

BAJO EL FUEGO Y LA SAL

JOSÉ SOTO CHICA

BAJO EL FUEGO
Y LA SAL



Consulte nuestra página web: <https://www.edhasa.es>
En ella encontrará el catálogo completo de Edhasa comentado.

Diseño de la sobrecubierta:  Calderón Studio®

Primera edición: noviembre de 2022

© José Soto Chica, 2022
© de la presente edición: Edhasa, 2022
Diputación, 262, 2.º 1.ª
08007 Barcelona
Tel. 93 494 97 20
España
E-mail: info@edhasa.es

Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización escrita de los titulares del *Copyright*, bajo la sanción establecida en las leyes, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, y la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamo público.

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra o entre en la web www.conlicencia.com.

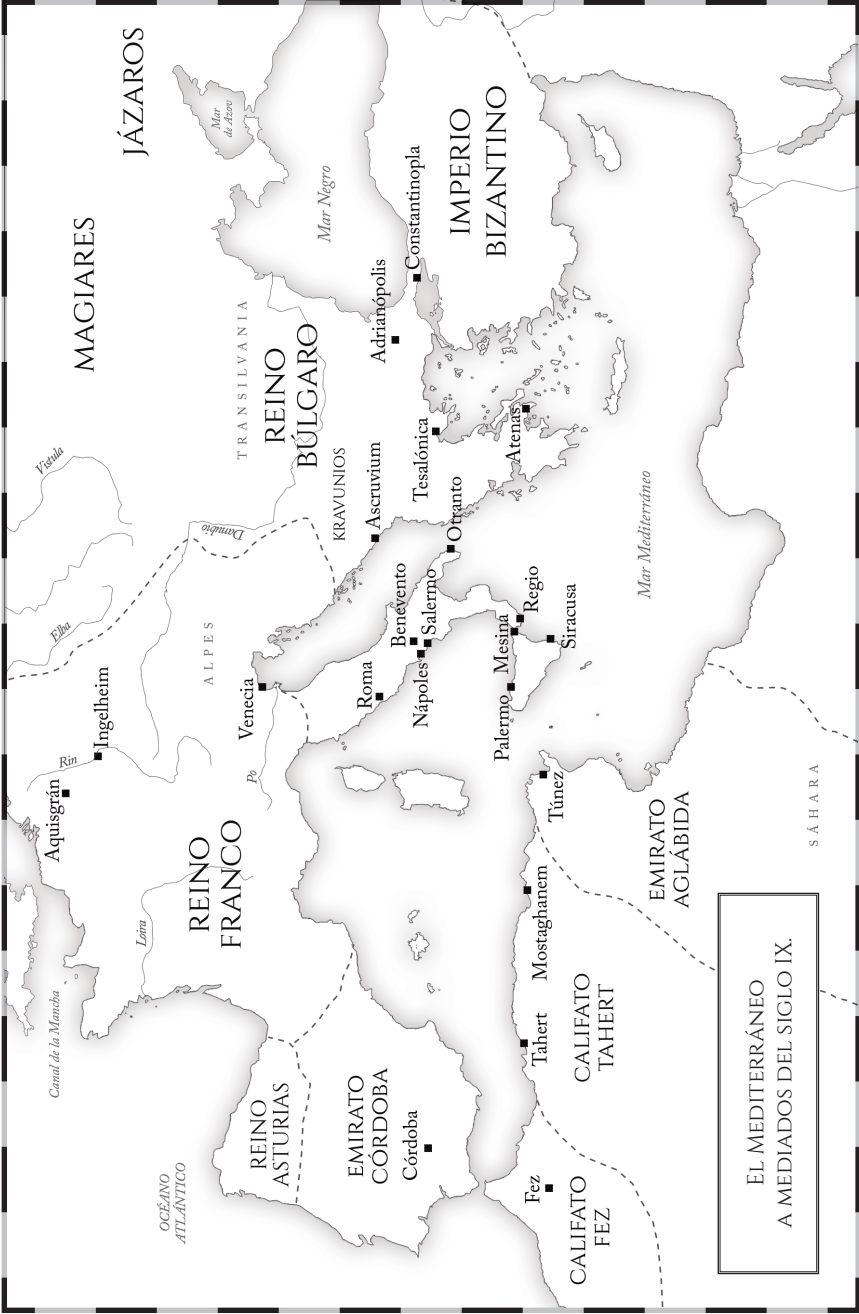
ISBN: 978-84-350-6387-6

Impreso en Liberdúplex

Depósito legal: B 19065-2022

Impreso en España

*Para Mari y Antonio. Siempre a mi lado, incluso
bajo el fuego y la sal y fuera cual fuera mi hado.
Una hermana formidable y un cuñado que es
como un hermano.*



EL MEDITERRÁNEO
A MEDIADOS DEL SIGLO IX.

CAPÍTULO 1

Abril de 846. En algún lugar de la costa del sur de Italia

Las manos le tiemblan. ¿Cómo no van a temblarle las putas manos? Pero, le tiemblen o no, tiene que agarrar con fuerza el tubo de bronce y dirigir su boca de dragón contra el navío sarraceno que se les echa encima.

–¡Más rápido, más rápido! –grita a los dos hombres que completan su pequeña escuadra.

Que fácil es gritar y dar órdenes, y qué difícil es que se cumplan cuando hace falta. Y hace falta. El *šīnī* sarraceno está a punto de embestirlos, y a través de los tablones del *pseudopation* bajo el cual se resguardan, puede ver una masa informe y terrorífica de guerreros que disparan sus arcos o que agitan lanzas y espadas mientras aúllan disponiéndose al abordaje.

Que aúllen. Por suerte, los piratas no parecen contar con ningún *anabib*, esos ineficaces sifones lanzadores de fuego. Pero en torno a su mástil central hay una plataforma repleta de arqueros y honderos que ya barren con sus disparos la cubierta superior del dromon.

–¡Más rápido, condenados hijos del infierno! –vuelve a gritar, mientras gira la cabeza para ver qué hacen Juan y Teodoro.

¿Pues qué van a hacer? Verter a toda prisa la resina de pino y la *pissa* líquida en la caldera del sifón, mezclarlas y

arrojar balas de lino al brasero para calentar el combustible antes de activar los fuelles como locos. Las válvulas, los cilindros y los pistones deben comprimir el aire y propulsar aquel líquido infernal por el largo tubo de bronce que él empuña con manos temblorosas.

–¡A punto y bombeando! –grita ahora Teodoro.

Ha llegado el momento.

El jodido momento de jugársela. El que puede preceder a su muerte. Una muerte hecha de fuego pegajoso que penetrará hasta sus huesos y entrañas antes de robarle el último aliento igual que ya le robó una mitad del rostro.

Pero es un sifonario. Un maldito sifonario del Imperio. Así que alarga la mano hasta la bolsa forrada de asbesto que le cuelga del cinturón y extrae uno de los paquetitos que contienen el componente secreto del fuego brillante o «fuego griego». Casi se le cae al depositarlo en la boca de dragón del *strep-ton*, el largo tubo de bronce que escupirá la mezcla inflamada de resina y nafta preparada por sus hombres. Apunta al *šīnī*, que está a sólo cuarenta codos de distancia, y grita con fiereza:

–¡Ahora!

Y entonces brota el infierno. Los fuelles se activan, el líquido corre por el tubo de bronce y la mezcla se prende en una ensordecedora deflagración. Un largo chorro de fuego brillante y atronador surgiendo de la boca del dragón y cayendo sobre la nave enemiga. Y hombres ardiendo como teas, y la locura y la muerte agarradas de la mano, tornándose hoguera.

Tiembla. Todo le tiembla. Las rodillas, las manos, hasta los puñeteros huevos le tiemblan. Por mucho que uno se adiestre una y otra vez, nunca se acostumbra a aquello.

–¡Preparad otra carga! –ordena.

Y es una buena idea, pues aunque han regado con fuego la proa del *šīnī*, y los piratas sarracenos que allí se agolpaban son ahora un montón de carne consumida, y aunque el

kentarca ha girado a tiempo el timón y ha ordenado a los remeros que recogieran remos para evitar el choque, ahora tienen ante ellos uno de los costados del barco moro. Y no se puede perder una oportunidad así.

Por eso, Teodoro y Juan rellenan otra vez la caldera del sifón, calientan la mezcla a toda prisa y bombean un nuevo chorro de matanza ígnea por el *strepton*, justo en el momento en que él coloca otro paquetito en la bronceína boca de dragón y la dirige contra la embarcación enemiga.

Más fuego. Y la sal de un mar que ya no sabe si sus olas se coronan de espuma o de lava hirviente.

La misma que hace que la cara de Mohamed se derrita ante los ojos de Al-Aarbi ibn Muley ibn Iuliani al-Hayin hasta descubrir el blanco de los huesos.

Aullidos y dolor. Los compañeros de Al-Aarbi mueren comidos por un fuego que no pueden apagar las olas del mar. Que se te pega al cuerpo y te achicharra hasta disolverte las entrañas. Mueren mientras él patalea, nada, llora y pugna por alejarse del infierno.

–¡Alá! –grita. Pero Alá no va a apagar aquello.

Así que sigue gritando y llorando, e intenta ignorar las gotas de fuego griego que lo han alcanzado en el brazo izquierdo y le devoran la carne.

Demetrio Troglita, sifonario del dromon *Medusa*, siente como el calor traspasa la máscara de cuero que le cubre el rostro. Le falta el aire mientras el barco sarraceno se quema a apenas treinta y cinco codos. Por un instante, se pregunta si debe ordenar una nueva carga y enviar sobre el enemigo otro chorro de fuego griego. Pero ¿qué enemigo? El enemigo es una tea que se consume rápidamente. Así que, después de todo, han vuelto a vencer. Todo ha terminado. El *šīnī* sigue ardiendo y sus marineros también, aunque busquen la protección del agua del mar. Aquel fuego no se apaga ni vertiendo encima todos los océanos.

Demetrio y sus dos ayudantes se quitan las rígidas máscaras y se miran con ojos enrojecidos y asustados.

Luego, como despertando de una pesadilla, esbozan una forzada sonrisa. Al fin y al cabo, son otros los que han muerto ese día.

Al-Aarbi se agarra a un tablón y cierra los ojos. Reza y se muerde los labios. Le duele espantosamente el brazo izquierdo quemado, y su hermoso *šīnī*, el magnífico navío que capitaneaba, se ha convertido en humo y muerte.

Al cabo, abre los ojos. El dromon romano se aleja de la destrucción que ha sembrado en el mar con su sifón de fuego. ¡Que se vaya y que se lo trague el infierno! *Medusa*: ése es el nombre de la embarcación que puede leer mientras tiembla de dolor y rabia; y si él, Al-Aarbi el Mestizo, sobrevive, armará otro navío y se cobrará venganza.

León Keraunos, kentarca del *Medusa*, sonrío a su segundo al mando, que le devuelve la sonrisa. Lo han hecho condenadamente bien todos; los doscientos hombres: ocho oficiales, cien remeros, cuarenta marineros, cincuenta soldados y dos servidores de sifón que llenan las cubiertas de su dromon, uno de los ciento ochenta que integran la flota imperial. Pero, sobre todos ellos, los hombres del sifón: Demetrio y sus dos muchachos se han portado como dragones. Así que da la orden de que se suban a la primera cubierta los toneles de vino de Samos y se sirva un sextario a todo el mundo. Luego, mira al sol, calcula cuánta luz queda y ordena poner rumbo a Otranto, el puerto romano más próximo.

Lejos, muy lejos, en el remoto Occidente, Ingvar Bjorson hace sonar su bronco cuerno en la bruma. A su llamado responden los de los otros tres *langskip* que comanda, y los sesenta remeros de su *dreki* bogan con fuerza, haciendo que la rugiente cabeza de dragón que adorna la proa abandone la niebla y salga a un mar teñido de malva. El sol agoniza,

y allí, frente a él, se alzan las grandes columnas que separan los continentes y que guardan la entrada al mar Romano.

Hace casi año y medio, él era uno más entre los muchos jefes de la flota de ochenta barcos provenientes de Noirmoutier, la pirática base vikinga en tierra de los francos, que navegaron hasta Hispania para arrasarlo sus costas e incendiar sus ciudades. Alcanzaron Sevilla, y también la gran ciudad de espléndidas riquezas cayó ante el hierro norteno. Pero su alegría y su triunfo duraron poco. El emir de Córdoba envió a sus tropas y los hombres del norte fueron derrotados y expulsados. Sin embargo, Ingvar ya tenía lo que quería: el conocimiento de la ruta hasta la boca del estrecho que separa el océano del mar. Un mar que guarda un tesoro oculto, cuyo secreto él conoce y que pronto será suyo. Tendrá suficiente para comprarse un reino propio.

Ingvar sueña por enésima vez con «su» tesoro y deja escapar una carcajada, pues navegan hacia donde nace el sol, y los últimos fulgores del día tiñen de rojo los negros cascos de sus cuatro *drakkar*.

CAPÍTULO 2

Siete años antes. En algún lugar de la costa del sur de Dalmacia

Ingvar Bjorson tiene frío. No es de extrañar: cae la noche y está empapado. Pero una tiritera es poca cosa comparada con lo que ha recibido la mayoría de sus compañeros: la muerte.

Todo se había ido al infierno justo cuando el sol alcanzaba su cénit. En ese momento, como si aquella luz despertara a los demonios de la tempestad, el cielo se cubrió de nubes que pronto iluminaron los relámpagos. El dromon en el que navegaban era uno de los dos que componían la comitiva del obispo Teodosio y el espartario Teófanés, embajadores del emperador ante el rey de los francos, y fue lanzado por el furioso vendaval hacia la costa que había a sotavento. Fue zarandeado, empotrado en los escollos afilados y despanzurrado contra las olas; luego fue arrancado y arrojado miserablemente, como un informe montón de desechos, a la playa de guijarros que se extendía tras las rocas.

Había supervivientes, sí. Siempre hay quien se empeña en sobrevivir a cualquier maldita calamidad. Incluso a una tormenta y su correspondiente naufragio. Sobre la playa, entre los restos del dromon, más o menos ensangrentados y rotos, muertos o medio muertos, quedaron unos cuantos cuerpos empapados. Uno de ellos era el suyo y, gracias a Odín, no estaba entre los más machacados.

Ingvar se levanta. Tiene un feo corte en la frente y le duelen todos los huesos. Pero está vivo. Mira a un lado y a otro, intentando aguzar la vista para traspasar la cortina de lluvia y viento, y comprueba que hay poco de lo que alegrarse. Al menos, su obsesión por no separarse de su larga espada le parece ahora un consuelo y no una manía de lunático.

Una hora después, cuando deja de llover, los treinta y siete supervivientes se han organizado un poco. Han arrasado a los heridos hasta un refugio improvisado, un simple abrigo bajo la pared de un farallón; han recogido y alineado a los muertos escupidos hacia la playa por las olas, y han salvado y amontonado todo lo que les puede resultar útil. No es mucho.

La noche es terrible. Gemidos de hombres con huesos rotos y músculos aplastados, con heridas abiertas, con un resto de vida que se les escapa... Frío y hambre. Y miedo. Están en la salvaje costa de Kravunia; y aunque fuera otra, los habitantes de cualquier costa siempre han asesinado y robado a los náufragos.

Cierto es que poco podrían robarles ahora, pero eso no es un gran consuelo en el lugar más bárbaro y olvidado de la costa dálmata. Aquí, desde hace dos siglos, sólo hay ruinas de ciudades romanas y clanes de brutales eslavos que se mueven entre ellas como lobos hambrientos. Gentes extrañas, paganas y violentas.

Paganas y violentas. Ingvar sonríe torcidamente al escuchar esa definición de boca de un oficial romano. ¿Acaso no le cuadra también a él? Sí, él, Ingvar, es pagano y es violento. Pero al fin y al cabo también es un *rhos*, un varego al servicio del emperador, y eso dignifica. Y, sobre todo, tranquiliza mucho a un oficial romano.

La mañana no trae nada nuevo, salvo que luce el sol. Aparte de eso hay poco que celebrar. Entierran a los muertos y el kentarca, capitán del dromon (¿por qué habrá sobre-

vivido el muy cabrón?), organiza en escuadras a los supervivientes: una es enviada al interior en busca de comida y agua, otra se queda en el campamento cuidando a los heridos, y una tercera, encabezada por el propio kentarca, se dirige a la playa para tratar de alcanzar los afilados escollos en los que se ha quedado clavada, literalmente, la mitad del barco.

La idea es simple: nadar hasta esos restos y salvar lo que pueda servir para algo.

Ingvar está junto al kentarca y lo sigue cuando éste se arroja a las olas. Nadan junto a otros seis hombres hasta los escollos, pero no es fácil ni seguro. El mar bate con fuerza y bastaría con un mal cálculo, con un golpe de mala suerte, con una leve imprudencia, para terminar con la cabeza abierta y el agua salada llenándote los pulmones.

Pero nadie calcula mal, nadie tiene mala suerte, nadie es imprudente. Así que abordan los restos de la proa del dromon y media hora más tarde han reunido todo lo que valía la pena reunir: un puñado de armas y herramientas, clavos, cuerdas, alimentos mojados, un ánfora intacta con aceite de oliva y otra que contiene vino... y dos problemas. Dos grandes y complicados problemas que se atisban en la penumbra húmeda de lo que fueron la bodega y el *pseudopation* del dromon: un pesado cofre que a saber cómo van a sacar a la cubierta superior, y el puñetero *strepton*. El armatoste que dispara ese rayo llameante que los romanos llaman fuego brillante y todos los demás fuego griego.

Ingvar y los demás se aprestan a comenzar por el *strepton*. Pero el kentarca los frena. Sólo él y el sifonario se meterán bajo los astillados restos del *pseudopation* para sacar de ellos el sifón. Y así lo hacen, provistos de un hacha. Era de esperar. Ingvar Bjorson lleva suficientes años sirviendo en la guardia imperial como para saber cuánto les preocupa a los romanos mantener a salvo su secreto. Una vez, en una taberna próxima al barrio del arsenal, en donde se decía que vi-

vían aislados los trabajadores implicados en la fabricación del puñetero fuego griego y de todo lo que tenía que ver con él, Ingvar escuchó que se daba de inmediato muerte a cualquiera que intentara cruzar siquiera una palabra con alguno de aquellos desdichados. «Sólo pueden hablar entre sí y con un sacerdote juramentado que, una vez al día, les ofrece misa y confesión», le había dicho su acompañante.

Ingvar piensa que aquello debe de funcionar mientras atisba, a través de los partidos tablonos del *pseudopation*, como el sifonario y el capitán destrozan a hachazos el *strepton*, la caldera y todos los materiales y herramientas que manejaba la pequeña escuadra de tres hombres encargada del sifón. Y es que nadie sabe realmente cómo funciona o de qué está hecho el maligno fuego. Cierta vez, Ingvar lo recuerda de otra conversación de taberna, los piratas sarracenos se apoderaron de todo un dromon provisto de sifón y combustible de fuego griego, pero no les sirvió de nada. Por más que lo intentaron no pudieron entender qué hacía de aquel fuego un arma tan superior a sus propios ingenios. Tampoco les sirvió de nada a los búlgaros del zar Krum, veintisiete años atrás, hacerse en la fortaleza de Mesemvria con toda una batería de sifones romanos. ¿Cómo era eso posible? ¿Por qué, aunque tuvieran en su poder los tubos y el combustible, no lograban los enemigos del Imperio conocer el secreto del fuego brillante? Ingvar no puede responder a esa pregunta, pero clava su mirada en el sifonario y el kentarca mientras reducen a chatarra y astillas el infernal artilugio.

Los restos del largo tubo de bronce son arrojados al mar por el sifonario e Ingvar cree advertir cierta tristeza en su cara quemada y deforme. Los romanos están locos. Siempre lo ha sabido, de veras que sí. Lo sabe desde que hace diez años llegó a Constantinopla en busca de gloria y riqueza. Ahora ha perdido su oro en el naufragio; y en cuanto a la gloria, no quita el frío ni calma el hambre.

–¡Ahora vamos por el cofre! –ordena el kentarca soltando el hacha y pasándose la mano por la empapada frente.

Se apresuran a cumplir la orden, pero, mientras emprende el descenso a la bodega, Ingvar ve por el rabillo del ojo lo que hace el sifonario: cuando cree que nadie lo está observando, y con un movimiento furtivo y rápido, se saca de debajo de la túnica una bolsa forrada con una extraña tela y la arroja al mar mientras todos están ocupados en bajar a la bodega inundada. ¿Qué ha tirado al agua el muy cabrón?

Por el momento hay que concentrarse en sacar a la cubierta el jodido cofre, que pesa como un buey ahogado. Se necesitan la fuerza y la habilidad de seis hombres, y el apoyo de otros dos despejando el camino de subida, para izarlo a la cubierta superior.

Lo logran, y todos ven entonces como el sol arranca chispas doradas y argénteas de los herrajes y adornos del gran cofre. Oro y plata embelleciendo un arca de cedro ricamente tallada. Por sí solo aquel cofre es un tesoro, y todos saben lo que contiene: los regalos del emperador de los romanos, Teófilo, al rey de los francos, Ludovico Pío, que como hizo su padre antes que él se empeña en llamarse también emperador.

Regalos del soberano del Imperio a un poderoso rey al que quiere proponer una alianza contra los sarracenos. Una proposición que se resume en poner ante el monarca franco riquezas suficientes como para que envíe a Italia y Constantinopla unos cuantos miles de guerreros que luchen por Teófilo. ¿Qué contendrá el cofre? Ingvar deja volar su imaginación: miles y miles de áureos nomismas histamenon recién acuñados en Constantinopla, mantos de púrpura real bordados en oro, diademas de perlas y piedras preciosas, armas ricamente adornadas, cruces y cálices de oro... Los tesoros que contiene aquella espléndida caja deben de valer un reino. Sí, un reino entero. Los marineros murmuran, excitados

y con un febril brillo en los ojos, mientras su kentarca apoya la mano sobre la empuñadura de la corta espada que ha tenido la sensatez de traer consigo.

Se hace el silencio y el kentarca ordena que se reúnan maderos y se sujeten entre sí con cuerdas y clavos. Luego, con cuidado, se coloca y amarra el pesado cofre sobre la balsa improvisada y se empuja penosamente hasta la playa.

Esa noche, la segunda de frío y miedo, mueren dos heridos más. Los hombres enviados en busca de alimento y agua sólo han encontrado la segunda. Así que comen las galletas mojadas y el tocino empapado que han rescatado de los restos del dromon.

Una nueva mañana. El kentarca reúne otra vez un grupo de hombres. Los que tienen armas deben llevarlas consigo; los que no las tienen reciben las rescatadas del dromon o, simplemente, se proveen de palos y piedras. Luego, el capitán ordena cargar el cofre y adentrarse en el bosque.

El bosque es húmedo y denso, casi sofocante. No hay sendas. Es una selva casi impenetrable. Se abren camino con dificultad, y cuando llegan ante un gigantesco fresno el kentarca ordena detenerse. Patea el suelo entre las grandes raíces; busca el cielo sobre su cabeza y lo atisba entre las enormes ramas. Observa la posición del sol y su vista vuelve a bajar y a sondear la lejanía hasta dar con una colosal y redondeada peña. El peñasco apenas se entrevé a través de la espesura, pero en su cima, como un par de arbóreos cuernos, crecen dos acebos. Descolgándose una bolsa de cuero que lleva atada al hombro izquierdo, el kentarca saca de ella un extraño objeto. Un marinero susurra la palabra «astrolabio». Sea lo que sea aquel objeto metálico y misterioso, Ingvar ve como el kentarca ajusta una aguja sobre la circunferencia llena de muescas que le sirve de base, y como mueve una segunda circunferencia. Luego, con calma, hace girar hasta determinada posición los dos discos que se insertan en la

parte delantera del ingenio. Alzándolo primero en dirección al sol y luego hacia la gran peña coronada por dos acebos, el capitán dedica su atención a la parte trasera del astrolabio, adornada con los símbolos del zodiaco y dotada de una aguja y de dos mirillas. Tras algunas manipulaciones más, murmura algo entre dientes, baja el artefacto y lo guarda en la bolsa de cuero. Luego extrae de su cinto un pedazo de cerámica, un óstracon, y, tomando su puñal a modo de punzón, garabatea algo en la superficie ligeramente cóncava del fragmento antes de devolverlo a su cinturón. Por último, chasquea la lengua y ordena a los hombres que vuelvan a cargar el cofre y se pongan de nuevo en marcha.

Ahora caminan hacia el norte. Avanzan mil pasos más y vuelven a detenerse, esta vez junto a un roble hendido en su base por un rayo. De nuevo, con gesto reflexivo y sin apresurarse, el kentarca extrae de su bolsa el astrolabio, mide la altura del sol y la de otro punto situado en una lejana línea de colinas, guarda el ingenio, saca el óstracon, observa detenidamente en torno y anota algo antes de girar hacia el oriente para retomar la marcha.

Ingvar se pone a contar los pasos, pero pierde la cuenta cuando ya han dado más de tres mil quinientos. El terreno se está volviendo cada vez más abrupto y se interrumpe por un riachuelo que cruzan con el agua por las rodillas. Ahora giran hacia el oeste y se detienen en una zona despejada para que el kentarca pueda repetir sus operaciones.

Bosque y más bosque; colinas bajas y chatas; quebradas y un claro medio comido por la selva donde se yergue una torre a medio desmoronar junto a la que el kentarca mide otra vez. Y luego, más bosque y más colinas. De repente ven una pared de roca semioculta por la maleza sofocante. El kentarca ordena parar y la explora con cuidado hasta encontrar un punto en el que la pendiente se suaviza; luego hace señas a sus hombres para que lo sigan y asciendan por ahí a

la cima. No es muy elevada; apenas sobrepasa las copas de los árboles más altos del bosque. Sin embargo, desde arriba divisan una extensa panorámica del territorio. Hacia el oeste ven el mar azul y la acantilada y recortada costa; al norte, el bosque ondulante e infinito, y lo mismo hacia el sur y el este, aunque en esta última dirección el terreno asciende y asciende hasta terminar en una sombría cordillera. Más allá de esas montañas, supone el capitán, debe de estar la vieja Ascrivium y su protegido puerto, pero para ellos es tan inalcanzable como la luna.

El kentarca toma de nuevo su instrumento, realiza más comprobaciones y anota cifras, ángulos y letras sobre la ya casi repleta superficie del óstracon.

Ingvar no sabe escribir ni leer, pero acaba de decidir que ya es hora de aprender. Mientras tanto, mira con reverencia lo que hace su kentarca. Escribir es algo mágico; él sabe cuánta magia y poder pueden contener las runas y, sin duda, hay poder en los signos que el kentarca traza sobre el trozo de barro cocido. Pero Ingvar ha pasado suficiente tiempo en el Imperio de los romanos como para saber que, además de magia, los signos que emplean para escribir atrapan números, historias y descripciones. Seguramente es lo que el kentarca está trazando sobre el óstracon: la descripción de la ruta que siguen hasta enterrar el gran cofre. Porque de eso, de que van buscando un lugar donde enterrar y esconder la hermosa arca, no le queda ya duda. Ni a él ni a ninguno de los ocho hombres que componen la pequeña escuadra que encabeza el kentarca.

Tras descender la pétrea colina por su lado norte, ascienden otra elevación, empinada pero más baja, y allí dan con una cueva. Su boca es muy estrecha y de poca altura. No va a ser fácil meter allí el cofre.

No lo es. En la caverna hay tan poco espacio que sólo pueden penetrar en ella dos hombres a la vez, y ambos de

rodillas. El capitán afronta la tarea con disciplinada resignación y solicita el concurso del sifonario. Tras un buen rato de empujar, maldecir y resoplar, se dan por rendidos. El capitán es un tipo fuerte y de anchas espaldas, pero el sifonario vacilaría bajo el peso de un ternero recién nacido. El kentarca mira en torno suyo y examina a sus hombres hasta detenerse en Ingvar. Sin duda, aquel jodido *rhos*, aquel tipo del norte, es el más fuerte de todos; así que le hace un gesto y se dispone a volver a empujar el cofre con su ayuda.

Ingvar se coloca en el suelo junto al capitán y ambos hombres necesitan de toda su fuerza para ir metiendo, palmo a palmo, el cofre en la cueva. Pero lo logran. El interior de la gruta es sofocante. Apenas hay sitio para ellos y el cofre, pero lo encajan en el fondo y luego reptan hasta el exterior.

Ingvar aún está sacudiéndose el polvo y quitándose restos de telarañas y de excrementos secos de quién sabe qué alimaña, cuando el kentarca se mete de nuevo en la cueva para empujar una roca. Repite la operación varias veces, apilando piedra tras piedra ante el cofre. Terminada su tarea de ocultamiento se yergue, recupera el aliento y los sorprende a todos.

Pues ahora, el capitán del dromon extrae de una bolsa que lleva al cinto unas aguzadas puntas de hierro. Son abrojos, Ingvar los conoce bien. Pero éstos tienen la punta extrañamente reluciente y de color anaranjado. Ingvar comprende de súbito: han sido untados con algún tipo de veneno. El kentarca no se recata en mostrarlos, al contrario; en la entrada de la cueva y bajo el brillante sol de la tarde, los sujeta bien alto para que la luz les saque amenazantes chispas.

—Las he untado con un potente veneno. Bastará un rasguño para que el hombre que se hiera con una de ellas agonice entre espantosos sufrimientos —dice con deliberada lentitud.

Luego, se inclina y entra solo en la caverna.

Ingvar y los demás lo oyen cavar, resoplar, maldecir... y un buen rato después lo ven salir, moviéndose con sumo cuidado. Ha plantado los nueve lirios, así llaman los soldados romanos a los abrojos, que llevaba consigo. Si alguien se arrastrara ahora por el interior de la caverna sin saber dónde apoyar su peso, se clavaría una de las puntas y eso sería su sentencia.

El kentarca se sacude el polvo y ordena apilar rocas y tierra hasta taponar la boca de la diminuta cueva. Sudorosos, contemplan su troglodítica obra y esperan la siguiente orden del capitán.

—¡Volvemos a la playa! —les dice. Y los lleva de vuelta al campamento tomando una ruta distinta a la que han seguido para llegar hasta la cueva. Es evidente que no quiere darles la oportunidad de memorizar algún hito o señal que les permita regresar a aquel lugar.

Libres del peso del gran cofre, avanzan rápido en dirección a la playa. Todos, aunque no hablen, piensan que lo que acaban de hacer los une, en cierto modo, a su salvación. Si el kentarca se ha tomado tantas molestias para esconder el cofre que contiene el tesoro enviado por el emperador Teófilo al rey de los francos, es porque tiene la esperanza de volver a por él y reembarcarlo en un navío imperial. Y entonces, como si el capitán escuchara sus pensamientos, responde en voz alta:

—Si todo va bien, si el otro dromon de la embajada sobrevivió a la tempestad y regresa a recogerlos, volveremos a por el cofre. Mientras tanto, y en previsión de que aparezcan los esclavos, nuestra obligación como hombres del emperador era ponerlo a buen recaudo.

Los esclavos aparecen esa noche. El ulular de un falso búho, el chasquido de una rama, el destello apagado de una moharra de lanza a la luz de la luna... Tan sólo esas cosas anuncian su llegada.

Pero ellos, los salvajes kravunios, anuncian a la muerte.

Vuelan las flechas envenenadas. Hombres feroces y toscos con el torso desnudo, barbas largas y cabezas a medio afeitar surgen de la espesura blandiendo lanzas cortas y hachas. Gritan, aúllan, matan. Ingvar desenvaina su larga espada y la hace fulgurar. Mata a uno, a dos, a tres, mientras la confusión y la sangre empapan la noche y los cuerpos de los náufragos romanos que van sucumbiendo. Caen ante los flechazos a bocajarro, los terribles lanzazos y los implacables golpes de hacha que separan extremidades y cabezas esparciendo entrañas.

Ingvar escapa de una lanza eslava con una finta. Luego se alza como un rayo y su espada abre el vientre de su enemigo. Mientras el kravunio trata de no pisarse las tripas, Ingvar clava la punta de su arma en la garganta de otro eslavo. Luego se gira y se encuentra, espalda con espalda, junto al kentarca León Keraunos. Los dos hombres apenas han cambiado veinte palabras en toda su vida, pero ahora se sienten hermanos. ¿Cómo no sentirse así cuando en torno a ti yacen tus compañeros con la barriga abierta o la cabeza reventada, y lo único que impide que te unas a ellos es el filo del hombre que te guarda la espalda?

Ambos, León e Ingvar, son buenos con la espada. Los guerreros eslavos se abren en círculo para evitar las afiladas hojas y tomar un espacio que les permita usar sus arcos.

Así que ha llegado la hora de la muerte. León Keraunos se santigua con la mano izquierda; uno no puede ser ortodoxo con esas cosas cuando está rodeado de eslavos asesinos. Ingvar invoca a Odín y se lleva la mano al martillo de Thor que cuelga de su cuello. El primer paso hacia la muerte es siempre un religioso paso.

Los arcos kravunios se tensan. Una mierda de arcos, piensa Ingvar antes de morir. Para arcos los de los romanos o los de los magiares: recurvos y potentes, y no aquella curva

simple que hasta un niño de teta podría tensar. Pero bastarán. Sí, bastarán para hacer que las flechas envenenadas penetren en sus cuerpos y expandan el veneno. No será una buena muerte. En el suelo, a dos pasos de él, un par de camaradas aún agonizan entre convulsiones. Puto veneno.

—¿*Rhos*?

—Di, kentarca.

—¿Qué tal si te vuelves y me atraviesas con la espada?

Ingvar sonríe aviesamente y vuelve a mirar al hombre que yace a su lado lanzando espumarajos por la boca entre insoportables dolores.

—¿Qué tal si me atraviesas tú a mí?

León Keraunos estalla entonces en una carcajada. Ingvar se le une. Van a morir, y eso, a veces, da mucha risa. Una risa nerviosa, histérica, una risa patética. Hace vacilar a los arqueros. ¿De qué se ríen esos dos? Pero es sólo un segundo. Luego, tensan de nuevo sus arcos.

De la noche surgen entonces flechas largas y negras que atraviesan cuerpos eslavos. Tras ellas, soldados romanos y un puñado de *rhos*. Ingvar grita de incredulidad y luego de júbilo, antes de caer sobre un kravunio desconcertado al que corta la cabeza.

Son los hombres del primer dromon y han venido a rescatarlos. Pero, tras la sorpresa inicial, los eslavos se rehacen. Y son muchos. Así que ha llegado el momento de correr hacia la playa, con los otros aullando tras ellos y lanzándoles flechas.

Alcanzan la playa, y allí, bajo la pálida luz nocturna, se ven un dromon fondeado cerca de los escollos y un par de barcas varadas sobre los guijarros. Cuando la masa de perseguidores irrumpe en el arenal, se oye un seco chasquido y las toxobolistres del dromon disparan muerte sobre los enemigos del Imperio. Los kravunios son aniquilados bajo la lluvia de férreos dardos lanzados por las máquinas de guerra

romanas, mientras Ingvar, León y sus rescatadores abordan las barcas y bogan hasta el dromon.

León Keraunos ríe, esta vez de alivio y alegría. Su risa es liberadora e Ingvar se le suma y le palmea la espalda. Ahora son amigos y se abrazan con efusión.

La barca se pega al costado del dromon y les lanzan una escala. León sube primero. Algo se le cae del cinto: el trozo de cerámica donde apuntó cómo llegar hasta el lugar en que enterraron el cofre. Ingvar ve el pedazo de barro cocido y lo recoge de inmediato para guardárselo bajo el calzón. Luego, aborda la escala y sube al barco con la certeza de que algún día será tan rico como pueda soñar cualquier *jarl* del lejano norte. Ante él tiene a León Keraunos, que le sonrío. El capitán, con los ojos brillantes, le tiende el jarro de vino que acaban de poner en sus manos. Ambos sacian su sed y encienden su entusiasmo con el elixir rojo.