

◆ BENITO TAIBO ◆

MUNDO SIN DIOSES

LA RAZÓN
LA Y IRA

②

 Planeta

Esta vez para Carlos, Piyú, Lucía y Andrea, por todo.

Y para Mely, como siempre y para siempre.

He vivido algunas cosas terribles en mi vida,
muchas de las cuales nunca ocurrieron en
realidad.

MARK TWAIN

Nací en un tiempo en que la mayoría de los
jóvenes habían dejado de creer en Dios por la
misma razón que sus mayores habían creído
en él.

FERNANDO PESSOA

DRAMATIS PERSONAE

DESDÉMONA NAAT: en el ataque de los balbuz a Almirán, su pueblo y el de sus ancestros, perdió a su esposo, Yorick, y fue hecha prisionera. Sus hijos, Miranda y Yago, se han propuesto rescatarla.

MIRANDA NAAT: se ha convertido en el irremplazable sostén de su hermano Yago y el pequeño Oberón. Valerosa e infalible con el arco, está dispuesta a luchar para recuperar a su madre.

YAGO NAAT: hermano de Miranda, la adversidad y el dolor que ha experimentado en su corta vida le han hecho crecer. Su fe en que encontrarán a Desdémona en cuanto lleguen a Sognum es inquebrantable.



OBERÓN ARGÁN: los balbuz también secuestraron a sus hermanas y a Verona, su madre. Miranda y Yago son sus inseparables compañeros en un mundo hostil.

ORÍN: uno de los esclavos de Sognum que tratan de sobrevivir tras ser liberados por los guerreros.



AZUR BANNÁ: matemático y jugador de crim, convertirse además en intocable le ha traído algunos privilegios, como haber escapado con vida de la ciudad de Arbitria y de Abú Karman, su cruel y obeso tirano.

LA INTOCABLE: sin querer, hizo que Azur Banná acabara en la cárcel. Sin embargo, como el amor, que es enfermedad y cura a la vez, la intocable fue también la salvación del matemático, que ha perdido la cabeza por ella.

SIRIO EL STRUTIONUM: las aventuras hacen extraños compañeros de viaje, y este pájaro tozudo e incapaz de volar será la singular montura de Azur Banná en su camino a Sognum.

JASÓN: entre los encuentros inesperados que guarda el desierto, se encuentra este anciano curioso, que parece adivinar todo sobre las personas.

KARA: una de las ayudantes de Azur Banná. Inteligente y resuelta, siempre quiere saber más sobre los manuscritos que se conservan en la biblioteca de Sognum.

MILKA UNDUAS: antes era una humilde guardasueños, pero la revolución de los soldados dormidos de la ciudad de Sognum la ha colocado en una incómoda posición: será la encargada de defender a Aka Ilión públicamente.


AKA ILIÓN: antiguo amo de Sognum, espera a ser juzgado por las atrocidades que cometió cuando estaba en el poder. Aunque no lo merece, gozará de un juicio justo.

SUURI: tras su papel protagónico en la revuelta que derrocó a Aka Ilión, también encabezará, siempre al lado de Milka, la creación de una nueva civilización basada en la justicia y la recuperación de los saberes antiguos.



LOS BALBUZ: el temible pueblo de bárbaros que trafica con esclavos. Tras su ataque en Almirán, se llevaron a Sognum a todas las mujeres de la aldea.

PUEBLO DE SOGNUM: inauguran una nueva época en la que ya no son esclavos, sino hombres y mujeres libres que aspiran a una vida pacífica y próspera, donde nadie se tome la justicia por su mano.



ROVIER DANGAR: creía haber dejado atrás su vida como asesino, pero, aislado en una isla desierta, tuvo que aceptar matar una última vez para escapar de allí. Ahora vuelve a ser Sombra..., aunque espera un milagro que le evite cumplir con la penosa tarea que le han encomendado.

ALKÁ UMIN: visir de Sertera, tras el vil asesinato de su padre contrata a Sombra para vengarse de Aka Ilión, amo de Sognum.

ISMÍN Y MADHÍ AYÁ: los hermanos de Alká Umin.

SONIA: fiel acompañante de Rovier Dangar mientras este se encuentra lejos de su mujer y sus hijos.

AMAT ZADRÍ: se rumora que esta mezcla de curandero y profeta se ha hecho con el control de Orbis. Se hace llamar el Todopoderoso, lo cual no augura nada bueno...

I
EL VIAJE



Un torbellino.

Esa masa salvaje, sucia, gris, que te cierra los ojos y la garganta; una oscuridad que no te deja respirar ni moverte, que te maneja a su arbitrio y te bambolea como a una hoja seca llevada por el viento.

Pierdes, en su centro trepidante, el sentido del tiempo y del espacio; puedes estar inmerso en su vorágine segundos u horas sin que signifique nada, excepto su voluntad caprichosa, su fuerza inconmensurable, su maldición perversa sobre tu carne. Mientras, alrededor, todo ruge y se mueve a una velocidad inentendible y furiosa.

Miranda presiente, más que alcanzar a ver, a Yago y a Oberón rodeándola. De tanto en tanto, un brazo, una cabeza, un torso chocan contra su propio cuerpo, que gira enloquecido.

Y, de repente, la calma. Un silencio como de arcilla pegada en los oídos con firmeza, en el que sólo se sienten los pulmones exigiendo una bocanada de aire que te regrese a la vida.

La magia es poderosa y cruel. Por eso los hombres la desterraron de su vida. O creyeron haberla desterrado.

Miranda abre los ojos. Un cielo borroso sobre su cabeza. La aridez del suelo bajo la espalda. Un manto de estrellas pequeñas y titilantes frente a ella. Mueve una mano lentamente, buscando a su alrededor. Allí está el carcaj; puede sentir la suavidad de la piel de varik con la que está fabricado, las costuras simétricas y cuidadosas con las que su madre ha unido la piel. No puede moverse. Como si la hubieran tirado desde el pico más alto de una montaña y todos sus huesos estuvieran machacados.

—Yago... —dice en un susurro quedo, que sin embargo rompe el silencio de la noche como si de un grito atronador se tratara.

Y recibe el aciago silencio como única respuesta.

Por su cabeza se desliza la certeza de la fatalidad igual que una serpiente que se mete subrepticamente en tu cama, entre las mantas, y cuando la descubres siempre es demasiado tarde.

«Tanto para nada», piensa. Morir de una manera tan tonta, sin haber logrado encontrar a su madre, sin poder vengar a Yorick, tras perder a su hermano y al pequeño Oberón. La magia no es una buena compañera de viaje, más bien es una maldición. Y los únicos que no lo sabían eran ellos, muchachitos ingenuos, abandonados a las garras sucias y terribles del destino.

Y, entonces, la vida, como una cascada, entra en su cuerpo desganzado, devolviéndole el pulso y haciéndola temblar de pies a cabeza al sentir el frío de la noche. La primera noche del inicio de la vida.

—Yago... —repite más alto.

Y un quejido sordo, a unos cuantos metros, se escucha como respuesta.

En ese momento ve que una silueta se incorpora en las tinieblas, mientras maldice y tose sin parar.

Allí está uno de los dos, lo que queda de su familia y del tiempo en el que alguna vez había sido feliz.

—Oberón... —dice entonces, anhelante de escuchar otro quejido, una tos, un suspiro cómplice.

—No lo veo —dice Yago entre jadeos, mientras se acerca a ella.

—¿Estás bien? —pregunta la chica, tanteando en la oscuridad en busca del cuerpo de Yago.

Y al chocar entre sí se funden en un abrazo interminable. Miranda siente que los latidos del corazón que palpita en su pecho se encuentran con los latidos de su hermano menor, ese que ha sobrevivido al ursú, a la serpiente argana, al mundo hostil donde vivían.

Se miran a los ojos como si fuera la primera vez en la vida. Un relámpago cae en la distancia, iluminando por un instante el árido entorno. Un desierto. No están en Sognum o, por lo menos, no en la ciudad que habían imaginado. Unas cuantas rocas salpican el paisaje, algunos matorrales y montañas se adivinan a lo lejos. Están solos los dos en medio de la nada.

—Fuego. Hay que hacer fuego —dice Yago buscando en su zurrón el pedernal.

Temblando, buscan aquí y allá matojos secos y trozos de madera; muy pronto tienen frente a ellos una pequeña hoguera.

En los alrededores encuentran la alforja con las botellas mágicas, el arco, la espada, el mazo y la arpillera con queso y pan, pero ni rastro de su compañero de viaje.

Sentados frente al fuego, Miranda recuerda los últimos momentos antes de beber de los dedales para comenzar ese viaje que casi los aniquila.

—¿Oíste a Oberón decir *Sognum* cuando bebimos? —pregunta a su hermano, que ya está dando cuenta de un trozo de pan y poco a poco deja de temblar.

—Lo oí. Los tres lo dijimos al mismo tiempo.

—No entiendo.

—La magia no se entiende. Punto —dice Yago, sabiamente.

Ha crecido en los últimos tiempos. No sólo físicamente. Ya no es el enjuto muchachito pálido que corría delante de las fauces babeantes del ursú; ahora es un adolescente bronceado y fornido, con un cabello terco y rebelde que siempre le tapa los ojos. Y, además, ya no habla sin pensar. Todos han crecido en medio del dolor, la rabia, la impotencia, el entorno adverso.

Pero, ahora mismo, sus más profundos pensamientos se centran en la inexplicable desaparición de Oberón. Y una inmensa culpa se cierne sobre ella, pues se siente particularmente responsable por la suerte del jovencito, que en muy poco tiempo ha sufrido la pérdida de su familia y de todo aquello que lo arropó mientras vivía una niñez en apariencia normal.

El cansancio se apodera de ellos y caen rendidos a los pies de la fogata, que chisporrotea con mansedumbre.

No están en Sognum.

No están en ninguna parte.

Son adolescentes desterrados que tendrán que seguir luchando por sus vidas.

Pasan la noche revolviéndose acremente en sus jubones. No tienen un sueño reparador; más bien, un ajeteo constante de pesadillas.

Despunta el alba en el horizonte con pocas esperanzas en sus corazones.

Miranda se despereza y busca con la vista algún fulgor de vida alrededor. Aguza la mirada y a lo lejos ve un conejo pardo que se asoma desde una madriguera. Despacio, toma el arco y le embona una flecha; apunta durante largo rato, conteniendo la respiración. La saeta vuela en línea recta y da en el blanco.

Al poco rato, el conejo despellejado se asa entre las brasas. Comen como náufragos, sin hablarse, dando sorbos al pellejo de agua, que ya va por la mitad.

El sol comienza a subir en el cielo. El desierto que presintieron a su llegada se vuelve una cruel realidad.

Ni rastros de Oberón.

—¿Qué hacemos ahora? —pregunta Yago con un dejo de preocupación.

Miranda se levanta resuelta, se sacude el polvo que se ha quedado en sus ropas. Pisotea los rescoldos del fuego. Se cuelga el arco, las flechas, las pociones mágicas, y mira a su hermano directamente a los ojos.

—¡Vamos a Sognum!

Yago esboza media sonrisa. Sabe a ciencia cierta que Miranda es decidida, terca, infalible, como una flecha que da en el centro del blanco. No tiene miedo.