

I

Una nueva ola, aún más fuerte y alta que todas las anteriores, cae sobre el bajel arrancando tablas y rompiendo las escasas jarcias que todavía quedan a medio tensar; el palo, libre de amarras, se precipita sobre la cubierta destrozando los alrededores del orificio por el que penetraba hasta su apoyo en el fondo. El viento, potente y pertinaz, infla los restos de vela y arrastra el conjunto hacia sotavento hasta arrojarlo al mar.

Amarrados en diversos puntos de la cubierta, cuatro hombres resisten los fieros embates que les envían los dioses y tratan de soportar los continuos asaltos de las olas que barren el navío. Hace horas que no cruzan una palabra, más atentos sin duda a protegerse que a mostrar una falsa valentía que no sienten. A veces, los lamentos en voz alta de alguno de ellos logran atravesar la muralla de ruido y agua que les envuelve y anega.

--¿Qué te hicimos, Poseidón, para que así nos trates? Éramos treinta y seis y solo quedamos cuatro. ¿No es todavía suficiente? ¡Atenea, Ayúdanos!--

El que de ese modo se lamenta es un hombre en la plenitud de la vida; el cabello, largo, oscuro y empapado, se agita al viento y se mezcla a ratos con la varonil barba que cubre su rostro; tiene una mirada firme y el temor apenas asoma a unos ojos enrojecidos por la sal; son unos ojos decididos, nobles, ansiosos, que muestran la insaciable curiosidad y alegría de vivir de su dueño. A su lado, dormido, un agotado muchacho de escasos años se balancea al compás de los abatimientos y escoradas a las que se ve sometido el barco; su barba incipiente, su aspecto inmaduro y juvenil, contrastan vivamente con la recia personalidad de su barbudo vecino.

No muy lejos, amarrados igualmente a los candeleros, hay otros dos hombres que se mantienen atentos y se aferran a la vida mientras soportan, asustados pero firmes, los movimientos del pecio.

A babor, invisible para ellos por la altura de las bordas, confusa aún por la distancia y la bruma del aguacero, aparece una isla de altas montañas y umbríos bosques. Un potente remolino, choque de dos corrientes impetuosas, incluye el destrozado armazón de tablas y cuerdas en su carrusel de olas espumantes y en vertiginoso giro le hace

dar vueltas llevándoles con lenta parsimonia hacia la oscura sima que forma el ojo central.

--¡Zeus, Atenea, Hera, Hefesto, Anfítrite, Clímene, ayudadnos! --Grita convulso el barbudo Sesilú que ha notado la nueva y peligrosa situación.--

Como respondiendo a su invocación, el cielo se abre y un enorme rostro se asoma, mira el embravecido ponto y contempla la precaria situación de la nave de la que le ha llegado tan ferviente ruego.

--¡Sea! -dicen sus labios sin moverse.--

Un gigantesco dedo desciende de entre las nubes y golpea con su incorpórea presencia a la nave enviándola hacia la costa por encima de un mar suspendido cuyas olas se mantienen en caprichosos arcos de los que cuelga la espuma...

#####

...los restos del bajel encallan en una breve playa cerrada por altos acantilados de roca. Al fondo, donde termina la amarillenta arena, se inicia el bosque, una densa floresta de grandes y fornidos árboles entretejidos cuya altura rebasa los muros de piedra estratificada que contornea la playa. La densidad de las ramas; llenas de hojas; sumerge al suelo en oscura y procelosa sombra. Hay un silencio sobrecogedor que solamente se rompe por los postreros crujidos del maderamen del destrozado navío al asentarse en la arena.

Los hombres se desatan y miran por la borda asombrados por su suerte; contemplan con ansiedad el entorno, en patético silencio, llenos de incredulidad; recelosos todavía de una situación que no comprenden.

--Nos hemos salvado cuando ya no parecía posible. Demos gracias a Zeus por su generosidad y pongámonos en camino; no hemos sido traídos aquí para contemplar la belleza del paisaje, sino para algo que escapa de momento a nuestros sentidos -comenta el intuitivo Sesilú rompiendo el silencio.--

--Así parece ser, señor --responde el joven Okir al tiempo que busca en los restos del castillo de popa las armas que allí tienen guardadas.

Pero sólo aparecen, después de mucho buscar, un par de cortas espadas que se colocan en la cintura. Armados de esta guisa y llevando unos harapos como capas; descienden de la destrozada nao y caen sobre la arena. Nada más hacerlo y como si fuera un eco del sonido de sus pies sobre el crujiente suelo; llega hasta ellos, traído por la brisa que sopla desde el bosque, el bronceo tañer de unas lejanas campanas. Es un sonido grave, iterativo, que repite, a intervalos, un extraño soniquete de dos

notas y que les señala con claridad una dirección.

--Hacia allí --señala Rupleg adelantándose para colocarse en vanguardia como es su inveterada costumbre-- Debemos marchar a buen paso y pronto se hará de noche.

El grupo penetra en la manigua y la oscuridad les envuelve con rapidez en sombrío abrazo. Sorteando troncos, evitando ramas, haciendo crujir el suelo en su avance; abriéndose paso con las espadas; van penetrando en un terreno que les sobrecoge.

--Este silencio es... --y Lezo no encuentra la palabra que explique la sensación que le embarga y amedrenta-- ¿No hay pájaros ni animales?

Como respondiendo a su pregunta, una lechuza lanza al aire su siseante sonido que les hace volverse asustados. Pero son solo unos instantes de sorpresa y de nuevo reanudan la marcha.

--¿Qué comeremos? --inquieta Okir-- Tengo hambre.

--Si vemos algo para cazar, lo intentaremos..., pero sin arcos no va a ser fácil --responde Lezo saltando sobre el grueso tronco de un árbol caído.—

Cuando la escasa luz que les llega a través de la hojarasca que cubre sus cabezas hace casi imposible la marcha, Rupleg, que marcha el primero, lanza con fuerza su espada y de inmediato se escucha el bramido quejumbroso de un cervatillo.

--Ya tememos para comer --presume vanidoso el cazador.--

A pocos pasos, con el arma clavada hasta la empuñadura, un ciervo de pequeño tamaño yace en el suelo en medio de sus zaguas convulsiones. En un momento es descuartizado, encienden una hoguera y se asa la pieza. Comen con apetito, beben de un manantial cuyo sonido les ha llegado súbitamente en el opresivo silencio de la noche y, rendidos, se echan a dormir.

#####

El amanecer, una escasa luz que penetra con dificultad desde lo alto, les sorprende despiertos. Consumen los restos de caza que quedan y prosiguen avanzando. El piar de cientos de pájaros les envuelve rompiendo el mágico silencio que tanto les preocupara la víspera.

Una extraña ave desciende volando de un árbol y se posa en el hombro de Okir. Es un volátil desconocido para ellos, cubierto de plumas de brillantes colores y no parece temerles.

--¡Qué bonito! --exclama el joven mirándolo de soslayo.--

--¡Qué bonito! --repite el alado visitante moviendo el ancho pico y dejando escapar una voz graznante, pero inteligible.

--Sabe hablar --dice Lezo acercándose para cogerlo.

--Sabe hablar --itera de nuevo el pájaro al tiempo que emprende el vuelo ante la proximidad de la mano.--

--Esta tierra está encantada y en ella nos puede ocurrir cualquier cosa --comenta preocupado Rupleg al tiempo que empuña la espada y mira a su alrededor con desconfianza.

--No estamos aquí por casualidad, sino por decisión de los dioses. Ellos nos han traído y nada nos sucederá si seguimos sus indicaciones --asegura convencido Sasilú.--

Lezo y Rupleg se encogen de hombros y siguen andando. Es un día agotador, sorprendente, distinto a cuanto conocen o hayan oído hablar a lo largo de sus vidas. Animales, aves y flores les sorprenden con su belleza y conducta.

Cuando el hambre les incita a la caza, un jabalí se coloca mansamente a la distancia justa para que Rupleg lo abata. Solamente Sasilú comprende que el pavoneo de Rupleg no está justificado; conoce la conducta del animal que acaban de obtener y sabe que su caza, como le ocurriera hace años en Creta, es difícil y peligrosa. Hombre observador y justo, ha captado que cualquier deseo del grupo es atendido de inmediato de forma sobrenatural. Pero también comprende que sus hombres son solamente soldados y carecen de entendimiento para intuir la realidad. Solo el sensible Okir, apenas un adolescente soñador, logra entrever cuánto hay de extraordinario en los hechos que les acaecen, por lo que permanece receptivo a lo que les envuelve con mágico manto y lo comenta con su señor.

La noche les sorprende rodeados de gruesos troncos e inmersos en umbríos parajes sin haber logrado atravesar el bosque.

#####

El final del denso arbolado les desconcierta por su brusquedad. La luz, una luminosidad intensa que deslumbra, les deja aturdidos por unos momentos. Cuando se adaptan pueden contemplar una breve llanura en cuyo centro se destaca nítidamente un templo de intensa albura cuyos destellos bajo el Sol parecen tan intensos como el astro mismo. Al fondo, ascendiendo en escalera, una cordillera eleva su silueta rodeando un cónico picacho cuyo extremo se introduce, muy alto, entre las nubes.

El pabellón, de soberana belleza, es más un conjunto de esbeltas columnas sin techo, que algo que se parezca a los bellos ejemplares de templos que conocen de su patria.

--¡Mirad! Ese es nuestro destino --exclama ilusionado Okir.

--No son más que ruinas --añade despectivo Rupleg--. No está terminado o hace mucho tiempo que fue destruido.--

Sesilú no interviene; su vista recorre la selva de columnas y aprecia el acabado de los pilares, el perfecto remate de los capiteles de complicadas volutas y las vigas con ornamento de hojas de acanto. Mientras contempla cada detalle y se fija con curiosidad en el acanalado de los fustes, en los tallados basamentos que lo elevan del suelo, todo el grupo alcanza el laberinto de columnas y penetran entre ellas.

--¡Es mármol blanco! --exclama sorprendido Sesilú cuando lo contempla desde cerca--. Un mármol tan blanco como no podía imaginar que existiera.

Ninguno le responde; cada uno por su cuenta recorre el templete con curiosidad, buscando algo que justifique las extrañas circunstancias que les han llevado a aquel lugar.

Un grito llega hasta Sesilú mientras contempla los enrevesados mosaicos que cubren el suelo trazando un arabesco multicolor de complicados juegos de nudos. De inmediato, corre en dirección al lugar del que proviene el sonido y encuentra a sus compañeros que, agrupados, miran entre asombrados y complacidos al curioso ser que se les acerca. Mitad niño, mitad gacela alada, camina sonriente y confiado hasta detenerse a escasa distancia de los griegos.

La belleza y juventud, la gracilidad de su silueta, mantiene sorprendidos a todos y permanecen callados ante la visión de algo de lo que solo han oído hablar en leyendas.

--Sed bienvenidos a este lugar de paz --les saluda.--

--¿Quién eres? --pregunta Okir, cuyos ojos expresan con claridad la emoción que le embarga.--

--Soy Quirón, hijo de Fílira y Cronos. Mi madre me dio el aspecto y mi padre me situó por encima del tiempo. Pegaso, mi abuelo, me regaló las alas y Jápeto vigila mi inmortalidad.--

-Dime, Quirón, ¿por qué hemos sido traídos a este lugar?--

--Así ha sido decidido. Sois mortales y será un gran honor para vosotros que “Ella” os reciba.--

--¿Quién es ella? -pregunta Rupleg.

--A su tiempo lo sabréis. Ahora escuchad con atención.--

Los cuatro permanecen quietos y atentos a las palabras que va a pronunciar el centauro.

--Al amanecer de cualquier día, cuando el primer rayo de sol brille y haga hablar a la gran piedra que no tiene color y que ocupa el vértice de la más alta montaña, penetrad en la cueva que hay en su base. ¡"Ella" os recibirá! Pero hacedlo solo mientras la piedra hable.--

--¡Dónde...? ¿Dónde está esa cueva? --interroga ansioso Lezo.--

--Ahora debo marchar a otro lugar, me esperan.--

Y extendiendo las alas se eleva entre las columnas, emprendiendo el vuelo hacia el vívido azul del cielo. Los griegos contemplan embelesados como, con las patas recogidas sobre el vientre, va disminuyendo de tamaño conforme se aleja hasta desaparecer, alto y lejos, entre las nubes que rodean a la montaña central.

--¿Cómo encontraremos la cueva? -inquieta Rupleg.--

--No es difícil si habéis escuchado a Quirón. Yo os llevaré hasta ella --indica con seguridad Sasilú y, a continuación, pregunta --. Dime, Okir, ¿sabes dónde debemos ir!--

--Sí señor, allá --responde señalando la montaña cuya punta se pierde entre nubes--, en algún punto de su base hay una cueva... --duda por unos instantes y prosigue--, y en su vértice tiene una piedra que habla bajo la caricia del sol matutino.--

--Veis, Okir lo ha entendido.--

Lezo y Rupleg refunfunan y se ponen en marcha hacia las montañas que llenan el paisaje.

#####

Alcanzar la cueva les lleva dos días. Al final de la tarde, cuando alcanzan la entrada, el ocaso se encuentra en su máximo esplendor y el cielo se muestra barrado a líneas alternativamente rojas y violetas. En poniente, el Sol se baña en el mar como cada atardecer y, al contacto con el agua, se apaga sumergiendo la isla en la oscuridad y el frío.

El grupo acampa a escasa distancia de la amplia abertura que hace de boca de la cueva cuyo interior se muestra oscuro y misterioso. Un escalofrío les recorre el cuerpo y todos tiemblan en la descubierta planicie que rodea la entrada. Hace frío y este se incrementa por momentos conforme la luz se retira y un aire gélido silba aullador entre los picachos.

En torno a ellos no hay un solo lugar donde guarecerse. La escasa ropa que llevan, hecha jirones por demás, no les protege en absoluto del clima que han encontrado en las montañas desde que iniciaron el ascenso.

Rupleg, fiel a su personalidad, protesta, se agita, gruñe agresivo y pasea en un constante ir y venir.

--Entremos en la cueva --propone súbitamente--, así estaremos protegidos de este aire helado.

--¡No! --exclama Sesilú--. No debemos hacerlo hasta mañana al amanecer

--¡Bah! Todo esas cosas son tonterías; hace demasiado frío para pasar la noche al raso --insiste.--

--Buscaremos un lugar más protegido que este; cavaremos el suelo si hace falta para evitar el viento. Venid, en aquella zona -.indica señalando un talud poco profundo-- podemos cubrirnos un poco del frío.--

El grupo marcha en la dirección que les ha indicado Sesilú.

Rupleg queda mirándoles y grita para hacerse oír.

--Os espero en la cueva; mañana nos veremos -y volviéndose se dirige a ella.

--¡No, Rupleg, no lo hagas! --le conmina prudente Sesilú.--

Pero una vez más no hace caso y penetra por la rocosa entrada. Nada más atravesar el dintel una vívida luz escarlata le envuelve y un bronco trueno se escucha en la montaña. La silueta de Rupleg, recortada contra la oscuridad del fondo, se deshace lentamente en fragmentos que caen en cascada depositándose en el suelo en efímero montón.

Los que han contemplado el siniestro prodigio quedan en suspenso, miran con curiosidad y temor, retroceden asustados y se detienen cuando la cueva queda de nuevo oscura y silenciosa. Okir, que consideraba a Rupleg como su mejor amigo, se abalanza en una reacción instintiva de ayuda, pero Sesilú, en rápido reflejo, le sujeta con fuerza mientras le ordena dominante:

--¡Quieto! No te acerques, te ocurriría lo mismo.--

El muchacho duda, se resiste, hace fuerza por soltarse y escapar a la presa que le retiene, pero Sesilú no le deja. Finalmente, tras un forcejeo, el joven se apacigua y atiende a razones.

--Era mi amigo..., me salvó muchas veces de la muerte. Tenía
que hacerlo..., era bueno.

--Sí, lo sé. Era bueno, pero bruto, desobediente y poco inteligente. La fuerza es útil en ocasiones; pero pensar y obedecer es necesario siempre, y eso nunca lo entendió.--

Okir, cabizbajo, volviendo la cabeza repetidas veces en dirección a la desdentada boca de la cueva, regresa con el grupo a la cavidad natural que han encontrado. Entre todos la ahondan y cubren con ramas y matas para buscar una cierta protección.

Una hoguera les calienta momentos después y hacinados para mantenerse calientes quedan dormidos.

#####

Los rayos de sol hieren la despejada cumbre de la montaña y de la transparente aguja de piedra, que se eleva cual solitario monolito, surge un arco iris de luz que se expande con fuerza cubriendo las laderas con un mosaico de colores. Coincidiendo con el fenómeno luminoso, el trino de dos notas musicales, que ya conocen, se deja oír con intensidad rompiendo el silencio del amanecer y envolviéndoles con su cadencia repetitiva. Los griegos miran con aprensión hacia la entrada de la cueva, contemplando la tenebrosa negrura que se atisba mas allá del umbral; sobre él, desparramado en irregular dibujo, un pequeño cúmulo de grises cenizas señalan lo que queda del que fue su compañero.

--Adelante -ordena Sesilú al tiempo que avanza y salta para no rozar los residuos de Rupleg esparcidos por el suelo--. Ahora es el momento, no antes ni después...

Penetra el primero al tiempo que habla convirtiendo en ejemplo lo que les manda e impidiendo así que sus dudas y titubeos les entretengan. Un corto pasadizo, que se ilumina brillantemente ante la presencia de los griegos, les lleva directamente a otro mundo.

Es una sala de gran tamaño; los muros están formados por poliédricos bloques en ordenada conjunción que brillan reflejando los colores que proceden del techo. De este, una bóveda de transparentes cristales que difunden la luz en espectro multicolor,

y por uno de los laterales, se precipita una cascada de dorado líquido que forma un lago que ocupa gran parte de la sala. Al fondo, entre un bosque de árboles de piedra de retorcidas ramas en el que pacen y corretean cientos de míticos animales, les espera una mujer de extraordinaria belleza. Situada en lo alto de una roca, sus cabellos parecen flotar suspendidos por un viento que ellos no perciben: la túnica, una larga pieza de tela transparente que cae hasta los pies, cuelga de dos cintillas de oro que contornean los hombros; rodeando la esbelta cintura y a modo de ceñidor, una larga serpiente da varias vueltas antes de desaparecer por la espalda y mostrar la cabeza por encima del hombro derecho.

En la mano diestra sostiene una rara vasija con forma que recuerda al cuerno y cuya tapadera es una piedra brillante tallada en múltiples facetas; con la otra les hace señas de que avancen y se aproximen.

Los griegos han quedado quietos a la entrada, anonadados por la belleza serena del lugar y la mayestática presencia que les recibe. El sonido de la cascada, una melodía susurrante plena de arpegios y armoniosas notas, apenas si se escucha en tan vasta cavidad.

--Vamos --indica Sesilú a sus aturridos compañeros.--

Caminan admirando a cada paso los animales que acuden a contemplarles, los pájaros que no alteran sus canciones al pasar cerca de ellos o las náyades que nadan en las doradas aguas del lago y que se aproximan curiosas en su dirección. Cuando alcanzan la base de la roca en la que «ella» les espera, la serpiente adelanta la cabeza y silba amenazadoramente ante la presencia de los humanos.

--Descansa, Pelopia, son mis huéspedes.--

La sierpe obedece y su alargada testa se apoya amorosamente sobre el hombro mientras la negra y bífida lengua le acaricia el cuello.

--Soy Pandora --les dice con voz agradable al tiempo que sonríe--. He sido encargada por Zeus de juzgaros y concederos vuestros más secretos deseos.

--Señora, ¿dónde estamos? --inquire Sesilú.--

--Esto es Tempe, residencia de los dioses. Un viento equivocado os trajo al territorio de Poseidón, y cuando este se disponía a acabar con vosotros, Zeus, compasivo, os salvó al escuchar vuestra sincera invocación. Ahora, yo debo decidir vuestro futuro.--

--Señora --vuelve a intervenir Sesilú--, si sois Pandora como decís, nada bueno podemos esperar de vos. Sed indulgente con nosotros que nunca ofendimos a los dioses y les ofrecimos sacrificios siempre que tuvimos ocasión.--

Pandora le mira sorprendida y pregunta:

--¿Tan mal considerada estoy entre los humanos? ¿Qué dicen de mí los mortales en Grecia?--

--Las leyendas cuentan, de vos, cosas poco agradables, no hagáis que tenga que decirlas si vos ya las sabéis.--

--Dímelas sin temor, pues tus palabras, que no son sino lo que de mí se dice, no harán cambiar el juicio que sobre ti tengo formado --comenta sonriente mientras se sienta y les indica que hagan lo mismo.

Sesilú revisa mentalmente sus conocimientos sobre la mítica mujer. Con rapidez las secuencias se ordenan, cada dios ocupa su lugar en la complicada panoplia del Olimpo y arranca a hablar con claridad.

--Vos sois la primera mujer mortal que crearon los dioses. Os dotaron de toda la belleza e inteligencia que les era posible darte y esas virtudes te situaron y te sitúan muy por encima de lo que cualquier humano presente o futuro...

--Sí, eso ya lo sé --interrumpe--, quiero saber lo que ahora que soy inmortal me reprochan.--

Sesilú parece no escuchar la interrupción y prosigue en la línea expositiva que se ha marcado.

--Os concedieron todos los dones puesto que estabais destinada a perder a los mortales que fueran molestos para los dioses. Desde que Prometeo robara el fuego divino y lo entregara a los humanos, los ocupantes del Olimpo querían tener un arma contra estos..., vos fuiste ese instrumento de daño.

Pandora escucha con el ceño fruncido por una sonrisa espontánea y llena de franqueza.

--Epimeteo, hermano de Prometeo, os aceptó por esposa cuando Zeus os prometió con él y bajasteis a la Tierra llevando un regalo, posiblemente esa vasija que tenéis en la mano. Esa ofrenda debíais entregarla a vuestro esposo. Al llegar a la Tierra destapaste la vasija y de ella salieron todos los males que desde entonces afligen a la humanidad. ¿No es esa vuestra historia?--

--La has contado muy bien y veo que eres persona instruida como corresponde a un rey. Todo lo que has dicho es lo que siempre has escuchado y lo que te han enseñado. No has añadido nada, no has interpretado aspecto alguno y, en la forma de decirlo, has

sido considerado y respetuoso, pero esa narración no es sino parte de la verdad. Yo te contaré como tú te ocuparás de que todos los humanos conozcan como ocurrió y qué parte tuve yo en ella.

--Así lo haré --afirma Sesilú.--

--Cuando Zeus me dio esposo, me entregó esta vasija como regalo. Debía abrirla después de nuestra unión y así lo hicimos los dos juntos. Al levantar la tapa bienes y males escaparon del recipiente con vertiginosa rapidez; pero logré cerrarla sin que quedara totalmente vacía y dentro permanecieron muchos dones y muchas aflicciones. Quedó, y dentro se encuentra todavía, la esperanza, un preciado consuelo para el mortal.--

--Pero nadie sabe que fue de esta otra manera.--

--Ahora que conocéis la verdad, haced que todos la sepan. Pero no estoy aquí para hablar de tiempos pasados, sino para juzgaros y concederos el don que más hayáis deseado a lo largo de vuestra vida.

Los claros y profundos ojos de Pandora miran con intensidad a Sesilú y este tiene la sensación de sentirse desnudo ante ella; nota que sus recuerdos se duplican y que una de las partes le abandona y pasa a la mujer que le escudriña. Pero la ve sonreír con agrado ante lo que ha sido y es su vida.

--Sesilú --le dice con voz melodiosa--, tu defecto y tu virtud ha sido y será la sana curiosidad. Tuya es la túnica de Clío, la «Musa de la Historia». Es un manto inconsútil, que no notarás pero que irá siempre contigo; te abrigará y protegerá; te hará invisible si fuere necesario, responderá a las preguntas que te formules. Eso te hará conocer, profundizar, saber, como es tu mayor deseo, y ya no sólo la astucia será tu arma.--

Pandora levanta la tapa de la vasija y saca un puñado de polvo brillante, que deja caer sobre el griego. La nube de escarcha desciende como una lluvia de estrellas y se adhiere a él, desapareciendo.

De inmediato la mujer mira a Lezo y su expresión, conforme va absorbiendo sus recónditos pensamientos, se vuelve seria, fría, impersonal.

--Lezo, deseas el poder por encima de todo; pero tu idea de éste es equivocada ya que el poder y la espada son para ti el mismo concepto. Toma esta arma --dice al tiempo que saca de la vasija una refulgente espada y se la tiende--, pero piensa bien cada golpe que des con ella, pues tiene doble filo. Sí te dejas llevar del deseo; si la usas por rencor o envidia; si la empleas con precipitación y eres injusto a conciencia, del revés se volverá contra ti.--

Lezo toma el arma que le tiende Pandora. Lo hace con avidez, con precipitación. La coge por la hoja y, de inmediato grita. De su mano derecha gotea sangre.

--La avaricia del poder te cegó y va ves el resultado. Sé prudente y usa el poder con amor, no con odio. No intentes deshacerte de la espada y de lo que representa; al que se le concede el poder debe soportar su peso, pues es inherente a él. Tú lo has deseado, tuyo es.--

Después mira sonriente a Okir. Es una mirada cariñosa, maternal. El muchacho se siente envuelto en los efluvios agradables que penetran en él y lo llenan al tiempo que percibe como le abandonan sus ideas, vivencias, anhelos y secretos pensamientos.

--Tendrás lo que desees y muy pronto. Regresa a tu patria, deja los viajes y las aventuras, y ocúpate de los rebaños que tienen tus padres. Ella, tal como la ves, tal como siempre la has soñado, existe y te espera. Toma esta media flauta, tu gran amor es dueña de la otra mitad. Unidlas y el instrumento sonará. Mientras ambos estéis juntos y la doble flauta emita las melodías que encierra, seréis felices y nada os afectará. Mientras habla ha sacado un canuto de caña perforado en varios lugares y lo tiende al muchacho. Okir lo toma y sopla por el lado del bisel, pero ningún sonido se escucha. Solamente sonará cuando estés con ella..., recuerda. Ahora, volved a vuestro mundo...

#####

...y el barco se agita en medio del remolino vertiginoso que le hace dar vueltas y vueltas en torno a la negra sima que ansiosa le espera. Las cuadernas, sometidas a tan terrible esfuerzo, crujen lastimosamente; la cubierta continuamente anegada por el agua que sucesivas olas reponen a cada momento, es un agitado lago que amenaza ahogar a los inconscientes humanos; el cielo, cubierto de nubes grises y amenazadoras --confabuladas sin duda con el mar-- abre sus compuertas en feroz lluvia que salpica, con sus millones de diminutos dedos que escriben una singular sinfonía de cambiantes y repetitivos montículos sobre la agitada superficie del agua.

Una ola que coge al navío de través y cuyo golpe hunde el pantoque de babor, lo saca de la infernal vorágine y lo aleja del peligroso lugar donde parecen haberse reunido todas las furias del averno.

La tempestad amaina conforme un viento favorable aleja el destrozado barco del lugar del mar en el que se baña Poseidón y, lentamente, guiados por cariñosas e invisibles manos, aproan hacia las costas de Grecia.

II

El pecio, un destartado conjunto de tablas y cabos irreconocibles como el orgulloso

bajel que fue, flota en las tranquilas aguas que se extienden frente a las costas de Algina. Los cuatro griegos, amarrados en cubierta, quemados por el sol e inconscientes, no pueden disfrutar de la calma chicha que les rodea.

Lejos aún, pero acercándose a la máxima velocidad que le permiten las tres filas de remos y el impulso del escaso viento que infla desmayadamente la gran vela cuadrada y bicolor, una trirreme griega que ha visto los restos acude a inspeccionarlos.

Cuando ambas naves están próximas, varios garfios caen sobre la destrozada cubierta y con enérgico halar quedan juntas. Un nutrido grupo de soldados, con las espadas empuñadas y grandes escudos cubiertos de terroríficos dibujos, saltan desde la borda en simultáneo abordaje y lo recorren con precisión y rapidez en previsión de otra argucia más de los troyanos.

--Hay cuatro hombres a bordo y están amarrados --grita el oficial que manda el grupo de choque a otros que hay sobre el castillete de popa--. Por la ropa y las armas son griegos. No hay nadie más.--

--Que los suban.--

Los soldados los desatan. Uno de ellos aprecia que Rupleg está muerto y así lo advierte a su superior.

--Hay uno que murió hace días.--

--¿Y los demás?--

--Vivirán si los cuidamos.--

--¡Subidlos! --ordena--.

Los soldados, ayudados por otros que les lanzan cabos desde la borda, suben a los griegos.

--¿Qué hacemos con el muerto? Se está pudriendo.--

--Quemadlo con lo que queda del barco, y que éste le sirva de pira funeraria.--

Momentos después, y mientras el orgulloso trirreme se aleja, sobre la cubierta, con su corta espada en la mano como siempre la llevó, el cuerpo de Rupleg se consume y el humo sube y se agita a merced del viento que sopla desde la tierra a la que no ha podido llegar.

La sirvienta penetra en el dormitorio de la reina de Patrás para despertarla. Es bien entrada la mañana y cumple escrupulosamente las órdenes recibidas la noche anterior. El dormitorio es un desorden completo. Durante unos instantes, mientras avanza con sigilo y recoge del suelo ropas y joyas. Artemi, una de las doncellas de la reina, elucubra sobre cuál de los príncipes, invitados u oficiales de palacio habrá pasado la noche en el lecho de su reina que, aprovechando la ausencia de su esposo que lucha en Troya, introduce un hombre en su aposento cada noche. Aparta el irrespetuoso pensamiento y descorre las cortinas dejando que el sol inunde la cámara.

--Señora, señora -dice al tiempo que la agita por los hombros tratando de vencer el sueño y los efectos del vino cuyas vasijas y copas vacías puede contemplar sobre una mesa-, es mediodía.

Anerta se agita antes de incorporarse y frunce la cara molesta por la luz que entra a raudales. Profundas arrugas se marcan en un rostro antaño fresco y hermoso, y que en la actualidad no es sino una caricatura de lo que no hace mucho tiempo fuera.

--Buenos días, majestad --saluda Artemi--. ¿Alguna orden?--

--Tráeme el espejo y dime si estoy tan hermosa como siempre.--

--Sois la más bella de las mujeres --responde rutinariamente la muchacha al tiempo que coge una pulida lámina de bronce y se la entrega.--

--¡Mentirosa! ¡Fuera! --grita la reina cuando contempla su imagen reflejada en la brillante superficie--. ¡Vete! No quiero volver a verte. Decir que estoy hermosa cuando parezco una anciana cubierta de arrugas. ¡Fuera!--

Artemi sale con tranquilidad del recinto. Conoce las explosiones matutinas de su ama, cada día más agresivas. Sabe que la reina tiene razón en sus enfados pues, cada día, su rostro amanece más arrugado y deteriorado. Profundos pliegues se marcan más y más bajo los ojos y su cuerpo pierde poco a poco la gracilidad de otros tiempos. Pero también --se dice la muchacha--, no puede ser de otro modo por cuanto la reina lleva una vida disipada y los jóvenes, ansiosos de poder, se pelean por compartir el lecho con Anerta y obtener sus favores.

Al salir hace un gesto a varias doncellas que esperan fuera y les indica, con un claro movimiento de la mano que expresa claramente el estado de ánimo de la reina, que pasen para vestirla y acicalarla. Temerosas, pero sin otra opción, las muchachas penetran en la cámara.

#####

El carro de Anerta, rodeado de una patrulla de caballería, se aleja de Patrás y se encamina, siguiendo la ruta de la costa, al templo de Afrodita. Ha oído hablar del sacerdote y mago Rúnio y se propone obligarle a que le prepare cuantos remedios conozca para recuperar y conservar una belleza que el tiempo se está llevando.

Cuando alcanzan el lugar, situado sobre un acantilado que se asoma al mar, Anerta desciende, hace un gesto imperativo y penetra sola en el solitario lugar.

--¿Qué deseáis, señora? --inquire un mancebo que ha surgido detrás de una columna.--

-Quiero ver a Rúnio. Dile que soy Anerta, su Reina.--

El muchacho hace un profundo saludo y le indica que pase más al interior del templo. La conduce hasta una salita donde hay varios bancos de piedra y desaparece después con rápidos pasos.

Momentos más tarde se hace presente un anciano de luenga barba que, envuelto en una manchada túnica blanca, la saluda desde la entrada.

--Soy Rúnio, majestad, ¿qué deseáis de mí?--

La reina se alza y se acerca impetuosa al recién llegado.

--Necesito tus conocimientos. Mi belleza se marcha, las arrugas, me invaden como las olas a la playa, pero quedan sobre mi rostro y no se marchan como hace el mar. ¿Puedes poner remedio?--

El sacerdote queda pensativo y, al cabo, hace un gesto indicándola que le siga. Recorren varios corredores y penetran en un recinto en el que Ruino tiene su cubículo de alquimia. Por todas partes hay almirezes de mármol, vasijas con plantas, haces de ramas secas, animales momificados, recipientes con perfumes, óleos y polvos. Al fondo, en un rincón, un gran fuego arde avivado por la corriente de aire que le suministra el gran fuelle que maneja un aprendiz y en el que se calienta un matraz de bronce del que sale un humo espeso y coloreado.

--Venid a la luz, debo ver cuál es vuestro problema.--

La reina le sigue obediente y Ruino mira su rostro, lo pellizca mirando la profundidad de las arrugas, soba la sotabarba comprobando el grueso de la incipiente papada y, deteniéndose en su exploración, se dirige al muchacho que, mientras, mueve las ramas del fuelle, embobado, no les pierde de vista.

--Loduz, voy a necesitar hojas de olmo, ve por ellas.--

--Hay un saco allí --señala el joven.--

--Las quiero recién cortadas --indica perentoriamente el mago.--

El muchacho sale comprendiendo, al fin, lo que quieren de él.

--Decidme, majestad, ¿dormís lo suficiente?--

--Sí, creo que sí, lo hago durante muchas horas cada día.--

--¿ Lleváis una vida tranquila, sin abusar de las bebidas, sin excesos... o por el contrario no os priváis de nada?--

Anerta no contesta, pero su expresión indica con claridad al mago que sus sospechas no están desencaminadas.

--No soy quien para juzgaros o daros consejos, puesto que Afrodita ya lo ha hecho y ha retirado su protección sobre vos.--

--¿No puedes hacer nada para que vuelva a tener una cara tersa y limpia?

--Puede hacerse, pero no cuento con medios para ello. Pero vos sois poderosa y podéis conseguir el ingrediente que me falta.--

--¡Sí, dime, dime! ¿Qué tengo que traerte?--

--Debéis enviar un grupo de hombres valientes a Minos y que busquen el árbol cuyas hojas sean como el dibujo que os voy a hacer y que me traigan todas las que puedan.—

--¡Te traerán el árbol entero si hace falta! -responde con vehemencia.--

--No será fácil. Sé de muchos que lo intentaron y no han vuelto. Talos defiende la Isla y no se deja engañar con facilidad. Sólo alguien muy listo y arrojado puede conseguirlo y, aún así, no es seguro que pueda regresar.--

--¿Quién es Talos?--

--No se sabe más que su nombre. Los que lo hayan visto no han podido contarnos nada. Hace mucho, mucho tiempo, alguien consiguió volver, pero el terror lo había enloquecido y solo repetía su nombre sin cesar, por eso sabemos que lo que sea, se llama Talos.--

--Yo lo lograré. Enviaré a mis mejores hombres y me traerán esas hojas. Hazme el

dibujo e indica también en qué lugar de la isla se supone que están esos árboles.--

Rúnio trabaja durante un rato sobre un papiro y un grotesco mapa de la isla acompaña al esquema de una extraña hoja.

Momentos después la comitiva regresa a toda velocidad a Patrás. La reina hace planes mientras se agarra con fuerza al borde de la caja del carro. Su mente recorre y analiza a todos y cada uno de los jóvenes ambiciosos que la rodean en la corte y que a cada momento la asedian con sus ofertas de amor y servicio" y los va eligiendo con la seguridad de que alguno de ellos conseguirá volver victorioso.

#####

Una joven penetra en la habitación de Lezo y le hace señas de que la siga. El ambicioso muchacho, que ha logrado ser ascendido a la categoría de Enomotarca, conoce a la servidora de la reina y comprende de inmediato que esta le ha elegido para algo que prepara desde hace varios días, por lo que la sigue sin demora mientras se coloca la capa roja de oficial y cuelga la espada de su cintura.

Cuando penetra en la salita donde Anerta le recibe, Lezo la saluda exagerando la rigidez de su postura y adoptando un aire fiero pero respetuoso.

--No hagas teatro, Lezo. Te conozco bien y sé cuánto vales y hasta lo que piensas en cada momento pero, aún así, quiero escuchar tu respuesta, no adivinarla. Escucha con atención -prosigue tras mirarlo profundamente como si lo viera por primera vez--. ¿Hasta dónde eres capaz de llegar por mí, y por mi agradecimiento y ayuda posterior?--

--Hasta la muerte, majestad.--

--Tu muerte es lo único que no deseo. Quiero que regreses victorioso de la misión que te voy a encomendar. Si lo consigues te ascenderé a Lochago, te daré una magnífica casa y te concederé una princesa por esposa. ¿Te interesa?--

Lezo golpea el peto con fuerza y un sonoro ruido broncíneo se escucha en la sala. El brillo de su mirada habla con más claridad que las palabras que no pronuncia.

--¡Acércate!, te explicaré lo que debes hacer.--

Y durante un rato Anerta le expone la misión y le entrega una copia del papiro que le diera Rúnio. Al salir del aposento real, Lezo escucha aún unas palabras que hablan por sí mismas.

--No quiero que seas un héroe. Tráeme las hojas, lo demás no me importa.

¡Consíguelas como sea, a costa de lo que sea..., pero tráelas! Parte cuanto antes. Una rápida birreme te espera en el puerto. Ya sabes que hay otros, como tú, con el mismo trabajo... El que de vosotros traiga las hojas el primero, ganará el premio. ¡Qué los dioses te sean propicios! -

--Lo conseguiré.--

El muchacho abandona la sala y corre por los pasillos haciendo volar la capa roja de oficial de alto rango y alcanza de inmediato el acuartelamiento de su compañía y empieza a dar órdenes para la inmediata partida.

#####

Al mando de sus hombres, Lezo desembarca en el punto de la costa que mejor le parece haciendo caso omiso de las indicaciones de la reina. Da órdenes concretas al capitán de la nave y con rapidez se introduce hacia el interior de la isla en dirección a la montaña en cuyo vértice se encuentran los árboles cuyas hojas debe conseguir. Lo hace por el punto donde la montaña se encuentra más cercana a la costa, extremo que ha comprobado por rigurosa inspección ocular.

Sus hombres han recibido instrucciones muy claras sobre la conducta a seguir y la forma de combatir. No saben contra qué habrán de hacerlo, pero sí conocen que es una sola persona, animal o cosa que recibe el nombre de Talos. Lezo, astuto como le enseñara su maestro Sesilú, ha establecido una línea de conducta que cree que puede darle resultados.

Durante horas se adentran con rapidez hacia un picacho que no pierden de vista. Cuando encuentran unos destrozados cadáveres, agrupados en formación compacta de combate, Lezo comprende que su idea puede resultar acertada y que Talos está cerca, por lo que pone su plan en marcha. En vez de formar un bloque como es la habitual forma de combatir, su grupo se abre en un amplio frente y por parejas, muy separadas entre sí, prosiguen el avance.

Cuando Talos aparece, todos quedan sobrecogidos por un instante. Es un enorme gigante de bronce cuyo ruido al moverse es ya suficiente motivo para dejarlos paralizados. Pero cada soldado conoce su misión y de inmediato se ponen en movimiento. Una pareja de ágiles corredores se lanza hacia él y cuando están cerca lanzan sus jabalinas y se abren a ambos lados. Talos, en el que rebotan los venablos, en un rápido gesto, inexplicable para su corpulencia y metálica constitución, agarra a uno de los combatientes y lo aplasta de un golpe contra el suelo.

Una lluvia de flechas cae sobre el gigante, que las ignora. Lezo envía órdenes con los enlaces que permanecen a su lado y sus soldados corren de un lugar para otro sin lógica, pero consiguiendo distraerlo con sus evoluciones. A ratos, conforme lo van

haciendo recular en persecución de los que logran traspasar su línea y se adentran hacia la montaña, Talos atrapa a algunos y los aplasta o destroza a golpes.

Mientras, Lezo y unos pocos soldados, dan un rodeo y avanzan a toda velocidad hacia el interior hasta lograr situarse en un punto en el que el viento les es favorable. De inmediato, y en tanto Lezo prosigue internándose, sus soldados encienden fuego en diversos puntos y el viento lleva las llamas en dirección al gigante, rodeándolo. Pero el fuego no parece asustarle y mientras se pasea entre las llamas y su cuerpo se va poniendo caliente, los soldados se desparraman por la isla cumpliendo las indicaciones que les ha hecho Lezo. Uno a uno, mostrando un sentido especial para la localización de los humanos, Talos los va encontrando y se muestra satisfecho y grita alegremente cada vez que un soldado es atrapado y, al apretarlo contra su coraza, se consume contra el enrojecido metal de su cuerpo.

Lezo, mientras tanto, asciende hacia la cumbre. Cuando lo logra, encuentra de inmediato los árboles que tienen lo que desea. El hacha, hábilmente manejada, echa a tierra las mejores ramas y arranca de ellas las hojas con cuidado y las introduce en una bolsa que se cuelga del cuello y que coloca bajo el peto.

Después, conservando únicamente la espada, emprende una carrera alocada hacia la costa que le lleva, por toda clase de caminos, en dirección al punto donde le espera el barco. Son muchas las vueltas y revueltas que se ve obligado a dar para eludir a Talos que, frenético, persigue a los dispersos griegos. Pero la ambición pone alas a sus pies y el triunfo que ya ve en su mano le mantiene en un esfuerzo que le lleva hasta el litoral donde puede ver al barco que le espera.

Pero Talos le ha visto y se dirige hacia él a toda la velocidad que le conceden sus largas piernas. Los árboles caen destrozados a su paso y Lezo comprende que solo la suerte y un postrer esfuerzo pueden salvarle. Lanzando un toque con el cuerno conforme corre, llama la atención de los marineros. El capitán hace girar la nave de forma que la popa se aproxime a la orilla y lanza un largo cabo que cae sobre la arena, y ordena que empiecen a remar en dirección al mar abierto. Lezo comprende la maniobra y corre todo lo veloz que puede para agarrar la maroma que se arrastra por la playa camino del agua. La alcanza cuando el final del cabo se encuentra a punto de desaparecer entre las rompientes olas y él ya casi no puede correr. El barco, ganando velocidad, le arrastra entre la espuma alejándole de Talos que, alcanza la playa y con determinación se introduce en el agua. Una nube de vapor le envuelve de inmediato y le desconcierta por unos instantes.

La vela cae del palo horizontal y se infla con un sonoro estallido; los remeros reman al ritmo endemoniado que les marca el contramaestre en el tambor del castillete de proa; Lezo, consciente del momento, avanza a grande brazadas por el cabo y va acercándose al barco. El gigante va quedando lejos y le oyen gritar al tiempo que ven llegar las piedras que les lanza y que caen alrededor de la nave. Pero pronto la distancia hace

imposible que les alcance con los proyectiles que les envía y enfurecido vuelve a la playa para terminar con los griegos que aún quedan en el interior de la isla.

Lezo sube al barco ayudado por los marineros y de inmediato ordena:

--¡A Patrás!, a toda la velocidad que podáis sacar, la reina nos espera y será muy generosa con todos vosotros.--

#####

--Tráeme a mi vieja aya Lama -ordena Anerta.--

Artemi sale del dormitorio y se encamina a los bajos de palacio para llamar a la nodriza de la reina. Cuando ambas regresan momentos después, Anerta las espera impaciente.

--Lama, tengo un regalo para ti.--

--Mi niña, no necesitas regalar nada a tu vieja niñera...--

--Calla y no me llames niña. Soy tu reina --interrumpe Anerta.--

--Tú siempre serás mi niña. ¿Qué harás si no te obedezco? ¿Me matarás o me molerás a palos?--

--¡Calla! --grita irritada por la cháchara de la anciana--. Escucha, Lama, tengo un obsequio para ti. Ven, siéntate. Artemi te va a untar la cara con este bálsamo de belleza que te dejará como cuando tenías trece años.

--Pero niña, yo ya soy muy vieja para eso...--

--¡Obedece!--

La vieja Lama, dominada por la voz tonante de la reina, se sienta en un escabel y deja que Artemi le embadurne el rostro con una grasienta crema que luego esparce, refriega y hace penetrar con habilidad. Durante el largo tiempo que tarda la clepsidra en subir el nivel en tres marcas, las mujeres permanecen juntas contemplándose y hablando escasas palabras. Al cabo, Anerta, llena de impaciencia, ordena.

--Artemi, limpia su cara. Quiero ver el resultado.--

La joven quita el afeitado que cubre el rostro y un grito escapa de su boca.

--¡Oh, señora! ¡Las arrugas han desaparecido!--

La reina se acerca y contempla la sonrosada y juvenil facies de su vieja nodriza y no puede por menos que gritar igualmente ante algo que escapa a toda comprensión.

--Artemi -dice imperativamente-, haz lo mismo conmigo y prepárame ese brebaje que uso para dormir. quiero hacerlo durante muchas horas y así dar tiempo a que la poción pueda hacer el máximo efecto. Cuando salgas ordena que pongan una guardia especial para que nadie pueda molestarme hasta mañana al mediodía.--

Las instrucciones son seguidas con todo cuidado y momentos después Anerta duerme profundamente mientras una ancha horquilla de madera, apoyada en la nuca, sostiene su cabeza al aire para que nada altere la acción del afeite de belleza con el que le han untado la cara, el cuello, las manos y brazos y gran parte del pecho.

#####

El tiempo ha pasado y Anerta, rejuvenecida como una niña, prosigue sus desvaríos de reina caprichosa y casquivana. Lezo, invitado especial al lecho de la reina por una larga temporada, ejerce el cargo de Lochago y se encuentra satisfecho del poder que ha logrado.

Las noticias de Troya son contradictorias. El cerco de la ciudad prosigue y no parece que vaya a terminar nunca. La reina, cada día más osada en sus devaneos y llena de euforia por su nueva belleza, incrementa las orgías hasta extremos inconcebibles.

Una mañana, al despertar, descubre el inicio de una arruga en la comisura de la boca. Es más una insinuación del futuro que una realidad presente, pero su grito de alarma se escucha en todo el palacio. De inmediato acude Artemi que, como siempre, permanece en la recámara.

--¿ Qué sucede, señora?--

-¡Ves! ¡Ves! --dice señalando el casi invisible pliegue de su piel--. Mira esta arruga. ¿Es que de nuevo la ruina inunda mi rostro?—

--No, majestad, no veo ninguna arruga, parece más una marca de la ropa de la cama.--

--¡Calla! Tú que sabes. Prepara el ungüento y la pócima para dormir. Voy a darme otro tratamiento y así brillará todavía más mi hermosura.--

Artemi prepara todo con la meticulosidad que le es habitual. Cuando sale del dormitorio la reina, ésta yace bajo el falso sueño de la droga y su rostro, sumergido bajo la opaca poción que lo cubre como una mascarilla, muestra la expresión de satisfacción de la que espera un todavía mejor futuro.

#####

El grito de Anerta se escucha por todas partes. Artemi penetra en la estancia, pero queda detenida por una orden que ésta le lanza cuando apenas ha traspasado la puerta.

--Qué venga Lezo, ¡de inmediato!--

Artemi corre. Un soldado sale instantes después en dirección a la cercana vivienda del alto oficial. Algo más tarde Lezo alcanza el dormitorio y, complacido por la distinción de la que se cree objeto, inquiere petulante:

--Decidme, majestad, ¿en qué puedo seros útil?--

--Corre al templo de Afrodita y tráeme como sea a Rúnio.--

Por el tono de la voz que ha usado la reina, Lezo comprende que algo marcha mal y sin titubeos sale a toda velocidad. Conforme avanza por los corredores en dirección al cuerpo de guardia, hace planes y momentos después varios carros tirados por cuatro briosos caballos, parten al galope por el sendero de la playa.

Al regresar por el mismo camino y en uno de los carros va el sacerdote y mago que, sin preguntas, por simple intuición, adivina lo sucedido.

Rúnio es introducido en el dormitorio de Anerta. La reina, que permanece oculta tras una cortina, pregunta:

--¿Eres tú, Rúnio?--

--Sí, majestad, yo soy.--

--¿Estás solo?--

--No hay nadie conmigo --responde el sacerdote que ve confirmado su pronóstico.--

--Acércate y mira tu obra --dice Anerta con voz llena de odio al tiempo que aparta la tela y muestra su rostro al mago.--

Aun sabiendo lo que va a encontrar, Rúnio no puede evitar que un gemido escape de su boca y que sus piernas den un paso atrás. El rostro de la reina es una espantosa carátula; la piel se ha deshecho y una repugnante podredumbre cubre la expuesta calavera. Un desagradable olor llega hasta el olfato del anciano. Sobreponiéndose al asco, venciendo su horror, el mago afirma con seguridad:

--No es mi obra, majestad, es la vuestra. Os dije que solo podíais usar el ungüento una vez. Os referí, para que no se os olvidara, la frase que en una situación parecida a esta hiciera Heráclito de Efeso: «No se puede descender dos veces al mismo río". Ya veo que no me habéis hecho caso.

--Eso no importa. ¿Qué puedes hacer por mí? Te daré lo que quieras; todo lo que desees será tuyo..., pero arregla mi rostro.--

--Nada puede hacer mi ciencia, majestad --responde con amargura Rúnio--. Vuestro rostro jamás podrá ser mirado sin horror. Sólo una máscara podría ocultar vuestra desgracia.--

Anerta insiste:

--¿Estás seguro de que nada, ni nadie, puede arreglarlo?--

--Nadie --afirma el mago.--

--¡Maldito seas mil veces! --exclama mientras le hiende la cabeza con una espada que tenía oculta tras la cortina.--

Rúnio no tiene tiempo ni para gritar. Cae al suelo desplomado llenándolo con un creciente charco de sangre y sesos.

Anerta arroja la espada y se desnuda por completo en un postrer acto de vanidad femenina y emite su epitafio a la vez que se dirige hacia la ventana.

--¡Que todos vean la belleza irresistible de mi cuerpo al lado del horror de mi rostro! Así nadie me olvidará jamás.--

Y sin un titubeo salta desde la alta ventana a los jardines que hay debajo.

4

El sonido del oleaje, al romper en la playa, penetra por la ventana y llena la habitación con su ritmo monótono y sosegado. Sesilú levanta la cabeza del papiro que está leyendo y mira hacia la lejana costa. Desde su regreso, hace ya meses, su vida ha tomado un sesgo tan uniforme e invariable como el del ruido del mar que entra por la ventana. Su labor como rey de una minúscula isla no le ocupa el tiempo que tarda un pájaro en sobrevolar su reino. Lo que los primeros días le llenaba de satisfacción y le permitía descansar y recuperarse de la fatiga acumulada durante meses de navegación y esfuerzos, se ha convertido, con el discurrir de una jornada tras otra, en un tedio insuperable que le sumerge en honda depresión. La lectura de viejos papiros

y piedras grabadas, que pertenecieron a sus antepasados, le permite superar los momentos en los que el aburrimiento se convierte en una sensación tan física, que le pesa como una losa de piedra.

Deja el papiro a un lado y se asoma a la ventana lleno de la nostalgia de otros tiempos que, si no fueron mejores, al menos eran distintos y más activos. Lejos, casi indistinguible por la distancia, las velas de un barco, apenas una mancha bicolor, que casi se confunde con la arboleda de la costa, le hace sentir de una manera imperiosa el deseo de notar de nuevo el movimiento de la cubierta bajo sus pies y el sabor amargo del salitre cortándole los labios.

El poder que le diera Pandora, ya algo lejano en el tiempo, sólo le ha servido para penetrar más profundamente en la realidad de lo que lee o escucha y un sentido nuevo de la vida le invade haciéndole ver las cosas de distinta manera. Así --se dice meditando mientras contempla como el barco desaparece mimetizado con el paisaje--, esa historia de Clintiba que está leyendo, es evidente que es falsa. Si la pitonisa --analiza cuidadosamente-- advertía siempre lo que iba a ocurrir, nadie la creía y después se confirmaba su predicción, pero seguían sin creerla, para él está claro que no es sino una leyenda. O no lo era, pero los habitantes de aquel pueblo creían que lo era. Será --se dice-- que esa conclusión la saca él ahora que, revestido con el «manto de Clío», lo ve todo de diferente manera a como los demás lo han visto a lo largo de los siglos.

Súbitamente, Sesilú comprende que una nueva ilusión se abre ante él. Debe averiguar todo lo que pueda referente a la sibila de Zacynthos. Termina de leer lo que le queda del relato y lo relee de nuevo; en esta segunda lectura pone la máxima atención en cada pasaje. Conforme lo hace va penetrando en la sutil tela de araña que hay detrás de la fantástica historia. Hace memoria y empieza a buscar entre los papiros y otros escritos que hay en palacio.

Lentamente, día a día, va acumulando datos en una paciente labor de recopilación que le obliga a acudir a los templos, a las escuelas, y a las casas de algunos de sus súbditos. Un viejo sacerdote aporta una relación muy extensa de profecías que se atribuyen a diferentes augures y pitonisas. Con paciencia extrae las referentes a Clintiba y comprende que en todo ello hay una vasta gama de posibilidades que debe investigar.

Animado ante lo que se le antoja como el mayor desafío de su vida, inicia los preparativos.

#####

El miserable pordiosero de manto raído, largo cayado y sucia barba extiende la mano en un gesto repetido tantas veces que empieza a serle espontáneo. Sesilú vigila

apoyado en la pared mientras algunos caminantes le miran con miseria y a veces le arrojan una moneda o un mendrugo de pan. Nada hace sospechar, por su exterior, que el pedigüño pueda ser el rey de una isla tan cercana que bastan unas horas de navegación para ir de una a otra.

Las desgastadas sandalias, la suciedad y el gastado sayo ocultan con maestría el vigor y la juventud del disfrazado. Solo los ojos, unos ojos vivaces e inquietos que no pierden detalle de cuanto sucede en la plaza, mostrarían a un observador atento que el mendigo no es lo que parece. Pero todos en la ciudad se han acostumbrado a su renqueante marcha, a su torcida figura, a sus gestos de petición, a su silencio de mudo que, desde un tiempo que nadie recuerda, se les ha hecho tan familiar y pasa tan desapercibido como una mosca más sobre la basura de la plaza.

Sesilú tiene paciencia y espera. Empieza a conocer las costumbres de la ciudad mejor que sus propios habitantes. El lugar que más le interesa, un semiderruido monumento a la ancestral hazaña de un rey, debe ocultar algo en el subsuelo; al menos eso ha deducido de una de las profecías y debe comprobar su teoría.

Si es falsa volverá a indagar en los escritos. Si es verdadera... Pero el sitio no es fácil de registrar sin llamar la atención. Durante muchos días y noches ha permanecido quieto observando las costumbres locales y espera que el ciclo lunar le permita actuar en absoluta oscuridad.

Súbitamente recuerda las palabras de Pandora: «...es un manto... que no notarás pero que irá siempre contigo; te abrigará y protegerá; te hará invisible...» Invisible, esa es la clave y el pensamiento, inexpresado, que ronda por su cabeza, desde hace días, sin terminar de salir de lo más íntimo de sí mismo. Sin embargo --se dice en un monólogo intenso y habitual--, es difícil aceptar la invisibilidad. ¿Será posible? --se pregunta lleno de dudas. No, debe ser otra leyenda más de las muchas que el hombre, en su perenne tedio, ha imaginado de tanto desearla.

Pero --se vuelve a decir reflexionando sobre una serie de hechos que se le hacen presentes con intensidad--, sí ha sido verdad que desde que recibiera el don de Pandora no ha tenido frío en las largas noches de vigilancia; ni dolor en las numerosas ocasiones en las que ha sido apaleado por ocupar el lugar habitual de otros mendigos. ¿Por qué no va a ser posible que no le vean, si Pandora se lo ha prometido? Acepta la idea y se pregunta: ¿Cómo conseguir la invisibilidad con el manto?

Sesilú se hace el dormido para poder pensar intensamente. La protección al frío ha sido espontánea, cuando la ha necesitado; el dolor y las lesiones no aparecieron sino cuando fue sometido a las vejaciones de los palos y las patadas. En consecuencia...

Saltó excitado por lo que acababa de pensar. Debía hacer una prueba antes de correr el albur de equivocarse. Con su aspecto, si eran erróneas sus conclusiones, no llamaría

demasiado la atención y, como mucho, los soldados le darían unos escasos palos al echarlo. Se encaminó al cuartel convencido de que nadie podía verlo. Pronto tuvo ocasión de comprobar la exactitud de sus ideas. Los viandantes no se apartaban de él y tenía que permanecer atento para no chocar contra los que evidentemente no le veían. Entró, recorrió y salió del acuartelamiento sin que ninguno de los soldados mostrara la menor sospecha de su presencia. De regreso a la plaza, ocupó su sitio y extendió la mano pidiendo al primero que pasó por su lado. Unas palabras soeces fueron la respuesta a su gesto, pero tenían más valor que muchos talentos de oro.

Marchó a comer e hizo preparativos para poder moverse bajo tierra. Cuando oscurecía volvió a su lugar habitual para comprobar que todo quedaba libre en la plaza. Como cada noche, la oscuridad trajo el frío, el silencio, y el abandono del lugar. Miles de estrellas enviaban su mortecina luz cuando la figura de Sesilú, invisible para cualquier observador ocasional, se incorporó en su rincón dirigiéndose al montón de granito que ocupaba el centro de la plaza.

Durante un largo rato dio vueltas en torno al monumento buscando una entrada. Lo conocía bien pues había sido apaleado muchas veces por apoyarse en él. Pero en todas las ocasiones las piedras permanecían sólidas y ni los golpes con el cayado, ni sus intentos de moverlas dieron resultado. Fueron largas horas de indagar y forcejear tratando de abrirse paso de algún modo. Pero su persistencia tuvo al fin un resultado halagüeño cuando un grupo de bloques cedió, girando, y dejó al descubierto una angosta entrada.

Sesilú suspiró ruidosamente y se introdujo por ella arrastrándose. De inmediato, nada más avanzar unos escasos pasos, el suelo se hundió bajo él y se encontró cayendo. Fueron unos instantes de sobresalto y angustia antes de llegar al suelo. Sacó una antorcha y la encendió golpeando el eslabón contra el pedernal. Miró a su alrededor tratando de orientarse. Se encontraba en un estrecho corredor cuyo techo, muy alto, dejaba ver la gran losa basculante, ya cerrada, por la que había caído cuando cedió. Avanzó en el único sentido posible, y notó de inmediato que la rampa por la que caminaba descendía lentamente y le llevaba hacia las entrañas de la tierra.

Durante un tiempo que no pudo precisar, pero que se le hizo muy largo, caminó por la galería que, recta y lisa, no parecía fuera a acabarse nunca. Sustituyó la antorcha cuando le quemaba los dedos. Algún tiempo después empezó a escuchar el sonido. Era como el latir rítmico del corazón de la tierra. Pero enseguida apartó el pensamiento, asombrado de su extraña idea. Apresuró el paso espoleado por una creciente curiosidad.

Penetró en la cueva, una caverna de tan vastas proporciones que era como estar en medio de un valle, y permaneció quieto contemplando, a la mortecina luz que parecía surgir de todas partes, los miles de objetos que la llenaban en perfecto orden. Y supo, en

el mismo instante de verlos, que ya nada fuera de aquél lugar tendría sentido ni valor para él. Y también comprendió, aceptándolo sin angustia, que nunca saldría de allí. Su curiosidad, su eterna sed de saber, encontraba al fin una fuente inagotable que no podría

secar en su vida, por muy larga que esta fuera, pues no tenía dudas de que, en cien vidas que viviera, no lograría ni empezar a desentrañar todo aquello.

Arroja la antorcha, ahora inútil, y se encamina hacia un extremo de la cueva, dispuesto a escudriñar el primer objeto que se muestra, tentador, ante sus ojos.

--Gracias, Pandora -dice en voz alta hablando consigo mismo-, gracias. Ahora sé lo que debía haber sospechado siempre. No somos los primeros y comprendo que tampoco seremos los últimos.--

Sesilú queda mirando el gran pupitre lleno de botones que, silencioso, dormido, pero latente, solo espera una mano para dar vida a una gran pantalla que ocupa un lateral de la cueva y mostrar lo que guarda en las espumosas burbujas de su memoria.

Y la mano de Sesilú, respondiendo a una lógica elemental, se apoya sobre otra palma que, dibujada sobre la cubierta, invita a la comparación.

Escucha el chasquido, contempla los centenares de luces que en docenas de colores, empiezan a parpadear por toda la caverna. Mira, entre asombrado y curioso, hacia la gran superficie de pared que se ilumina y acepta sin extrañeza el gran rostro que se materializa en ella y que le mira desde muy lejos, posiblemente -se dice una vez más ayudado por el conocimiento que le aporta el regalo de Pandora--, desde más allá del tiempo. En el interior de su cabeza y como si le hablara dentro de ella, escucha unas palabras que no son sino sus propios pensamientos puestos a vibrar por el que se dirige a él, y todo va adquiriendo un sentido que le permite entenderlo con meridiana claridad.

--Seas quien seas, vengas de donde vengas, sé bienvenido al mundo del pasado. Vas a penetrar en la historia y escucharás cosas que te llenarán de asombro, pues la verdad es siempre más increíble que todo lo que la imaginación pueda lograr...--

5

El rebaño se extiende por la loma y pasta en la corta hierba que crece en el suelo. Es mediodía y el sol cae a plomo desde un cielo salpicado de breves jirones algodanosos que se disuelven con lentitud.

Bajo un árbol, uno de los pocos que manchan de sombra la rocosa colina, Okir dormita

apoyado en el tronco. La cabeza cuelga a un lado casi tocando el hombro...

...corría descendiendo la ladera en dirección al brillante espejo que serpentea entre cañas y juncos. Las manchas blancas que conforman las ovejas vistas de lejos, las aprecia desparramadas por la ribera y, quietas a veces, persiguiéndose otras, se encuentran dispersas por un amplio sector.

Destacando entre los animales, rodeada por ellos, la pastora le hace señas y le muestra algo en su mano que no logra distinguir debido a la distancia, pero que se le antoja, en su deseo, como la otra mitad de la flauta. Okir corre alocado mientras ansioso se alegra de haberla encontrado al fin. Una piedra, tapada por un grupo de matojos, le hace tropezar realizando una cabriola antes de rodar monte abajo...

...súbitamente despierto al resbalar del tronco y caer de espaldas, Okir se incorpora sacudiendo las briznas de hierba y hojas secas que se han adherido a la piel de cordero que le cubre. Cogiendo su palo sale de la sombra y camina buscando con la mirada las dispersas ovejas y cabras. El incipiente enfado que le ha producido el sueño es de inmediato disipado por el buen humor habitual del muchacho que, sonriente comprende la inutilidad de sus reproches. Como cada día desde que regresara, espera el gran suceso que le pronosticara Pandora, pero las jornadas se suceden y ninguna novedad altera su pacífica vida de pastor. Saca del, zurrón el caramillo y lo sopla con el mismo cariño con el que viene haciéndolo cada día, pero como siempre ningún sonido sale de él.

Por la altura del sol calcula el tiempo que queda para el ocaso y decide que es el momento de iniciar la vuelta. Silba a los animales y sacando la honda que lleva en la cintura, les lanza piedras a los más contumaces. Momentos después el rebaño, con paso lento y cansino, desciende hacia la hollada vereda que discurre por los bajos de la loma.

Debe apresurarse y alcanzar el vado antes de que lo haga el viejo pastor que con él coincide a diario, o su ganado, una vez más, tendrá que beber en el revuelto fango que dejan los numerosos animales de su vecino.

El balido, lejano pero claro, de cientos de ovejas y cabras le hace buscar el punto en el que, como cada tarde, el otro rebaño se le adelanta. Y lo ve coronando una cresta, lejana aún del vado por el que ambos tienen que cruzar. Comprende instintivamente que si se apresura puede hacerlo en primer lugar y ganar al anciano pastor al menos por una vez.

Se pone en movimiento en el acto, corriendo, multiplicando sus certeras pedradas en los lomos, azuzándolas con sus gritos y golpes de cayado. Logra una estampida controlada que le permite llegar el primero y sentirse satisfecho.

Espera la llegada de su oponente. Quiere ver su cara crispada por la rabia; sus palabras nerviosas y sus gestos de impotencia. Pero la figura que surge tras el montículo no tiene la arrugada faz de Tirno, el pastor, sino la tersa y juvenil de una muchacha desconocida. Puede observar como retiene el rebaño con cristalina voz y los animales, obedientes, se mantienen, nerviosos pero quietos, detrás de ella. Okir la mira con curiosidad mientras se pregunta quién será. Las miradas de ambos se encuentran y una tímida sonrisa frunce la boca de la muchacha en un mudo saludo. Okir, como impelido por el viento, empujado por una fuerza más potente que él, se acerca para verla más de cerca. Quiere hablarle, preguntarle, saber, pero apenas logra balbucir unas palabras cuando se sitúa a su lado.

--¿Quién eres?--

La muchacha le mira asustada por su brusco acercamiento. Los ojos, abiertos en un gesto de sorpresa, muestran el color de la hierba, la candidez del cielo primaveral, la curiosidad del adolescente y la libertad del viento. Okir puede verlo todo durante los instantes de espera que ella tarda en responderle.

--Tú eres Okir --afirma con seguridad.--

--Sí, ¿cómo lo sabes?--

--Mi abuelo me lo advirtió.--

--¿Es Tirno tu abuelo? --inquire Okir extrañado.--

--Sí, me anunció que coincidiría contigo en el vado.--

--¿Y dónde está él...?--

--Ha enfermado y se quedó en casa..., es tan mayor.--

--Lo siento, no lo sabía --responde Okir pensando en el anciano de una forma en la que nunca lo ha hecho--. ¿Dónde vive? Me gustaría ir a verlo --se escucha decir a sí mismo casi sin haberlo pensado.--

-Allá --responde la muchacha señalando una colina situada al otro lado del río--. Pasada aquella loma. Se alegrará mucho de verte ya que te aprecia mucho.—

-¡Que me aprecia! -casi grita Okir, sorprendido por un comentario que ni remotamente espera.

--¿Te extraña? ¿No lo estimas tú a él como para querer ir a verle?--

Okir tarda en responder. En realidad no tiene nada contra el pastor y comprende que todas las divergencias entre ambos no han existido sino en su imaginación y que las escasas palabras que han cruzado a lo largo de meses siempre han sido amables.

--Si, claro, nunca me ha hecho daño.--

--¿Daño? Pero si mi abuelo es..., pero si cada noche, cuando regresa, siempre habla de ti y nunca dijo nada malo. Solo comenta que eres tan callado como las piedras, pero que adivinaba que eras tan alegre como el ruiseñor.--

--¿Todo eso dice de mí? Pero... , ¡pero si no me conoce!--

La muchacha ríe ante el asombro de Okir y añade:

--Él conoce a todo el mundo y nunca se equivoca sobre las personas y los animales; le basta verlos de lejos y ya sabe como son. Tú eres el que no conoce a mi abuelo.--

Okir reconoce para sí cuanta verdad encierra el comentario de la pastora. Observa como su ganado, nervioso y sediento por un día lejos del agua, se remueve inquieto.

--Me llevo mi rebaño, así el tuyo podrá beber. Dile a Tirno que iré a verle esta noche.--

--Te esperamos. Ven temprano, así podrás cenar con nosotros. Mi madre preparará comida también para ti.-

--Lo haré --grita Okir invadido por una sensación nueva que le hace flotar mientras corre hacia él vado y empieza a silbar para poner en marcha a sus animales y hacerlos cruzar.--

A su espalda, el rebaño de la muchacha se pone en movimiento y desciende hacia el río.

--¿Cómo te llamas? --pregunta Okir desde lejos al descubrir que no sabe su nombre.--

--Clinia --contesta ella haciendo un gesto de despedida.--

#####

La llegada de Clinia a su casa es esperada con impaciencia por el anciano Tirno que, sentado a la puerta, la contempla con irónica sonrisa.

--¿Qué tal está, abuelo? ¿Por qué te has levantado?--

--Coincidiste con Okir --responde burlón--, lo noto en tus ojos.--

La muchacha, mientras deja que los animales entren en el aprisco, comprende que su abuelo nunca ha estado mejor y que su enfermedad ha sido sólo una artimaña para que conozca al joven pastor del que tanto le ha hablado. Por primera vez vislumbra la intencionalidad del anciano y nota que la irritación la impulsa a reprochar su maniobra, pero admite sus motivaciones y rompe a reír.

--Nunca cambiarás, ¿de modo que esa era tu enfermedad?--

--Los años pasan y estoy seguro que desde hoy te ofrecerás a salir para volver a verlo cada día en el vado. Ya sé que solo es egoísmo por mi parte, pero... , ¿qué otra cosa podía hacer?--

--Lo veré antes --informa reticente Clinia-. Vendrá esta noche a verte y cenará con nosotros. Pero tú tendrás que estar en la cama pues estás enfermo.--

Ahora es Tirno el sorprendido. Ha hecho planes para su nieta, pero la celeridad de los hechos sobrepasan sus pensamientos más optimistas.

--¡Madre! --exclama Clinia--, un joven, amigo del abuelo, vendrá a verlo y se quedará a cenar. Te ayudaré a preparar más comida.--

La madre de Clinia, que ha salido del caserón al oír llegar a su hija y que les mira sin comprender el diálogo, pregunta:

--¿Quién es el joven?--

--Es Okir, el hijo de Cirna y Clópulo -comenta sonriente Tirno.—

Sin decir una sola palabra, la madre de la muchacha penetra en la vivienda y se encamina a la cocina para seguir preparando la comida.

#####

Okir llega temprano, antes de lo que esperan. La impaciencia juvenil, el deseo de volver a verla, ha dado ligereza a sus pies y, la considerable distancia que los separa, ha sido un breve paseo para él.

Los dos muchachos se miran como si fuera la primera vez que se ven. Ambos han tenido tiempo de pensar en sus sensaciones y son conscientes de la mutua atracción.

--Pasa --le indica Clinia--, mi abuelo te espera. Se encuentra mucho mejor y se ha levantado para recibirte.--

--Me alegro que haya mejorado.--

Tirno acoge con cariño al muchacho. La madre les sirve vino, mientras ambos hablan. El anciano inquiere y Okir responde y habla sin pausa de sí mismo, consciente del estudio al que está siendo sometido. Durante un rato, mientras las dos mujeres trabajan en la cocina, los dos hombres intercambian emociones, recuerdos, deseos y esperanzas. Sin embargo, hay algo que frena la ilusión de Okir. Continuamente recuerda la flauta y se pregunta que hará si Clinia no tiene la otra parte. Y comprende que en ese caso tendrá que seguir esperando.

Cuando la muchacha penetra con una humeante fuente de cordero y lo pone sobre la mesa, Okir saca la flauta y se la tiende sin pronunciar palabra.

--¡Oh, dónde encontraste mi flautillo? --exclama Clinia al ver el instrumento.--

--¿Cómo tu flautillo? --inquiere sorprendido Okir.--

--Me lo hizo mi abuelo hace años y lo perdí hace unos meses; no lo encontré en la bolsa en la que lo había guardado. Ves esta señal --dice indicando un cruce de rayas--, las hice para distinguirlo de uno igual que tiene mi hermano.--

Okir insiste en preguntar y comprobar sobre el origen del instrumento.

--¿Estás segura que es el tuyo?--

--Lo conozco bien. Además, tal como está no puede sonar, le falta una pieza de madera que se saca después de tocarla. La pieza no se perdió y la conservo. Voy por ella.--

Regresa momentos más tarde con un diminuto fragmento de madera que coloca con facilidad en la embocadura de la caña. Okir la mira con curiosidad, pendiente de cada uno de sus gestos y acepta la verdad de lo que presencia. Cuando la muchacha lleva el caramillo a los labios y surge una melodía acorde con el movimiento bailante de sus dedos, Okir hace rato que no tiene ni dudas ni recelos. De lo más profundo de su corazón, expresando algo que ha permanecido mucho tiempo dentro de él y que ahora se libera ante la evidencia, coge la mano de Tirno para llamar su atención y le pide:

--Quiero a Clima como mi compañera, ¿me la darás?--

Tirno, sorprendido ante unos hechos que de nuevo le rebasan en sus más hondos y secretos deseos, mira a su nieta que ha dejado de soplar y contempla a Okir asombrado por su petición, y pregunta:

--Clima, ¿lo aceptas por esposo?--

--Sí, abuelo --responde sin ninguna sombra de duda.--

--Ya lo sabes, ella ha dicho que sí... , ¡tuya es!--

Y la flauta, sin que nadie la sople, inicia un canto festivo que sólo comprende Okir y cuyas causas empieza a contar a los presentes.

Un día, no hace mucho tiempo...