros rivales fueron cayendo a nuestros pies.

Las primeras conquistas hicieron entender a los brácaros que no éramos una simple banda de saqueadores en busca de botín, sino todo un ejército de hábiles guerreros que habían surgido de la nada para quedarse.

Los cuervos estaban tan atónitos que no sabían cómo reaccionar. Se corrió incluso la voz entre sus gentes de que contábamos con guerreros venidos del otro mundo. Afirmaban que unos tenían la piel del color de la noche, mientras que otros eran centauros con el cuerpo cubierto de extraños tatuajes y provistos de arcos curvos mortales. Sin duda, hablaban de los arqueros nubios y de los jinetes scythas.

Conforme pasaban las lunas, los ataques se fueron intensificando sin ceder los gaedheal un solo palmo del terrero ganado. Los brácaros estaban desconcertados y no lograban entender por qué solo eran atacados sus castros y no los del resto de las tribus de la región. En su indecisión, nuestras bandas guerreras continuaron a lo suyo atacando poblados, haciendo emboscadas y asaltando sus partidas de provisiones. Al poco tiempo, los castros brácaros que aún resistían en la región entre los territorios cileno y ártabro se vieron obligados a pedir auxilio al mismísimo Rey Cuervo. Ya no podían aguantar más nuestras embestidas, sobre todo las escaramuzas de los jinetes scythas dirigidos por Goisten, Sedga y Sobairce. Estos hacían verdaderos estragos y sembraban el

terror entre las patrullas brácaras, llegando a ser tan temidos como los mouros, al considerarlos auténticas criaturas del mal llegadas del más allá.

Aún recuerdo cómo en una ocasión atacé junto a los príncipes scythas una patrulla enemiga muy numerosa. Los cuervos estaban acampados junto a un arroyo con varios fuegos encendidos, preparándose para comer unos ciervos que habían cazado esa misma mañana. Los atacamos por sorpresa, saliendo veloces a caballo de entre los árboles. Como si fuéramos una manada de lobos, nos abalanzamos sobre ellos sin piedad arrojándoles desde nuestras monturas una andanada de flechas y jabalinas. No fueron pocos los que cayeron muertos al suelo de forma fulminante, pero, al comprobar que eran demasiados para vencerlos, decidimos retirarnos de nuevo hacia el interior del bosque para protegernos en su espesura. Los supervivientes, llenos de rabia y heridos en su orgullo, decidieron ir tras nosotros. Sin dilación montaron en sus caballos y emprendieron la persecución. Al menos eran el doble de hombres, no menos de cien frente a nuestros cincuenta jinetes, pero perseguirnos fue la peor de las decisiones que pudieron tomar aquel día. Los cuervos pudieron comprobar en persona de qué madera estaban hechos sus rivales, y sobre todo del don que les habían conferido los dioses. Mientras los brácaros nos perseguían a poca distancia, los jinetes scythas comenzaron a lanzarles flechas desde sus monturas. Los perseguidores empezaron a caer uno a uno, y cuanto más se acercaban a nosotros, en mayor número morían. Algún brácaro intentó imitarlos, pero se vio incapaz de cargar el arco y a la vez cabalgar. Era perder el tiempo, nunca podrían competir con la destreza natural de aquellos hombres. Los enemigos enfurecidos no podían creer lo que estaban presenciando. Eran ellos, los perseguidores, los que estaban muriendo a manos de los que huían, y eso los enojaba aún más, empujándolos a galopar más rápido para darnos alcance. Pero la paradoja era que cuanto más se acercaban, más rápido caían abatidos por las flechas. Llegó un momento en que el jefe de la partida entendió que, de seguir con la persecución, todos morirían, y por eso ordenó detener la marcha y regresar al campamento. Para aquel entonces ya había perdido a la mitad de sus hombres y no deseaba perder a ninguno más. Pero aquel día los dioses no les sonreían, y cuando decidieron parar la persecución y darse la vuelta, nosotros hicimos lo mismo. Ahora las fuerzas estaban igualadas y no los íbamos a dejar escapar. Los brácaros, en respuesta, hostigaron a sus monturas con desesperación para que estas corrieran como corzos y así huir de nuestras afiladas puntas de flecha. En su huida les volvimos a infligir un duro castigo, logrando escapar de la muerte apenas cinco o seis cuervos.

Durante aquel tiempo nos enfrentamos a ellos en más de cincuenta batallas, aunque solo recuerdo realmente cuatro de ellas como dignas de reseñar, siendo el resto solo simples escaramuzas o emboscadas. De un modo u otro, los guerreros de Golamh fuimos los justos vencedores en todas ellas sin discusión.

Con el paso de las lunas el rey brácaro consiguió finalmente averiguar, gracias a sus espías, nuestra verdadera identidad, siendo entonces cuando empezó a temer seriamente por su hegemonía en el norte de Ispnya.

A Brigantia también llegó la noticia que confirmaba que el Rey Cuervo conocía nuestro secreto. Los chismes contaban que el brácaro se quedó blanco al saber que el hijo de Bile había regresado. El desgraciado estaba convencido de que el príncipe nerio había perecido bajo las aguas del implacable mar, pero no era así, allí estaba, vivo y coleando, haciéndole frente. Ahora tenía un serio problema: sabía perfectamente que si no lograba derrotarnos con rapidez, nos iríamos haciendo cada día más fuertes en Brigantia, hecho que animaría a otras tribus de la región a alzarse también en su contra.

Debía actuar de inmediato, y vaya si lo hizo. A los pocos días de conocer el verdadero rostro de

su rival, reunió a su ejército dispuesto a arrasar toda la Costa de la Muerte.

El brácaro volvió a contratar mercenarios túrdulos y lusitanos para incorporarlos a sus filas. También convocó a los reyes de las tribus tradicionalmente aliadas, entre ellas los seurros, leunos, grovios y helenos. Estos pueblos sometidos enviaron a muchos de sus guerreros a la batalla, más por temor a represalias que por devoción.

Golamh, por su parte, hizo lo propio reclutando a todo aquel que pudiera portar una jabalina o una espada en sus manos. Nuestro rey también solicitó apoyo a las tribus vecinas para que aportaran guerreros a una causa común. Los brácaros eran, en definitiva, enemigos de todos estos pueblos, siendo esta la única oportunidad que tendrían para liberarse de su yugo. A excepción de Nocicorus, el resto de monarcas se mostraron reacios a que sus hombres fueran a la guerra, y lo cierto es que era comprensible, porque si se alzaban contra los brácaros, ponían en riesgo su propia existencia. Ante tal situación a Golamh no le quedó otro remedio que amenazar a esos indecisos. Les prometió que si en una luna no enviaban a Brigantia a los guerreros que tuvieran disponibles, acabaría con todos ellos antes de marchar contra los brácaros. Les aseguró que, de camino a la guerra, iríamos atacando sus poblados uno por uno y matando a todos los hombres que encontráramos a nuestro paso, para después asolar sus tierras con fuego griego. Si no cumplían con su deber, serían los reyes de la nada.

Pocas opciones les dejó el hijo de Bile a estos reyezuelos. O morían bajo nuestras espadas, o luchaban a nuestro lado para después morir seguramente a manos de los brácaros. Solo si vencíamos podrían seguir existiendo.

Respecto a las tribus astures y cántabras, poco se podía esperar de ellas. Ninguna apoyó por supuesto la guerra, y mucho menos temieron las amenazas del brigantino. Estos pueblos eran lo suficientemente poderosos como para poder hacer frente a los brácaros, e incluso a los gaedheal. A Golamh no le preocupó en exceso su falta de colaboración, incluso contaba con ella. Para el nuevo monarca nos sobrábamos solos para vencer a cualquiera, no obstante consideraba a sus hombres los mejores guerreros de todo el mar Exterior. Éramos fuertes, hábiles con las armas y guerreros experimentados. En estos últimos años habíamos aprendido numerosas tácticas de guerra desconocidas hasta entonces en esta parte de Ispnya, haciendo de nuestro ejército una fuerza temible. Los brácaros no sabían realmente a quiénes se enfrentaban, pero pronto lo averiguarían.

El sitio elegido para la batalla decisiva fue el mismo lugar en el que muchos inviernos atrás se enfrentaran Breoghán y Arkilo, el Rey Cuervo de un solo ojo, alzándose en esa ocasión los gaedheal con la victoria. Aún recuerdo perfectamente aquella batalla donde la serpiente de Arkilo y su propia esposa Albura acabaron perdiendo la vida bajo la espada del mítico rey nerio.

Cuando nuestro ejército alcanzó el escenario donde tendría lugar la batalla, los brácaros ya estaban apostados en la ladera contraria esperándonos. Dos contingentes guerreros se encontraron entonces frente a frente, enemigos ancestrales repletos de sentimientos de odio y venganza los unos contra los otros. Mientras los gaedheal ocupábamos la ladera oriental del valle, nuestros rivales ya tenían tomada la opuesta, quedando separadas ambas vertientes por un estrecho y poco caudaloso riachuelo que discurría por el fondo. Los dos bandos nos observamos atentamente desde nuestras respectivas posiciones. En esa aparente calma tensa, un pequeño grupo de jinetes brácaros se adelantaron unos pasos al resto y comenzaron a descender por su ladera hasta llegar al pequeño riachuelo. El cauce llevaba poca agua en esa estación. El año había sido bastante seco en la región, lloviendo apenas una decena de días del otoño. Tendría una anchura de un par de hombres y medio brazo de profundidad, no siendo sus aguas obstáculo para luchar sobre él o para

franquearlo.

La avanzadilla se detuvo en la orilla del río. Uno de ellos levantó entonces su brazo con la mano extendida para llamar nuestra atención. Esperaban que alguno de nosotros bajara hasta a ellos para parlamentar antes de luchar. A todos nos extrañó mucho aquel gesto por parte del enemigo. En aquel valle había mucho por lo que luchar, pero muy poco de lo que hablar. Golamh, intrigado, quiso saber qué se traían entre manos y, sin dudarlos dos veces, ordenó a varios de nosotros que lo acompañásemos. Tras el caballo del rey galopamos por la ladera Occe, Uicce, Goisten, Suirge y yo mismo camino al encuentro con el enemigo. Breg, Ith y el resto de los capitanes permanecieron en la retaguardia observando los acontecimientos.

Allí, frente a nosotros, se hallaban de nuevo nuestros antiguos enemigos, aquellos que un día lo fueron también de nuestros padres y abuelos. Ambos pueblos sabíamos que jamás conoceríamos la paz hasta que uno de los dos hubiera desaparecido por completo del mundo de los vivos. Un elegante guerrero cuervo presidía la comitiva rival formada por seis hombres. Nos acercamos lentamente a ellos portando la mayoría cascos de cuero que nos cubrían la mayor parte del rostro.

Una vez reunidos, el silencio se apoderó del lugar. El único rumor que se escuchaba era el resoplar de los caballos. Los animales se mostraban en realidad más nerviosos que sus amos, chapoteando continuamente con sus cascos en las aguas del riachuelo.

El jefe de la avanzadilla brácara se adelantó un poco más con su caballo, situándose justo en el centro de las aguas. Era un guerrero enorme, tan alto como Occe y Uicce e igual de corpulento. Parecía un oso gigante montado sobre un pequeño potro.

—¿Vosotros sois los que atacáis mis castros y saqueáis mis tierras desde Brigantia? —preguntó el imponente brácaro mostrándose decepcionado—. Cuentan por la región que sois brigantinos descendientes del propio rey Breoghán, pero yo no me creo esa patraña, no creo que seáis auténticos gaedheal. Breoghán murió, y con él todo su clan y su tribu. Solo unos pocos sobrevivieron a nuestro ataque, huyendo cobardemente como gallinas, rehusando luchar por su pueblo y morir con honor. Dudo mucho que esos cobardes hayan dejado de correr desde entonces. Así que decidme, forasteros, ¿quiénes sois realmente y qué habéis venido a hacer a mis tierras?

En ese momento nuestro jefe se retiró el casco y habló:

—Mi nombre es Golamh, rey de la noble tribu de los gaedheal. Mi padre fue Bile, el amable campeón de Brigantia, hijo del gran rey Breoghán. Hace varias lunas que regresé con mi gente de tierras lejanas para recuperar lo que por sangre me pertenecía: mi pueblo y mi hogar. Al llegar me contaron que los brácaros nos habíais arrebatado vilmente nuestro territorio y parte de nuestro orgullo, y por eso estoy hoy aquí, para que mi raza recupere todo aquello que perdió. Hoy se hará justicia y se vengará a todos aquellos que dieron la vida por sus clanes. Hoy se castigará a quien osó pisar el territorio de mis ancestros. Hoy los dioses hablarán alto y claro en el valle, sentenciando a muerte a todos los cuervos.

—¿Tú? ¿Tú eres aquel que se hace pasar por el legítimo heredero al trono del rey Breoghán? —le cuestionó el brácaro—. No me hagas reír, muchacho. No sé cómo habrás logrado convencer a esa turba que te acompaña, pero a mí no me engañas. ¡Un hijo de Bile ni más ni menos! Hace ya muchos inviernos que Bile murió a mis pies como un corderito indefenso. Al pobre desgraciado no le dio tiempo siquiera a engendrar un solo bastardo como tú. No puedo creer aún cómo las tribus del norte se han tragado ese cuento. ¡Así que dime de una maldita vez y sin mentiras quién eres!

—¿Y por qué no le haces, Borno, esa pregunta a tu propio rey? —le interpele yo al brácaro antes de que el líder gaedheal hablara—. Porque ese es tu nombre, ¿verdad, Borno?

El brácaro me miró impresionado por mi don de adivinación.

—¡Venga, pregúntale a tu rey si cree que es una patraña! —le sugerí sin miramientos—. Lo tienes ahí, justo a tu lado, sin abrir la boca. Quizás se haya quedado mudo al ver a Golamh. Sí, eso debe de ser, estoy seguro de que el rostro de mi rey le recuerda demasiado a alguien que conoció tiempo atrás.

Tras terminar mi intervención, todos, incluido Golamh, se giraron para observar al hombre que se hallaba en la retaguardia de la partida brácaro.

—Calla, insolente...

Pero antes de que Borno pronunciara una palabra más, la mano extendida de su rey le tocó sutilmente el pecho para ordenarle que guardara silencio.

Ya no había dudas. Tenía que ser él, no podía ser otro. Es cierto que el Rey Cuervo estaba muy cambiado, pero todos lo habíamos hecho con el inexorable paso de los años. Pese al tiempo transcurrido, lo reconocí enseguida porque nadie en este mundo podía poseer esos ojos malditos. Esos ojos negros, tan oscuros como una noche sin luna, solo podían pertenecer al príncipe Bran, ahora rey de los brácaros.

Sí, allí estaba él, el hombre al que en otro tiempo llegué a considerar un buen amigo. Aquel que un día me traicionó, a mí y a todos mis hermanos, arrebatándome aquello que más amaba. Y ahora por fin lo tenía frente a mí, a mi merced.

Bran me observó en silencio y después fijó su mirada en el monarca brigantino. Estaba claro que había algo del joven gaedheal que le llamaba poderosamente la atención.

—Yo sí te creo, Golamh —habló finalmente Bran dirigiéndose al joven rey—. Tú eres el hijo de Bile y el nieto de Breoghán. En tu figura veo el espíritu enérgico que poseía tu padre, y en tus ojos, la magia de tu madre Brigit.

—Pues el Rey Cuervo, por el contrario, aún conserva un ojo más que su progenitor —intervine de nuevo buscando en el líder brácaro una reacción a tal comentario.

Al mismo tiempo que le hablé me deshice del casco que portaba para mostrarle así mi verdadero rostro.

—¡Caicher! ¡Por todos los dioses, eres Caicher! —expresó abiertamente Bran exhibiendo su sorpresa—. Nunca imaginé que pudieras estar vivo.

—Pues sí, estoy vivo —le revelé apretando fuerte mis puños para contener de esa forma la rabia que sentía en ese momento—. El dolor y el odio que reside en mi alma es lo que me ha mantenido con vida todos estos años. El deseo de venganza hacia un hombre fue lo que me hizo fuerte, y también la esperanza de reencontrarme con él.

—¡Caicher! ¡No me lo puedo creer, cuánto tiempo ha pasado, compañero! —soltó como si entre nosotros la amistad perdurara—. Yo también he anhelado este momento durante muchos años, quizás demasiados, pero, antes de darnos muerte en este bonito valle, permitidme invitaros a dar un paseo por su verde ribera. Acompañadme, por favor, rey Golamh. Y tú también, Caicher, me gustaría que los tres pudiéramos hablar a solas y con franqueza alejados de espíritus curiosos.

—¿Para qué? No hay nada de qué hablar —le espeté.

—¡Puede que sí! Aceptamos con gusto tu invitación, rey Bran —indicó Golamh, mostrando así su interés en dialogar y dando a entender al mismo tiempo a todos los allí congregados que quien mandaba en su ejército era realmente él y no yo.

Mi rey había hablado y decidido por ambos sin poder oponerme a su voluntad, debiendo ahora acudir obligado a esa cita con mi enemigo.

Los tres jinetes nos separamos del grupo al galope siguiendo el curso del río. Cuando hubo una

distancia de varios centenares de pasos a nuestros hombres Bran se detuvo, descendió de su corcel y continuó paseando por la orilla a pie. Golamh y yo lo imitamos, caminando a su lado como si fuéramos buenos amigos de toda la vida. El lugar donde ahora nos encontrábamos estaba lo suficientemente alejado del resto de guerreros como para que cualquier cosa que allí se hablara nunca pudiera ser escuchada por nadie salvo por nosotros mismos.

—¿De qué quieres hablar, traidor? —comencé yo la charla con ganas de que esta finalizara cuanto antes.

—¡Caicher, cálmate y escuchemos lo que el rey Bran desea decirnos! —me ordenó mi señor con severidad.

—Entiendo tu sentir, Caicher —se dirigió a mí el cuervo—. Hace años que hubiera deseado poder reunirme a solas contigo, y también con Golamh. Deseaba teneros a ambos a mi lado para poder explicaros lo que realmente sucedió el día que murió Bile. Bien seguro que os habrán contado mil y una versiones, pero yo quiero que conozcáis la verdad, mi verdad, y, sobre todo, que sepáis cuáles fueron las razones que sustentaron todas mis decisiones y mis actos. Sé de antemano que no aceptaréis mis motivos, y yo lo comprenderé, pero os juro por la salvación de mi alma que jamás fue mi intención ni mi deseo que sucediera lo que entonces ocurrió. Igualmente os juro que poco pude hacer por evitarlo.

—Habla entonces y miente si así lo deseas —lo interrumpí.

—No os mentaré, Caicher.

—Entonces hablad, que nosotros escucharemos —dijo cortésmente mi rey.

—Sabéis bien que nuestras tribus han sido enemigas ancestrales desde que ambas alcanzaron esta región hace ya varias generaciones. Los brácaros, junto con los lusitanos y los túrdulos, luchamos desde un principio contra los nerios por el control y el dominio de todas las tierras del norte. En la última guerra solo hubo un vencedor, y ese fue el rey Brath, padre de Breoghán.

»Mi pueblo nunca aceptó ni reconoció esa derrota, acrecentándose con el pasar de los años el odio y rencor hacia vuestra raza. Para mi tribu, la derrota sufrida a manos de los gaedheal era una espina clavada profundamente que necesitaba ser arrancada. Mi padre soñaba día y noche con vengar aquella ofensa, y ya que Brath había muerto, todas sus miradas se centraron en Breoghán. Se obsesionó con dar muerte al rey nerio y a todo su clan, considerando a este el pilar fundamental donde toda vuestra tribu se apoyaba.

»Mi padre, el rey Arkilo, encargó a nuestro druida que pensara en un siniestro plan para haceros desaparecer de una vez por todas, y este así lo hizo. Caturón no tuvo reparos en usar toda su magia negra para lograr sus objetivos, al igual que tampoco los tuvo para utilizar en sus planes al heredero del Rey Cuervo. Yo, en aquel entonces, no era más que un pequeño rapaz que se había criado en esa cultura de odio hacia los gaedheal. Me habían inculcado que erais nuestros enemigos y que el territorio nerio que ocupabais nos pertenecía. Desde niño solo deseé ciegamente, al igual que el resto de mi pueblo, haceros desaparecer de este mundo.

»Con tales ideas en mi cabeza acepté feliz y muy ilusionado ser la pieza clave del plan trazado por Caturón. Debía fingir una amistad con los príncipes nerios y ganarme su confianza mientras se celebraba el último de los míticos congresos de los druidas. Lo cierto es que el devenir de los acontecimientos, sobre todo el ataque de Borno a la pequeña Ness y vuestra intervención para ayudarla, me facilitaron muchísimo las cosas. El plan resultó impecable, salvo por un aspecto en el que nadie había pensado.

—¿Y cuál fue ese detalle que escapó a la mente de Caturón? —preguntó Golamh muy interesado.

—Que resulté ser el eslabón débil —confesó Bran—. Mi propia alma y mis sentimientos



comenzaron a traicionar a mi razón el día que conocí a Bile, a Caicher, a Ith y a las muchachas. Hasta entonces nunca había tenido amigos de verdad. Fui criado y educado en soledad para que no sintiera afecto por nada ni por nadie. Mi padre me decía que el futuro rey de los brácaros solo debía pensar en su pueblo y prepararse para dirigirlo con mano de hierro, lo demás nada importaba.

»De ese modo mis padres hicieron de mí un ser frío, solitario y calculador, pero todo cambió cuando conocí a esos jóvenes que se me parecían tanto. Caicher, Ith, Bile, Brigit, Kinimara y Ness, la niña del pelo blanco, me dieron el afecto que nunca había recibido de nadie. Jugamos juntos, nos divertimos, nos apoyamos en todo lo que hacíamos como hermanos. Fueron como la familia que nunca sentí tener.

»Después de regresar de la ceremonia de druidas me reuní con Caturón para decirle que no podía continuar con su maquinación. Le confesé, Caicher, que ahora erais mis amigos y que no podía traicionaros. El druida, muy enojado, me llamó estúpido por dejarme engañar, asegurándome que solo queríais ser mis amigos para sacarme información. Utilizó su lengua de serpiente para convencerme de nuevo de vuestras malas intenciones, y por eso continué ayudándolo. No obstante, para que yo quedara tranquilo me prometió que ningún hijo de Breoghán sufriría daño alguno y que tan solo el rey nerio sería nuestro objetivo. Después, con el tiempo, averigüé que me había mentado, pero para entonces ya era demasiado tarde.

»Durante años fui vuestro amigo, luchamos codo a codo en muchas batallas, y juntos las vencimos. Pero tras varios inviernos el plan de Caturón tocó a su fin. Aún no sé cómo lo hizo ni qué oscura magia utilizó, pero se las apañó para que dos tribus vecinas se aliaran mediante un enlace entre sus príncipes. A la ceremonia se invitaría a todos los reyes de las tribus del norte, siendo una grave falta de respeto no acudir a la cita. Mi padre opinó que esa celebración sería la oportunidad perfecta para deshacernos de todos esos reyezuelos de un solo golpe, volviendo así los brácaros a gobernar toda la región. Gracias a que disponíamos de un confidente en Brigantia, sabíamos cualquier cosa referente a vuestros movimientos e intenciones.

»Todo parecía estar preparado. La invitación llegaría en pocos días al rey de los gaedheal, y él acudiría al enlace cayendo en una trampa mortal. Pero, desgraciadamente, Breoghán era impredecible y, justo el día antes de que el emisario llegara a Brigantia, decidió partir de la ciudad junto con su druida Aimhirgin. Todo el plan se vino abajo en un pestañeo, precipitándose a continuación de forma caótica e inesperada los acontecimientos. En vez de ir Breoghán a la cita, fuisteis tú y Bile con vuestras esposas los que acudisteis en representación del rey. Lo que iba a ser una ceremonia solemne rodeada de reyes se convirtió en un enlace solo para príncipes, y todo por culpa de tu caprichoso padre.

»En cuanto me enteré de lo sucedido intenté frenar el ataque y retrasarlo para una mejor ocasión, pero Caturón y Arkilo rechazaron mi propuesta. No había marcha atrás. Mi padre pensó que, aunque no murieran la mayoría de los monarcas en esta ocasión, al menos sí se desharía de toda su descendencia. Yo, por mi parte, seguía siendo el príncipe de los brácaros. Mi padre, mi madre y todo mi pueblo confiaban en mí, y ya era tarde para echarse atrás. De haberlo hecho, hubiera sido el mayor traidor de mi tribu en toda su existencia. El plan siguió adelante, pero intenté hacer algo para que no sufrierais las consecuencias. Propicié que una de vuestras patrullas localizara a uno de mis espías en las cercanías de Brigantia. Estaba convencido de que en cuanto lo encontraran ordenarían a todos sus nobles que regresaran a la ciudad. Cuando el mensajero de Ith llegó al poblado cileno para anunciaros que debíais volver a Brigantia pensé que estabais salvados, pero, desgraciadamente, no atendisteis al requerimiento de vuestro propio hermano. Erais demasiado

orgullosos, y solo tú, Caicher, acudiste a su llamada. A partir de ese momento os juro que no pude hacer nada más por evitar la tragedia.

»El resto de la historia ya la conocéis: los brácaros atacamos y todos murieron. Bile, malherido, me retó a un duelo a muerte al verse atrapado sin salida, y como un noble guerrero murió luchando con la espada en la mano. No os mentiré, no fue una lucha de igual a igual, pues el príncipe había sido antes herido de muerte en el pecho con tres puntas de flechas. Al menos os juro que le regalé una muerte rápida y honrosa. Acabé con su vida y sufrimiento de un tajo limpio de espada en el campo de batalla, como un gran guerrero merece. Después vi que Brigit se hallaba muerta no muy lejos de donde había caído Bile, y enseguida ordené a dos de mis hombres que llevaran su cuerpo al lado del príncipe nerio y los unieran por las manos para que viajaran juntos al mundo de las almas. Sus cuerpos fueron respetados en todo momento, yo me encargué personalmente de ello. Después entramos en el poblado de los cilenos y allí me encontré con una inmensa tragedia. Todas las personas que no habían salido del castro para luchar, en su mayoría mujeres y niños, se habían quitado la vida voluntariamente bebiendo un veneno mortal. Enseguida vi a tu esposa, Caicher. Sí, allí estaban Kinimara y tu pequeña Mara, tendidas sin aliento sobre el suelo. Al verlas muertas con sus delicados rostros desencajados, todo el peso del alto cielo se me echó encima para aplastarme el espíritu y el corazón. Ordené a mis hombres que se retiraran sin tocarlas, y así se hizo.

»Me gustaría, Caicher, que pudieras perdonarme algún día. Os juro por Cosus, el dios eterno de la guerra, que jamás quise hacer daño a ninguno de ellos. Nunca deseé que el plan acabara así y tampoco pude evitarlo. Quiero que sepáis antes de morir que, como rey de los brácaros, siempre me he debido y me deberé a mi pueblo, y hoy más que nunca. Sabed también que hoy moriréis a mis manos, pero que no disfrutaré haciéndolo; es más, os echaré de menos cuando partáis para no volver. Pero la vida es así de cruel y miserable. Hoy, en este valle, solo puede quedar un pueblo en pie.

—No cuentes con la victoria —le afirmé, no existiendo perdón posible en mi cabeza—. Y yo sí que disfrutaré cuando te mate, Bran. Disfrutaré, y mucho, cuando contemple cómo tu cuerpo se desangra entre mis manos mientras tu rostro se retuerce por el sufrimiento. Para mí eres y serás siempre ese maldito traidor que vendió a sus fieles amigos, aquel que arrebató las almas a los seres que más quería. En el mundo de los vivos jamás hallarás indulgencia por mi parte ni por ningún gaedheal.

—Lo sé, Caicher, pero necesitaba que conocieras que no todo fue una mentira. Hubo un tiempo en el que mi amistad hacia vosotros fue sincera, y aunque terminé traicionándola, siempre os respeté.

—Si quieres expiar alguna culpa, dinos entonces el nombre del traidor que habitaba en Brigantia —le pidió Golamh.

—Me lo impide un juramento —respondió Bran defraudando de nuevo al rey gaedheal—. Su nombre poco importa hoy, pero sí os diré en su defensa que ese hombre murió luchando valientemente por Breoghán y por su pueblo. Antes de morir estoy seguro de que se arrepintió, y mucho, de su traición. Tan solo era un pobre hombre al que el rey no supo dar aquello que pedía, pero su nombre de mi boca jamás escucharás decir.

—Bien, pues en ese caso dejemos de hablar y comencemos a luchar —sentenció Golamh cansado de tanta palabrería—. Y que los dioses decidan de una vez por todas quién debe gobernar en el norte de Ispnya.

Tras la charla nos volvimos a reunir con los hombres que esperaban junto al riachuelo, y a

continuación cada rey regresó con sus respectivos ejércitos. Ya no había vuelta atrás, la batalla era tan inminente como inevitable.

Las huestes de guerreros de ambos bandos comenzaron entonces a insultarse y a lanzarse amenazas mientras sus capitanes les gritaban animándoles a luchar. La primera fila de brácaros se despojó incluso de las vestimentas para mostrarnos sus peludos genitales. Mientras los meneaban fueron orinando el terreno como si de lobos se tratara, dejando así marcado el territorio que consideraban suyo. Esas burdas formas que empleaban intentaban provocarnos e infundirnos temor, pero de poco les valdría. Sí es verdad que algún brigatino quiso devolverles la ofensa haciendo lo propio, pero Golamh ordenó a sus comandantes que contuvieran a sus hombres. El rey no quería gestos de ese tipo entre nuestras filas, pues los gaedheal ya no éramos un grupo de salvajes como antes. Ahora nuestros hombres eran soldados y pertenecían a un ejército organizado y disciplinado, no una banda de bárbaros sin control. A sus insultos y menosprecios les respondimos con otra arma mucho más poderosa, nuestros hechiceros. Ith y el resto de druidas de las tribus aliadas se subieron a un promontorio cercano y desde allí comenzaron a lanzarles saetas de conjuros y maldiciones para debilitarlos.

Los brácaros palidecieron al ver cómo los druidas los maldecían, quedando mudos al instante por miedo a su magia. Bran supo reaccionar con rapidez, ordenando a su hechicero que respondiera a los embrujos enemigos con su magia. Este no perdió el tiempo y en un instante se puso a danzar y a saltar de un lado para otro arrojando hechizos indescifrables.

La magia debió de estar muy igualada, porque ningún guerrero murió ni enfermó esa mañana. Cuando se comprobó que los druidas nada podrían hacer por resolver la contienda, se decidió que serían las armas finalmente las que zanjarían la disputa. Los cuernos de guerra empezaron a sonar alto y claro en ambas laderas del valle, rebotando su profundo sonido en las montañas cercanas para anunciar que la batalla daba comienzo. Enseguida los brácaros comenzaron a avanzar descendiendo a toda prisa por su ladera, llevando sus espadas y las lanzas en ristre. Los mercenarios lusitanos y túrdulos eran los que ocupaban las primeras posiciones seguidos por la caballería brácara. Aunque nuestros cuernos no paraban de sonar, nuestros soldados, sin embargo, permanecían inmóviles aguardando en sus posiciones. Golamh no había dado la orden de atacar, y hasta que eso no sucediera, ninguno se movería. Los enemigos alcanzaron pronto el cauce del riachuelo y se dispusieron a atravesarlo sin dificultad.

En ese instante nuestro líder levantó su brazo izquierdo indicando a Gostein que había llegado el momento de actuar. Fue entonces cuando los arqueros scythas, nubios y brigantinos se adelantaron un paso al resto del contingente, cargaron sus arcos con afiladas flechas y lanzaron. Una lluvia de mil flechas oscureció el cielo precipitándose poco después sobre el enemigo. La primera andanada hizo verdaderos estragos entre los mercenarios lusitanos y túrdulos, cayendo estos a centenares muertos o malheridos. Gracias a los potentes arcos scythas y a la ventajosa posición de los arqueros, situados estos en lo alto de la ladera, las flechas volaban a mucha distancia sin que los rivales pudieran defenderse. Los arqueros enemigos intentaron responder desde el fondo del valle, pero sus flechas eran incapaces de alcanzar nuestras posiciones. A cada andanada, los brácaros y sus aliados iban cayendo como moscas, pero, aunque muchos morían, los supervivientes seguían avanzando enfurecidos hacia nosotros. Los jinetes brácaros decidieron adelantarse entonces a los mercenarios que corrían a pie, comenzando a remontar nuestra ladera al galope. Fue en ese momento cuando Golamh volvió a hacer otra señal con su mano izquierda. De nuestras filas surgieron de pronto cinco grandes catapultas. Te aseguro que los cuervos nunca habían visto máquinas de guerra similares hasta ese día, quedando estupefactos y muertos de

miedo ante la incertidumbre de qué era lo que podrían hacer. Sin perder tiempo, cargamos las catapultas y estas empezaron a escupir bolas enormes de fuego hacia los enemigos. En realidad se trataba de piedras de un tamaño considerable cubiertas con esparto y brea, que después de prenderlas con una antorcha eran lanzadas ladera abajo. Las bolas de fuego impactaban junto a los caballos y después iban rodando, enloqueciendo a guerreros y corceles por igual. La mayoría de los jinetes brácaros cayeron de sus monturas, siendo unos aplastados y otros arrollados por las piedras. El desconcierto entre las filas enemigas fue total, pero, pese a ello, sus cuernos de guerra seguían sonando para alentarlos a continuar en la batalla. Los cuervos continuaron avanzando sobre los cadáveres de sus hermanos, estando cada vez más cerca de nuestras posiciones.

El líder brigantino, como si del mejor de los generales griegos o egipcios se tratara, siguió dirigiendo la contienda desde la cima de la ladera. Con su siguiente señal un grupo nutrido de soldados gaedheal y ártabros avanzaron hacia la pelea. Marcharon corriendo ladera abajo, y cuando escucharon el cuerno de guerra de nuevo sonar, se detuvieron y lanzaron sus jabalinas. A su lado aparecieron también varias decenas de tamarcos y cilenos arrojando bolos de dura piedra con sus hondas. Todos los enemigos que avanzaban en las primeras posiciones, ya fueran a caballo o a pie, cayeron muertos de inmediato. La diferencia de altura y la pendiente de la ladera seguían jugando a nuestro favor, haciendo fácil lo que en un principio parecería difícil. El rey Bran, al ver desde la retaguardia que la batalla se le estaba complicando, decidió actuar personalmente. El jefe de los brácaros cargó junto a Borno y el resto de caballería que le quedaba seguido de su infantería. Rápidamente alcanzó las aguas del río y comenzó a subir por la ladera dispuesto a decidir la pelea. Cuando Golamh vio que Bran en persona encabezaba su avanzadilla, decidió que era el momento de dar la cara y demostrar así su valor. Nuestro líder levantó el brazo derecho con la mano extendida y apretó su puño con fuerza. Esa era la señal que todos realmente esperábamos, la señal de atacar y luchar cuerpo a cuerpo contra los malditos cuervos. Tanto la infantería como la caballería, de la que yo formaba parte, nos lanzamos feroces ladera abajo. Mientras descendíamos no parábamos de arrojar flechas desde nuestras monturas, derribando sin descanso a más enemigos. El choque entre ambos bandos fue brutal. Un estruendo formidable hizo temblar las mismísimas paredes del profundo valle, resonando como un eco el fuerte impacto de espadas, escudos y hachas. Cuando nuestros caballos llegaron a las filas enemigas hicieron auténticos estragos. Los animales bajaron la pendiente a gran velocidad, saltando con sus poderosas patas sobre los frágiles lanceros, que fueron arrollados y aplastados como simples hojas de roble. Para desgracia de los cuervos, la carrera que se habían dado para alcanzar el frente de batalla, incluida la subida por la ladera, los había dejado exhaustos y sin fuerzas para pelear contra nosotros, cayendo fácilmente también su infantería frente a la nuestra. La táctica ideada por Golamh había sido perfecta, haciendo de la contienda una lucha desigual. Brácaros, lusitanos, túrdulos, grovios, leunos y seurros fueron muriendo rápidamente porque se enfrentaban a soldados mucho más hábiles y experimentados en la guerra. Pronto el enemigo entendió que la batalla estaba perdida; muchos de ellos, sobre todo los mercenarios, huyeron para salvar la vida. Bran también se dio cuenta de que el fin estaba cerca, pero él no huyó. La caballería gaedheal consiguió atravesar todo el frente rival empezando a perseguir a los enemigos que se retiraban en desbandada. Respecto al resto de las fuerzas enemigas, quedaron rodeadas por nuestra infantería y a nuestra merced.

A pesar de que la mayoría de los cuervos habían levantado el vuelo para huir de la masacre, Bran continuaba luchando valientemente con su espada, segando la vida a todo aquel que se atreviera a retarlo, mientras Borno, su enorme capitán, le guardaba las espaldas. Golamh se acercó entonces al jefe rival ordenando a sus guerreros que se echaran a un lado. La vida del líder

de los cuervos le pertenecía y ningún gaedheal que no fuera él debía tocarlo. A mí me hubiera gustado ser el verdugo de esa alimaña, pero no podía oponerme a la voluntad de mi rey. Afortunadamente pude saciar mi sed de venganza enfrentándome al desgraciado de Borno, con quien también tenía varias cuentas pendientes.

Golamh avanzó hacia Bran portando únicamente una espada, mientras que su oponente lo aguardaba armado con espada y escudo al frente. El cuervo siempre había sido un guerrero excepcional. Era rápido, ágil y de certeras estocadas. En su contra tenía que, al igual que yo, ya no era ningún jovenzuelo. Nuestro rey, por el contrario, era joven, fuerte y rápido. Solo había visto en mi vida luchar a alguien como lo hacía él, y ese era su abuelo Breoghán. Los dos monarcas no tardaron en cruzar sus espadas. Los ataques que se lanzaban el uno al otro eran parados o esquivados por su oponente con asombrosa habilidad. La destreza que ambos esgrimían estaba a la altura de los legendarios héroes espartanos, pero había una diferencia entre ellos y esa era su mirada. La de Golamh era la de un joven lobo hambriento, deseoso de comenzar a reinar sobre su manada, seguro de sí mismo y convencido de que nadie le podría derrotar jamás. Por el contrario, la mirada de Bran estaba perdida. Siendo rey había logrado alcanzar todas sus metas, pero ahora parecía que ya no tenía ambición y que solo deseaba morir para reunirse con los suyos en el otro mundo. En uno de los lances Golamh arrojó su espada hacia el cuello de su rival sin que pudiera esquivarla. Te aseguro que ese ataque no era lo suficientemente rápido para haber alcanzado a Bran; sin embargo, este no quiso evitarlo. La punta de la espada entró y salió del cuello del cuervo como si fuera el agujonazo de una avispa. En cuanto Golamh envainó su espada todos entendimos que la batalla había terminado. Bran miró a su oponente con ojos apenados y después se giró hacia mí como pidiéndome disculpas por segunda vez antes de marchar. Después de hacerlo cerró los ojos y, en ese momento, de su cuello comenzó a brotar un intenso chorro de sangre, cayendo a continuación fulminado en el suelo.

Al ver Borno que su rey había muerto, gritó furioso, levantó su hacha y se dirigió hacia mí para intentar matarme antes de morir o ser apresado. Para su desgracia, el Caicher que tenía frente a él ya no era aquel débil rapaz con el que se había enfrentado hacía mil años. En cuanto su arma empezó a caer con fuerza hacia mí, le hice una sutil finta para esquivar la hoja y, con un ataque fulminante, le atravesé el pecho con la espada de mi padre. Le introduje el metal hasta la empuñadura, emergiendo la punta azulada por su espalda. Aquel último aliento fue como un soplo de vida para mí.

Con la muerte de Bran, de Borno y del resto de brácaros, la deuda de sangre quedaba saldada.

La batalla había terminado.

Los guerreros gaedheal, scythas y egypcios comenzaron entonces a aclamar a su rey gritando a los cuatro vientos el nombre de Milidh, palabra que para muchos de ellos tenía el significado de «soldado», reconociendo así a Golamh como el mejor guerrero que habían conocido en su vida. Pronto el resto del ejército formado por los hombres de las tribus aliadas se unió a tal proclamación, empezando a vitorear también al rey con ese apelativo.

Y así fue cómo Golamh adquirió el sobrenombre de Milidh, conociéndosele a partir de entonces con tal apodo. Milidh sería el nuevo rey de norte de Ispnya, y sus hijos los milesianos, sus legítimos herederos.

Tras la mítica victoria, Milidh fue investido gran rey del norte. Los jefes de las tribus vecinas le juraron lealtad como tiempo atrás hicieran con su abuelo, gobernando así de nuevo un descendiente del clan de Breoghán toda la región bañada por la Costa de la Muerte.

Milidh estableció en el castro de Brigantía su residencia real, y hasta allí solían llegar cientos

de gentes para venerarlo. Su pueblo le estaba muy agradecido por haberle devuelto el honor y el orgullo perdido. Ahora los nerios y brigantinos volvían a ser temidos y respetados en el norte, como siempre debió haber sido.

El hijo de Bile trajo la paz a toda la región, disfrutando de ella durante años el resto de tribus aliadas. En esa época, a mi mente llegaron de nuevo recuerdos del pasado, cuando era niño y vivía junto a los betu. Por eso decidí regresar al menos por un tiempo al poblado donde nací. Fulman y Mantan también estaban deseosos de poder reencontrarse con su padre, así que los tres nos dirigimos hacia el pequeño castro que se escondía entre los bosques de abedules. Cuando alcanzamos el poblado, enseguida nos informaron de que Fulman padre había muerto hacía ya varios inviernos. A ninguno de los tres pareció sorprendernos mucho la noticia, pero no por ello dejamos de sentir un punzante dolor y pena por su pérdida. Fulman había vivido muchos años, y al fin le había llegado su merecido descanso. La tribu de los betu tenía ahora un nuevo jefe. No recuerdo cuál era su nombre, pero sí que era un hombre honesto y leal. En cuanto supo de nuestra llegada, nos ofreció que uno de nosotros fuera el nuevo jefe, cediéndonos su bastón de mando sin poner oposición. El betu entendía que cualquiera de nosotros tenía más derecho que él a ostentar tal título, pero en ningún momento fue esa nuestra intención. Ninguno de los tres deseábamos ser los jefes de la pequeña tribu, y así se lo hicimos saber a aquel hombre. En agradecimiento nos organizó una fiesta de bienvenida. El jefe de los betu también nos invitó a permanecer en el castro el tiempo que deseáramos. Fulman y Mantan rechazaron tal propuesta y, en cuanto ofrecieron sus respetos al alma de su padre difunto, regresaron de nuevo a Brigantia junto al nuevo rey. Yo, por el contrario, preferí quedarme un tiempo en el castro que me vio nacer. Durante varios inviernos dejé mi alma reposar en aquellas tranquilas tierras. Allí la vida era placentera, pero en mi interior sentía que aquel ya no era mi hogar. Era posible que después de tanto tiempo de un lado para otro ya no existiera en este mundo un lugar donde mi alma se sintiera feliz. Tal vez en Brigantia alcanzaría esa felicidad, pero los recuerdos de mi familia frenaban mi regreso.

Con Milidh, Brigantia recobró todo su esplendor e influencia en la región. El castro se convirtió no solo en la residencia habitual del rey, sino también en el lugar en donde el consejo de la tribu se reunía. El puerto de Brigantia volvió a ser un asentamiento estratégico para el comercio de la zona, regresando incluso las naves carthaginesas de Thales a fondear en él en alguna ocasión. Tanto el muelle como el mercado siempre estaban repletos de gentes que prosperaban al mismo ritmo que crecía la ciudad. Milidh era muy querido y respetado por la mayor parte de sus compatriotas en ese tiempo, sobre todo por haberles dado esta nueva esperanza de vida. Sin embargo, no todo era perfecto en Brigantia. Había personas a las que no les agradaban ciertas cosas del monarca, por ejemplo, que se rodeara de consejeros y amigos extranjeros procedentes de tierras lejanas. Los scythas y un puñado de egipcios se movían por las calles libremente, como si esa tierra les perteneciera desde siempre. Muchos brigantinos no veían con buenos ojos a los forasteros, sin tener en cuenta que esos mismos hombres habían luchado por ellos y vencido en la batalla. La memoria es efímera, y ya no querían recordar que gracias a ellos habían recuperado sus tierras y su honor. A disgusto, a los brigantinos no les quedó otra que aceptarlos para no faltar así el respeto a su rey.

A uno de aquellos hombres a quien no le gustaba demasiado la presencia de los forasteros era al propio Breg, hijo mayor de Breoghán y tío de Milidh. Breg había pedido al monarca en repetidas ocasiones que aquellas personas vivieran fuera de los muros de Brigantia, pero el rey siempre rechazó tal propuesta al considerarla una descortesía y un gesto de poca hospitalidad hacia sus fieles amigos y aliados.

Los inviernos pasaron con rapidez en la tranquila Brigantia, y durante aquella época Milidh no perdió el tiempo. A las pocas lunas de alzarse con la victoria comenzó a engendrar nuevos vástagos para su familia. Golamh trajo al mundo dos nuevos hijos y dos hijas, pero esta vez no nacieron de Scota, la princesa egypcia, sino del vientre de Savia, la princesa ártabra. El padre de Savia, el rey Nocicorus, se había convertido en el principal aliado de Milidh desde nuestra arribada, siendo también fundamentales sus guerreros para lograr la victoria frente a los brácaros. El acuerdo de alianza mutua entre el rey ártabro y el brigantino traía consigo una contraprestación que pocas personas conocían. Nocicorus se alió con Milidh y le entregó a su preciosa hija con una sola condición: ella debía convertirse en su reina cuando el gaedheal alcanzara de nuevo el poder, y los hijos que le diera deberían reinar en Brigantia y en todo el territorio nerio cuando Milidh falleciera. De esta manera, el astuto Nocicorus se aseguraba de que en un futuro no muy lejano sus propios nietos, descendientes directos del viejo rey ártabro y por tanto con sangre mayoritariamente ártabra, reinaran en el territorio de sus ancestros.

Golamh aceptó esta condición y proclamó que el primer hijo que tuviera con Savia sería el futuro rey de todo su pueblo. En la primera primavera tras la victoria nació en la torre de Breoghán el príncipe Eremhon, el heredero legítimo de Brigantia. Justo doce lunas después nació en la misma torre su hermano, el príncipe Erannan, y los años siguientes sus dos hermanas, Dil y Fial. Desgraciadamente, con el nacimiento de Fial la reina Savia murió nada más dar a luz. Todos sus hijos fueron criados entonces por la gentil Scota como si de sus propios retoños se tratara. Aún recuerdo cómo poco después de la muerte de Savia los bardos fueron inventando historias referentes a Eremhon y Erannan, narrando por las aldeas que los dos nuevos príncipes eran en realidad hijos de Scota y Milidh, ambos nacidos en la torre de Breoghán, sin tristeza y sin dolor, del propio vientre de la egypcia. Lo único cierto es que ambos no conocieron a otra madre más que a Scota, a la que respetaron profundamente hasta su muerte. Los dos príncipes querían a la bella egypcia, pero de una forma muy diferente a como lo hacían el resto de sus hermanos. Ellos siempre tuvieron muy claro que esa mujer no era su verdadera madre, y por eso nunca la aceptaron como tal. Para Eremhon y Erannan, Scota era la mujer que cuidaba de ellos hasta que pudieran valerse por sí mismos. Ese sentimiento de despego hacia ella fue inculcado a los niños, sobre todo por su abuelo Nocicorus. Al rey ártabro nunca le gustó que la egypcia tomara el lugar que correspondía a su amada Savia, temiendo que la hija del faraón manipulara al rey gaedheal y a sus propios nietos.

El rey Milidh engendró ocho hijos varones en total durante su larga vida, componiendo los bardos de la tribu el siguiente poema para recordar los diferentes lugares en donde los príncipes habían nacido:

«Ocho hijos de Golamh el risueño nacieron,  
aquel que fue apodado Milidh de Ispnya  
por limpiar de malas hierbas sus mil llanuras.  
¿Pero en qué regiones nacieron estos?  
Aireach Febra y Donn brotaron de la semilla de Seng en Scythia;  
en el agradable Egypto, Scota parió a Aimhirgin y Emhir Finn;  
Ir, guerrero de renombre, nació en Thracia;  
Colptha, el de la espada, en Gaethlaighe.  
Y por último, en la torre de Breoghán nacieron, sin tristeza y sin dolor,  
Eremhon y Erannan, los más jóvenes de los héroes».

TERCERA PARTE

LOS MILESIANOS



[MAPA DE INIS ELGA-ERIU]

# Inis Elga - Eriu



## CAPÍTULO XXI

POBLADO DE LOS BETU. AÑO 349 A. C.

Urracas blanquinegras volaban inquietas bajo el ramaje de los robles centenarios a la vez que varias grajas no paraban de entonar su siniestro cantar sobre el verde prado. Algo extraño les estaba sucediendo aquella mañana a las aves tempraneras, siendo una clara señal de malos augurios. En el aire se respiraba un hedor fuera de lo normal que hizo que un escalofrío recorriera mi cuerpo transformándome la piel en la de una gallina. ¡No, no podía ser, otra vez no! Eso era lo único que pensaba mientras dirigía mis pasos hacia el peñón que dominaba el poblado de los betu. Esas señales me hicieron tomar una decisión de la que posiblemente me arrepintiera, pero no tenía otra alternativa. Lo cierto es que ya no recordaba la última vez que había subido a él, tampoco lo había necesitado, pero esa mañana un sentir interior me dijo que debía consultar a los espíritus para saber si mis temores eran ciertos. Trepé con rapidez por el peñón y bebí un sorbo de las aguas que contenía el pequeño charco con forma de hoja de abedul. Después cerré los ojos y dejé que mi alma se sumiera en un profundo sueño.

Al principio solo sentí cosas hermosas, pero, conforme avanzaba el sueño, todo lo bueno se fue desvaneciendo tras una espesa niebla. De repente comenzaron a surgir imágenes y emociones que no deseaba volver a recordar. En esta ocasión no fue mi esposa ni la pequeña Mara las que se cruzaron en mi camino, sino el hijo de Bile, mi rey. El alma de Golamh paseaba descalza por la fina arena de una extensa playa mirando cómo las olas suavemente iban alcanzando la orilla. En un momento dado, Milidh decidió poner una rodilla en tierra para tomar con sus manos un poco de agua y lavar su cara. Al erguirse, alguien lo estaba esperando. Eran sus padres, Bile y Brigit, los que aguardaban en pie frente a él mirándolo con ojos tristes a la vez que lo invitaban a partir. El hijo no deseaba acompañar a sus padres, aún no, era demasiado pronto, pero no tenía elección. Bile se le acercó entonces sutilmente, le posó la mano sobre el hombro y le susurró unas palabras al oído. Tras escucharlo con atención, el rey miró a su padre y a su madre y asintió. A continuación las tres almas se unieron por sus manos y comenzaron a introducirse lentamente en las aguas del mar abierto, desapareciendo entre las profundidades del gran azul.

El sueño fue tan claro como lo era su interpretación. Golamh corría peligro en Brigantia, y yo debía hacer algo para salvarlo.

Durante los muchos años de reinado de Milidh, la paz y la prosperidad habían florecido en todo el territorio gaedheal. La vida era apacible y los dioses parecían sonreír a la noble tribu. Las gentes pensaban que la fortuna nos acompañaría para siempre, pero siempre era demasiado tiempo para Lug y sus hermanos. Tras haber adquirido Eremhon la edad adulta, la oscuridad se asentó de repente en Brigantia. Todo pareció volverse en contra de sus gentes, llegando incluso los malos presagios hasta el poblado de los betu.

El paseo por el mundo de las ánimas me hizo comprender que debía partir de inmediato hacia la costa. Sin despedirme de nadie, recogí mis pocas pertenencias, las amarré a los lomos de un caballo y salí galopando del poblado para no volver. Atrás dejaba la aldea que me había visto nacer y con ella muchos recuerdos de infancia, pero no me importaba, aquel lugar ya nada podía ofrecerme.

Fustigué al caballo sin piedad para que me llevara veloz al castro de Brigantia. Cinco noches pasaron hasta que pude divisar al fin la alta torre de Breoghán, la dueña y señora de la rocosa costa ártabra. A partir de allí aceleré aún más el paso; no había tiempo que perder, muy cerca un amigo en apuros me aguardaba.

En cuanto penetré por las puertas de la ciudadela, enseguida percibí un intenso olor a muerte. El hálito que desprendían las calles era tan desagradable que haría revolver el estómago a una abubilla. No tardaron en cruzarse a mi paso varios hombres renqueantes y en los huesos que deambulaban perdidos de una choza a otra. Sus semblantes me hicieron estremecer, pues parecían muertos vivientes. Algo horrible estaba sucediendo en aquel lugar. Sin esperas me dirigí hacia la choza de mi hijo Suirge, pero ni él, ni Fulman, ni Mantan se encontraban en sus respectivas viviendas. Mi mente comenzó entonces a temerse lo peor mientras tomaba rumbo a la choza de Ith. Allí tampoco encontré a mi hermano, pero, al menos, sí hallé a uno de sus aprendices que me informó de su paradero. Al parecer se encontraba en la choza real tratando la grave enfermedad de Golamh. Junto al portón de entrada me encontré al fin con mi hermano Ith, que salía precisamente en ese momento de la estancia.

—¿Qué demonios haces aquí, Caicher? —me preguntó desconcertado—. No deberías haber venido a Brigantia, aquí todos corremos peligro.

—Por eso mismo he venido, hermano —repliqué contrariado por su recibimiento—. He sentido que un grave peligro acechaba a Golamh y he acudido de inmediato en su ayuda. ¿Qué está ocurriendo en estas tierras, Ith?

—Caicher, la peor de las maldiciones ha caído sobre nuestro pueblo —me respondió Ith desolado—. Hace dos lunas que el mal llegó a la región, avanzando sin control por todo el reino. Aún no entiendo por qué los dioses nos castigan de esta manera enviándonos una plaga mortal que está acabando con nuestras gentes. Esta enfermedad no tiene piedad con nadie. Lo primero que les hace a las personas es robarles las fuerzas y provocarles interminables sudores y temblores; después comienzan a sufrir intensos dolores y a retorcerse de la angustia, hasta que finalmente sus cuerpos se van pudriendo por dentro y por fuera a la espera de que la muerte los alcance. Si los dioses no se apiadan pronto de nosotros, no creo que ni uno solo sobrevivamos. Ni siquiera con magia y hechizos soy capaz de dejar atrás esta tragedia, ya no sé qué hacer.

—¿Pero no puede ser, siempre hemos respetado a los dioses! —afirmé incrédulo—. Desde tiempos ancestrales les venimos ofreciendo sacrificios, oraciones y regalos, ¿qué más quieren? Incluso hemos ido predicando sus nombres y su poder por todos los mares conocidos, defendiéndolos frente al resto de dioses extranjeros, ¿y es así como nos lo agradecen?

—Lo sé hermano, pero al parecer Lug no considera que estos sacrificios hayan sido suficientes para ganarnos su favor. Desgraciadamente Milidh también ha caído enfermo, al igual que Occe, Uicce y las familias de estos. Aunque ahora con mis pócimas estoy consiguiendo evitar que los sanos enfermen, ya no puedo hacer nada por los que han contraído la peste.

—¿Qué me quieres decir?, ¿que no puedes salvar la vida de tu rey? —le pregunté sumamente enfadado y decepcionado.

—No, Caicher, no puedo. La balanza de la vida y de la muerte está en las manos del dios Lug, y en este caso creo que ya ha tomado una decisión.

—Entonces la historia se repite —le confesé apesadumbrado—. Mis sueños me han vuelto a predecir la desgracia de un ser amado, y de nuevo no puedo hacer nada por evitarlo.

—Así es, hermano, solo nos queda aguardar y acompañarlo en sus últimos momentos —me aseguró mientras posaba la mano sobre mi hombro para consolarme—. La reina y los príncipes están dentro con él. Entra en la choza, allí también encontrarás a Suirge y al resto de sus comandantes.

Siguiendo su consejo pasé al interior de la gran sala, reuniéndome así con los amigos y los familiares del rey. Todos ellos permanecían en silencio, formando un amplio círculo alrededor de

su líder, intentando de esa forma transmitirle algo de energía. Nada más verme, mi hijo y los príncipes se acercaron para abrazarme, abriéndome estos últimos a continuación un pasillo entre la multitud que me llevaba hasta el camastro de su padre. Despacio fui caminando hacia él, y cuando lo tuve a mi lado una profunda pena invadió mi alma. La cara de Golamh había cambiado mucho, ya no era aquella que recordaba. Su rostro estaba pálido como la miga de pan y tan famélico como si no hubiera comido en un mes. Sus vivaces ojos se habían vuelto pequeños, surgiendo en ellos cientos de finas raíces de sangre a punto de estallar. Aquella imagen no era la de un guerrero, sino la de un despojo de hombre. No era justo que los dioses lo deshonraran de esa manera. No, a Golamh no. Lug no tenía derecho a dejarlo morir de aquella forma miserable. Claro que no, él debía morir luchando contra un brácaro, un persa o un espartano, pero no así. Jamás acepté que los dioses le destinaran ese final, y por ello los maldije mil veces. Estoy seguro de que al hijo de Bile le hubiera gustado perecer en un campo de batalla y no agonizando en una choza como un perro rabioso, al menos yo así lo hubiera preferido.

Cuando Golamh se percató de que estaba a su lado, se giró hacia mí con las pocas fuerzas que le quedaban y me hizo un gesto con su mano para indicarme que me acercara. Algo deseaba decirme. Me agaché entonces, situando mi oreja junto a su boca a la espera de escuchar sus últimas palabras, y él, con un doloroso esfuerzo, me susurró:

—¡Caicher, no dejes que se maten entre ellos! —me pidió suspirando profundamente—. No permitas que mis hijos luchen por la corona. Sé bien que un pueblo solo debe tener un líder, pero no puedo decantarme por uno. No puedo decidir entre mi mano derecha y mi izquierda, entre mi cabeza y mi corazón. Escoge tú en mi nombre, Caicher, y convence al resto de que esa decisión es la más justa. Les he ordenado a Scota y a Ith que respeten tu decisión, y ambos te apoyarán. Tú has sido el mejor padre y el mejor amigo que jamás podría haber tenido; por favor, no me falles ahora, compláceme una vez más.

Su petición era en realidad la misión más difícil y arriesgada que me había pedido en todos estos años, pero yo no podía negarle nada a un hijo, y mucho menos a mi amado rey.

—Así lo haré, Golamh —le consolé—. Te juro que cumpliré con tu deseo. Ahora viaja en paz hacia el otro mundo, donde te aguardan con los brazos abiertos Bile y Brigit.

Con esa satisfacción, Golamh, el gran Milidh de Brigantia, cerró los ojos liberando su alma en busca de nuevas aventuras por otros mundos.

También se marcharon ese mismo invierno Occe y Uicce. Ambos, siempre fieles a su rey, quisieron escoltarlo hacia el más allá en un viaje infinito.

Aparte de estos tres legendarios guerreros, en Brigantia perecieron quince parejas más, llegando a ser centenares las muertes en el resto del territorio nerio.

Los gaedheal quedamos hundidos con la pérdida de tantos hermanos, pero sobre todo con la de nuestro rey. Sus almas se marcharon sin pedirnos permiso, robándonos en su viaje un pedazo de nuestros corazones.

Ith organizó una ceremonia solemne junto al mar para despedir a aquellos a quienes la plaga se había llevado. El druida se encargó de hacer una pira de fuego junto a la torre de Breoghán y allí todos fueron incinerados. Mientras sus cuerpos ardían entre las llamas, las plegarias no dejaban de sonar en la costa suplicándoles a los dioses que acogieran a nuestros héroes como merecían. El viento del norte se levantó entonces con intensidad, haciendo volar las cenizas por los cielos, y con ellas las almas partieron hacia su mundo.

Tras aquella ceremonia, los dioses aplacaron su ira y nadie más enfermó a partir de ese día, descansando al fin Brigantia y el resto del reino del azote de la peste.

Milagrosamente, los hombres y mujeres que aún permanecían enfermos fueron curándose gracias a la magia de Ith y a los cuidados de su nuevo aprendiz, el joven druida Aimhirgin, hijo de Golamh y Scota. Entre ambos lograron contener la peste con sus pócimas y hechizos, pero no por ello dejaron de temer que en cualquier momento la plaga pudiera regresar.

Y así, de esta manera que te cuento, joven bardo, fue como Golamh, el eterno rey Milidh de Ispnya, abandonó Brigantia sin dejar el nombre del heredero que debía sucederlo.

CAPÍTULO XXII  
CASTRO DE BRIGANTIA. AÑO 349 A. C.

Los cielos grises se ciñeron sobre Brigantia durante las tres lunas que duró el invierno. Ni un solo día el sol se atrevió a asomar por el horizonte, guardando así luto por la noble tribu gaedheal. Incluso las nubes lloraron sin cesar, haciendo que los ríos se desbordaran desconsolados camino del mar. Y no era para menos, pues el rey Golamh, conocido también en la región como Milidh de Ispnya, descendiente del príncipe Bile y del propio rey Breoghán, había volado de este mundo, dejando huérfano a su pueblo para la eternidad.

Aunque su marcha me entristeció profundamente, al menos tenía el consuelo de que en su nuevo hogar no estaría solo. No, allí lo aguardaban, aparte de sus padres, varios de sus mejores amigos, algunos de ellos de igual valor y honor, como era el caso de Nectanebo y Cabrias.

Gracias a que Thales, el hijo de nuestro viejo amigo de Gadir, fondeaba algunos veranos en el puerto brigantino como escala en su ruta hacia las Casitérides, supimos de las muertes de estos dos héroes.

El faraón Nectanebo, padre de la reina Scota, había muerto doce años antes. Su hijo Teos fue su sucesor en el delta, si bien no tuvo la fortuna de su progenitor. Al parecer, Teos, que había sido corregente con su padre durante los dos últimos inviernos, apenas fue capaz de reinar en solitario un año. El nuevo regente era más osado que Sabennites, pero también menos inteligente, llevándole su impulsiva personalidad al más profundo de los desastres. Contaban que el joven Teos, cansado de las continuas amenazas de los persas, decidió atacar a estos con la ayuda de mercenarios espartanos y atenienses. Para poder costearse la contienda, se vio obligado a vaciar de oro hasta el último de sus templos, enemistándose al hacerlo con todos los sacerdotes del reino. Con el oro, Teos consiguió reunir una flota de doscientas naves, e incluso convenció a un viejo amigo y aliado de su padre, el general Cabrias, para que la comandara. El joven monarca dispuso que durante su ausencia fuera su hermano Tyahapimu quien gobernara el delta, embarcando así tranquilo hacia Palestina para dirigir en persona la ofensiva. Sin embargo, el astuto Tyahapimu no tardó en aprovechar la oportunidad y traicionar a su hermano. En cuanto Teos zarpó, Tyahapimu, con la inestimable ayuda de los sacerdotes del Nilo, se alzó con el poder, coronando a continuación a su propio hijo Senedyemibra-Najthorhabe como nuevo faraón. Lo llamaron Nectanebo II.

El desventurado de Teos se quedó sin conquista y sin reino.

Respecto al general Cabrias, había muerto ocho años atrás haciendo lo que más le gustaba: batallar con sus hoplitas. El ateniense perdió la vida en el ataque de su flota a la isla de Quíos, desapareciendo junto a su galera bajo las eternas aguas del mar Interior. Un comerciante llegó a contarme que, unos años antes de morir, su propio pueblo quiso castigarlo duramente. Al parecer, la Ekklesía, la principal asamblea ateniense, lo había acusado de traición por sugerir la entrega de la ciudad de Oropos a los tebanos. Afortunadamente, su buen amigo y maestro Platón lo defendió en el juicio, logrando que lo absolvieran de toda culpa.

Reconozco que deseé partir también con tan queridos amigos, pero desafortunadamente los dioses aún me deparaban más aventuras.

Con la muerte de Milidh una nueva etapa comenzaba para los gaedheal. Al igual que ocurriera con la desaparición de Breoghán, todos los compromisos y juramentos de lealtad de las tribus vecinas se fueron desvaneciendo como el rocío de la mañana. Ninguno de los jefes quiso renovar su alianza ante la incertidumbre de quién sería el nuevo líder de los nerios, siendo esta la

oportunidad perfecta para desvincularse definitivamente de nuestro pueblo. Incluso Nocicorus, el monarca ártabro, muy mayor y enfermo por aquel entonces, se pronunció en los mismos términos, proclamando a los cuatro vientos que solo nos mantendría su apoyo si uno de sus nietos era elegido rey. Llegó a advertir que si no era respetado el pacto alcanzado con Golamh, entonces Brigantia debería ser devuelta a los ártabros, y de no hacerlo, pasaría a ser nuestro enemigo.

Ante ese escenario no resultó nada fácil elegir a un nuevo líder. Cuando pasaron los primeros nueve días de duelo, todo el consejo de la tribu se reunió en Brigantia para decidir qué persona debía dirigir nuestros destinos. Tanto los ancianos miembros del consejo como la reina Scota e Ith el druida conocían el último deseo del rey.

Por derecho de sucesión, el trono podría haberle correspondido a Breg, el hijo mayor de Breoghán. Pero él era ya un hombre muy mayor, casi el más anciano del consejo, y no aspiraba a nada. Prefería seguir como jefe del poblado de Berganto hasta que su alma se extinguiera.

—Yo no soy la persona adecuada para sustituir a Milidh —confesó Breg al consejo—. Soy viejo y pronto me alcanzará la muerte a mí también. Creo que debería ser nombrado rey uno de los hijos de Golamh, respetando al hacerlo, claro está, la palabra dada al pueblo ártabro. Considero que, en este momento, es fundamental cumplir con ese compromiso para así honrar eternamente el alma de nuestro líder.

Las palabras de Breg delataban que prefería a Eremhon, el hijo mayor de Golamh y Savia, para suceder al rey. Pero aún había muchas más voces que escuchar, incluida las de los otros descendientes directos de Breoghán que aún vivían. Fuad, Muirthemhe, Cuala, Bladh, Ebhlinne y Nar, todos ellos también de avanzada edad, declinaron, al igual que su hermano mayor, tal responsabilidad, quedando tan solo Ith por hablar. Fue hacia el hechicero hacia donde todas las miradas enfocaron. Ith era hijo de Breoghán, tío de Golamh y cómo no, el gran druida de la tribu.

—Ya que vuestras miradas preguntan, mi voz responderá —habló Ith sin rodeos—. Yo tampoco deseo ser nombrado rey. No estoy capacitado para ello, y además no es bueno para la libertad de un pueblo que una misma persona ostente los cargos de juez y gobernante. Coincido por tanto con Breg en que debe ser uno de los hijos de Milidh quien nos dirija, pero, a diferencia de mi hermano, opino que debemos tener en cuenta también otros aspectos en su elección. Muchas de las gentes que hoy forman nuestra tribu arribaron a Brigantia desde tierras muy lejanas siguiendo a nuestro líder. Estoy seguro de que estas gentes preferirían ser fieles a un descendiente de Milidh que haya sido engendrado en una de esas regiones y, sobre todo, que comparta su misma sangre. Creo que deben ser respetadas las tradiciones de sucesión de nuestro pueblo, y, por tanto, que debe ser nombrado rey el primogénito de Golamh.

Las palabras de Ith hicieron que se levantara un inmenso revuelo entre la mayoría de los miembros del consejo. El druida se estaba decantando claramente por Donn, el primogénito de Milidh y Seng, la princesa scytha.

La situación era muy complicada, y nombrar a un rey que a todos gustara parecía una misión imposible. Los ancianos del consejo y el resto de los allí presentes miraron entonces hacia quien presidía la asamblea para que se pronunciara. Era mi turno.

Había sido designado esa misma mañana para dirigir el consejo ante la imposibilidad de hacerlo Ith. En realidad, tal honor correspondía siempre al druida, pero en esta ocasión mi hermano declinó esa posibilidad por el parentesco que lo unía a los posibles monarcas.

—Respetados miembros del consejo—comencé a hablar con la seguridad que me conferían tanto la edad como el cargo—. He escuchado atentamente las diferentes posturas de unos y otros en esta reunión. Es cierto que por derecho ancestral le correspondería a Eber Donn suceder a su padre,

pero, por otra parte, jamás debemos olvidar el juramento que nuestro monarca le hizo al rey ártabro. Milidh juró a Nocicorus que uno de sus nietos reinaría en Brigantia cuando él muriera. Si ahora nosotros faltáramos a su palabra, estaríamos deshonrando a nuestro rey, y eso nunca lo permitiré.

—¿Entonces qué propones, Caicher? —preguntó uno de los ancianos en tono airado—. Tus palabras siguen sin despejar la maleza del camino.

—Mi propuesta es que reinen en la tribu dos reyes, dos hijos de Golamh: Donn y Eremhon.

—¡Eso no puede ser! —protestó Ith—. Sabes muy bien, Caicher, al igual que todos los aquí presentes, que dos cabezas no pueden dirigir una misma casa y mucho menos gobernar un pueblo. En un futuro esa situación se hará insostenible, y conoces bien hacia dónde nos llevará: a la guerra.

—Tus palabras están cargadas de sabiduría, hermano, y entiendo los riesgos de mi propuesta —le indiqué a Ith—, pero, sinceramente, no creo que haya otra opción. Si no se nombran dos reyes ahora, es muy posible que la inestabilidad que tanto temes estalle en este mismo momento. Debemos confiar en ellos y rogar a los dioses para que reinen en paz como buenos hermanos. Yo haré todo lo posible para que cumplan con su deber y entiendan que si no lo hacen, estarán deshonrando a su padre, a su clan y a toda su raza.

Tras pronunciar mi alegato, el consejo siguió discutiendo y meditando qué decisión adoptar. Al final, la mayoría de sus miembros entendieron que mi propuesta era la mejor opción, si no la única, y todos sin excepción acabaron apoyándola.

La solución no complació a todo el pueblo por igual, pero al menos fue respetada. Goisten, Segda, Sobairce y el resto de hombres de raza scytha quedaron muy satisfechos al saber que uno de los monarcas portaría su propia sangre. Para ellos Donn era el príncipe perfecto, un hombre con la fuerza de un scytha y el valor de un gaedheal.

—Es fuerte, hábil, tiene arrojo y monta como nadie a caballo, qué más podemos pedir a un rey —solía comentar Goisten a sus seguidores al hablar de Donn.

La reina Scota, por su parte, también estuvo conforme con la decisión adoptada; sin embargo, muchos de sus seguidores nunca entendieron por qué no apoyó a uno de sus hijos de sangre. Ellos tenían el mismo derecho o más que el resto. Pero Scota, fiel a su esposo, siempre silenció las críticas de los suyos. Por otro lado, para la egypcia tanto Donn como Eremhon eran también sus hijos. Los había cuidado y criado desde niños, sintiendo por ambos un profundo afecto, aunque es evidente que si hubiera tenido libertad de elección, se hubiera decantado por uno nacido de su propio vientre, seguramente su hijo mayor, Emhir Finn.

Pero aparte de los gaedheal con linaje scytha o egypcio, también hubo una facción autóctona a la que no le gustó la decisión adoptada. Aquellas gentes no veían con buenos ojos que unos simples muchachos dirigieran la tribu, y sobre todo, lo que no podían aceptar era que uno de ellos portara sangre extranjera. Tampoco les gustaba que su madrastra, una misteriosa hechicera del desierto, estuviera tan cerca de ellos para aconsejarles e influenciarles. Es cierto lo que digo: muchos brigantinos nunca aceptaron a Scota como su reina, llegando incluso a difundir la idea de que durante años había tenido hechizado a su esposo.

Para este grupo del que te hablo todo estaba mal hecho, incluso dudaban del liderazgo de los milesianos. No querían a Eber Donn por portar sangre forastera, y tampoco se fiaban de Eremhon porque temían que algún día pudiera ceder el trono a su abuelo ártabro Nocicorus.

Esta desconfianza hacia ambos príncipes se acrecentó justo el día de su coronación. Como era tradición, los futuros reyes tenían que someterse en la ceremonia real al veredicto de Lia-Fail, la



Piedra del Destino. En ella habían descansado las posaderas de los más grandes monarcas gaedheal, y desde ese lugar habían gobernado la región a lo largo de la historia, haciendo que el clan sobreviviera contra viento y marea.

Ith y Aimhirgin dirigieron la ceremonia a la que asistieron todos los nobles de la tribu. Después de entregar decenas de ofrendas a los dioses, llegó el momento por todos esperado. Los druidas acompañaron a los herederos de Milidh hasta la piedra mágica, subiendo ambos en ella. Una vez que estuvieron sentados en el trono real a la vista de su pueblo, aguardaron a que la piedra hablara.

Los gaedheal allí congregados esperamos ansiosos a que Lia-Fail entonara su melodía, declarando así que los muchachos eran justos merecedores de tal honor. Pero la piedra no habló aquel día. Guardó silencio durante el transcurso de la ceremonia sin realizar temblor o balanceo alguno. Los murmullos comenzaron entonces a correr entre los asistentes hasta que Ith alzó su voz para anunciar a los cuatro vientos que los dos reyes quedaban coronados sobre la Piedra Real, tal y como marcaba la tradición. La mayor parte de los gaedheal empezaron entonces a vitorear a sus nuevos monarcas, silenciando a aquellos que no estaban conformes.

A pesar de que los milesianos decidieron ignorarla, la piedra había dictado sentencia de forma clara, y ella nunca se equivocaba.

Durante muchas lunas los dos hermanos gobernaron en paz y armonía sabiamente aconsejados por Ith, por Scota y por mi persona. Pero esta calma aparente no significaba que todo fuera bien en el reino. La facción contraria a los monarcas creció con rapidez, aumentando el descontento entre sus filas a medida que avanzaban las estaciones. Esta parte del pueblo seguía viendo con malos ojos que Donn y Eremhon se dejaran aconsejar por su madre y, sobre todo, que ambos permitieran que Scota y su seguidores, aquellos apodados con el sobrenombre de scotos, propagaran libremente sus ideas entre la población de Brigantia. La princesa egypcia, con su dulce don de palabra y su forma de pensar, adquirió numerosos seguidores en el castro, al ver en ella la encarnación de una diosa terrenal a la que comenzaron a adorar como tal. Las fuertes críticas a la reina madre no tardaron en brotar como la mala hierba en primavera, propagándose en un suspiro por todos los rincones del reino. Los monarcas, en vez de intentar comprender a sus gentes, lo que hicieron fue reprimirlos duramente. No les tembló la mano a la hora de ajusticiar a cualquier hombre, mujer, anciano o niño que se atreviera a murmurar malos pensamientos contra su madrastra.

Los hijos de Milidh, conocidos ya por su pueblo como los milesianos, empezaron a dirigir la tribu con puño de hierro, desoyendo tanto mis consejos como los de Ith.

Donn y Eremhon no entendían que ellos se debían a su pueblo y no al contrario, provocando que una importante parte de los gaedheal dejaran de sentir por ellos el amor y el respeto que años atrás profesaron a su padre y a su abuelo.

Solo Emhir Finn, el mellizo de Aimhirgin, demostró tener la sabiduría y el valor de Golamh, Bile y del mismísimo Breoghán. El príncipe Emhir intentó hacer ver a sus hermanos que no podían seguir castigando a una parte del pueblo por no estar de acuerdo con sus ideas. Quiso hacerles entender que con los castigos y las ejecuciones solo conseguían que las gentes les perdieran el respeto y que el descontento siguiera incrementándose. Les dijo que debían actuar de otra manera, que debían escuchar y atender a ciertas peticiones si no querían perder incluso la confianza del propio consejo. Pero, desgraciadamente, sus palabras no fueron escuchadas por sus hermanos debido principalmente a Aimhirgin. El mellizo de Emhir Finn era ahora el segundo druida de la tribu, sustituyendo incluso a Ith en los rituales cuando este no estaba presente. Con la muerte de

Milidh, también se fue convirtiendo poco a poco en el principal consejero de Eremhon, silenciando al resto de asesores reales. Lo cierto es que el joven druida era un ser un tanto misterioso, y no solo por ser zurdo y pelirrojo, también porque parecía poseer el talento para la magia de su abuelo Nectanebo, el don de la palabra de su madre Scota y la inteligencia de su padre.

Como te contaba, Aimhirgin y Emhir Finn, pese a haber nacido en el mismo parto, nunca se llevaron bien, y cualquier propuesta que realizaba Emhir siempre tenía la oposición del joven druida, encargándose este último de que sus hermanos también la rechazaran.

De esta forma, los nuevos reyes de Brigantia fueron gobernando la región neria manteniendo sus fronteras en paz, pero alimentando día a día una inestabilidad interna que estaba a punto de estallar. Los príncipes observaban atentos las lunas pasar, pero eran incapaces de ver que una parte de su pueblo se alejaba cada vez más de ellos, y para cuando quisieron remediarlo, ya fue demasiado tarde.

CAPÍTULO XXIII  
CASTRO DE BRIGANTIA. AÑO 348 A. C.

En aquella tarde de primavera un hombre se acercó a mi cabaña para entregarme un mensaje de Ith. Me informó de que mi hermano deseaba reunirse conmigo de inmediato, aunque no supo decirme cuál era el motivo de tal petición. Atendiendo fiel a su llamada, monté a lomos de mi caballo y galopé hacia la choza del druida. Al llegar allí, Lughaidh, el único hijo de Ith, me explicó que su padre se había marchado hacia la torre de Breoghán tal y como solía hacer cada tarde. Azucé entonces a mi corcel, cabalgando rumbo a la costa con la intención de no llegar tarde a la cita. Por el camino iba preguntándome de qué querría hablarme Ith, sospechando que el tema estaría relacionado con nuestros nuevos reyes. El veloz caballo no tardó en acercarme a la rocosa costa en donde la majestuosa torre se erguía como una diosa. Hacía mucho tiempo que no visitaba aquel lugar, y en cuanto la tuve enfrente me arrepentí de no haberlo hecho. Allí se encontraba ella, tal y como el primer día, observando impassible desde las alturas cómo el tiempo transcurría por nuestras vidas. A mi cabeza sobrevinieron recuerdos del pasado, de cuando era aún joven y ayudé a levantar con mis propias manos esos muros. Aún me acuerdo del día que logramos terminarla. Un intenso sentimiento de satisfacción y orgullo corrió por todos aquellos que habíamos participado en su construcción. Esa torre nos pertenecía, y lo haría hasta la eternidad.

También acudieron a mi mente otras imágenes que no deseaba recordar. Junto a ese monumento fueron arrojadas las cenizas de mi padre Breoghán y las de mis dos pequeñas hadas. Quizás esa fuera la única razón por la que no solía frecuentar aquel mágico lugar. No deseaba que los recuerdos atormentaran de nuevo mi existencia, tan solo quería olvidar.

Tras dejar el pasado a un lado, comencé a observar los alrededores de la torre sin ver a Ith por ningún lado. Pensé que quizás se hubiera marchado ya, pero pronto me percaté de que cerca de la torre se encontraba pastando tranquilamente su caballo blanco, lo que delataba que mi hermano no andaría muy lejos. Miré hacia arriba, a la parte superior de la torre, y escuché la suave melodía de una flauta. Alguien estaba tocando allí arriba. Penetré en el edificio por su pequeña portezuela y comencé a subir por las estrechas escaleras de madera que iban trepando adosadas a su pared describiendo las curvas de una concha de caracol. Descubrí a Ith en el puesto del vigía tocando su flauta plácidamente. Observaba en soledad el atardecer con su mirada perdida en las aguas del bravo mar, que azotaba con sus olas la rocosa costa brigantina. El sol comenzaba en ese momento a hundirse bajo el horizonte para dar paso al nacimiento de la noche.

—Dicen que querías verme, hermano —le dije a modo de saludo.

—¡Ah Caicher, estas ahí! No te había oído llegar —respondió tras apartar el instrumento de sus labios—. Ven, acércate y disfruta del espectáculo que la sabia naturaleza nos ofrece. Sigue siendo tan fascinante como el día en que mis padres se enamoraron. Sí, hermano, aquí mismo, en la misma tierra donde se levanta esta torre fue donde tuvo lugar su romance. Estas agradables vistas contribuyeron a su amor. Ambos paseaban cogidos de la mano por estos acantilados sintiendo cómo la magia que desprendía la tierra fluía por sus cuerpos. Esta región los enamoró, los embrujó y los amó hasta el final de sus días. Estoy convencido de que sus almas morarán por siempre junto a esta torre, y que ella, fiel a sus amos, les dará cobijo en los peores días del invierno.

—Yo también lo creo, Ith, este rincón es mágico—asentí mientras observaba junto a él el horizonte—. Durante el tiempo que estuve viajando por medio mundo te juro que jamás conocí otro lugar que transmitiera tanta tranquilidad al alma como esta torre y la costa que la envuelve.

—Quizás no hayas viajado lo suficiente.

—Puede ser; quién sabe lo que la madre tierra esconde en su interior.

—Veo que aún conservas el amuleto que un día perteneció a Manntan, tu padre —me dijo señalando con un gesto el amuleto que siempre llevaba colgado de mi cuello.

—Así es, hermano. Desde que me fue entregado jamás se ha despegado de mi pecho y jamás lo hará mientras yo viva.

—Haces bien, yo ahora también lo llevo.

—¿Qué es lo que llevas?

Ith se sacó entonces del interior de su blusa de lino un colgante idéntico al mío. No había ninguna duda, era el mismo que portaba Breoghán cuando aún vivía.

—Lo reconoces, ¿verdad? —me preguntó mostrando en sus labios una fina sonrisa.

—Por supuesto. Jamás lo olvidaría.

—Este amuleto fue el último presente que mi padre quiso hacerme antes de morir —me confesó apenado por los recuerdos—. Por aquel entonces Breoghán ya sabía que la llama de la vida se le estaba apagando y pensó que entre todos sus hijos, yo sería el más adecuado para llevar el talismán.

—Y por el dios Lug que no se equivocó, pues no hay hombre más noble que tú en toda Ispnya. Eres y serás siempre un digno portador de su magia.

—No lo sé, Caicher, pero al menos lo intentaré. ¿Sabes? Hay una cosa referente a mi padre y a este amuleto que quizás no conozcas.

—¿A qué te refieres?

—Escucha con atención. Para mí, Breoghán siempre fue el hombre más valiente que los gaedheal conocieron, pero, pese a esa fortaleza externa que poseía, en realidad, en su interior se escondía un alma débil y quebradiza. Su mente solía ser visitada por espíritus que lo atormentaban, y no era capaz de deshacerse de ellos ni con el tiempo ni con la magia. Uno de esos espíritus era el de tu padre, a quien recordaba cada vez que veía tu rostro.

—El rey nunca me mencionó tal circunstancia, pero te aseguro que Manntan no le guardaba ningún rencor; todo lo contrario, Breoghán era como un hijo para él. Siempre lo amó y admiró, incluso cuando los dioses quisieron que sus destinos se separaran.

—Lo sé, Caicher. Pero él era así, su alma por dentro estaba enferma —me explicó Ith—. Esta fue marchitándose poco a poco con los años, haciendo que el rey únicamente recordara y pensara en aquello negativo de su existencia. Se olvidó de todo lo bueno, de todo lo que había conseguido para su clan y para su pueblo, quedando solo en su mente lo que pudo ser y no fue.

—Nunca lo hubiera imaginado...

—Pues así era. Y ahora te pregunto, ¿sabes lo que realmente significan estos amuletos?

—No —le confesé—. Breoghán me prometió que un día me contaría la historia, pero jamás llegó a hacerlo. ¿Acaso tú la conoces?

—Sí, Caicher. Mi padre me la narró el mismo día que me dio el talismán, entregándome también parte de su propia alma. Me dijo que deseaba que conociera el origen de la piedra para así comprender su verdadero poder, pero en realidad siempre he creído que me narró la historia para que fuera yo quien te la transmitiera.

—Pues puedes comenzar cuando estimes oportuno —le indiqué—. ¿Cuál mejor que este lugar y este momento, hermano?

—Por supuesto. Esta historia se remonta muchos años atrás, cuando Breoghán era tan solo un joven aprendiz de guerrero y Manntan su maestro... —comenzó Ith el relato volviendo su mirada

hacia el horizonte.

\*\*\*

»... aquel día otoñal de la luna del yezgo, Manntan decidió organizar una partida de caza con los jóvenes de Berganto. Durante la jornada los enseñaría a hacerse invisibles en el bosque y a seguir los rastros de los diferentes animales que lo moraban. En el transcurso de la expedición, caminando sigilosos entre la espesura de los árboles y la densa maleza, un gigantesco jabalí les salió al paso. Todos se ocultaron rápido, agazapándose entre el sotobosque, y permanecieron inmóviles observando cómo la enorme bestia engullía con ansia todas las bellotas y lombrices que iba encontrando. Su hocico buscaba vivamente por el suelo, levantando barro y tierra con sus afilados colmillos. El joven Breoghán, que había sido el primero en verlo, estaba impaciente por que Manntan diera la orden de abatirlo, pero este, sin embargo, no parecía tener prisa en hacerlo. El maestro indicó a sus pupilos con un gesto de la mano que no era una buena situación para atacar, pues el sol se situaba a la espalda del animal y frente a ellos, deslumbrando intensamente sus ojos. En esa época Breoghán era joven, rebelde e insensato, y, sin tener en cuenta la advertencia de su mentor, decidió atacar por su cuenta al cerdo salvaje arrojándole su jabalina. Justo en el momento de lanzar, los rayos de Lug brillaron en las pupilas del príncipe, haciendo que sus ojos se cerraran parcialmente mientras la ligera jabalina salía de su mano y volaba entre las ramas del bosque hasta impactar en los cuartos traseros del jabalí. La bestia resultó herida, pero no abatida. Chilló intensamente de dolor y salió corriendo con toda su fuerza monte arriba, partiendo el asta del arma al chocar contra el primer árbol junto al que pasó. La vara quedó tirada en el suelo mientras la fiera proseguía su huida tronchando matas y dejando un reguero de sangre por donde pasaba.

»—¡El jabalí huye, debemos ir tras él enseguida! —sugirió el joven Breoghán a su maestro, mirándolo este con ojos de desconcierto y enfado.

»El príncipe indisciplinado le había vuelto a desobedecer, y esta vez no se lo pasaría por alto.

»—¡Esperaremos! —ordenó Manntan enfurecido—. Seguiremos su rastro por la tarde, y mientras rogaremos a los dioses que para cuando lo encontremos ya haya muerto. Gracias al príncipe, ahora el animal está herido y furioso.

»—Pero maestro —repuso Breoghán—, debemos ir tras él ahora. Después puede que sea demasiado tarde para encontrar su rastro.

»Y sin escuchar lo que le acababan de decir, montó en su caballo y valientemente, por no decir de manera temeraria, se lanzó en solitario tras el jabalí herido.

»Manntan le pidió a gritos que se detuviera, pero el joven hizo de nuevo caso omiso a sus palabras, desapareciendo en un abrir de ojos entre los árboles. El príncipe creía que el verraco le pertenecía por ser el primero en divisarlo, y si lograba cazarlo, también demostraría a todos los gaedheal su arrojo y valía. Breoghán galopó siguiendo el reguero de sangre hasta que llegó a la base de un cerro costero en donde la vegetación desaparecía por completo. El monte había ardidido ese mismo año, aflorando del suelo únicamente rocas y más rocas. Al animal no se le divisaba por ningún sitio, siendo lógico suponer que habría subido por la pronunciada pendiente rocosa hasta la

misma cima del promontorio. El joven se vio obligado a abandonar su montura para continuar a pie la persecución, cargando únicamente en sus manos tres jabalinas.

»Al llegar arriba, el futuro rey comprobó que estaba en un lugar sin salida. Frente a él, la montaña desaparecía en un abrupto acantilado de altas paredes verticales. Breoghán quedó entonces totalmente desconcertado. El animal no estaba allí, había desaparecido por arte de magia como la bruma de la mañana. No podía concebir que el jabalí se hubiera arrojado al mar en su desesperación, queriendo morir así con orgullo antes que ser atrapado. Retrocedió unos pasos y volvió a seguir con su mirada el último rastro que el animal había dejado, analizando este nuevamente con mayor detenimiento. De repente las gotas de sangre se desvanecían en el suelo, pero no así sus huellas, que volvían a ser visibles en la cima al estar recubierta esta de una fina capa de barro. Las pisadas avanzaban claramente hacia el acantilado, pero, curiosamente, no solo estaban las marcas de sus pezuñas sobre el fango, también se observaban otras muchas, pertenecientes a otros animales tales como cabras montesas y corzos, que se entremezclaban con las de su presa. No era normal que en aquel lugar tan inhóspito, desprovisto de pastos y agua, se hallaran tantas marcas. Sabía que estaba pasando algo por alto, pero era incapaz de descubrir de qué se trataba. Después de estar un buen rato observando y analizando los vestigios, comprendió que aquel lugar era una zona de paso habitual de los diferentes animales del bosque, y por lo tanto, por algún sitio debía de haber un sendero escondido por el que estos pudieran escapar de allí. Siguió entonces con atención las huellas, dirigiéndose hasta el mismo borde del acantilado. Justo cuando se asomó al vacío comprobó que adosado a la pared, en su lado izquierdo, nacía un pequeño pasadizo que descendía hacia un monte cercano. El sendero era muy angosto, de poco más de un brazo de ancho y de la altura de un niño. En el estrecho paso las señales se entremezclaban de nuevo unas con otras, pero no se apreciaba ni una sola gota de sangre, hecho que inquietó al príncipe. Era extraño que el jabalí hubiera dejado de sangrar, pero no tenía ninguna duda de que había huido por allí. Sin pensarlo dos veces, comenzó a avanzar a gatas por el pasadizo, intentando no darse con la cabeza en las rocas que tenía encima. Con una mano se iba apoyando en la pared de su izquierda mientras que con la otra sujetaba sus jabalinas, que parecían volar sobre el acantilado. Tras recorrer unos diez pasos se detuvo desconcertado. Seguía sin haber rastro alguno de sangre. Comenzó a cuestionarse si habría sido buena idea perseguir al animal en solitario hasta ese lugar. Mientras meditaba ensimismado, un fuerte golpe sonó de repente a su espalda. Era el jabalí herido, que acababa de penetrar por el estrecho sendero corriendo en su dirección como un loco con la única intención de embestir a cualquiera que se encontrara en su camino. El astuto animal debía de haber permanecido escondido entre unas densas matas de tojo aguardando a que su enemigo se esfumara. En el momento en que dejó de ver y sentir al muchacho, salió seguro de su escondrijo y huyó rápidamente por su ruta secreta de escape.

»Cuando Breoghán vio al animal acercarse hacia él como un toro salvaje, apenas tuvo tiempo para reaccionar. Solo le dio tiempo a tenderse en el suelo y a proteger su cabeza con los brazos con la esperanza de que el animal pasara sobre él. Pero el jabalí, en su avance, no lo saltó, sino que lo embistió con sus afilados colmillos. De un fuerte cabezazo rajó el vientre del príncipe y lo lanzó hacia el acantilado sin piedad, prosiguiendo después su camino a toda prisa en busca de una salvación imposible. Ni siquiera se detuvo a observar cómo moría su víctima, simplemente desapareció entre la polvareda que él mismo había levantado.

»Gracias sin duda a la misericordia de los dioses, aquel día el príncipe pudo agarrarse en el último momento con las yemas de los dedos al borde del abismo. Allí, en la cornisa, su cuerpo

quedó colgado en el vacío, sangrando por el vientre abundantemente. Por la mente del joven pasaron entonces los recuerdos de toda su corta vida a gran velocidad, sabiendo que una muerte segura lo aguardaba. Tenía los dedos cada vez más entumecidos, y muy pronto ya no podrían aguantar el peso de su propio cuerpo suspendido en el aire. Las fuerzas iban agotándose, al igual que las esperanzas de no caer a lo más profundo del acantilado. Solo podía rezar a los dioses para que al menos lo acogieran en paz. En ese instante se sintió muy decepcionado consigo mismo. Él, el hijo menor del gran rey Brath, aquel destinado a ser el mejor guerrero de todo su clan y a acrecentar la fama y respeto de su estirpe, iba a morir miserablemente vencido por un jabalí. Cuando ya no pudo más, cerró los ojos y sus dedos temblorosos se fueron deslizando lentamente por la roca, resbalando con suavidad sin poder evitar lo inevitable. Estaba preparado para volar como un águila en busca de otras vidas que fueran más propicias. Ese debería haber sido sin duda su destino, el destino que merecía por insensato, pero alguien no lo quiso así. Justo a tiempo, una mano lo agarró por la muñeca y lo subió al sendero de nuevo como si de un simple cordero se tratara. Era Manntan quien firmemente lo había izado por los aires, salvando así la vida del príncipe díscolo. El guerrero arrastró al joven por el suelo hasta salir del angosto sendero. Ya fuera cargó con el muchacho hasta una roca plana que había pegada a la entrada del pasadizo y lo tendió sobre ella. Enseguida se percató de que Breoghán estaba malherido. La barriga del joven había sido profundamente desgarrada por los colmillos del jabalí y no paraba de sangrar. Sin perder tiempo cogió una pequeña talega que llevaba amarrada a su cinturón, y de ella sacó un puñado de plantas que comenzó a masticar. Después de trabajar concienzudamente con las muelas esa parte del bosque, escupió una pasta verdosa sobre su mano y se la extendió al muchacho por la herida. Una vez cubierto el corte, el maestro procedió a desgarrarse la túnica de cuero, haciendo varias tiras con ella, atando estas a continuación alrededor de la cintura del joven para que la herida quedara aprisionada y dejara de sangrar. Mientras lo curaba, Manntan comenzó a hablar con voz tranquila y sosegada al rapaz. No eran palabras de reproche, sino más bien consejos de un maestro a su alumno:

»—El día que te creas superior a los demás y solo mires por ti, habrás dejado de ser un digno sucesor de tu padre Brath. Pequeño, debes saber que un rey siempre tiene que dar ejemplo, y sus vástagos, sus futuros sucesores, también deben hacerlo. Un buen líder siempre escucha a aquellos hombres que son más sabios que él para aprender de ellos. Y con esa sabiduría que dan solo los años y un corazón noble, sabrá tomar las decisiones más apropiadas para el futuro de su pueblo, aunque estas sean en ocasiones muy dolorosas. Un buen gobernante, antes de tomar un rumbo debe pensar muy bien qué repercusiones puede tener ese camino que emprende. Debe valorar los beneficios y perjuicios de sus decisiones, y por insignificante que parezca un problema y su solución, si no toma la opción acertada, con el paso del tiempo esta se puede volver en su contra y convertirse en la peor de sus pesadillas. Mírame a mí, hoy decidí llevaros de caza para enseñaros a rastrear, pero me equivoqué al hacerlo, todavía no estabais lo suficientemente preparados, al menos en lo que a disciplina se refería. Esta decisión que parecía banal ha podido desencadenar tu muerte. Por tu parte, muchacho, desobedeciste mis órdenes y decidiste por tu cuenta ir solo tras el animal herido sin valorar los peligros que corrías al hacerlo. Ni siquiera te paraste a pensar por un instante en las posibles consecuencias, solo veías la parte positiva de capturar a la presa, nada más, y eso te ha traído hasta aquí.

»—Perdón, maestro, tienes razón. Fui impulsivo y me equivoqué —le dijo el joven arrepentido—. Pero en mi mente aún tengo una duda: ¿Y si después de sopesar los aspectos a favor y en contra, ambos pesan lo mismo?

»—Si después de mucho meditar no encuentras una solución clara al problema, seguramente es porque no la tiene. En ese caso tendrás que tomar una decisión, la que tu razón, y no tu corazón, considere más justa, y después asumir noblemente las consecuencias. Desgraciadamente para lograr ciertas cosas, antes deberás sacrificar otras, aunque duela al hacerlo. Para ganar, a veces hay que perder antes. Si te sirve de consuelo, rapaz, en muchas ocasiones la decisión no estará en tus manos, sino en las de los dioses, y decidas lo que decidas, poco importará porque ellos ya habrán decidido por ti sin tú saberlo. Solo Lug sabe si este es el caso.

»—¿Por qué lo dices, Manntan?

»—Mira dónde tienes apoyada la espalda y lo comprenderás.

»El guerrero ayudó a incorporarse al joven, y este pudo ver entonces cómo la roca de granito sobre la que estaba tumbado tenía grabado un extraño dibujo. Eran varios surcos circulares y concéntricos unidos por una sola línea.

»—¿Qué son estos dibujos? ¿Qué significan?

»—Son símbolos sagrados esculpidos en la roca por los antiguos pobladores de estas tierras. Los druidas cuentan que son rocas sagradas y con poderes de sanación. Nuestros propios hechiceros aún mantienen vivas esas viejas tradiciones y graban estos mismos dibujos sobre las piedras que brotan en sus santuarios para así conferirles su magia. Que hoy estés sobre una de estas rocas no creo que sea una casualidad. Estoy seguro de que es un buen augurio. Lug debe de haber estado esta mañana desde su atalaya observándote y ha decidido que debes vivir un poco más.

»El poder de la piedra tatuada hizo que la herida dejara de sangrar milagrosamente, aprovechando entonces Manntan para llevar al joven cargado a su espalda hasta el lugar donde aguardaban el resto de miembros de la partida. Sin perder tiempo todos marcharon a continuación de regreso a Berganto, donde los druidas continuarían tratando con sus pócimas al príncipe. Cuando pasaron nueve días del ataque del jabalí, Breoghán ya estaba totalmente recuperado. En ese noveno día Manntan aprovechó para visitar a su pupilo y ver cómo se encontraba. El maestro portaba en sus manos dos amuletos de oro idénticos, con la misma forma que aquellos extraños símbolos dibujados en la roca del acantilado. Mantann le entregó al joven como presente uno de ellos, explicándole que debía llevarlo siempre para recordar la lección del jabalí, pero lo cierto es que le entregó el colgante al príncipe pensando que el amuleto lo protegería de todo mal, al igual que la roca del acantilado lo había sanado días atrás. Respecto al otro talismán gemelo, se lo quedó Mantann para su propia protección...

\*\*\*

»... a partir de ese día, Caicher, Breoghán siempre llevó colgado del cuello el amuleto de oro que le había regalado tu padre. Solía afirmar que le daba fuerza y suerte, pero lo que sobre todo le aportaba era la sabiduría necesaria para recapacitar y decidir lo que era mejor para su pueblo.

La historia de Ith me había dejado sin palabras.

—Cuando mi padre me entregó esta figura de oro —continuó Ith, hablando mientras acariciaba suavemente el amuleto—, me confesó que sentía un gran dolor en lo más profundo de su alma.



Afirmó que no había sido un buen rey, que no era merecedor de liderar a nuestro clan ni a nuestro pueblo, que le había fallado a su gente y que hacía años que ya no era digno de portar el colgante.

—¡Eso no es cierto! —objeté—. Breoghán fue el mejor rey que ha conocido Brigantia, un ejemplo para su pueblo. Todos estuvimos siempre orgullosos de él, ¿por qué crees que te dijo tal cosa?

—Hermano, nuestro padre se sentía arrepentido de ciertas decisiones que había tenido que tomar en el pasado. Sobre todo se castigaba día y noche culpándose de la muerte de Bile.

—Él nada pudo hacer para salvarles la vida, y si hubo un responsable ese fui yo, solo yo.

—A veces los acontecimientos no resultan ser tan fáciles de explicar como queremos creer; muchas veces esconden secretos que jamás desearíamos conocer.

—¿De qué me estás hablando?

—Solo quiero que entiendas, Caicher, que hasta la traición más deplorable tiene su razón de ser en la mente del traidor, y que el origen y las consecuencias de ciertos acontecimientos pueden tener varias interpretaciones.

—Estás empezando a inquietarme, hermano. ¡Explícate! ¿Tú sabes quién fue el traidor que nos vendió a los brácaros? ¡Habla! —le ordené nervioso, e impaciente por conocer su respuesta.

—Sí, lo sé, Breoghán me lo confesó todo antes de partir —me reveló sincero—. Mi padre sabía la identidad de ese hombre gracias a que nuestro hermano mayor, Breg, se lo había desvelado poco después de la victoria frente a los brácaros.

—¡Eso no puede ser! —estallé—. ¿Me estás diciendo que Breg y el rey lo sabían y me lo ocultaron durante todo este tiempo?, ¿que me engañaron y mintieron miserablemente como al resto del clan? Y tú, hermano, ¿también has permanecido en silencio todos estos años ocultándome la verdad? ¿Por qué?

—Lo siento, Caicher, prometí a padre que guardaría el secreto hasta que llegara el momento adecuado. Escucha e intenta comprender. Cuando Breg conoció la verdad ya era demasiado tarde para cambiar nada de lo sucedido. Nuestro hermano mayor informó de todo al rey, y este consideró que era mejor dejar las cosas como estaban. Breoghán creyó que el tiempo curaría más rápido las heridas del alma de nuestro pueblo si dejaba que ese secreto muriera sepultado en el olvido. Esa decisión no fue fácil de tomar para él, sobre todo porque no quería traicionarte. El rey lo hizo creyendo que sería lo mejor para ti, pero, sinceramente, creo que se equivocó.

—¿Quién era el traidor? ¡Habla si quieres que te siga llamando hermano! —lo amenacé furioso.

—Está bien, hoy ha llegado al fin el día de que conozcas lo que sucedió —me dijo dispuesto a abrirme los ojos—. Breoghán me relató que, poco después de celebrar los funerales por los gaedheal caídos en la batalla contra los brácaros, una mujer abatida se presentó una noche ante la puerta de la casa de nuestro hermano mayor. Breg la reconoció enseguida y la invitó a pasar. Era la esposa de su mejor amigo, Abienus. Ella le confesó entre lágrimas que había sido su esposo quien había pasado información a los cuervos. Al parecer, Abienus no deseaba traicionar a su pueblo, ni siquiera obtener oro, él simplemente buscaba justicia. Nunca perdonó al rey que decidiera sentenciar a muerte a su hermano Docius por la pérdida de la bella Arausa. Lo recuerdas, ¿verdad?

—Claro que sí. Aún sueño a menudo con aquel día, viniendo a mi mente la imagen de Docius cayendo al vacío.

—Sentenciar a Docius a un destino tan cruel, mientras el resto de jóvenes del luento, entre los que os encontrabais Bile y tú, no recibíais castigo alguno, no fue una decisión justa. La sentencia hizo que Abienus odiara a Breoghán con toda su alma, considerándolo indigno de dirigir a su raza.

Pensó que si él moría, uno de los príncipes, seguramente su amigo Breg, subiría al trono y reinaría con más sabiduría en nuestro noble pueblo. Pero a Abienus le salieron todos sus planes mal. Por capricho de los dioses Breoghán no cayó en la trampa del druida negro, siendo Bile finalmente la pieza cazada en la emboscada. Aunque Abienus había pactado con los brácaros que únicamente sería Breoghán quien debía morir en el ataque, cuando el plan se vino abajo, los cuervos, como era de esperar, se olvidaron del acuerdo y sin perder ocasión mataron a todos los gaedheal que pudieron. Después, en la batalla, Abienus intentó expiar parte de su culpa luchando valientemente y matando a todos los enemigos que pudo. Dio su vida por el rey al que tanto había odiado, pero nada de lo que hiciera podía ya devolver la vida a Bile ni al resto de los nuestros. Aquel hombre deseaba morir en la batalla, y así sucedió.

»Cuando Breg escuchó aquel relato de boca de aquella mujer, se sintió tan traicionado y humillado por su propio amigo que la rabia se lo comió por dentro. Breg había confiado en ese hombre más que en su propio padre; había sido su fiel amigo, aliado y consejero, y ahora sabía que era el mayor traidor de su raza. Solo con pensar que la verdad pudiera conocerse y parecer que él también estaba involucrado en la muerte de su hermano y de su propio hijo, lo hizo enloquecer.

»La esposa de Abienus murió esa misma noche sin piedad a manos de Breg, que se deshizo del cuerpo para que jamás fuera encontrado. Nuestro hermano continuó siendo el jefe de Berganto, pero, a partir de ese día, ya nunca aspiró a suceder a Breoghán. Ya no se consideraba digno de ser rey, y su única pretensión sería vivir y morir tranquilo en el poblado que lo vio nacer. Cuando Breoghán conoció toda la verdad de manos de Breg, entendió que, por justicia y honor, solo el pequeño Golamh podría ser su digno sucesor, y para ello lo educó. En ausencia del hijo de Bile, el rey me encomendó la misión de buscar a otro heredero para la corona, pero con el regreso de Golamh el destino quedó despejado.

—Golamh fue un gran rey, al igual que nuestro padre —afirmé mientras mis apenados ojos miraban de nuevo hacia el mar.

—Y sus hijos también lo serán.

—Espero que los dioses te escuchen.

—Muchos dudan de ellos, Caicher, pero en mi interior sé que con el tiempo se convertirán en los mejores líderes que hayamos tenido jamás. En el futuro se les recordará por sus actos, dando gloria eterna a nuestro pueblo. Han cambiado mucho desde que tomaron las riendas de los gaedheal; ahora ya no son tan egoístas como antes. Scota está dedicando todo su tiempo y esfuerzo a reconducir a los muchachos por el buen camino. Incluso Aimhirgin se ha dado cuenta de que sus hermanos necesitan recuperar el cariño y la lealtad perdida de buena parte de los brigantinos si desean seguir gobernando la región. Mi joven aprendiz se ha propuesto, junto con la princesa egypcia, hacer de nuestros gobernantes hombres dignos de la corona. Ayer mismo hablé con los monarcas, y ambos me mostraron su preocupación por el devenir de su pueblo. Querían saber qué podían hacer por sus gentes, cómo ayudarlas para que pasaran mejor el invierno y no les faltaran alimentos. Eso jamás lo habían hecho hasta ahora, nunca habían mostrado tal interés por los suyos. Por fin han madurado y se están convirtiendo en los líderes que todos anhelamos.

—Sí, es cierto, puede que hayan cambiado. Solo espero que esa parte del pueblo que les dio mercedamente la espalda tiempo atrás ahora les dé otra oportunidad. Deben confiar de nuevo en ellos como hicieran con su padre.

—Estoy seguro de ello, Caicher, los gaedheal los apoyarán. Pero dejemos de hablar ya de los milesianos y permíteme desvelarte el motivo real por el que te he citado junto a la torre de

Breoghán.

—¿Pero es que aún hay más?, ¿aún te guardas más secretos que desconozca?

—Quién sabe —me dijo sonriendo y dejando a la vez un hilo de misterio en su mirada hechizante—. Ahora ya soy muy viejo, Caicher. Mis espaldas cargan con varios inviernos más que las tuyas, y si bien tu espíritu aún conserva esa fuerza vital que los dioses te dieron al nacer, el mío, por el contrario, está a punto de agotarse. Mi tiempo en Brigantia toca a su fin, hermano, pero antes de abandonar este mundo tengo algo pendiente que me he propuesto realizar.

—No debes decir tales sandeces, ambos aún tenemos mucha guerra que dar en estas tierras y mucho que enseñar a esta juventud perdida, sobre todo a nuestros reyes.

—No, hermano, ya poco me queda por enseñar a mi pueblo. Pero sí tengo otra misión. Desde hace varias lunas, una visión me nubla el espíritu durante el día y me quita el sueño durante las noches. Esta ha hecho renacer a mi rancio espíritu aportándole la energía necesaria para afrontar una última tarea.

—¿De qué misión me estás hablando, Ith? ¿Qué has visto en tu mente?

—¡Algo fascinante, Caicher! Desde que Bile murió, cada vez que la luna luce plena en las costas de Brigantia, subo aquí con la esperanza de poder sentir el alma de mi hermano y así compartir con él los últimos recuerdos. Pero hace justo tres lunas, cuando al atardecer me encaramé a la torre, algo muy distinto se presentó ante mí. En el horizonte, sobre el eterno mar, una espesa niebla brotó de la nada y entre su bruma la figura de una hermosa isla surgió ante mis ojos. Al principio me pareció solo una sombra, pero cuando una parte de la niebla se difuminó, pude comprobar entonces nítidamente cómo una verde isla flotaba sobre las tranquilas aguas. La poderosa magia que desprendía aquel pedazo de tierra alcanzó incluso hasta la torre, sintiéndome en ese momento como un semidiós ante su presencia. Al contemplarla, pensé que debía tratarse del lugar hacia donde se dirigían las almas cuando estas abandonan el mundo de los vivos y que se me estaba anunciando que por fin mi turno había llegado. Recordé que el viejo Aimhirgin, mi maestro, había partido en busca de ese lugar al morir nuestro padre, no volviéndose a saber jamás de él. Cuando el druida decidió marchar, yo quise acompañarlo, pero él no me lo permitió. Desde ese mismo día, hermano, desde el momento en que la isla me fue mostrada, deseo fervientemente partir en busca de ese mágico lugar. Sé que ella me espera impaciente y yo debo complacerla. Desafortunadamente, mi edad hace que no pueda emprender yo solo el viaje. Tampoco tengo los conocimientos en navegación que poseían Aimhirgin, Aravo o el propio Breoghán. Nunca he sabido manejar una embarcación, y mucho menos sabría hacer que un curragh surcara las aguas desconocidas del mar tenebroso sin perecer en él. Ni siquiera recuerdo ya bien cómo se movían las manos y los pies para nadar con soltura. En este momento de mi vida ninguna de estas cosas que te acabo de mencionar están a mi alcance, y es por eso que necesito que alguien me ayude, que dirija mi barco hacia la isla y acompañe a esta alma perdida hacia el otro mundo. Ese eres tú, hermano. ¿Querías hacerme el gran favor de dirigir esa nave y acompañarme hacia mi descanso eterno?

—¡No digas tonterías, Ith! Esa isla tan solo fue un espejismo, una ilusión en tus ojos como las que sufren los sedientos en el desierto. Probablemente solo fuera el reflejo de una nube oscura en el horizonte. O quizás comiste alguna seta alucinógena, o bebiste cerveza de más. Observa bien, ahora en el horizonte no se vislumbra isla alguna, y eso es porque jamás ha habido en esa dirección una isla. Hazme caso, olvídate de aventuras imposibles y céntrate en vivir los años que te quedan a mi lado.

—No, Caicher, sé muy bien lo que vi y, sobre todo, sé muy bien lo que sentí. Coge mi mano y te

mostraré que lo que digo es cierto.

En ese momento agarró con fuerza mi mano derecha y se la puso pegada al pecho. Fue entonces cuando volví a sentir cosas que hacía mucho tiempo que no sentía. Como si de un sueño se tratará, observé a Ith andar sobre las olas en dirección a una verde isla. Ese lugar no era un sueño, sin duda existía. Pude sentir con claridad cómo la poderosa energía que desprendía me atrapaba envolviéndome como una segunda piel. ¡Mi hermano estaba en lo cierto, la isla de las almas existía! Entonces, embrujado, pensé que si fuera capaz de arribar a ella quizás podría reencontrarme allí por fin con Kinimara y mi pequeña Mara. Cuando despegué, sintiendo un escalofrío, la mano del cuerpo de Ith, la razón volvió a mí. Lo que había sentido era una locura de los dioses. No podía dejarme llevar de nuevo por ellos, pues de hacerlo, seguro que me volverían a traicionar.

—No siento nada, hermano —le mentí para no alimentar más su delirio y el mío—. Ya te lo dije, la isla solo está en tu imaginación.

—No puede ser. Yo sé que existe, Caicher, y te juro que la encontraré.

Ith estaba desesperado, no atendía a razones y no era para menos. La isla era una realidad, yo había sentido también su poder aunque no quisiera aceptarlo. Con mi actitud, no solo estaba dando la espalda a mi hermano, también lo estaba llamando loco. Mi alma sabía que no estaba obrando bien al ocultarle la verdad al druida, surgiendo en mi mente un conflicto que debía resolver con prontitud.

—Ith, si finalmente decides no escuchar mis consejos y persistes en la idea de ir en busca de esa isla misteriosa, no temas, yo te acompañaré allá donde vayas para guiarte y protegerte hasta el fin del mundo si es necesario.

—Gracias, Caicher, entonces comunicaré de inmediato al consejo nuestra marcha —dijo firmemente convencido de su decisión.

Ith lo tenía todo ya planeado. Con la llegada de la luna llena dirigió su última ceremonia asistido por el virtuoso príncipe Aimhirgin. Tras realizar las ofrendas a los dioses, convocó al consejo de la tribu y todos, sin excepción, acudieron fieles a la llamada del druida. Los nobles de Brigantia asistieron con extrañeza a esa reunión inesperada, planteándose sin mucho acierto las razones que habrían llevado al viejo a realizar tal convocatoria. Cuando todos estuvimos congregados en la sala real, presidida esta por los reyes Eber Donn y Eremhon, Ith se dirigió lentamente hacia el centro de la choza para hablar al consejo. El druida no tardó en romper su silencio para desvelar el secreto que guardaba. Aún recuerdo las caras de desconcierto que pusieron los ancianos de la tribu, y sobre todo los monarcas. Les relató con todo detalle de qué forma la misteriosa isla había surgido entre las brumas del mar para entregarle un mensaje de los dioses. Les confesó que su intención era viajar hasta esa isla mágica para tomar de ella todo su poder y regresar de nuevo a Brigantia. Les aseguró también que estaba convencido de que el futuro de toda la tribu dependería del éxito de la misión, y no ir sería como hacer un desplante al mismísimo Lug. El descendiente de Breoghán mintió sin piedad a todos los miembros del consejo, al igual que yo hiciera con él la tarde anterior. Ith no deseaba el poder de la isla, tan solo quería descansar eternamente en ella, pero esa parte de la misión nunca habría sido bien entendida ni aceptada por las gentes de nuestra tribu; es más, seguramente habría sido interpretada como una traición.

Breg, el hijo mayor de Breoghán y hermano de Ith, intentó que desistiera de esa locura. Al igual que yo, le insistió en que esa isla solo existía en sus sueños. Nunca nadie había visto esa tierra desde nuestras costas por la sencilla razón de que no existía. El resto de hijos de Breoghán se unieron a Breg para intentar que su hermano desistiera, pero nada ni nadie hizo mella en el brujo.

La decisión de Ith ya estaba tomada.

Los reyes se quedaron perplejos ante el hechicero. No sabían cómo reaccionar ni qué decir. Antes de comenzar a hablar, pidieron consejo a su sabio hermano Aimhirgin, quien les susurró al oído su parecer para que solo ellos pudieran escucharlo. Tras discutir entre los tres qué postura tomar al respecto, el rey Eremhon, en representación de todos los milesianos, se alzó del trono y se dirigió a su tío abuelo:

—Ith, gran druida de Brigantia —comenzó diciendo—, el rey Donn y yo hemos escuchado con atención el relato de tu visión. Te conocemos muy bien desde niños y sabemos que nada te va a hacer cambiar de opinión; aunque nuestra postura fuera contraria a tu marcha, de nada serviría. Durante muchísimos años has prestado el mejor de los servicios al pueblo de los gaedheal, y por ello no podemos hoy negarte tal petición. Si crees que lo mejor para nuestro pueblo es tu partida, entonces te deseamos, con la mano en el corazón, que tengas el mayor de los éxitos en tu viaje.

Cuando Ith escuchó que los monarcas apoyaban su misión, se sintió feliz y aliviado. Agradecido, puso su puño derecho sobre el pecho y flexionó el tronco, mostrando así su respeto a los hijos de Golamh.

—Consejo de Brigantia —continuó hablando Eremhon, dirigiéndose ahora a todos los allí presentes—, aunque vuestros reyes permitan la partida de Ith, no debéis sentir miedo ni preocupación. La tribu quedará bien protegida de los malos espíritus gracias a la magia y sabiduría del príncipe Aimhirgin. Mi hermano es el discípulo más aventajado de Ith, e incluso me atrevería a asegurar que, en muchos aspectos, supera ya a su maestro. Aimhirgin será, por tanto, nombrado gran druida de la tribu justo al día siguiente que Ith parta de estas costas, quedando así protegido en todo momento nuestro pueblo.

No todos los nobles aceptaron de buen grado la decisión adoptada por los reyes. Una parte de ellos no entendía cómo los milesianos dejaban escapar de esa manera al guía espiritual de la tribu, en vez de obligarlo a permanecer en el castro. Por suerte para Ith, esa facción díscola guardó silencio por miedo a sus monarcas y simplemente acató lo acordado.

—Ith, maestro de druidas —habló entonces el rey Eber Donn—, los milesianos te prestaremos toda la ayuda necesaria para que puedas cumplir tu misión. Contarás con dos naves bien pertrechadas y provistas de sus respectivas tripulaciones para afrontar esa dura travesía.

—Estoy muy agradecido, majestades, por vuestra generosidad —les dijo Ith, sincero—. En nueve días zarparé con mi hijo Lughaidh y mi hermano Caicher a cumplir la misión que los dioses me han encomendado.

Cuando el druida desveló a los hijos de Milidh la identidad de sus futuros acompañantes, fue evidente que no les hizo ninguna gracia. Perder a un druida y a un jefe guerrero al mismo tiempo no estaba en sus planes, pero tras haber realizado su ofrecimiento a Ith ya no podían echarse atrás y, a disgusto, aceptaron nuestra marcha.

Ith me pidió que me encargara personalmente de preparar el viaje. En cuanto a la travesía, solo había realmente una cosa que me preocupara, y era que jamás había surcado aquellas lejanas aguas del mar del Norte, aquellas donde Ith afirmaba que se encontraba el país de las almas. Necesitábamos a un guía que conociera bien aquel territorio y aquellas aguas para no perdernos, y desgraciadamente en Brigantia no lo hallaría. A los pocos días tuve una idea, pero necesitaba algo más de tiempo para poder llevarla a cabo. Aunque el verano estaba comenzando e Ith estaba ansioso de partir, pude convencerlo para que esperara un poco más para zarpar. Le pedí que me concediera al menos una luna para prepararlo todo, advirtiéndole que, de precipitar la salida, podríamos poner en riesgo toda la expedición. El viejo druida era un erudito, pero en lo referente

a temas de navegación yo era el maestro. Ante tal dilema, no le quedó otra que ceder a mi pretensión y aplazó un poco más el viaje. Yo estaba convencido de que si mi plan funcionaba, las posibilidades de éxito se multiplicarían por mil, por eso debía intentarlo. Al día siguiente me embarqué con un pequeño grupo de pescadores y zarapé en un curragh rumbo levante. Navegamos por la costa del norte de Ispnya, surcando las aguas de los astures y cántabros. Tras dejar atrás sus costas, continuamos rumbo a oriente hacia las tierras de los temibles vascones. Antes de llegar a su territorio, desembarcamos a descansar ocultando nuestra embarcación en un riachuelo que desembocaba en una pequeña cala. Estuvimos allí durante varios días recuperando fuerzas y recogiendo víveres del bosque. Tras pasar cinco noches en el pequeño campamento levantado junto al río, los pescadores que me acompañaban empezaron a impacientarse y hacerse preguntas. No entendían la razón por la cual no daba la orden de zarpar de regreso a Brigantia. Yo les decía únicamente que aún no era el momento y que debíamos esperar un poco más. La luna crecía noche tras noche mientras permanecíamos acampados dejando el tiempo pasar. Allí debíamos permanecer ocultos a la espera de una señal que nos hiciera volver. El tiempo iba en mi contra, Brigantia me esperaba, y mi plan estaba a punto de fracasar. Pero, gracias a Lug, el padre de todos los dioses, antes de que la gran luna brillara completa en el firmamento, uno de los marineros vino corriendo al atardecer al campamento para informarme de que un barco se acercaba a la costa. Ordené a todos de inmediato que se escondieran entre la maleza para no ser vistos.

La embarcación, de generosas dimensiones, se fue acercando, dejando el sol sucumbiendo a su espalda. Cuando se situó cerca de la arena, pude observarla con mayor detenimiento. Su forma, el dibujo de su vela, sus largos remos azotando las aguas... No había duda, eran los hombres a los que aguardaba. Sin vacilar, me decidí a actuar. Salí de mi escondite y comencé a andar ligero hacia la orilla a la vista de todo aquel que quisiera mirar. Los remos dejaron de moverse en cuanto la tripulación se percató de mi presencia. Debieron de quedar muy sorprendidos al divisar que un hombre los esperaba junto a la arena de la playa. Desconfiaban de mí tanto como yo de ellos. Ahora solo tenían dos opciones: avanzar hasta la playa y averiguar quién era, o dar la vuelta y regresar a mar abierto. La primera opción podía ser peligrosa, pero la segunda lo era aún más, pues el mar se estaba comenzando a picar y la noche se echaba encima. Afortunadamente fueron valientes y comenzaron a remar de nuevo hacia la orilla. Otra vez mi espada Cortacuellos y yo solos frente al peligro. El barco varó en la arena a pocos pasos de donde me encontraba, desembarcando de un salto enérgico cuatro hombres armados con lanzas. Estos se dirigieron a mi encuentro mientras el resto de la tripulación permanecía en sus puestos junto a los remos preparados para emprender la huida. Eran hombres enormes, rubios, de ojos azulados y piel clara, con el pelo largo y trenzado, y provistos de fieros bigotes que destacaban en sus duros rostros. Sus miradas querían aparentar ser las de unos auténticos asesinos sedientos por probar mi sangre. Uno de ellos, el más alto y grueso de todos, avanzó en primer lugar seguido de sus camaradas. Cuando apenas nos separaba un cuerpo de distancia se detuvo y me observó de arriba abajo.

—¿Qué haces aquí? —me preguntó con un claro acento norteño.

—Te estaba esperando.

—¿A mí? —preguntó sorprendido—. Creo, anciano, que te equivocas. No te conozco de nada, y no deberías andar por estas tierras tan peligrosas.

—Sí, sí que te esperaba, a ti o a cualquier otro que portara en su vela ese dibujo —le contesté señalando al toro rojo que aparecía bordado en la vela de su barco.

—¿De qué me estás hablando? —me preguntó preocupado mientras miraba para todos los lados temiendo que fuera una emboscada—. ¡Mientes! Jamás has visto una vela similar, pues solo mi

tribu la porta. Y nadie salvo los dioses conocía que hoy arribaríamos a esta playa. ¿O acaso eres un hechicero que puedes ver el futuro?

—No soy hechicero, y mucho menos puedo adivinar lo que aún no ha sucedido. Por el contrario, sí guardaba la esperanza de ver arribar a un barco osismo por la bahía siguiendo la ruta que solía hacer antaño el bueno de Breno.

En cuanto pronuncié tal nombre, el enorme guerrero que tenía frente a mí quedó paralizado, pero no por miedo, sino por la sorpresa.

—¿Quién te ha hablado de Breno?

—Nadie. Yo conozco personalmente a tu jefe y desearía hablar con él.

—Breno no es mi jefe ni nunca lo fue. Aparte, dudo mucho que puedas hablar con él a menos que seas capaz de comunicarte con los muertos, porque Breno murió hace varios inviernos. Y ahora, respóndeme de una maldita vez, ¿quién demonios eres, viejo embustero?

—Mi nombre es Caicher, hijo del legendario Breoghán, antiguo rey de nerios y brigantinos. Yo conocí a Breno hace muchos años y esperaba que los dioses me concedieran el deseo de poder hablar con él nuevamente, pero parece que el tiempo no perdona ni siquiera a las buenas personas.

—¡Tú eres Caicher! Sí, sí que lo eres, ahora te recuerdo. Has cambiado mucho y lo cierto es que para peor.

—¿Me conoces? —le pregunté siendo ahora yo el sorprendido.

—Claro que te conozco. También sé todo lo que hizo Breoghán por mi padre. Soy Touto, hijo de Breno. Cuando era niño acompañé a mi padre hasta vuestro poblado de Berganto; allí te conocí a ti, a Bile, a Ith y al mismísimo rey Breoghán. Pasados los años nos enteramos de que el rey había muerto y su pueblo desaparecido, quedando invadidas aquellas tierras por pueblos hostiles. Esa fue la razón principal por la cual jamás volvimos a surcar vuestras aguas. Lo que no acabo de comprender es cómo sabías el día en que llegaríamos; es más, ha habido años en los que ni siquiera hemos bajado de Armórica hasta estas tierras.

—¡Touto! Claro que sí, ya me acuerdo de ti. Pues así es, joven amigo, os esperábamos, pero si te soy sincero, no sabíamos con certeza si lo haríais. Llevamos aguardando muchos días, y, ya cuando pensaba que todo estaba perdido, los dioses han querido reunirnos de nuevo.

—¿Y qué queréis de nosotros?

—Tengo que realizar una misión y necesito de vuestra ayuda —le confesé—. Es más, sin vosotros no creo que ni siquiera pueda emprenderla. Arribé a esta playa con una mínima esperanza de encontraros, y con la misma os pido que me acompañéis hasta Brigantia para desvelaros la razón última de este encuentro.

—¿Ir a Brigantia? —me preguntó sorprendido por el ofrecimiento—. No podemos, llevamos el barco cargado hasta arriba de mercancías de Oiassó y mañana partiremos de regreso a Armórica.

—Te comprendo perfectamente, pero el verano acaba de comenzar y el tiempo os será propicio, al menos durante dos lunas más. Si aceptarais ir hasta Brigantia, el viaje apenas os retrasaría unos días en vuestra ruta. Tu barco y tu carga estarán siempre bien protegidos por mis hombres, te lo prometo. Si aceptas mi petición, toda mi tribu te estará eternamente agradecida, quedando la deuda que un día contrajo tu padre con mi pueblo definitivamente saldada.

Touto no respondió, simplemente se quedó pensativo sin dejar de mirarme. Tras echar un vistazo hacia atrás para ver a sus hombres, se volvió otra vez hacia mí.

—Está bien, iremos —me dijo alegrándome el día—. Tú y los tuyos salvasteis en una ocasión la vida de mi padre y sus hombres, y yo no deshonraré a quien me dio la vida. Como bien has afirmado, este será el último favor que os hagamos, quedando la deuda de mi padre y de mi

pueblo con los gaedheal finalmente saldada. Ya puedes decir a tus hombres, aquellos que permanecen agazapados tras los helechos del bosque, que salgan al descubierto y se preparen, porque mañana, con la primera luz del sol, saldremos hacia Brigantia.

Y así es como, al amanecer, los dos barcos partimos hacia poniente. Nuestro curragh navegaba en primer lugar, marcando el rumbo a la nave de Touto, la cual nos seguía muy de cerca. Aún recuerdo cómo el rostro del osismo se transformó en un poema al ver mi tripulación. Debió de quedar tan decepcionado al comprobar que en mi barco no iba ni un solo guerrero que seguramente se arrepintió de su decisión. Yo le había prometido que mis hombres protegerían su cargamento, y al ver a mis marineros, que no eran más que simples pescadores, temió profundamente por toda su carga.

El viento nos fue propicio, y en tres días alcanzamos el puerto de la capital. Los brigantinos se quedaron extrañados al vernos llegar junto a ese imponente barco extranjero provisto de una ancha vela en la que destacaba aquel toro descomunal. Solo los más ancianos del lugar recordaban a quién pertenecía ese símbolo, sabiendo que eran amigos. Antes de desembarcar, vi cómo Ith se acercaba al galope con su caballo blanco hacia la playa a recibirnos. Al tocar los cascos del animal el agua, el druida descabalgó de un ágil salto y aguardó de pie junto a la arena nuestro desembarque.

En ese momento comprendió cuál era el plan que tenía en mente.

—¡Sed bienvenidos, amigos y hermanos! —nos saludó mostrando en su rostro una sincera alegría—. No esperaba recibir la visita de tan distinguidos amigos, los osismos, aquellos nobles hombres que pueblan las lejanas tierras del norte de la península de Armórica.

—Querido hermano, te presento a Touto, hijo de Breno, nuestro viejo y fiel amigo.

—¡Touto!, el pequeño vástago de Breno, te recuerdo bien. Sí, eres hijo del viejo bretón, sin lugar a dudas. Tu rostro y tu corpulencia te delatan. Bienvenido, amigo mío, y siéntete en Brigantia como en tu propia casa, porque realmente lo es.

—Gracias, Ith, hijo de Breoghán. Recuerdo que eras el mejor de los alumnos de vuestro gran druida Aimhirgin, y por tu vestimenta parece que has logrado convertirte en uno de ellos. Estoy seguro de que estás a la altura de tu maestro.

—Eso solo lo saben los dioses, pero al menos lo intento —le comentó Ith a nuestro invitado—. Ahora soy el principal druida de Brigantia y de todo el territorio nerio y, como tal, intento proteger a la tribu con mi magia de cualquier maldición. En mi interior percibí el día en el que tu padre abandonó este mundo, y aunque ya no se encuentra entre nosotros, sí percibo que su alma vive orgullosa de su valiente hijo.

—Así es, hechicero, hace ya muchos inviernos que mi padre murió, pero su espíritu siempre seguirá vivo en nuestro recuerdo. Hoy arribo a vuestras costas para seguir cumpliendo con su voto de fidelidad. Aquí me encuentro, así que contadme cuál es ese asunto en el que puedo seros útil y si está en mi mano lo haré gustoso.

—Claro que sí, no dejemos pasar más tiempo —intervine dirigiéndome a ambos—. Acompáñanos a mi hermano y a mí a dar un paseo por la playa, tenemos mucho de qué hablar, y no hay tiempo que perder.

Los tres caminamos descalzos por la húmeda arena de la playa, alejándonos lentamente del puerto y de cualquier curioso que quisiera escuchar.

—Bien, Touto, esta es la razón por la que te he ido a buscar —le dije al joven osismo—. Hace varios días mi querido hermano Ith creyó ver una silueta en el horizonte. Era la figura de una isla situada en lo más profundo del mar y escondida bajo una espesa niebla. Posteriormente se



desvaneció de la misma forma en la que había surgido, desapareciendo de la vista de cualquiera que quisiera encontrarla. Desde ese día mi hermano vive hechizado por su magia.

—Sé, Touto, que esa isla existe —afirmó Ith con rotundidad—. Sé que es real. Esa isla me pidió que fuera hacia ella, y yo debo acudir a su llamada. Desde ese mismo día estoy convencido de que en ella encontraré la salvación de mi alma, y no solo la mía, también la de todo mi pueblo. He de encontrarla como sea, aunque pierda la vida en el intento.

—Es por esa razón que hemos decidido realizar una expedición hacia el norte —proseguí yo en esta ocasión—. Necesitamos encontrar ese lugar, pero antes tendremos que navegar por aguas peligrosas y desconocidas, y sin un guía que conozca el mar del Norte como la palma de su mano no tendremos nada que hacer. Es por eso que pensé que tu padre podría ayudarnos.

—¿Así que es eso?, ¿Deseáis encontrar la isla de la Niebla? —nos preguntó como si supiera de ella—. Muchos hombres que se dirigen hacia los mares del norte solo desean encontrar las riquezas de las islas Casitérides. Griegos y carthagineses sueñan con llenar sus barcos de estaño y hacerse así ricos sin importarles lo más mínimo a quiénes pertenece ese metal. Pero os juro que nunca oí a nadie decir que deseara encontrar la isla de la Niebla...

—¿Tú sabes dónde se encuentran las Casitérides? —pregunté fascinado a Touto.

—Claro que sí, y podría llevaros hasta ellas —me respondió sincero—. Pero vosotros no deseáis ir allí, sino mucho más al norte, hasta la isla mágica que se esconde tras las nubes del mar, la que guarda las almas de todos los guerreros. No sé cómo Ith ha sido capaz de verla en un sueño, sin duda en un poderoso druida se ha convertido. La isla de la Niebla existe, o al menos yo creo en su existencia.

—Qué alegría me das, joven Touto —le expresó Ith—. ¿Nos llevarás entonces hasta ella?

—Os ayudaré haciendo honor a la deuda que mi padre contrajo con vuestro pueblo.

—Que así sea.

—En nueve días nuestros barcos zarparán juntos de Brigantia camino a la isla mágica —le informó Ith muy ilusionado.

—No, querido amigo, zarparemos mañana mismo a primera hora —lo contradujo el de Armórica. Si queréis alcanzar la isla de la Niebla, debemos partir cuanto antes. No hay tiempo que perder, si no llegáis en el momento justo, el mar la ocultará bajo la espuma de sus olas y jamás la encontraréis.

—Tú mandas, Touto —le indiqué—. Parece que sabes bien de lo que hablas, y así se hará.

CAPÍTULO XXIV  
CASTRO DE BRIGANTIA. AÑO 348 A. C.

Aunque Ith lo tenía prácticamente todo preparado, siempre quedaban cosas que hacer para el último momento. Durante toda la noche se estuvieron aparejando los dos barcos que los reyes habían proporcionado para realizar el viaje. Se cargaron todas las provisiones, comida, agua, así como las armas suficientes para pertrechar a todos los hombres. Al amanecer del nuevo día, los guerreros y marineros brigantinos embarcaron en las naves dispuestas para zarpar. Junto a ellos también embarcó Lughaidh, hijo de Ith. El joven y valiente vástago partió apenado de Brigantia, dejando a su bella esposa Fial, hija de Milidh, y a su joven hija llamada Tea, esta última recientemente unida en matrimonio al rey Eremhon como su segunda esposa. Las dos mujeres no pararon de llorar mientras se despedían de él. El hijo de Ith intentó consolarlas dándoles un fuerte abrazo mientras les juraba a ambas que pronto regresaría. El pobre ingenuo no sabía aún que era mucho más probable encontrar la muerte en las crueles aguas del mar Exterior que regresar con vida junto a su familia.

Los dos monarcas, acompañados del resto de príncipes milesianos, acudieron esa mañana al puerto a despedirnos. En sus rostros se observaba una profunda tristeza, pues pocas esperanzas guardaban de que pudiéramos regresar. No los culpo por ello, pues yo pensaba de igual modo. Estaba convencido de que aquella sería al fin mi última misión, mi último viaje, aquel que me conduciría a reunirme con mis seres queridos.

En una lluviosa mañana y con viento inexistente, partimos ciento veinte guerreros gaedheal de Brigantia en dos imponentes birremes. Todos remamos con fuerza, impulsando nuestras naves lejos del calor del hogar, siguiendo la estela que dejaba marcada en el agua el barco de Touto. De nuevo las embarcaciones surcaron las costas astures y cántabras en dirección al puerto de Oiassó, el lugar en donde habíamos conocido años atrás al bueno de Breno. Pasamos junto al puerto vascón sin detenernos en él, y a partir de ahí tomamos rumbo norte. Pronto dejamos atrás la región de los altos montes Luna, aquellos que separaban nuestra península de las tierras de Aquitania. Después de navegar varias jornadas, el tiempo cambió, las nubes marcharon y el viento brotó del mar. Gracias al aire en movimiento, las velas pudieron empujar con fuerza nuestras naves, cabalgando veloces sobre las olas un día y otro también. Nuestros barcos cruzaron como delfines las costas bretonas, tierras habitadas por los temibles galos, celtas como nosotros. Cuando la costa comenzó a tender hacia poniente alcanzamos la abrupta península de Armórica, región que acogía a la tribu de los osismos, cuna de Touto. Al día siguiente llegamos al poblado de nuestro guía. El asentamiento costero osismo era de un tamaño considerable, bien vigilado y rodeado por una alta empalizada. En sus muelles atracamos los barcos, procediendo después, entre todos, a desembarcar la carga de Touto en la playa. Ya en el poblado, el hijo de Breno nos ofreció chozas donde descansar y comida y bebida para reponer fuerzas. También nos entregó provisiones para emprender otra dura travesía. Touto resultó ser el mejor de los anfitriones, invitándonos a una cena de bienvenida junto a toda su familia. Durante la celebración, nuestros amigos osismos compartieron su buena cerveza y su extraordinaria carne asada de jabalí, mientras sus flautas y tambores amenizaban la velada estrellada. Varios de los nuestros, en claro estado de embriaguez, se animaron a bailar y saltar al son de la música, riéndonos todos de su poca destreza como bailarines. A mitad de la noche el descendiente de Breno nos invitó a Ith y a mí a que nos sentáramos a su lado, quedando los tres situados junto a la reconfortante hoguera que había encendida en el centro del poblado y que, momentos antes, había servido para asar los jabalíes.

Una vez allí, la música cesó y Touto se decidió al fin a hablarnos del lugar que buscábamos.

—Queridos hermanos celtas del sur —se dirigió a nosotros poniéndose en pie y dejando las llamas a su espalda—. La isla que queréis alcanzar es un lugar peligroso. Seré franco y os narraré lo que los marineros cuentan: la isla es conocida en las leyendas como la isla de la Niebla, aunque algunos marineros prefieren llamarla isla Esmeralda por sus verdes tierras. Lo cierto es que jamás he estado en ese lugar, y tampoco conozco a nadie que haya pisado sus orillas por la sencilla razón de que quien lo ha conseguido jamás ha regresado para contarlo. Las leyendas hablan de una isla habitada por criaturas terribles y gobernada por tres poderosos reyes emparentados con el mismísimo Lug. Esos monarcas son crueles hechiceros que dirigen con mano de hierro a sus hordas de guerreros, castigando con dureza a todo aquel que se atreve a hacerles frente. Dicen que las diferentes tribus que habitan en ella temen y adoran por igual a sus líderes, considerándolos prácticamente dioses. También he oído, no pocas veces, que está rodeada por una eterna niebla que impide ver su belleza, ocultándose así de la mirada de extraños. Esa niebla es la que hace que nadie pueda entrar ni tampoco salir de ella, evitando de esa forma que ningún hombre escape y pueda contar sus secretos.

—¿Y tú crees que esas leyendas son ciertas, Touto? —preguntó ilusionado Ith.

—No sé si todo lo que se cuenta de aquel lugar será verdad, pero sí que estoy convencido de que la isla existe. En una ocasión estuve frente a esa niebla misteriosa y hechizante que nacía de la nada en medio del mar, incluso llegué a tocarla con mis dedos, pero jamás me atreví a cruzar esa barrera. Es posible que allí moren las almas de vuestros hermanos, o tal vez no, pero si buscáis una isla mágica en el mar del Norte, solo puede ser esa, la isla de la Niebla.

—¡La isla de la Niebla! —repitió Ith embrujado—. Sí, esa es, todo mi interior tiembla al oír ese nombre. Esa tierra es la de mis sueños, la de mis visiones, aquella que se mostró a mis ojos desde la torre de Breoghán. ¿Cuándo nos guiarás a ella, Touto? ¿Cuándo partimos?

—No, yo no os acompañaré hasta ese lugar —nos desveló, sorprendiéndonos a todos—. Como os prometí días atrás, yo os ayudaría en todo lo que pudiera, en todo lo que estuviera en mi mano, y es hasta aquí, hasta mis tierras, donde puedo acompañaros; no más. A mí no se me ha perdido nada en esa isla ni deseo que se me pierda. Es vuestro sueño, no el mío. A partir de aquí deberéis continuar el viaje vosotros solos.

—¿Pero entonces cómo alcanzaremos la isla? Jamás la encontraremos si no nos guías —le espeté defraudado al osismo.

—No me habéis escuchado bien —añadió—. Quien logra penetrar en ella no regresa jamás. Si como afirmáis la isla os ha pedido que acudáis a ella, es a vosotros únicamente a quienes corresponde encontrarla. Pero sí que os indicaré el rumbo que debéis tomar.

—Eso nos bastará, Touto —le dijo Ith amablemente, aceptando su razonamiento—. Te agradezco mucho la ayuda que nos has prestado y doy mil gracias a los dioses por permitir a tu padre concebirte. En el día de hoy la deuda que Breno tenía con nuestro pueblo queda saldada, descansa su alma en paz.

—Me alegra oír esas palabras, gran druida —le respondió el osismo con una pequeña reverencia—. Atended pues a mis indicaciones. A partir de aquí tendréis que abandonar las costas de Armórica para dirigiros al frío norte cruzando las aguas que nos separan de la isla de Alba, las tierras del reino de Albión. Una vez allí no se os ocurra desembarcar, no son gente de buen tratar y no les gustan nada los forasteros. Sin deteneros deberéis bordear la isla de Alba en dirección a la caída del sol. En un solo día arribaréis a las codiciadas islas del estaño, las Casitérides. Debéis dejarlas a vuestra mano izquierda y continuar avanzando por la Costa de Alba. La isla dará

entonces un repentino quiebro hacia oriente, y después, tras un largo tramo, la costa dará otro giro contundente hacia poniente, finalizando ese entrante para comenzar con otro saliente. Deberéis seguir bordeando la costa hasta que la tierra vuelva a retorcerse hacia el este para iniciar de ese modo otro imponente entrante. Justo en ese lugar deberéis abandonar la seguridad de la Costa de Alba. Desde la misma esquina del cabo cogereis rumbo noroeste. Ayudaos de las estrellas para guiaros, pues el Padre Sol puede confundiros en ocasiones. Aprovechad las noches despejadas para avanzar, y los días para pescar y reponer fuerzas. Si los dioses os conceden su favor, lograréis alcanzar en pocas jornadas Inis Elga, nombre que dan los marineros de Albión a la isla de la Niebla.

Con las primeras luces del amanecer emprendimos de nuevo camino hacia nuestro destino, siguiendo las indicaciones del hijo de Breno. Tras una travesía interminable donde nuestros ojos solo veían un inmenso mar, al fin logramos alcanzar la isla de Alba. A continuación fuimos bordeando su costa, tal y como nos había indicado Touto, hasta encontrarnos con el primer recodo. Desde aquel lugar eran visibles un conjunto de pequeñas islas que, sin duda, debían de ser las míticas Casitérides, aquellas que cualquier comerciante del mar Interior ansiaba alcanzar. Nuestra expedición, sin embargo, pasó de largo ignorándolas, pues nuestro objetivo era otro bien distinto. Dos días después logramos alcanzar el recodo donde debíamos dejar las costas de Alba para dirigirnos hacia lo desconocido. Las quillas de las dos naves apuntaron en la dirección deseada, aguardando a que la noche se nos echara encima para guiarnos con sus estrellas. En la oscuridad tomé el mando de la pequeña flota para llevarla por el buen camino, desplegando todo lo aprendido de la mar durante mi vida. Gracias a que tuve a los mejores maestros, tanto griegos, carthagineses como egipcios, y a mis dotes de buen aprendiz, fui capaz de aprender la mayoría de los secretos que escondían los mares, sus corrientes y también las estrellas. Observando las brillantes luces de la noche, guíé a las dos naves por las oscuras aguas hacia el lugar donde Touto nos había indicado. Justo al amanecer el mar empezó a ponerse bravo, y las olas comenzaron a picarse, azotando con fuerza nuestras embarcaciones. La tempestad surgió de la nada, haciendo que nuestros barcos parecieran simples y pequeñas cáscaras de nuez flotando sobre un cruel mar enfurecido. Pero su furia no pudo con nosotros. Los marineros agarraron los remos fuertemente e impulsaron incansables las naves sobre las olas, una tras otra, hasta que el mar se dio por vencido. Al mediodía las aguas se calmaron, y fue entonces cuando la espesa niebla apareció frente a nuestros ojos. Todos quedamos fascinados por la visión. Tras la dura batalla que acabábamos de afrontar, ahora se presentaba nuestra recompensa. Allí, tras esa espesa niebla, debía de esconderse el lugar que buscábamos. Sin dudarlo un instante, Ith ordenó que nos dirigiéramos hacia ella. Lentamente los barcos fueron penetrando en la blanca humedad, remando de forma pausada aquellos que aún tenían fuerzas. El viento era inexistente en su interior. Para nuestra sorpresa, a medida que avanzamos, la niebla se desvanecía.

Según fuimos dejando atrás la blanca nube, empezó a dibujarse en el horizonte la silueta de una tierra firme. Sí, allí estaba ella, la isla perdida, la tierra soñada por Ith: Isla Esmeralda se erguía frente a nosotros mostrándonos toda su magia y su poder mientras unas enormes nubes grises se posaban sobre sus cumbres amenazando tormenta. Su costa estaba rodeada de altos acantilados que solo un gigante podría escalar. Esas paredes de piedra hacían imposible que ninguna nave se acercara a esa parte de la isla, y mucho menos intentara desembarcar en ella. Ante tal circunstancia, Ith decidió que nos dirigiéramos más hacia el norte hasta encontrar un lugar propicio donde tomar tierra, y así se hizo. Navegamos pegados a la costa bordeando sus acantilados mientras disfrutábamos con el descubrimiento. Según fuimos avanzando, nos dimos

cuenta de que tenía un tamaño mayor al que habíamos imaginado. Aquel lugar parecía no tener fin. Tras ir desapareciendo paulatinamente los acantilados, la isla fue mostrándonos su mejor cara, descubriendo en ella la enorme riqueza que guardaba. Su superficie estaba cubierta por un tupido manto verde del que nacían húmedos y frondosos bosques y también valles fértiles. Sus ríos caudalosos desembocaban repletos de vida en el mar, alimentando a este de aguas frescas y cristalinas. Continuamos la marcha ocultos la mayor parte del tiempo por la bruma, quedando de esa forma a salvo de las miradas extrañas. Dudo mucho de que nadie en la región se hubiera percatado de nuestra presencia. La travesía no había terminado aún y no lo haría hasta que el druida indicara el lugar elegido para tomar tierra. Todos esperábamos ansiosos, pero mi hermano guardaba silencio, observando detenidamente cómo su sueño se había hecho realidad. No dejaba de examinar la isla una y otra vez a la espera de una señal divina que le mostrara dónde debíamos desembarcar. Desafortunadamente esa señal no llegaba, prosiguiendo la navegación más hacia el norte hasta que alcanzamos los mismos límites de la isla, momento en el cual giramos, siguiendo su contorno hacia el oeste. Poco antes de que el anochecer se nos echara encima, por fin levantó su dedo dirigiéndolo hacia un entrante que dibujaba la costa. Curiosamente, era un lugar que a todos resultó familiar, como si en otra vida ya hubiéramos estado allí. Era muy similar al paisaje de nuestras rías, y hacia allí dirigimos los barcos. Nos adentramos a ritmo pausado en las tranquilas aguas del estuario hasta alcanzar la desembocadura del río que lo nutría. Junto a la playa donde se unían las aguas dulces con las salinas del mar decidimos fondear las naves.

El lugar elegido fue la bahía de Bretracht en la llanura de Magh Itha, aunque por aquel entonces aún no le habíamos dado tal nombre.

La travesía había dejado nuestros cuerpos agotados, pero, al menos, habíamos conseguido alcanzar nuestro objetivo. Nos sentíamos muy felices por la proeza, y al mismo tiempo estábamos intranquilos por lo que aquel lugar pudiera depararnos. Una vez que los exploradores se hubieron asegurado de que los alrededores eran seguros, decidimos acercar las naves un poco más al cauce para que quedaran ocultas tras la frondosa arboleda de la ribera. En la orilla del río establecimos el campamento, y allí procedimos merecidamente a descansar.

A la mañana siguiente una fina lluvia fue despertando a todos los gaedheal, siendo tan delicada como la que solía mojar Brigantia. A decir verdad, toda la isla nos hacía recordar mucho a nuestro hogar. El color de su tierra y sus piedras, su húmedo olor, sus bosques de robles, fresnos y avellanos, su costa quebrada, sus turberas, sus musgos y sus helechos... Todo era tan parecido que alguno de los nuestros creyó haber despertado de un sueño y estar de nuevo en Brigantia. La isla de la Niebla era realmente mágica, tal y como nos había asegurado Ith antes de partir, y en ella ahora esperábamos encontrar a nuestro viejo druida Aimhirgin.

Esa misma mañana decidimos realizar una primera expedición para explorar ese nuevo mundo. Yo mismo encabecé la marcha acompañado de Ith, de su hijo Lughaidh y de un tercio de nuestros hombres. En total cuarenta guerreros abandonamos el campamento antes del mediodía, quedando el resto de los gaedheal preparados para zarpar por si fuera necesario huir apresuradamente. En ese momento no sabíamos ni a qué ni a quiénes podíamos enfrentarnos. Antes de irnos, indiqué al hombre al mando que colocara vigías por todos los flancos del campamento, advirtiéndole también de que si en nueve días no habían sabido nada de nosotros, deberían partir rumbo a Brigantia y no volver jamás. Si en ese tiempo no dábamos señales de vida era porque estaríamos disfrutando de los placeres del otro mundo.

Con todo dispuesto, la expedición comenzó a caminar remontando por la orilla el cauce que desembocaba en la bahía. Las aguas de aquel río eran frescas y transparentes, brotando de ellas

vida por todos sus recovecos. Decenas de salmones nadaban tranquilos entre sus rocas mientras preciosas truchas saltaban impetuosas en busca de alimento. En nuestro camino nos fuimos encontrando con fértiles prados a ambos lados del río, en donde vacas y cabras pastaban plácidamente como si ningún peligro las hubiera acechado jamás. En uno de estos campos localizamos a dos personas segando la hierba junto a una huerta repleta de frutas y hortalizas. Ambos, un joven muchacho y su esposa, o quizás su hermana, quedaron petrificados al vernos aparecer. La muchacha corrió enseguida a esconderse tras el varón, pensando inconscientemente que este podría protegerla. Los aldeanos tan solo disponían de una azada y una pequeña hoz para defenderse, aunque de nada les valdría frente a los forasteros. La pareja no destacaba ni por su altura ni por su corpulencia; en realidad eran seres delicados de rostros claros y pecosos. Estaban tan asustados que no eran capaces ni de echar a correr para escapar. Su miedo era tal que les había dejado los pies pegados al suelo, esperando nuestra llegada y su más que probable final. Ith nos pidió entonces que nos detuviéramos, y así lo hicimos. Después, el druida avanzó unos pasos en solitario, acercándose a los jóvenes levantando su mano para saludarlos. Con voz tranquila se dirigió a ellos, hablándoles en la lengua de los celtas, aquella que solo las gentes de nuestra misma cultura conocían.

—No tengáis miedo, pues ningún mal deseamos haceros —les dijo—. Solo somos marineros que hemos perdido el rumbo al quedar atrapados entre una feroz tormenta y una espesa niebla. Es así como hemos llegado a vuestra isla, estando ahora desorientados en ella. ¿Podéis decirnos cómo se llama este lugar?

—Inis Elga —le contestó el joven muchacho, temblándole la voz—. Os encontráis en Inis Elga, la isla de los tres reyes, y si deseáis seguir con vida, os recomiendo que volváis de inmediato a vuestro barco y zarpeís antes de que sea demasiado tarde, pues en cuanto ellos sepan de vuestra presencia, vendrán por vosotros.

—¿Por qué corremos peligro? ¿Quiénes son esos hombres de los que hablas? —le interrogó Ith.

—Nuestra isla está gobernada por tres reyes despiadados. Son semidioses descendientes del mismísimo dios Dagda. Sus nombres son Mac Cuill, Mac Cecht y Mac Greine, y junto a sus tres esposas hechiceras rigen estas tierras con firmeza.

—¿Y dónde podríamos encontrar a vuestros monarcas? Me gustaría poder hablar con ellos para ofrecerles la amistad de mi pueblo —declaró Ith.

—Como te he dicho, nuestros gobernantes son dioses y no necesitan de amistades, pero si deseas obviar mi consejo y reunirte con ellos, he de decirte que estás de suerte, porque en estos días se encuentran muy cerca de aquí. Llevan varias jornadas reunidos en la fortaleza de Ailech Neid y permanecerán allí hasta que resuelvan sus diferencias. Si queréis encontrarlos, no debéis remontar mucho más el río Foyle. Tomad el camino del oeste y cuando alcancéis el pie de las montañas ya no tendréis pérdida, desde allí tan solo deberéis seguir a las gentes que os encontréis en la senda, pues todos ellos acuden a Ailech Neid a presenciar el juicio.

—¡Juicio! —exclamé yo en esta ocasión extrañado—. ¿Y a quién van a juzgar, que todo el mundo quiere asistir a tal acontecimiento? —le pregunté incorporándome a la conversación.

—Los reyes deben dilucidar sobre el reparto de unas tierras —nos desveló el joven—. Si no llegan pronto a un acuerdo, me temo que una guerra entre hermanos será inevitable, y con ella de nuevo la isla se sumirá en la oscuridad. Por eso es tan importante; si hay guerra suplicad a los dioses para que nos protejan a todos.

—¿Y vosotros no deseáis ir a presenciar el juicio? —les preguntó Ith.

—Nosotros pertenecemos a la tribu de los fir bolg, la antigua raza que gobernaba esta isla junto

a los fomhoraigh. Cuando tiempo atrás arribaron a nuestras costas los guerreros y los brujos de la tribu de los tres reyes, nos derrotaron sin piedad, quedando nuestros clanes sometidos desde entonces. Desde aquel mismo día, los fir bolg y los fomhoraigh supervivientes nos convertimos en seres de segundo nivel. Tan solo nos quieren para trabajar sus tierras y cuidar de su ganado, somos sus siervos, por no decir sus esclavos. Como entenderás, nuestra opinión poco importa en la isla. Mi gente ya solo se preocupa en trabajar las huertas para tener algo que llevarse a la boca, y en caso de que la guerra estalle, huiremos, como siempre, a las montañas y allí permaneceremos ocultos rogando a los dioses para que la calma regrese antes de que el hambre acabe con todos.

—Si es así, mis hombres y yo también rogaremos a nuestro gran dios Lug para que vuestros líderes alcancen pronto un buen acuerdo —añadió Ith—. Gracias por vuestra información y por la advertencia.

Antes de despedirnos de los jóvenes, les hicimos entrega de unas pepitas de oro en agradecimiento por la ayuda prestada, y a continuación proseguimos la marcha hacia el oeste siguiendo sus indicaciones. En cuanto alcanzamos las montañas, nos empezamos a encontrar, tal y como nos había advertido el muchacho, con multitud de gentes que avanzaban a pie hacia la fortaleza en donde se encontraban sus tres líderes. Nos unimos entonces a estos hombres y mujeres en su peregrinación, cubriéndonos con nuestras túnicas de piel los rostros y ocultando las armas bajo los ropajes. Seguimos el camino entremezclados con la muchedumbre sin decir palabra. Durante la marcha, comprobamos con nuestros propios ojos las maravillas que la isla escondía en su interior. Sus montañas no eran muy altas, siendo más bien colinas de fácil acceso recubiertas con abundantes pastos para el ganado. En los campos que circundaban los valles, el cereal nacía vigoroso y, en sus huertas, los frutales lucían flores de intensos colores. El agua afloraba por todas partes, siendo incontables los arroyos que corrían salvajes en busca de los ríos y lagos, en donde miles de peces nadaban y brincaban en libertad. Los bosques poseían buena caza, sobre todo ciervas que correteaban en grupo con las crías nacidas en ese año. Sin duda alguna, ese lugar había sido creado por los dioses para complacer a sus más fieles seguidores.

Tras un largo día de caminata, acampamos junto al resto de peregrinos en la llanura de Magh Itha. Después de descansar al raso toda la noche, al amanecer proseguimos la marcha como si fuéramos hormigas. No tuvimos que caminar mucho más para alcanzar Ailech Neid.

La fortificación estaba estratégicamente situada sobre la cumbre de una amplia colina, y sus muros de piedra, de unos cinco pasos de altura por cuatro de espesor, formaban una enorme construcción circular. Al penetrar en ella por un alto portón, comprobamos que el recinto por dentro era totalmente diáfano. En realidad, aquel lugar no albergaba poblado alguno, siendo seguramente utilizado como centro ceremonial. La muralla que la rodeaba estaba levantada por dentro en tres niveles, formando unas amplias terrazas circulares que servían como gradas para acoger a cientos de asistentes.

Los isleños fueron penetrando poco a poco en la fortaleza y distribuyéndose hacia un lado u otro de los muros, acomodándose así entre las gradas, siempre con su mirada atenta al centro del recinto. Nosotros seguimos como ovejas al grupo que nos precedía, situándonos de pie en el nivel inferior de la muralla. En la zona contraria al lugar donde nos situamos, justo en la parte alta de la muralla, se encontraban ya sentados en sus tronos los tres reyes de Inis Elga junto a sus esposas.

Los tres se encontraban a la misma altura, permaneciendo siempre sus cabezas por encima de las de sus súbditos.

El que ocupaba la posición central era, por su aspecto, el de mayor edad. Este tenía el cabello largo, liso y canoso, alcanzándole las puntas hasta los hombros. Su lánguido rostro reflejaba los

innumerables achaques sufridos con el tiempo, destacando en él, sobre todo, unos ojos pequeños tan claros como un cielo despejado. Su nariz era estrecha y afilada, franqueada por unos prominentes pómulos enrojecidos y una espesa barba finamente recortada. Vestía una capa negra de cuero, y sobre ella un grueso cinturón que cruzaba de su hombro derecho hacia su cintura, colgando de este una brillante espada sin vaina. Sobre su cabeza lucía una fina corona de oro, señal del noble cargo que ostentaba. Junto a él se situaba su esposa, una gruesa mujer de cabellos tan rubios como el trigo. Llevaba el pelo recogido en una interminable coleta trenzada, y vestía con una túnica azul brillante. Sobre la túnica también portaba una capa tan oscura como la de su esposo, y en su frente brillaba una fina diadema de oro a juego con sus pulseras y anillos.

A la izquierda de la primera pareja real se situaba otro de los monarcas, aparentemente algo más joven, pero no por ello sin experiencia. Su aspecto nada tenía que ver con el de su hermano mayor. Este rey, más que un semidiós parecía un rudo guerrero del norte. Era muy corpulento, con gruesos brazos y cabeza de buey. Estaba prácticamente calvo, recogándose en una fina coleta el poco pelo que aún le nacía por los extremos de su nuca. Su barba era oscura y densa como un matorral de tojos, sobresaliendo por ella unos fieros bigotes enfrentados. Sus cejas eran anchas y pobladas, y bajo ellas aparecían unos ojos tan fríos y oscuros como el invierno. Su cuerpo se lo cubría con un grueso manto blanco de lana de oveja que le confería un aspecto más robusto aún, y en su mano sujetaba con firmeza una alta lanza que apuntaba hacia las nubes. Junto al rey se hallaba su esposa. Esta era también fornida, como su pareja, luciendo un largo cabello moreno trenzado y una cinta plateada en la frente. La mujer cubría su figura bajo una túnica azul y una fina capa blanca de lino.

El tercer rey, el menos viejo de todos, era a su vez el más apuesto y refinado. Su rostro tenía una inmensa belleza, gracias sin duda a su cuidada melena rizada del color de las bellotas. Sus dos ojos azules destacaban bajo el casco metálico que portaba. El joven monarca vestía una suave capa de foca gris y lucía con orgullo los numerosos brazaletes de plata que portaba en sus brazos, así como el arco tallado que sujetaba en sus manos. Al lado de él se encontraba su esposa, la más delicada de las criaturas de Inis Elga. Era tan bella como las ninfas que revoloteaban en los bosques y lagos que aparecían en mis sueños. Aquella muchacha poseía un largo pelo rojizo y rizado que mantenía siempre en libertad al viento. Sus ojos eran azules, brillantes y desprendían tal energía que cualquier mortal quedaba inmediatamente embrujado en cuanto los contemplaba. Nada más verla, supe que poseía un enorme poder, estando incluso a la altura tanto del viejo como del nuevo Aimhirgin, con los que compartía curiosamente ese mismo pelo rojizo. La bella muchacha estaba vestida con una fina túnica blanca, y sobre ella, una capa de color verde musgo que le llegaba hasta los tobillos.

Al pie de los tres monarcas se situaba un noble y viejo guerrero de porte sin igual. Nos extrañó ver que en su frente también portaba una corona de plata como si fuera otro rey, pero, de serlo, debía de ser de menor nivel y sometido a los hermanos, sin duda. El noble guerrero se encontraba de pie, frente a las gentes allí congregadas, sujetando con sus manos una enorme espada plateada cuya punta afilada reposaba en el suelo. La espada era tan colosal que su cruz quedaba a la altura del pecho de aquel gigante, siendo su anchura de hoja la de un puño. El guerrero permanecía inmóvil, oteando amenazante a sus posibles presas, imponiendo un profundo temor y respeto a todo aquel que en Ailech Neid se encontraba.

Cuando todos los peregrinos se hallaron en el interior de la fortaleza, las descomunales puertas de madera maciza del recinto se empezaron a cerrar poco a poco, quedando precintado en un momento el castillo a cal y canto. Después de sellarse la entrada, el silencio se apoderó del lugar. No se escuchaba ni siquiera el zumbido de una mosca. Todos guardaban silencio, manteniendo su



mirada fija en el centro del recinto amurallado. Fue entonces cuando, por un flanco del círculo, apareció caminando un viejo hechicero, oculto bajo una túnica azulada. Una amplia caperuza le cubría el rostro, quedando únicamente a la vista la melena blanca que le caía hasta los pies. En su mano izquierda portaba una vara de avellano que terminaba en un prominente nudo de madera. El brujo iba acompañado por un hombre de tamaño considerable que lo ayudaba a caminar, sujetándolo por su brazo derecho. Su escolta vestía con una mugrienta capa azul, y a su espalda llevaba una espada tan grande como una de sus piernas. Cuando ambos hombres alcanzaron en solitario el centro del recinto, se detuvieron. Todos los allí presentes, incluidos los tres reyes, observábamos en silencio y con detenimiento al hechicero. Afortunadamente, no tuvimos que esperar demasiado para que se decidiera a hablar. Sorprendentemente, la voz de aquel anciano era tan dulce y calmada que parecía no corresponder a aquel vejstorio. Todos escucharon con devoción y respeto las palabras de su poderoso druida mientras los gaedheal permanecíamos atemorizados ante la presencia de tan poderoso ser.

—¡Hijos de Inis Elga! —comenzó diciendo el anciano hechicero—. Hoy nos hemos reunido aquí, en lo más profundo de Ailech Neid, para que nuestros dioses decidan qué es lo justo y también aquello que no lo es. En este día suplico a Dagda, el más sabio de todos los dioses, que nos guíe por el buen camino. Igualmente, ruego a sus hermanos Lug, Balar, Diancech, Mórrigan, Brigit, Epona, Angus y Gobinu que nos asistan en esta difícil decisión.

A las palabras del anciano, todos respondieron mirando al cielo y rogando a sus dioses.

—¡Amados hermanos! —continuó hablando el druida—. En el día de hoy, nuestros tres líderes se presentan ante nosotros. Los tres son hijos de Certatt Mirbél, hijo de Daghdha, hijo de Elathan, hijo de Dealbaeth, hijo de Ned, hijo del gran Iondae. Los tres hermanos son también los herederos legítimos del rey Fiachna, pues las tres hijas de Fiachna son hoy sus fieles esposas. El rey Mac Cuill, también llamado EThor y Ermit, él es su dios, el avellano su emblema y Banba su reina; el rey Mac Cecht, también llamado Tethor y Dermít, él es su dios, el arado su emblema y la reina Fodla su esposa, y el rey Mac Greine, también llamado Cetheor y Aedh, él es su dios, el sol su emblema y la bella Eriu su reina.

Tras una breve respiración para coger aire, el hechicero continuó con su discurso:

—En esta fresca mañana ha querido también estar con nosotros Mananann, al que todos conocéis igualmente con los nombres de Gaer y Oirbsiu, hijo de Elloth, hijo de Elathan, hijo de Dealbaeth, hijo de Ned, hijo de Iondae. Como senescal de la isla hermana de Man y súbdito de los reyes de Inis Elga, velará por que el encuentro se desarrolle en paz. Todos sabemos que Mananann posee la gracia de Lir, dios de las aguas, y es el portador de Fregharach, la reina de todas las espadas. La sabiduría, nobleza y valor de nuestro paladín están fuera de toda duda, y es por esto que le pedimos que en el día de hoy sea su espada la que temple los ánimos de nuestros líderes.

Cuando el hechicero nombró a Mananann, todos los allí congregados fijaron su mirada en el guerrero que precedía a los monarcas, aquel que custodiaba la espada divina. Después, el viejo druida continuó con el pregón:

—El rey Mac Cuill ha sido acusado por los reyes Mac Cecht y Mac Greine de haberse apoderado de tierras que no le pertenecen. Ambos afirman que su hermano mayor ha ocupado en exceso aquellas tierras que pertenecieron al rey Fiachna, hijo de Dealbaeth y antiguo monarca de Inis Elga. Escuchemos aquello que nuestros señores tienen que decir en su defensa, y roguemos a los dioses para que nos envíen alguna señal que dicte un veredicto.

Antes de que los reyes se decidieran a hablar, un amplio murmullo comenzó a levantarse entre las gentes situadas en las murallas. Los rumores nacían de aquellas personas más próximas a

nosotros al haberse percatado de nuestra presencia. Los comentarios comenzaron a correr por la fortaleza como si fueran veloces liebres, preguntándose de qué parte de la isla procedíamos. Esta situación nos puso muy nerviosos, al sentirnos el objetivo de miradas y comentarios que crecían sin parar entre el graderío. Fuimos unos insensatos al pensar que ocultándonos bajo nuestras túnicas y distribuyéndonos entre la multitud pasaríamos desapercibidos, porque lo cierto es que no fue así: en aquel lugar todos los clanes parecían conocerse, y pronto les quedó claro que nosotros éramos forasteros. El murmullo siguió acrecentándose y propagándose por el interior del recinto hasta que el rumor llegó incluso a oídos de los propios reyes, quienes enseguida dirigieron también sus ojos hacia nosotros. Ante el creciente alboroto, uno de los monarcas, el de mayor edad, se alzó de su asiento y levantó la palma de una de sus manos. En ese momento todas las gentes enmudecieron de nuevo al ver a su líder en pie.

—¿Quiénes sois, extranjeros? —preguntó con voz poderosa el rey dirigiéndose a nosotros—. ¿Y qué hacéis en nuestras tierras?

Ith bajó entonces de la muralla y avanzó hacia el centro del recinto, situándose al lado del anciano hechicero y su guardián. Sin perder tiempo, el resto de los brigantinos lo seguimos hasta colocarnos junto a él. Una vez allí, retiramos nuestras capuchas hacia atrás, mostrándoles a aquellas gentes nuestros verdaderos rostros.

—Nobles reyes de Inis Elga, permitid que me presente —habló Ith entonces con sumo respeto—. Mi nombre es Ith, hijo del rey Breoghán. Soy el druida de la tribu de los gaedheal, aquella que gobierna la región situada al norte de la península de Ispnya. Los hombres que me acompañan son los hijos del clan de Breoghán y de su nieto, el rey Milidh. Hace ya muchos días que emprendimos viaje en busca de sabiduría, dejando muy atrás nuestro amado hogar. Tras una dura travesía por el mar infinito, los dioses han querido que alcanzáramos estas bellas costas para reunirnos con un pueblo hermano. Sí, han sido ellos, sin duda, los que han deseado que arribáramos a vuestra isla, pues fuertes vientos y grandes olas nos han empujado hasta este mágico lugar. Quiero que sepáis que somos hombres de paz y no deseamos ningún mal a vuestro pueblo; todo lo contrario, queremos ofrecer nuestra mano en señal de amistad.

—¿Afirmas que sois gaedheal, una tribu de Ispnya? —repitió el monarca frotando su barbilla—. Sí, puede que hayamos oído hablar de vosotros. Desde hace generaciones, nuestros hechiceros acostumbra a narrar a nuestros hijos historias y leyendas de los reinos del sur. Estas leyendas hablan de la inmensa sabiduría y poderosa magia de sus druidas, así como de la crueldad de sus regentes.

—¡Altezas! —intervino rápidamente el hechicero de la isla, retirándose también él su amplia capucha—. Recordad al completo las leyendas que provienen de los reinos del sur. Recordad también lo que mi maestro advirtió que ocurriría si algún día llegaban a nuestras tierras hombres de tal procedencia, y, sobre todo, recordad lo que ordenó que debíamos hacer si tal hecho acontecía.

Cuando su druida se desprendió de la caperuza azulada que portaba, todos quedamos asombrados. Aunque no lo creas, joven bardo, el viejo brujo isleño no era un hombre como habíamos imaginado, sino una mujer, una anciana que, pese a su considerable edad, seguía siendo muy hermosa. Aparentaba ser algo más joven que Ith y yo, y su alma interior desprendía la fuerza de una diosa. Su cabello era blanco y brillante como la nieve recién caída en las montañas, y tan largo que sus puntas rozaban la hierba que pisaba con sus pies desnudos. Hasta sus cejas, sus pestañas y el fino vello de sus brazos estaban teñidos de ese color. Mientras hablaba, permanecía con los ojos cerrados, temiendo más de uno que si los abría, nos haría desaparecer. Su mano

izquierda estaba posada constantemente en el brazo del gigante que la acompañaba, siendo este su guía y su fiel protector.

—No temas, hechicera, siempre hemos tenido muy presentes las lecciones de nuestro amado maestro —le indicó su rey—. Pero la tradición dice que hay que mostrarse hospitalarios con los pueblos recién llegados.

El rey miró entonces a sus hermanos antes de continuar. Ambos asintieron, dándole así su apoyo y aceptando que la voz del mayor los representara.

—Ith, gran druida de la tribu gaedheal, sé bienvenido tú y tus hombres a esta región.

—Gracias, majestad —le respondió el brigantino.

—Bien, pues en mi nombre y en el de mis hermanos, considero que es el momento de las presentaciones formales. Mi nombre es Ethor, rey Mac Cuill para mi pueblo, y junto a mis dos hermanos aquí presentes, Tethor y Cetheor, reinamos Inis Elga. Como bien afirmas, Ith, vuestra llegada quizás sea la señal de los dioses que estábamos esperando. Es más, creo que ellos quieren que seas tú, sabio druida, quien resuelva el dilema surgido en nuestro pueblo.

—Majestad, no querría que mis palabras fueran el origen de un conflicto entre hermanos, pero si puedo ser de utilidad, lo haré con mucho gusto.

—Escucha atentamente cuál es la razón de nuestro enfrentamiento y muéstranos la solución. Mis hermanos, aquí presentes, acompañados por sus esposas, me acusan de haberme apoderado de bienes y tierras que antes pertenecían al rey Fiachna. Aseguran que he sido egoísta cogiendo para mí parte de lo que, por derecho, consideran que les corresponde a ellos. Pero yo creo que, como hermano mayor y habiendo luchado más tiempo que el resto por esta isla, merezco una parte mayor a las suyas. ¿Qué les dirías si te encontraras en mi situación?

—¡No contestes, Ith! —le advertí a mi hermano para que no cometiera un error imperdonable—. Digas lo que digas podría ser nuestro fin.

—No temas, Caicher, ellos han solicitado mi consejo y ahora no puedo negárselo.

Fue al terminar de decir esa frase cuando la hechicera, seguramente disgustada por mi atrevimiento, se giró bruscamente hacia mí y abrió los ojos para ver al insolente. Al cruzar las miradas quedé petrificado. Sus ojos mágicos eran muy claros, casi transparentes, poseyendo a su vez el reflejo del color del fuego. Al contemplarla, creí tener frente a mí la reencarnación de un dragón en el cuerpo de una mujer. En sus ojos había algo que hacía acelerar mi corazón, pero no era miedo. Era como si su espíritu estuviera intentando apoderarse de mi mente para atrapar con su magia mis pensamientos.

—Es una cuestión, sin duda, de difícil solución —se dirigió Ith a los tres reyes, rompiendo su voz el hechizo que me tenía atrapado—. Pero no por ello debe resultar imposible resolver las diferencias. Vuestro conflicto no es nuevo para mis oídos. Las disputas entre hermanos se han repetido miles de veces a lo largo de los tiempos en todos los pueblos que habitan nuestro mundo. Debo confesaros que para tal dilema nadie tiene una respuesta, pero, por el contrario, sí tengo una pregunta que puede ayudaros a decidir. Esa pregunta es muy simple: ¿Por qué? ¿Por qué luchar por algo que ya os pertenece?

Los tres reyes miraron sorprendidos a Ith por su pregunta y después se miraron entre ellos, meditando en lo que jamás se habían parado a pensar.

—Los monarcas siempre deben hacer lo correcto para su pueblo —afirmó Ith—, y en mi opinión lo mejor para Inis Elga es que sus líderes permanezcan unidos. Si mantenéis vuestros lazos de hermandad, seréis más fuertes y vuestro reinado será más duradero. Un reino poderoso y unido aleja los miedos y las amenazas; por el contrario, uno fragmentado siempre es una señal de

debilidad frente al enemigo. Esta isla tiene buena tierra y sus campos son muy fértiles; en ella son abundantes las cosechas, la miel, la pesca, el trigo y otros granos; su calor es moderado, y también lo es su frío; todo esto sería suficiente para cualquier tribu. Cualquier rey desearía gobernar esta maravillosa isla y disfrutar de su magia y su riqueza natural. Sois unos privilegiados. Meditad si merece la pena poner en riesgo todo aquello que poseéis por un simple pedazo de vuestro orgullo.

Cuando Ith terminó de hablar, un profundo silencio corrió a lo largo de toda la fortaleza de Ailech Neid. Los reyes se miraron entre sí de nuevo, pero ninguno habló. Luego tornaron sus miradas hacia Ith. El gesto de sus rostros no era de satisfacción precisamente, y lo cierto es que los entendía. El forastero acababa de evidenciar delante de aquellas gentes que era más sabio que sus señores. Y no solo eso, mi hermano también había descubierto el inmenso tesoro que escondían: su propia isla.

—Sabias palabras —afirmó con rotundidad Mac Cuill—. Jamás ninguno de nuestros consejeros nos había hablado con tal franqueza. Acepto de buen grado el consejo, druida. Como bien has podido comprobar, somos los reyes de un territorio bendecido por los dioses. Nuestra isla es deseada por muchos, y por ello debemos estar unidos para protegerla y conservarla. Tus palabras me han hecho recapacitar, y ahora mi opinión es diferente. Yo, Mac Cuill, hoy y aquí os juro que compartiré generosamente las tierras de Fiachna con mis dos hermanos: Mac Cecht y Mac Greine. Ambos sois mi sangre, y unidos cumpliremos la voluntad de los dioses y también el último de los deseos de Birog, nuestro añorado hechicero.

Los tres reyes se levantaron entonces y se fundieron en un abrazo mientras sus gentes les gritaban y vitoreaban felices por el acuerdo alcanzado.

—Mananann, acompaña a nuestros invitados al poblado que se encuentra en la falda de la colina —pidió Mac Cecht al senescal de Man—. Allí se les proporcionará un techo bajo el que descansar y buena comida para reponer fuerzas. Ordeno también a los hijos de Inis Elga que cumplan con cualquier deseo que estos hombres tengan en el día de hoy. Por la noche celebraremos una fiesta en su honor para darles la bienvenida. En ella también invocaremos al dios Dagda para rogarle que ayude a nuestros nuevos amigos a encontrar aquello que van buscando.

—Permitidme, majestades, que sea yo quien acompañe a los forasteros hasta sus chozas y librad de esa simple tarea al senescal —se ofreció rápidamente la druidesa—. Después prepararé todo para la ceremonia.

—Muy bien, hechicera, como deseéis —aceptó Mac Cuill—. Acompañadlos entonces y después preparaos para el ritual. En las manos de mi fiel druidesa quedáis, amigos míos—se dirigió entonces a Ith y al resto de los gaedheal—. Descansad, comed y bebed todo lo que deseéis. Por la noche nos volveremos a encontrar en este mismo lugar y juntos celebraremos vuestra arribada, de ese modo conoceréis la mítica hospitalidad que este pueblo humilde ofrece a los forasteros que llegan a sus costas.

—Os estamos muy agradecidos, reyes de Inis Elga —les respondió cortésmente Ith—. Esperaremos impacientes a esta noche para celebrar juntos el encuentro de dos pueblos hermanos.

Los gaedheal abandonamos la fortaleza de Ailech Neid siguiendo de cerca los pasos de la druidesa y de su inseparable escolta. La bella hechicera caminaba agarrada del brazo de su descomunal guerrero, que hacía de guía por el sendero. Por algún motivo que desconocíamos, los ojos mágicos de aquella mujer no podían ver bien, necesitando por eso en todo momento de alguien que la llevara. Sin pausas nos dirigimos hacia un poblado cercano a la fortaleza. Antes de llegar nos vimos obligados a atravesar un pequeño bosque de altas y frondosas hayas bajo el que

floreecía algún que otro brezo, dando un toque de color al intenso verde que recubría la mayor parte de la isla. Justo antes de abandonar el bosquecillo, la hechicera se detuvo y ordenó a su guía que parara. Todos detuvimos la marcha y esperamos a que la mujer se decidiera a continuar, pero ella no prosiguió. No, lo que hizo fue girarse hacia nosotros y dirigirse con sus ojos cerrados hacia donde Ith se encontraba. Cuando se halló junto a él, extendió sus manos y acarició lentamente el rostro de mi hermano. Rozó suavemente con la punta de sus delicados dedos las mejillas de Ith, su frente, su nariz, sus ojos y su pelo. Después bajó sus manos y, guiada por su guardián, se acercó a mí. La mujer repitió la misma operación que anteriormente había hecho. Levantó sus manos y las puso delicadamente sobre mi rostro. Me acarició la cara, la frente, las orejas, la nariz, la boca, la barbilla, y se detuvo en la gran cicatriz que me acompañaba desde niño. Uno de sus dedos recorrió varias veces el trazado de esa huella en mi piel como si intentara adivinar su origen. En ese momento llegué a temer que la hechicera quisiera robarme parte de mi alma o de mis recuerdos. Al poco, bajó sus brazos y se alejó un par de pasos, permaneciendo en silencio durante unos instantes. Parecía que estaba meditando. Después se acercó de nuevo a nosotros y abrió sus ojos hechizantes, intentando enfocar sus pupilas en nuestra dirección.

—Cuando lleguemos al poblado tendréis que entregar vuestras armas —nos informó la hechicera—. Ahora estáis en compañía de un pueblo amigo y no os harán falta.

—¡Jamás! —le contesté—. Donde nosotros vayamos, ellas también irán.

—Serán entregadas con gusto —me contradijo Ith de inmediato, mostrándose airado conmigo—. Lo haremos como gesto de amistad y de respeto.

Aunque yo no aprobaba tal decisión, tuve que callar para no faltar al respeto a mi hermano.

—Tú siempre tan confiado, Ith, pero no deberías serlo en esta ocasión —pronunció la druidesa, sorprendiéndonos a todos con su afirmación—. No sabes a lo que te enfrentas, druida, no tienes la menor idea de lo que acabas de hacer.

—¿Qué quieres decir? —le pregunté.

—Nunca pensé que este día llegaría —afirmó ella mirando hacia la tierra que pisaban sus pies desnudos—, el día que fuerais capaces de alcanzar mi isla. Ya os lo advertí en una ocasión, jamás debíais venir.

—No sé de qué estás hablando ni qué sueños habrán pasado por tu mente —le dijo Ith—. El objetivo único de nuestro viaje era encontrar una isla, la isla en donde moraban las almas de aquellos que ya nos dejaron. Gracias a los dioses, hemos encontrado ese lugar mágico y ahora no nos marcharemos hasta dar con ellas.

—¡Eres un insensato, Ith! —repuso de nuevo la mujer—. En mi isla lo único que hallaréis es la muerte. Ni tú, ni Caicher, ni el resto de tus hombres viviréis lo suficiente para buscar nada.

—Hablas, mujer, como si nos conocieras —repuse muy extrañado por su comportamiento—. ¿Qué es lo que has visto en tus sueños? ¿Por qué conoces nuestros nombres y nuestros rostros? ¿Acaso te han mostrado los dioses nuestro destino?

—No, Caicher, los dioses no me hablaron de vuestra llegada —me confesó—. Ellos nunca me revelaron esa visión, o tal vez no quise verla, pero ya da igual. ¡Caicher! Mírame fijamente a los ojos y dime qué ves. ¿De verdad no lo recuerdas?

La hechicera me tenía totalmente desconcertado. La obedecí por temor a su magia y la observé de nuevo detenidamente. Su cuerpo era sinuoso y esbelto; su pelo largo, sedoso y de un color blanco brillante; su rostro hermoso había sido bendecido sin duda por los dioses, pero, sobre todo, me fijé en aquellos ojos. Eran de color azulado y tan claros como el mismo cielo, casi grises, pero al mismo tiempo estaban teñidos de un fuerte tono rojizo. Esos ojos escondían en su

interior un ingente poder difícil de describir. Observándolos algo me hizo reaccionar. Ojos de sangre, así los llamó el viejo Aimhirgin cuando aún era el sabio druida de Breoghán. Fue entonces cuando lo recordé todo. Ahora ya no tenía ninguna duda, la hechicera era ella: la pequeña Ness.

—¡Por el dios Lug! ¿Eres tú? ¿De verdad eres tú? —le pregunté confuso—. Claro que sí, eres Ness. ¡Y tu guerrero es Cian! ¿Cómo no me he dado cuenta antes? —añadí fascinado observando a ambos.

Al revelar mi descubrimiento, Ith quedó perplejo en un primer momento, pero, tras observar de nuevo a los isleños, los recuerdos lo fueron alcanzando.

—Sí, Caicher, soy Ness, y él es Cian, mi guía fiel —nos confirmó con rotundidad la mujer—. Pero lo que debéis saber ahora es que, en realidad, no habéis llegado al lugar donde moran las almas, sino a la isla de los tuatha dé danann, mi pueblo. Desde hace generaciones mi tribu protege celosamente los secretos de esta isla impidiendo salir de ella a todo aquel que entra. La magia de mi maestro Birog y de aquellos druidas que lo precedieron mantuvo la isla oculta tras la densa niebla. Desde la muerte de Birog soy yo quien tiene esa misión, pero con vuestra arribada habéis demostrado a los tres reyes que ya no estoy a la altura de mi maestro y que tampoco soy digna de su cargo.

—¡Es increíble, eres tú, Ness! —afirmó Ith aún sorprendido por reencontrarse con esa vieja amiga de la infancia, sin aparentemente haber atendido a sus explicaciones—. Y Cian también está aquí, como siempre, a tu lado.

Cian agachó su cabeza a modo de saludo, confirmando su identidad pero sin abrir la boca en ningún momento.

—Cian no puede responderte, Ith —le informó Ness—. Después de regresar a Inis Elga del viaje en el que os conocimos, Birog ordenó que le cortaran la lengua como castigo por no haberme protegido. Como bien sabéis, él poco pudo hacer por mí en aquella ocasión, pero de igual forma fue castigado. Birog utilizó también esa excusa para sellar los labios de mi guerrero y que de ese modo no pudiera contar nada de lo que había visto a lo largo del viaje, y sobre todo para que no pudiera desvelar a nadie cuál era la ruta de entrada y salida a nuestra isla.

—¿Pero por qué nos has ocultado tu identidad hasta ahora? —le pregunté dichoso por el reencuentro y confuso por su silencio.

—Querido Caicher, mis ojos ya apenas pueden distinguir la sombra de un hombre de la de un árbol —me respondió—. Gracias a la ayuda de Cian aún puedo moverme por la isla con un poco de libertad. En mi defensa, he de añadir que han transcurrido muchos inviernos desde nuestro último encuentro, y no solo yo he envejecido con el paso del tiempo, también vosotros habéis cambiado mucho. Ahora sois casi unos ancianos, y vuestras voces son muy diferentes a las que recordaba de aquellos niños. Sin embargo, en vuestros rostros arrugados he descubierto a aquellos chiquillos a los que un día llamé amigos. Cuando escuché vuestros nombres no podía creerlo. Pregunté a Cian si os recordaba, y él me confirmó con señas que vuestros ojos eran los mismos. Aunque ya ha pasado casi una vida, aún recuerdo con nostalgia a esos pequeños nerios y a las intrépidas ártabras. ¿Qué ha sido de todos ellos? ¿Y mis amigas, qué tal se encuentran?

Ith y yo nos miramos sin saber qué decir. Ninguno deseaba hablar del pasado, y menos aún del dolor sufrido, pero Ness merecía una respuesta.

—Todos están muertos, Ness —le desvelé apenado, recordando lo sucedido—. El príncipe Bran nos traicionó a todos. Su amistad fue una farsa desde el primer día que lo conocimos, y con el tiempo los príncipes gaedheal caímos en su trampa. Conseguimos vengarnos y darle muerte, pero para entonces ya nos había arrebatado una parte importante de nuestro corazón. Su traición acabó

con la vida de Bile y de Brigit, y también con mi esposa Kinimara y mi pequeña hija Mara.

—Siento mucho escuchar esas noticias, Caicher. Para mí Kinimara y Brigit fueron mis únicas amigas, las únicas que comprendieron mi soledad y mi dolor; jamás las olvidaré.

—Ellas también te consideraban una hermana —afirmé—. Mucho les enseñaste y nunca te olvidaron.

—Estoy segura de que los dioses les habrán deparado el lugar que se merecen en el otro mundo —afirmó Ness—. Pronto nos volveremos a ver, sin duda. Pero ahora el presente os apremia. ¡Estáis en un grave peligro y debéis huir de inmediato de la isla!

—No podemos huir, Ness —le dijo Ith—. Tus reyes han organizado para esta noche una ceremonia de bienvenida. No asistir sería un acto de cobardía y deshonor para nuestra raza.

—Estáis muy equivocados, amigos míos —afirmó la druidesa—. Esta noche no va a haber ninguna fiesta que celebre vuestra llegada, sino todo lo contrario. Si permanecéis aquí, se hará una ofrenda de muerte a los dioses, y vosotros seréis los sacrificados. Debéis saber que antes de morir, Birog pronunció su último presagio. Mi maestro anunció que un día unos extranjeros procedentes del sur arribarían a nuestra isla para arrebatárnosla. Aconsejó a los reyes que si deseaban que nuestra raza siguiera gobernando, deberían matarlos a todos sin excepción, porque si alguno lograba escapar, regresaría a su hogar para contar a su pueblo todas las riquezas que esta tierra poseía. Profetizó que si esto sucedía, los forasteros regresarían a Inis Elga con un poderoso ejército de salvajes guerreros y lograrían conquistarla para su raza. Hasta el día de hoy solo Birog conocía la forma de entrar y salir del reino sin perderse en la niebla, pero de algún modo vosotros habéis logrado franquearla y alcanzar nuestras costas, cumpliéndose así parte de la profecía. Esta es la razón por la que los reyes de los tuatha dé danann acabarán con vosotros.

—¡Dios mío! Si es cierto lo que dice, debemos regresar de inmediato a nuestros barcos —le indiqué a Ith—. Huir es la única opción para salvar la vida.

—¡No puede ser! —pronunció Ith intensamente defraudado—. Entonces, ¿esta no es la isla donde moran las almas y descansan los muertos, la isla hacia donde mi maestro Aimhirgin se dirigió?

—No, Ith, Inis Elga no es el lugar que buscas —le confirmó Ness—. El lugar al que te refieres es imposible de alcanzar mientras aún te quede un hilo de vida, pero si permaneces aquí mucho más tiempo, pronto lo comprobarás por tí mismo. Por otro lado, no te ocultaré que el viejo Aimhirgin sí que estuvo aquí hace ya muchos años. Llegó una mañana de verano navegando en solitario en un pequeño curragh y solicitó reunirse a solas con Birog. No sé de lo que hablaron, pero al mediodía el druida nerio salió de la choza del hechicero de Danann, subió de nuevo en su curragh y se marchó tomando un rumbo desconocido. Nunca más supe de él, ni tampoco averigüé jamás el tema que trataron los viejos; simplemente, tal y como apareció vuestro hechicero en la playa, volvió a desaparecer al poco entre las aguas del eterno mar. Pero ahora ese detalle poco importa, debéis olvidaros de vuestro maestro o pronto os reuniréis con él. En cuanto informen a los tres reyes de Danann de que no habéis llegado a la aldea, estos enviarán enseguida a Mananann y a sus guerreros en vuestra búsqueda. Debéis huir de inmediato, corred cuanto podáis hacia vuestros barcos, y marchaos para no regresar jamás. Cian os guiará por las rutas más seguras hasta la costa. Si lográis regresar a vuestro pueblo, prometedme que nunca contaréis lo que aquí habéis visto, solo de ese modo el secreto de mi isla podrá permanecer a salvo y yo habré cumplido con mi misión.

—Está bien, así lo haremos —le indicó Ith—. Si es cierto lo que cuentas, quizás esta no sea la isla de mis visiones, y en tal caso, debemos marchar y proseguir con la búsqueda.

—¿Y qué será de ti, Ness? —le pregunté preocupado—. Ven con nosotros y evita así el posible castigo por ayudarnos.

—No te preocupes por mí, les contaré que nos atacasteis a traición y que me abandonasteis en el bosque. También les diré que obligasteis a Cian a guiarnos hasta la costa a cambio de respetar mi vida.

—Nunca te creerán —le advertí—. Ellos saben tan bien como yo que Cian jamás te abandonaría, solo la muerte lo separaría de tu lado.

—Seguramente estés en lo cierto, Caicher, pero no temas, ellos nunca se atreverían a hacerme daño. Los tres reyes de Inis Elga, al igual que sus reinas, son poderosos hechiceros y conocen bien desde hace mucho tiempo el alcance de mi magia. Ellos y ellas me temen y respetan, sobre todo sus esposas, quienes un día fueron mis mejores alumnas. Son a ellas, a las reinas de los tuatha dé danann y a su magia, a las que debéis temer realmente, incluso más que a las espadas de sus esposos. Y ahora dejaos de palabrerías, corred tras Cian y no volváis jamás. Pronto nos encontraremos en otra vida, y entonces disfrutaremos reviviendo nuestros recuerdos.

—Gracias por todo —le dije a modo de despedida—. Espero que algún día, en esta vida o en la otra, pueda agradecerte este gesto. ¡Que las diosas Matres te protejan!

—¡Corred! ¡Corred, amigos míos y no miréis atrás! —gritó Ness mientras comenzaba a andar en su penumbra, tomando la dirección contraria a la nuestra—. Recordadme si es vuestro deseo, pero olvidad a Inis Elga si queréis vivir. Corred, corred y no paréis hasta que vuestros ojos vislumbren las costas nerias. Alejaos cuanto podáis, pues muy pronto Manannan saldrá a cazar vuestras almas y si os da alcance, daos por muertos —terminó diciendo la druidesa, desapareciendo su figura entre los troncos del oscuro bosque de hayas.

En cuanto perdimos de vista a Ness, todos emprendimos la huida, corriendo tras los pasos del gigante Cian. Aquel hombre, pese a su corpulencia, avanzaba tan veloz como un oso, resultando complicado a más de uno seguirle el paso. Atravesamos nuevamente los prados de Magh Itha, deshaciendo rápidamente el camino andado. Cuando conseguimos dejar atrás la fortaleza de Ailech Neid a más de medio día de distancia nos creímos a salvo, pero desafortunadamente tan solo fue una ilusión. Mientras cruzábamos un amplio prado, comenzamos a escuchar no muy lejos de nuestra posición el sonido de varias caracolas de mar y el ladrido nervioso de perros. Era la señal inequívoca de que nuestra caza había comenzado. Los gaedheal aceleramos aún más el ritmo, sabiendo que todavía nos quedaba un buen trecho hasta alcanzar la costa. Cian, al oír las caracolas, decidió cambiar de ruta abandonando los prados e introduciéndonos en los bosques. Allí nuestra presencia pasaría más desapercibida, pero también nuestro avance sería más lento. Seguimos corriendo entre los árboles a todo lo que nuestras piernas eran capaces de dar, siendo muy conscientes de que sería complicado alcanzar los barcos sin antes luchar. Nada más salir del bosque nos encontramos con el curso del río Foyle, y fue allí donde los guerreros de los tuatha dé danann nos dieron caza.

Mientras nos aproximábamos al río se oyó de nuevo el cantar de una caracola, y a continuación una andanada de flechas voló desde los árboles hacia nuestra posición, alcanzando a varios de los nuestros. Unos cayeron muertos en el acto, mientras que otros fueron malheridos, encontrándose entre estos últimos el propio Ith al ser alcanzado por dos flechas. Una de ellas le perforó la pierna izquierda, mientras que la otra se incrustó profundamente en su espalda. En ese momento Cian se detuvo y se dio la vuelta para encarar al enemigo. El guerrero de Ness nos indicó mediante señas que siguiéramos corriendo hacia las naves y que, mientras, él aguardaría en solitario la llegada de nuestros perseguidores para intentar así frenar su avance. El resto de los gaedheal también se



detuvieron a la espera de recibir órdenes, bien para proseguir la marcha o bien para luchar. No lo negaré, aun siendo el jefe de la expedición, en ese momento no supe bien qué hacer. Mi hermano estaba gravemente herido y solo podía permanecer en pie gracias a la ayuda de su hijo Lughaidh. Si huíamos ahora, él nos retrasaría, pero si nos quedábamos a luchar, todos moriríamos. Mientras tomaba esa difícil decisión comenzaron a asomar por la llanura una partida de unos ochenta jinetes encabezados por Manannan. Los caballos de los guerreros de Danann galopaban hacia nosotros echando espuma por la boca, acompañados por una docena de perros rabiosos que ladraban y aullaban corriendo entre sus cascos. Pronto nos darían caza si no hacíamos nada por evitarlo. Sin contar con los caídos apenas éramos una treintena de hombres, muchos de ellos heridos. Con tales fuerzas era imposible hacerles frente. No había opción: o huíamos, o la muerte nos alcanzaría más veloz que un halcón.

—¡Rápido, huid a los barcos! —ordené a mis hombres—. Los heridos, Cian y yo los esperaremos en este lugar e intentaremos frenarlos. El resto corred siguiendo el río hasta llegar a su desembocadura, allí encontraréis nuestras naves. Subid a ellas y marchaos. Llevaos a Ith con vosotros y regresad a Brigantia de inmediato.

—No puedes quedarte, Caicher —me advirtió Lughaidh—. Tú eres el único que puede guiarnos por esas malditas aguas y encontrar el camino de vuelta.

—Yo me quedaré, mi señor —me propuso uno de mis mejores guerreros, llamado Cado—. Dejadme a la mitad de los hombres y aquí retendremos al enemigo el tiempo suficiente para que el resto escape. Sé que moriremos, señor, pero al menos lo haremos con honor y dando la vida por nuestros hermanos.

Enseguida comprendí que tanto Cado como Lughaidh tenían razón. Yo no deseaba abandonar a mis guerreros ante esa muerte segura, pero si quería salvar a Ith y al resto, debía hacerlo. Y así lo hice. Dejé allí a quince valientes para que se batieran en mi nombre mientras corría hacia los barcos ayudando a Lughaidh a transportar en volandas a su padre herido. Durante la carrera solo me atreví a mirar hacia atrás un instante, el suficiente para ver cómo Cian se arrojaba contra Manannan cruzando ambos sus metales. El arma de Cian no pudo aguantar siquiera el primer envite de Fregharach, la espada mágica del senescal, quedando partida en dos y dejando a su dueño a merced del enemigo. Tras caer en combate el fiel guardián de Ness, fue el turno de mis hombres.

Cuando alcanzamos el mar, Lughaidh hizo sonar varias veces su cuerno para avisar a las naves de nuestra llegada. Afortunadamente, los barcos estaban preparados para partir, y las tripulaciones dispuestas a zarpar tal y como había ordenado. En cuanto embarcamos, soltamos amarras y los remeros comenzaron a bogar con todas sus fuerzas para alejarnos cuanto antes de la costa. Los enemigos no tardaron en llegar a la bahía, y ya en la arena, empezaron a lanzar flechas sin parar contra las naves, intentando desesperadamente que sus presas no escaparan con vida. Desde la cubierta observé cómo Manannan llegaba también a la desembocadura del río Foyle acompañado del resto de sus jinetes. El senescal descabalgó tranquilamente de su corcel sin perdernos de vista y clavó su enorme espada en la arena. Después, simplemente se quedó observando cómo nos alejábamos poco a poco de la ría mientras los guerreros isleños seguían disparando con sus arcos. Recuerdo que varios gaedheal quisieron desahogar su rabia respondiendo a sus flechas, pero ni las de unos ni las de los otros alcanzaron su objetivo. Por suerte el viento de esa tarde soplaba a nuestro favor, empujando las naves lejos de aquella isla.

Gracias a Ness y a Cian logramos escapar de las garras de los tuatha dé danann, pero no sin antes pagar un alto precio en vidas.

Una vez que la isla se hubo perdido en el horizonte, Lughaidh y yo dejamos de remar y fuimos a atender a Ith. Enseguida nos dimos cuenta de que las heridas de mi hermano eran más graves de lo que parecían. Una de las flechas le había atravesado la pierna, pero esta era fácil de sacar y la herida pronto dejaría de sangrar. Sin embargo, la otra estaba clavada en la espalda, pegada a su corazón, y no había forma de extraerla. Poco podíamos hacer ante tal circunstancia. Si intentábamos arrancarla, le desgarraríamos el corazón, y si no la sacábamos, pronto el mal lo devoraría por dentro. Mi hermano estaba sentenciado, y a cada golpe de remo su espíritu se iba poco a poco apagando.

—Gracias, Caicher —susurró Ith mientras su hijo y yo permanecíamos a su lado, sujetando cada uno de nosotros una de sus manos—. Gracias por dejarme cumplir este sueño.

—No tienes nada que agradecerme, hermano —repuse—. Y no hables más. Guarda tus fuerzas, pronto llegaremos a Brigantia y Aimhirgin te sanará.

—No deseo, Caicher, que cargues con culpa alguna —prosiguió hablando, haciendo caso omiso a mi consejo—. Fue mi elección. Me equivoqué, pero no del todo. Tú has visto que la isla existía, que no era solo un sueño. Sé que ella es la que me mostraron los dioses desde la torre de Breoghán. La imagen de Inis Elga en mis ojos fue una señal divina, estoy seguro. Aquel día no supe entender lo que ellos querían mostrarme, pero ahora lo he entendido, ahora lo veo todo con claridad. En Brigantia interpreté erróneamente el mensaje que acompañaba a mi visión.

—Olvida esa isla, hermano, ya bastante daño nos ha hecho.

—No, Caicher, ahora lo veo todo claro, tan claro como el agua del río Eume —me insistió—. Los dioses me mostraron la isla para decirme que debía ser nuestra. Inis Elga es la tierra que siempre buscó nuestro amado maestro Gaedheal Glas pero que nunca logró hallar. La tierra que los dioses prometieron a nuestro pueblo, aquella rica y fértil donde no habitan las serpientes. Siempre lo hemos sabido, Caicher. Desde que Ness nos habló de su isla, supimos en nuestro interior que ese lugar sería nuestro destino final, pero nosotros no lo quisimos ver durante todo este tiempo. Por esa razón los dioses me enviaron otra señal en forma de visión, para hacerme ver que el destino de nuestra tribu está en esa isla. Inis Elga nos pertenece y debemos tomarla.

—Creo que la pérdida de sangre te está haciendo delirar —le comenté apenado—. Puede que esta vez estés nuevamente interpretando de forma errónea a los dioses. Yo no creo que esa isla del mal sea nuestro destino.

—Sí que lo es, Caicher, ahora mismo estoy escuchando a los dioses hablar. Me lo dicen una y otra vez con voz alta y clara. Hermano, parte de mi alma ya os ha abandonado, ya está más allá que acá. Me encuentro más cerca de ellos que de vosotros, por eso puedo escucharlos con tanta claridad. Caicher, esa isla es el futuro de nuestra tribu. El destino de todos los gaedheal depende de ella, lo sé. Hermano, yo parto para no volver, pero antes de hacerlo te suplico que lleves mi mensaje a los milesianos. Debes contarles mi visión y describirles todo lo que has visto en aquella tierra.

—Pero Ith, esa isla casi ha acabado con nosotros. Si intentamos conquistarla, probablemente sea nuestro final. Nuestro hogar es Brigantia, siempre lo ha sido.

—No, Caicher, estás equivocado, todos lo hemos estado. Inis Elga ha sido, es y será nuestro hogar, y no Brigantia, te lo aseguro. ¡Brigantia está enferma! La que un día fue nuestra amada tierra ahora nos da la espalda. Tú has vivido y sufrido en piel propia cómo nos dejaban los que más queríamos. Breoghán, Bile, Brigit, Kinimara, Mara, Golamh, todos murieron sin tener paz en su interior. Los reinos vecinos nos odian, incluso buena parte de nuestro propio pueblo no quiere ya a sus monarcas. Ahora debemos encontrar otra tierra donde comenzar una nueva vida. Aquella

donde podamos plantar nuestra semilla y que esta renazca con nueva vitalidad. Y sí, esa tierra es Inis Elga, la isla ocupada por los tuatha dé danann.

—¡Por todos los dioses, Ith! ¿Sabes lo que estás diciendo? ¿Estás sugiriendo que dejemos todo: nuestra tierra, nuestros hogares, nuestros animales, nuestros bosques, nuestros recuerdos, incluso a parte de nuestro propio pueblo... por una visión?, ¿que dejemos todo cuanto poseemos por un destino incierto?

—Sí, Caicher, así es. Pero no es una simple visión, es la palabra de los dioses, aquello que nos ordenan hacer por nuestro propio bien. Debéis ir a esa isla, expulsar a los usurpadores y adueñaros de lo que nos pertenece. Y tú serás el mensajero que transmita la última visión de este viejo druida. Te pido, te suplico que seas mi voz frente a los reyes y príncipes milesianos, y después explícaselo al resto de nuestro pueblo para que puedan comprenderlo.

—Pero, Ith, no puedo hacerlo, prometimos a Ness que jamás contaríamos lo que habíamos visto en esa isla.

—No, Caicher, yo se lo prometí; tú no, tú eres libre de tal promesa. Hermano, por favor, júrame que cumplirás con mi última voluntad.

—Una vez te fallé y juré que nunca más lo haría. Puedes morir en paz, hermano, porque te doy mi palabra de que tu mensaje será fielmente transmitido.

—Gracias, hermano. —Y con esas últimas palabras Ith cerró los ojos y se marchó emprendiendo un viaje sin retorno.

CAPÍTULO XXV  
CASTRO DE BRIGANTIA. AÑO 348 A. C.

La muerte de Ith sumió a todos los supervivientes de la expedición en una profunda tristeza, convirtiéndose el camino de regreso a casa en un auténtico suplicio. Afortunadamente, en aquellos días los dioses se apiadaron de nuestra desgracia haciendo que el viento soplara a favor y empujara con ímpetu las naves hacia el hogar. Gracias a esos vientos propicios, conseguimos avistar la torre de Breoghán en tan solo nueve noches, aunque, a decir verdad, ese tiempo se nos hizo eterno.

Cuando arribamos a Brigantia, muchos hombres y mujeres del castro se acercaron al puerto a recibirnos. Todos agitaban alegres sus brazos y manos ofreciéndonos de ese modo una calurosa bienvenida. Los vítores por sus héroes resonaron por toda la ría, pudiendo escucharse hasta en la capital ártabra. Pero el júbilo de todos ellos enmudeció en el momento en que vislumbraron nuestros rostros asolados. Era evidente que algo nos había sucedido, y en cuanto vieron cómo desembarcábamos portando a hombros el cuerpo inerte de Ith, lo entendieron de inmediato. Sus semblantes quedaron desencajados al comprobar cómo su gran hechicero regresaba sin vida. Se preguntaban qué habría sido aquello tan siniestro que había sido capaz de arrebatarse el alma al más poderoso de los druidas. Junto con los restos de Ith también llevábamos en ristre a varios gaedheal que regresaban malheridos. Los brigantinos se colocaron en silencio formando dos filas en la playa y dejando un largo pasillo a nuestro paso. Después de desfilar ante ellos, todos, sin excepción, acompañaron la caravana fúnebre hasta el centro de la fortaleza.

Esa misma noche se celebró una ceremonia ritual en Brigantia para despedir a los gaedheal caídos. Las llamas de una hermosa pira rodearon el cuerpo de Ith y se alzaron en la oscuridad hasta el más allá, iluminando con su luz el camino hacia otra vida más propicia. Fue el joven Aimhirgin la persona encargada de dirigir la triste ceremonia de aquel que fuera su maestro. Durante aquella noche interminable nadie se atrevió a preguntar por lo acontecido ni a romper el silencio del duelo, quedando claro que para los hijos de Milidh las explicaciones podían aguardar.

Al día siguiente, sin embargo, la llamada no se hizo esperar. Con las primeras luces del alba los reyes milesianos y sus hermanos nos convocaron a Lughaidh y a mí para que contásemos todo lo sucedido. El rey Donn y el rey Eremhon se encontraban presidiendo la sala, y en medio de ambos, como señal de unión, Scota, la reina madre. La egypcia era considerada por la tribu como la tutora de ambos monarcas, aunque en realidad no era la progenitora de ninguno de ellos. Acompañando a los reyes también se hallaban el resto de príncipes milesianos y los ancianos miembros del consejo de Brigantia. Todos estaban deseosos de saber los detalles de aquel maldito viaje.

Lughaidh me pidió que fuera yo quien hablara en nombre de ambos, y tras aceptar de buen grado tal responsabilidad, me dispuse a cumplir con la promesa dada a mi hermano. Les conté cómo logramos llegar a la isla de Inis Elga y cómo conocimos a los tres reyes de los tuatha dé danann. También les expliqué cómo Ith intentó ayudar a los líderes de esa tribu para que no fueran a una guerra fratricida y cómo los temerosos monarcas isleños le agradecieron su ayuda pagándole con la muerte y la traición. Les relaté que, gracias sin duda a la suerte enviada por los dioses, pudimos reencontrarnos en Inis Elga con una vieja amiga de la infancia, quien nos advirtió del peligro que corríamos y nos ayudó a escapar. Narré cómo intentamos huir apresuradamente de aquella isla para salvar la vida, pero que, desgraciadamente, antes de alcanzar nuestros barcos, los enemigos consiguieron darnos alcance, matando con sus flechas a varios de nuestros hombres e hiriendo a

otros muchos. Les expliqué que, ante esa tesitura, me vi obligado a abandonar en el campo de batalla a un grupo de guerreros gaedheal que tuvieron la noble misión de retener a los tuatha dé danann el tiempo suficiente para que el resto de la expedición escapara. Finalmente les conté cómo partimos cobardemente de aquel lugar llevándonos con nosotros al viejo druida herido ya de muerte.

Donn y Eremhon, así como el resto de miembros del consejo, escucharon atentamente mi relato. En sus ojos se apreciaba una profunda rabia que se iba acrecentando a medida que la historia avanzaba. Intenté explicarle a mi pueblo que la principal razón por la que los reyes de los tuatha dé danann quisieron acabar con nuestras vidas fue que habíamos descubierto su eterno secreto, que no era otro que la inmensa riqueza que su isla escondía. Les describí a continuación Inis Elga tal y como hubiera querido Ith, como un paraíso terrenal: un lugar fértil, rico en caza, con abundante pesca y aislado de pueblos enemigos; en resumen, todo lo que una tribu podía desear. Después les relaté la última visión que había tenido mi hermano antes de morir, su última predicción, que era al mismo tiempo su último deseo para su pueblo. Los milesianos escucharon de mi propia voz como Ith, su gran druida, maestro y consejero, les decía que el destino final de nuestra tribu era conquistar esa isla porque ese lugar era en realidad la mítica tierra prometida por los dioses a Gaedheal Glas, padre ancestral de nuestra raza.

Cuando terminé de hablar, Lughaidh, el hijo de Ith, avaló mi relato afirmando que todo lo contado era tan cierto como que el sol nacía cada mañana.

Los hijos de Milidh quedaron hechizados con mi relato, escuchando absortos las maravillas que esa tierra escondía bajo la niebla. Donn y Eremhon estaban tan asombrados con la isla como enfurecidos por el fatal desenlace. Se miraban continuamente entre ellos, y sobre todo miraban a Aimhirgin, el nuevo gran druida de la tribu. Tras unos momentos de indecisión, Aimhirgin se acercó a mi lado y se dispuso a hablar al consejo allí reunido.

—Noble consejo de Brigantia, escuchad atentos aquello que os tengo que decir en el día de hoy —habló a todos—. ¡Sin duda los dioses han hablado por boca de mi maestro! Han dictaminado que esa tierra nos pertenece y debe ser nuestro destino. Todos sabemos que Gaedheal Glas soñó con ese lugar al igual que lo hizo Ith. No es casualidad que el viejo hechicero viera la isla desde la torre de Breoghán aunque esta se encontrara a varios días de navegación, porque yo mismo he soñado varias veces con esa misteriosa tierra que desea ser conquistada. Los dioses nos llevan enviando señales, desde hace generaciones, para que tomáramos esa isla, pero nunca fuimos capaces de escucharlos o de entenderlos. Pero hoy sí escucharemos a Lug y a sus hermanos y los complaceremos. Yo digo que debemos recuperar aquello que es nuestro; esa tierra está destinada a nuestra raza. Caicher nos la ha descrito fielmente. Sus campos son fértiles; generosos sus prados; las aguas, claras y abundantes; rica en caza, pesca y miel. Es también un lugar apartado y tranquilo, escondido de las miradas de los grandes reyes y de sus infinitas ambiciones. Sabéis, al igual que yo, que tarde o temprano una de esas poderosas civilizaciones que conocimos años atrás en nuestros viajes alcanzarán la tranquila Brigantia, y entonces todos los reinos del norte estarán perdidos. Todos caerán, uno tras otro, sin poder hacer frente a sus colosales ejércitos. Pueblos como los persas, carthagineses, griegos, egipcios, scythas, thracios, macedonios, galos e incluso romanos ambicionan tierras para expandir sus dominios. En cambio, en esa isla perdida y olvidada del mundo conocido podríamos vivir eternamente sin temor a ser conquistados. Los tuatha dé danann reinan en una tierra que no les pertenece, y por ello deben ser expulsados. Esos tres reyes isleños mataron a Ith y a nuestros hombres, y ahora es el turno de vengar tal ofensa. Por todo lo dicho, propongo viajar hasta Inis Elga, vengar a Ith y recuperar para nuestro pueblo la

tierra prometida.

Muchos de los miembros del consejo se levantaron entonces con el puño en alto y los dientes apretados como señal de apoyo al druida.

—Yo estoy de acuerdo con Aimhirgin —afirmó enérgico Eremhon, alzándose también él—. Debemos ir a esa isla. Ellos han matado a Ith, aquel que fue nuestro druida, consejero y maestro. La sangre gaedheal pide a gritos venganza y eso es lo que tendrá. Los tuatha dé danann deben pagar con sus vidas y con su isla por la muerte de nuestros hermanos.

—Yo también estoy a favor de no dejar sin castigo esta ofensa —dijo entonces Donn—. Mac Cuill, Mac Cecht y Mac Greine deben morir, y los milesianos reinar.

Tras pronunciar estas palabras, ambos líderes se giraron hacia su madrastra Scota a la espera de que hiciera un gesto de aprobación.

—Hijos míos —pronunció Scota—, esta tierra que hoy pisamos fue el hogar de vuestros ancestros. Fue el hogar del rey Brath y del rey Breoghán; también del príncipe Bile, vuestro abuelo, y del eterno rey Golamh, vuestro padre. Pero, a decir verdad, nunca ha sido el de los milesianos, nunca habéis sentido esta tierra ni a sus gentes en vuestros corazones. Si con vuestras miradas me estáis pidiendo consejo, yo os digo que creo sinceramente que ahora debéis ir a esa isla y conquistarla. Debéis hacer de ella vuestro hogar, ocupando la tierra que los dioses destinaron al noble pueblo gaedheal. En mi interior siento que debéis reunir a todos aquellos que quieran seguros y partir en busca de un nuevo destino. En esa aventura os acompañarán solo los hombres y mujeres que os son más fieles, dejando que aquellos que duden de vosotros se queden en esta tierra que los vio nacer hasta que les llegue el día de su extinción. Recordad también que Ith, aparte de ser nuestro amado druida, portaba en su interior la misma sangre que Milidh, y solo por ello debemos respetar su última voluntad y vengar su muerte.

—¡Y eso es lo que se hará! —prometieron Donn y Eremhon al unísono.

Todos los miembros del consejo se mostraron conformes con la decisión, y si alguno estuvo en contra, aquel día calló. Breg y el resto de hijos de Breoghán también apoyaron en bloque a los hijos de Golamh. La muerte de Ith, el más pequeño de sus hermanos, los sumió en tal profunda tristeza que apenas pronunciaron palabra. Ahora solo quedaban ellos como descendientes directos del rey Breoghán, y muy pronto también sucumbirían al pasar del tiempo.

Con la decisión tomada, Brigantia y sus gentes comenzaron a prepararse para marchar. Debido a que el verano había pasado y el otoño estaba muy avanzado, se acordó que sería en la próxima primavera cuando la expedición partiría hacia la isla.

En ese tiempo los monarcas milesianos convocaron a los guerreros gaedheal a acudir con sus familias a la capital del reino. La orden se propagó con rapidez a lo largo y ancho de la región, desde las rías ártabras hasta el interior de los valles nerios, y desde la Costa de la Muerte hasta los confines del mundo. Todos los hombres de honor y valor acudieron fieles a la llamada acompañados de sus padres, mujeres e hijos. Todos ellos llegaron prestos a vengar a su viejo druida y deseosos de conquistar un nuevo mundo. Aún recuerdo cómo en esos días, al asomarte a las murallas de Brigantia, podías contemplar a miles de milesianos, descendientes del clan de Breoghán, congregados a los pies de la fortaleza y dispuestos a luchar de nuevo por el honor de su tribu.

Como le advirtió Scota al consejo, no todos los gaedheal respondieron positivamente a la llamada de sus líderes. Algunos de los nuestros decidieron rechazar el ofrecimiento y permanecer en Ispnya. Estas gentes alegaron que no deseaban marcharse de una tierra que consideraban su hogar, aquella donde habían germinado sus hijos y sus nietos, y donde habían nacido y muerto su

padres y abuelos. Su deseo fue respetado sin haber represalias.

De esta forma, la tribu de los gaedheal quedó dividida en dos. El rey de los ártabros se ofreció a proteger a todos aquellos que decidieran permanecer en las tierras de la Costa de la Muerte, asumiendo evidentemente el control de Brigantia y de todo el territorio nerio. Los reyes milesianos aceptaron la propuesta, pues poco les importaba quién ocupara esas tierras en su ausencia. De este modo, Ducanaro, el viejo monarca que gobernaba a los ártabros y a los lapatiancos en aquellos días tras la muerte de su hermano Nocicorus, se convertiría al fin en el señor de la costa norte de Ispnya, cumpliendo así con el sueño de su amada madre Apana, la antigua reina ártabra.

Los hijos de Milidh, los milesianos, ordenaron construir varias decenas de barcos con los que transportar a su pueblo hasta la mágica isla. También se recuperaron varias de las naves que habían sido utilizadas por Golamh en sus viajes por el mar Interior, reconstruyéndolas y reparándolas como antaño. Durante seis lunas los trabajos fueron constantes, logrando en ese tiempo pertrechar sesenta y cinco embarcaciones para la misión. Las naves que construimos no eran muy diferentes a las de los fenicios, griegos o egipcios. Poseían un casco largo y curvado con la popa y la proa elevadas, y un fuerte espolón puntiagudo en la parte delantera para golpear y hundir a posibles barcos enemigos. Disponían igualmente de un alto mástil en la parte central de la cubierta que sujetaba una vela rectangular confeccionada con resistente lino. Todas poseían dos niveles en su estructura. En el piso de abajo se hallaban las bancadas de remeros, veinticinco de ellos en cada lado, colocándose los escudos de los guerreros en fila sobre el borde de la cubierta. Junto a los remeros viajarían todas las provisiones, armas y enseres que cupieran. En la parte superior viajarían el resto de hombres, mujeres y niños que formarían la expedición. En total calculamos que cada barco albergaría a no menos de cien almas, y así se dispuso.

En los primeros días de la primavera, la estación dedicada a la luna y a los encantamientos, los milesianos decidieron partir de Brigantia.

Recuerdo perfectamente que el día elegido para marchar fue propuesto por Aimhirgin, el príncipe druida. El hechicero juró que los dioses le habían hablado mientras hacía ofrendas a los sauces de Nemetos, nuestro antiguo bosque sagrado. Afirmó que había sido el mismísimo dios Lug quien había designado ese día para que partiéramos, y que gracias a él, su fuerza nos acompañaría durante el viaje. De este modo, con todo ya dispuesto, zarpamos del puerto de Brigantia hacia Inis Elga, dejando atrás un pedazo de nuestras vidas y de nuestros recuerdos.

Sesenta y cinco fueron los barcos que formaron nuestra flota, transportando en sus entrañas a más de seis mil almas, todas ellas decididas a cambiar el devenir de sus vidas.

Cuarenta nobles gaedheal fueron nombrados jefes de la expedición, con el rey Domn a la cabeza. Estos fueron sus nombres: Eber Domn, Eremhon, Emhir Finn, Ir, Aimhirgin, Colptha, Aireach Febra y Erannan, todos ellos hijos de Milidh; Muimhne, Luighne y Laighne, los jóvenes hijos del rey Eremhon; Er, Orba, Fearon y Fergen, los jóvenes hijos de Emhir Finn; Breg, Cuala, Cuailnge, Bladh, Fúad, Muirthemhne, Ebhlinne y Nár, los ancianos hijos de Breoghán; Palap; Eibher, hijo de Ir; Lughaidh, hijo de Ith; Lui; Bile, hijo de Breg; Buas, Bres y Buaighne, hijos de Tigernbard, hijo de Breg; Fulman, Mantan, Caicher, Suirge, En, Un, Eatan, Sobairce, Sedga y Goisten, siendo estos diez últimos experimentados jefes guerreros entre los cuales me encontraba.

El dilatado bagaje de muchos de los nuestros, tanto en navegación como en batalla, unido a la fuerza y la juventud del resto, hacían de nosotros un ejército temible. Para conmemorar nuestra partida, un bardo llamado Flann compuso una oda para halagarnos. Afortunadamente, hoy ya no soy capaz de recordarla.

En el viaje nos acompañaron cientos de mujeres, niños y ancianos, incluyendo también a numerosos esclavos. Entre las mujeres se encontraban Scota, la reina madre; Scene Dulsaine, la esposa de Aimhirgin; Dil, hija de Milidh y pareja de Donn; Odhbha, la esposa repudiada por Eremhon al casarse con Tea; Tea, hija de Lughaidh y segunda esposa de Eremhon; Fas, la pareja de Un; Buan, la de Bile; Fial, la de Lughaidh; las esposas de Ir y Muirthemhne, y así podría estar recitando nombres durante varias noches evocando a aquellas nobles hermanas.

En esta expedición también me reencontré con viejos amigos que hacía mucho tiempo que no veía, recordando junto a ellos las decenas de aventuras compartidas a lo largo de este mundo infinito: Fulman y Mantán, los vástagos del viejo Fulman; Buas, Bres y Buaigne, nietos de Breg; los scythas Goisten, Sobairce y Sedga, y cómo no, mi propio hijo Suirge. Con todos ellos luché y conviví durante años en busca de aquello que ahora los dioses nos ofrecían.

La primavera avanzaba sin descanso, y nosotros debíamos hacer lo mismo si queríamos alcanzar nuestro destino antes de que las aguas se volvieran peligrosas. Seguimos la ruta marcada por Touto en el viaje anterior, dirigiéndonos rumbo a la isla Esmeralda. Los dioses decidieron caprichosamente no ser tan benévolo con la expedición como lo habían sido en el primer viaje. Las condiciones del mar fueron empeorando noche tras noche a medida que avanzábamos hacia el norte, comenzando las olas a crecer y a rodearnos con su espuma mientras los cielos se cubrían de densas nubes grises. En el quinto día de navegación, a la altura de las costas de Armórica, fuimos alcanzados por una terrible tempestad. Los fuertes vientos nos obligaron a recoger las velas antes de que se rajaran o volaran, debiendo remar intensamente en busca de la protectora costa. Las enormes olas empezaron a balancear los cascos de las naves como si fueran débiles cascarones de nuez, azotándonos la intensa lluvia como un látigo. La cruel tormenta nos abrazó con la fuerza de un oso en su intento de doblegarnos, y juro que por poco lo logra. Cuando las nubes y los truenos marcharon, la calma regresó de nuevo a la mar. Fue en ese momento cuando descubrimos con estupor que la tormenta se había llevado a dos de nuestras mejores naves, hundiéndolas hasta lo más profundo de las aguas de Armórica. Una de aquellas embarcaciones era la que comandaba Aimhirgin, el príncipe hechicero. Gracias a los dioses, pudimos rescatar de las garras de las serpientes marinas a nuestro druida, a su hermano Ir y a otros diez hombres, pero, por desgracia, no pudimos hacer nada por el resto. Entre las almas que aquel día se perdieron bajo las frías aguas de Armórica estaban Scene Dulsaine, la esposa de Aimhirgin, y también las mujeres de Ir y Muirthemhne, hijos ambos de Breoghán.

La tragedia hizo que Aimhirgin se sumiera en la mayor de las tristezas, abandonándonos su magia el resto de la travesía. Su dolor lo hizo jurar a los cuatro vientos que el primer puerto de Inis Elga en donde la expedición desembarcara llevaría el nombre de su amada. Y así se hizo.

Cuando Inis Elga surgió ante nuestros ojos, la excitación y la ansiedad se apoderaron de las mentes de los milesianos. Los jefes ordenaron a sus tripulaciones plegar las velas y tomar los remos para que las naves se impulsaran con mayor velocidad hacia la costa. En ese momento los hijos de Milidh comenzaron a competir entre ellos, ávidos por alcanzar la isla en primer lugar y así poseerla, sin darse cuenta de que habían caído en un hechizo maléfico. Ir y sus hombres consiguieron situar su embarcación una ola por delante de las del resto, gesto que no gustó en demasía a su hermano mayor Eber Donn, quien consideraba que, como rey de todos los milesianos, debía ser el primero en tomar tierra. Para mostrar su disgusto, pero queriendo a su vez que su envidia no fuera malinterpretada por el resto de hermanos, Donn proclamó con su poderosa voz a los cuatro vientos lo siguiente:

—No es cosa buena que Ir avance por delante del hijo de Ith —afirmó el rey ante todos sus



hermanos—. Es a Lughaidh a quien corresponde tal honor y él es el primero que debe pisar esa isla.

Cuando Eber terminó de pronunciar estas palabras, su hermano Ir, enfurecido, se giró hacia atrás clavándole una fría mirada pero sin dejar un instante de remar y avanzar. Como si de un castigo divino se tratara, el remo que tenía entre las manos Ir se partió en dos en la siguiente bogada, justo en el momento que más impulso realizaban sus fuertes brazos. El cruel resultado de aquel incidente fue que cayó de espaldas sobre la cubierta de la nave con tal fuerza que su columna se partió en dos como una rama seca. En ese instante todos los gaedheal de la expedición levantaron sus remos y detuvieron los barcos; la competición había terminado. Los milesianos comprobaron enseguida que su hermano Ir se había partido la espalda, con lo que ello conllevaba.

Con los barcos ya detenidos, una espesa niebla se nos vino encima ocultando otra vez la isla a nuestros ojos. Las embarcaciones continuaron avanzando lentamente y a ciegas hacia donde la costa se escondía, intentando vislumbrar su silueta. Cuando fue de nuevo visible entre la bruma, no fuimos capaces de encontrar ningún sitio propicio para desembarcar. Las prominentes rocas y los abruptos acantilados que rodeaban la mayor parte de la isla hacían demasiado arriesgado acercarse a ella. Ante esa situación, la flota continuó rumbo hacia el norte, rodeando el litoral en busca de una ensenada propicia para el desembarco.

La primera de las noches que pasamos en las aguas de Inis Elga, el joven Ir murió. Su cuerpo permaneció en su propio barco a la espera de poder desembarcar en tierra firme y así despedirlo como un príncipe gaedheal merecía. Esa noche una profunda tristeza se apoderó de los hijos de Milidh. Eremhon, Emhir Finn y Aimhirgin propusieron al resto de hermanos que, como castigo a Eber Donn, este no debería disfrutar de aquello que había envidiado a Ir. Por unanimidad se decidió que Donn sería el último en pisar la isla Esmeralda, debiendo también permanecer él solo en su nave la primera de las noches tras el desembarco. Eber, muy afligido y creyéndose culpable de lo ocurrido, aceptó el castigo sin discusión.

Los barcos procedentes de Ispnya fueron avanzando entre la espesa bruma como topos ciegos sobre un prado rocoso. Esa niebla era, sin duda, producto de algún encantamiento formulado por las reinas hechiceras de los tuatha dé danann, aquellas de las que con tanta insistencia nos había advertido Ness. Navegamos durante mucho tiempo bordeando la isla, llegando a darle la vuelta al menos en tres ocasiones hasta que, una mañana, el poder de las magas se desvaneció, disipándose las brumas bajo los poderosos rayos del sol. Esa misma mañana la costa suroeste de Inis Elga se volvió visible y pudimos descubrir al fin un lugar donde desembarcar. Entre la enorme muralla blanca que formaban los abruptos acantilados de la isla, surgió de repente un profundo estuario, muy similar a una de nuestras rías. Ese lugar era la oportunidad que estábamos esperando, era nuestra llave al reino Danann. Sin dilación, nos dirigimos hacia el estuario y fondeamos las naves en la misma desembocadura del río que le daba vida. Inbher Scene, ese fue el nombre que recibió aquel lugar en honor a la difunta esposa de Aimhirgin, cumpliendo de ese modo el druida con su promesa. Después de asegurar los barcos, levantamos nuestro primer campamento en una playa cercana. En esa primera noche, por deseo expreso de Scota, se procedió a enterrar con honores a Ir en un lugar al que se llamó Sceillic Iorraais de Corca Duibne. De igual modo y conforme a lo acordado, Donn tuvo que presenciar en solitario la ceremonia de despedida de su joven hermano a bordo de su barco, fondeado este en el centro de la bahía. Al día siguiente, tras dejar bien protegidas las embarcaciones, nuestro ejército avanzó hacia el interior de la isla. Tras tres días de marcha sin encontrar enemigos a nuestro paso, llegamos al pie de las montañas de Sliabh Mis, y allí, esperándonos en soledad, se hallaba una de las tres reinas del pueblo danann. La mujer pidió

reunirse con los jefes de nuestro ejército, siendo acompañada gentilmente por mi hijo Suirge hasta donde los milesianos se encontraban. La reina de los tuatha dé danann se situó con soberbia frente a los hijos de Milidh mirándolos con cierto desprecio. Aimhirgin tomó la iniciativa en ese momento, acercándose lentamente a ella para observar de cerca sus manos y su rostro. La hechicera poseía un cuerpo ciertamente voluminoso, con anchas caderas y robustos brazos. Al igual que el día que la vi por primera vez, vestía con una luminosa túnica azul y una gruesa capa negra, luciendo su abundante melena rubia recogida en una larga trenza. En su frente llevaba una diadema de oro con la figura de dos círculos entrelazados, señal de su alto linaje.

—¿Cuál es tu nombre, mujer, y qué quieres de nosotros? —le preguntó Aimhirgin.

—Mi nombre es Banba, esposa de Mac Cuill, rey de los tuatha dé danann y gobernador de Inis Elga.

Muchos de los nuestros se quedaron sorprendidos al descubrir de quién se trataba, pero, en cambio, Aimhirgin ni se inmutó. Aunque ni Lughaidh ni yo le habíamos desvelado su identidad, él parecía conocerla de antemano.

—Los vientos me dicen que eres una poderosa hechicera —le comentó Aimhirgin—. Y veo en tus ojos que así es. ¿Qué quieres de nosotros entonces?

—Esta isla lleva mi nombre y está bajo mi protección —dijo Banba mirando a todos los líderes milesianos uno por uno—. Si osáis profanarla, toda mi furia y mi poder caerán sobre vosotros. ¡Abandonad la isla o moriréis!

—Mi pueblo no se retirará ante tu amenaza —le aseguró el príncipe druida—. Los dioses están de nuestro lado y desean que esta tierra nos pertenezca. Si te opones a su deseo, mi propia magia se enfrentará a la tuya, y solo cuando el duelo termine comprenderás que vuestro final ha llegado.

Banba se quedó en silencio observando los ojos del druida y pronto supo que no mentía.

—Si decidís continuar, hoy no seré un obstáculo en vuestro camino —añadió la hechicera—. Pero solo lo haré con la condición de que si lográis alzaros con la victoria, mi nombre permanezca por siempre en esta isla.

—Te garantizo que tu nombre jamás será borrado de esta tierra —le prometió Aimhirgin.

Complacida con el compromiso alcanzado, la reina isleña se retiró, desapareciendo entre la espesura de los bosques.

Al día siguiente de nuestro encuentro con Banba llegamos a un pequeño poblado abandonado situado en la región de Eblinne. Fue allí donde se presentó ante los gaedheal otra de las reinas de Inis Elga. La mujer de cabello moreno vestía con una resplandeciente túnica y capa de color azul, deslumbrando a todo aquel que quisiera mirarla. Al igual que hiciera su hermana, solicitó audiencia con nuestros líderes, y, como la vez anterior, el deseo de la mujer fue concedido.

—¿Cuál es tu nombre y qué deseas de nosotros? —le preguntó Aimhirgin, repitiéndose la escena del día anterior con Banba.

—Mi nombre es Fodla, reina esposa de Mac Cecht, monarca de la tribu de los tuatha dé danann —le respondió orgullosa.

—¿Y cuál es el motivo de tu presencia aquí? —le preguntó de nuevo el druida.

—Esta tierra ha recibido mi nombre, y ruego que así permanezca en caso de que os alcéis con la victoria —pidió Fodla a los hijos de Milidh—. De no comprometeros, os enfrentaréis a mi magia aquí y ahora.

—No es nuestro deseo deshonrarte, poderosa hechicera —le aseguró Aimhirgin—. Puedes regresar tranquila junto a tu pueblo, porque tu nombre será respetado.

Tras escuchar Fodla la palabra dada por el druida, decidió retirarse desapareciendo tras una

colina.

Al día siguiente de nuestro encuentro con Fodla avanzamos remontando las aguas de un caudaloso río hasta llegar a Uisniuch Midhe. Allí una hermosa mujer de largo pelo rojizo y rizado estaba esperándonos. Nadie dudaba ya de la identidad de aquella bella mujer aunque jamás la hubieran visto. La joven reina se acercó a los milesianos y les habló:

—Mi nombre es Eriu, esposa del rey Mac Greine —se presentó cordialmente la hechicera—. Sed bienvenidos, hombres de Ispnya, a nuestra isla.

—Te agradecemos este amable recibimiento, reina de los tuatha dé danann—se dirigió Aimhirgin a ella, embrujado tanto por su belleza como por el color de sus cabellos.

—Vuestra llegada fue profetizada hace mucho tiempo por Birog, nuestro antiguo druida —nos desveló Eriu—. Él también presagió que venceríais a mi pueblo y que os convertiríais en los dueños y señores de esta isla para siempre. Sentíos afortunados si lo lográis, porque no existe un lugar mejor en el mundo que Inis Elga, como tampoco existe una raza más perfecta que la vuestra.

—Agradezco nuevamente tus palabras —le contestó cordialmente Aimhirgin.

—¡No, hermano, no tienes por qué agradecerle nada a esta mujer! —intervino Donn enfadado, desairando al hacerlo a la poderosa hechicera—. No es a ella a quien debemos dar las gracias por nuestros logros, sino a nuestros dioses y a nuestra fuerza.

—Cierto es, Donn —afirmó Eriu girándose hacia el mayor de los reyes gaedheal—. Nada tenéis que agradecer al noble pueblo danann, pues sabed que, aunque la derrota haya sido anunciada ya por los dioses, mi pueblo luchará de todas formas por esta tierra hasta la muerte. Y algo más he de añadir, rey Donn, tu insolencia hacia mi persona en el día de hoy la pagarás muy cara. Te juro por mi alma que esta isla jamás te pertenecerá ni a ti ni a ninguno de tus hijos —sentenció la druidesa lanzándole un hechizo de muerte.

Tras maldecir a Donn, la hechicera fijó su rostro nuevamente en el de Aimhirgin.

—Esta isla es un regalo que ofrezco a vuestra raza y a cambio solo os pido un favor —expresó Eriu—: que mi nombre permanezca por siempre sobre esta tierra.

—Ese será entonces su nombre para siempre —le confirmó Aimhirgin—. La isla que hoy pisamos se llamará Eriu en tu honor.

—Os lo agradezco —expresó la druidesa—. Debéis saber que los reyes de los tuatha dé danann se encuentran en la fortaleza de Temair. Allí os están esperando, no tardéis.

Y con esas últimas palabras, la mujer de cabellos rojizos desapareció entre la penumbra de la naciente noche como una lechuza furtiva.

Tras el encuentro con Eriu, la expedición continuó su avance guiada por varios exploradores locales de la tribu de los fir bolg, rivales de los tuatha dé danann. No fueron pocos los montes y valles que tuvimos que franquear para poder alcanzar Temair, la capital del reino danann, hoy llamada Tara. Temair era conocida también en aquella época con el nombre de Druim Caoin o Liathdruim, apelativo este último dado por los fir bolg.

Cuando llegamos a Temair nuestras tropas rodearon la amplia colina donde la fortaleza se asentaba, dispuestas a asediarla. Una vez sitiada, los milesianos solicitaron un encuentro con los reyes de los tuatha dé danann para negociar su rendición. Los líderes de Inis Elga accedieron a reunirse con los hijos de Milidh en una de las laderas. En el lugar acordado se dispusieron frente a frente los líderes de ambos bandos. Por una parte los tres reyes del pueblo danann, Mac Cuill, Mac Cecht y Mac Greine, junto a sus esposas Banba, Fodla y Eriu, y varios de sus capitanes. Y por la otra los milesianos, con Eber Donn y Eremhon a la cabeza, acompañados de Scota y del resto de príncipes y jefes guerreros.

—Pueblo de los tuatha dé danann —habló en primer lugar el rey Eremhon—, la noble tribu de los gaedheal, aquella que es gobernada por los hijos de Milidh de Ispnya, viene a Inis Elga dispuesta a vengar la muerte de Ith, su gran druida. La traición de tres reyes fue la responsable de tal inmensa pérdida, y ahora deben pagar por lo que hicieron. Es por ello que hoy los milesianos ofrecemos a los líderes del pueblo danann tres opciones para saldar la ofensa. La primera: que los tres reyes entreguen su trono sin luchar y se marchen de la isla a cualquier lugar donde jamás les encontremos. La segunda: que los monarcas traidores se entreguen para ser juzgados por el pueblo gaedheal. Nuestras leyes y nuestros dioses se encargarán de sentenciarlos a muerte por el crimen cometido. Y la tercera y última de las opciones: que presenten batalla.

Los tres monarcas danann se miraron entre sí sorprendidos por el descaro de Eremhon, revolviéndose entonces Mac Cuill para responder por él y por sus hermanos:

—Mi nombre es Mac Cuill, rey de Inis Elga, y respondo a tu propuesta con otra bien diferente. Mi pueblo os permitirá que permanezcáis en la isla durante nueve días; tras pasar esa tregua, deberéis partir con vuestros barcos y no regresar jamás. Si decidís quedaros, deberéis someteros a mi pueblo o presentar batalla.

Entonces Donn, sintiéndose insultado por la propuesta del rival, se dirigió enfurecido a su hermano Eremhon para hablarle:

—Si mi consejo es aceptado, hermano, sugiero que presentemos batalla ahora mismo y matemos a estos miserables de una vez por todas —dijo desquiciado ya de tanta palabrería.

—Donn tiene razón —intervine en ese momento aportando mi opinión—. Temair está indefensa, debemos atacar ahora antes de que puedan reunir más hombres en la fortaleza.

—Reyes de los tuatha dé danann —contestó Eremhon a la propuesta—, como bien escucháis, mis hermanos no están dispuestos a ofreceros esa tregua de nueve días, así que preparaos para luchar.

—¿Quién os habéis creído que sois? —nos habló Mac Cuill con dureza—. Arribáis a nuestras costas por sorpresa y sin ser invitados, trayendo con vosotros un ejército de alimañas. Después penetráis sigilosamente en nuestras tierras como zorras hambrientas para atacarnos cobardemente, a sabiendas de que nuestro ejército no está aún preparado. Una batalla tan desigual sería una victoria deshonrosa para cualquier pueblo. Pedimos que sea el juicio de vuestro druida el que decida si la tregua es justa. Si el hechicero dictamina en falso, nuestra magia acabará con él de inmediato.

—Estoy conforme —se adelantó a decir Donn—. Danos tu dictamen, Aimhirgin —le ordenó a su hermano convencido de que este diría que había que luchar.

—Bien, si así lo queréis, este es mi consejo —respondió Aimhirgin—: el rey de los tuatha dé danann tiene razón. Una batalla donde el rival no cuenta con la mayor parte de sus guerreros sería una victoria tan fácil como indigna para nuestro pueblo. Los gaedheal somos una raza con honor. Dejémoslos seguir reinando esta isla durante nueve días y después regresaremos para arrebátársela justamente.

—Pero Aimhirgin, ¿a dónde iremos mientras dure la tregua? —le preguntó un Donn decepcionado.

—Por encima de las nueve olas —sentenció el druida—. Nuestros hombres embarcarán de nuevo en las naves, y nos mantendremos a una distancia de nueve olas de la costa. Permaneceremos en mar abierto hasta que las nueve noches transcurran, después regresaremos y presentaremos batalla. La isla elegirá sabiamente qué pueblo es merecedor de poseerla. —Y a continuación Aimhirgin anunció a todos su parecer con un poema, como si de un bardo se tratara:

«Los hombres asediados mantendrán la posesión,  
y sobre nueve olas  
avanzaremos por el verde mar sin temor.  
A menos que la magia de la tribu rival lo impida,  
una intensa batalla tendrá lugar por el dominio de esta fértil tierra.  
Si debéis aceptar el pacto o no, no seré yo quien lo diga».

—¡Aún no puedo creer lo que estoy escuchando! —expresó Donn muy enojado—. Sigo pensando que deberíamos presentar batalla ahora mismo y espero que mi consejo de rey sea respetado.

Pero Eremhon y el resto de príncipes milesianos decidieron seguir el consejo del druida, debiendo plegarse Donn al pensar de la mayoría.

Aquel día nos retiramos de la colina de Temair y nos dirigimos a Inbher Scene, el lugar de la costa en donde nuestras naves nos aguardaban. Los gaedheal embarcamos de nuevo, navegando mar adentro hasta una distancia de nueve olas respecto a la orilla de la isla, a la espera de que transcurrieran las nueve noches. Durante los primeros ocho días el mar estuvo en calma, pero en el noveno, cuando la tregua tocaba a su fin, el viento comenzó a soplar del oeste, trayendo hacia nosotros una tormenta. La terrible tempestad engulló a la flota en un suspiro como si de un lobo hambriento se tratara. Grandes olas que arrancaban del mismísimo fondo del mar azotaron con violencia nuestras embarcaciones, arrastrándolas hacia lo más profundo del océano y lejos de la costa.

Sin duda eran vientos mágicos enviados por las reinas hechiceras de los tuatha dé danann para que nunca pudiéramos alcanzar la isla. Ellas habían decidido confiar el destino de su pueblo a la magia y no a sus guerreros.

Cansados de remar y agotados de luchar contra las colosales olas, nuestro ánimo empezó a desfallecer. Nos sentíamos impotentes ante tal poder.

—¡Es un viento mágico! —voceó Donn desde su barco a sus hermanos—. Nada podemos hacer frente a él.

—Sí, puede que lo sea —gritó Aimhirgin—. A menos que este sea más alto que el mástil de nuestras naves. Comprobad rápido si esto es así.

Erannan, el hijo más joven de Milidh, no se lo pensó dos veces y subió al mástil de su embarcación.

—No, hermanos, por encima del mástil no hay viento alguno, sin duda es un encantamiento lo que nos empuja —afirmó el príncipe.

Nada más decir esas palabras, el desdichado resbaló del mástil donde estaba encaramado y cayó sobre la cubierta del barco, quedando sus labios sellados para la eternidad.

Los hijos de Milidh rugieron de dolor y rabia al ver caer a su hermano pequeño. Sus dientes y puños se cerraron con fuerza por la impotencia de no haber podido hacer nada por salvar al joven Erannan.

—¡Es una vergüenza para nuestros druidas no poder terminar con este viento mágico! —dijo Donn enfurecido, dirigiéndose claramente al príncipe hechicero.

—No será vergüenza alguna —replicó Aimhirgin irguiéndose enérgico y lanzando entonces su hechizo:

«Yo invoco a la noble isla de Eriu,  
aquella de grandes playas y fértil mar,  
de fértiles y empinadas montañas,  
de bosques entre la niebla y nieblas en cascadas,

cascadas en lagos junto a la bahía,  
bahías de colinas placenteras y frescos manantiales,  
manantiales junto a los que se asientan las tribus y sus asambleas,  
asambleas de reyes de Temair,  
Temair colina de tribus,  
tribu de los hijos de Milidh,  
Milidh el de los grandes barcos,  
grande la sublime Eriu.  
La muy pálida y grande Eriu, un encantamiento  
de gran audacia has pronunciado.  
La gran audacia de las mujeres de Breise,  
mujeres de Breise y esposas de Buaighe,  
esta isla de Eriu ha sido hasta hoy vuestra morada.  
Eriu es tomada ahora por mí, por Eremhon, por Ir  
y por Eber, quienes la invocan.  
Yo invoco a la tierra de Eriu».

Tras el conjuro de Aimhirgin la tormenta mágica se alejó de nosotros, quedando el mar otra vez en calma.

—Juro por Lug que pondré bajo el filo de mi espada y mi lanza a todos los guerreros danann que se encuentren en esa maldita isla —gritó Donn lleno de furia y ansias de venganza—. Dejadme desembarcar y yo solo acabaré con todos ellos.

Al terminar de pronunciar su amenaza, la tormenta se revolvió lanzando su último coletazo contra la nave del rey Eber y las dos que se encontraban más próximas a esta, separándolas del resto de la flota y arrastrándolas hacia mar adentro. Cuando se hubieron alejado a una distancia aproximada de doscientos pasos, una inmensa ola cayó sobre ellas sumergiéndolas en las aguas de Dumhacha. Nada pudimos hacer para salvar sus vidas. Veinticuatro nobles guerreros, doce mujeres, cuatro mercenarios y las familias de todos estos se ahogaron con Donn. Entre los jefes guerreros que murieron en ese naufragio se encontraba el príncipe Airech Febra, hijo de Milidh; Bile, hijo de Breg, y Buas, Bres y Buaighne, todos ellos hijos de Tigernbard, hijo de Breg. De las mujeres ahogadas solo recuerdo a Dil, esposa de Donn e hija de Milidh, y a Buan, esposa de Bile.

Entre los muertos tan solo pudimos rescatar los cuerpos sin vida de Donn y de Dil, perdiéndose el resto entre las oscuras aguas del mar de Eriu.

Esa misma noche conseguimos alcanzar la costa sur de la isla y desembarcar en una estrecha cala. Tras establecer un campamento y protegerlo adecuadamente, los milesianos y sus gentes se encaminaron a enterrar a su bravo rey. Aimhirgin dirigió una emotiva ceremonia dedicada a su hermano y, con gran dolor y culpa, se despidió de él. Eber Donn fue enterrado junto a su esposa en Dumhacha, un islote situado en el suroeste de Inis Elga. En su honor, aquel lugar llevaría por siempre el nombre de la Casa de Donn. También fueron allí enterrados el príncipe Erannan y Dil, esposa de Donn y hermana de los milesianos. El rey Eremhon sentía un profundo afecto por su hermana Dil, y en su despedida, mientras la cubría con un puñado de tierra, pronunció mirando al cielo estrellado lo siguiente:

—Esta tierra es para alguien a quien mucho quise. —Y cerrando sus húmedos ojos, el rey se marchó abatido de aquel lugar.

Al día siguiente se reunió el consejo de la tribu para decidir qué pasos debíamos dar a continuación. Puesto que el rey Eber Donn había muerto al igual que Aireach Febra, Ir y Erannan,

se decidió que fuera Emhir Finn quien dirigiera a los hombres de Donn a la batalla. Su hermano de sangre, Colptha, el gran guerrero de la espada, no se opuso a tal decisión al preferir luchar a mandar. Fueron entonces Eremhon y Emhir Finn, como nuevos líderes de los gaedheal, los que acordaron dividir la flota en dos grupos. De los sesenta barcos que consiguieron alcanzar finalmente la costa de Eriu, treinta de ellos marcharían hacia el norte comandados por Eremhon, mientras que los otros treinta permanecerían en el sur a las órdenes de Emhir Finn.

Antes de continuar con el relato, joven Cir, quiero que conozcas un hecho que marcó profundamente a la expedición gaedheal. El mismo día en el cual se decidió dividir la flota en dos, ocurrió un extraño suceso que a todos nos perturbó y que por ello debo narrar. Cerca del campamento levantado por nuestro pueblo en la región de Iar-Muman, existía un hermoso lago hoy conocido con el nombre de Loch Luighdech. Cuando la noche se hubo posado en la isla de la niebla, Lughaidh, hijo de Ith, decidió acercarse a él para darse un baño en sus plácidas aguas. Estando allí oyó el cantar de su esposa Fial, hija de Milidh, que casualmente se estaba bañando también en un río cercano cuyas aguas fluían hacia el lago. Lughaidh se aproximó sigilosamente al lugar donde se hallaba su amada para darle así una sorpresa. De manera cautelosa se situó junto a Fial sin que ella se diera cuenta. Por desgracia, al ver la muchacha de repente el cuerpo desnudo de un hombre frente a ella, no pudo evitar llevarse un intenso sobresalto y morir en el acto. Hay quienes cuentan que no murió realmente del susto, sino de la vergüenza que le produjo ver la desnudez de su esposo; pero fuera como fuese, lo único cierto es que esa noche una hermosa dama nos abandonó. En honor a Fial, tanto la ensenada como aquel riachuelo portaron desde ese día su nombre. Lughaidh se sintió tremendamente culpable por la muerte de su esposa y muy deprimido compuso este poema para ella:

«Sentado aquí sobre la playa, bajo una fría tormenta,  
mis dientes tiemblan no por el frío, sino por mi gran tragedia.  
Yo os digo que una mujer ha muerto, aquella cuya fama crecía.  
Fial era su nombre, y mi desnudez lamento sobre su tumba limpia.  
Grande es la muerte que me ha alcanzado  
y duramente me ha postrado.

La desnudez de un hombre miró y ante aquella cayó rendida».

Al día siguiente de este desgraciado episodio, Eremhon y sus jefes guerreros marcharon con treinta naves hacia el norte, dejando Inis Elga a su izquierda. El plan ideado por los milesianos era sorprender a los tuatha dé danann avanzando por dos flancos al mismo tiempo hasta alcanzar Temair, donde nuestros ejércitos volverían a reunirse para atacar la fortaleza como si fueran un solo puño. Entre los jefes guerreros que zarparon junto a Eremhon se encontraban el príncipe Colptha, el de la afilada espada; Aimhirgin el druida; Eibher, hijo de Ir; Muimhne, Luighne y Laighne, hijos del propio Eremhon; Breg, Muirthemhne, Fuad y Cuailnge, hijos todos de Breoghán, Palap y los jefes scythas Goisten, Sedga y Sobairce. También fue con ellos la persona que más me importaba entonces: mi hijo Suirge. Para Suirge, Eremhon era el único milesiano digno de suceder a su padre Golamh. Nunca conocí a nadie más fiel a Eremhon que él; es más, me atrevería a decir que incluso lo amaba como a un hijo propio. Por todos era sabido el afecto que Suirge sentía por Golamh y más aún por la bella Savia, madre de Eremhon.

A Eremhon también lo acompañaron sus más fieles servidores, entre los que se encontraban Aidhne, Ai, Asal, Mide, Cuibh, Ceara, Ser, Slan, Ligen, Dul, Tregha y Line.

El resto de jefes de la expedición permanecimos en el sur con Emhir Finn, dejando nuestra flota de treinta barcos fondeada en un resguardado estuario. Estos fueron los jefes guerreros que

lucharon junto a él: Lughaidh, hijo de Ith; Er, Orba, Fearon y Fergen, los cuatro hijos de Emhir; Cuala, Bladh, Ebhlinne y Nar, hijos todos ellos de Breoghán; En, hijo de Occe; Un y Eatan, hijos de Uicce; Mantan; Fulman, y yo, Caicher, siendo estos seis últimos los guerreros de mayor experiencia y valía.

También acompañaron a Emhir sus servidores más leales, entre los que se encontraban Adhar, Aighe, Deisi, Dealala, Cliu, Morba, Fea, Liffe, Femhen, Feara y Olba.

Y de esta manera fue como se inició la auténtica guerra contra los reyes de los tuatha dé danann.

Mientras Eremhon se dirigía por mar hacia el norte con sus guerreros, nosotros avanzamos por tierra desde el sur con los nuestros. Más de dos mil gaedheal, contando a hombres y mujeres, formaban cada uno de nuestros ejércitos. Todos camino a Temair con el único objetivo de saciar nuestra sed de sangre y venganza.

La partida comandada por Emhir Finn, y de la que yo formaba parte, fue penetrando poco a poco en la isla, logrando en tan solo tres días alcanzar las montañas de Sliabh Mis, el lugar donde días atrás nos habíamos encontrado con Banba, la reina de Mac Cuill. Para nuestra sorpresa, aquel día la hechicera también hizo acto de presencia, pero en esta ocasión no acudió sola a la cita, sino que vino acompañada de todo un ejército de guerreros enemigos.

Los reyes de los tuatha dé danann previeron que avanzaríamos siguiendo la misma ruta a Temair que la vez anterior. Su idea no era para nada descabellada. Nuestro itinerario era más que previsible al ser el único camino que conocíamos hasta su fortaleza. Los monarcas de Inis Elga se nos habían adelantado preparando a conciencia la batalla junto a las montañas, y ahora tenían cierta ventaja.

Aunque parezca mentira, a Emhir Finn no le sorprendió demasiado encontrarlos en la ruta ni tampoco le preocupó. Nuestro líder no temía el enfrentamiento; es más, lo deseaba fervientemente.

El ejército que habían reunido los tuatha dé danann era impresionante, casi nos doblaban en número de hombres. Pero, aunque en un primer momento pudiera parecer que todo estaba perdido, no era así. A cada vistazo que echábamos a las filas rivales, sus opciones de victoria disminuían. Sí, eran muy numerosos, no menos de cuatro mil hombres y mujeres, pero la mayoría no eran guerreros como nosotros. Por su aspecto, sus ropas, sus armas y el miedo que reflejaban sus rostros, dejaban patente que no eran más que pobres pastores y campesinos obligados a ir a la lucha. Ya en el primer viaje a Inis Elga descubrimos que a muchas de sus gentes les daba igual quién reinara. A esas personas, la mayor parte pertenecientes a las tribus de los fir bolg o de los fomorianos, lo único que les preocupaba era poder cultivar sus tierras y cuidar de su ganado para así saciar el hambre de sus hijos. Estoy seguro de que muchos de ellos ni siquiera sabían quién era la persona que gobernaba en aquel momento. Estas tribus permanecían sometidas a los tres reyes danann, pagando su libertad con un porcentaje de sus cosechas. Realmente eran como esclavos en su propia tierra y les daba igual tener un amo u otro. Ese era el perfil de guerrero al que nos enfrentábamos en aquella ocasión: hombres con azadas, hoces y alguna jabalina que habían sido obligados a luchar por unos reyes a los que no reconocían.

Aparte de estas humildes gentes que no paraban de temblar de miedo por lo que se les venía encima, los tuatha dé danann contaban también entre sus filas con un importante grupo de unos quinientos guerreros, yendo, estos sí, bien pertrechados con largas lanzas, relucientes espadas y robustos escudos. Al frente de ellos se encontraba la propia reina Banba montada en un brioso corcel blanquinegro, y a su lado el senescal Mananann encabezando una partida de unos cincuenta jinetes.

Los lugareños de Inis Elga contaban que Mananann, gobernador de la cercana isla de Man,



conocida también como la isla de las Manzanas, era uno de los nobles más influyentes del pueblo danann y el principal aliado de sus monarcas. Decían de él que había vencido en más de cien batallas sin encontrar jamás a un rival que estuviera a su altura y, sobre todo, que era el guardián de ciertos objetos mágicos pertenecientes a los mismísimos dioses. Al parecer, poseía una capa que lo hacía invisible frente a sus rivales, un casco que cegaba a sus oponentes, una coraza impenetrable, una bolsa llena de tesoros y, por supuesto, a Fregharach, la espada del dios Lir. Sobre Fregharach aseguraban que podía atravesar cualquier escudo, cota de malla o armadura, que su simple balanceo hacía que el viento cambiara de dirección y que las heridas que infligía, por pequeñas que fueran, eran siempre mortales. Seguramente todas aquellas cosas que se contaban del senescal no fueran más que leyendas fantasiosas de bardos, pero lo cierto es que aún recordaba en mi mente cómo Mananann había logrado vencer de un solo golpe de espada a Cian, partiendo su cuerpo de oso en dos. Algo me decía que ese hombre iba a causar gran sufrimiento a nuestro pueblo en la batalla, y no me equivocaba.

Nuestro ejército, por su parte, estaba formado por más de dos mil almas bien instruidas y con experiencia en el noble oficio de la guerra. Íbamos pertrechados con espadas, hachas, lanzas, escudos y jabalinas, pero, muy a nuestro pesar, no disponíamos de caballería. Por falta de espacio en las naves decidimos dejar los caballos en Brigantia; craso error, porque te juro que de haberlos llevado, habríamos acabado con todos los tuatha dé danann de un soplido.

Ya en el campo de batalla, Emhir Finn observó con detenimiento al ejército rival, comprendiendo enseguida que solo teníamos que hacer una cosa para vencer, y era luchar. El príncipe agarró el cuerno de guerra que portaba colgado de su hombro y se lo llevó a la boca soplando fuerte por él. Del cuerno nació un sonido por todos bien conocido. Era la melodía de la muerte, la música que todos los gaedheal deseábamos con ansia escuchar, pues era la señal que ordenaba atacar al enemigo sin piedad. No hubo titubeos ni vacilaciones. Los guerreros de Brigantia corrimos ávidos hacia el adversario, lanzando potentes bramidos, mientras las tropas del pueblo danann hacían lo propio abalanzándose aullando en nuestra búsqueda. Un escalofriante estruendo nació en el valle de los Cuervos cuando los dos bandos chocamos al pie de las montañas de Sliabh Mis. Escudos contra escudos, hierro contra hierro, cuerpo a cuerpo, hombres de gran valía lucharon aquel día por el honor de sus reyes y de su pueblo. Los tuatha dé danann, aun siendo más numerosos, no fueron capaces de imponer su superioridad en el muro de escudos. Los hombres que habían situado en primera línea eran los más inexpertos en la batalla, cayendo con rapidez bajo el filo de nuestras espadas sin apenas poner oposición. Algunos de estos pobres desgraciados intentaron retroceder y huir de la masacre que allí estaba teniendo lugar, pero fueron sus propios compañeros apostados en la retaguardia quienes se lo impidieron amenazándolos con sus lanzas. Para desesperación de Banba, los pastores y labradores que encabezaban su ejército fueron muriendo con rapidez uno a uno, igualándose muy pronto las fuerzas en ambos bandos.

Aún recuerdo cómo incluso nuestras mujeres, muy hábiles en la pelea a distancias cortas, iban arrebatando a esos miserables la vida como si estos fueran pequeños mocosos. Una de aquellas valientes que peleó con fervor en la batalla fue Scota, la princesa egypcia, esposa de Golamh y madre de los milesianos. Pese a su edad, aún mantenía esa destreza para la lucha que un día le confirieron los dioses del desierto. Provista de un escudo circular y una afilada espada curvada heredada del mismísimo faraón, luchaba como una loba rabiosa por la supervivencia de sus crías. La princesa iba rodeada por su fiel escolta, los diez guerreros nubios que la protegían desde su juventud. Los oscuros nubios mataban con sus jabalinas y sus certeras flechas a todo aquel que se aproximaba a la egypcia, atemorizando al mismo tiempo con su simple presencia al resto de

rivales. Flanqueando a la esposa de Milidh también se encontraban sus más devotos seguidores. A estas gentes se las conocía dentro de la tribu con el sobrenombre de scotos, por ser los discípulos más incondicionales de la princesa egypcia. Para una buena parte de los gaedheal, el matriarcado era un símbolo de identidad de nuestra cultura. Esto era tan cierto que cuando un hombre se unía a una mujer, este pasaba a formar parte del clan de su esposa renunciando al suyo propio. Conforme a esa tradición, no eran pocos los que creían que los milesianos ya no pertenecían al clan de Breoghán ni al de Golamh, sino que ahora formaban parte del clan de Scota y debían llamarse scotos.

Ni Scota ni, sobre todo, sus poderosos nubios pasaron desapercibidos en la batalla. Fue por esto que mientras Mananann luchaba desde lo alto de su vigoroso corcel, se percató de su presencia. Al verla creyó que aquella mujer tan fuertemente custodiada debía de ser alguien de mucha relevancia para nuestro pueblo. Y no se equivocaba. Quizás también pensó que la egypcia podía ser nuestra reina hechicera, y de ser así, si ella caía, todos lo haríamos.

El senescal de la isla de Man ordenó entonces de una fuerte voz a sus cincuenta jinetes que lo siguieran, adentrándose la caballería danann fácilmente en nuestras filas gracias al poder arrollador de sus sementales. Mananann fue avanzando rápidamente por campo enemigo, dejando que su espada Fregharach se deshiciera de todos aquellos rivales que le salían al paso. Con tal ímpetu no tardó en alcanzar el lugar donde Scota y los suyos luchaban. Al verlo llegar los nubios intentaron hacerle frente con sus mortíferas flechas. Desgraciadamente, las puntas voladoras no pudieron hacer mella en la coraza mágica del isleño, dando buena cuenta Fregharach de los hombres del faraón. El último de los nubios en caer, al ver que nada podía hacer frente a un rival de tal altura, decidió infligirle el único daño que estaba a su alcance. Cargó una última flecha en su arco y apuntó contra el cuello del animal que portaba al rey de Man. Tras lanzar, la punta azulada nubia alcanzó sin piedad a su objetivo. El caballo de Mananann cayó al suelo entre relinchos de dolor para morir como solo mueren los valientes: luchando. El senescal fue muy hábil también en aquella ocasión, pues antes de que el corcel se desplomara y lo atrapara bajo su voluminoso cuerpo, saltó del lomo del animal con su espada en ristre, abalanzándose contra el asesino de su montura. De un rápido tajo cortó la cabeza del soldado nubio y se encaminó hacia Scota. El resto de jinetes danann siguieron de cerca a su líder, protegiéndolo así las espaldas. En un suspiro Mananann se halló frente a la princesa Scota y ambos se dispusieron a luchar.

—¡Hechicera, vas morir! —vaticinó el senescal—. Cuando te mate, tu alma y tu poder me pertenecerán.

—Inténtalo y perecerás como todos aquellos que lo intentaron antes que tú —le respondió Scota.

Sintiéndose agraviado, el senescal se arrojó furioso a por ella. Scota solo pudo reaccionar a tal envite interponiendo su frágil escudo en el camino de Fregharach. El golpe de la espada fue de tal magnitud que la princesa salió despedida hacia atrás como si un uro la hubiera embestido, quedando su defensa reducida en mil pedazos.

Desde la distancia Emhir Finn se dio cuenta de la difícil situación en la que se encontraba su madre y, sin perder un instante, se lanzó con sus hombres a intentar salvarla. Lughaidh, En, Un, Eatan, Mantan, Fulman y yo mismo seguimos los pasos del príncipe abriéndonos camino entre una multitud de guerreros que se daban muerte sin descanso.

Mananann se sentía vencedor viendo a la hechicera derrotada en el suelo. Sabía que con el siguiente golpe de su espada la partiría en dos mitades.

Scota, al verse vencida, se puso en pie, arrojó su espada al suelo y abrió los brazos para recibir una muerte rápida.

—¡Me has vencido, Mananann, tuya es la victoria! —se rindió la egypcia—. Concédeme, noble guerrero, un último deseo antes de partir. Dame muerte con tu espada sagrada atravesando mi corazón y deja que mi alma pura vuele alto en busca de mi amado esposo Golamh. Solo te pido eso, que ofrezcas a esta humilde hija de faraón, esposa de guerrero y madre de reyes la noble muerte que merece.

—Bien, si es así como deseas morir, pues que así sea —le concedió el gobernante de la isla de las Manzanas.

Mananann avanzó hacia ella y, con su enorme espada, le atravesó el pecho hasta la empuñadura. La madre de los milesianos abrió entonces su boca para exhalar su último aliento, y mirando al cielo abrazó al guerrero y le susurró:

—Muy pronto nos volveremos a ver en el otro mundo, senescal. Te estaré esperando.

Tras decirle estas palabras, la egypcia sacó una pequeña daga que llevaba escondida bajo su túnica y se la clavó en la pierna al guerrero. Mananann ni se inmutó, simplemente agarró el arma, se la arrancó del muslo y la tiró al suelo con desprecio. Para él esa herida no era más que un pequeño agujonazo de abeja.

—No lo creo, hechicera —le respondió al oído a sabiendas de que la mujer ya no podía escucharlo—. Hoy mueres como una perra, y tus hijos pronto te seguirán.

A continuación el guerrero danann apoyó la planta del pie en el pecho de la mujer y le propinó una fuerte patada, arrancándole la espada de su pequeño cuerpo.

Al caer Scotá, un relámpago oscuro asoló todo el campo de batalla. Emhir Finn rugió de dolor, los gaedheal berreamos con rabia y los scotos aullaron con desesperación.

Matar a Scotá fue el peor error que los tuatha dé danann cometieron aquel día y justamente pagaron por ello.

Enseguida nuestro deseo de venganza nos llevó hasta donde Mananann y sus hombres peleaban. Una horda de scotos los estaba atacando ahora como si fueran una jauría de perros rabiosos. Eran como un ejército de hormigas carnívoras hambrientas. Consiguieron rodear a los jinetes del senescal y los fueron derribando uno a uno. A medida que caían, los caballos pasaban a estar montados por uno de los nuestros, tomando así ventaja en el choque. Cuando la mayoría de los jinetes estuvieron de nuestra parte todo fue más fácil. Los animales iban abriendo brechas en el frente enemigo como si fueran una avalancha de rocas, mientras que la infantería de Brigantía los seguía de cerca encargándose del resto. Esta situación desconcertó aún más a los tuatha dé danann, que no lograban entender qué era lo que había pasado. Los gaedheal sabíamos muy bien manejar a los caballos, y en nuestras manos se convirtieron en auténticas máquinas de guerra. Muchos de los enemigos, al ver que no pintaba bien el resultado final de la contienda, decidieron que no merecía la pena perder la vida inútilmente, y en cuanto vieron una salida por donde escapar, corrieron hacia ella. De este modo empezamos a ver cómo multitud de rivales soltaban sus lanzas y azadas, y echaban a correr ligeros hacia los bosques en desbandada.

Mientras esto ocurría, Emhir logró llegar hasta el senescal de Man, retándolo a un duelo a muerte.

—Mi nombre es Emhir Finn, hijo del rey Milidh y de la princesa Scotá, la mujer a la que acabas de matar —se identificó el milesiano a su contrincante—. Y ahora vas a morir por lo que acabas de hacer.

—No, hijo de Milidh, yo no voy a morir —le respondió Mananann—. Los dioses me entregaron hace mucho tiempo esta espada, este casco y esta coraza impenetrable para que fuera invencible. Quien va a morir eres tú.

Ambos dirigieron la punta de sus espadas hacia el cuerpo de su enemigo, dispuestos a luchar por el honor de una raza.

Cuando Emhir se decidió a lanzar su ataque algo ocurrió que lo hizo detenerse. Su oponente, el senescal de Man, comenzó a toser y a escupir sangre por la boca. Las manos que sujetaban su pesada espada y su escudo se abrieron de repente dejando caer ambas armas al suelo. Rápidamente se echó una mano al corazón y la otra al estómago, y a continuación se puso de rodillas retorciéndose de dolor.

—¡Dios Lir! ¿Por qué lo has permitido? —balbuceó Mananann mientras la sangre no paraba de manar por su boca—. ¡Esa zorra me ha matado! ¡Me ha envenenado con su daga!

Nada más terminar de decir esas palabras, el guerrero del pueblo danann puso sus ojos en blanco y cayó fulminado sobre el suelo.

Scota, aun muerta, lo había vencido. La egypcia siempre había sido una hechicera sin igual, pero no por su poder, sino por su astucia. En esta ocasión lo había vuelto a demostrar derrotando a ese colosal guerrero con una simple daga impregnada del veneno más mortal conocido en el desierto, el de la serpiente del faraón.

Emhir no pudo cumplir con su venganza, pero al menos disfrutó cortándole la cabeza a Mananann. Con ella en una mano y la enorme espada Fregharanch en la otra, montó en uno de los caballos y galopó por el campo de batalla mostrando su botín.

En cuanto los guerreros tuatha dé danann que aún luchaban observaron aquella dantesca escena, entendieron que todo estaba perdido. Sin jefe que los dirigiera corrieron como ovejas asustadas hacia los bosques para esconderse, haciendo sonar sus cuernos una y otra vez en señal de retirada.

La reina Banba no acababa de creerse lo que sus ojos estaban presenciando. Desde una alta colina en la retaguardia había estado observando el discurrir de la contienda, y lo que en un principio creía que sería una victoria segura se había convertido en la peor de las derrotas. Mananann había caído, y con él todo su ejército; ahora ya solo quedaba huir. La hechicera azuzó enfurecida su caballo y se retiró al galope del valle seguida de una pequeña escolta. Tanto ella como el resto de los tuatha dé danann supervivientes se dirigieron a Temair, la fortaleza donde sus reyes los aguardaban.

Fue una gran victoria, sin duda, pero no era la definitiva. Los tres reyes de los tuatha dé danann no habían estado en esa batalla, obligándonos tal gesto de cobardía a seguir luchando hasta derrotarlos.

—Mal rey es aquel que no tiene el valor suficiente para luchar y morir por su pueblo —afirmó Emhir Finn al comprobar cómo el único noble que había combatido en Sliabh Mis era Mananann.

Sí, la victoria fue nuestra, pero te aseguro que no hubo satisfacción alguna con ella. En nuestras tristes mentes tan solo quedaba la imagen de aquellos hermanos que habían caído en combate, permaneciendo sus cuerpos inertes tendidos entre charcos de sangre y barro. No, no fue un día de regocijo, sino todo lo contrario: un día de pena infinita en nuestros corazones. De aquel valle partieron para no volver las almas de numerosos gaedheal, y entre ellos dos nobles guerreras: Fas y Scota.

Fas, la esposa de Un, hijo de Uicce, murió luchando con valor y arrojo en la contienda, y en su honor aquel paraje tomó su nombre, llamándose desde entonces Glenn Faise.

La otra guerrera que murió aquel día fue Scota. Su fiel escolta nubia y muchos de sus seguidores también cayeron a manos de Mananann. En honor a la princesa egypcia, todo el valle situado al pie de las montañas de Sliabh Mis tomó el nombre de la Tumba de Scota, aunque en realidad solo Emhir Finn, su hijo de sangre, supo el lugar exacto donde esa misma noche fue enterrada. Fue él en

persona quien se encargó de trasladar su cuerpo y enterrarlo en un lugar secreto situado entre Sliabh Mis y el mar, y allí permanecerá por siempre. Cuentan los bardos que el príncipe gaedheal enterró junto a su madre la espada Fregharanch, entregándole de ese modo el botín que por justicia merecía.

El resto de hombres y mujeres que murieron aquella mañana quedaron tirados en el campo de batalla a merced de los cuervos, siendo estos los encargados de acompañar en su vuelo a las almas al mundo al que ahora pertenecían. Tan solo unos pocos, todos ellos seguidores del culto a Scota, fueron enterrados conforme a sus creencias.

Tras la batalla de Sliabh Mis, los gaedheal de Emhir Finn continuamos nuestro avance rumbo a Temair. Ya sin oposición, no tardamos muchos días en alcanzar las puertas de la principal fortaleza de los tuatha dé danann. Al llegar, descubrimos que las tropas de Eremhon ya estaban allí. Nuestros hermanos habían acampado a los pies de la colina sobre la que se levantaba la ciudadela, teniéndola rodeada por todos sus flancos. Tal visión hizo correr el júbilo entre nuestras filas como nunca antes había visto, pero desgraciadamente la alegría duró poco. Mientras nos felicitábamos por el reencuentro, el rostro de Emhir Finn se mantenía serio. Había un detalle que tenía desconcertado al príncipe y que el resto de sus capitanes habíamos pasado por alto: en el campamento gaedheal no estaban todos los hombres que habían zarpado con su hermano. Emhir temió en ese momento que el ejército de Eremhon hubiera sido atacado antes de llegar a Temair, solicitando de inmediato una reunión con el rey para salir de dudas. Fue el virtuoso Palap, jefe de los guerreros acampados en Temair, quien recibió afectuosamente a su príncipe.

—¡Palap!, ¿qué ha sucedido en Temair? —le preguntó Emhir sin perder tiempo.

—Temair está vacía, mi señor —le contestó Palap—. En ella solo quedan algunos campesinos y artesanos.

—¡Pero eso no es posible! ¿Dónde está el resto de nuestra gente? ¿Dónde está Eremhon? —le interrogó preocupado Emhir Finn.

—Mi señor, al llegar a Temair, los aldeanos nos contaron que sus tres reyes se habían marchado de la fortaleza —nos explicó Palap—. Al parecer habían partido días antes con el grueso de su ejército hacia Sliabh Mis. Allí tenían planeado unirse a los guerreros de Mananann y juntos emboscarnos cuando cruzáramos el valle. Según cuentan los isleños, de camino a las montañas sus espías les informaron de que habíamos dividido nuestro ejército en dos grupos, habiendo conseguido Eremhon desembarcar treinta naves en la desembocadura del río Boyne. Los tres reyes del pueblo danann debieron de pensar que Temair estaba perdida y por eso decidieron no acudir a Sliabh Mis y refugiarse en Tailltin, una fortaleza que poseen más al norte, protegida por su diosa Tailtiu. Cuando Eremhon conoció esta información, decidió marchar hacia Tailltin con la mayor parte de los guerreros, dejando aquí tan solo un pequeño destacamento a la espera de vuestra llegada.

—¡Por el dios Cosus, no puedo creerlo! —pronunció Emhir desconcertado y enfadado—. Sabiendo Eremhon que el ejército de los danann se dirigía hacia nosotros, ¿por qué demonios no acudió en nuestra ayuda? ¿Por qué no avanzó hacia Sliabh Mis para atacar a Mananann por su retaguardia? —le volvió a preguntar a Palap con un tono elevado, mostrando así a todos los presentes su descontento con la decisión adoptada por el rey.

—Majestad, Eremhon ordenó a sus capitanes avanzar hacia Tailltin para derrotar allí de una vez por todas a los reyes de los tuatha dé danann —le explicó Palap—. Él nos comentó que si marchábamos hacia Sliabh Mis, posiblemente no llegaríamos a tiempo para ayudar en la batalla; por el contrario, al hacerlo, daríamos el tiempo suficiente al enemigo para reagrupar sus fuerzas

en Tailltin. Ante tal disyuntiva, todos sus capitanes entendimos que esa decisión era la más acertada, y salvo yo, el resto marcharon hacia esa fortaleza.

—Está bien, lo hecho, hecho está —terminó aceptando la explicación Emhir Finn, aunque no compartiera la decisión tomada—. Ahora escuchadme todos. En, hijo de Occe, tú permanecerás en Temair al mando de este campamento. Fuiste herido en Sliabh Mis y te vendrá bien descansar unos días. El resto me acompañaréis hacia la fortaleza de Tailltin para unirnos a Eremhon y sus hombres. Palap nos guiará hasta ella.

Sin perder tiempo nos encaminamos hacia esa otra fortaleza para apoyar al rey en la que debía ser, para bien o para mal, la batalla final contra los tuatha dé danann.

Desde Temair descendimos hasta el Boyne, y desde allí continuamos dirección norte remontando uno de sus brazos.

Por el camino Palap nos fue relatando cómo el ejército de Eremhon, el mismo que había partido días atrás de Inbher Scene, había logrado alcanzar Temair.

Al parecer, Eremhon, tal y como había acordado con su hermano Emhir, fue navegando con sus treinta barcos hacia el norte, dejando la isla de Eriu a su mano izquierda. Navegaron sin descanso hasta que observaron en la parte media una tranquila playa provista de un pequeño embarcadero junto al cual desembocaba un caudaloso río. Eremhon pensó entonces que, en vez de atacar por el norte la isla como estaba planeado, era más conveniente hacerlo por el centro y dirigirse a Temair directamente. Cuando se acercaron a la playa descubrieron que un grupo de unos cien guerreros la estaban custodiando. Breg, el hijo mayor de Breoghán, propuso entonces avanzar más hacia el norte hasta encontrar otro lugar que no estuviera tan bien protegido, pero el príncipe Colptha, hijo de Golamh, afirmó que un puñado de hombres no los detendrían. Colptha dirigió su nave hacia la arena, desembarcando con sus guerreros en la misma. La primera andanada de flechas abatió a muchos de sus gaedheal, incluso alguna alcanzó el cuerpo del propio príncipe, pero a Colptha poco le importó, simplemente desenvainó su espada y alentó al resto a atacar. Con valentía, arremetieron contra los arqueros danann, y una lucha encarnizada tuvo lugar sobre la arena. Uno a uno fueron cayendo los guerreros de uno y otro bando hasta que en la playa solo quedó un hombre con vida: Colptha. Desde la orilla el príncipe indicó con su brazo extendido al resto de sus hermanos que la playa era segura y podían desembarcar. Antes de tomar tierra, Eremhon y el resto de milesianos presenciaron desde sus naves cómo Colptha, el guerrero de la espada, se desvanecía sobre la arena muerto por las graves heridas sufridas en el combate. Cuentan que cuando se acercaron a recoger su cuerpo aún mantenía agarrada con firmeza la espada y sonreía al cielo burlándose de la misma muerte.

Aimhirgin, el mellizo de Emhir Finn, fue uno de los que observó desde su barco cómo Colptha, su amado hermano de sangre, caía muerto sobre la arena. Cuando el druida puso su pie derecho sobre la playa, decretó a los cuatro vientos que aquel estuario se llamaría por siempre Inbher Colptha en honor al valeroso milesiano. A continuación lanzó enfurecido un conjuro para proteger al resto de los milesianos:

«Soy la brisa del mar.  
Soy la ola que golpea.  
Soy el bramido del océano.  
Soy el poderoso buey.  
Soy el halcón sobre el acantilado.  
Soy la gota de rocío que perdura bajo el sol.  
Soy la blanca laguna.

Soy el jabalí valeroso.  
Soy el salmón de la laguna.  
Soy el lago de la llanura.  
Soy la fuerza de todo arte.  
Soy la lanza que trae la guerra a esta tierra.  
Soy el hombre que crea las olas enfurecidas dentro de las cabezas.  
¿Quién limpia la pedregosa montaña?  
¿Cuál es el lugar donde el sol se oculta?  
¿Quién siete veces buscó sin miedo la paz?  
¿Quién elige dónde caen las cascadas?  
¿Quién trae el ganado de la casa de Teathrach?  
¿Quién desea el ganado de Teathrach?  
¿Qué persona o qué dios forja las armas desnudas en el refugio?

Un refugio repleto de charlatanes que adivinan los deseos ardientes de sus hombres, que pronuncian palabras para unir a la flota cantando aquello que desean oír, deseos soñados por esos mismos sabios charlatanes».

Después de recitar el conjuro, los brigantinos pudieron desembarcar ya sin peligro en la playa. En aquel lugar Eremhon ordenó levantar un campamento para pasar la noche. Durante la madrugada el hambre hizo acto de presencia entre los gaedheal, comenzando las barrigas de hombres y mujeres a lamentarse ruidosamente mientras calentaban sus cuerpos junto a las hogueras. Al presenciar el rey aquella situación, se dirigió a Aimhirgin y le pidió que utilizara toda su magia para calmar los estómagos de su pueblo. Fue entonces cuando el poderoso hechicero cantó a la luna para hacer brotar peces de los arroyos:

«Mar de peces, tierra fértil.  
Bancos de peces bajo las olas, como pájaros en bandadas.  
Bravos mares de corrientes de espuma blanca.  
Cientos de salmones y abundancia en miel.  
Poema de puerto.  
Banco de peces».

Al finalizar su hechizo, el milagro se hizo realidad. De las aguas de un caudaloso río que venía a morir a la playa comenzaron a saltar centenares de salmones y truchas hacia sus verdes riberas, saciando así a Lug el hambre de todo un pueblo. El río del que te hablo era el Boyne, también llamado por los isleños río Boand en honor a una de sus diosas.

A medida que Palap nos relataba lo sucedido, nuestro destino se iba acercando. Tras media jornada de intensa caminata arribamos a la fortaleza de Tailltin, la guarida de los tres monarcas danann.

Cuando avistamos la ciudadela, comprobamos que el ejército del milesiano tenía tomado el cerro donde se asentaba el castro, habiendo comenzado ya también su asedio. Al divisar los vigías de Eremhon que nos acercábamos, fueron de inmediato a avisar al rey. Al poco tiempo el propio líder gaedheal, montado en un oscuro animal, acudió galopando a recibirnos.

—¡Cuánto habéis tardado! Ya creía que os perderíais el placer de la batalla —nos soltó Eremhon bromeando.

—Eso nunca, hermano —repuso Emhir Finn—. Nos hemos retrasado debido a un pequeño contratiempo sufrido en Sliabh Mis. Allí, al pie de esas montañas, fuimos atacados por el senescal Mananann y la reina Banba. Debes saber que su ejército era muy numeroso, casi nos doblaban en

fuerzas, y de haber venido a apoyarnos, todo habría sido más fácil.

—¿Y para qué iba a hacerlo? —le preguntó sarcástico Eremhon—. Sabía perfectamente que vosotros solos podríais vencer a esa pandilla de pastores, y por lo que veo, no me equivocaba.

—Claro que vencimos —le contestó Emhir con enfado—, pero la victoria se saldó con importantes bajas para nuestro pueblo, incluida la de mi madre.

Al escuchar Eremhon la fatal noticia, su rostro palideció de inmediato y la media sonrisa que hasta entonces había lucido se le borró de un suspiro. Esa fue la primera y última vez que vi al rey arrepentirse de una de sus decisiones.

Es cierto que Scota no era su madre de sangre, pero la amaba como si lo fuera. La dura realidad hizo que una enorme tristeza fuera humedeciendo sus ojos al tiempo que los dientes se iban apretando en su boca. Cuando recuperó la calma, miró al cielo en presencia de su hermano Emhir Finn, lanzando con rabia el siguiente juramento:

—Yo, Eremhon, hijo de Golamh, juro por Lug y ante mi pueblo que la muerte de la reina madre Scota y de mis hermanos milesianos será vengada con las primeras luces del alba. La sangre de los tuatha dé danann correrá mañana por esta isla como si fueran las mismísimas aguas del río Nilo.

—¡Que así sea! —gritamos todos los guerreros presentes al unísono, como gesto de lealtad a nuestros líderes.

Esa misma noche los nobles milesianos junto a sus capitanes, entre los que un humilde servidor se encontraba, planificaron el ataque a la fortaleza.

La toma de Tailltin no iba a ser nada fácil. Las tropas de Eremhon llevaban cuatro días intentando franquear sus murallas, pero todos los ataques habían sido repelidos por los isleños sin dificultad. Los muros de esa fortaleza eran tan altos como acantilados y más resistentes que el escudo de Cosus. Encaramada en un abrupto cerro, Tailltin nada tenía que ver con Temair. Ese castro era inexpugnable y nunca se rendiría a nuestros pies. Cualquier ataque era fácilmente repelido desde las murallas por los arqueros y lanceros danann, siendo un auténtico suicidio el mero hecho de intentarlo. Una vez que los milesianos entendieron que la fortaleza nunca sería tomada con un ataque directo, yo mismo les propuse adoptar otra estrategia muy diferente. De una manera u otra había que hacer salir a esas ratas del granero, y yo sabía cómo hacerlo. Recordé que en una ocasión al faraón de Egipto, el legendario Nectanebo, se le presentó una situación muy similar. En su caso tuvo como rival a un poderoso sacerdote. Ese sacerdote había ideado un macabro plan para asesinar al propio faraón, pero, tras fracasar y ser descubierto, huyó a un templo de Memphis y allí se atrincheró con todos sus seguidores. Aquel reducto era también inexpugnable, como Tailltin. Las tropas del faraón sitiaron el santuario durante varias lunas, intentando que los traidores murieran de sed o hambre, pero no obtuvieron ningún resultado debido a que el fortín poseía en su interior un inmenso almacén repleto de cereal y un pozo que nunca se secaba. Ante tales circunstancias, el faraón se hartó de esperar y utilizó otra táctica diferente. Ordenó que capturaran decenas de ratones y procedió a darles veneno como alimento. Después, con catapultas, lanzó a los pequeños animales al interior del templo y esperó lo inevitable. Los ratones comenzaron a correr como locos por el santuario, buscando desesperados una fuente de agua que saciara la sed infinita provocada por el mortal veneno. Listos como ellos solos, no tardaron en encontrar el pozo del templo, al cual se arrojaron sin titubeos, muriendo ahogados en él. Sus cadáveres envenenaron a su vez las aguas del pozo, provocando que todos los traidores fueran muriendo bien de sed o de enfermedad.

En nuestro caso sabíamos, gracias a la información suministrada por varios pastores de la tribu



fir bolg, que Tailltin disponía de un manantial de aguas cristalinas. Al parecer, junto a la muralla oeste de la fortaleza, las aguas brotaban de entre las rocas formando una pequeña charca en el interior del recinto amurallado. Con tal fuente los tuatha dé danann jamás pasarían sed por prolongado que fuera el asedio, o eso creían.

También supimos por estos mismos pastores que la fortaleza no estaba bien pertrechada de víveres. Según contaron, la ciudadela no esperaba la arribada de sus monarcas y mucho menos la de todo su ejército, provocando el rápido asedio de Eremhon que no pudiera abastecerse.

En resumen, los tres reyes del pueblo danann poseían la ventaja de sus muros para defenderse, pero, a su vez, esas mismas murallas los convertían en nuestros prisioneros. La principal baza con la que jugaban Mac Cuill, Mac Greine y Mac Cecht era que los gaedheal no disponíamos de un tiempo infinito para el asedio. Si esperábamos mucho a atacar, las gentes de Inis Elga se reorganizarían y reagruparían, arremetiendo contra nosotros por todos lados.

Ante tal escenario, Eremhon y Emhir Finn aceptaron ejecutar mi plan sabiendo que era la mejor y quizás la única opción.

Conforme a lo acordado, al alba nuestros arqueros scythas atacaron Tailltin. Doscientos de ellos, provistos de sus potentes arcos curvados, comenzaron a arrojar miles de flechas ardientes por encima de la muralla sur de la ciudadela, surgiendo rápidamente intramuros varias columnas de humo blanco. Mientras tanto, otra partida de unos cincuenta arqueros atacaba también por sorpresa el muro oeste. Cientos de saetas llameantes volaron ciegas por ese flanco buscando alcanzar su objetivo. Desafortunadamente no fueron muchos los enemigos que cayeron bajo esa lluvia de flechas, y los pequeños incendios provocados fueron rápidamente sofocados por los isleños. Ante el aparente fracaso del ataque, Eremhon ordenó a los arqueros que se retiraran hasta posiciones más seguras. Mientras retrocedían, los soldados rivales se reían y se burlaban de ellos desde lo alto de las murallas, animándolos entre insultos a que volvieran a intentarlo. Los tuatha dé danann se creían invencibles en su fortaleza, pero nadie es invencible en este mundo. Mis viejos ojos de guerrero ya habían visto caer antes otras plazas como aquella y Tailltin no iba a ser la excepción.

A continuación fue mi turno. Sin necesidad de escolta me encaminé subido a lomos de un caballo tordo hacia el castro de Tailltin. Con el torso desnudo y los brazos extendidos, me fui aproximando lentamente a las murallas haciendo ver al pueblo danann que mi intención era tan solo la de parlamentar con sus líderes. Los tres reyes y las tres reinas de Inis Elga tuvieron curiosidad por saber qué mensaje traía y, sin perder tiempo, se asomaron por una de las torres del fortín para averiguarlo.

—¿Quién eres y a qué has venido? —me interrogó con desprecio Mac Cuill desde la torre—. ¿Acaso deseáis rendiros y acudes a rogar clemencia?

—No, rey Mac Cuill, eso jamás —le respondí con firmeza—. Mi nombre es Caicher, y soy uno de los jefes guerreros del pueblo gaedheal. Mis nobles señores, Eremhon y Emhir Finn, me envían para haceros una propuesta.

—¿Una propuesta? ¿De qué estás hablando, infeliz? —me preguntó furiosa la reina Banba, la misma que había logrado escapar con vida de Sliabh Mis tras ser derrotada y humillada.

—Los hijos de Milidh poseen innumerables virtudes, y entre ellas está su generosidad. Es por ello que ofrecen dos opciones para resolver el conflicto. La primera es que os rindáis. Entregad las espadas, someteos a mi pueblo y todo habrá terminado. La otra opción es más sencilla aún. Salid de esta fortaleza y luchad con honor y valentía por vuestra isla.

—¿Estás de broma, viejo perro sarnoso? —habló Banba de nuevo—. No tenéis nada que hacer

en Tailltin. En pocos días nuestras gentes acudirán en masa hasta aquí, y entonces os aplastaremos como a moscas. Mientras tanto, esperaremos impacientes tras estas murallas.

—Eso no será necesario, reina Banba, la guerra en Inis Elga terminará hoy al igual que tu existencia.

—¿Ah, sí? ¿Y cómo pensáis hacerlo? —preguntó curiosa la reina Eriu, concedora de la profecía.

—Será fácil —le dije—. Sabemos que muy pronto no tendréis comida alguna que llevaros a la boca ni tampoco agua que beber. Si no salís hoy mismo a luchar, mañana vuestros cuerpos empezarán a debilitarse y a morir poco a poco de sed y hambre.

—Vuestros informadores os han engañado —se dirigió a mí el rey Mac Cecht—. Disponemos de comida suficiente para alimentar a todo nuestro ejército durante al menos una luna. Y no solo eso, en el interior de Tailltin nace una manantial de aguas claras que jamás se ha secado. Ese estúpido plan será vuestra peor pesadilla, podéis esperar sentados.

—No lo creo, majestad —lo contradije—. Dudo mucho que los víveres que poseéis os duren más de cinco días. Y respecto al agua, ya no disponéis de ella.

—¿De qué estás hablando? —preguntó nuevamente Eriu.

—El agua de ese manantial ya no es tan pura como creéis, mi señora —le respondí sincero—. En nuestro último ataque lanzamos una andanada de flechas envenenadas hacia el interior de la parte oeste de la ciudadela. Con total seguridad, varias de ellas habrán caído sobre la charca de la que os abastecéis, contaminándose así todo el manantial. Podéis comprobarlo si lo deseáis. Ahora el agua ya habrá adquirido un tono rojizo y un fuerte olor a huevo podrido. No os recomiendo que la probéis, pero si lo hacéis, antes de morir apreciaréis un leve sabor a almendra amarga.

—¡Dios mío! Si es cierto lo que dice, que Dagda nos proteja —pronunció la reina Fodla.

—No te creo, bastardo —intervino el rey Mac Greine preocupado.

—Yo nunca miento, y os advierto que no hay cura para el veneno de tejo y serpiente. Cuando comprobéis que es verdad, saldréis a luchar, no os quedará otra opción. Podéis elegir: morir como ratas, o como guerreros, la decisión es vuestra.

Tras pronunciar esas últimas palabras me alejé con mi caballo al galope, sabiendo que muy pronto una épica batalla tendría lugar.

Al poco tiempo de haber regresado al campamento gaedheal las caracolas de mar de los tuatha dé danann comenzaron a sonar por todo Tailltin. Los tres reyes de Inis Elga ya sabían la verdad y ahora solo tenían una opción: dejar la fortaleza y pelear por aquello que más amaban.

Cuando la melodía de las caracolas dejó de oírse comenzaron a abrirse lentamente las pesadas puertas de la fortaleza. De las entrañas del propio castro surgieron como fantasmas los tres reyes junto a sus reinas hechiceras y, tras ellos, el poderoso ejército danann. Aún lo recuerdo como si fuera ayer. Frente a nosotros apareció una inmensa horda de fieros guerreros de no menos de seis mil unidades bien pertrechadas. Nunca imaginé que en aquella fortaleza pudieran caber tantos hombres, pero lo cierto es que allí estaban. En esta ocasión las fuerzas de ambos bandos estaban muy igualadas, y no solo en número. A diferencia de la batalla de Sliabh Mís, entre sus filas no se observaban pastores o campesinos, sino que todos eran guerreros de gran valía.

No te negaré que me hizo hasta cierta gracia ver a la temible hueste rival, al pensar que aquel día el dios Cosus y las diosas Bandua y Morrigan se iban a divertir de lo lindo viendo cómo dos pueblos se mataban miserablemente por una isla que no les pertenecía.

Pero como te contaba: a los pies de la ciudadela de Tailltin los dos bandos se prepararon para cruzar sus espadas y dar la vida por la supervivencia de su sangre.

En cuanto vimos salir a esas comadrijas de su guarida regresó a nuestros rostros la esperanza de la victoria. Sabíamos que en campo abierto todo sería más fácil, pasando a estar la ventaja de nuestro lado debido a nuestra mayor experiencia en el combate. Gracias también a la batalla de Sliabh Mis, ahora conocíamos de qué forma luchaban nuestros enemigos y qué tácticas de guerra solían emplear. Los tuatha dé danann no dejaban de ser en realidad unos salvajes en lo que al arte de la guerra se refería. Su estrategia era muy simple. Al principio de la batalla siempre enviaban a sus hombres más jóvenes y menos experimentados a atacar en tromba el frente rival. Esta avanzadilla de guerreros inexpertos se batía con fervor intentando demostrar así su valía, mientras sus arqueros y lanceros arrojaban desde una segunda línea cientos de flechas y dardos al contingente enemigo. Cuando estimaban que la infantería rival estaba lo suficientemente debilitada, atacaban en una segunda oleada sus guerreros más fuertes y experimentados. Este segundo contingente estaba formado principalmente por la nobleza. Estos guerreros solían ir montados en poderosos corceles que, al avanzar, iban arrasando con todo a su paso, decidiendo así la contienda.

Conocedores de la táctica que emplearían, Eremhon y Emhir trazaron entonces una estrategia que pondría en serios apuros a las tropas de los danann. Teníamos claro que debíamos enfrentarnos a ellos en terreno llano, pues de hacerlo en la ladera del cerro, la pendiente de este estaría a su favor y nos derrotarían. Fue por ello que esperamos a que descendieran totalmente de la colina en donde se asentaba su fortaleza para que la lucha tuviera lugar sobre la inmensa llanura verde que circundaba el pequeño monte.

Cuando ambos bandos se situaron en el campo de batalla, un silencio sepulcral invadió todo el valle. Las dos huestes permanecían en calma, a la espera de una señal de los dioses que ordenara dar comienzo a lo inevitable. Los guerreros estaban deseosos de empezar a matar, pero ninguno de sus líderes tomaba la iniciativa. La tensión era tal que podía hasta olerse en el aire, corriendo libre por la llanura y helando la sangre de los menos valientes. Los tres reyes de los tuatha dé danann miraban desafiantes desde sus monturas a Eremhon y a Emhir Finn, mientras sus tres hechiceras nos lanzaban por sus bocas sortilegios y embrujos en silencio. Afortunadamente todos esos maleficios fueron bloqueados por la poderosa magia del príncipe Aimhirgin. En cuanto el druida observó que las reinas estaban usando sus artes ocultas, comenzó a soplar a través de sus manos, haciendo sonar el canto del ruiseñor y, con él, toda la magia de las hechiceras se fue desvaneciendo.

La batalla debía comenzar, y Lug no tardó en mover ficha. Sin haber sido invitado, un elegante ciervo salió de la espesura del bosque hacia el llano mostrando su amplia cornamenta a todos los allí presentes. El animal avanzó unos pasos pisando firmemente la fresca hierba del prado y observó con altanería a los dos ejércitos. Sin apartar la mirada de los guerreros, levantó su hocico y emitió un profundo berrido al aire que se escuchó por toda la isla. Aunque no era época de celo, aún mantenía su cuerna y lanzó al viento la típica llamada del macho en la berrea. Sin duda, ambas tribus creímos que aquel animal era el mismísimo dios Cernunnos, el señor de los bosques, que había surgido para dar la orden de comenzar. Las caracolas de los tuatha dé danann empezaron a entonar su canción de guerra, espantando al ciervo hacia lo más profundo del bosque. Los guerreros de Inis Elga acompañaron tal melodía con gritos, mugidos y aullidos, pretendiendo infundir valor a los suyos y temor a los contrarios. A continuación intentaron provocarnos lanzándonos insultos y maldiciones sin parar. Pero para los gaedheal todo aquello no era más que pura parafernalia. A lo largo de los años habíamos luchado en tantas batallas que ya nos habíamos acostumbrado a recibir provocaciones de cualquier naturaleza sin siquiera inmutarnos.

Ante el desafío de nuestros enemigos, me decidí a avanzar unos pasos, abandonando así la primera fila que formaban los guerreros de Brigantia. Me dirigí hacia el rival y al dar el noveno paso me detuve. En ese momento ambos bandos estaban clavando sus ojos en mi figura. Sin dejar de mirar a los reyes y reinas del pueblo danann, levanté en el aire la vieja espada de mi padre y grité a los míos lo siguiente:

—¡Hijos del clan de Breoghán!, mostrad a estos miserables el tipo de hombres y mujeres a los que se van a enfrentar.

Tras decir estas palabras, procedí a desprenderme de toda mi ropa y a soltar mi cabello, dejando que este volará al viento. Después clavé en la tierra la lanza que portaba en mi mano izquierda y agarré el escudo que llevaba colgado de la espalda. Con tan solo un escudo y una espada como vestimenta, volví a gritar a los cuatro vientos:

—¡Por Golamh, por Bile y por Breoghaaaaán! —Y comencé entonces a golpear fuertemente mi espada contra el escudo.

Los hijos de Milidh, al verme, decidieron también avanzar hasta mi posición seguidos fielmente por el resto de su pueblo. Cuando estuvieron a mi lado, todos ellos sin excepción, incluido el propio rey Eremhon, se desnudaron de arriba abajo, clavaron sus lanzas en el suelo, sacaron sus espadas, y empezaron a chocarlas contra sus escudos. Los gaedheal creamos una melodía de muerte tan estremecedora que hasta los cuervos volaron lejos de aquel lugar.

Nuestros cuerpos desnudos hicieron ver al enemigo que no les teníamos ningún miedo, ni a ellos ni a sus dioses, ni siquiera temíamos a la mismísima muerte.

La inesperada actuación hizo enmudecer a muchos danann. Con el tiempo supe que ese gesto de valentía hizo que muchos rivales nos vieran como bestias inmortales llegadas de otro mundo e imposibles de derrotar.

Cuando la excitación estaba a punto de hacer estallar a los guerreros de uno y otro bando, Aimhirgin entró en escena. El druida alzó al cielo su lanza azulada, haciendo que los escudos gaedheal guardaran silencio. El príncipe hechicero comenzó entonces a avanzar lentamente montado en una garbosa yegua blanquinegra hasta ocupar la primera posición del frente, y una vez allí, el pelirrojo dio la señal de ataque.

—¡Luchad por esta isla, matad por mis hermanos y morid por vuestro honor! —pronunció el druida.

Y tras ordenar el ataque, comenzó a galopar en dirección al enemigo seguido del resto de sus fervorosos hermanos y de su pueblo.

Los guerreros danann no se quedaron inmóviles al vernos avanzar, sino que comenzaron también ellos a correr en nuestra dirección en busca del enfrentamiento.

Antes de chocar los dos ejércitos, Eremhon ordenó conforme a lo planeado que nos detuviéramos. El bando gaedheal se frenó en seco a la espera de recibir el envite de nuestros rivales, mientras Aimhirgin y el resto de hijos de Milidh se situaban en la retaguardia para dirigir desde allí la batalla. Las fuerzas enemigas se fueron acercando rápidamente a nuestra trampa, cayendo de lleno en ella como simples rapaces.

—¡Muralla de escudos! —ordené a todos los brigantinos que se hallaban en la parte frontal de nuestro ejército cuando el choque era ya inevitable.

A mi orden, los guerreros más fuertes y corpulentos se situaron en las primeras posiciones portando unos escudos ovalados. Ellos serían los encargados de frenar la primera de las embestidas. En una segunda fila se fueron colocando otro grupo de soldados con sus escudos en alto, cuya misión era proteger nuestro frente de las oleadas de flechas y jabalinas enemigas que

fueran llegando. Entre estos hombres también se distribuyeron numerosas guerreras, siendo ellas las que más habilidad tenían para matar aprovechando los pequeños huecos que quedaban en el muro de escudos. No muy lejos del frente aguardaba, en una posición algo más retrasada, un segundo contingente, preparado este para apoyar a sus hermanos en cuanto se le diera la orden. En las inmediaciones del lugar elegido para luchar y aprovechando un pequeño alto del terreno, se apostaron estratégicamente nuestros arqueros y honderos.

Con la muralla de escudos ya dispuesta, los tuatha dé danann no tardaron en embestirla como si fueran una manada de toros salvajes. El choque de sus guerreros contra el muro fue tan brutal que los huesos de los combatientes temblaron como una hoja en un vendaval. Las tropas enemigas comenzaron en ese momento a empujar con ímpetu la auténtica pared que tenían enfrente, pero su enorme esfuerzo fue en vano, pues los gaedheal nos mantuvimos firmes en nuestra posición, aguantando estoicamente el envite. Cientos de hachas y espadas isleñas aporrearon inútilmente una y otra vez los escudos brigantinos intentando hacernos mella. Para su desesperación, la enorme presión que ejercían unos cuerpos contra otros en el frente de batalla hacía que fuera imposible poder moverse con soltura y atacar con cierta efectividad. Cuando el rey Mac Cuill observó que sus tropas no eran capaces de avanzar ordenó a su cuerpo de arqueros que atacaran de inmediato. Una oscura nube de flechas se abalanzó de repente sobre la legión que comandaba, viéndonos obligados a levantar rápidamente buena parte de los escudos para resguardarnos bajo ellos. Al ver Emhir Finn que la situación se complicaba, hizo sonar su cuerno de guerra, dando así la orden de atacar a los arqueros de sangre scytha. Nuestros hombres, situados en un alto del valle, comenzaron a disparar con precisión innumerables flechas, aniquilando en un pestañeo a la mayor parte de sus saeteros. Los isleños intentaron repeler el ataque devolviéndoles las flechas lanzadas, pero estas no fueron capaces de alcanzar su objetivo debido a la gran distancia que los separaba. Los potentes arcos scythas volvieron a demostrar al mundo su enorme superioridad y efectividad frente a los de cualquier rival. Mac Cuill no tardó en entender que, de seguir así, perdería a todos sus arqueros, y rápidamente ordenó que se replegaran a posiciones más seguras. Una vez anulados sus saeteros, nuestros arqueros y honderos dirigieron su ataque hacia los guerreros que hostigaban el muro. Una lluvia interminable de flechas y piedras empezaron a caer sobre las cabezas de los enemigos, no sabiendo muchos de ellos ni dónde meterse. Aprovechando esa nueva situación en el frente de batalla, Eremhon hizo sonar su cuerno y el muro de escudos entró en acción. Las defensas brigantinas se entreabrieron sutilmente, permitiendo a las guerreras gaedheal atacar al enemigo con sus afiladas espadas y jabalinas mientras sus esposos y hermanos empujaban con fuerza en el muro llevando este hacia delante. Aprovechando la delgadez de sus extremidades, nuestras amazonas colaban sus brazos y manos entre los escudos, hiriendo de muerte a los rivales situados en las primeras posiciones. Algunas de ellas incluso aprovechaban las partes bajas de las defensas para cortar los tendones de las piernas o perforar pies y pantorrillas, dejando de esa forma cojos a numerosos isleños. Los rivales empezaron a caer entonces como moscas en el frente sin poder hacer nada por evitarlo.

Con el paso del tiempo, los cuerpos inertes, principalmente de los isleños, fueron amontonándose en el frente de batalla, resultando difícil luchar o avanzar tanto a uno como al otro bando.

Cuando el sol se situó en todo lo alto anunciando el mediodía, Mac Cuill y sus hermanos, que hasta ese momento habían observado el discurrir de la contienda desde la cima del cerro de Tailltin, entendieron que de seguir así todos sus hombres morirían junto al muro gaedheal sin haber conseguido avanzar un solo paso. La desesperación les hizo cambiar de estrategia. Las

caracolas danann sonaron con vigor a lo largo del valle, ordenando a su caballería arremeter contra el frente brigantino. Los tres reyes de Inis Elga confiaban en que sus poderosos corceles rompieran la muralla de escudos y aplastaran bajo sus pesados cascos a nuestra infantería.

Al ver los hijos de Milidh el movimiento de la caballería enemiga, no tardaron en responder a él. Eremhon sopló de nuevo por su cuerno de guerra, ordenando al contingente gaedheal que permanecía en la retaguardia avanzar hasta el muro para reforzarlo. Los jinetes danann, por su parte, obedecieron a sus amos sin dilación marchando al galope hacia el frente, pero de camino a la victoria se encontraron con algo inesperado. Los animales que montaban frenaron su paso drásticamente al sentir que sus cascos pisaban en falso. El campo se había convertido ahora en un inmenso huerto sembrado de cadáveres que impedía moverse a los corceles con soltura. Sus patas se quedaban enganchadas entre los montones de cuerpos tirados en el suelo, trastabillándose las bestias una y otra vez sin ser capaces de progresar a buen ritmo. Esa lentitud hizo que la caballería isleña se convirtiera también en presa fácil de nuestros certeros arqueros y honderos, que fueron derribando sin piedad a la mayor parte de sus guerreros montados. Sin embargo, los pocos jinetes que consiguieron escapar lograron alcanzar el muro y atravesarlo sin dificultad, abriendo en él a su paso amplias brechas por donde la infantería enemiga penetró a sus anchas. Fue en ese momento cuando el verdadero combate cuerpo a cuerpo entre ambos bandos comenzó.

Te juro que aquella lucha fue de las más duras y sangrientas que mi memoria recuerda. Todos los que peleábamos sabíamos que cuando terminara el día solo habría un pueblo vencedor, desapareciendo el otro de la faz de la tierra para siempre. Los guerreros danann resultaron ser más diestros en el combate de lo que esperábamos, no siendo nada fácil acabar con ellos. Los desgraciados solo morían tras numerosos lances y después de haber matado a alguno de los nuestros. No fueron pocos los gaedheal que aquel día sucumbieron, sobre todo los jóvenes sin experiencia, los más ancianos y las mujeres, aunque, para ser sincero, los muertos de aquella batalla no entendieron ni de cuna, edad o sexo.

La contienda fue librada con vehemencia y coraje por ambos bandos, luchándose desde la mañana hasta la noche. La dilatada refriega hizo que los que aún continuábamos con vida peleáramos con menor fuerza y efectividad. El enorme cansancio que acarreábamos nos empezó a pasar factura, haciendo que nuestras armas se volvieran lentas, pesadas y poco certeras. En ese estado llegué incluso a pensar, Cir, que si los caprichosos dioses nos enviaban a la isla un tercer ejército, este acabaría con las dos tribus en un instante. Afortunadamente los únicos guerreros que quedaban en Inis Elga se encontraban allí, en el valle de Tailltin, peleando por sus vidas.

Cuando el sol comenzó a hundirse en el lejano horizonte, los reyes y las reinas de los tuatha dé danann decidieron unirse a la batalla para infundir así valor y fuerza a los suyos. Eremhon, Emhir Finn y Aimhirgin, al verlos, hicieron lo propio, incorporándose también ellos a la lucha. Los tres hermanos milesianos cabalgaron con sus caballos hasta el frente e hicieron sonar al unísono sus cuernos de guerra. Al escuchar su pueblo aquel característico sonido, todos supimos lo que debíamos hacer. Sin demora, los guerreros gaedheal, haciendo un último esfuerzo, fuimos abriéndoles paso con las armas entre las mil y una almas que aún peleaban en el campo de batalla. En cuanto los hijos de Milidh estuvieron a mi altura, di un salto y me encaramé al caballo de Emhir Finn, colocándome a su espalda. Mientras lo hacía, Eatan subió al corcel de Eremhon, y mi hijo Suirge al de Aimhirgin. Los caballos de los milesianos avanzaron salvajemente entre la masa de guerreros, abriéndose camino directamente hacia los reyes rivales. Según avanzábamos a lomos de los animales, íbamos soltando mandobles de espada a uno y otro lado, deshaciéndonos de aquellos enemigos que nos salían al paso. Tras nosotros avanzó también una horda de

brigantinos que fue partiendo progresivamente el frente enemigo en dos mitades. Cuando conseguimos salir del tumulto nos dimos cuenta de que con nuestro movimiento no solo habíamos logrado dividir el bando isleño en dos, también los habíamos cercado. Ahora era ya cuestión de tiempo alzarse con la victoria. Los hijos de Milidh, aun sabiéndose vencedores, no se detuvieron ahí, claro que no, ellos fueron a terminar definitivamente lo que por la mañana habían empezado.

Los reyes y las reinas de los tuatha dé danann se vieron obligados entonces a luchar en persona por sus vidas, y los que un día afirmaron ser semidioses perecieron aquella tarde a nuestras manos como simples mortales, cumpliendo así con la promesa hecha a Scota.

Mac Cecht murió a manos del noble Eremhon, Mac Cuill ante el perfecto Emhir Finn y Mac Greine ante el poderoso Aimhirgin.

Respecto a las hechiceras, Eriu cayó ante mi hijo Suirge, Fodla ante Eatan y la reina Banba murió por mi espada, a manos de Caicher el victorioso.

Tras acabar sin contemplaciones con la vida de los líderes danann, cortamos sus cabezas y las ensartamos en nuestras espadas. Los seis guerreros vencedores montamos entonces a caballo y comenzamos a galopar por todo el campo de batalla mostrando a todos los supervivientes que las almas de los reyes de Inis Elga nos pertenecían. La victoria era nuestra.

Los guerreros tuatha que aún continuaban peleando se vieron derrotados al instante, comenzando a correr en desbandada en dirección al mar para huir de allí y salvar la vida. Aunque nuestros jinetes persiguieron y mataron a la mayoría de los isleños, algunos de ellos consiguieron escapar escondiéndose como cucarachas en las más recónditas y oscuras cuevas de la isla.

El eterno pueblo de los gaedheal obtuvo una gran victoria en Tailltin, de eso no hay duda, pero esta a cambio se cobró un alto precio. Fueron muchos los hermanos que cayeron en aquella batalla y otros muchos los que murieron a los pocos días debido a las graves heridas sufridas. Entre ellos se encontraban Breg, Cuala, Bladh, Muirthemhne, Ebhlinne y Nár, todos ellos hijos del mítico rey Breoghán. Su avanzada edad los hizo ser presa fácil de las sangrientas espadas enemigas.

Dos hijos más de Breoghán perdieron la vida mientras perseguían a los fugitivos del pueblo danann. Uno de ellos fue Fúad, y en su honor el valle donde cayó abatido fue llamado Sliabh Fúad. El otro fue Cuailnge, y en su honor el valle donde murió fue conocido como Sliabh Cuailnge.

También sucumbieron en Tailltin, luchando con valentía, Palap, Lui y, cómo no, el bueno de Lughaidh, hijo de Ith.

No quiero tampoco olvidarme de En, hijo de Occe. Este murió desangrado a los pies de la fortaleza de Temair tras ser herido en la batalla de Sliabh Mis.

CAPÍTULO XXVI  
ISLA DE ERIU. AÑO 347 A. C.

**S**í, pequeño Cir, el pueblo de los tuatha dé danann fue derrotado y expulsado de Inis Elga, comenzando de ese modo el reinado de los milesianos sobre la isla de Eriu, nuestro nuevo hogar. A los pocos días de haber ganado la guerra, una fiesta tuvo lugar en Tailltin para celebrar nuestra conquista. En ella bebimos y brindamos por las almas de los gaedheal caídos mientras sus cuerpos vacíos aún permanecían tendidos en el campo de batalla a merced de las bestias aladas. A nadie importó tal detalle, pues sabíamos que sus sombras estaban acompañándonos aquella noche al calor de las hogueras. Todos ellos habían luchado con valentía y muerto con honor, volando ahora sus almas merecidamente hacia otro mundo mejor. Eran muy afortunados, porque, ¿qué mejor destino pueden ofrecer los dioses a un guerrero? Te aseguro que ninguno.

Aquella noche la cerveza, el vino y el hidromiel corrieron en abundancia por el interior de nuestras tripas, seguramente bastante más de lo debido. El poder maléfico de la bebida no tardó en hacer acto de presencia en la celebración, provocando este una acalorada discusión entre dos hijos de Milidh: Emhir Finn y Eremhon.

El origen de la disputa fue la propia ambición de poder, aquel deseo enfermizo que envenenaba las mentes de los hombres poderosos generación tras generación.

Todo comenzó cuando los milesianos tuvieron que dirimir la cuestión de quién debía ser a partir de entonces la persona que gobernara el nuevo reino de Eriu.

—Sabes perfectamente, hermano, que muerto Donn es a mí por edad a quien corresponde heredar su corona —expuso muy airado Emhir Finn—. Aparte, fuimos mis hombres y yo quienes vencimos en Sliabh Mís y poco después en Tailltin. Sin mi espada y mi gente, hoy no habría nada que festejar.

—¡No, hermano! —repuso enfadado Eremhon—. Muerto Donn solo queda un rey en esta tierra, y ese soy yo. Yo gobernaré en Eriu, quieras o no.

—¡Calma, calma! —intervine rápidamente intentando apaciguar los ánimos—. La bebida os está haciendo hablar sin pensar. Recapacitad antes de soltar una sola palabra más por vuestras bocas de la que luego os podáis arrepentir. Dejemos que vuestro hermano, el sabio druida Aimhirgin, se pronuncie.

Tras mi sugerencia todos buscaron con su mirada al druida, pero nadie lo encontró. En un instante varios guerreros salieron de la sala real en su búsqueda, trayéndolo al poco tiempo acompañado de un par de bellas mujeres. Al parecer, el mago no había perdido el tiempo en la isla, buscándose enseguida varias muchachas con las que retozar y ahogar sus penas.

Los dos líderes milesianos pidieron a su hermano que prestara atención al dilema surgido y dictara la solución más justa. El príncipe de cabellos rojizos apartó de su lado de inmediato a las dos jóvenes y se centró en el crucial asunto que tenía entre manos.

—Guardad serenidad y escuchad mi consejo —les dijo el druida—. Por el bien de nuestro pueblo, lo más sensato es que solo haya un rey gobernando en esta isla; de no ser así, es muy probable que el caos se apodere de esta tierra. Os propongo que la herencia de Donn, nuestro hermano mayor, sea entregada al hermano más joven, a Eremhon, y que sea él quien reine la isla de Eriu mientras viva. Cuando este muera, su herencia y el trono pasarán a Emhir Finn y a sus descendientes.

—¡No, jamás aceptaré tal propuesta! —gritó Emhir enfurecido—. ¡Maldito seas, Aimhirgin! Siempre has apoyado todo aquello que fuera en mi contra. Desde el mismo día que nacimos del



vientre de Scota, uno tras del otro, me has odiado en lo más profundo de tu ser. Nunca te he hecho mal alguno y por eso no puedo entender tu animadversión hacia mi persona. Incluso hoy, prefieres apoyar a Eremhon antes que a tu hermano de sangre. Escuchadme bien los dos, nunca aceptaré entregar el poder de toda la isla a Eremhon. Yo propongo dividir la isla en dos partes. Que Eremhon reine en su mitad junto a los nobles y las gentes que quieran seguirlo, y yo haré lo propio en la mía.

—Por una vez estoy de acuerdo con Emhir —habló Eremhon antes de que Aimhirgin pudiera abrir la boca, sorprendiendo al hacerlo a todos los que allí estábamos reunidos—. Yo tampoco entregaría jamás el gobierno de esta isla ni a él ni a ninguno de sus descendientes, prefiero antes partir la isla en dos.

—Pues que así sea entonces —sentenció Aimhirgin—. La isla de Eriu será dividida en dos mitades. El norte, desde Sruib Brain hasta el río Boyne, será para Eremhon, mientras que el sur, desde el eterno río Boyne hasta Tonn Chlidna, lugar donde nacen las olas de la hija de Genoimn, será para Emhir Finn.

Ambos hermanos sellaron el acuerdo bebiendo cerveza del mismo vaso y comiendo carne asada de la misma pata de ciervo.

Aquella noche temí seriamente que las espadas gaedheal pudieran levantarse de nuevo en Tailltin para comenzar esta vez una guerra entre hermanos. Afortunadamente la cordura de Emhir encontró una salida más honrosa a ese cruel dilema.

Con la decisión tomada, los hijos de Milidh se trasladaron hasta Tara, la ciudadela anteriormente llamada Temair, y allí, en lo alto de la colina a la que daba nombre, ambos líderes fueron proclamados por su pueblo como los nuevos reyes de la isla de Eriu.

Para la coronación se colocó solemnemente en la misma cima de la colina a Lia-Fail, la Piedra del Destino, aquella sobre la cual habían sido coronados nuestros monarcas desde tiempos inmemoriales. La piedra sagrada volvió a ser caprichosa aquel día y, aunque le rogaron repetidas veces, no quiso entonar su canción durante la ceremonia. Al igual que ocurriera en Brigantia años atrás con Donn y Eremhon, Lia-Fail guardó un silencio sepulcral ante los aspirantes a rey. No emitió en ningún momento ni un leve susurro, ni siquiera un pequeño temblor, y mucho menos un suave balanceo. Aunque no habló, los reyes fueron igualmente coronados sobre ella tal y como marcaba la tradición, siendo enaltecidos a continuación por todo su pueblo. Sí, lo reconozco, los gaedheal festejamos efusivamente el nombramiento de nuestros líderes aquel día, pero siendo muy conscientes también de que el silencio de la piedra era una señal premonitoria. Es posible que aquella isla fuera el destino que los dioses habían elegido para nuestra tribu, pero para Lia-Fail ningún hijo de Milidh sería un rey digno de gobernarla.

Sabiendo lo que ahora sé, joven bardo, te juro que la piedra no se equivocaba.

Tras la ceremonia hubo que resolver otro dilema no menor relacionado con Lia-Fail. Al existir dos monarcas sobre Eriu, la Piedra del Destino no podía convertirse en el trono real de ambos. Ante la imposibilidad de partirla, por ser un regalo de los dioses, se decidió que permaneciera escondida en Tara en un lugar secreto solo conocido por Aimhirgin. A partir de entonces la piedra mágica solo vería la luz cuando se coronara a los futuros reyes en la isla.

Una vez los monarcas fueron nombrados, cada uno de ellos se dirigió, acompañado de sus jefes más leales, hacia la parte de isla que le correspondía. Ya en sus respectivos territorios, unos y otros fueron levantando fortalezas tanto por la costa como por el interior de Eriu.

De esta manera, Eremhon marchó al norte acompañado de Aimhirgin, Goisten, Sedga, Sobairce y mi propio hijo Suirge. En su territorio construyeron las siguientes fortalezas: Eremhon levantó

ese mismo año la de Rath Beothaigh sobre la colina de Eoir, en las tierras de Argat Ros, y también la de Rath Oinn en las tierras de Cuala; Aimhirgin se hizo con Inbir Moir en Cuala; Goistein construyó Duine Fair en Sliabh Modhoirn; Sedga gobernó sobre Duine Delginnsi en Cuala; Sobairce erigió Dal Riada en Morbul, y mi hijo Suirge fue el señor de Duine e Dair.

Con Emhir Finn marchamos Eaton, Un, Mantan, Fulman y yo mismo, construyendo nuestras respectivas fortalezas en el sur de la isla. Emhir Finn levantó la de Uamhan en Laignibh; Eaton, hijo de Uicce, la de Rath Arda Suid; Un, hijo también de Uicce, erigió Fethaidhe; Fulman gobernó sobre Rath Rioghbaird en Muirecc; Mantan levantó Carraig Blaraighe, y yo fui el señor de Dun Inne, la más formidable de las fortalezas del oeste de Eriu.

Aunque no lo creas, para la construcción de estas fortificaciones se usaron los cuerpos de las naves que nos habían traído hasta aquí. Tanto Eremhon como Emhir Finn decidieron que los sesenta barcos debían ser destruidos para que ningún enemigo pudiera utilizarlos en nuestra contra. Tal decisión fue muy discutida por los gaedheal, pues eran el único medio de transporte que teníamos para huir de la isla si la situación cambiaba. En mi opinión, esa fue, en realidad, la razón principal por la que los milesianos ordenaron dismantelar los barcos tronco a tronco. Sin ellos, nadie podría marchar de regreso a Brigantia en busca de su verdadero hogar, el hogar de Breoghán.

Después de dividir la isla, nuestros reyes tomaron como consejeros a dos bardos para que narraran y ensalzaran sus victorias por sus respectivos territorios. Emhir eligió a Cennfhinn el arpista, cantando este las hazañas de su amo por las tierras del sur y acompañándolas de dulces acordes musicales. Por su parte, Eremhon eligió a un joven poeta llamado Cir, hijo de Cis, quien tenía encomendada la misión de narrar al norte con su poesía la verdadera historia de un pueblo. A este último supongo que debes de conocerlo bien.

## CAPÍTULO XXVII

FORTALEZA DE DUN INNE, EN EL SUDOESTE DE LA ISLA DE ERIU.

AÑO 346 A. C.

—Y el resto de la historia ya la conoces bien, joven Cir, hijo de Cis —le espeté a mi leal acompañante mientras me bebía el último sorbo de vino que quedaba en mi vaso.

Durante el primer año de reinado de Emhir y Eremhon sobre la isla de Eriu todo pareció ir bien. En ese tiempo el rey Eremhon fue bendecido con un nuevo vástago junto a su esposa Tea, hija esta de Lughaidh, hijo de Ith, a quien le pusieron de nombre Irial Faidh. La reina Tea se había convertido ya en Brigantia en la principal esposa de Eremhon, tras repudiar este a su primera esposa llamada Odhbha y madre de sus tres hijos: Muimhne, Luighne y Laighne. Por su parte, Emhir Finn también tuvo nueva descendencia, trayendo su esposa a este mundo a un robusto retoño al que pusieron el nombre de Conmhael. Desgraciadamente, al poco tiempo, cuando todo parecía estar en calma, la tempestad surgió de nuevo en la isla. A finales de ese mismo año la disputa volvió a las mentes de los milesianos por el control de unas tierras fronterizas. Ambos monarcas discutieron por cómo debían repartirse las fértiles tierras que rodeaban las célebres colinas de Druim Clasaigh en Crich Maine, Druin Beathaigh en Maenmhagh y Druim Finghin en Munster. Pero, en realidad, esas tierras eran tan solo una excusa. Ellos lo que deseaban era luchar por el control absoluto de la isla. Sus diferencias no pudieron solucionarse pacíficamente, y esto nos llevó de nuevo a la guerra, pero no a una como en las que habíamos luchado hasta entonces. La guerra que comenzaba era la peor posible, aquella que se libra entre hermanos. Para dirimir las diferencias decidieron enfrentarse a sus dos ejércitos en una sola batalla donde los dioses decidirían qué rey era el merecedor de gobernar la isla. Junto a la llanura de Bri Damh, en Tochar Eter Da Mhagh, se libró la contienda decisiva, aquella que fue conocida como la batalla de Geisill. En ella, Emhir Finn y sus nobles jefes se enfrentaron contra Eremhon y sus fieles aliados.

—Yo decidí no luchar en Geisill pese a que mi gesto pudiera interpretarse como un acto de cobardía, o lo que es peor, de traición a mi rey —le confesé al bardo—. No podía hacerlo, debía mantenerme al margen aunque en mi interior apoyara firmemente a Emhir. De haberlo hecho, tendría que haber matado a hombres a los que consideraba hermanos y amigos, y entre ellos estaba incluso mi propio hijo. La batalla de Geisill fue sangrienta y despiadada, quedando la isla plagada de muerte y desolación. Eremhon consiguió finalmente alzarse con la victoria tras morir en combate su hermano Emhir Finn. En el transcurso de la contienda también murieron Goisten y Sedga, mis dos viejos amigos scythas, y no solo ellos, también cayó Suirge. Sé que nunca fui un buen padre para él, pero juro que sentí mucho su pérdida. De todas formas no me culpo por ello, suya fue la decisión de luchar.

Tras recordar este momento tuve que hacer un alto en mi relato. Las palabras dejaron de nacer de mi boca al pasar por mi mente su rostro.

—Tras aquella batalla Eremhon se convirtió en el único rey de toda Eriu. Toda la isla le pertenecía, y con ella los que allí vivíamos. Cuentan que fue el propio Aimhirgin quien acabó con la vida de su hermano Emhir Finn, aunque prefiero no creerlo. Después de tanto luchar durante años en este mundo miserable; después de todos los sacrificios realizados por Breoghán, por Bile y por Golamh por el bien de nuestra raza; después de todo eso, los dioses se volvieron a reír de nosotros, guiándonos hacia nuestra propia destrucción. Jamás hubiera venido a esta isla de saber lo que pasaría, y quiero creer que Ith tampoco. Tras su victoria, Eremhon entendió que la guerra había causado una profunda herida entre las gentes de nuestra tribu. Ahora corría el peligro de que

uno o varios clanes se alzarán contra él, continuando así la pelea indefinidamente. Para intentar contentar a todos, en su primer año de reinado, el segundo desde nuestra arribada, decidió dividir la isla en cuatro provincias. Dio la provincia de Ulster a Emher, hijo de Ir; Munster, a los cuatro hijos de Emhir Finn; Connaught, a Un y Eatan, hijos de Uicce, y la provincia de Leinster a Crimthbhel de los damnonians. Eremhon estableció la capital del reino en Tara, antigua Temair, desde donde reina a día de hoy las cuatro provincias de Eriu.

Cuando terminé mi relato, miré fijamente al bardo buscando en sus ojos una explicación a la ambición de su amo.

—Esa es toda la historia, Cir, la historia de mi vida, la del clan de Breoghán —afirmé—. Ahora puedes creerla o no, pero como cuentas lo que te plazca, morirás por traidor.

—Mi señor —me habló Cir—, vuestra historia es fascinante y acrecentará aún más vuestra leyenda. No albergo duda alguna de que todo lo que me habéis contado es la verdad de lo ocurrido y juro por Lug que la historia así será narrada. Estoy seguro de que el rey Eremhon quedará muy complacido.

—Dudo mucho que a Eremhon le complazca algo de lo que yo pueda ofrecerle —le indiqué—. Dentro de pocos días finalizará su primer año de reinado y todo seguirá exactamente igual. Antes de que marches, Cir, quiero hacerte una consulta. Hace pocos días recibí a un comerciante procedente de Tara. Este me informó, tras pagarle generosamente con oro, de que la reina Tea había fallecido, al igual que Odbhha. No sé si sabrás que cuando Eremhon tomó como esposa en Brigantia a Tea, hija esta de Lughaidh, hijo de Ith, ella le pidió como dote al rey una colina donde poder ser enterrada junto a su amado esposo. La elegida fue Druim Caein, conocida por aquel entonces como colina de Temair y ahora como la colina de Tara. Por deseo de la reina Tea, aquel emplazamiento debía convertirse para siempre en la cuna y la tumba de los futuros reyes de Eriu. Te pregunto, joven bardo, ¿esa promesa se ha cumplido?

—Sí, se ha cumplido, Caicher —me confirmó—. Tea fue enterrada en Tara. Respecto a Odbhha, la esposa repudiada de Eremhon y madre de los tres príncipes, reposa en la colina de Odbhha.

—Por supuesto, no podía ser de otra manera —le dije—. Aunque no seamos amigos, Cir, te confesaré un secreto. El mismo espía del que te he hablado también me desveló otra información de una índole muy diferente. Al parecer, Eremhon ha pedido mi cabeza encargándole a su propio hermano Aimhirgin que ejecute la orden. Como ves, joven bardo, tu amo por un lado afirma que me guarda estima, pero por otro ordena mi muerte. Ese es Eremhon, el rey que la Piedra del Destino no quiso para los gaedheal.

—No tengo noticias de tal orden —afirmó desconcertado—. No creo que el rey desee vuestra muerte. Para nuestro pueblo, Caicher de Dun Inne es un héroe. Y los héroes no pueden morir de tal modo.

—Los héroes ya no existen, solo viven en las mentes de aquellos que quieren creer —sostuve—. Sé desde hace algún tiempo que mi vida toca a su fin. Ahora soy solo un obstáculo. Eremhon teme que pueda hacerle sombra e incluso que pueda sublevarme con el apoyo de buena parte de su pueblo. Lo cierto es que no lo culpo; es más, si fuera más joven, lo haría sin dudar.

El rostro del bardo comenzó a desencajarse, temeroso de lo que pudiera hacerle al conocer los verdaderos planes de Eremhon.

—No temas por tu vida, Cir, hoy no morirás. Marcha tranquilo a Tara y dile a tu rey que estaré esperando impaciente la llegada de Aimhirgin y sus guerreros. Dile también que cuando yo muera, mi alma volará en paz para reunirse con aquellos que un día me amaron; dudo mucho que él pueda hacer lo mismo.

Al terminar de decirle aquellas últimas palabras, hice una señal a mi guerrero para que acompañara al bardo hasta la salida de la fortaleza. Antes de abandonar la choza se volvió y me dijo:

—Os doy mi palabra de que vuestro legado será recordado por generaciones.

Yo asentí con la cabeza, mostrándome conforme, y le indiqué a continuación con la mano que podía abandonar ya mi choza y mi castro.

Después volví a girarme hacia el fuego de la hoguera, perdiéndose mi mirada entre las vivas llamas.

—¡Debiste matarlo! —me dijo mi mujer—. Al igual que debiste acabar con todos ellos cuando tuviste ocasión. Los hijos de Golamh nunca fueron como Bile. La sangre de Scota envenenó tu raza y ya nunca volverá a ser la misma.

—Puede que tengas razón, Ness, pero ya todo me da igual —le contesté a la hechicera—. Mi padre, mis hermanos, hasta mi propio hijo dieron la vida por ellos, y ahora es mi turno. Solo espero que algún día nazca en esta isla un descendiente milesiano que porte la sangre de Breoghán y el espíritu de Bile. Solo así podrá haber en Eriu un rey digno de gobernar al noble pueblo de los gaedheal.

—¡Que los dioses te oigan! —suplicó Ness mirando al techo de la cabaña.

Cuando amaneció, la lluvia dejó de caer sobre Inis Elga. Con el cielo ya despejado, Ness y este viejo betu marchamos a pasear por los altos acantilados de la isla. Juntos recordamos a todos aquellos que nos habían acompañado a lo largo de nuestras vidas y que ahora nos aguardaban más allá del horizonte.

Pronto nos reuniríamos con ellos y volveríamos a ser felices, muy pronto.

\*\*\*

Poco tiempo después, Caicher fue vencido por Aimhirgin en la batalla de Cuil Caicher. En ese mismo lugar fue excavada su tumba, quedando allí para la eternidad tanto su nombre como su leyenda.

Cuentan los bardos que antes de morir, Caicher le juró a Aimhirgin que él sería la próxima víctima de su hermano, y no se equivocó.

En el segundo año de reinado de Eremhon sobre la isla de Eriu, Aimhirgin, hijo de Milidh, cayó a manos de su hermano en la batalla de Biletineadh.

En el quinto año de reinado de Eremhon sobre Eriu, también cayeron bajo su espada Fulman y Mantán en la batalla de Breoghán.

En el noveno año de reinado de Eremhon, este acabó con Un y Edan en la batalla de Comhraire, en Meath.

Eremhon fue deshaciéndose de todo aquel que se oponía a su voluntad con la única intención de mantenerse en el trono. Pensaba que con él al frente la paz reinaría y su estirpe perduraría por siempre, pero, como dicen los sabios druidas, siempre es demasiado tiempo.

Tras quince años de reinado, Eremhon murió en la fortaleza de Rath Beothaigh en Argat Ross, comenzando así la verdadera batalla por el control de la isla Esmeralda.

## NOTAS DEL AUTOR

En el siglo XII el obispo de Kildare, Finn Mac Gorman, encargó a los monjes del monasterio de Terriglass que recopilasen en un solo libro las antiguas leyendas de la isla de Irlanda.

La obra fue escrita en gaélico y se la conoce en la actualidad como el *Libro de Leinster* («Lebor Laigen» o «Leabhar Laighneach»). Pese a estar datada la obra en el siglo XII, se cree que fue elaborada a partir de otros manuscritos mucho más antiguos, en los cuales se recogían las diferentes leyendas que los bardos celtas irlandeses fueron narrando a su pueblo de viva voz a lo largo de la historia.

Entre otros textos, el *Libro de Leinster* incluye un manuscrito conocido como «Leabhar Ghabhála» o «Lébor Gabála Éirenn» (*Libro de las Invasiones de Irlanda*), donde se relatan las sucesivas invasiones que sufrió la isla hasta la llegada de los milesianos. Estos milesianos pertenecían al linaje del rey Breoghán, el líder de la tribu de los gaedheal en la península ibérica y fundador de Brigantia.

Esta novela está basada en gran parte en estos mitos o relatos pseudohistóricos que se recogen en el «Leabhar Ghabhála», narrándose en ella la historia de aquel rey llamado Breoghán, la de su hijo Bile, la de su nieto Golamh y también la de sus bisnietos los milesianos, los antiguos reyes de Irlanda.

Actualmente estos antiguos manuscritos se conservan en el Trinity College de Dublín.

Durante el proceso de documentación y elaboración de la novela, se ha acudido a multitud de obras relacionadas con la época prerromana, el mundo celta y la propia leyenda de Breoghán. Entre ellas, por haber servido de guía y en parte inspiración al autor, se quiere hacer mención a las siguientes:

ALBERRO, M. *Lebor Gabála: Libro de las invasiones de Irlanda*. Gijón: Trea, 2007.

SAINERO, R. (ed.) *Leabhar Ghabhála (Libro de las Invasiones)*. Madrid: Akal, 1988.

SAINERO, R. *Los orígenes de la leyenda de Breogán*. Madrid: Akal, 2013.

# GENEALOGÍA DEL CLAN DE BREOGHÁN

