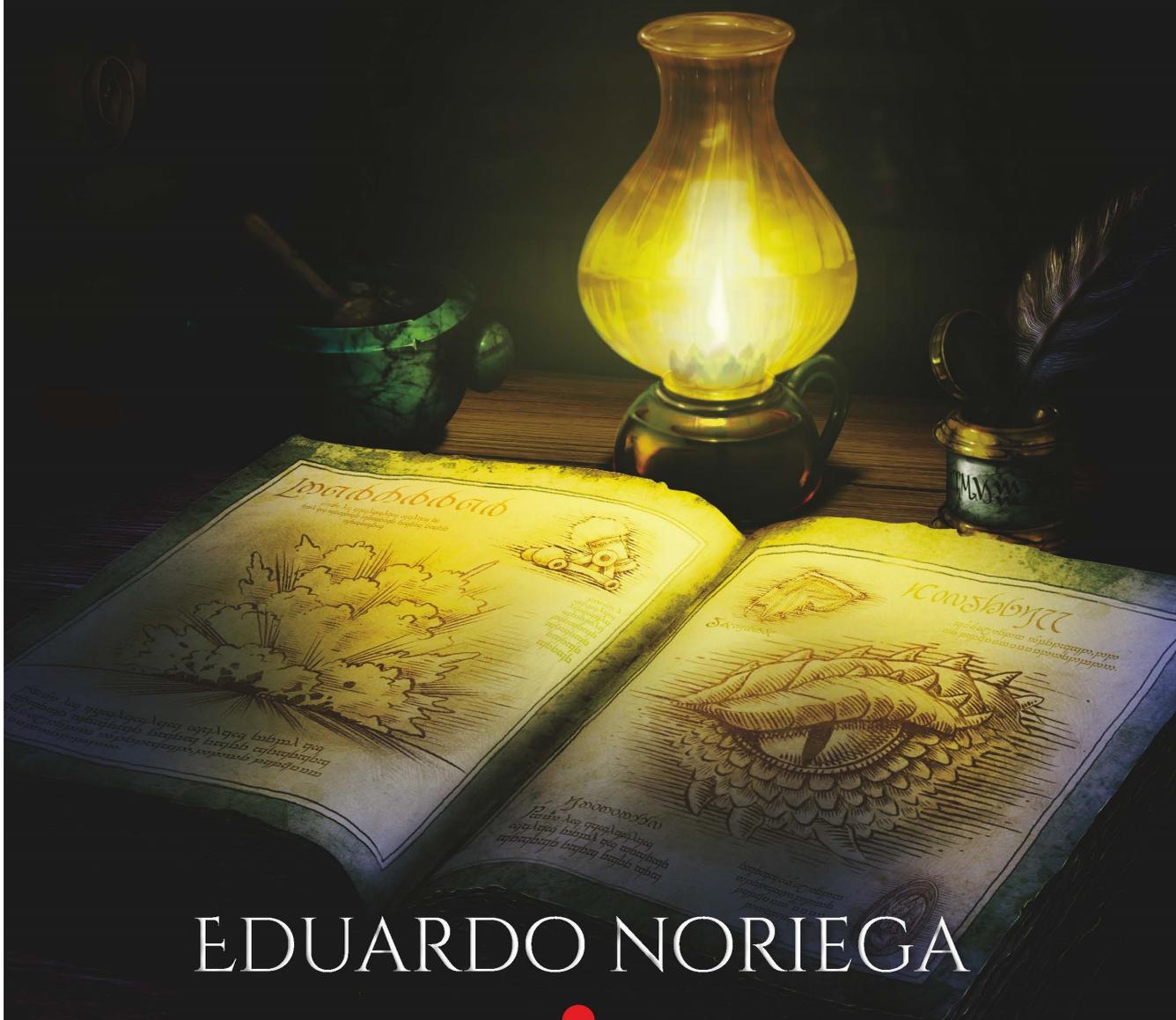


# EPÍLOGO EN SANGRE

EL LIBRO LACRE IV



EDUARDO NORIEGA



Círculo Rojo  
EDITORIAL



Círculo Rojo

## EPÍLOGO EN SANGRE

# EPÍLOGO EN SANGRE: EL LIBRO LACRE IV

EDUARDO NORIEGA SEIJAS

Primera edición: octubre 2023

Depósito legal: AL 2100-2023

ISBN: 978-84-1189-768-6

Impresión y encuadernación: Editorial Círculo Rojo

© Del texto: Eduardo Noriega Seijas

© Maquetación y diseño: Equipo de Editorial Círculo Rojo

© Diseño de portada: Juan Venegas

Editorial Círculo Rojo

[www.editorialcirculo rojo.com](http://www.editorialcirculo rojo.com)

[info@editorialcirculo rojo.com](mailto:info@editorialcirculo rojo.com)

Impreso en España - Printed in Spain

Editorial Círculo Rojo apoya la creación artística y la protección del copyright. Queda totalmente prohibida la reproducción, escaneo o distribución de esta obra por cualquier medio o canal sin permiso expreso tanto de autor como de editor, bajo la sanción establecida por la legislación.

Círculo Rojo no se hace responsable del contenido de la obra y/o de las opiniones que el autor manifieste en ella.

El papel utilizado para imprimir este libro es 100% libre de cloro y, por tanto, **ecológico**.

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	13
PREVIAMENTE, EN HOMERIA.....	15
PRÓLOGO .....	23
1. La aventura en las montañas .....	25
2. Atrapados .....	35
3. Mentiras .....	49
4. En El Risco nada es sencillo.....	57
5. No esperes ayuda de nadie .....	67
6. Trucos de buhonero .....	81
7. Escapar o morir .....	95
8. En el Camino de Valdenegre.....	111
9. Sin nada en los bolsillos.....	121
10. Calveros y sustos en el bosque.....	137
11. Oscilaciones de poder .....	149
12. Morir en blanco.....	163
13. Orgullo de lengonita .....	173
14. Urdimbres entre magos.....	179
15. Nada mejor que una buena cena.....	191

16. Páginas de madrugada .....	205
17. Avances entre vacas.....	213
18. Rugidos de tripas.....	225
19. Antes de casi todo.....	237
20. Cuesta dormir en las noches .....	247
21. Asamblea familiar .....	269
22. Ínclito comandante Witgrey .....	279
23. Durante la tormenta.....	293
24. Asalto a la Reina .....	307
25. Sentir la mar en el rostro.....	321
26. Sin tiempo para experimentos.....	331
27. Obligados a recordar.....	345
28. La ciudad de los esclavos.....	355
29. Obstáculos sobre el hielo .....	365
30. Fingiendo ser otro .....	373
31. Un encuentro afortunado .....	387
32. Nostalgia quaxia .....	397
33. Caminando por las tierras de los jinetes .....	411
34. Interludios bestiales .....	425
35. Obituario en blanco y negro.....	433
36. Nubes en el horizonte.....	443
37. Alarmas llegan desde el norte.....	455
38. Senderos junto al mar.....	461
39. Intrigas de campaña.....	471
40. Escondite en un establo .....	481

41. Sombras .....	493
42. Tocino junto al Arcoíris .....	503
43. Ávido por llegar .....	507
44. Aliados en última instancia .....	515
45. Bienvenidos a la ciudad del Mar Contenido .....	521
46. Incluso en lo más oscuro, hay una luz.....	529
47. En la batalla no hay amigos .....	541
48. Reencuentros.....	551
49. Todos hallamos nuestro camino .....	563
50. Antes de cerrar.....	575
EPÍLOGO .....	583
APÉNDICES .....	585
1. MAPAS .....	585
2. PERSONAJES – LINAJES.....	595
3. SOCIEDAD – HISTORIA – LENGUAJE .....	607
4. MAGIA .....	609
5. CUENTA DEL TIEMPO .....	611
6. RELIGIÓN – DIOSES .....	612
7. MONEDAS – UNIDADES DE MEDIDA.....	615
8. BESTIARIO.....	618
AGRADECIMIENTOS .....	623

## INTRODUCCIÓN

Leer comienza una aventura.

Nos sumerge en mundos conocidos o extraños, pero siempre inciertos. Nos convierte en espectadores de las ilusiones del autor. Nuestro grado de compromiso y cercanía con el texto otorga a cada uno su papel en la historia. Y cada lector tiene el suyo.

Coincido con Borges o Saramago en que el disfrute de la lectura no acepta imperativos ni coacciones. Y puede retomarse. O dejarse y retomarse; o abandonarse definitivamente, a tenor de diferentes variables.

Nunca se conoce la intención del artista. Ni siquiera en los mínimos casos en que se explicita. En mayor o menor grado, mayoritariamente, el escenario que sostiene el relato es producto de nuestra imaginación cocinando los indicios que se nos presentan.

Es la magia de leer. El establecimiento de un vínculo único y personal con el autor que nos plantea el enigma. Que nos incita e invita a acompañarle a través de su obra.

En la mayor parte de las ocasiones, la relación escritor-lector no tiene más lugar común, más punto de partida, que el propio texto. Las anteriores creaciones pueden servir de guía en la misión imposible de escudriñar en los motores más íntimos del artista.

Pero existe un escenario más desconcertante para quienes consumimos párrafos, hojas y capítulos ávidamente.

Conocer al autor.

Entonces, en ese caso, naturalmente, improbable, hay dos modos de manejar la situación que se nos presenta: frivolidad o desconcierto.

Supongo que cada uno de los atentos lectores que me acompañan en estas líneas estará pensando a qué me refiero, primero, y en qué grupo se puede —o podría— ubicar, después.

Lo explico. Pero anticipo ya que yo sufro el desconcierto.

Porque la cercanía con Eduardo, y muchos años de amistad, me sitúan en el escenario idóneo para elucubrar alrededor de las intenciones de su narración. Es difícil abstenerse de caer en la tentación de ubicar espacios, personajes, temperamentos..., a partir del conocimiento de una parte de las vivencias y pulsiones del escritor que forman el caldo de cultivo sobre el que navega la obra.

¿A quién no le seduce la idea de acercarse al misterioso mundo de lo íntimo, subconsciente, de sus amistades?

Conociendo al autor, en este caso, y su celo en preservar la intimidad, hay pocas posibilidades de acceder a datos relevantes. Y muchas menos de descifrar sus pensamientos y emociones, o el rumbo de la historia, al escribir esta tetralogía.

Paseamos junto a los personajes a través del laberinto literario que se nos ofrece.

Y, de un modo u otro, nos encontramos ante una historia admirablemente bien trenzada en la que nunca puede darse por sentada la continuación del argumento. Con escenarios sobrecogedores, personajes complejos, —medio arcaicos, medio actuales—, giros sorprendentes y un final que...

Eso, mejor lo juzgan y definen ustedes al acabar.

No dejen de consultar el abundante material complementario anexo tras el epílogo. Es un buen compañero de camino en esta lectura.

¡Disfruten de la obra!

Alfonso Sánchez-Fuster

## PREVIAMENTE, EN HOMERIA...

- **Año 3468 TGC (Tras la Gran Caída), otoño:** encuentro de Lenn, trovador ambulante, con Córnel, mago y guerrero fugitivo de la justicia otonomía, que viaja con su perro Dominó. Lenn va en busca de mecenazas y Córnel tras noticias de su amigo, el anciano Viajante, el hombre que más sabe del Libro Lacre en toda Homeria. El Libro Lacre es un libro ignoto, buscado desde hace siglos, de contenido tal que cambiará Homeria para siempre.
- **Año 3468 TGC, otoño:** consejo del condado Mongaut en El Risco, su capital. Acuden como invitados los Ferrison, familia regente del otro territorio más poderoso de Homeria, el ducado Ferrison, Furtivelia. La hija menor del duque Ferrison, Felidora, muere en extrañas circunstancias tras compartir cama en secreto con el conde Frey Mongaut. Esto motiva recelos y acusaciones de asesinato. Los Ferrison abandonan el consejo, indignados.
- **Año 3469 TGC, invierno:** planes de guerra de ambos bandos.
- **Año 3469 TGC, invierno:** Córnel y Lenn son reclutados a la fuerza para el ejército Mongaut. Córnel no es reconocido.
- **Año 3469 TGC, primavera:** primeras batallas de relevancia entre los ejércitos Ferrison y Mongaut. Toma de Portaluz por el ejército otonomío.
- **Año 3469 TGC, verano:** continúa la contienda, desarrollada en su mayoría en Furtivelia. La batalla más importante es la de Aceby, con gran mortandad en ambos bandos. Muere el primogénito del duque Ferrison, Will J. Aparición de un dragón negro, que ataca a ambos ejércitos.

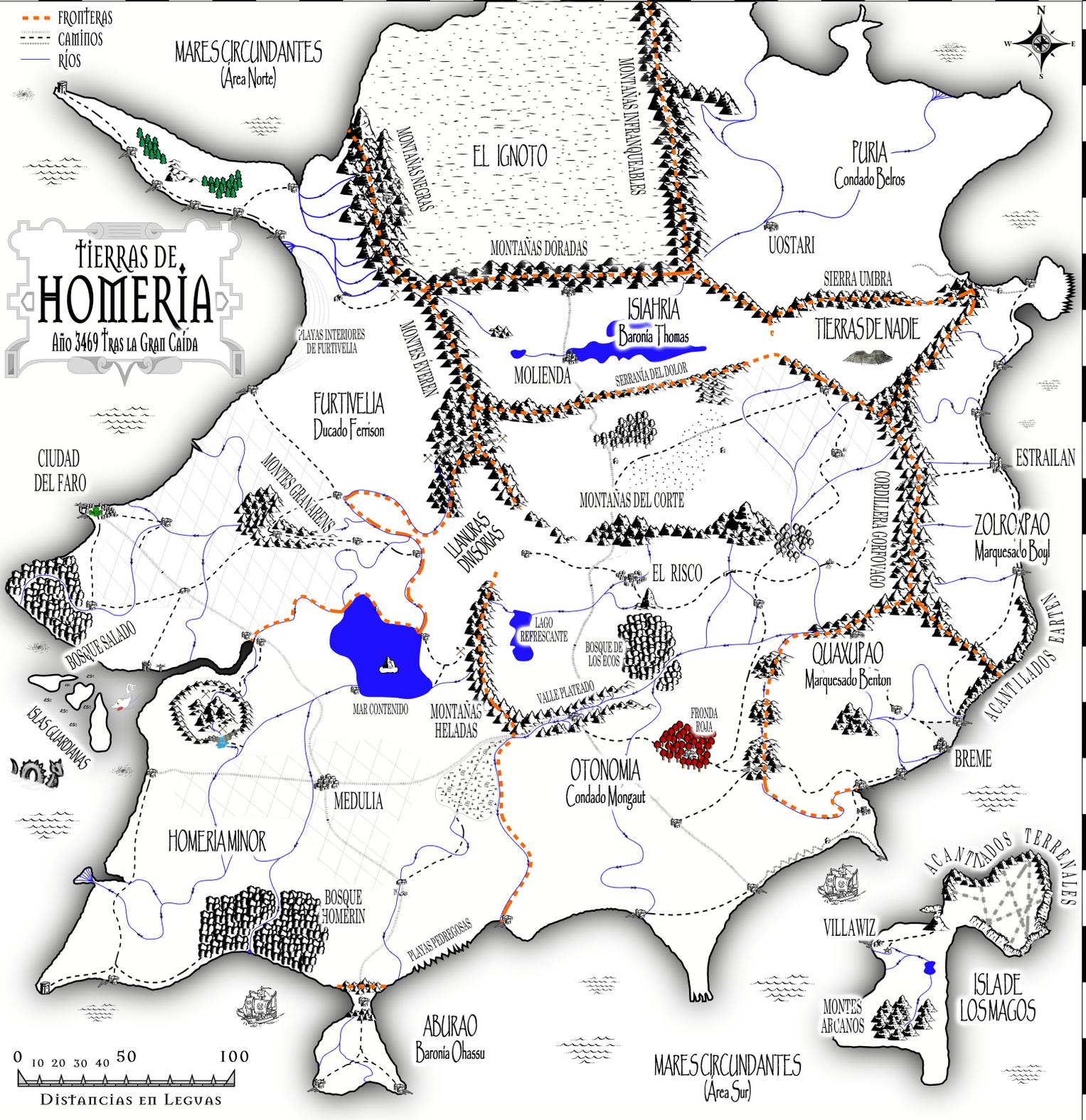
- **Año 3469 TGC, verano:** Córnel resulta herido en batalla. Deserta, junto con Lenn y Anna, una joven que ayudaba a su recuperación como parte de la intendencia de la tropa Mongaut. Reencuentro con Dominó. Son perseguidos como desertores.
- **Año 3470 TGC, invierno:** mientras la guerra sigue sangrando Homeria, los amigos (Córnel, Anna, Dominó y Lenn) que van tras el libro hallan noticias de Viajante en Kadak. Prosiguen su búsqueda, hacia el este. Los dragones causan cada vez más destrucción.
- **Año 3470 TGC, invierno:** la familia condal (conde Frey, condesa Mandoline y su hija Beatrice) viajan a Quaxupao, donde vive el marqués Benton, padre de la condesa. Buscan financiación para la guerra. En su capital, Breme, Frey reconoce a Córnel. Intenta que su suegro capture al fugado, pero como está borracho, nadie cree sus palabras. En su desesperación, apaliza a Mandoline hasta casi matarla. Ella jura venganza.
- **Año 3470 TGC, invierno:** en la ribera norte del Mar Contenido, un grupo de cada uno de los bandos en guerra, capitaneados por el hermano del duque, Léster, por los Ferrison, y Kerry de Campo Nuevo, por los Mongaut, acuerdan batallar contra los dragones, aunque entre ellos continúe la guerra. El conde y el duque ignoran esta alianza. Un dragón rojo ataca a los otonomios en el norte de Furtivelia y aparecen por primera vez los buhotrones (búhos gigantes), que acaban con el reptil.
- **Año 3470 TGC, primavera:** en el viaje de vuelta a El Risco de la familia condal, son atacados por bandidos. Abundan por toda Homeria, debido a la carestía provocada por la guerra. Tras muchos días de persecución, logran escapar, sobre todo gracias a Beatrice y su habilidad con el arco. No consiguieron dinero para la guerra.
- **Año 3470 TGC, verano:** la guerra Mongaut-Ferrison, que hasta ese momento favorecía a los primeros, comienza a cambiar su curso. Los Ferrison conquistan Isiahria, aliado de Otonomia, y obligan a su regente, el barón Thomas, a que aporte soldados para sus tropas. Los furtivelianos dirigen la campaña al sur, adentrándose en Otonomia.
- **Año 3470 TGC, verano:** los amigos llegan a Zolroxpao, buscando a Viajante, a quien hallan días después, en una aldea al norte, enfermo.

- **Año 3470 TGC, verano:** las tropas otonomia y furtiveliana libran la batalla de Los Charcos, en las Montañas del Corte. Aparecen dragones que atacan a ambos ejércitos. Después son los buhotrones los que atacan, sobre todo a los dragones. Los magos de ambos bandos desaparecen.
- **Año 3470 TGC, verano:** los dos dirigentes más importantes de los magos, Winstez e Iomon Yashirin, mantienen una reunión. Planean que los magos dominen Homeria, ayudados por dragones y el ejército negro que están formando, aprovechando la guerra Ferrison-Mongaut, que debilita a ambos. Buscan también el Libro Lacre, confiados en que sus secretos favorecerán su causa.
- **Año 3470 TGC, verano:** los amigos, ya con Viajante recuperado, hallan un túnel en la frontera entre Puria y Zolroxpao. Es el escondrijo del Libro Lacre, que consiguen tras grandes dificultades y riesgos.
- **Año 3470 TGC, verano:** Teo, un comerciante, halla por casualidad un mensaje relacionado con la guerra. Huye cuando unos soldados preguntan por él. En esa huida, encuentra en un molino una pieza de madera que guarda como amuleto.
- **Año 3470 TGC, otoño:** tras la batalla de Los Charcos, los ejércitos furtiveliano y otonomio repliegan sus fuerzas. Lucas, hijo del conde, resulta herido, por lo cual toma el mando de la tropa su abuelo, el conde padre, Férdinand. El duque Will Ferrison desaparece en la batalla. Al reencontrarlo, su mente no es la misma. Todos dudan de la filiación de los dragones.
- **Año 3470 TGC, otoño:** ambos ejércitos son hostigados por soldados desconocidos que visten de negro y luchan acompañados de dragones. En uno de esos ataques, el duque Ferrison desaparece de nuevo. El antiguo mago de los Ferrison, Tamar, aparece ante ellos como el líder de sus atacantes, propone su rendición e intenta convencerlos de que el duque ha muerto. Los otonomios están parecidos: combates constantes con el ejército negro y los dragones. Durante uno de ellos, aparecen los Ferrison y ayudan contra el misterioso enemigo. Tras vencer esa batalla, ambas huestes acampan juntas. Involuntariamente, con reservas de alguno de sus comandantes, unen fuerzas y forman un solo ejército.

- **Año 3470 TGC, otoño:** en la punta opuesta de Homeria, la península de Lengua de Dragón, los magos atacan y dominan el territorio, ayudados por dragones. La hermana del regidor anterior asesinado, Godina Bipaal, viuda, planea junto con Kalevi, uno de sus mejores guerreros, la recuperación de su tierra.
- **Año 3471 TGC, invierno:** el ejército furtinomio (unión de furtivelianos y otonomios) camina al norte. No consiguen nada más del barón Thomas. Encuentran al duque en el camino, torturado por los magos y abandonado para morir. Está muy débil. Logra recuperarse, pero muere en la siguiente batalla. Sin saberse quién queda como duque, todo señala a Léster. Martin, único hijo superviviente, no acepta esa designación informal, pero calla.
- **Año 3471 TGC, invierno:** gran parte del Libro Lacre está cifrado, necesitan buscar a alguien que ayude a decodificarlo. En el camino, encuentran a un milite viejo amigo de Córnel y del anciano, Táred Witgrey. Los perseguía por orden de su gran maestro, pero cambia de bando. Muere Viajante, por un dragón.
- **Año 3471 TGC, invierno:** Teo continúa huyendo y haciendo de todo para sobrevivir. Llega a una posada en las Montañas Heladas y Ragna, la posadera, reconoce el objeto que encontró en el molino. Revela a Teo su importancia y aconseja a llevarlo a Valdor del Camino. Teo acepta.
- **Año 3471 TGC, invierno:** Córnel tiene un encuentro con un buhotrón, con el que logra comunicarse. El buhotrón proporciona comida a los hambrientos amigos. Poco después, también ayuda en un ataque de lobos y hace ver a Córnel que puede ayudarlos para vencer juntos a los dragones. El ave declara ser su amigo.
- **Año 3471 TGC, invierno:** en El Risco, el conde Frey Mongaut muere al caer desde un puente, empujado por su esposa. Previamente, la condesa había asesinado al conde padre. Mandoline queda como condesa regente y comienza un programa de cambios orientado a mejorar el condado, recuperar el ejército e incrementar su tesoro. No duda en mostrarse cruel si ayuda a sus propósitos, aunque eso contraría a su hija.
- **Año 3471 TGC, invierno:** el ejército furtinomio viaja al sur desde Isiahria. Muchas bajas. Batallas en su avance rumbo a El Risco, para re-

agruparse allí. En la última, desaparece Léster Ferrison, junto al Bosque de Piedra. Sin nombramiento, Martin, de facto, es duque de Furtivelia.

- **Año 3471 TGC, primavera:** en un puesto de golondrinas cerca de la confluencia de los ríos Plumb y Avnu, los amigos son descubiertos y atacados por una compañía negra. Táred resulta herido y los soldados muertos. Llegan más soldados negros capitaneados por Vermud Dovskin y, junto con magos, destruyen el puesto de golondrinas. Apresan a Táred, Córnel y Anna... y cogen el libro, que el mago RR reconoce y oculta consigo. Dominó rescata de bajo los escombros a Lenn, malherido.



## PRÓLOGO

Si la vida fuera una persona, estaría a favor de su ejecución.

Pero, tras muchas horas de meditación inútil, jarras de hidromiel y charcos pisados he constatado que, de persona, la vida no tiene nada. Solo resta padecerla o, si uno es afortunado, disfrutarla.

Él no va a disfrutar nada. El tiempo que debería gozar ha sido cercenado y en el muñón que dejó nada más hay que penuria. ¿Y la dicha del descubrimiento juvenil del mundo? ¿Y el frenesí del primer amor, tan eterno un día como efímero al siguiente? ¿Y el gozo de ver crecer a los hijos, aderezado por igual de preocupación y de orgullo?

Son tres días ya tosiendo sin parar.

Desde ayer, sus esputos llegan acompañados de sangre.

Come como si no hubiera un mañana y, sin embargo, aún no alcanza las setenta libras<sup>1</sup>. ¿Dónde marchan esos alimentos, si no arraigan en él? ¿Dónde quedan, si la debilidad ha hecho presa de su cuerpo de tal modo que no logra dar cinco pasos sin fatigarse?

Creo que son expulsados con los meados. No sería extraño. La sed también colabora en su padecer. Bebe tanto que una vez cada hora levántase del lecho a orinar un líquido paliducho que huele a manzanas maduras. Según ella, es síntoma de enfermedad mortal. Aprovecharé, entonces, los pocos días que resten.

—¡Heeeeeyyyy! ¿Cómo está hoy el más afamado héroe de Homeria?

—Igual de fuerte que un títere sin nadie que sujete sus hilos. Dame un poco de agua, por favor.

¿Más agua?

—Claro, claro. Toma. Bebe con cuidado.

---

<sup>1</sup> Libra: unidad de peso, que equivalía a unos 0,46 kilogramos. Así, setenta libras corresponden a 32 kg. Véase APÉNDICE 7. MONEDAS – UNIDADES DE MEDIDA.

He de ayudarlo a incorporarse. Diosa Heil-Sjuk<sup>2</sup>, ¿por qué cebas tus ansias de venganza sobre los humanos en esta tierna e inocente criatura? Solo un idiota creería en vosotros como algo bueno tras tamaña demostración de crueldad.

Agota el vaso como si de ello dependiera su vida. Quizá sea así.

—¿Por dónde íbamos? Estoy ansioso por conocer el final de esta aventura, abuelo.

—Soy un pobre viejo. Ya no recuerdo dónde quedó...

—Iba todo muy mal para los que buscan el libro. Espero que las cosas mejoren para ellos.

—¿Quién sabe? Es lo maravilloso de las historias: en cada vuelta del camino puede hallarse algo que cambie para siempre lo que está por llegar. Donde antes solo veíase oscuridad, la luz puede iluminarlo todo, de repente.

—¿Y sucede eso en esta?

—Ni idea, ya veremos...

Su sonrisa es distinta cada día. Si quien ríe es el adulto a punto de morir, muestra la incredulidad normal ante lo improbable. Si es el niño que aún permanece preso en ese cuerpo, exhibe la ilusión por escuchar el siguiente capítulo de unas peripecias tan increíbles que son su único consuelo en un mundo pleno de dolor.

—Hace mucho que no sabíamos de Teo y su amigo Cresto...

---

<sup>2</sup> Heil-Sjuk: diosa zolroxpasia de la salud. Su símbolo es una serpiente con dos cabezas que se enrosca en un cáliz. Véase APÉNDICE 6. RELIGIÓN – DIOSES.

## 1. LA AVENTURA EN LAS MONTAÑAS

### **Valdor del Camino, Otonomía, ciclo<sup>3</sup> Florido del año 3471 tras la Gran Caída**

**V**ivir, correr, morir y seguir viviendo. ¿Quién podría no estar satisfecho? Al fin asoman las primeras casas de la Corte del Valle Plateado. En apenas dos años y medio de guerra, nadie reconocería la ciudad, de tanto como había cambiado.

Como todos.

Valdor del Camino no era ya el populoso y popular cruce del Camino Real con el del Valle Plateado. Ya no celebrábase la feria al final del verano, pues nada había para celebrar con canciones, poemas y teatrillos. Tres cuartos de su población habían muerto o emigrado. Ecos de la guerra y dos ataques de dragones y soldados negros habían convertido la ciudad en el espejismo ahumado de lo que un día fue. Ni siquiera dejaron allí una patrulla para que sirviese de guarnición avanzada. El ejército negro consideró que una ciudad que vivía de la fiesta, los mercachifles y las artes no merecía la pena. Quedaron solamente una docena de soldados y un mago. El Gran Mecenás, condestable de la ciudad, había muerto hacía más de un año y su sucesor bastante tenía con mantener el flujo de comida para los valdoritas.

Nada de dinero para festivales.

Nada de concursos de bardos.

Nada de mercados de artesanía, joyas o armas.

La mitad de las apretujadas casas de la ciudad, vacías de almas, estaban solo ocupadas por las ratas que habían ascendido del subsuelo fluvial

---

<sup>3</sup> Ciclo: medida temporal utilizada en Homeria, de duración aproximada equivalente a dos meses de nuestro tiempo. El año se abre con el ciclo Gélido, al que siguen los ciclos Nubloso, Florido, Tórrido y de la Cosecha. El año acaba con el ciclo Senescente. Véase APÉNDICE 5. CUENTA DEL TIEMPO.

al trono de las calles. El brillo argénteo de la ciudad, que otrora fascinaba al visitante, habíase tornado tan ceniciento y lúgubre como el ánimo de los escasos habitantes que malvivían en ella, en la esperanza de que retornaran los días felices. El esqueleto de un carro, destrozado contra una fachada. Cenizas de un puesto callejero abrasado, apiladas en una esquina oscura. Un gato muerto en mitad de una callejuela, con un ejército de hormigas invadiendo sus tripas. Valdor del Camino era un pudridero del que los muertos nada querían saber y en el que los vivos expiaban como podían la culpa de otros.

Allí era donde estaba la persona con quien Teo debía encontrarse.

El camino no había sido fácil.

Tras abandonar la aldehuela de Antehielo, donde la hermosa y fugaz Ragna hizo de su huida un propósito, las Montañas Heladas convirtiéronse en su peor maldición y su mejor escondite.

Los soldados del rey no abandonaron su persecución tras ser burlados por Ragna. Creyeron que fue Teo quien provocó el narcotismo que permitió su fuga, aunque nunca averiguaron cómo. Aquello hizo que, más airados aún que cuando atravesaron su espalda con decenas de latigazos, fueran en su busca como un perro hambriento que sabe que solo alcanzando la presa podrá saciar el hambre que taladra su estómago.

Teo hubo de ocultarse en cada covacha de las Montañas Heladas. Lo que en circunstancias normales hubiera sido un difícil, pero breve —no más de un par de semanas—, tránsito por el recodo suroeste de la cordillera, prolongose hasta casi ciclo y medio. Los soldados patrullaban por todos los pasos conocidos. No pudo usarlos. Cruzó las montañas por senderos nunca hollados por el hombre. El hambre volvió a hacer presa de él. Tenía dinero, pero de nada vale el dinero humano en un desierto rocoso sin alimentos. Los montes y las heladas propias de la época hicieron todo más complicado. Tal fue que, dándose por vencido, decidió ocultarse en una osera sin inquilino hasta que el tiempo mejorase lo suficiente como para poder caminar oculto sin morir congelado.

Y lo peor: Cresto, su querido y viejo caballo, murió.

Cada paso por aquellas cañadas era un riesgo. Pese a ello, su montura parecía posar sus cascos con seguridad, como si fuera una cabra montesa nacida para moverse por aquellos parajes. Hasta que fue Cresto quien falló. Solo hizo falta una roca traicionera, más suelta que el resto, y el viejo macho de color canela rodó por la pendiente hasta el fondo del barranco. Unas lágrimas traicioneras fueron el único funeral que Teo pudo brindar al último compañero de sus felices días de comerciante de cerámicas en Aburao, antes de la guerra. En otra época. En otra vida. En otro mundo.

Ocultó como pudo el cuerpo y prosiguió el camino, pese a no saber a dónde conducía. Nada más tenía una ciudad y un nombre: Valdor del Camino y Marcelus Tolomeo. Al poseedor de ese curioso nombre debía contarle lo sucedido en Antehielo y, antes, en la aceña del Hoizu, donde halló su amuleto. Y mostrárselo.

Escondido en la cueva, aburríase soberanamente. Teo no soportaba el aburrimiento. De modo que, hasta que el clima mostrose más benigno, abandonó la madriguera solo por dos razones: conseguir alimento y averiguar dónde estaban sus perseguidores. Si dábanse las circunstancias, coger a alguno desprevenido y rajar su gznate de oreja a oreja constituía su único pasatiempo. Cinco de ellos terminaron así.

El capitán de la patrulla que iba en pos de Teo, en algún momento, tuvo que pensar que ya estaba bien. Abandonó. Diríase que, tras el tiempo transcurrido, tras perder varios soldados y tras dejar atrás el territorio del rey Ludovido, abandonar la persecución de aquel muchacho, cuyo crimen original desconocían, era la mejor opción.

De nuevo podría Teo asomar a la luz y volver a usar el dinero robado ciclos antes.

La primera posada en la que entró, en ladera de un monte bajo del Valle Plateado, llamábase «*El reino del frío*». Un nombre muy revelador. Hízolo para dormir sobre una cama, comer algo que no fueran pericotes<sup>4</sup>, sapos aletargados o garduñas, aderezados con endrinas y escaramujos, y beber una buena cerveza. El posadero vio entrar en su establecimiento a un jovenzuelo que no podía tener más de veinte años, aunque aparentara llevar a rastras quince de penurias. Tenía las botas tan gastadas que pisaba en el suelo, las ropas roídas por el tiempo, hambre de varias lunas, y era dueño de unos ojos asilvestrados y plateados que clamaban por un lecho y un plato de comida caliente. El cabello negro como el carbón, y sucio como una carbonera, caíale por la frente, ocultando a ratos una extraña mirada, aterradora y cautivadora al tiempo. Si llegaba a las cuatro arrobas<sup>5</sup> y media era que el dueño de la fonda ya no sabía evaluar el peso de las cosas como siempre presumió. Pese a tales síntomas de indigencia, fácilmente confundibles con fragilidad, una vitalidad desconocida, como la que solo poseen quienes han conocido la muerte de cerca y han escapado de ella por

---

<sup>4</sup> Pericote: especie de ratón de montaña.

<sup>5</sup> Arroba: unidad de peso, que equivalía a unos once o doce kilogramos, según el territorio. En los mercados solían usarse pesas por 11,5 kilos. Así, 4,5 arrobas equivalen a algo menos de 52 kg. Véase APÉNDICE 7. MONEDAS – UNIDADES DE MEDIDA.

los pelos, guiaba los pasos del muchacho. Fue hacia una de las mesas más oscuras. No pidió nada hasta que acudió a atenderlo el dueño de la casa.

El huésped pronto comprobó, como adivinó su intuición, que aquel muchacho tenía dinero. No necesitaba saber más. Teo pidió comida como para cuatro personas y la mejor habitación del figón<sup>6</sup>.

Pagó por adelantado, sin discutir el elevado precio.

Estaba claro que pretendía evitar cualquier problema.

—¿Buscáis algún tipo de compañía que caliente vuestra cama? —preguntó, solícito, el mesonero. Debía exprimir aquella teta y sacar tanta leche como pudiera.

El muchacho miró al mesonero con algo parecido a desprecio. El muslo de pollo en su mano goteaba grasa. La que no había comido deslizábase por la barba de muchos días sin cuidados y caía de nuevo al plato. Sin respuesta, aquella mirada hechicera dejó claro que prefería dormir solo.

—Solo comida y lecho —dijo. Calló por un largo rato—. Gracias.

—Eso tendréis, pues.

El posadero íbase ya, pues aquel desconocido dábale escalofríos, cuando fue sujetado por el brazo. Nunca el dinero llega sin sufrimiento o sin trabajo. Volviose, mostrando la que creía era su mejor cara.

—¿A cuánto estamos de Valdor del Camino? —dijo el recién llegado.

—¡Oh, no serán más de quince leguas<sup>7</sup>, señor!

—¿Hay alguien por aquí que pueda llevarme?

—No creo, señor. La mayoría de los carreteros perdieron sus carros cuando fueron requisados para la guerra. Los pocos que aún tienen un caballo no osarían venderlo ni por todo el oro del mundo. Pero puedo preguntar...

—No. ¿Y el río?

—Esa ruta es aún más complicada, señor. Antes de la guerra había algún barquero, en una aldea a pocas verstas<sup>8</sup> de aquí, río arriba. Allí existía un embarcadero. Mas no aguantaron la carestía ni el último ataque del ejército negro. —Un velo de tristeza cubrió el rostro grueso, barbado de varios días y de gruesa papada del posadero.

—Entonces, ¿no hay nadie en este agujero que, por un buen precio, pueda llevarme por el río hasta Valdor?

---

<sup>6</sup> Figón: casa de poca categoría, donde se guisan y venden cosas de comer.

<sup>7</sup> Legua: unidad de longitud, equivalente a unos 5250 metros. Así, 15 leguas serían casi 79 km. Véase APÉNDICE 7. MONEDAS – UNIDADES DE MEDIDA.

<sup>8</sup> Versta: unidad de longitud, que equivalía a poco más de 1000 metros. Véase APÉNDICE 7. MONEDAS – UNIDADES DE MEDIDA.

—No creo, señor. Pero puedo preguntar...

—No. No será necesario. Esto es todo... gracias.

Así pues, Teo tardó todavía en llegar, a pie, hasta las puertas de la ciudad capitana del Valle Plateado.

No percibió presencia de soldados, pero su instinto gritaba que aquel lugar no era seguro. Si los caminos son lugar peligroso para cualquiera en días de contienda, más aún para aquellos fugitivos que huyen de la justicia de dos territorios. ¡Maldito mensaje de golondrina! Si no hubiéralo encontrado en aquella fuente perdida, nada de todo aquello habría sucedido. Entonces podría, con sus penas y sus glorias, continuar viviendo de su habilidad como chalán<sup>9</sup> para con toda mercancía que mereciera ese nombre, especialmente la codiciada cerámica aburana. Empero, tras aquel desgraciado día, las penurias que rodearon su vida dejaron en nada sus difíciles días infantiles, en una aldea otonomía de *cuyo nombre no quería acordarse*.

Arribar a Valdor significó para Teo un alivio en sus pies, en su desasosiego y en sus cuitas. Cuando hallase al tal Marcellus, quedaría liberado de la promesa no hecha a Ragna. Simplemente, podría rehacer su vida, con algún dinero en su bolsa y en un lugar no contaminado por su nombre.

El anterior bullicio de la ciudad habíase convertido en la calma canción de cuna de un cementerio. El soniquete del río por bajo las calles, antes inaudible nada más que durante el silencio nocturno, oíase ahora con nitidez a cualquier hora. Los pasos de Teo retumbaban en los adoquines desgastados de la ciudad. Tuvo que preguntar a cuatro taciturnos valdoritas antes de hallar uno que supiera dónde moraba su hombre. Sus indicaciones condujeron a Teo hasta un callejón de casas apretujadas, oscuras, portadoras de una suciedad decrepita de años. El blanco no existía en esa ciudad. Como demostración, la puerta: negro manchado de óxido era su color. Alzó la enorme argolla y dejó que su propio peso hiciese la llamada.

Tras una larga espera, un chirriante correr de la falleba y la apertura de la hoja, apareció un viajero del tiempo. Los ojos que asomaron eran primos de los de Teo en cuanto al color, mas sin el empañamiento de dolor que exhibía el muchacho. Grises como el cielo de un día nuboso en su zona atravesada por rayos rebeldes de sol, brillaban con una picardía infantil que ningún pesar podía apagar. Eran minúsculos pero enormes, ingenuos pero sabios, reservados pero curiosos. El cabello pajizo, tan fino que cada pelo diríase a punto de quebrar, caía en juvenil flequillo sobre su frente. Marcellus apartábaselo en un gesto involuntario cada poco. Su rostro estaba

---

<sup>9</sup> Chalán: que trata en compras y ventas, especialmente de caballos u otras bestias, y tiene para ello maña y persuasiva.

cuajado de pecas, arponeado por una nariz demasiado chata y horadado por una boca de labios finos, coronados por una pelusilla apenas visible. La faz era alargada como todo él, pues era alto, demasiado alto para alguien tan enjuto. Vestía una túnica raída que fundíase con la lobreguez de la casa y llegaba hasta sus pies, calzados por unas botas más viejas que él. La voz que respondió al aldabonazo de Teo era la de un chiquillo de quince años.

—Y tú, ¿quién eres?

—Teo. ¿Eres Marcelus Tolomeo?

Durante unos instantes, la suspicacia hízose dueña de ese rostro y esa mirada tan juveniles.

—Sí —respondió al fin.

—Entonces tenemos que hablar.

Teo adentrose en la oscuridad de la vivienda, sin aguardar permiso. Todavía no había pasado el tiempo suficiente tras su persecución y sentíase inseguro aguardando ante una puerta, a la vista de todos, expuesto a cualquier delación. Quien nace fugitivo sigue siéndolo para toda la vida y quien hácese fugitivo seguirá siéndolo hasta ser sustituido por otra presa. Lo único cierto es que el cazador nunca dejará de serlo.

Marcelus Tolomeo, amigo de Córnel de los tiempos en que ambos coquetearon con los estudios de magia en su isla, era persona confiada. No puso obstáculo a la intrusión de Teo. Para eso ya tenía a alguien.

—¿Quién crees que eres, entrando aquí de esta manera?

Una versión más pequeña y regordeta de Marcelus, con sus mismos ojos vivaces y su mismo mar de pecas en el rostro, pero con el pelo taheño<sup>10</sup> en vez de rubio, plantó una mano en el pecho de Teo. La bondad de Marcelus no existía en esta mujer. No al menos en ese instante. Eran la desconfianza y la ira quienes gobernaban su semblante. La otra mano, retadora, sujetaba la empuñadura de un cuchillo cuya funda colgaba de un tahalí<sup>11</sup> en su prieta cintura. Sus ropajes eran modestos, pero tenían la pátina de calidad que distinguía, en el mercado de telas de Valdor, al comprador experto del bobo.

—Tranquila, Guly, no parece peligroso. Su nombre es Teo.

—¿Y quién dantes es Teo, que osa entrar así en una casa a la que no ha sido invitado? —La pregunta iba más para Teo que para su hermano, pero este no pareció entenderlo.

—Bueno, ahora satisfará tus dudas, espero. ¿Quién eres, buen hombre?

---

<sup>10</sup> Taheño: dicho del pelo, rojo; dicho de una persona, que tiene el pelo o la barba rojos.

<sup>11</sup> Tahalí: pieza de cuero que, pendiente del cinturón, sostiene el machete o el cuchillo bayoneta.

Nadie, ni antes ni después de la guerra, había llamado a Teo *buen hombre*.

—Dijeron que sabrías qué es esto.

Quitose la capucha con la que pretendía evitar cualquier reconocimiento y, acto seguido, desprendiose del colgante. Mostró a Marcelus, y a su hermana, curiosa de nacimiento como él, aquello que motivaba su presencia en la casa. Ambos acercáronse, para ver mejor el objeto bajo la mortecina luz del candil que el librero portaba consigo.

Era un simple pedazo de madera, tallado en forma de prisma con siete aristas, con sus paredes cuidadosamente marcadas y lijadas. Tendría un largo de unos cuatro dedos<sup>12</sup>, y uno de grosor. En una de sus bases, la que Teo mostró a Marcelus, había grabado un símbolo, formado por líneas quebradas, sin aparente significado. En el otro, Teo había practicado un orificio por el que hizo pasar una tira de piel que encontró con el madero. Era muy fina, de buena calidad. Tenía gofradas letras y números a los que, empero, no hallaba significado alguno. Esa cinta de cuero era lo que Teo usaba como collar para aquel extraño colgante. Habíase convertido en un amuleto, una loa a su mala suerte. Como su persecución por los soldados de Ludovido comenzó el día que esa cosa apareció en su vida, decidió que hasta que no cambiara su sino la curiosa pieza de madera, fuese lo que fuese, seguiría con él. Ese empeño, acertado o no, había llevado sus huesos hasta Valdor.

Los ojos de Marcelus fueron abriéndose más y más a medida que el candil permitía a su mirada conocer más detalles del objeto.

—¡Dámelo! —Acabó diciendo, reclamándolo con sus manos.

—¡No! ¡Quieto ahí! ¿Qué es esto? ¿Qué significa para ti? ¿Qué puede significar para una hermosa mujer de las Montañas Heladas como para que arriesgue su vida porque yo viniese con él a verte?

—¿Ragna? ¿Hablas de Ragna, la posadera?

—¡Sí, ella! ¡Habla!

La ira crecía en Teo. La mujer pudo verlo al instante. Sintió que debía calmar los ánimos: aquel joven era peligroso. Los años de guerra habían enseñado a Guly a distinguir la mansedumbre de la fiereza en una mirada. Su hermano, además de ser infinitamente más ingenuo, solo tenía ojos para aquel misterioso pedazo de madera.

—¡Cálmate, muchacho!

---

<sup>12</sup> Dedo: unidad de longitud, que equivalía aproximadamente a 2,5 cm. Así, cuatro dedos eran unos diez centímetros. Esta unidad era, posiblemente, la más variable de todas las usadas en Homeria, según el territorio. Véase APÉNDICE 7. MONEDAS – UNIDADES DE MEDIDA.

—¡No soy ningún muchacho! ¿Quién eres tú, para pedirme calma? ¡He venido a verlo a él! ¿Sabes lo que he tenido que pasar para llegar hasta aquí? —La mano de Teo tanteaba su cuchillo en el cinturón de piel de buey invernero. Tiempo ha que había perdido la hebilla de plata.

—No, nada sé de tus cuitas. Y él tampoco —La mujer señaló a Marcellus—. Mi nombre es Gulatrida y soy su hermana. De él diría que sabes quién es. O al menos has oído hablar de él: su nombre es Marcellus Tolomeo, sabio, lector, librero, conocedor de las más extrañas lenguas de Homeria y un absoluto imbécil para las demás cuestiones de la vida. Por lo que veo, tenéis un conocido común, la tal Ragna. Bien, eso es más de lo que puede decirse hoy en día de cualquiera. Para mí, es suficiente como para permitirte entrar en este hogar sin recelos. ¿Aceptas compartir nuestra comida, *Teo*, y narrarnos cómo has llegado hasta aquí?

Teo aquietose. Sin duda, Gulatrida, Guly, como habíala llamado su hermano, era una mujer avispada, ducha con las palabras y hábil en las negociaciones. Habría sido buena vendedora.

Pasaron los tres a la estancia más grande de la casa: un comedor-cocina-sala, que tenía en su centro un hogar. Algo hervía. Exhalaba un aroma a laurel y grasa que adheríase a las paredes y las narices. Una mesa enorme, vieja como la casa, protegida por una chapa de bronce bruñido, reflejaba las luces de las antorchas. En su centro, un candelabro de ocume<sup>13</sup> de siete brazos, de los que colgaban mocos de cera hasta casi tocar el tablero de la mesa. El efecto era fantasmagórico.

Guly ofreció un taburete a Teo. Él sentose, mirando con recelo a todos lados. A su lado, Marcellus daba vueltas al amuleto, escudriñándolo desde todos los puntos de vista posibles. Luego de preparar la comida, Guly puso una modesta vajilla de loza sobre la mesa y sirvió tres platos generosos de un estofado de vaca vieja, más aromático que sabroso. Como único acompañamiento, una hogaza de pan ázimo con un cuchillo clavado, para que cada uno pudiera servirse cuanto quisiera. Para beber, agua.

Era una época de frugalidad, al fin y al cabo.

—Bien, hermano. ¿Sabes ya lo que tienes entre manos?

Marcellus no había mirado siquiera su plato. No quería arriesgarse a manchar el valioso objeto con algo tan burdo como la salsa de un plato de carne.

—¡Claro que sí! ¡Es una escítala! Y, o estoy muy, muy equivocado, o está relacionada con algo de gran relevancia. ¡Ragna siempre fue brillante en sus deducciones!

---

<sup>13</sup> Ocume: árbol especialmente abundante en el Bosque Rojo, muy usado en ebanistería y marquetería.

Una sonrisa de muchacho que acaba de recibir el juguete deseado iluminaba su rostro. La mención a Ragna, en cambio, ensombreció el de Teo.

—¿Una escíqué? —preguntó Gulatrída.

—Una escítala. Es un sistema de encriptación de mensajes que no había visto usar hacía muchos años. Era frecuente en la zona del Bosque Salado. Pero hace siglos que nadie utiliza escítalas para cifrar textos, ni allí ni en ningún lugar de Homeria.

—¿Por qué?

—Porque no es algo que valga para muchos usuarios: solo sirve para aquellos que tengan unas piezas como estas. Es necesario que quien escribe usando el código tenga la pieza, al igual que quien quiera luego leerlo. Además, las piezas de tela o piel son demasiado sensibles. Duran poco. ¡Es increíble que esta haya pervivido tanto! ¡Debe tener cientos de años!

—¿Y cómo funciona? —preguntó Teo. Averiguar que su colgante era algo más que un pedazo de madera y una correa avivó su curiosidad.

—Mira... Hay que enrollar la tira de piel a lo largo del madero, ¿veis? Las letras que antes no tenían significado, comienzan a verse de otro modo. ¿A que sí?

Estaba en lo cierto. Al enrollar la faja de piel de modo que cubriese por completo la pieza, al modo del zumbel<sup>14</sup> sobre una peonza, las letras veíanse alineadas unas con otras. Quedaban seguidas una de cada siete: el número de caras de la pieza. El grosor del prisma de madera era el preciso para que las letras coincidieran una al lado de otra. Pero, para desilusión de Teo, el conjunto de letras, incluso ordenadas de aquella manera, seguía sin formar nada legible.

—¡Ahí no hay nada! Continúan siendo nada más que letras sin sentido.

—Sí, pero fíjate: son pares de letras. No es un mensaje, un texto para leer tal cual. Es la clave para decodificar un texto. Solo hay que sustituir cada letra por esa con la que aparece emparejada. Aunque hay otra cuestión...

—¿Cuál?

—Es imposible saber si esta equivalencia de letras es válida para todo un texto, una página o un párrafo. Puede haber tantas escítalas como haya querido el codificador.

—Así que tenemos una clave, pero no tenemos el texto que descifra. Por lo que dices, eso lo importante —resumió Guly.

—Ambas partes son importantes: el texto no puede ser descifrado sin la escítala y la escítala no sirve para nada sin el texto.

---

<sup>14</sup> Zumbel: cuerda que se arrolla al peón o trompo, para hacerlo bailar.

—¿Y por qué, entonces, tiene esta en concreto tanta importancia?

Marcus estaba gozando como no recordaba en mucho tiempo. Por toda respuesta, mostró la base del prisma, donde las líneas talladas —lo mismo podían formar dos eses entrelazadas que dos picos de montaña, o una M mal escrita, o un símbolo matemático, o cualquier garabato nacido de la mano de un niño...— destacaban en oscuro sobre la clara tonalidad de la madera. Sonrió.

—Porque creo saber a qué texto hace referencia.