

Capítulo 1

De vuelta en casa

Rayamanta abrió los ojos y se descubrió tumbada en el suelo de una estancia que no reconocía. Los ojos le pesaban y se sentía atontada, como si hubiese estado dormida durante meses.

Se levantó. Aquello era una cabaña, aunque amplia y aparentemente construida con gran esmero y cuidado al detalle. Un cartel clavado a una de las paredes¹ encendió una chispa en su memoria: “¿La cabaña de Talerdo Limalimón?”.

Se asió el puente de la nariz con el índice y el corazón de la mano derecha. Cerró los ojos con fuerza, ¿por qué estaba tan desorientada? Trató de hacer memoria, ¿qué era lo último que recordaba? Se acordaba del asalto a Muro del Mar, el castillo de su padre, su castillo. Había sido Shin de Escarolia, cómo no, ella les había advertido de que una vez muerto Rodolfus lo primero que haría el príncipe sería embestir contra los otros tres reinos de la isla como un toro loco, pero no le habían hecho ningún caso. Aunque era la princesa del reino no contaba con las simpatías de sus súbditos, que apenas la conocían. Había pasado diez años de adiestramiento a las órdenes de Zémogam el mago por orden de su padre y cuando regresó los habitantes de Hazelga casi habían olvidado a la niña rubia de ojos azules que solía corretear por los pasillos.

Muro del Mar había acabado siendo ocupado por las fuerzas de Shin. Su padre, el rey, muerto en el asalto, igual que la mayoría de los pocos soldados de los que Hazelga disponía. Aunque la situación no duró mucho, pues Shin acabó sepultado bajo el castillo después de que este se derrumbara.

Rayamanta apretó los dientes con rabia. Su castillo, el bastión de su reino, ocupado y a continuación demolido, por culpa de esa escoria de Shin. Bueno, se dijo, cierto que la parte de la demolición había sido más culpa de ella misma que del ejército invasor. Pero si Escarolia no les hubiese atacado ella nunca habría hecho derrumbar el castillo... probablemente. En cualquier caso no sin querer.

La princesa sacudió la cabeza y continuó con su reconocimiento. El lugar estaba bastante bien equipado para tratarse de una simple cabaña; había por lo menos tres puertas que llevaban a estancias privadas, una de ellas el retrete. En todo el perímetro múltiples ventanas le otorgaban una iluminación muy agradable que probablemente se mantenía el resto del año y además Talerdo no había ahorrado en muebles: Había dos mesas, una de ellas, la más grande, debía ser la mesa de comedor, en la otra varios utensilios de precisión, herramientas de ladrón, de trampero y otras que no reconocía pero que por algún motivo le hacían pensar en cocos y piernas ortopédicas, se amontonaban luchando por mantenerse sobre la mesa. El ladrón tenía también varias sillas, dos armarios en las paredes, una cocina de carbón y un paladín de Gardenia tumbado en el suelo.

1 Un cartel que decía: “Se busca héroe tonto, etc...”

-¡Jystmo! -Rayamanta se echó ambas manos a la boca, consciente de que casi había gritado.

En el suelo, en el lado opuesto de la estancia a donde ella se había despertado, yacía un tipo enorme vestido con una gran armadura azul y el pelo a juego. No parecía haber oído a la princesa o no le había dado mayor importancia, puesto que se limitó a acomodarse² mientras murmuraba algo.

-Hmnnnnnn... No... no quiero coger una carta, ¡cógela tú!

Ella le golpeó suavemente con la bota en el muslo. No hubo respuesta. Probó a pegarle dos veces más, esta vez con más fuerza. El paladín gruñía, se giraba o resoplaba, pero no daba signos de que pensase levantarse próximamente. Rayamanta asumió que así no iba a despertarle, de modo que le siguió golpeando durante un rato, hasta que se sintió más tranquila.

No había olvidado a Jystmo, el héroe del día del asalto, ya le gustaría. Tras la ocupación el paladín había venido a salvarla a ella “¡a ella!” por orden, creía, de su tío Bartolo de Fritillaria Imperialis. Todavía no tenía muy claro como había sido el asunto porque generalmente Jystmo era tan buen conversador como un ficus, aunque de comprensión más lenta. En cualquier caso el hombretón se había presentado en el recién ocupado castillo con intención de liberarla y sacarla del reino... él sólo.

Siguió haciendo memoria. Recordaba haber vagado durante varios días, tras el derrumbamiento del castillo y acompañada de la armada de un sólo hombre. Atravesaban el bosque llamado Bosque, que cubría la mitad de Hazelga al tiempo que lindaba con dos de los otros tres reinos de Lemonshire y confiaba en que tarde o temprano darían con el camino a Fritillaria, pero no tuvieron suerte. Durante todo aquel tiempo ni siquiera encontraron una sola persona con vida. Imaginaba que el ejército de Escarolia habría armado un buen revuelo por toda la zona y los campesinos, los que quedasen en pie, habrían huido a las colinas en busca de refugio.

A pesar de su torpeza, durante aquel vagar Rayamanta se sentía más tranquila con el paladín a su lado. Cierto que ella, al ser una hechicera de nivel doce era más que capaz de defenderse solita, pero llevar a un mostrenco como Jystmo al lado representaba que a ningún bandido se le pasase por la cabeza asaltarles. A ninguno salvo a Talerdo Limalimón.

La puerta se abrió de un golpe y retumbó contra la pared interrumpiendo los pensamientos de la princesa. Detrás del pie que había dado la patada entró una mujer³, muy alta (al menos desde la perspectiva de Rayamanta), de pequeños ojos verdes y pelo marrón recogido en una gran cola de caballo.

-¿Quién eres tú? -gruñó con voz huraña señalando a Rayamanta, desafiante. Antes de darle tiempo a contestar descubrió a Jystmo en el suelo y se llevó la mano a un cuchillo que llevaba afirmado en el cinturón al tiempo que añadía con un tono más ame-

2 En el sentido más generoso de la palabra “acomodarse”, ya que hablamos de un hombre en armadura de combate retorciéndose en un suelo de madera.

3 Con toda probabilidad la dueña del pie.

nizador- ¿Y quién es ese?

A la princesa le irritaban ese tipo de reacciones. La extraña no le había conferido ninguna importancia aparente cuando creía que estaba sola en la cabaña, pero automáticamente, al ver al tiarrón dormido en el suelo se había puesto en guardia. “Cuando debería temerme más a mi.”, se dijo, “Soy mucho más peligrosa de lo que Jystmo será jamás.”. Entonces contempló al paladín durmiente, pareció recordar algo y añadió: “Es decir... para los demás.”

-Somos amigos de Talerdo. -respondió con mente ágil. En aquella situación era tan buena respuesta como cualquier otra. Estaban en su casa al fin y al cabo y le daba la impresión, por como había paseado la mirada por la habitación, de que la mujer ya había estado allí antes. Suponer que era amiga del bandido era un tiro a ciegas, pero contra un blanco muy gordo.

La recién llegada frunció el ceño, por el cambio de expresión parecía que, efectivamente, reconocía el nombre, aunque no había manera de descifrar si para bien.

-¿Y dónde esta Talerdo? -repuso sin bajar la guardia.

-La última vez que lo vi -contestó Rayamanta sin titubear- estaba perdido vagando por Johnson. - “Johnson” se repitió a si misma. ¿Allí es dónde habían estado? Algunas piezas del puzle volvían a su cabeza poco a poco. Sí, estaba bastante segura de haber cruzado el mar de Tsalrevé en dirección a Johnson.

La joven de la coleta parecía dispuesta a aceptar aquella respuesta. Conociendo al bandido, había de admitir que “Talerdo” y “perdido” eran dos palabras que casaban bien en cualquier frase⁴.

-Vuestros nombres y procedencia. -dijo secamente la mujer al tiempo que se acercaba y se sentaba en una de las sillas, cerca del paladín durmiente.

A Rayamanta le cansaba la prepotencia con que la extraña se estaba dirigiendo a ella. Le habría encantado explotar o mejor aún, hacer explotar algo. Aún era muy joven y aunque era una mujer inteligente no tenía demasiada paciencia, prefería arreglar las cosas haciendo un alarde definitivo de fuerza antes que intercambiando dos frases diplomáticamente⁵. Pero en aquel momento, tan descolocada como se sentía, completamente ignorante de su situación real, prefirió no arriesgarse.

-Soy Rayamanta de Hazelga. -Se le ocurrió dar otro nombre, uno que no la identificase como la princesa prófuga, pero imaginó que la mujer también querría hablar con Jystmo y éste era igual de hábil mintiendo que transmutando materia.

-Hazelga... -respondió la mujer con cara triste- ...las flores dicen que Muro del Mar ha caído.

“¿Las flores?”, pensó Rayamanta, extrañada. ¿A qué se referiría con aquello? Observó a la extraña con detenimiento tratando de adivinarlo, consciente de que no sabía nada en absoluto de ella. Se fijó especialmente en sus ropas, un hábito de color mo-

4 Excepto en “Talerdo no se ha perdido.”

5 En el futuro algunos reinos sustituirían la bandera blanca por una ilustración de Rayamanta tachada con una equis.

rado, ceñido a la cintura donde llevaba el cuchillo pero muy holgado tanto en las piernas como en los brazos. En el faldón delantero había un símbolo que la princesa creyó reconocer como el pictograma cortacabeceño para “Vida”.⁶

Entonces cayó en la cuenta de que había entrado en la cabaña aparentando ser el ama del cotarro, haciendo preguntas en actitud hostil como si tuviese todo el derecho del mundo. Y ella, desconcertada como estaba, se había limitado a seguirle la corriente. ¿Y quién se suponía que era ella, si podía saberse?

-¿Y quién se supone que eres tú? Si puede saberse.

-Me llamo Súnzún -respondió la extraña, ofreciendo una frugal sonrisa. Había estado observando a Rayamanta mientras esta la analizaba y probablemente había adivinado lo que pensaba.- Soy, en términos sencillos, la druida del bosque Bosque.

La princesa no sabía mucho de druidismo pero, habiendo visto su envergadura y sus movimientos ágiles y enérgicos, intuía que la persona que tenía delante no debía ser el prototipo del mismo. Se preguntó que hacían los druidas y a continuación evocó una escena en la que Súnzún trataba con un oso salvaje y lo convencía para que se apaciguase. En realidad parecía encajar en ese papel, aunque se preguntaba si inconsciente era lo mismo que apaciguado y cuántos dientes se le permitían perder al oso antes de quitarle puntos del carnet de druida.

-¿Vivíais en el castillo? -preguntó la mujer pasado un rato de silencio.

Rayamanta parpadeó extrañada. Había supuesto que el nombre le habría bastado a su interlocutora para averiguar que ella era la heredera al trono de Hazelga.

-Sí. -contestó arrastrando la palabra.

-Aquello debió de ser muy duro. -replicó Súnzún con expresión empática.

¿Duro? Se preguntó Rayamanta. Había sentido rabia, sí, pero más por el hecho de estar siendo derrotada que por otra cosa. Apenas conocía a la gente del castillo pues hacía tan solo un par de semanas que había vuelto de la torre de Zémogam y su padre también se había vuelto un extraño para ella, aunque en cualquier caso nunca habían tenido una relación especialmente cercana. Aquellos pensamientos la sorprendieron, ¿de verdad le eran tan indiferentes las muertes de todas aquellas personas?

-Sí. -dijo la princesa, incapaz de levantar la vista del suelo.

-Pero por suerte conseguisteis huir. -la druida continuó, aparentemente más interesada en las expresiones de Rayamanta que en sus respuestas.

Ajena a este interés, la joven muchacha escrutaba la pregunta. Se resistía a admitirse a si misma que había huido, pero lo cierto es que lo primero que decidió hacer tras el desmoronamiento de Muro del Mar había sido viajar hasta Fritillaria Imperialis, donde su tío decidiría lo que había de hacer.

-Íbamos a Fritillaria...

-¿A través de Bosque?

-Al tercer día de dar vueltas nos encontramos a Talerdo, que pretendió robarnos -prosiguió Rayamanta, tras asentir levemente- pero al ver que no teníamos nada de

⁶ Que era también el pictograma cortacabeceño para “morcilla”.*

* Debido a esta coincidencia, las traducciones de las antiguas obras de la A.F.E.C, asociación de filósofos existencialistas de Cortacabezas habían sido muy polémicas. Algunas corrientes modernas insistían en que la A.F.E.C era en realidad el C.G.C, el club del gourmet de Cortacabezas.

valor nos quiso compensar por las molestias.

-El código de los bandidos⁷. -Súnzún sonrió divertida- “No robes a alguien que no tenga nada que puedas robar”.

-Insistió en que le acompañásemos. Dijo que ya no era seguro vagar por el bosque sin conocerlo bien.

-Hmm. -Súnzún asintió.- Las rutas tanto fuera como dentro de Bosque han sido muy peligrosas estos últimos meses. Primero por el movimiento de bandidos, que aprovecharon la debacle del ejército para campar a sus anchas, ahora por las continuas idas y venidas de los efectivos de Escarolia.

¿Meses? ¿Tanto tiempo había pasado? Varias preguntas rondaban la mente de Rayamanta en aquel momento, pero sobre todas las demás destacaba una.

-¿Bajo las ordenes de quién? -alzó la voz, sorprendida y enfadada a partes iguales.

-¡El as de picas! ¡Sí que era el as de picas! ¡Qué bueno! -La estancia retumbó con las súbitas palabras de Jystmo LeBobo, quien se acababa de incorporar como impulsado por un resorte mientras gritaba.

Ambas mujeres se le quedaron mirando, inmóviles. Súnzún con una mezcla entre aprensión y sorpresa, Rayamanta como a un pollito que se acabase de cagar en su cabeza, de nuevo.

El silencio duró varios minutos. Entretanto el paladín se dedicó a devolverles la mirada a ambas, por turnos.

Algunos depredadores tienen lo que se llama una visión basada en el movimiento. Cuando la presa se desplaza dentro de su campo de visión procesan la información y actúan en consecuencia. Pero mientras nada se mueve permanecen completamente a ciegas. Jystmo tenía una inteligencia basada en el movimiento.

-Tú eres un paladín de Gardenia. -Súnzún se había levantado lentamente de su silla y volvía a presentar una pose defensiva, con la mano en el cuchillo del cinto.

-¡Sí que lo soy! -Jystmo se levantó y avanzó con la mano extendida de modo cordial, blandiendo una enorme sonrisa. No era consciente de la actitud aprensiva de Súnzún porque era completamente incapaz de distinguir entre una postura defensiva y una cebra.- ¡Me llamo tipo del pelo azul!

-Se llama Jystmo LeBobo. -Le ayudó Rayamanta, resignada.

-¿Hemos salvado ya el mundo? -El paladín se volvió hacia ella, sin retirar la mano tendida hacia la druida.

-Esta mujer es Súnzún. Es la druida del bosque Bosque. -La princesa sabía que para desviar la atención de Jystmo sobre cualquier tema bastaba con hacer que otra cosa acaparase su atención inmediata. Un estornudo, por ejemplo.

-¿Vas a ayudarnos a encontrar el camino a Fritillaria?

Alguien menos... cordial, habría acabado dándose por aludido y bajando la mano. Pero si no se la estrechaban Jystmo era capaz de permanecer con la mano estirada durante toda la conversación y en ocasiones, si no la necesitaba para otra cosa, durante

⁷ Los bandidos de Absurdo atesoraban un antiguo y complejo código ético con normas como “jamás combines fuxia con caqui” o “nunca silbes mientras comes ciruelas”. A principios del siglo anterior Pierre Gascoin recopiló y adaptó el código para utilizarlo en la recién creada “Escuela de Gascoin para damas de alcurmia y mimos”.

el resto del día⁸. Por suerte para él la mayoría de sus interlocutores se daban por vencidos a la larga y acababan por darle la mano, incapaces de soportar la presión psicológica de verla tendida frente a ellos.

Súnzún soltó el arma de su cintura y agarró el guante del paladín zarandeándolo con expresión de extrañeza.

-Si así lo queréis...

Apoyada sobre la mesa grande y con los brazos cruzados, Rayamanta reflexionaba sobre la situación. De algún modo, varios meses después de que se encontrasen a Talerdo y lo hubieran acompañado a esa misma cabaña, habían regresado. No recordaba lo que habían hecho en Johnson y, aunque le daba la impresión de que había sido algo importante, le daba igual. Tenía que olvidarse de eso y retomar su vida en el punto en que la había dejado. Por fin habló:

-¿Nos acompañarías hasta Fritillaria? -La druida era una desconocida. Sólo hacía veinte minutos desde que había irrumpido pateando la puerta y haciendo preguntas, pero no podían quedarse en la cabaña, sobre todo si Escarolia estaba tramando algo, y salir del bosque por sus propios medios podía resultar realmente complicado, como había podido comprobar personalmente. La única opción que se le presentaba era confiar en ella.

-No salgo del bosque. -La mujer parecía ofendida.- Pero puedo llevaros hasta el linde del reino.

8 De vez en cuando algún aldeano que ya lo conocía se lo encontraba de aquella manera y le daba la mano. A raíz de aquello Jystmo solía alardear de lo cordial que era la gente de su tierra, que estrechaban la mano unos a otros sin razón aparente.