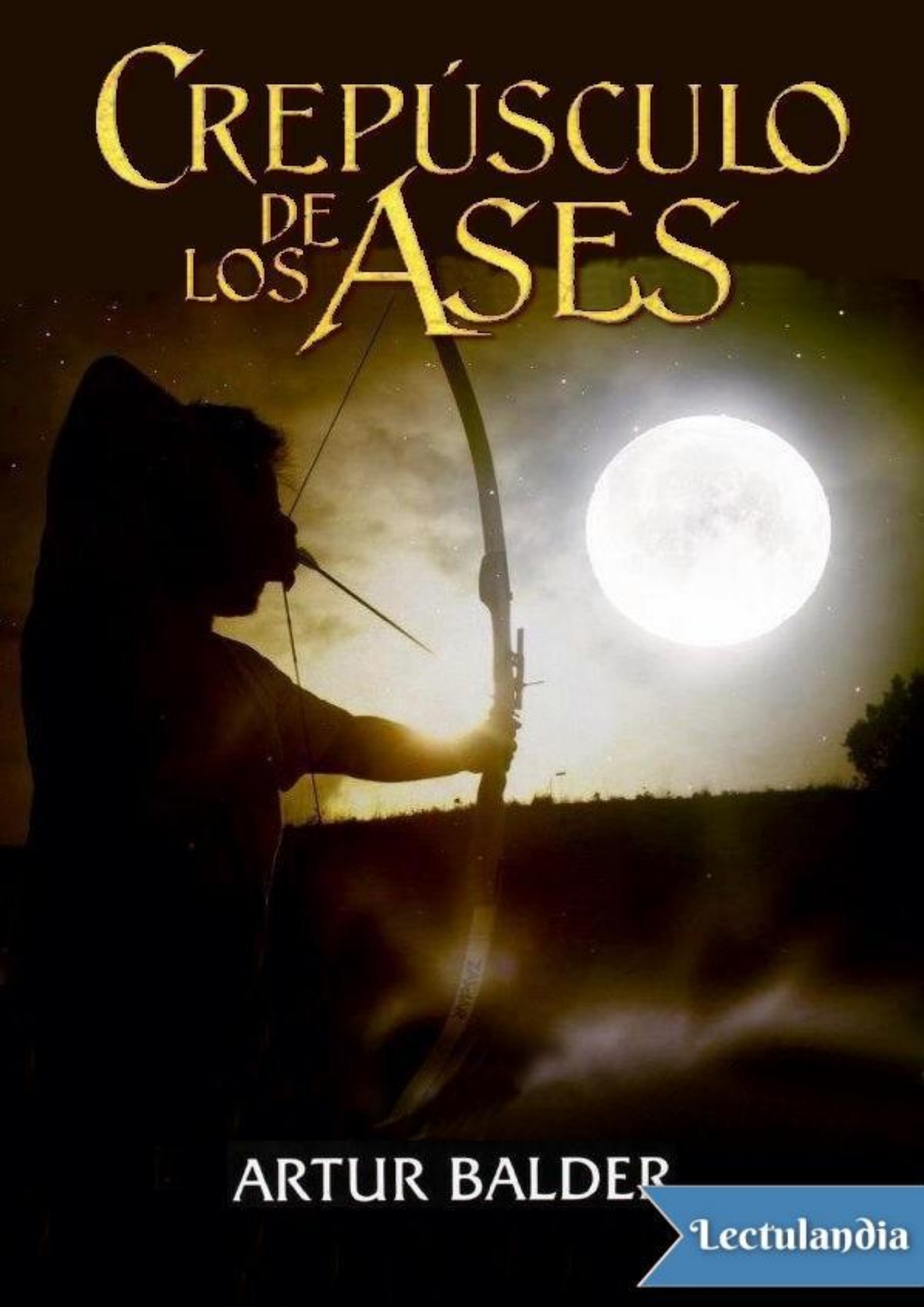
Crepúsculo de los Ases



ARTUR BALDER

Lectulandia

Crepúsculo de los Ases recrea la defensa que Roma llevó a cabo para impedir la invasión germana que hubiera puesto en peligro la integridad del Imperio Romano tras la fatal derrota de Teutoburgo. Para ello, Tiberio, sucesor de Augusto en el solio imperial, envía a Germánico a vengar la memoria de las legiones malditas caídas en los bosques de Teutoburgo, con el objetivo de acabar con Arminio. Sin embargo, la destreza del germano en la defensa de su territorio, a pesar del inmenso poder militar desplegado por Roma, convencerán a ésta de que Germania Magna debe quedar libre para siempre.

Crepúsculo de los Ases es la conclusión de una saga apasionante (*Teutoburgo: El último querusco, Liberator Germaniæ, La Batalla del Destino*) que revela una parte desconocida de la historia de la Antigua Roma.

Lectulandia

Artur Balder

Crepúsculo de los Ases

Saga de Teutoburgo IV

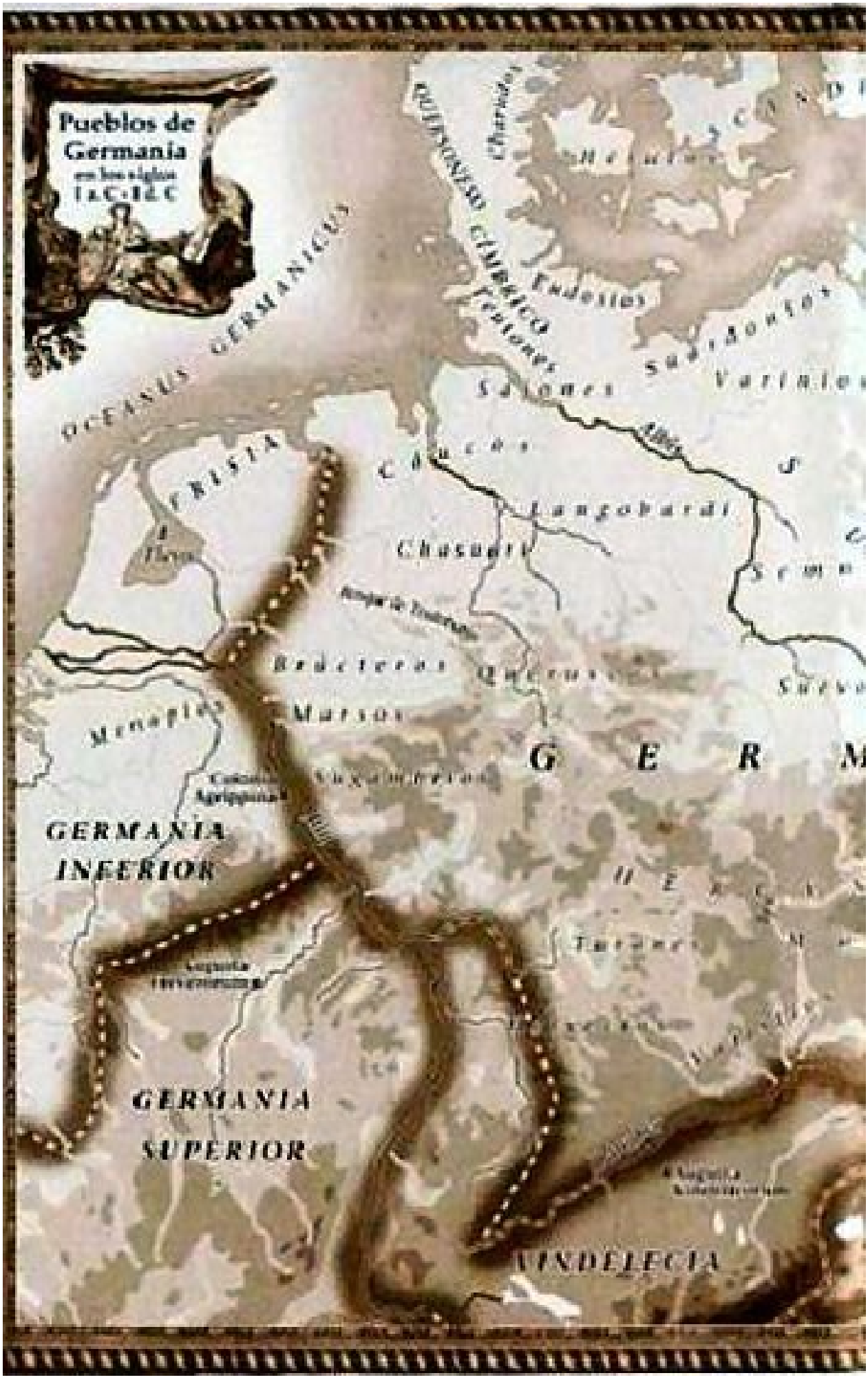
ePub r1.0
Arnaut 30.08.13

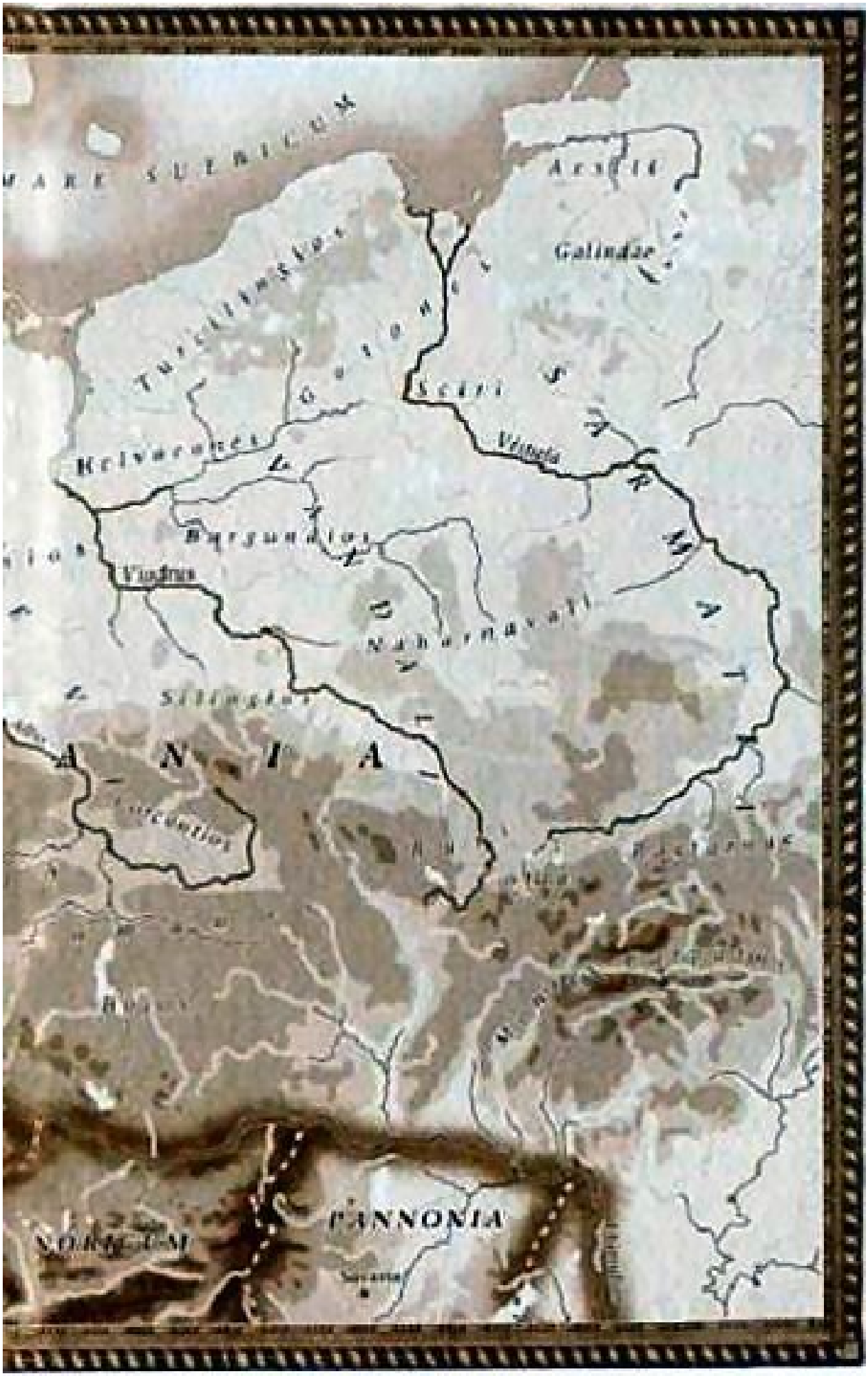
Artur Balder, 2013
Diseño de portada: Redna G.

Editor digital: Arnaut
ePub base r1.0

más libros en lectulandia.com

www.lectulandia.com - Página 5


Pueblos de Germania
en los siglos I a.C.-II d.C.
OCEANUS GERMANICUS
CRISIA
Chasuarii
Langobardi
Bructeros
Marsos
GERMANIA INFERIOR
GERMANIA SUPERIOR
VINDELECIA


MARE SUEBICUM
Galindae
Vindus
Burgundiones
Vindus
Sitiones
GERMANIA
PANNONIA

Pastores de brujas invocaron
a la que, tres veces quemada,
de nuevo entre los vivos habló:
anunció la adivina de los Ases la caída,
la guerra fatal que del mundo el fin traía:

Oscurécese el sol, sumérgese la tierra,
caen del cielo las claras estrellas,
furiosa humareda las llamas levantan,

alto, hasta el cielo, se eleva el ardor.
Ebrio vaga devorando el mundo
de los Ases el sediento crepúsculo…

EDDA MAYOR

No lejos se hallaba el bosque donde se decía que los restos de Varas y de sus legiones quedaron sin sepultura. A Germánico le vino el deseo de tributar los últimos honores a aquellos soldados caídos. Esta misma conmiseración se extendió a todo su ejército, pensando en sus parientes y amigos, en los azares de la guerra y en el destino de los hombres.

Llegaron al escenario. En medio del campo blanqueaban los huesos, separados o amontonados, según habían huido o hecho frente al enemigo. Junto a ellos yacían restos de armas y osamentas de caballos. Los cráneos humanos los miraban clavados en troncos de árboles. En los bosques cercanos descubrieron bárbaros altares, en los que habían sido sacrificados los tribunos y los primeros centuriones del ejército.

TÁCITO, *Anales*. Hacia 110 d. C.

A causa de la derrota de Varus muchos de los que pertenecían a los estratos superiores de la sociedad romana, quienes habían visto el servicio militar como un paso previo para alcanzar el grado de senadores, fueron despreciados por el destino: algunos convertidos en pastores, otros, en esclavos domésticos, todos ellos resultaron humillados.

SÉNECA, *Cartas*, 47. Hacia 50 d. C.

NOMENCLATURA GERMÁNICA Y LATINA: TOPONIMIA, PERSONAJES Y PUEBLOS, GLOSARIO

Todos los nombres geográficos usados en este libro, así como las tribus germánicas, galas y rætias mencionadas, son auténticos, y han sido recogidos, transcritos y usados de acuerdo a la nomenclatura latina anotada por Tácito en su Germania *y por la enciclopedia* Loeb Classical Library*, y según los detallados mapas contenidos en el* Atlas antiquus *del cartógrafo Heinrich Kiepert, que se encuentran a disposición del lector en la página web oficial dedicada a la saga en español*: ***www.teutoburgo.com***.

Dado el escaso uso de la nomenclatura germana existente en la literatura española, el autor ha seguido su propio criterio de traducción para nombres de personajes, de lugares y de pueblos germanos, en concordancia con los diccionarios de germánico e indogermánico. Arminio, o Arminius, también Armin, Ermin, Irmin, procede claramente del germ. ****erminer***, ****erminaz***, *«grande», «enorme», «fuerte», «poderoso». En la edición en castellano, este personaje será en general tratado con la voz castellanizada* Arminio *por el narrador, con la voz germana* Erminer *en los diálogos en los que participen los personajes germanos de la historia, y con la voz latina* Arminius *por los personajes romanos en aquellos diálogos que lo mencionen. Véase* Arminio *en el glosario para leer la nota etimológica si se desea más información sobre el protagonista de la saga*.

Asimismo, los nombres de lugares fundados por Roma normalmente son referidos según su nomenclatura latina original, del mismo modo que muchos de los nombres de generales, senadores, funcionarios y, en general, personajes del mundo romano recreados en la historia.

A su vez, por cuestión estilística y para recrear la cultura predominante de aquella época, se ha decidido respetar los caracteres rúnicos latinos y una adaptación fidedigna a su sonoridad original de los nombres germánicos legados por las escasas fuentes históricas supervivientes al Tiempo.

El texto en los distintos volúmenes dispone de notas a pie de página, generalmente de carácter filológico, para aclarar términos de especial interés y así satisfacer la curiosidad de algunos lectores por el mundo germano y su lenguaje, menos popularizado que la cultura romana, mientras que otros muchos términos latinos o germanos que aparecen en el texto, aunque carecen de su correspondiente nota a pie de página, son recogidos y aclarados en un extenso glosario ordenado alfabéticamente al final de cada volumen, dedicado a aquellos lectores que deseen obtener una explicación pormenorizada. Para una aclaración de los términos

abreviados usados en los análisis filológicos de las notas a pie de página, véase el inicio del Glosario latino-germánico *al final de cada tomo*.

ᚠᚾᛊᚢᛏᚺᛖᛗᚨᚱᚨᛉ

ANSUTHEMARAZ

15 - 21 d. C.

WARDAWULF:

EL HOMBRE LOBO

GERMANIA

I

BOSQUES DE HERCYNIA

Algunos señores queruscos[1] se congregaban en la entrada de la cueva. Habían ido llegando a lo largo de los últimos días. Especialmente la noche anterior, con el rumor de que él vendría a compartir la caza. Pero no fue así. Asaron y comieron, pero el líder no vino de las profundidades de la tierra en las que, según se decía, se sumergían aquellas cavernas, retorciéndose en la roca madre como un laberíntico nido excavado por gusanos mitológicos que acaso eran capaces de roer el mundo hasta alcanzar las mismas Fuentes de la Prudencia, donde varios demonios custodiaban un mágico manantial capaz de bendecir a su bebedor con el don de la sabiduría y el misterio de las runas. En aquellos rincones de sacerdotes, en esos santuarios que ningún mortal quisiera visitar llevaba ya semanas encerrado el Libertador de Germania, el guerrero en posesión del nombre más glorioso de todos los tiempos.

Un héroe, y, entre los germanos, un descendiente de los dioses, un elegido de destino invencible, un líder en cuya frente se había posado la invisible estrella cuya luz era capaz de guiar a los pueblos hacia la victoria.

Se contaba que Arminio[2] *el Querusco* había descendido a las Fuentes de la Prudencia en busca del consejo de un demonio llamado Ingmo, cerca de Nerthus[3], quien había dado muerte a criaturas monstruosas que jamás vieron la luz para evitar que se apoderasen del misterio del manantial. Se narraban cuentos, horrísonos en los oídos de los niños y rutilantes en la imaginación de los señores más ambiciosos, mas todos ellos habían evitado mostrar la verdad: que un hombre desesperado se había debatido entre la locura y la muerte durante semanas, medio ahogado por la ira; que el poderoso héroe de Teutoburgo se había sentido impotente ante el rapto de su mujer embarazada; que había rehusado volver al mundo de los hombres mortales, harto de sí mismo.

El vasto salón subterráneo, un antro de dragones propio de las sagas nórdicas, se ensanchaba al pie de los árboles y había dado cobijo a la comitiva convocada por los hechiceros. La mayor parte de estos hombres eran miembros de la guardia personal de Arminio, muchos de ellos amigos de la infancia. Ahora la mañana envejecía y el sol descendía en la trama de la floresta: una lanza de luz atravesaba al bies el muro de árboles y penetraba en el antro, extendiendo por encima de la piedra una veta de fuego que separaba claramente la luz de las tinieblas.

Podría haber sucedido en cualquier otro momento, pero fue entonces cuando escucharon pasos y un murmullo en las paredes. Algunos sacerdotes vinieron con sus barbas ralas y sus andrajos, apoyándose en sus largos cayados, otros se detuvieron, en

pie, junto a las llamas. Un fantasma caminaba detrás de las sombras, y ninguno de los presentes pudo imaginar que se trataba del hombre que había vencido a Roma.

Aquello que los demás esperaban de él no tenía nada que ver con lo que él mismo había concebido. Lo que otros se atrevieron a considerar se hallaba lejos de la verdad. Incluso Cerunno se había derrumbado ante sus cavilaciones.

A Arminio le había costado semanas aceptar la realidad; sin embargo, una vez asumida descubrió un nuevo mundo a su alrededor, un mundo que desconocía. No importaba que se situase en el mismo entorno geográfico, que fuese a encontrarse con los mismos rostros, o incluso no le importaba tampoco que a su alrededor todos tuviesen sus propios pensamientos sobre él. Se habían quedado encadenados al pasado y seguían viviendo en el pasado. Esas pocas semanas habían sido un lapso de tiempo demasiado breve y distendido para los que se quedaron a la luz: las tinieblas, siempre abismales, le habían ayudado a comprender el horror, a familiarizarse con su rostro moral, a entablar amistad con su ominosa presencia, y el tiempo, como decían algunos sacerdotes, no transcurría de igual modo en las profundidades del mundo, lejos de la luz del sol. Los demás se habían quedado atrapados en una realidad que ya no era la suya.

No lo sabían, pero eso era todo lo que restaba de él. Buena parte de su persona se había quedado en esas tinieblas subterráneas, como un espectro o una esencia fantasmal que había huido de su cuerpo y de su mente. Arminio volvía a la luz del día y no sabía con quién iba a encontrarse al ver su rostro reflejado en las aguas de un estanque o en un espejo de bronce bruñido.

Varias palabras hirvieron en su mente, peligrosas como la simiente del rayo, mientras caminaba cabizbajo y pensativo, oculto tras la salvaje barba que desvirtuaba su semblante. Una de esas palabras no le abandonaba ni en sueños: Germánico, el hombre que había ordenado el secuestro de su esposa embarazada. Thusnelda[4] y un hijo que no tardaría en venir al mundo ya vivían demasiado lejos, más allá incluso de las fronteras de Germania, de eso no le cabía la menor duda. El general romano no habría dudado en alejarlos cuanto antes, consciente del valor que atesoraban. Pero en su ofuscación Arminio había comprendido una idea: cuanta más importancia le concediese a su mujer y a su hijo ante el enemigo, cuanto más negociase y cuanto más discutiese por ellos, más valor representarían para los captores, y más peligro correrían. Convencer a Germánico de que Arminio era un ser insensible y violento, incapaz de valorar la vida de su mujer y de su hijo, serían la mejor salvaguarda de aquellos. Si dejaban de ser valiosos para Arminio, dejaban de ser valiosos para el enemigo, y se convertían en trofeo y ornamento. Y en cuanto a Germánico, sabía que era un hombre de honor, los mantendría presos como un triunfo, un valiosísimo

trofeo que exhibir, pero no se atrevería a ordenar su muerte gratuita. Sabía que así se convertirían en una atracción más para adornar su victoria, mientras que matándolos pasarían desapercibidos. Y con todo, ese sería el fin de su familia. Tenía que esperar a Germánico. Volvería. De eso tampoco le cabía la menor duda. No serviría de nada inquietarse ni tampoco ir en su busca. Tenía que reservarse. Otro nombre se interponía sin remedio en cualquiera de sus intenciones: Marbod. El Rey Brujo. El enemigo del este. El germano advenedizo de Roma. Marbod tenía que caer, y cuanto antes sucediese, tanto mejor para sus expansivos planes. Por otro lado, Segest: soñaba con matar de mil maneras al que era padre de su mujer y, para mayor vergüenza, el instigador de su rapto, y a su hermano, Segmund *el Manco*. Y en cuanto a su propio hermano, Segifer… lo descuartizaría con sus manos y echaría los desperdicios a los cuervos. No sabía si lo conseguiría, si lograría abrirse paso entre la maraña de adversidades, pero esas eran las razones que le obligaban a seguir vivo.

Todo lo que los demás vieron, con gran sorpresa, fue un hombre demacrado, de descuidada e hirsuta barba, más delgado y encorvado que unas semanas atrás. Sus pieles parecían harapos y no se cubría las sucias greñas con la cabeza de lobo que lo había distinguido como *kuningaz*[5] de los clanes queruscos. Quizá lo que les sorprendió fue eso: que vieron solo un hombre, cuando pretendían admirar al idealizado héroe invencible de vigor inagotable y mando infalible. Pero las personas se construyen sus ídolos y para que estos tengan validez han de ser a semejanza de sus ideales: lo que los demás consideraban un héroe debía ser representado, y no lo que el héroe en realidad fuese por sí mismo.

La indiferencia del querusco podría ser, quizás, el rasgo más atrayente de su personalidad en aquel momento para observadores atentos. No importaba el silencio que reinaba en la penumbra de la caverna, ni los cien jefes que lo recibían, recelosos y a la vez respetuosos ante su persona y su nombre, ya legendario en Germania. Toda la ceremonia parecía ser ajena a Arminio. Y se habrían sentido ofendidos si hubiesen entendido la real y absoluta impersonalidad de cuanto sentía este hombre ante ellos, la combinación de asco y de negación que controlaba su espíritu. Era como si no estuviese allí. Todo eso carecía de valor. Deseaba desaparecer en las tinieblas de los bosques, hablar a través de mensajeros, vivir en la sombra, volver a ser un funesto y amenazador lobo, como en los tiempos en los que había preparado su obra maestra: la batalla de Teutoburgo.

La luz lo acosó entre las ramas. Arminio se cubrió los ojos y sintió frustración. No miró a nadie y arrugó el rostro alzando el brazo. Cerunno se detuvo a unos pasos e hizo un gesto imperioso a los demás. Los sacerdotes se paralizaron por su señal, y los amigos de Arminio, que trataban de acercarse a él como solicitando su saludo y esperando ser reconocidos, también se quedaron quietos como convertidos en piedra.

Arminio deambuló en la luz al pisar aquella línea de fuego que penetraba en la

caverna y cuyo resplandor ascendía dorando el arco superior de la roca. Se detuvo, al parecer mareado, pues se tambaleaba. La luz era un suceso terrible después de semanas enteras en las tinieblas. Sintió que desfallecía, pero no apartó el brazo derecho de sus ojos. Se detuvo extendiendo torpemente el brazo izquierdo, igual que un ciego que busca refugio en hombro ajeno; entonces cayó de rodillas y escucharon su jadeante respiración. Apartó lentamente el brazo con el rostro contraído y sintió aquella fuerza sin nombre rutilando por encima de sus párpados cerrados, una mirada insolente y obscena que penetraba hasta el último rincón de su alma, un ojo de cuya presencia era imposible zafarse: el astro todopoderoso y omnipotente del dios de la guerra.

Solo Cerunno se aproximó a él cautamente, rodeándolo, hasta situarse a cierta distancia, a su diestra. A diferencia de lo que muchos esperaban, el santón de Wulfmunda no pronunció ninguna runa. Sentían la lucha interior de aquel hombre.

El rostro de Arminio parecía crispado por la ira. Cerunno extendió la palma de su mano abierta.

—No lo hagas, no todavía… —murmuró el mago.

La respiración entrecortada de Arminio atemorizó a los presentes, conscientes de que podría haber sido poseído por extrañas divinidades nocturnas en su retiro de las cavernas. Un profundo cambio se había obrado en el alma del querusco: ya no obedecería jamás a nadie.

Arminio abrió los ojos y trató de respirar profundamente.

Desafió al sol tal y como le habían prohibido. No estaba dispuesto a mostrar ni un gramo más de pleitesía ante dioses supremos que premiaban su liberación de Germania con exitosas traiciones. Detestó el nombre de Ingwaz y el de Teiwaz, maldijo en su ira el nombre de Thunar, escupió al rostro de las valquirias, a las que imaginaba a su alrededor, burlonas y gélidas, y los presentes escucharon las sacrílegas palabras. Ya no le importaba el designio para el que pudiese haber sido escogido. A partir de aquel momento no respetaría la voluntad de sus dioses, ni dialogaría con ellos a través de sus intermediarios. No valoraría sus opiniones ni sus augurios. Él mismo, un destructor de civilizaciones, un usurpador de imperios, sería omnipotente… Sus propios dioses le parecían vulgares traidores. Los ideales de Cerunno existían solo para volver serviles a los hombres frente a los designios de los dioses… No volvería a ser un hombre que sirviese a nadie, ni siquiera a los supremos amos de los nueve mundos. A partir de aquel momento se proclamaba libre, y como dueño de sus victorias estaba dispuesto a hacer con ellas lo que considerase oportuno.

La luz quemó sus retinas y sintió un agudo dolor de cabeza. Extendió los brazos y respiró como en un rugido.

El dominio de Cerúnburas *el Sabio* había acabado.

Era la hora de aquel a quien Roma ya conocía como el Rey de los Bárbaros.

Se levantó, ladeado. El hechicero trató de socorrerlo, pero Arminio lo arrojó a un lado con violencia y cayó al suelo en su rechazo, para volver a levantarse de nuevo con dificultad. Escapó de aquella luz acusadora, entró en el claro bajo los árboles y huyó al sotobosque como una sombría alimaña. Detrás de él, sus amigos corrieron a su encuentro, lobos despavoridos que al fin persiguen a su líder.

II

Vitórix corrió como loco tras Arminio. Los *harjatuga*[6] siguieron sus huellas, pero no pudo ir muy lejos, medio cegado por la quemadura del sol. Treparon un terraplén cubierto de hojas, atravesaron una trama de ramas cubierta de brotes. Las botas de oso del galo se hundieron en los charcos de lodo que tatuaban indistintamente el suelo del bosque. El sol continuaba burlándose entre las copas, pero el aire parecía haberse vuelto repentinamente frío. Los ojos ansiosos del galo descubrieron la figura de su amigo. Había tropezado con alguna raíz y yacía dolorido al pie de una nueva ondulación del terreno que trepaba hacia el cielo y su resplandor de oro como una sombra de musgo revestida de troncos. Arminio se arrastraba hundiendo los dedos en el barro y la hierba, agitando la cubierta de hojas secas que se amontonaba desde hacía decenios. Vitórix llegó junto a él, pero vaciló al verlo. El cuerpo del querusco parecía tapizado por una mezcla de sangre seca y grasa de oso desfigurada por las emanaciones de su sudor, que había chorreado creando complicados tatuajes. Todavía se leían ristras de runas, largas inscripciones con las que habían protegido su cuerpo del acecho de los malos espíritus. Allí estaba. Arminio, el enemigo de Roma, arrastrándose entre las hojas como un loco que rebusca joyas perdidas en el lodo. Sus greñas estaban sucias, y parecían enredarse con su nueva barba gracias a una pestilente mugre.

La cabeza de Arminio giró y sus ojos ardientes ascendieron lentamente, recorriendo las piernas, la cadera, los brazos de aquel hombre que le observaba. Su mirada estaba desenfocada y borrosa debido al milagro de la luz, pero insistió hasta que la imagen comenzó a cobrar forma en el aturdido mundo de sus recuerdos. A medida que se acostumbraban al día fue reconociendo los ojos azules y ansiosos, algo infantiles, la boca entreabierta, los pliegues sobre las cejas que se comprimían hasta cerrar un ceño fruncido por el miedo y la incomprensión. Lo había reconocido, pero no deseaba saludarlo. Pronto las voces resonaron alrededor. Los amigos jadeantes se detuvieron, los brazos en jarretas, y retrocedieron al ver cómo el querusco empezaba a levantarse lentamente, apoyándose primero en una mano, después en la rodilla izquierda, por último enderezándose completamente, las manos engarfiadas como garras de alimaña. Se restregó la frente. El barro frío le prestó cierto alivio. Reconoció sus vagos rostros uno a uno.

Allí le esperaban todos los que habían sobrevivido. Wulfsung y Wulfrund, los hermanos, y detrás de ellos el legendario Wulfila, compañero de aventuras de su padre. Vitórix, el loco galo al que había conocido en los bosques de Colonia, en los tiempos en los que había prestado servicio en las legiones de Augusto, legiones que después aniquiló en los bosques de Teutoburgo. Pero la victoria le supo amarga.

Detestaba recordarla. Si el precio de la gloria había llegado a cambio de estar vendido al capricho de los dioses, mejor habría sido que Germania hubiese sido aniquilada por Augusto; él aún conservaría su familia. Pero la evocación de la victoria solo parecía venir a su mente a cambio del recuerdo del rapto de su mujer embarazada.

No saludó a ninguno de ellos. Ni a su tío Segmir, que los alcanzó al poco tiempo, ni a ningún otro de los queruscos que se acercaban a ellos atravesando rudamente las malezas. No rompió el silencio para aceptar una bienvenida, no quiso recordar que los conocía, porque había decidido ser un nuevo hombre. Esa era la única forma de sobrevivir al pasado. Convertirse en otro. Enajenarse. Muy pocos conocían las verdaderas intenciones con las que había abandonado la caverna. Nadie sospecharía cuáles serían sus auténticos planes. La venganza no era bastante, tenía que ir más lejos: vengarse de los dioses. Ni siquiera él habría sabido concretar lo que realmente deseaba y cómo iba a conseguirlo, pero ya estaba allí, latiendo en su interior como una brasa incandescente.

Avanzó hacia Vitórix sin apartar su mirada de los ojos del galo. Al principio este esbozó alegría en la comisura de sus párpados, pero su ceño volvió a fruncirse, preocupado, al sentirse atrapado en la mirada funesta y oscura que lo atravesaba sin parpadear. Arminio extendió su brazo lentamente y empuñó el cuchillo de Vitórix. Lo desenfundó y miró la hoja reluciente. La alzó y arrojó su vaho sobre el metal. Los dibujos ocultos por la herrería de los Carnutos emergieron momentáneamente. Luego volvió a empuñarlo, impasible, y apoyó el filo sobre su antebrazo izquierdo. Lo deslizó con indiferencia. Su propia sangre manó rápidamente, viva y roja, formó un reguero y creó una pulsera goteante alrededor. Apoyó la hoja de plano sobre la sangre y la arrastró, de tal modo que su brillo plateado emergió a través de una película espesa y granate. Alzó el cuchillo y, sin apartar los ojos de la mirada expectante de Vitórix, apoyó la hoja de plano en su propio rostro y lo cruzó en diagonal, desde su sien derecha hasta su masetero izquierdo, de tal modo que la sangre creó una ancha y tosca línea sobre su párpado, su pómulo, sus labios y parte de su barbilla. La saboreó levemente, como una prueba necesaria para saberse vivo, y entregó solemnemente el puñal a Vitórix; si el odio tuviese sabor, sería el de esa sangre.

Su voz articuló lentamente las runas:

—¿Quién me seguirá al este?

La pregunta los cogió tan desprevenidos como la llegada de la noche.

—Vercingetórix te seguirá —respondió Vitórix resueltamente—. Y yo también.

—Y… —Wulfsung vaciló—. Yo iré.

—Y yo —añadió su hermano celosamente.

—En nombre de tu padre, también yo te seguiré como una sombra, lobo —afirmó Wulfila.

Arminio se abrió paso de vuelta a la caverna, y Vitórix juraría que ya no parecía

una alimaña desvaída. Recuperaba su entereza por momentos, a pesar de su evidente debilidad.

—Pero… ¿a qué iremos al este? —se atrevió a preguntar Wilunt detrás.

Arminio respondió sin volverse, mientras caminaba entre los árboles, rodeado por los expectantes guerreros de su más fiel clan.

—A cortar la cabeza de Maroboduus.

Se miraron unos a otros. Alguien sonrió efusivamente. Al fin muestras de vida, a ellos les parecía una versión más violenta y poderosa del Arminio que ya conocían. Vitórix aferró su cuchillo ensangrentado, como si hubiese sido bañado en una sangre sagrada, lo alzó y aulló como loco que era.

La algarabía lo perseguía cuando Arminio volvió a la caverna. Sus amigos proferían maldiciones y gritos amenazadores, aullaban. El sol rojeaba y su último resplandor cubría las copas de los árboles. La línea de luz que había recorrido las irregulares protuberancias de la pared de la caverna había dejado de arder como una advertencia, y la gelidez de la noche se acurrucaba al amparo de las piedras.

—¡Encended los fuegos! —ordenó Cerunno, sin apartar su mirada de Arminio—. Traed la caza.

Las luras emitieron sones taciturnos.

Arminio no miró siquiera al hechicero y se adentró en la caverna. No muy lejos, tomó las pieles de oso y se cubrió con ellas, a la espera de la carne asada.

No prestó atención a los rumores que cruzaban la entrada de la caverna, algo alejados de él. Solo se dejó arrastrar por una enfermiza marea de pensamientos odiosos que no le dejaba ni siquiera cuando creía ser seducido por el cansancio y el sueño.

Cerunno le tendió su palma abierta.

—Mastica el fruto que te ofrezco —dijo el adivino, que se sentó en una gran piedra a su lado.

Arminio tomó la rugosa semilla y se la introdujo en la boca. La apresó con sus muelas haciéndola crujir mientras la deshacía y un sabor amargo fluyó entre sus encías. Poco después cualquier otro efecto ya había pasado.

—¿Podré decirle a Teiwaz lo que pienso?

Cerunno lo miró de un modo extraño.

—¿Desde cuándo los hombres transmiten sus pensamientos a los altos dioses? ¿Desde cuándo tienen derecho a protestar ante sus decisiones?

—Si encuentro a Teiwaz en sueños le diré lo que pienso, y tendrá que oírlo —advirtió Arminio, con voz amenazadora.

—Y… ¿qué le dirás? Al menos yo debería saberlo. He sido confidente de los dioses desde hace mucho tiempo…

—Sí, debes saberlo, para que nadie te engañe. —Arminio se recostó sobre el codo con dificultad y miró desafiantemente al adivino—. Le diré que me ha traicionado a cambio de haber servido a todos sus propósitos, le diré que es un asqueroso cobarde, le diré que se meta la barba por el culo. Eso le diré. —El querusco soltó una forzada carcajada que delató la debilidad de su pecho—. Le diré que me enfrentaré a Germánico porque me viene en gana, le diré que sus sacerdotes son un atajo de mentirosos, le diré que ya no le sirvo… y que si quiere esclavos que los busque en Roma.

Mientras hablaba los ojos de Cerunno se habían abierto más de lo habitual. Los párpados arrugados y amoratados del anciano mostraban una evidente crispación que no lograba hacerle perder los estribos, quizá consciente de que Arminio solo deseaba provocarlo.

—Eso harás…

—Eso mismo haré, y si en el futuro mis pensamientos te incomodan, lo mejor será que no indagues en ellos.

Cerunno se alzó, y ahora parecía de nuevo un anciano frágil y un mendigo barbiluengo.

—Te he salvado de la muerte y es así como me lo recompensas.

—Me has salvado de la muerte porque consideras que es oportuno para tus propios fines, pero en adelante habrás de saber quién manda. Todos habrán de saberlo. He vuelto para ejercer mi poder, no para ser un instrumento de adivinos y sacerdotes ambiciosos… En adelante podrás ayudarme, cuando yo te lo pida y para lo que yo te pida, pero las decisiones serán mías, oh Cerunno *el Sabio*. —Las palabras perseguían al adivino como maldiciones.

—Si así lo deseas… —meditó Cerunno.

—Así lo deseo, y no quiero escuchar tus opiniones. Si me lo permites, descansaré antes del asado, aunque si consideras que ya no sirvo a tus planes siempre puedes dejar algunas víboras entre las mantas, así podrás ubicar a otro jefe más conveniente en mi lugar. Pero lleva cuidado, y asegúrate de conseguir que me muerdan, porque de lo contrario…

—¡Cuidado, hijo de Segimer! —le cortó violentamente el sacerdote, cuya figura había recobrado la dignidad del caminante odínico que era, y ahora irradiaba energía como una hoguera—. Aquí la única víbora que parece haber es tu lengua. Ahórrale las palabras necias, antes de que te ahogue en su propio veneno…

Cerunno se apoyó en su vara y lo miró, meditabundo. Se alzó frente a Arminio y lo contempló largamente. Después sonrió.

—Creo que he conseguido lo que quería, incluso más de lo que quería. —Y tras pronunciar esas palabras, se alejó riendo apagadamente, como hacen los ancianos cuando pretenden mostrarse maliciosos.

Arminio maldijo entre dientes y se quedó mirándolo, hasta que su silueta se perdió en el silencioso enjambre de sombras que se recortaba contra el vago resplandor de la hoguera, en la entrada de la caverna.

Mientras caía dormido le pareció que retornaba a unos años que habían quedado atrás y muy lejos, a los tiempos de su infancia, y creyó tener otra vez aquel sueño en que los dioses se enfrentaban con los gigantes en la mañana de los mundos.

Vio una especie de gigante, mitad toro, mitad hombre, de talla más que humana, untado de negro. Un yelmo en el que se enroscaban enormes cornamentas de macho cabrío surgió de las tinieblas. Se movía lentamente, con la pesadez de un coloso. La profundidad de un extraordinario bosque lo envolvía, un bosque que a los ojos interiores de Arminio le pareció el abuelo de todos los bosques, tan viejos eran sus troncos, tan tupidas y decrépitas las excrecencias que colgaban de las densas copas. Asustado, Arminio soñó que aquel gigante desaparecía en las sombras. El cielo, por encima de impenetrables tinieblas, se volvió rojo rusiente de hierro recién martillado, y la bóveda del mundo llameó con clamor de truenos ante la aparición en combate de los sagrados Ases.

Presenció hileras de encolerizados gigantes, grandes como colinas, que amenazaban con sus puños al cielo. Vio bólidos de metal fundido que surcaban el aire arrojados por sus manos ciclópeas y nudosas, una tormenta de hierro que se abatía a su alrededor. Pero de las tinieblas imprecisas de aquel mundo brotó una cúpula de rayos, un altar titánico de nimbos tormentosos que se precipitaban en revuelta y atronadora caída. Iba a su cabeza un carro tirado por enormes machos cabríos, cuyas riendas tensaba un As de barba roja que blandía el pesado martillo. El rayo y el trueno brotaban del chirrido de sus ruedas. Un ejército de nubes traía retumbando el galope de mujeres armadas de largos cabellos cuyas hermosas frentes coronaban yelmos alados, y más allá, por encima de la procelosa marea que atormentaba a los rudos gigantes, tronó el trote de un caballo de ocho patas más raudo que todos los vientos, a cuya grupa iba montado un anciano de porte orgulloso y meditabundo. El Padre de la Guerra, tocado con el yelmo penígero, lucía las alas del águila, un parche cubría la cavidad opuesta de su rostro y una hirsuta barba la mitad de su pecho; empuñaba la larga lanza de las runas, contemplaba el cielo y la tierra con su único ojo.

Armin se sabía insignificante en la profundidad de su sueño, y no obstante, cuando aquel viejo, a la vez decrépito y omnipotente, se volvió en su busca desde las nubes, al sentir que la mirada del ojo divino, perturbado, caía sobre él, lo entendió todo: cuanto le había parecido distante, temible y frío le resultó de pronto ardiente, funesto y colérico. La mirada del ojo único se encendió como un torbellino de fuego y sacrificios, cuyo rayo lo envolvía y lo apresaba, haciendo hervir los torrentes de su sangre igual que lo hace una mortífera ráfaga de ira.

III

Al despertar solo vio los ojos de Vitórix, observándolo entre cortinas de pelo grasiento que le colgaban por la cara. El galo retrocedió.

—Hora de comer —susurró.

Arminio asintió con un gesto. La imagen del dios de la guerra todavía palpitaba en sus ojos. No había logrado decirle lo que pensaba. Acaso Cerunno se había reído de sus pretensiones por lo absurdas que eran. Con aquellas afirmaciones solo lograría ofender a los sacerdotes, aunque eso no era poco, desde luego. Se levantó y siguió a Vitórix.

El círculo de comensales era amplio. Alguien hacía girar los espetones sobre lechos de troncos ardientes recién triturados con ayuda de una maza, de cuyas brasas abiertas brotaba un ardor cristalino y el espeso caminar de llamas azules y violáceas. La grasa chorreaba por los cuartos de las presas despellejadas.

—¡Yo lo vi comerse un lobo! —afirmó un joven ténctero.

Los hombres charlaban animadamente, a la espera de la carne.

Cerunno tomó su cuchillo ceremonial y esperó sentado en un tocón. Wulfsung y Wulfrund cargaron con un pesado espetón en el que iba ensartada una pierna de corzo y lo colocaron frente al hechicero. El cuchillo se hundió en la carne y cortó una pieza de la mejor parte. Un joven la ensartó en una vara de acero y se la ofreció a Arminio.

El querusco, sin intercambiar mirada de agradecimiento alguna con el hechicero, como había sido costumbre en el pasado, apresó la varilla y palpó con avidez el jugoso y humeante asado. Apartó la capa de piel y mordió, dejando que los regueros de grasa recorriesen libremente sus barbas ralas y sucias. Todos esperaban.

—Excelente pieza, ¡servíos! —consintió al fin.

Wulfsung y Wulfrund depositaron el espetón sobre dos horcas y dejaron que los más jóvenes empezasen a despedazar la pierna, distribuyéndola entre las manos ávidas de los cazadores.

Otro tomó un odre y se acercó a Arminio. Este agarró el cuerno de uro y lo alzó. El espeso *medhu* chorreó al ser vertido en el cuerno. Arminio sació su sed y el muchacho siguió el orden alrededor del círculo, llenando los cuernos uno tras otro mientras se alzaban empuñados por los comensales. Un joven siguió escanciando *biura*[7]; al poco las conversaciones se animaron.

—Es imposible que se comiese un lobo…

—Te digo que lo vi comerse un lobo, ¡créeme! —insistió el joven.

—¿Cómo vamos a creer a un loco? —preguntó Vitórix, afirmación que, pronunciada por él, despertó especial interés en Wulfsung, quien propinó un codazo a su hermano. A punto de beber, el codazo ayudó a desparramar buena parte del

contenido de su cuerno.

—¿Cómo se llamaba? —inquirió Wilunt, tomando otro pedazo de carne.

Los ojos del joven desconocido se encendieron y prosiguió con su relato gesticulando vivamente con brazos y manos.

—¡Helgolast! Ese extraño hechicero que vino del este…

Los ojos de Arminio se elevaron inmediatamente, sus mandíbulas dejaron de masticar por un instante.

—¿El rúgio? —inquirió.

—Helgolast *el Pardo* —respondió el joven.

—Tú lo conoces, Erminer —añadió Cerunno—. Helgolast *el Tejón*, Helgolast *el Pardo*, Helgolast *el Rúgio*: nuestro mensajero del este, el topo que excava agujeros entre los marcómanos y revela secretos valiosos a los Ases del oeste.

—Lleva un sombrero puntiagudo de piel que parece arañado por muchas lluvias —siguió Ortwin *el Blanco*.

—¡Helgolast! —exclamó otro sacerdote.

Arminio se fijó en varios hombres-oso: llevaban las cabezas cubiertas con hocicos de oso y se sentaron alrededor de otra hoguera, en el extremo oriental de la caverna. Uno de ellos miró insistentemente a Arminio.

—Si solo hubieseis oído la mitad de lo que yo he llegado a oír —añadió Cerunno — sentiríais más miedo que curiosidad. Creo que buena parte son cuentos que los viajeros traen por los caminos. Helgolast ha recorrido el Camino Gris tantas veces…

—¿Cuál es el Camino Gris? —inquirió el joven.

Ortwin *el Blanco*, la mano derecha de Cerunno *el Sabio* entre los adivinos queruscos, miró al joven con censura; nadie debía interpelar de ese modo al más grande de los magos que habitaban el oeste. Cerunno miró al joven concentradamente y escrutó sus ojos antes de responder:

—Sería noche de historias si hablásemos del Camino Gris… Has de saber que ese sendero fue trazado por animales antes que por hombres, por eso es sagrado y antiguo, más antiguo que los hombres que moran las diversas tierras que atraviesa, más antiguo que los antepasados teutones de esos hombres. El Camino Gris cruza el Valle de las Serpientes y el Valle de las Rocas, la Tierra de los Siete Ríos y más allá, en los territorios de los rúgios y de los vándalos, por el sur, evitando las tierras agrestes de los ogros que devoran caminantes con manos de tres dedos, y las cuevas de los trolls que raptan jóvenes vírgenes, hasta las puertas del Valle de los Reyes.

—¡El Valle de los Reyes! —exclamó con acritud un ténctero—. ¿Solo porque ellos se consideran reyes tenemos que concederles tal nombre?

—Se llama así desde tiempos que ni tu abuelo recordaría, *mannaberno*[8] —replicó Cerunno con grave autoridad—: el Valle de los Reyes, las puertas de las Montañas Negras, los bosques que acceden al Reino de los Marcómanos. El Camino

Gris tiene dos nombres: uno cuando se recorre de este a oeste, y ya te lo he dicho, y otro cuando se recorre de oeste a este.

—¿Cuál? —preguntó Wulfsung sin pensárselo.

—¿Nunca has probado a utilizar tu dura cabeza antes de hacer una pregunta? Las personas que preguntan sin tomarse la molestia de pensar sois desagradables, hijo de Wulfila —aseveró el anciano—. El Camino del Oeste. Ese es su otro nombre. Helgolast recorre ese camino desde hace muchos años, y me ha contado prodigios maravillosos que pocos se atreverían a creer para no perder el sueño…

—Dicen que es posible ver gigantes de camino al norte en las solitarias landas de Gulp… —murmuró afirmativamente Segmir.

—Gigantes, ogros, criaturas extraviadas que los Vanes dejaron en la tierra tras su guerra contra los Ases en la mañana del mundo, todas ellas vagan por los parajes solitarios del Camino Gris.

—Y además de contar cuentos para niños, ¿qué vino a hacer aquí Helgolast? —inquirió de pronto Arminio. Se hizo el silencio a su alrededor.

—Helgolast te buscaba. Quiso hablar contigo —respondió Cerunno.

—¿Y por qué no lo vi?

—Porque en los tiempos de su visita no eras ni siquiera capaz de hablar. —El hechicero apresó una pequeña hoja de acero en cuya empuñadura aparecía la runa de Teiwaz y con ella limpió cuidadosamente su bastón de raíz.

—Dime ahora qué quería.

—No quiso decírmelo, y eso me extrañó. Traía un mensaje de Catwald, el joven líder gotón.

—Me acuerdo de él.

—Yo también, era un joven muy temerario y… —Vitórix se calló al comprobar que Ortwin prohibía las interrupciones cuando Cerunno o Arminio intervenían—… y alto. Sí, un gotón muy alto para su edad…

—Es extraño, yo también he estado pensando en él —dijo Arminio.

Cerunno habló con voz cavernaria y apremiante, sin dejar de ocultar un ardiente deseo:

—Guntram te espera en el norte, el rey de los sajones quiere hablar contigo.

—Guntram tendrá que esperar —respondió el querusco sin dignarse a mirar a Cerunno—. Tengo otros planes. Busco voluntarios para seguir el Camino Gris hasta las puertas del Rey Brujo.

Los que no sabían nada dejaron de masticar por unos instantes, aunque desde luego no demasiado; había pocas cosas, por sorprendentes que fuesen, capaces de robar el apetito a un querusco hambriento.

—El Camino Gris… ¿y qué hará el líder de los germanos del oeste junto a las jaulas de los salvajes marcómanos? —inquirió Ortwin.

—No has de saberlo —respondió Arminio con indiferencia.

Los ojos de los sacerdotes se clavaron en él. Pero siguió comiendo como si tal cosa, haciendo caso omiso de la coacción silenciosa a la que era sometido.

—En adelante viviré en la sombra de los bosques, y nadie sabrá dónde estoy —continuó el querusco—. Viviré como un lobo que soy, libre en la maleza. No sabréis qué es lo que hago, salvo cuando yo lo desee. —Dio un largo trago de hidromiel—. No tengo mujer a la que dar explicaciones, tampoco se las voy a dar a unos hechiceros que no son capaces de prevenir las traiciones.

—¿De qué estás hablando? —inquirió Ortwin; el albino clavaba sus ojos cerúleos e impertérritos en el rostro sucio y barbado de Arminio como si se tratase de un nuevo hombre al que desconocía por completo.

La respuesta de Arminio se arrastró creciendo en intensidad y violencia hasta que la última frase, coincidiendo con la pronunciación del nombre de su hermano, terminó en un terrible grito de ira que retumbó en las paredes de la caverna, arrojando el pedazo de carne a los pies del que había sido uno de sus mejores amigos desde la infancia:

—Estoy hablando de Thusnelda, estoy hablando de Segest, ¡estoy hablando de Segifer!

Arminio se puso en pie, arrebató el cuchillo a uno de los jóvenes y avanzó hasta la segunda pierna de corzo cuyo espetón colgaba de las horcas.

—¿Dónde se supone que estaban los adivinos y sacerdotes cuando esos romanos se arrastraron hasta Wulfmunda y mataron a nuestro amigo Brumber, a mi sobrina Ingwir, cuando mataron a Ylfwen y a Wanhilde junto al río, cuando robaron a Thusnelda y a mi hijo como si fuesen simples corderos? ¿Dónde estabais vosotros? Malditos pastores de brujas…

Arminio clavó el cuchillo y recortó un pedazo de carne. Sin dejar de empuñarlo y agitarlo, retrocedió:

—Yo estaba combatiendo las legiones, eso es lo que se supone que debía hacer, ¿no? Allí me hallaba. A menudo no se puede hacer preguntas… durante la batalla de Teutoburgo, tú, Ortwin, fuiste al consejo para que me dijeran cómo debía dirigir mi batalla…

—No era tu batalla, era la batalla de los germanos.

—¡Era mi batalla! —gritó el querusco en un arrebato de violencia. Apretó el pedazo de carne con tal fuerza que la grasa chorreó y salpicó las brasas ante él—. ¡Mi batalla! ¡Mi lucha!

Las palabras se quedaron flotando en el aire de la caverna, reverberando en las paredes. Mi lucha, una afirmación magnicida y confusa que ejercía extraño poder sobre su auditorio enmudecido.

—Y esta es mi victoria, y ahora haré lo que considere oportuno. Viajaré al este.

—Pareció serenarse. Enfrentó los ojos rapaces de Cerunno—. Si queréis ayudarme, decidme dónde podemos encontrar a Helgolast. Ese y ningún otro será mi guía.

Arminio se sentó y, sin volver a prestar atención a los sacerdotes, siguió devorando la pieza de carne. Cerunno clavó el pedazo de carne que el querusco había arrojado en primer lugar, y lo echó a las llamas. No hubo más conversaciones aquella noche. Los sacerdotes se retiraron a deliberar.

A la mañana siguiente la luz tardó en visitarlos. Una niebla había reptado con sigilo hasta la entrada de la caverna; sus hilos se habían abierto paso sinuosamente entre las copas tupidas de los robles.

Los ojos del querusco no vieron los ángulos pedregosos del techo de la cueva; una incertidumbre agrisada, como podría serlo la materia con la que se tejen los pensamientos de los poetas, flotaba interponiéndose a todo. Se enderezó. Los murciélagos aleteaban entrando y saliendo de la bruma y se perdían en el fondo de la caverna, adonde la noche se había retirado, amedrentada, a la espera de un nuevo reinado. La humedad le mordía piernas y brazos con dientes helados; los árboles eran espectros que se asomaban, inmóviles, para observarlos.

—¡Despierta!

Vitórix abrió los ojos súbitamente.

—¡Vercingetórix!

—No, soy yo.

—He visto a Vercingetórix, me ha visitado en sueños.

—¿Y qué viste? —le preguntó Arminio, enrollando su piel de oso.

—Me señalaba a un rey, más grande de lo que jamás pueblo alguno haya soñado, ¡un rey bárbaro que dominaba la Tierra…!

—Y, dime, oh príncipe, ¿qué más viste? —se burló Wulfsung, desperezándose con un aullido. Arminio dio una patada al bulto que yacía a su lado, aparentemente inerte, y que no debía ser otro sino su hermano Wulfrund.

—Vi ejércitos bárbaros que galopaban hacia el sur, y vi las legiones de César, todas sus legiones esperando para ser aplastadas… pero vi además que detrás del rey bárbaro venían galopando miles y miles de caballos pesados. El sol estaba rojo y Roma, ¡Roma!, ¡Roma entera ardía!

Arminio se volvió; lo que Roma podía significar para aquel hombre que jamás la había visto solo podía ser tan verídico y ajustado a la realidad como la visión del Asgard para los germanos. Se inclinó y dijo:

—Así se haga realidad tu sueño.

ᛁᚾ

Al amparo de la niebla le resultaba más sencillo volver al mundo. Arminio no se despidió de Cerunno, aunque otros dirían que fue Cerunno quien no quiso despedirse de él, porque nadie lo vio en el momento de la partida. Vitórix regresó de la espesura tirando de las riendas de un hermoso caballo: tenía el paso regular, las orejas finas, los ojos grandes, cinco pies de alzada, era nervioso, vibrante, altivo, completamente negro.

El querusco se volvió hacia el animal con extraño sentimiento. Pasó la mano por el lomo y de pronto el corcel retrocedió, asustado. Vitórix tuvo que apartarse a punto de ser coceado. Arminio tomó las riendas y se acercó a *Draupnaz*[9]. Pasó la mano por la frente hasta dejar los dedos entre los enormes ojos, después le palmeó el cuello como solía hacerlo semanas atrás.

—Lleva demasiado tiempo solo —argüyó Wulfsung—. Está salvaje…

El querusco continuó acariciando el lomo de *Draupnaz*. El animal se serenó. Arminio saltó a su grupa sin pensárselo y el corcel se encabritó y arañó el aire con las patas delanteras. Varias monturas relincharon inquietas y retrocedieron. Tres jóvenes que asistían a los jefes tuvieron que arrojarse al barro y rodar a cuatro patas para evitar ser alcanzados por el vistoso descontento del caballo, que pronto pareció convertirse en enérgica alegría.

Arminio lo obligó a trotar hasta que su paso fue regular y se acomodó a su grupa, y entonces fue como si nada hubiese sucedido desde la última vez que galoparon juntos. Levantó el brazo derecho y saludó a su horda.

—Nos vamos —fue todo lo que dijo, e instantes después ya se alejaba por el sendero del bosque.

Si era cierto la mitad de lo que había oído, aquel gotón había estado buscándolo para dar caza a Marbod. El Rey Brujo entraba y salía de sus pensamientos. *Draupnaz* galopaba suavemente amenazando el bosque. Las hojas saltaban a su paso cuando las patas negras entraban en los bancos húmedos acumulados durante años incontables, como si se tratase de arroyos que interrumpían la marcha, ríos cargados de restos vegetales que hablaban de la vejez y de la decrepitud y del paso del tiempo.

Quería empezar asestando un golpe mortal en el este, y para ello esta vez no necesitaba contar con grandes ejércitos. Deseaba penetrar en el reino de Marbod como un ladrón bárbaro y cortar su cabeza impunemente. Rehuía la gloria. No la deseaba. Es más, había empezado a detestarla tanto como a los dioses. La vida de los hombres mortales no podía ser asunto de dioses todopoderosos y altivos.

Independientemente del plan que tuviese Ingwaz para él, él tenía sus propios objetivos, y para alcanzarlos lo primero de todo sería evitar el trato con los adivinos.

Los bosques de los téncteros se volvieron oscuros y los robles dieron lugar a espesuras de altos abetos negros. Lo mismo habría dado que el sol hubiese abandonado el escondite tras las nubes: allí abajo las frías sombras eran lúgubres. El sendero se precipitó por una ladera y las colinas descendieron acunando una cañada recubierta de vegetación. En el lecho del valle las agujas de pino creaban un manto pardo y había menos helechos; los enebros crecían altos y los espinos se abrían paso entre monumentales troncos. Una flora prehistórica se enredaba al pie de aquellas colinas que todavía estaban en la virgen patria de los hombres-oso.

Arminio se fijó, al aminorar el paso dominante de *Draupnaz,* en el hecho de que un extraño seguía la comitiva de su horda. Entonces giró suavemente y se detuvo, dejando que sus fieles seguidores se dispusiesen a su alrededor como cuervos que sobrevuelan en círculos una nube de tormenta.

—¿Quién es? —preguntó el querusco, sin apartar los ojos del intruso.

Wulfila se adelantó tras hacer una señal a sus hijos de rostro ceñudo.

—El gran Wardawulf[10] debe saber que ese hombre —y al decir aquello el jinete se acercó rodeando un arbusto de espinos y se encontró de frente con la mayor parte de aquella horda de lobos queruscos a la que seguía— es uno de los que veló junto a él en las tinieblas del santuario.

Arminio miró sin emoción alguna las pieles colgantes del guerrero. Su rostro era ancho, los ojos algo hundidos, sus greñas se desenredaban sobre los hombros y de su peto colgaba una capucha cosida a partir del hocico de un oso, cuyas fauces superiores continuaban intactas y amarillentas. Las pieles de oso pendían a su espalda. Era corpulento y muy alto. Arminio reparó en sus extrañas armas: un hacha bipenne y dos mazas a cuyos extremos habían sido fijadas las zarpas de un oso.

—¿Cuántos romanos has acariciado con esas garras?

El ténctero devolvió la implacable mirada a Arminio.

—Muchos fueron los hombres de metal que mis garras despedazaron en los bosques, cerca del Wrinubergaz[11], en la batalla de Teutobergaz[12]—respondió.

—¿Qué haces aquí? ¿Por qué me persigues por el desolado bosque? —inquirió Arminio.

—No te persigo, te protejo de los espíritus. Nadie debe atravesar los bosques de los hombres-oso sin permiso de los hombres-oso. Me enviaron para acompañarte hasta los últimos árboles. Una vez allí, daré media vuelta y me marcharé.

Arminio retrocedió con indiferencia. *Draupnaz* le obedeció inmediatamente, pero tiró de las riendas y volvió a girar en busca del rostro del ténctero.

—¿Dónde podríamos guarecernos para pasar la noche?

—Hay un poblado, cerca de aquí, donde nos recibirán si yo os acompaño; si no

fuese con vosotros, moriríais.

Arminio rio de pronto con gran amargura e insolencia.

—La muerte, ténctero, es algo que no me da miedo, y pobre del que cabalgue conmigo y la tema. —Arminio elevó el tono de voz y miró airado a sus hombres—. Ya sé que no puedes darnos tu nombre, ténctero —el querusco se volvió de nuevo hacia el intruso—, pero en adelante y mientras estés entre nosotros tendrás un nombre.

—Los de mi pueblo no pueden desvelar su nombre a otros, o serán castigados por el gran espíritu de las cavernas.

—Ya conozco al espíritu de las cavernas. —Arminio casi se echó a reír—. De cualquier modo, serás el Oso Gris en mi horda.

Intercambiaron una larga mirada. Nadie estaba muy seguro de que Oso Gris hubiese aceptado tal nombre, pero este no repuso nada.

Arminio hizo un gesto y el ténctero trotó junto a él. Encabezando la horda, los guio a través del bosque.

El fondo del valle parecía excavado en el terreno por una corriente ancestral que hubiese arrastrado los sedimentos, dejando al descubierto pedregales y columnas. Los árboles se hicieron más viejos y más altos, pero las ramas que aquellos abetales negros proyectaban contra el ocaso en la cima de los montes se volvieron ralas y unos trazos flamígeros se deslizaron a través de ellas, seccionando sus sombras con la delicadeza de una hoz de oro. Después el esponjoso suelo de agujas de pino fue cuarteado por irregulares rocas y promontorios; el sendero trepó un montículo herboso para descender abruptamente en las tinieblas de la noche.

El sol había desaparecido, y un nuevo resplandor rojo titiló en la masa oscura de los árboles. Pronto se dieron cuenta de que los vigilaban, hasta que los movimientos furtivos entre los árboles delataron la presencia de los moradores de aquel rincón del mundo. Oso Gris se detuvo junto a unas piedras y les pidió que esperasen con un gesto. Después avanzó y habló durante un tiempo con varias sombras. Le entregaron una antorcha, que empuñó y alzó. Hizo una señal a Arminio, y los queruscos avanzaron tras el fuego. El resplandor de las antorchas creció, primero punteando aisladamente las tinieblas, después mostrando las llamaradas de las hogueras, hasta que los árboles quedaron atrás y vieron el poblado de las cavernas: la pared de un monte daba abrigo a una gran cueva dentro de la cual aquellos hombres de los bosques habían edificado moradas de piedra. Un sendero ascendía hasta el umbral de la caverna principal, que entraba en el vientre de la montaña. Los techos de las viviendas eran planos, quizá por no tener que enfrentarse a los aguaceros, pero las casas resultaban estrechas, como celdas en una colmena.

Oso Gris ascendió hasta un recodo; desde allí siguió a su guía y no continuó hacia

el poblado. Durante el ascenso no vieron niños ni mujeres, solo los rostros de cientos de hombres-oso que los observaban sin expresión alguna. No sintieron alegría ni lástima, ni siquiera curiosidad hacia los queruscos. Arminio estaba convencido de que los sacerdotes de las cavernas gozaban de un poder ilimitado sobre sus tribus. Tuvo la extraña noción de que esas mentes eran incapaces de pensar por sí mismas más allá de la caza y la familia, y se dio cuenta de que ninguno de ellos habría sido jamás capaz de ejercer el castigo que él mismo había dado a los romanos, y gracias al cual ahora muchos podían seguir considerándose libres en su tierra. Le debían su vida y la vida de sus hijos, y sin embargo lo habrían matado de adentrarse sin permiso en su cueva. Abandonó sus lúgubres pensamientos y reparó en la bienvenida.

Los hechiceros de la tribu esperaban en una caverna dedicada a los viajeros de paso. Aquel pueblo existía cerrado a cualquier clase de influencia externa. Un rogo ardía en el centro. Desmontaron y llevaron las monturas hasta unos abrevaderos. Nadie había dispuesto hierba para los caballos. Los téncteros no eran jinetes.

Arminio se detuvo ante la fogata, iluminado por el resplandor. Los sacerdotes escrutaron su rostro y su larga espada envuelta en una vaina de pieles curtidas. El querusco se sentó frente a ellos. Sus hombres lo imitaron, y el círculo alrededor del fuego se completó. Como si eso fuese una señal o acarrease cierta magia, los hechiceros iniciaron una conversación entre ellos. Varios jóvenes pusieron a asar la caza y durante un buen rato no sucedió nada.

Se repartieron los pedazos de carne y los devoraron en silencio. Vitórix miraba de hito en hito el rostro indiferente y barbado de Arminio. Wulfila no quitaba ojo a uno de los sacerdotes téncteros. Parecía más decrépito que los demás. La pesada cabeza de oso reposaba ominosamente sobre sus hombros: las fauces disecadas y el feroz hocico descansaban sobre un birrete de piel de gamo.

—¿Quién es ese? —inquirió Arminio a Oso Gris.

—Un *runospæhingaz*[13] —respondió el ténctero.

Los queruscos se miraron unos a otros, y algunos dejaron de masticar para repetir aquella palabra:

—¡Un *runospæhingaz*!

—Lo vimos entrar y salir de la cueva durante todo este tiempo, parece ser uno de los mensajeros de Cerunno —respondió Oso Gris—. Él estuvo allí cuando Arminio dormía en las tinieblas.

—Los hombres-oso rara vez han sido mensajeros de Cerunno —se dijo Arminio —. ¿Qué ha cambiado? —preguntó, mirando a sus hombres.

Segmir se encogió de hombros. Hadubrandt negó con la cabeza. Wulfila frunció el entrecejo.

—¿Cómo saberlo? —repuso Wulfsung—. Ahí están, yendo y viniendo por los senderos del bosque…

Aquella expresión despertó en su interior un ansia nueva y poderosa, que llevaba tiempo palpitando en sus venas: Arminio interrogó con su mirada al *runospæhingaz*. ¿Acaso era capaz de desvelar el futuro? En tal supuesto, ¿por qué no indagarlo?

ᚢ

Pasó un tiempo sin medida durante el cual el cielo se movió y cambió de lugar, dejando paso a las nubes del norte. Las paredes de la caverna ascendían a la luz de las llamas. El fuego apenas abría una puñalada de luz en las tinieblas del ancho corredor subterráneo. Los rostros arrebolados parecían más tranquilos tras la suculenta cena.

Un lampo súbito y blanco tocó la entrada de la caverna, dejando ver por un instante la intrincada selva que circundaba el portal del poblado ténctero; pronto fue perseguida por un chasquido, una detonación y el temblor del trueno.

Como traído por el rayo, un punto de luz se movía ahora por la inmensidad del vasto salón. No tardó en llegar hacia ellos, al tiempo que el viento silbaba y ululaba entre los afilados colmillos de piedra que ribeteaban el paso a las cavernas del santuario, como si se tratase de las mandíbulas de un prehistórico dragón, abandonado por la ruina del tiempo entre gigantescos árboles.

Vitórix empuñó su largo cuchillo bajo la manta de oso con la que se había cubierto. Otros de los guardianes echaron mano de sus hachas. La antorcha creció hasta dejar ver el rostro despavorido, las greñas mojadas y el delgado brazo del muchacho que la empuñaba.

El niño caminó jadeando hasta el círculo, receloso de las numerosas miradas que lo asediaban. Se acercó al viejo *runospæhingaz* y puso en su mano una saca de piel. Aquel la abrió y extrajo unos cantos rodados, con los que jugó, depositándolos cuidadosamente en su puño izquierdo.

—¿Es hora de que el *runospæhingaz* nos advierta de futuros peligros? —interrogó Arminio sin prestar atención a todos aquellos que velaban por el silencio con amenazantes miradas. A pesar de la cena, ninguno de los téncteros había cruzado palabra alguna con los queruscos, a excepción de Oso Gris.

Este se mantuvo en silencio. El interpelado alzó los ojos sin mover las cejas y sus párpados quedaron medio cerrados por debajo de las pupilas de oro que centelleaban al compás de las llamas.

—Muchas han sido las ocasiones en las que el *kuningaz* ha hablado a través de sus mensajeros. Pero no siempre obedecerán —respondió al fin.

—¿Eso dicen tus piedras? Obedecerán —insistió Arminio.

El tenebroso silencio subterráneo los envolvió una vez más. La lluvia crepitaba. Nadie quiso romper aquella quietud, hacia la que todos sentían un respeto que no experimentaban frente al filo de las espadas enemigas, acaso una quietud ajena al mundo de los animales y de los árboles, que solo un sacerdote de Teiwaz podía osar romper, alguien que, como era el caso del *runospæhingaz*, había buscado la verdad en los huesos de los animales.

—Aún recuerdo aquella noche, en las faldas del Monte del Oso, cuando Ortwin fue alcanzado por el dedo de Teiwaz —dijo Arminio. Eran solo niños en aquel entonces, pero la imagen se había quedado indeleblemente grabada en su memoria.

—Fue un día importante, pero desde entonces no ha vuelto a ser visitado por los relámpagos, los emisarios del Padre de la Guerra le retienen en este mundo, antes de que se marche al otro —respondió Wulfila, pensativo.

—Los hombres-rayo deben esperar su hora, los hijos de los lobos deben esperar su hora, todos deben aguardar el momento en que su hilo se corte —añadió el *runospæhingaz* ténctero. Sus arrugados dedos tomaron un amuleto en forma de martillo, forjado en plata, y golpeó un tronco llameante hasta reducirlo a un montón de brasas, dejando escapar torbellinos de chispas que trepaban centelleando hacia las bóvedas de misterio.

—*Runospæhingaz!* —exclamó uno de los guerreros coronado con testa de oso. No era una orden ni un ruego, parecía más bien una invocación.

Vitórix miró de reojo a Arminio, siempre desconfiado ante los hábitos de aquellos sacerdotes que prácticamente no veían la luz del sol, con los que habían convivido algún tiempo.

—*Runospæhingaz!* —lo exhortó otro.

El sacerdote más viejo se llevó lentamente las manos a los pliegues de aquellos harapos de pieles con los que se cubría y extrajo un hatillo cuidadosamente cerrado. Lo abrió y dejó que un montón de huesecillos ahumados se atesorase en la palma de su mano temblorosa. En las superficies aparecían inscritas las formas de runas que nunca antes habían visto: las incisiones y cortes eran transversales y longitudinales, dentro de ellos habían sido depositadas gotas de oro, de tal modo que las formas de aquellas runas aparecían brillantes y seductoras a la luz de las llamas.

El viejo extendió las runas, las mezcló con las piedras que el niño le había traído en la saca de piel y las removió unas sobre otras con los ojos cerrados, murmurando.

—En el nombre del supremo y rabioso Teiwaz, en el nombre de los elfos negros que custodian las puertas de la muerte, en el nombre de los hijos de Tanfana…

Mientras la letanía del sacerdote seguía, Vitórix miraba de hito en hito el rostro ceñudo e impenetrable de Arminio.

Otro de los hombres extrajo con ayuda de unas tenazas algunas de aquellas brasas ardientes y rojas y se alejó en la oscuridad, a unos pasos de ellos, donde comenzó a construir con ellas un círculo rojo, brillante como un anillo recién forjado en medio de las tinieblas. El fulgor de las ascuas incandescentes no se agotaba, y una brisa que sopló desde la entrada de la caverna hizo que ardiesen con vigor.

—En el nombre de todos los gloriosos dioses, ¡arrojo las runas de la alegría y de la tristeza! Sin miedo a conocer la verdad debe venir el invitado a este círculo del *runospæhingaz*, y desde aquí, encerrados, dejo a los espíritus que me señalen el

camino de la verdad en medio de las tinieblas del mundo. ¿Os quedaréis dentro?

Los queruscos intercambiaron miradas, se buscaron bajo las greñas, huyeron en busca del semblante de Arminio que, impertérrito, clavaba sus ojos sin parpadear en las llamas moribundas.

—Ya lo dije: no temo muerte ni augurio ni golpe del rayo. ¡Habla, *runospæhingaz*! Si alguien teme al adivino, que se marche ahora…

Vitórix pareció encorajinado por aquellas palabras y miró con grandes y dementes ojos las manos del sacerdote. Wulfsung y Wulfrund se sintieron incómodos. El resto de los queruscos atendió con humilde temor al ritual.

—Estáis dentro del círculo, ahora las llamas os rodean —empezó el sacerdote. Vitórix lanzó una mirada más a aquellas ascuas rojas que los encerraban—. Tú, mírame, ¿qué deseas saber, hijo de Wulfmir?

Wulfila no se sorprendió de que supiese su nombre, llevaba meses rondando las cavernas del santuario en las que Arminio había sido confinado por Cerunno, de modo que podía haberlo sabido a través de él.

—Háblame de los dioses y de su ocaso —pidió el guerrero.

Y tras decir aquello el sacerdote pareció sumergirse en un acto de profunda concentración. Quién sabe lo que pasó por su imaginación, pero quizá cuanto dijo pueda ser una parte de ello; echó las runas, las miró y recitó:

¡Silencio a los hombres, a todos, pido,
a los grandes o humildes hijos de Ing!
Si así queréis que yo cuente
de los Ases recuerdos y antiguos dichos.

Gigantes veo en remotos tiempos;
de ellos un día yo mismo nací;
los anchos mundos, los nueve, desvelo,
bajo tierra tapado el árbol glorioso.

No había en la edad en que Tuisto vivió
ni playa ni mar ni frescas olas,
no dormía la tierra por debajo,
no soplaba arriba el cielo sus nubes;
no sabía el sol qué morada tenía,
no conocían las estrellas qué puestos lucían,
no entendía la luna qué poder ejercía.
Entre los mundos un vacío se abría.

Todas las fuerzas, los santos dioses,
reunieron entonces el alto consejo:
a la noche y lo oscuro nombres dieron,

se los hicieron al alba y al mediodía,
al almuerzo y ala tarde nobles runas regalaron,
lo que sin nombre acontecía, por años contaron.

Los altos Ases la raza de enanos crearon
con sangre de Tuisto y huesos de Mannu.
Martillos y yunques ardieron en llamas,
tonaron las forjas hirvientes y rojas,
fundieron metales en trenzas y hojas,
con oro bordaron los hijos de Brímir
torques y anillos y cotas de malla.

Un sagrado tesoro
bajo tierra unieron,
tan vasto y brillante
como el lejano sol.
Las piedras de hielo
pálidas fueron
ante el brillo irisado
del mágico esplendor.

Vanes codiciosos
sus magias unieron
de cuatro estaciones
y cuatro elementos:
el viento y la tierra,
el agua y el fuego.
Envidiosos retaron
a la familia elegida,
al trueno y al rayo
y la lanza de runas,
las manzanas de oro
y al monte de Asgard.

Por orden de un viejo tuerto
pastores de brujas invocaron
a la que, tres veces quemada,
de nuevo entre los vivos habló:
la adivina anunció de los Ases la caída,
la guerra fatal que del mundo el fin anunció.

Ingwaz a la horda su lanza arrojó:
fue esta en el mundo la guerra primera;

brecha en la muralla se abrió de los Ases,
con magias los Vanes tomaron la tierra.

El sol se oscurece,
sumérgese el mar,
saltan del cielo
las claras estrellas,
furiosa humareda
las llamas levantan,
alto, hasta el cielo,
se eleva el ardor.
Ebrio crepúsculo
los dioses festejan,
a la ardiente deriva
vaga su fuego,
el mundo entero
en su furia devora,
tal es su fuerza
que roba mi aliento.
Abrasado en el pecho
contengo sin miedo
el malhadado recuerdo,
de todos los dioses
el terror primero
que el sol oscurece,
la tierra sumerge,
expulsa del cielo
las claras estrellas…

¡Silencio a los hombres, a todos, pido,
a los grandes o humildes hijos de Ing!
Si así queréis que yo os diga
de los Ases cuentos y antiguas desdichas.

Wulfila atendía como encantado a la palabra del *runospœhingaz*. Escuchaba de nuevo aquella vieja profecía, según la cual todos los dioses sucumbirían en una fatal caída hacia el abismo, el Ocaso de los Dioses, que tendría que llegar al final del mundo, cuando las esferas se cansasen de girar unas tras otras y llegase la hora fatal. Todos ellos la habían escuchado alguna vez desde niños, era un cuento recurrente entre los hechiceros y magos. Pero Arminio no vaciló. Si realmente era un adivino, debía demostrar algo más que memoria para los versos antiguos.

—Ya conocemos esas profecías —dijo el querusco—. Los cuentos de los Ases también son recitados por los sacerdotes queruscos.

—Y tú, Vitórix, ¿por qué no haces preguntas? —El sacerdote clavó sus ojos en Vitórix, sin prestar atención a Arminio. Vitórix lo miró sin entender muy bien… ¿cómo podía preguntarle a él, sin pedir antes la opinión de Arminio?

—Es el *runospæhingaz* quien escoge, y el escogido puede elegir su pregunta.

Arminio miró a Vitórix al escuchar aquello, y le invitó con un gesto a que formulase su pregunta.

Los ojos de Vitórix parecieron transfigurarse y se abrieron desmesuradamente al preguntar:

—¿Quiénes son esos hijos de Brímir…?

—Los enanos son los hijos de Brímir, nacieron de la piedra misma en los orígenes del mundo y fueron los primeros del verdadero linaje de Motsógnir, y del segundo padre entre los señores enanos, de Durin[14]. Los enanos viven en las entrañas de la piedra. Muy pocos herreros los encontraron en las fraguas más profundas, pero quienes lo hacen, a pesar de conocer maravillosos secretos, no regresan jamás. Porque ellos no dejan que nadie huya con sus conocimientos hacia el mundo de los hombres. Hay quien descubrió tesoros de enanos en las grietas profundas, quizás abandonados u olvidados, pero no le sirvieron de mucho, pues esas joyas a menudo están malditas. ¿He respondido a tu pregunta?

—Lo has hecho —respondió Vitórix, pensativo.

Ahora el *runospæhingaz* se volvió hacia Arminio.

—¿Por qué no me hablas de mi mujer? —inquirió él.

—¿Quieres saber sobre su destino?

—Así es.

—Deja entonces que las runas hablen si el futuro quieres saber.

El sacerdote volvió a reunir piedras y huesecillos y los arrojó sobre la piel curtida que había extendido ante el fuego. La piel contenía un complicado mapa de marcas al fuego, líneas y curvas, runas extrañas, símbolos ancestrales y manchas superpuestas de diversos colores que parecían crear un complicado mapa del más allá. Las runas se esparcieron y el sacerdote, por vez primera, se inclinó y observó cuidadosamente cada uno de los objetos mágicos arrojados al azar. Juntaba los dedos y parecía medir unas distancias con otras, después leía las runas, miraba los trazos de oro incrustados en los huesecillos y cerraba los ojos, canturreando.

Por fin volvió a la reunión y miró intensamente a Arminio.

—Tu destino, querusco, es extraño e incierto. Glorioso es tu nombre, el más grande de todos los que hubo entre los hijos de Ingwaz… Leo hazañas grandes por venir… Veo victorias, veo una corona de oro y un toro negro que corre junto a la corona… Veo numerosas batallas, y pájaros que se arremolinan alrededor tuyo… Hay

una lanza que te persigue a pesar de que cambias de lugar, a pesar de que te mueves por las sombras, la lanza te persigue y ya ha sido arrojada. ¡Te matará! Te persigue y no se detendrá hasta que te dé muerte, y será antes de que las canas vuelvan clara tu cabellera. No serás viejo cuando ella te encuentre… Pero antes de que eso suceda, habrá grandes batallas, fuego, sangre, veo humo elevándose por las colinas y un gran río que fluye aquí, cargado de cadáveres… Es un gran destino.

—Todo eso no me importa demasiado —repuso el querusco con indiferencia. Vitórix y los demás, alarmados por el relato de la lanza, se miraron contrariados—. Te he preguntado por mi esposa, Thusnelda.

—Ella está aquí y, ¡has de saberlo!, te sobrevivirá, muchos más años después de tu muerte, al igual que tu hijo.

—¿No es una hija? —insistió Arminio.

—¡No! Es un hijo, alto y fuerte será, pero estará siempre muy lejos, y nunca lo verás.

La última frase pareció obrar un cambio en el alma de Arminio. Nunca lo vería. ¿Sería cierto? ¿Sería imposible que él no lo consiguiese…? El corazón le ardió como hacía mucho tiempo, como si una de aquellas ascuas que titilaba al compás del viento hubiese sido ahogada en su sangre. Había sido de hielo durante varios días, pero de pronto sintió fuego en sus entrañas. La herida estaba allí, solo tenía que volver a pensar en la solución que había encontrado, retornar a sus conclusiones, pero confrontarse con aquello parecía imposible… No podía creerlo y, de cualquier otro modo, ¿por qué creerlo? ¿No había sido el respeto a los dioses lo que había aborrecido en los últimos tiempos? ¿No los despreciaba? ¿Por qué debía creer en la palabra de aquel visionario por encima de sus propios deseos?

Logró tranquilizarse al reconocer que sus intenciones podrían llevarle a la victoria, y deseó con más fuerzas que nunca contradecir los planes divinos, fueran cuales fuesen.

—Está bien, *runospæhingaz*. Me has hablado de mi esposa en enigmas.

—Las runas hablan en enigmas, signos que se entrelazan unos con otros, son las huellas con las que el mundo nos habla de sus secretos —explicó el adivino.

—Háblame ahora de Germánico, el hijo de Drusus.

El *runospæhingaz* se inclinó casi devotamente, sin detenerse a pensar en la ignominia que representaba aquel nombre.

—¿Volverá para prender fuego a todos los tejos milenarios que crecen por las tierras de los brúcteros o hará la guerra a los hombres-oso? —inquirió Arminio, deseando perturbar el corazón del adivino, pero este siguió sin inmutarse con los pasos de su ritual.

—Los ojos vacíos en la coraza de plata, ahora veo, muy lejos, en una luz blanca que arde detrás de un mar… de nubes. Blanca niebla. Hilos de oro que se entretejen

acariciados por manos invisibles, voces que aclaman al romano… Pero hay sangre en su capa. Aguas malolientes en un agua más ancha que el horizonte. La muerte de Drusus será deshonrosa, si eso te sirve de consuelo.

—¿Por qué habría de servirme de consuelo?

—Porque no serás tú el que lo mate.

Los ojos del querusco se enturbiaron de rencor. No estaba seguro de que hubiese sido buena idea conversar con el astuto adivino.

—Dinos entonces quién será, si tanto eres capaz de leer en tus runas.

—Serás privado de ese gran honor por un sueño horrible que lo hará enloquecer… hay fuego y sangre entre tú y él… veo que serás herido.

—¿Seré herido por Germánico y él escapará libre?

—Así es lo que leo.

—Me anuncias malos presagios.

—No lo creas —siguió el adivino, recogiendo huesos y piedras y reuniéndolos en sus manos—. No lo creas… los presagios son buenos, pero nadie debe esperar victoria durante una vida entera. La victoria va y viene, los dioses tienen sus favoritos, pero nunca hubo hombre alguno que contase con su favor hasta el fin del mundo.

—Y me consuela saber que el fin del mundo también acabará con ellos —añadió Arminio.

Los hombres se miraron, perturbados, y las murmuraciones crecieron.

El *runospæhingaz* alzó la mano y ordenó silencio.

—De cualquier modo, veo terribles y grandes batallas ante ti —aseveró—. Las veo acercarse. Tus enemigos estarán en todas partes, y sobre todo en los lugares más insospechados…

—De eso ya me dado cuenta, después de haber visto cómo raptaban a mi mujer mientras yo combatía en las praderas de los angrívaros.

—Están al acecho, arrastrándose, igual que las víboras entre las matas de hierba, como los escorpiones que se esconden debajo de las piedras, esperarán su oportunidad para clavar su aguijón… y la lanza visitará tu cuerpo, y ese será tu último día. No habrá inspiración ni fuerza que pueda rescatarte. Será el fin. La punta de hierro te alcanzará. Hasta entonces, eres libre.

—Si soy libre, entonces haré lo que quiera.

El *runospæhingaz* se alzó trabajosamente. Dos de los mudos guerreros téncteros lo ayudaron. Guardó sus adminículos en dos sacas de piel y se alejó en busca del sendero, hacia la boca de la caverna. Entonces repararon de nuevo en el crepitar de la lluvia. Los demás los abandonaron. Incluso Oso Gris se alejó en compañía de ellos. Las ascuas rojas se habían apagado, el círculo mágico del *runospæhingaz* estaba roto.

—Envolveos en esas pieles, hoy hará frío —ordenó Wulfila.

Ahora que los téncteros los habían dejado solos, empezaron a sentir como si cierta opresión hubiese abandonado la caverna. El aire fresco de la noche entró en sus pulmones. El inmenso peso del pasado y del futuro se alejaron del liviano acontecer del presente.

Arminio se envolvió en la piel de oso. Otra vez estaba allí, solo ante sus diatribas. Tenía que ver a Helgolast. Aquel encuentro en los bosques con Catwald, el joven gotón, sí que fue realmente una señal del destino. Ahora estaba seguro de ello. Nadie como Helgolast sería capaz de guiarlo hasta el corazón del reino del este. El hechicero rúgio podría conducirlo a través de los agrestes paisajes que el Camino Gris recorría en busca de las Montañas Negras y el Valle de los Reyes. Y así, tratando de imaginar el modo de encontrarlo, pensaba en la muerte de Maroboduus, en su cabeza rodando por las altas escalinatas de un templo que se elevaba hasta el cielo.

A la mañana siguiente el cielo continuaba estancado en un mar de nubes. La luz incierta entre los árboles y la espesa trama que proporcionaban las frondosas ramas daban al bosque todo el misterio del que fuese capaz de envolverse en aquella época del año. Apenas acababa de amanecer, y ya estaban sobre las monturas. El poblado ténctero había quedado atrás y los guerreros los acompañaron en silencio hacia el valle. Las cornisas de piedra desaparecieron detrás y el viaje fue reanudado. Arminio se dio cuenta de que Oso Gris no los seguiría. Miró al ténctero por última vez. No supo si por una extraña arrogancia o por la gelidez propia de aquellos pueblos más acostumbrados a las cavernas que al cielo abierto, pero Oso Gris no le dijo palabra alguna como saludo. Los tiempos en los que Arminio era amigable y resuelto con los hombres habían quedado atrás. Le devolvió la mirada, y sin vacilar apartó sus ojos de los suyos con un gesto de sus rodillas que *Draupnaz* entendió al instante. De algún modo estaba seguro de que volvería a encontrarse con Oso Gris. No es que la idea le desagradase, pues podría ser un fiero guerrero, pero habría preferido pensar lo contrario.

Había llegado la hora de galopar como un lobo querusco, solitario e invisible, en busca de sus enemigos. Ahora necesitaba encontrar a su guía, ir en busca de Catwald, recorrer el camino de la venganza.

VII

—He escuchado tantas historias de enanos y elfos negros que temo encontrarme con ellos a cada paso que doy —protestó Vitórix junto al hombro de Arminio.

—No creo que tengas esa suerte —respondió Wulfsung.

—¿Qué se supone que hay que hacer si te encuentras con uno de esos… enanos? —preguntó Vitórix, intrigado.

—Responder a sus acertijos —aclaró Wulfila.

—Jugarme la cabeza con un enano en medio de uno de esos torneos de la sabiduría… —murmuró el galo—. ¿Quién puede saber más que un enano, si permanecen con vida desde el comienzo de los tiempos? ¿No decían los sacerdotes que nacieron de la carne de Tuisto, cuando con sus cabellos crearon los árboles y el cielo con la bóveda de su cráneo? De los restos inútiles de su carne se supone que nacieron esas razas de enanos…

—Te han asustado los cuentos de los sacerdotes —aseveró Wulfila.

—¿Y cómo no? En Gergovia no hay enanos, esa es la verdad, escuché cuentos de niño, pero los druidas hablaban más de los animales que de todos esos seres… ¡Que Vercingetórix me libre de los pestilentes enanos!

—¡No hables de ese modo de ellos! —lo recriminó Wulfsung.

—Los cuentos de animales son más comunes entre esos locos druidas… —siguió Vitórix.

Como cada vez que Vitórix mencionaba la locura ajena, Wulfsung y Wulfrund intercambiaron una mal disimulada sonrisa.

Durante varios días cabalgaron hacia el oeste y hacia el norte. Las colinas se volvieron menos escarpadas, mientras una sombra crecía en el horizonte. Los grandes montes de su patria se perfilaron entre las nubes y el tiempo empeoró. La compañía avanzó hasta los límites de la Garganta de Grund, *Grundabgrundja*[15], y una vez allí acamparon a la espera de un nuevo día. Arminio no deseaba llegar a Wulfmunda por la noche, nadie le preguntó por qué, pero quizá no quería hacerlo como un ladrón en la oscuridad.

Llegó una mañana ventosa. Aquel sendero trepaba las lomas hasta el lugar en el que los fresnos señalaban un sagrado calvero en lo más alto; desde allí descendía en busca del valle de las ciénagas.

—Haz sonar tu cuerno, Wulfsung.

Su amigo apresó la cuerna y sopló con fuerza. El sonido chillón inundó el valle y se alejó resonando hacia la Colina de Irminur. Arminio miró su tierra con un extraño

presentimiento. Mientras Wulfsung volvía a llamar, indicó a *Draupnaz* que trotase y se alejó colina abajo, seguido de los suyos.

Pronto las llamadas se encontraron en el aire, atravesándose unas a otras hasta crear un enjambre sonoro. Unas respondían lejos, otras se acercaban progresivamente. Arminio sabía distinguir perfectamente aquellas que procedían exactamente de Wulfmunda. Las lluvias habían anegado gran parte de sus terrenos y los árboles emergían entre muñones de raíces, amasando el fango. El verdadero camino que serpenteaba entre pozos profundos y blandos los llevaba bajo las ramas colgantes hasta los umbrales de la aldea. Allí era donde había nacido. Había llegado a amar ese lugar, y aprendió a odiarlo. ¿Era posible que los romanos hubiesen cruzado todas las barreras hasta sorprender a sus familiares sin previo aviso? Solo gracias a la ayuda de su propio hermano. Todavía recordaba la mañana en que lo abandonó en pleno campo de batalla, siendo un niño… ¿Estaría muy lejos el día en que podría mirarle a los ojos mientras le arrancaba las entrañas?

Las aguas turbias se volvieron más claras y el vado de un riachuelo que fluía perezosamente les mostró la pradera despejada, los altos astiles, los paños con la cabeza del lobo negro, los pendones de pieles que colgaban de las cruces de los pabellones de la aldea. Hilos de humo se elevaban tranquilamente disolviéndose en el viento de la mañana. Pero allí delante, al otro lado, una multitud se agolpaba. Posiblemente muchos habían deseado aclamar al *kuningaz* a su llegada. Pero al verlo se quedaron callados. Posiblemente fue su aspecto barbado y su delgadez. Arminio detuvo su caballo en medio del arroyo y los miró de un modo tan hosco y frío, tan duro, que nadie se atrevió a decir una palabra, salvo los griteríos de los chiquillos, que al encontrarse con el rostro barbado del querusco enmudecieron formando corros expectantes. Sus compañeros se detuvieron detrás de él. Nadie osaría pisar las praderas de Wulfmunda antes de que su caballo lo hiciese.

Arminio animó a *Draupnaz* y este chapoteó con cautela, como si entendiese todo lo que sucedía a su alrededor. Entró en la pradera. Las llamadas de las trompas continuaban alejándose y respondiéndose por los valles. La multitud se apartó para abrirle paso. Arminio miraba los rostros de los guerreros jóvenes y viejos, hombres que conocía y a los que había conducido a numerosos campos de batalla irrigados con sangre. Sus saludos eran leves y comedidos, mientras *Draupnaz* avanzaba por el sendero de hierba pisada hacia el pabellón del *thingaz*.

Con paso pausado y tranquilo, tanto que todos podían seguirles a pie animando las zancadas, Arminio atravesó el centro de la aldea. Su figura rígida avanzaba en medio de la multitud. Un herrero detuvo la canción del martillo, y salió para observar la comitiva. Los caballos siguieron adelante hasta que el corazón de Wulfmunda quedó atrás y el sendero torció entre grandes matorrales, al pie de un tejo que crecía

allí desde que era un niño. Por fin alcanzó la pendiente de la colina. De las casas que salpicaban aquellos prados salieron mujeres y perros. Los campesinos se acercaron y los siguieron.

Arminio se detuvo junto a las musgosas verjas que marcaban la propiedad del *kuningaz*. La hierba que había pertenecido a sus antepasados ondulaba ante él, y la morada estaba allí, podía verla a lo lejos, en lo más alto. Desmontó, ató las riendas de *Draupnaz* a la valla y siguió a pie.

Las praderas verdecían. El viento huía dejando huellas invisibles, rastros de juguetonas zancadas que saltaban las vallas colina arriba. Las siluetas de los árboles agitaban sus ramas. Las nubes agrisaban aquel extraño día.

Había vuelto, pero era como regresar a ninguna parte. Wulfmunda era el último lugar de la tierra al que quería ir. No había estado seguro de soportar la presencia de su hogar. De ver de nuevo las vigas calcinadas por su hermano. Pero siguió adelante, mientras su guardia personal avanzaba por detrás. Los habitantes de Wulfmunda habían corrido hacia allí, atraídos por el sonido de las trompas. El gran lobo había regresado. Wulfmund[16] volvía, decían las alegres llamadas. Vitórix miraba la ladera de la gran colina y veía cómo niños y ancianos venían detrás de ellos. Pero los adultos se detenían ante las vallas musgosas y desvencijadas que años atrás había plantado en los linderos de su tierra Segimer *Wulfalahaub*[17], Segimer *Cabeza-de-lobo*. Apoyaban sus brazos y murmuraban y vigilaban la silueta del caballo negro. *Draupnaz* relinchaba orgulloso; el guerrero más famoso de Germania, el Gran Lobo, se alejaba caminando por la pradera de sus antepasados.

El querusco paseó su mirada por las empalizadas de su propiedad. Los árboles y zanjas que marcaban el terreno parecían más descuidados que en los tiempos en los que él mismo los había podado con el hacha. La hierba estaba demasiado alta en algunas partes. Los bueyes ya no pastaban allí. Miró arriba y descubrió su propio hogar. La ancestral morada de los jefes de Wulfmunda. El aire silbaba entre sus vigas resecas; las puntas, calcinadas por el fuego de su hermano Segifer, herían el viento. Parte del techo estaba abierta, en peor estado de lo que imaginaba. Sus enseres estaban en su sitio, pero el desorden causado por la lluvia y el viento habían hecho mella en el desaliño general. La puerta estaba abierta.

Arminio se volvió hacia ellos y con vivos gestos gritó:

—¡Que nadie reconstruya esta casa! ¡Que nadie afile una estaca o ponga una piedra en esos muros! ¡Así se quedará, como mi hermano la dejó! ¡Así quiero recordarla!

Vitórix miró a Wulfsung a través del viento. El sol parpadeaba entre las nubes. Las sombras grises de estas se deslizaban rápidamente por las praderas.

Nadie se atrevería a decir nada, hasta que el joven hechicero inquirió, ofendido:

—¿Quieres dejar indemne el signo de tu enemigo? ¿No destruirás su obra? —

preguntó Ortwin.

El querusco se volvió, su rostro temible encaró al hechicero. Los ojos no parpadearon y se clavaron en la mirada del joven sacerdote que en la infancia había sido su compañero de juegos.

—¡Haz callar a tus dioses traidores, Ortwin!

Arminio se volvió, malhumorado y lleno de desprecio, hacia la morada de sus antepasados.

El sonido de aquella frase pareció ser acompañado de un rumor en la naturaleza, como si un instrumento poderoso y grave hubiese empezado a tremolar en el zumbido que el viento despertaba al recorrer las arboledas de Wulfmunda.

Guardaron silencio ante aquel imperdonable sacrilegio, el desafío a los dioses pesó sobre ellos como la presencia de una maldición. La multitud empezó a dispersarse, temerosa de Arminio, temerosa de los dioses, temerosa del destino.

Ortwin desapareció esa misma mañana y no volvieron a verlo en mucho tiempo, como ya había sucedido con Cerunno.

Arminio eligió como aposentos la casa del *thingaz*. No habló con nadie y regresó al caer la noche. Trató de dormir, pero finalmente se dio por vencido ante el insomnio; abandonó las pieles y deambuló entre las sombras del exterior. Se aseguró de que nadie lo seguía. Una luna vagarosa había aparecido entre los árboles y arrojaba su melancólico resplandor.

Fuera del abrigo del bosque el soplo del viento no solo era más frío, sino también más fuerte. Las rachas huían sobre la hierba, iluminadas por aquel resplandor mágico y lunar. La colina de Wulfmunda ascendía ante él y dejó que sus pasos le llevaran hacia la cima. Atravesó las praderas zarandeado por el viento, como un espectro que vaga en busca de sus antepasados. Vio los despojos de su hogar y se acercó a ellos. Los árboles parecían negros vigías despojados de sus armas, que agitaban sus ramas ominosamente. Tuvo la sensación de hallarse en el lugar más solitario y triste de la tierra, como no podía ser de otro modo, tratándose del sitio en el que había sido más feliz. La alegría de aquellos días había quedado atrás. Las mañanas luminosas, las noches de festejos, la presencia de su mujer, todo era barrido por aquel viento funesto que huía sobre la tierra arrastrando una parte de su vida que jamás volvería.

Se aproximó a su hogar. El silbido en las vigas del techo y el chirrido de la puerta, que se balanceaba descabezada, parecieron hipnotizarlo. Se inclinó en el marco de la entrada, que contenía la amalgama de piedras con la que se había creado aquel espeso muro, y miró el interior.

Una oscuridad vacía. Y el viento. Hasta que algo pareció moverse rápidamente y detenerse con astucia. Su presencia no había escapado a los inquisitivos ojos de Arminio. Echó mano de su puñal. Fuera lo que fuese, era demasiado grande para ser

un animal. ¿Quién podría haberse atrevido a pernoctar en su hogar?

Caminó lentamente hacia el interior y penetró en la oscuridad. No hubo respuesta. Se inclinó y escrutó la gran sala. Algo tropezó y corrió con repentina, calculada, determinación hacia él. No importaba lo rápido que Arminio fuese. Esquivó hábilmente el movimiento de su brazo. Escuchó el gruñido a sus espaldas, el chirrido de las uñas contra las piedras, la fricción de su sombra contra el viento.

Arminio volvió a la entrada y oteó la pradera. A la luz de la luna vio claramente cómo la silueta negra de un lobo se detenía a cierta distancia para observarlo. Los ojos eran un par de puntos de luz en los que el resplandor lunar se detenía para observarlo. La bestia se volvió y corrió de nuevo entre las altas hierbas. El querusco emprendió la carrera en su busca. Cada vez estaba más lejos; apenas veía su silueta aparecer y desaparecer entre los arbustos que el viento agitaba. Huía hacia el norte, por la falda de la colina.

Casi sin aliento, Arminio trató de alcanzarlo. Las matas de hierba se hicieron más espesas y salvajes a medida que ascendía. Los matorrales achaparrados eran más grandes y el viento los movía, confundiendo la sombra del lobo. Perdió su paso, pero supuso a dónde se dirigía. Colina arriba, en la cima, en la Columna de Irminur.

Siguió hasta la cumbre y una vez allí miró el amplio valle. La roca se erguía solitaria, un monolito ajeno al paso del tiempo, en el centro de un círculo de piedras. La rodeó mirando sus misteriosas runas, las marcas que los rayos habían dejado en ella a lo largo de los siglos. Se acercó y vinieron a su mente las advertencias de Cerunno. Pero extendió las manos sin miedo y apoyó ambas palmas en la superficie intocable. Estaba fría y húmeda. Miró hacia su cumbre y el cielo parecía arremolinarse contra ella, como si conjurase las mareas del tiempo.

En ese momento el aullido del lobo rompió no muy lejos, largo y lastimero. Poco después las manadas imitaron el canto del líder.

Al día siguiente dejó que todos se marchasen de caza; acompañado por Vitórix, visitó la cueva de los herreros.

—Tomad esta espada mellada, si os sirve de algo. —Y al decir aquello Arminio arrojó a *Zankrist* a los pies de Gristmund. El sonido pareció causar dolor en los oídos del ciego, cuyo rostro fue atravesado por un espasmo de ira. Se agachó tanteando el suelo hasta que encontró el metal. Deslizó los dedos por el filo cuidadosamente y después lo empuñó, dejando descansar la punta en el suelo.

—No está rota —dijo.

—Peor que eso —añadió Arminio, abandonando la cueva—. Está mellada y torcida.

—Será enderezada —replicó el viejo herrero, y dejó caer el metal sobre un yunque. Varios de sus ayudantes la examinaron.

Arminio dio media vuelta y abandonó la sagrada gruta.

ᚢᛁᛁᛁ

Durante varios días no sucedió nada digno de mención, hasta que una noche, ya pasada la hora de las reuniones, un decidido puño golpeó la puerta de roble del *thingaz*. Wulfsung se acercó desconfiado, pero nadie respondió a la pregunta de los vigías.

Al abrir se encontró con la barba amarilla y el rostro pálido, la capucha de piel de nutria, que cubría la mitad del semblante de Ortwin *el Blanco*.

—¿Por qué no dices tu nombre? —inquirió Wulfsung, al reconocerlo—. Eso bastaría…

—¿Desde cuándo los hechiceros son bien recibidos en Wulfmunda?

—Haz pasar a ese cuervo blanco —ordenó Arminio, sin apartar la mirada del fuego, que crepitaba en su hogar, en el centro de la sala. Un hilo de humo y chispas ascendía en busca de las ranuras del techo.

—Cuervo Blanco, ¿es así como me llamas ahora?

—Así es como te llamo, y deberías estar muy agradecido por ello —repuso el querusco—. Es mejor ser un cuervo blanco que un cuervo negro.

Ortwin avanzó entre las pieles y los guerreros que dormitaban en las penumbras.

—¿Es así como vigilas la aldea?

—Estoy esperando a mi hermano en la tranquila noche, ¿has venido tú solo a importunarme con tus preguntas, o hay más cuervos? Sé cómo tengo que vigilar mi espalda, no necesito tu guía.

—Alguien te busca.

El querusco abandonó la indolente posición en la que dormitaba. No podía creerlo. Wulfsung se había apartado de la puerta al comprobar que una sombra esperaba en el umbral, una sombra parda y embozada. El suelo de madera crujió con los pasos de una extraña figura que al entrar en el círculo de luz atrajo la atención de los guerreros. Las manos volaron bajo las pieles hacia las empuñaduras de cuchillos y hachas. Arminio elevó el rostro y se incorporó. Estaba allí. Era el hombre que necesitaba.

—Helgolast —dijo el querusco.

El hechicero parecía contrariado e incómodo. Continuaba siendo tan esquivo como vivaz, más joven que Cerunno, de barba negra y pobladas cejas, un rúgio de los valles lejanos de la Tierra de los Cinco Ríos. Su abrigo verdoso era de una piel curtida por la lluvia, y se había hecho un sombrero puntiagudo y torcido con el mismo material, de ancha ala, quizá para cubrirse el rostro cuando caminaba contra el viento, pues ante todo era un caminante odínico.

—Ese soy yo.

Helgolast *el Pardo* avanzó hasta la luz y extendió las manos en busca de calor.

—Me buscabas —afirmó Arminio—. Y aquí estoy.

Helgolast dio unos pasos hacia el fuego.

—Te buscaba Catwald, yo solo ayudaba al gotón a encontrarte.

—Siéntate, Helgolast. Come y bebe a nuestra salud. Tenemos que hablar.

Helgolast frunció el entrecejo y se inclinó trabajosamente. Recogió los pliegues de su capa de viaje y se sentó en uno de los tocones destinados a los ancianos.

—Ortwin, desearía que descansases de tu viaje —dijo Arminio.

—No pensaba quedarme —respondió Cuervo Blanco. Y diciendo aquello, Ortwin abandonó la sala y desapareció en la oscuridad de la noche. Wulfsung volvió a cerrar la puerta.

El viento continuaba soplando y su ulular ocupó el silencio por unos momentos.

—El mundo te nombra por todas partes. ¡Oí que el *kuningaz* había muerto! —empezó Helgolast.

—Me habría gustado que todos lo creyesen, y espero que así sea. Un hombre muerto es más peligroso, si es capaz de caminar, que uno vivo sin piernas.

Helgolast sonrió y mostró sus dientes cariados.

—Claro… ¡muy ventajoso! Nada como hacerse el muerto para flotar en el río… y pasar desapercibido entre los torbellinos.

Wulfsung tendió uno de los espetones a Helgolast cuando la señal de Arminio, con uno solo de sus dedos, se lo indicó. Ahora lo recordaba a pesar de su mala memoria; se habían encontrado con aquel hechicero durante una cacería, tiempo atrás. Muchas cosas podían pasar desapercibidas a la memoria de aquel germano, pero no un sombrero tan raro como aquel que tenía ante sus ojos. «¡Hechiceros! Todos locos de remate…», pensó, y apartó el espetón cuando las manos ávidas de Helgolast separaron unos pedazos de carne recién tostada.

—¿Cree Marbod que he muerto? —siguió Arminio.

—No sé si lo creerá o no, pero sin duda habrá oído algo semejante —respondió el hechicero—. Yo soy de los que difundieron rumores en la sombra, rumores que se extendieron rápidamente entre la maleza del pueblo. Dije que Arminio estaba muerto, tal y como Cerunno me lo pidió.

—Me alegro de que Cerunno adivinase mis intenciones… pero en el futuro lo que tú y yo hablemos tendrá que quedar entre nosotros. —Miró penetrantemente los ojos oscuros y ladinos de Helgolast. Sus cejas eran muy pobladas y largas, y confundían el aspecto de su fisonomía, en gran parte oculta tras la híspida barba—. Eso a Marbod le resultará reconfortante, se sentirá más seguro, ¿verdad, rúgio?

—Verdad, querusco.

—¿Qué deseaba Catwald?

Helgolast extendió el cuerno y el joven Werwin escanció hidromiel en él hasta

colmarlo.

—Puedes imaginarlo. —Helgolast se llevó el cuerno a la boca y bebió—. Catwald quiere recuperar a su hermana antes de que Marbod la convierta en su esposa. Es un joven impetuoso, ha crecido, y las ideas no se le van de la cabeza tan rápido… Lleva años meditando venganza contra Marbod, pero, a diferencia de muchos otros, él está tramando llevarla a cabo. Es posible que muera en el intento… pero sé que lo hará. Por eso me decidí a buscar al *kuningaz*. Otros asuntos me trajeron hacia el oeste, asuntos particulares, pero mi propósito fundamental era encontrarte. Cerunno me contó algo, los círculos de los sacerdotes me condujeron hacia el escondite de los téncteros, y hasta su santuario. Una vez allí, no fue difícil abrirme paso hasta la cueva, donde Cerunno me recibió y me informó.

—Recuerdo esa proposición —repuso Arminio.

—¿Y recuerdas también lo que dijiste? —preguntó con vivaz insistencia el hechicero.

—Lo recuerdo: que cada cosa debía acontecer en su momento y en su lugar. Hay que ser oportuno.

—¿Y has cambiado de opinión?

—Ha llegado el momento, y tengo que ir al lugar.

Helgolast dejó de masticar y sonrió de un modo enigmático.

—Me alegra todo eso que dices. ¿Qué es lo que deseas?

—Quiero viajar en secreto hasta Boiorum, la ciudad de Marbod, y una vez allí, trataré de cortarle la cabeza.

Helgolast se quedó pensativo por vez primera.

—Arriesgado, desde luego, muy arriesgado.

—El Gato Salvaje de los Gotones podrá ayudarme, si así lo desea. Pero necesito un guía que me conduzca hasta allí.

—Viajar al este… ¿con un ejército?

Arminio se echó a reír.

—Esto que ves a tu alrededor será todo el ejército que me acompañe.

—Pensaba que Catwald estaba loco, pero no es el único —añadió el hechicero con cierta indiferencia, como si no lograse tomarse en serio la proposición.

—No, solo unos pocos, en secreto, nadie ha de saberlo.

—¿Y una vez allí?

Los ojos de Arminio sonrieron sin alegría alguna.

—Buscaré la cabeza de Marbod, que espero llevarme de vuelta metida en una tina de aceite.

Helgolast sonrió.

—Pero el Rey Brujo es peligroso, hijo de Segimer, y no anda solo. ¿Cómo esperas hacerlo? Dudo mucho de que encuentres el momento. Él va siempre rodeado

de guardias y guerreros, y su palacio está vigilado, como la casa de un romano… Ya sabes que Marbod se formó entre los hombres poderosos de Roma. Ha aprendido a amedrentar a su pueblo y negocia su ventajosa posición con los extranjeros. Tiene muchos hombres a su servicio, y has de saber que los marcómanos son salvajes, salvajes como pocos hombres hayas visto. Si os descubriesen allí os arrancarían la piel a tiras, ¡lo he visto hacer con otros intrusos! No hace mucho tiempo hubo un levantamiento, cuando un jefe de las familias marcómanas protestó contra el matrimonio impuesto por Marbod, entre uno de sus sobrinos y una hermosa joven… El levantamiento acabó con una pequeña batalla, pero no fue suficiente. Yo vi aquellos guerreros de largas melenas negras, vi sus pieles, si hay algo que les diferencia de muchos de tus hombres… es que no son cazadores o luchadores de guerra. Tus hombres se reúnen para pelear en la guerra, pero Marbod dispone y paga con oro un ejército de asesinos, un ejército que trabaja solo para él, para matar a discreción, para llevar a cabo todas sus fechorías, para imponerse en el pueblo, una guardia que vigila, instiga, hostiga y rapta.

—Maroboduus actúa como los romanos: paga a sus hombres con su oro para convertirlos en un ejército permanente —añadió Arminio.

—Dispone de una horda de violentos asesinos, y has de saber que algunos de ellos no son germanos.

—¿Y qué son, pues?

—Sármatas. Su guardia personal está formada por un centenar de sármatas, jinetes del este que se arman de corazas de brazos a piernas. No he estado nunca suficientemente cerca de sus rituales, y lo que sé es de oídas, o debido a mis pasos furtivos por Boiorum. Marbod conoce mi nombre, y desconfía de mí. Pero yo soy un solitario, voy y vengo, no tengo patria sino junto al fuego de mis amigos, y no los importuno demasiado a menudo, para ser siempre bien recibido.

—¿Me guiarás en este viaje?

—Nos llevará tiempo llegar al este.

—¿Y las Montañas Negras?

—No será difícil introducirse por esos montes desolados.

—Nadie debe saber el plan.

Helgolast entornó sus ojos.

—¿Ayudarás a rescatar a la hermana de Catwald?

—Te ayudaré a rescatar a su hermana y cercenaré la cabeza de Marbod si la suerte me lo permite.

—¡Eso…! Eso es una locura, ¡escucha! Está más a nuestro alcance robarle esa joven. Podrás matarlo solo a cambio de tu propia cabeza, no esperes regresar impune, te darán caza…

—Escucha tú, ¿serás nuestro guía? ¿Sí o no?

Helgolast cruzó miradas nerviosas con los guerreros que le rodeaban. De pronto empezó a reírse como un tejón.

—No es que no desee hacerlo…

—¿Sí o no? —inquirió Arminio.

Helgolast parecía excitado.

—¿Sí o no? —insistió Wulfila.

—Lo haré.

—En tal caso, tú serás el que guíe a mis hombres. Yo iré solo.

—¿Qué? —protestó Wulfila.

—Deja que te acompañe —pidió Vitórix.

—Nadie se conoce el dibujo de esos ríos y de esas colinas mejor que yo —advirtió Helgolast—… ¿Adónde esperas ir por el Camino Gris? Es un sendero de alimañas y de viajeros extraños No hablarás en serio.

—Tengo que asegurarme de que no habrá traición. Iré solo hasta las Montañas Negras, en los confines de la Tierra de los Cinco Ríos, y desde allí encontraremos la forma de acceder al reino de Marbod.

ᚢᛁᛁᛁ

No hicieron más preguntas, a pesar de que el plan de Arminio tenía muchos puntos oscuros. ¿Qué importaba eso? Nadie plantearía dudas después de lo que había conseguido en Teutoburgo. Le seguirían ciegamente hasta las puertas del infierno de Themsa, y en realidad penetrar en la fortaleza natural del reino marcómano era algo parecido para una manada de lobos queruscos. Sabían que si los hombres del Rey Brujo daban con ellos los descuartizarían.

Los cuentos sobre el Rey Brujo se hicieron más frecuentes, y durante aquellas noches y días en los que esperaron el momento de la partida escucharon muchas historias y prestaron atención a hechos y dichos que en otros años pasaron desapercibidos. Así supieron que el reino de los marcómanos estaba protegido por una fortaleza natural, un cerco montañoso cuyas únicas puertas eran el valle por el cual escapaba el Río Blanco (que los romanos llamaban Albis), el cual encontraba su nacimiento en aquella boscosa cuna de montes. Numerosos afluentes descendían de las Montañas Negras (la cadena del monte Asciburgius) y de las Montañas Azules, en el oeste (los montes Sudeti según los cartógrafos latinos), acaudalando los torrentes del Río Blanco, a cuyas orillas, en el centro del paisaje, se hallaba la ciudad de Boiorum. Había adoptado un nombre latino por costumbre impuesta de Marbod, quizá para simpatizar con las escasas visitas de sus aliados romanos.

Maroboduus era el Rey Brujo, y se elevaba en la imaginación del oeste cercado de montañas que se enfrentaban al este y al oeste, al sur y al norte. Su fortaleza era como una pirámide oscura, un templo de madera en el que las antorchas ardían día y noche, año tras año, simbolizando la inextinguible autoridad del líder.

La ciudadela parecía populosa y amplia, lo que podría beneficiar a los planes de Arminio, pero lograr acercarse a Marbod y robarle la cabeza sin que sus hombres se enterasen y sin despertar la atención de sus súbditos, eso parecía del todo imposible a la luz de cuanto oían. Marbod era astuto y cruel, y esa clase de personas rara vez dejaba su presencia sin protección al descuido del azar.

Los volcos tectósagos[18] ocupaban la mayor parte de aquellos territorios, y se decían parientes de los sármatas y un pueblo extraño capaz de idolatrar a los hombres, elevándolos a la talla de dioses, como los batenios de las Montañas Azules y los corcontios de las Montañas Negras. Marbod, sin lugar a dudas, se servía de la idiosincrasia religiosa de su pueblo para acaparar el poder. No le habrían pasado desapercibidos los conocimientos de otras civilizaciones, como la egipcia, durante sus años de cautiverio dorado en Roma, donde fue educado para respetar los intereses

del nuevo imperio. Augusto había tolerado de década en década su arrogancia y su poder porque le servía de dique de contención frente al Gran Norte. El emperador sabía que Marbod era insolente y ególatra, pero se lo permitía, dada la anárquica beligerancia de los germanos del oeste: su reino le protegía de pueblos numerosos e inquietos que se extendían más allá de sus fronteras, bárbaros que despertaban la desconfianza de los romanos. Allá arriba moraban los gotones, de cuyas familias procedía Catwald hijo de Garwald, el joven aliado de Arminio, y no eran pocos los que habían oído hablar con simpatía del querusco, porque ese era el poder que, asentado y victorioso en el oeste, amenazaba a partes iguales a los marcómanos y a los romanos. Los arios, los silingios y los burgundios moraban al norte, y más allá estaban los turcilingios y los semnónios, y entre todos ellos los más peligrosos, los godos, los extraños rúgios y los varinios. La mayor parte de ellos se consideraban familias de los vándalos y de los suevos, aunque solo unos pocos se reconocían en ese renombre por antonomasia. Eran esas familias las que habían mostrado más abierto desacuerdo con el mandato de Marbod. El Rey Brujo controlaba su reino, pero a menudo entraba con sus hordas en los territorios del norte, extendiendo un rastro de sangre y violencia en la nieve. Gracias a esa truculencia, ejercida hasta sus últimas consecuencias, Marbod había logrado que sus fronteras fuesen solitarias, garantizándolas con una franja de *tierra de nadie* a base de ataques preventivos.

El relato de tantas novedades hacía aumentar en Arminio un insaciable apetito de destrucción. La idea de descabezar el reino marcómano de un golpe, en secreto y con alevosía, le seducía sobremanera. Porque eso era precisamente lo que habían intentado los romanos con él, robándole a su esposa. Superada la desesperación inicial, organizaba la venganza. Había decidido dejar de actuar como un caudillo victorioso y desperdiciar energía y vidas, era necesario pagar a su enemigo con la misma moneda. Le producía placer imaginar ese movimiento, no había nada como eliminar el poder del Rey Brujo y dejar que las tribus del norte, los vándalos y los suevos, cayesen sobre los marcómanos y arrasasen el territorio de los enemigos de los queruscos sin que estos tuvieran que moverse de casa. La idea comenzaba a cobrar forma en su imaginación, y no estaba dispuesto a pensar que se trataba de una inspiración divina. Era su idea, y no compartiría la autoría con hechicero alguno. Si convocaba a los clanes queruscos y marchaba hacia el este contra el Rey Brujo correría el riesgo de que los romanos entrasen en el oeste y amenazasen sus territorios, y no confiaba en la debilidad de los sugámbrios y de los brúcteros, que habían sido diezmados por las recientes incursiones de Germánico y de Aulus Cæcina Severo *el Carnicero*. Era mejor dar un golpe de efecto, a traición, como se lo habían dado a él mismo. Ir al este y eliminar el muro de contención tras el cual se parapetaba, indeciso, el *limes* romano. Si Maroboduus caía y los vándalos arrasaban las Montañas Azules y las fuentes del Río Blanco, la frontera del imperio peligraría

en Noricum. Las legiones se desplazarían hacia allí para proteger Panonia de una invasión inminente por parte de los volcos tectósagos empujados por arios, silingios, burgundios y vándalos, reforzados a su vez por los godos… y eso, al fin, le dejaría a él vía libre en el oeste para destrozar Colonia de una vez por todas e introducirse en las Galias como los colmillos de un lobo hambriento. Ese momento podría significar la caída del Imperio romano. Pero para ello tenía que ser capaz de esperar.

Como ocurriera años atrás, al retornar malherido de Calabria, una extraña energía comenzó a acumularse en su interior, una energía que giraba en torno a su plan y a medida que ese plan se aclaraba ya no le importaba cuanto pudiera oponerse a su paso, pues sabía que era posible, que el movimiento era inesperado y terrible y que pondría en jaque a todos sus enemigos. Saber que la venganza de su esposa avanzaba lo tranquilizaba y lo equilibraba. No podía dormir pensando que su enemigo creía haberse salido con la suya. La venganza de Thusnelda estaba en marcha. Docenas, cientos, miles de hombres morirían a cambio del rapto de su esposa embarazada. El mundo no tenía sentido sin venganza, pero con ella era el único lugar en el que deseaba estar.

Las embajadas visitaban Wulfmunda en busca del *kuningaz*, pero rechazó el encuentro con la mayor parte de ellas.

Segest y su hijo, Segmund. ¿Quién los había guiado hasta Wulfmunda? Estaba claro que había sido su propio hermano, pero había alguien más que estaba enterado de sus movimientos, alguien cercano, un espía. Ese era el eslabón perdido que unía las dos partes de la cadena lógica de aquella historia, y deseaba dar con él. Y una vez más se daba cuenta de que necesitaba tiempo.

Llegó la mañana esperada. Arminio no avisó con demasiada antelación, y nadie supo, aparte de la casta guerrera, cuándo partirían. Lo comentó dos noches antes, y difundieron el secreto de que se marchaban a la tierra de los brúcteros, para visitar a muchos de los jefes cuyo encuentro había rehuido durante meses. Alguien se preguntó dónde estaba *Zankrist*, la espada del clan, pero si los herreros la habían restaurado eso había importado muy poco al querusco, que no visitó las fraguas en su busca.

La hora de la partida llegó al fin. No hubo despedidas ni llamadas de trompas. No avisaron a nadie, salvo a los cabecillas que conocían a Arminio. El resto solo supo que se marchaban de cacería, algo que no sorprendió a nadie, dado además que últimamente el jefe querusco había participado en numerosas partidas, y que después visitarían a los régulos brúcteros.

La niebla había vuelto y hacía frío. Las gotas de humedad brillaban en los pellejos de piel en los que se envolvían. El aliento abandonaba el cerco de sus dientes con fugitivos penachos de vapor. Los caballos relinchaban inquietos. La hierba helada

crujía, recubierta de escarcha, y el *thingaz* se alzaba como un pabellón de diamantes. Apenas quince hombres y una veintena de cuadrúpedos formaban la comitiva.

Allí estaba en la niebla, Helgolast, el extraño hechicero al que los sacerdotes queruscos conocían como el Tejón de los Rúgios. Llevaba un zurrón sobre su yegua y su sombrero puntiagudo parecía más verde de lo que recordaban. El resto del cuerpo estaba envuelto en la piel curtida y verdosa de su manto de viaje. Su rostro permanecía oculto y se protegía del aire gélido bajo el ala ancha, preparado para avanzar contra el viento.

—Nos vamos —anunció Arminio.

Los guerreros de Wulfmunda le desearon suerte. Muchos de ellos no sabían adónde iban, pero tuvieron la extraña sensación de que no verían a Arminio en mucho tiempo.

La compañía se puso en marcha. Entró en los cendales de bruma, que se arrastraban como pesadas volutas por encima de la ciénaga agrisada. Y uno a uno, como si fuesen tragados por el paso de la niebla, desaparecieron en silencio.

MAROBODUUS:

EL REY BRUJO

I

Se perdieron en el paisaje tomando senderos que zigzagueaban por las colinas, ajenos a las aldeas, parajes solitarios que evitaban los clanes vecinos, hasta que la tierra de los queruscos se volvió extraña y sus fronteras fueron acercándose. Y nadie se habría equivocado al verlos, pues se trataba de una partida de cazadores, aunque lo que jamás hubiesen imaginado es que no acechaban bisontes ni uros, sino la cabeza del mismísimo Maroboduus.

Cerros de faldas selváticas los observaron desde el norte. Arminio miró la cumbre del Monte del Oso, solitaria en la distancia, recordando antiguas aventuras de la niñez. Cruzaron las tierras de Hadubrandt y sorprendieron manadas de ciervos. Los bosques se dispersaban por largas laderas; la niebla los sorprendía por las mañanas, hasta que el sendero accedió a las llanuras y un día Helgolast se detuvo sobre una loma y todos miraron cómo señalaba hacia el horizonte con el brazo extendido.

—Ahí está, no ha cambiado de lugar —murmuró el extraño guía.

—¿Desde cuándo los caminos cambian de lugar?

—En la tierra hacia la que vamos, a veces los caminos se marchan a otra parte, no es bueno separarse de ellos si uno no quiere perderse.

Descendieron hasta la llanura. El Camino Gris se alejaba ribeteado por rocas que marcaban su ruta, así como grupos de árboles que crecían a ambos lados, salpicando su línea hasta el horizonte, donde trepaban unas colinas verdes con la inesperada virtud de desaparecer en el aire caliginoso.

Todos sintieron una extraña sensación. Conocían en mayor o menor medida las calzadas romanas: largas líneas trazadas por los pensadores del sur, abiertas a fuerza con la sangre de los esclavos. Especialmente Arminio. Había llegado muy lejos hasta el este por la frontera romana, durante la rebelión de Panonia, región del *Imperium* en la que no faltaban calzadas. Pero el Camino Gris era diferente.

—Docenas de cuentos y leyendas vienen a este camino como afluentes sin agua desde las cuatro esquinas del viento… Es posible que no los veáis, pero están ahí y no conviene olvidarlos —comentó Helgolast, y escupió a un lado. Oteó el aire como un tejón—. Todavía no va a llover.

Vitórix olisqueó el aire y trató de escrutar la distancia. El Camino se sumergía en un mundo desconocido.

—Me conformo con no toparme con gigantes —advirtió el galo.

—¡No serías el primero que tiene esa mala fortuna! —se burló Helgolast.

—Está bien, acordemos un punto de encuentro —dijo Arminio, apartándose del camino.

Todos lo miraron, sorprendidos.

—¿Nos dividiremos?

—Solo en dos partes muy desiguales: yo iré solo, vosotros seguiréis el Camino.

Helgolast entornó los ojos astutos.

—Erminer quería un guía para que guiase a los cazadores… —murmuró—. Pero no para que guiase a Erminer.

—Ni Cerunno ni nadie más sabrá cuál es mi ruta.

—¡Pero yo ya la sé! —exclamó el hechicero, mostrando sus sucias filas de dientes.

—Eres un adivino —afirmó el querusco con determinación—. Sería raro que no lo supieses…

—El Camino de los Reyes, ¿verdad? Erminer quiere seguir por las agrestes colinas salvajes de las patrias olvidadas.

El querusco ordenó a *Draupnaz* girar sobre sí mismo, y el caballo oliscó ruidosamente el aire de las praderas.

—¿Las patrias olvidadas? —inquirió Wulfila, desenterrando viejos cuentos en su memoria—. No es lugar por el que hombres vivos deban cabalgar solos, según recuerdo.

Helgolast sonrió y se echó el ala del sombrero sobre los ojos. Un presagio de aquilón soplaba desde el norte y quiso protegerse de su presencia, como los viajeros cuando caminan en su contra.

—Erminer no teme las colinas de los viejos reyes caídos, ¿verdad?

Los ojos funestos del germano miraron penetrantemente al hechicero por toda respuesta.

—Erminer desea cabalgar en busca de los espíritus que merodean por los caminos. En tal caso, no seré yo el que trate de retenerlo. ¡Nos encontraremos en la Roca de los Semnónios!

—Sé cuál es.

—¿La viste?

—Cuando trabajaba como esclavo para Tiberio. —Sus compañeros se miraron, incómodos, al escuchar esas palabras en boca del líder que había vencido a Roma—. En las legiones, Tiberio quiso atacar a Maroboduus poco antes de que la rebelión estallase en Panonia. Recuerdo cómo nos enfrentamos a los longobardos, y después cómo nos desviamos hacia el este. Recuerdo esa piedra. Está sola en el paisaje, sobre una loma, una enorme mole. Allí será donde nos encontremos. Llevo suficiente carne de oso como para llegar sano y salvo hasta la mesa de Maroboduus, de modo que no temáis por mí.

—¡Coge unos odres de agua! —le recomendó Helgolast—. Y no bebas de los arroyos que manan de las colinas de los muertos, ¡no lo hagas!

Arminio calzó dos odres a la grupa de *Draupnaz*. Un intercambio de miradas fue

toda la despedida. Sus compañeros se sintieron extraños e impotentes ante la partida de Arminio. En muchos sentidos habían tenido la sensación, desde que abandonase su retiro forzoso en las cavernas de los téncteros, de que había vuelto muy cambiado. No solo no revelaba sus planes a casi nadie, sino que los cambiaba rápidamente. Además, sus decisiones estaban rodeadas de una inmutabilidad inapelable. De modo que nadie se atrevió a abrir la boca, y lo vieron trotar saliendo del camino, entre dos de aquellas toscas piedras blanquecinas que parecían haber sido puestas en aquel lugar por brazos de gigantes. La hierba era alta y *Draupnaz* oscilaba rumbo al sureste. El sol se asomaba sin decisión entre telares deslavazados y largas trenzas de nubes, que el viento se encargaba de deshilvanar a medida que se alejaban bajo su mirada indiferente.

Arminio se introdujo en el paisaje y se alejó lentamente, hasta que desapareció.

—Tres caminos diferentes para llegar al mismo lugar —murmuró Helgolast junto al hombro de Vitórix—. Catwald, Erminer y nosotros, todos nos encontraremos allí.

Vitórix oteaba en la distancia, donde Arminio ya casi había desaparecido. Detrás de él se elevaba un suave horizonte verde.

—No temas por tu compañero —lo tranquilizó Helgolast—. Estoy seguro de que los reyes le dejarán paso.

—¿Los reyes? ¿Qué reyes? ¿No era esa acaso una tierra solitaria? —inquirió Vitórix.

—Una tierra solitaria para los hombres, porque no son pocos los espíritus que moran en ella, galo.

Wulfila animó a su caballo y se pusieron en marcha por el Camino.

—Hace muchos años, Vitórix —empezó el germano—, hubo una patria al sur del Camino. Hubo torres de piedra altas como las colinas, murallas, grandes bosques, donde ahora solo hay tierra verde.

—Y de las murallas y de las torres que antaño fueron el orgullo de muchos hombres altos solo quedan algunas piedras desmoronadas, que se acumulan en las cimas —siguió Helgolast—. Los semnónios y los hermúnduros rodean ahora ese país solitario y ancho, y no les interesa, porque carece de árboles y de caza. Las aguas que nacen en las montañas del sur lo cruzan y lo aíslan con numerosos arroyos, para reunirse más tarde en el Río Blanco, que nace en el interior del reino de Maroboduus.

—¿Y qué hay en el norte? —inquirió el joven Werwin.

—¡Es mejor que no llegues a saberlo nunca! —le respondió el hechicero.

—¿Por qué? Saber es bueno…

—Escuchar cuentos es bueno, jovenzuelo —repuso Helgolast, agitando su mano derecha en lo alto, colocándosela junto al oído—. Pero vivirlos es diferente.

—¡Eso es todavía mejor! —exclamó Wulfsung.

—Si sales vivo para contarlo… En el norte hay muchos prodigios y allí se

concentran rarezas sin fin. Los godos son magos y pueblan las orillas del Mar Gris, donde van y vienen de una isla llamada Burgundarholm. Allí custodian a sus hechiceras en una gran caverna que entra en la tierra y se enrosca hasta un profundo acantilado a cuyo pie rompen las olas gigantes. No son pocos los extranjeros que fueron despeñados por esa garganta. Se dice que en una gruta bajo las aguas habita un dragón cuyos dientes despedazan a todo el que cae, aunque no es necesario que habite ese dragón, porque cuando él no está la sola caída contra los colmillos de piedra del acantilado basta para destrozar a cualquier desgraciado que tuviese la mala fortuna de ser arrojado al vacío.

—Hermoso lugar… —añadió Vitórix—. Pero Vercingetórix me dice que no acabaremos allí.

—No lo creo, estamos muy lejos de los godos. El Camino Gris es un camino solitario y desde hace muchos años nadie se ha atrevido a custodiarlo. Los germanos lo respetaron como una patria ajena a los dominios de los hombres. No habrá problemas hasta que nos aproximemos a las montañas de Marbod.

—¿Trotaremos más rápido, o pasaremos el viaje entero hablando de cuentos? —inquirió Wulfila.

—¡Adelante! Ya os alcanzaré —se burló el hechicero.

Y los caballos se animaron y avanzaron por el camino, que seguía y seguía en una larga línea recta hacia el horizonte. No encontraron bosques durante aquel día ni durante el siguiente, y las colinas verdes fueron moviéndose hacia ellos por el sur a medida que avanzaban.

Después de tres noches tranquilas el cielo estuvo nublado y sopló un viento lastimero del sureste. Todos se preguntaron qué suerte habría corrido Arminio, cuando el camino llegó hasta un agua que descendía desde el sur sobre un lecho de piedras. Solo tuvieron que vadearla, porque el camino se había desviado ligeramente para aproximarse al río por una suave pendiente. Una vez al otro lado, el paisaje cambió. Cuando salieron de la cuna que el río excavaba en el terreno, se dieron cuenta de que las colinas que los rodeaban eran como de piedra desmenuzada, y un paisaje de árboles amenazadores que se asomaban a la línea del camino desfiguró la visión del este. Percibieron un eco entre las rocas y Helgolast no quiso confesarles de qué se trataba.

Al fin vieron una altísima y ancha catarata que desataba el eco atronador y resonante con el que ensordecía aquella floresta. La Voz de Ruarlm, la voz de un gigante que fue encerrada en un río, según Helgolast, es lo que oían.

—Hace muchísimos años, Ruarlm vivía al norte, y los hombres de estos valles quisieron enfrentarse a él después de que muchos de ellos fueran devorados. Un hechicero venido de lejos les prometió que Ingwaz vendría a ayudarlos, y cuál fue su

sorpresa cuando Ruarlm se enteró de que el viejo Dios de los Hombres llegaría desde el lejano norte para enfrentarse a él. De cualquier modo, el gigante vino y destrozó con mayor empeño que nunca. Los valles se llenaron de incendios y fue la mayor ruina que hubo causado jamás. Muchos hombres trataron en vano de frenar al ogro, pero de nada sirvió. Todos se preguntaron dónde estaba Ingwaz, pero agacharon la cabeza y maldijeron al Padre de la Guerra en silencio. Las risotadas del perverso los perseguía entre las colinas como el paso de un espantoso trueno. Y así fue, que el gigante, finalmente harto de comer y matar, decidió emprender el camino de regreso a sus montañas solitarias. Fue entonces cuando se encontró en el camino con el río que vadeaba entre las colinas y allí, sentado sobre una piedra, un viejo envuelto en un manto azul le esperaba. El viejo se cubría el rostro con el ala de su sombrero, un sombrero ancho y puntiagudo. La capa ondeaba a su espalda, y parecía entretenido comiendo algo que sostenía en una mano, mientras que con la otra se apoyaba de este modo en su bastón. —Helgolast se sentó junto al camino y, a diferencia de muchos otros hechiceros queruscos, imitó al viejo de su relato, cautivando mayor atención en su auditorio—. Ruarlm pensó en aplastarlo de un pisotón, pero sintió curiosidad ante el temerario anciano. Le preguntó qué hacía allí, en su camino, y el viejo le respondió exactamente lo mismo. Ruarlm le ordenó que se callase, y lo mismo hizo el anciano vigoroso. Ruarlm se enfureció rápidamente y, soberbio como era, increpó al anciano. Este pareció sentir una emoción parecida, de modo que hizo lo mismo. El gigante se había puesto rojo y, como es natural, llegó a sentir la rabia bullendo por sus venas, de modo que alzó el pie y se preparó para aplastar a aquel deslenguado insolente, diciéndole: «Dado que te gusta imitar cuanto digo, trata de darme un pisotón como el que yo te voy a dar», ¡y el anciano gritó exactamente lo mismo, alzando rápidamente su rodilla en actitud de dar un pisotón! Cuando el enorme pie del gigante descendía sobre la cabeza del anciano, este propinaba un pisotón al suelo a la orilla del río y a su vez se esfumaba en el aire y desaparecía. El terrible pisotón del gigante se hundió en la tierra despedazada que empezaba a agrietarse por debajo y ocurrió algo asombroso: la piedra rota cedió y una parte del terreno se desplazó hacia abajo, de tal modo que las aguas del río se precipitaron por un abismo de barro y una gran grieta se abrió a lo largo de una gran distancia. Ruarlm cayó hacia delante mientras el desnivel del terreno cedía y las piedras caían unas sobre otras en un aterrador talud. Se escuchó un grito terrible que fue el último que profirió y después el río de derrumbó en una profunda caída. Los torrentes de la catarata estallaron en el fondo y desde entonces se escuchan romper a una gran distancia. Los hombres de la región se dieron cuenta de que no había sido otro sino Ingwaz el viejo que los había ayudado. Y desde entonces llamaron a este lugar la Voz de Ruarlm, pues aquí gritó por última vez el odiado gigante, y se cree que, si uno presta atención, todavía puede escucharse el eco de su voz entre la furia de los torrentes.

—Hermoso relato —comentó Wulfsung, mirando el abismo al que se precipitaban las aguas.

Werwin, el más joven de los compañeros de viaje, se quedó pensativo.

—Me gustaría hacer una canción sobre ese cuento.

Wulfsung se burló del joven guerrero amante de las palabras y de las runas.

—¿Para qué vas a componer un canto si ya todo el mundo conoce ese cuento?

Helgolast miró a Wulfsung con burlona indiferencia.

—Cabezota hijo de Wulfila. ¡No entiendes nada! «No se tiene más razón por ser más grande», eso ha de aprender Werwin de ti y de ese cuento que os acabo de referir —añadió el mago. Después se puso en pie y tiró de su mula, reanudando la marcha con indiferencia.

II

Arminio, sin embargo, había galopado hacia los Túmulos de los Reyes.

Las siluetas de sus colinas se perfilaron en el horizonte. Las praderas peladas de árboles dejaron de ser lisas como una alfombra verde bajo el sol. El terreno se quebró y empezó a ondular levemente. Los montículos de hierba se hicieron más altos y la mañana luminosa dio lugar a un mediodía empañado por la mirada de un sol acuoso entre nubes dispersas. Luego el telar se espesó y la luz se encogió al caer la tarde.

Había llegado a una tierra solitaria en la memoria de los pueblos. Si los moradores de aquella parte de Germania se distanciaban mucho unos de otros en las inmediaciones del Río Blanco, más allá de los asentamientos de los hermúnduros el mundo parecía abandonado. Salvo pastos y bestias, había poco que obtener. Es cierto que podrían haber vivido allí en una cómoda pobreza, pero no había nada atractivo para los habitantes que lo eligiesen, ni siquiera la sombra de un árbol, y el viento soplaba con fuerza, siempre llorando.

Arminio había escuchado que aquello fue una de las patrias de los teutones. Que Teutobold había arrancado todos los árboles para construir naves en las costas del norte. También había oído historias menos creíbles pero no por ello menos atractivas, sobre todo en boca de Helgolast; según sus cuentos y los cuentos de muchos viejos de la región, los propios árboles se habían marchado de los túmulos. Sus raíces se movieron en medio de la niebla y, poco a poco, avanzaron hacia el oeste, para agruparse en Hercynia, creando la mayor floresta de la tierra conocida. No podía figurarse a los árboles andando, pero mientras caía la tarde trató de imaginar esas colinas recubiertas de bosques frondosos; el grito de unos pájaros solitarios que nunca antes había visto hizo que se sintiese todavía más solo.

Entonces aparecieron las piedras, y ya no le abandonaron. Había penetrado en el corazón de los Túmulos. Sabía que los restos de las antiguas fortificaciones todavía aparecían desperdigados. Pero lo que se encontró no le parecieron despojos megalíticos echados al azar. Con el descuido propio del paso del tiempo, las grandes rocas se elevaban testimoniando sus formas originales en las cimas de las colinas. Docenas de insectos saltaban a cada paso de *Draupnaz* por la espesa hierba del país. En una de las cimas Arminio se dio cuenta de que las piedras habían sido colocadas de tal modo que recordaban la forma de las alargadas naves que los herulios utilizaban para atravesar el Mar Gris del norte. Quizá se trataba de alguna clase de monumento funerario, una barca insinuada a base de rocas, para emprender el viaje hacia el más allá. Se preguntó si los dioses habían usado barcas para zarpar con sus muertos desde esas colinas y entonces sintió que el sol ardía en su frente, y estaba mareado. Trató de cubrirse de la punzada solar. El cielo estaba despejado, estaba solo

ante la presencia del astro. Tuvo la extraña sensación de que se había perdido en un lugar sagrado que no debía ser usurpado por hombres ni bestias. Descabalgó fatigado, como con una nube de ceniza en la mente, y ordenó a *Draupnaz* que se alejase de él. El caballo, inquieto, se alejó contrariado, y lo perdió de vista.

Al ascender llegó un momento en que había perdido el rumbo. Se preguntó si era la magia de las piedras, pero no podía entender cómo unas horas antes aquellas quebradas eran solo una parte del paisaje y ahora, por contra, lo envolvían de tal modo que mirase donde mirase solo podía recorrer gibas que crecían como un oleaje perdido en los confines de la tierra, un oleaje de hierba en el que aquellas embarcaciones marcadas con piedras navegaban a la deriva.

Finalmente apareció un curso de agua, serpenteando entre los montículos. Sus afluentes se retorcían en la hierba, drenando su claridad cristalina sobre lechos de un cieno rojo como albayalde.

Allí lo esperaba *Draupnaz*, que hundió sus cascos en el agua y después de dejar un rastro turbio ascendió por el otro lado, como si huyese de un espectro, o como si desease señalarle el camino.

Ahora los círculos de piedra ocuparon los altos de las colinas, como pedazos de hueso abandonados en medio del paisaje, o desenterrados tiempo atrás por la acción del viento y de la lluvia. El ubicuo verdor que lo rodeaba tapizaba completamente el paisaje. Las raíces de las colinas, de blanca piedra, emergían alrededor como descomunales y descarnadas dentaduras.

Arminio parecía introducirse en un valle que serpenteaba al tiempo que se cerraba. Los taludes de hierba le dificultaban el ascenso, tan inclinados eran, como si ese reino quisiese impedir que avanzase en una dirección contraria a la que imponía. ¿Hacia dónde se suponía que caminaba ahora? Le habría gustado sentir miedo, pero la curiosidad era mucho mayor. Por un lado deseaba seguir el rumbo marcado, pero le resultaba atractiva la idea de perderse entre los Túmulos de los Reyes, si es que aquel valle conducía a algún lugar.

Mientras caminaba, imaginó que podría tratarse de un extraño campo de batalla para el futuro; no quizá contra los romanos, pero sí contra los marcómanos de Marbod, si lograba atraerlos hacia el oeste, o si conseguía amenazarlos hasta despertar en ellos la necesidad de combatir… De nuevo *Draupnaz* lo esperaba, recibiéndolo con un relincho. El querusco saltó a su grupa.

Arminio le ordenó galopar. La hierba elástica impulsó el brío de la bestia, que trepó por la ladera hasta recorrer un inclinado reborde de hierba. Detrás se extendía una breve llanura y más allá ascendía una nueva loma… ¿Era posible que hubiese descendido tanto en el terreno como para tener que compensar el rumbo con semejante repecho…? Sus ensoñaciones de guerra, ¿le habían impedido sentir que se

sumergía en el reino prohibido de los muertos? Miró hacia abajo: el estrecho, ameno y lúgubre valle verde era como la muesca de un arado que atravesaba el paisaje, hundiéndose en la tierra. Alrededor, mandíbulas verdes y dientes blancos.

Una vez en lo alto, Arminio trotó por la cima. Pero había alguien más allí.

La tarde declinaba y el sol no hería sus ojos. Se volvió hacia el este y se dio cuenta de que la niebla crecía alrededor como una marea. Blancas olas ascendían lentamente, y todo lo lejos que era capaz de mirar solo veía un mar de brumas que trepaba en su busca para desbordarse. Debajo los espacios se volvían grises, ocupados por las sombras que proyectaban aquellos penachos de vapor a la deriva. Arminio descabalgó y se acercó al gran monolito que se erguía en el centro. No se atrevió a tocarlo, y ahora estaba seguro de que no sería bueno permanecer allí al caer la noche. Miró la piedra fría y blanca; un diente roto coronando la mandíbula verde, una boca muda de antigua resonancia, que le advertía con su eco sobre la proximidad del «Otro Mundo» entre aquellos grumos de incienso enviados a la tierra por el círculo de fuego que coronaba la frente de los cielos.

Finalmente el sol descendió y su aro ardió detrás de la roca de hueso, en el oeste, coronada con una luz zodiacal; y como si su caída desplazase un peso sobre el mundo o accionase una palanca invisible en un extremo del universo, como si levantase una prohibición diurna, entonces la niebla se desbordó y sus penachos comenzaron a deslizarse sobre la ondulante hierba, velando el paso del resplandor, que se agrietó en haces difusos y pálidos alrededor de la piedra.

Arminio retrocedió ante la fantasmagórica aparición. Mucho en ella no podía explicarse con las leyes de la visión, y, sin embargo, cuando la niebla rompió el resplandor de la luz y se extendió alrededor de la piedra, el querusco sintió un feroz escalofrío. Ahora el mar de bruma era espeso y crecía aislando la solitaria cumbre. *Draupnaz* relinchó, nervioso, y corrió por la cima. Arminio lo atrapó por las riendas y lo montó. Instantes después el viento arrancaba un velo y la bruma empezaba a recorrer la cumbre. Era el fin de la luz del día, y el comienzo de un largo y macilento ocaso.

Entró en la niebla. Solo fue capaz de distinguir el verde a su alrededor, que se alejaba y desaparecía en una incertidumbre gris. De las crines de *Draupnaz* colgaron racimos de gotas grises. El rostro del viajero se humedeció y las greñas del lobo querusco colgaron mojadas.

Las estrellas rompieron entre jirones errantes, racimos de cristales que destellaban a la deriva. Pero la niebla las devoró una a una, y la oscuridad finalmente se cerró por encima de ellos.

Le pareció que había pasado muchísimo tiempo y que sería necesario descansar el resto de la noche. Se resguardó del aire gélido al pie de un repliegue del terreno y se echó a descansar. Tuvo sueños donde los reyes de otros tiempos combatían por una tierra de belleza sin igual. Las espadas de fuego rutilaban a la luz de un sol fiero, los escudos de roble ardían en llamas, las flechas atravesaban el aire antes de dar muerte y apagar gargantas que entonaban himnos de gloria y de muerte. Después las torres crecieron sobre las colinas, y millares de hombres levantaron una muralla. La muralla era blanca, y los bosques que encerraba fueron quemados y sus raíces arrancadas. Los hijos de los reyes combatieron y la sangre manó hasta que los arroyos bajaron teñidos por el regazo de las colinas. Se levantaron nuevas torres que más tarde cayeron hechas pedazos, y solo sus círculos quedaron en pie, solitarios. Después otros hombres venidos del este elevaron las piedras caídas y crearon pasillos y criptas de tierra, y aquellos aposentos fueron más tarde cubiertos por la hierba. En el fondo durmieron el sueño de la eternidad los cuerpos de nobles señores cuyos nombres fueron olvidados y cubiertos de oro, antes de que las puertas de sus túmulos fuesen cerradas para siempre. Y así nacieron los Túmulos de los Reyes. Pero el tiempo siguió pasando, y los rebaños se alejaron, y las colinas peladas se quedaron solitarias, y las murallas que las guardaban se desmoronaron y ya nadie se acordaba de ellas… cuando los huesos se agitaron en las cuevas y el oro tintineó en busca de las empuñaduras que coronaban los tesoros con los que habían sido enterrados.

Arminio despertó súbitamente. Fue el relincho de *Draupnaz* el que lo arrancó del sueño. La gelidez de la niebla cortaba su rostro y tenía los labios paralizados. Giró sobre sí mismo y buscó su espada. Volvió y corrió a tientas. El terreno ascendió bruscamente. Tropezó con una densa mata de hierba y casi mordió la tierra fría al caer de bruces. Se levantó y extrajo su cuchillo.

Una entrada estaba abierta ante él, en medio del rugido del viento: una puerta de oscuridad que penetraba en el muro de hierba. El viento ululaba alrededor con gran fuerza.

Entró y sintió inmediatamente que hacía menos frío y el soplo del aire no lo acosaba. Se había quedado atrás, increpándolo a la entrada del largo corredor. Escuchó de nuevo a su caballo y regresó a la entrada.

—*Draupnaz*.

La bestia parecía perturbada y enloquecida. Arminio estaba seguro de que los espíritus de aquellas colinas los asediaban. Cogió las riendas y tiró de él hacia el túnel. Una vez dentro, *Draupnaz* se encabritó con una fuerza y una rebeldía aún mayores, como si pretendiese guiarlo ante un cónclave de dragones, resistiéndose a entrar. Arminio ató la cuerda a una enorme piedra, como un pilar abandonado. Dejó a *Draupnaz* tironeando de ella. Quizá le advertía de su locura. Pero no sentía miedo.

Después tomó las pieles y el saco de provisiones y entró en el corredor de nuevo. Una vez allí buscó un rincón protegido del viento y encendió, con la ayuda de dos piedras de fuego, una de las antorchas. Cuando las llamas recubrían la grasa, la empuñó y miró a su alrededor.

No había inscripciones ni runas en los sillares que lo rodeaban.

La llama iluminaba un pasadizo subterráneo perfectamente construido con piedras blanquecinas. Parecía muy seco a pesar de encontrarse en el interior de la colina. Al fondo se ensanchaba y torcía. Doblaba hacia dentro, como siguiendo una espiral que se retorciera sobre sí misma en el nido de una serpiente, y finalmente los peldaños le anunciaron que había llegado al corazón del túmulo.

Una cripta subterránea fue iluminada por la débil antorcha. Las piedras eran más grandes y sellaban las paredes. Se acercó a los restos mortales, para descubrir con cierto asco el aspecto decrépito de unas osamentas desmoronadas vestidas con el soplo de arácnidos huéspedes. Huesos esparcidos por el suelo, restos de un arca de madera, todo destrozado. Una mesa de piedra, larga y desgastada. Sin lugar a dudas se trataba de un túmulo profanado siglos atrás.

Prendió fuego a los restos de leña que traía en el saco y encendió los bloques de turba. Las llamas danzaron, vivas y rojas. Se echó frente a la entrada de aquella cripta y trató de esperar el alba. Parecía el lugar más apartado y triste de la tierra, y posiblemente era lo más parecido a sentirse muerto y enterrado.

Soñó.

Un joven príncipe de largos cabellos rubios empuñaba en otro tiempo su larga espada. Lo imaginó en la cacería y vio el rostro de su amigo, en sueños, como si el propio Arminio estuviese allí y fuese invisible. Lo acompañó en una cacería por colinas y bosques, hasta que, sediento, el joven príncipe quiso beber en un arroyo. Vio, debajo del agua, cómo el rostro del príncipe se inclinaba hasta besar el frescor cristalino, cuando la superficie difusa de la corriente mostró el brazo alzado, el puño cerrado, el centelleo de un acero letal. Descendió y entonces los ojos del joven príncipe se desorbitaron bajo el agua, para relajarse suavemente después, antes de perder el brillo de la vida. Una punta había atravesado su espalda y sobresalía de su pecho, y un hilo rojo que manaba desde allí y se disolvía en el agua. El rostro del amigo era pérfido y siniestro ahora. Su sueño cambió y vio, reunida, a una poderosa familia. Una joven lloraba en el hombro del mismo amigo. Nadie lo había descubierto. Vio cómo dejaban al príncipe vestido con sus armas en el interior de un hermoso túmulo. Abandonaron el oro y las joyas y cerraron la puerta de piedra una vez se despidieron de él por última vez.

Al despertar, la luz verde caía como un rayo venenoso sobre sus ojos.

Al sesgo, sus haces iluminaban un incienso sagrado.

Arminio estaba tendido en la mesa de piedra que antes viera en el centro de la

cripta. Los haces de luz procedían del techo. La sombra del príncipe asesinado lo asediaba. Podía sentirla. Arminio apenas logró volverse. Una oscuridad maligna se cernió sobre su cuello. Los huesos animados por el odio se cerraron sobre su garganta. Arminio creyó escuchar un grito horrible, peor al de cualquier bestia conocida.

Entonces se debatió con todas sus fuerzas. La sombra se interpuso contra los haces verdosos. Arminio no quiso sucumbir, pero no podía mover un solo dedo, atrapado por el hechizo. El hueso se cerró alrededor de su garganta, la noble mano descarnada apretó. Entonces la luz iluminó el puño vengativo y vio la espada enjoyada que se elevaba para sacrificarlo.

Una sombra todavía mayor irrumpió y se escuchó un espantoso grito de dolor.

La fuerza que lo estrangulaba aflojó.

Giró sobre sí mismo y cayó de la mesa al suelo. Al despertar oyó todavía un eco del grito lastimero, que se alejó atravesando las piedras convertido en un agudo chirrido. La luz se deshizo y escuchó el relincho de *Draupnaz*, que se movía enloquecido alrededor de la piedra de los sacrificios.

III

El verde venenoso de la luz evanescente se había desvanecido con un grito de muerte. Arminio volvió a la cripta para prender fuego a los huesos y las momias. Invisibles brujerías gritaron salvajemente cuando arrojó la cabeza del príncipe a la hoguera. *Draupnaz* parecía poseído por algún demonio o por el pánico a causa de su presencia. Creyó ver el resplandor de la extraña luz todavía oculto en las cristalinas esferas de sus grandes ojos.

—*¡Draupnaz…!* —murmuró Arminio, sobrecogido.

El querusco logró atraerlo y atrapar las riendas. Una vez en la entrada de la cripta, recorrió el laberinto hasta el corredor de salida, donde la bestia huyó hacia una luz cegadora.

No supo si era gracias a él que había salvado la vida, pero lo cierto es que el sol despuntaba en el horizonte como una lágrima de oro y le pareció un nuevo renacer del mundo. La niebla se replegaba en los lomos verdes de las quebradas y parecía evaporarse en un día claro. El caballo corrió enfurecido de un lado a otro y con cada carrera se serenaba un poco más. Se resistía a la presencia de su amo, como si un recuerdo fantasmal provocase todavía el pánico en él.

Por fin se hizo de nuevo con su confianza. El querusco recogió sus enseres y se despidió de los Túmulos de los Reyes, mientras el caballo trotaba por pendientes cada vez más suaves, que descendían hacia un nuevo paisaje. Tardó casi un día entero en encontrar un vado para las aguas que se interpusieron en su camino, pero desde sus orillas, sobresaliendo en la distancia, creyó reconocer la colina solitaria sobre la que, como si de un trono se tratase, se aposentaba la Roca de los Semnónios. Tenía la virtud de convocar algunas nubes en torno a su cresta, como si se hiciese humo en ella. Podría tratarse de algún campamento, pero Arminio lo dudó; los semnónios habitaban más al sur, y temían la Roca, pues suponían que se trataba del inicio del reino abandonado de los Túmulos.

Durante la noche y mientras se alejaba de las últimas quebradas creyó descubrir el resplandor de un rayo en las inmediaciones de la Roca. Su luz fugitiva iluminaba el monótono terreno de la llanura a su paso hasta que tropezaba con el perfil imponente de la mole. Más tarde las nubes se arremolinaron alrededor de la cumbre; sus fucilazos arañaron el rostro impenetrable de la noche. El cielo hacía tormenta sobre la Roca.

Mientras miraba aquella negrura y *Draupnaz* relinchaba inquieto atado al resto reseco de un acebo caído, se durmió tratando de imaginar el rostro de su hijo… Tenía que haber nacido ya. ¿Dónde estarían ahora él y su madre? ¿Cautivos en algún país del sur? ¿Adónde irían los presos de Germánico? Él, lejos de su propia tierra, como

un viajero perdido en el este, se sentía aliviado, como si las responsabilidades que se impusiese no tuviesen el mismo peso. Su vida pasada semejaba una oscura pesadilla, como la que había tenido la noche anterior. Aquel príncipe había sido asesinado a traición, y quién sabe durante cuántos años aún buscaría venganza después de que profanaron su último refugio funerario… Idolatrías del este, que solo podían tener lugar cuando los cuerpos de los héroes no eran quemados, pensó el querusco. Se alejaba de su mundo. La Germania que conocía, la de los *istævones*, empezaba a quedar atrás.

La Roca de los Semnónios era un mojón gigantesco abandonado en el paisaje, una roca desigual en medio del verde sempiterno que se arrugaba al tapizar un túmulo no menos ingente, coronando la cima de la Colina Solitaria. Se podía ver desde una gran distancia. Los graznidos de unas aves de presa acariciaban las cornisas, sus formas se perfilaban en el cielo azul, moviéndose acompasadamente unas alrededor de otras. Cuando llegó al pie de las piedras no descubrió rastro alguno de campamentos, y aunque un fuego bastaría para reunirse a tiempo con sus compañeros, si estos se habían adelantado a su presencia, prefirió aguardar sin emitir señal alguna.

Durante dos largos días se dedicó de nuevo a la caza y pudo asarse un par de liebres. A la mañana del tercero, el cielo volvió a despejarse y dejó a *Draupnaz* pastando libremente, mientras él ascendía por la única senda que escalaba la Roca. Una vez arriba, disfrutó de la vista y miró hacia el oeste. Los retazos de hierba que crecían entre las piedras de la cima no eran más que latigazos supervivientes. En el centro se elevaba el bloque de granito de un antiquísimo altar teutón. Peldaños desgastados por el tiempo ascendían hasta el vértice. Arminio los subió y se quedó en el centro de la mesa, girando sobre sí mismo y contemplando el paisaje. Se sentó y vigiló una mancha negra en la pradera: era su propio caballo. El Camino del Oeste venía atravesando una inmensidad desde las colinas noroccidentales. Podía distinguir, como nervios en una carne abierta, el paso tortuoso de los afluentes, buscando el curso de plomo del Río Blanco. Un gran banco de niebla flotaba en las colinas del suroeste, sobre los Túmulos. Se echó a dormir y sus ojos se sumergieron en un azul sin límites. Al despertar ya caía la tarde. El cielo había cambiado y unas gotas de lluvia le advirtieron de que una tormenta asediaba de nuevo aquel altar milenario. Algunos de los vapores venían arrastrándose hasta acariciar a su paso los afilados dientes que coronaban pináculo sobre pináculo las cornisas de la Roca. Era hora de marcharse. Volvió a mirar la cinta del Camino, y creyó distinguir un grupo de manchas que avanzaba hacia allí. Se puso en pie y descendió la peligrosa senda antes de que las nubes cegasen los pasos más altos.

Una vez abajo, buscó a *Draupnaz*. No pastaba demasiado lejos. Lo montó y

galopó hacia el Camino. No muy lejos aparecieron las figuras de los jinetes. Por el número y la forma de montar podía jurar que eran ellos.

Vitórix fue el primero en reparar en el jinete negro que esperaba parado en el camino. Sus ojos inquisitivos habían vigilado la Roca desde que apareciese en el horizonte, en busca de algún rastro de humo. No solo no había visto nada, sino que además tuvo que sentirse impresionado por la presencia de aquella mole, que crecía a medida que se aproximaban a ella.

Fue entonces cuando apareció la silueta del jinete y la señaló con el brazo.

—¿Qué otro loco podría ser? —respondió Helgolast inmediatamente—. ¿Habéis encontrado aldeas o muros en el camino? ¿Habéis encontrado viajeros? No puede ser nadie sino él…

Los queruscos avanzaron al trote, hasta que al fin el jinete que los aguardaba creció al ritmo que la Roca, y finalmente saludaron a Arminio.

—¡Ahí lo tenéis! ¡Ha atravesado el Reino de los Túmulos! —exclamó Helgolast al llegar por detrás: desmontó y se inclinó para arrancar una brizna de hierba que apresó entre sus labios.

—¿Quién lo habría dudado? —inquirió Wulfila, con una amplia sonrisa—. Avanzando nosotros al paso de tu yegua, no era de extrañar que nos tomase ventaja…

—No serán los muertos los que acaben con el hijo de Segimer —añadió su hijo Wulfsung.

—Yo no temería a esos muertos, la verdad —sugirió Wulfrund con indiferencia.

—Habría que verte allí —se burló Helgolast.

Arminio se dio cuenta de que el compañerismo había aumentado entre el hechicero y sus hombres. Era, desde luego, más llano y cordial que Cerunno, y posiblemente mejor cocinero.

—No he visto muertos ni vivos —respondió Arminio. Helgolast pareció contrariado y escrutó la mirada del querusco. Habría esperado ser avalado por alguna clase de experiencia abrumadora y sobrenatural que añadir a su amplio repertorio.

—No he recorrido jamás este Camino sin que sucediese nada extraño, siempre pasa algo, y a juzgar por tu mirada… —dijo el hechicero—, ¡yo diría que mientes!

Arminio se unió a la marcha.

—¿Desde cuándo lees augurios en la mirada, hechicero? —preguntó Arminio, esquivo.

—¡Ah! Desde que camino entre hombres y mujeres —respondió Helgolast.

—Está bien, crucé los Túmulos de los Reyes, y creo que dormí en uno de ellos… pero guardaremos esos cuentos para la noche. ¿Qué se sabe de Catwald?

—¿De Catwald? Nada. Hace algunas semanas que envié a mis mensajeros para informarle desde Wulfmunda, ¿lo recuerdas? Solo le dije que me esperase, ni una

palabra más. Si todo sale bien, nos esperará en cierto lugar secreto, a las puertas del Reino de Marbod.

—Iremos hacia ese lugar sin demorarnos. El invierno se acerca —advirtió el querusco, y hablaron poco hasta que decidieron dónde acampar.

Se alejaron de la Roca y solo entonces buscaron el amparo de unos árboles para guarecerse del aire frío y de la lluvia. Tendieron algunas pieles de rama en rama y se refugiaron debajo de ellas. Encendieron un fuego y escucharon las aventuras de Arminio, y Helgolast añadió nuevos relatos a aquellos que trajo el querusco.

El tiempo empeoró durante los siguientes tres días, hasta tal punto que al cuarto el invierno se les echó encima. La nevada cayó suave y silenciosamente, y el Camino Gris desapareció en el manto blanco. Solo los árboles y rocas que lo ribeteaban les advertían de su presencia, y solo la maestría de Helgolast les guio sin dificultades, pues a menudo, caminando delante de ellos o a la grupa de su yegua, se inclinaba para apartar la nieve de la testa de una roca aislada y escrutar los líquenes que la tatuaban, en busca de huellas o marcas que ninguno de ellos habría sido capaz de distinguir en encrucijadas y bifurcaciones.

Los días pasaron y las mañanas amanecieron congeladas. La hierba cambió de color allí donde todavía era visible, cuando los retazos de nieve cedían en las hondonadas del terreno, y se volvió amarilla. Los árboles perdieron sus hojas y las ramas estamparon sus tramas desnudas contra el cielo. Las colinas se volvieron pedregosas y ellos avanzaron dificultosamente, hasta que algunos días después el Camino volvió a ser recto y Helgolast les advirtió de que se acercaban. Solo en contadas ocasiones se cruzaron con viajeros que venían del este y que los saludaban con rostros ceñudos bajo las capuchas de sus mantos de viaje. El guía aseguró que las Montañas Azules aparecerían en el horizonte en cuanto se aclarase la niebla, pero esta se volvió más espesa y la llanura boscosa se prolongó de nuevo con sus torvos abetos.

Helgolast les dijo que habían atravesado una tierra de ogros, y que hacer fuego podía traer mala suerte. Aun así, por la noche Arminio encendía unas llamas para guarecer al campamento, siempre al amparo de las piedras. No fueron atacados por ogros ni por trolls, y los cuentos de Helgolast solo sirvieron para alimentar la imaginación de sus compañeros de viaje, hasta que un día el hechicero se detuvo y les señaló la existencia de una de las aldeas del Camino. Debía estar algo más al sur, y era necesario desviarse hacia ella para apartarse en busca de un sendero menos transitado que el Camino Gris, pues este avanzaba ya junto a las aguas del Río Blanco, rumbo a las puertas montañosas del reino de Maroboduus, y sus hordas lo vigilaban.

Abandonaron el camino junto a un bosquecillo de acebos y rodearon una loma. Por detrás el terreno ascendía lentamente, pero una vez más la niebla era tan espesa que no pudieron distinguir nada, y esta vez ello jugó en su favor.

Arminio, sin embargo, se dio cuenta de que un extraño cambio tenía lugar en el rostro del hechicero. Su yegua aminoró el paso. La bruma se enroscaba pesadamente a su alrededor. Una brisa desplazaba los velos espesos, impidiéndoles toda visión.

Ahora avanzaban por un camino que sin lugar a dudas había sido bastante transitado. Escucharon algunos ruidos furtivos y muchos de ellos echaron manos de sus espadas y cuchillos. Las greñas de los queruscos colgaron mojadas a causa de la gélida humedad.

Helgolast hizo un gesto con su mano derecha y la comitiva se detuvo. El canto de un pájaro desconocido y solitario fue todo lo que obtuvieron como bienvenida.

Temieron la magia, y por vez primera pensaron en el Rey Brujo de un modo diferente a cuanto habían imaginado. Hasta entonces había sido un hombre de guerra, un caudillo del este, pero las funestas leyendas empezaban a vaporizarse como un hálito de misterio exhalado por una tierra desconocida.

—Ahí delante debe estar Borga, en el centro de Borgaland, una de las regiones en la Tierra de los Cinco Ríos —dijo Helgolast. Entonces su yegua se puso en movimiento lentamente y volvió a detenerse, su imagen medio disipada en la bruma.

Arminio extrajo su espada con un movimiento fiero y decidido. Si se trataba de una emboscada vendería cara su vida. De cualquier modo, su instinto guerrero le decía que no le aguardaba tal infortunio…

Siguió a Helgolast.

Estaban bastante alejados de las Montañas Azules, pero aun así las hordas habían llegado hasta allí.

La aldea apareció velada. La bruma se desplazaba como si quisiese ocultar a sus ojos una horrible vergüenza. «Marchaos», parecía decirles, «no paséis por aquí». Arminio sintió ese mensaje al distinguir unos tejados humeantes y los restos desperdigados de un incendio.

El querusco había presenciado numerosos campos de guerra. No era ajeno a la sangre ni a los cuerpos tocados por la furia del acero, y había dado muerte cientos de veces. Pero era un guerrero. Se enfrentaba a sus enemigos en campo abierto… no sabía lo que significaba matar por matar, y cuando lo había experimentado, en el seno de las legiones romanas, durante la campaña de castigo de Tiberio en Panonia, tuvo que revelarse contra ello…

Había visitado muchos campos de batalla, pero algo en aquel lugar le resultaba especialmente aterrador. Un espíritu de muerte, algo maléfico que permanecía en el escenario, vigilándolo. Un dios desconocido y malicioso que hurgaba entre la carroña de sus sacrificios… eso le pareció aquella niebla gélida que husmeaba por cada rincón, desbrozando una maleza de pesadillas, recreándose en un recuerdo demasiado vivido.

Los primeros restos de existencia humana aparecieron súbitamente.

Carros destrozados y ruedas, todo disperso en tal desorden, que ninguno alcanzaba a imaginar la clase de fuerza que hubiera sido capaz de desmembrarlos de

tal modo. Pero la niebla pronto desveló nuevos misterios y les mostró otros secretos.

Los altos astiles habían sido clavados en desorden.

De ellos colgaban miembros humanos. La nieve se adhería a ellos, con estalactitas rosadas y rastros rojos que se congelaban caprichosamente. Había cruces erguidas de las que pendían hombres que se habían desangrado lentamente, clavados con largas puntas de hierro. El humo de los últimos rescoldos se perdía en la ubicua niebla.

La matanza había sido brutal.

Uno de ellos, con el rostro abierto a cuchilladas y la cabeza reventada, todavía respiraba. El querusco se acercó y lo miró. La masa de pelo colgaba apelmazada por la sangre y le faltaba la oreja derecha.

—¿Puedes hablar?

Helgolast se acercó.

—Aunque te escuchase, no te entendería. Por aquí ya se hablan otras lenguas, querusco, ¿o esperabas que entendiesen la voz de los lobos?

Arminio escrutó el rostro malhadado de aquel hombre. Con inesperada ira, alzó la espada y dio un mandoble sobre el cuello del moribundo, privándole de un momento para otro de la agonía que padecía. Las aves carroñeras que se apostaban en lo alto de la cruz volaron despavoridas.

—¡Marchaos! —los amenazó el querusco. Sus hombres lo miraron. Vitórix desmontó y observó los restos de mujeres y hombres.

—¿Qué es esto, por Tutatis?

Wulfsung se acercó y miró con una extraña expresión de asco, como si fuese algo que no hubiese visto jamás.

—¿Qué clase de arma ha hecho algo así?

Wulfila se asomó.

—No alcanzo a imaginarlo —musitó el guerrero, con desprecio.

Helgolast inspeccionó aquellos guiñapos de carne y huesos que, arrastrados por la nieve, habían abandonado un surco de entrañas y de sangre, ahora congelados.

—Sí… sí… han sido ellos… —musitó el mago.

—¿Quién?

—¡Han estado aquí! No hace demasiado tiempo. —Helgolast se volvió inquieto hacia el este, como si allí mismo, oculta en la niebla, le aguardase una bestia infernal conteniendo la respiración mientras lo vigilaba al acecho.

—Los monstruos de Marbod.

—¡Deja de hablar en enigmas! ¿Te refieres a sus hombres, a una guardia personal, a los volcos de las Montañas Negras? —inquirió Arminio.

—Todo eso, sí… pero algo más, supongo que habréis oído hablar de sus monstruos. Los trajeron de Roma. Durante años Marbod habitó en la capital del

imperio, como sabéis, Augusto quiso ganarse su confianza, consciente de que las tribus germanas del oeste eran mucho más inestables y rebeldes…

—Sí —afirmó Arminio, impaciente—. ¿Y qué?

—¡Espera! No hablo por hablar, si deseas que te explique algo tendrás que tener cierta paciencia —protestó el hechicero. Hizo una pausa obstinadamente larga y escrutó los rostros de los guerreros, después siguió—: Allí Marbod se hizo, como era de esperar, aficionado a los juegos… y allí fue donde descubrió a algunos de sus soldados más fieles: sus monstruos.

Solo en el rostro de Arminio se dibujó una mirada de comprensión. Creía saber a qué maldad se refería el hechicero. El querusco clavó la espada en la nieve y continuó mirando los restos humanos.

—Perros.

—¿Perros? —preguntó el galo inmediatamente.

—Perros gladiadores —respondió Arminio.

—Las mismas bestias que salen a combatir en la arena, enormes y pesados perros adiestrados para acompañar a los gladiadores, capaces de enfrentarse a los mismísimos gatos gigantes del sur —explicó Helgolast—. Marbod volvió de Roma con varias docenas de ellos, y los crió y los cruzó muchas veces. Casi todas sus hordas cuentan con varias de esas bestias, y son los responsables de cuanto veis. Está claro que los volcos no son menos fieros, pero esa forma de matar y desgarrar, esa jauría salvaje no es cosa de hombres, sino de perros gladiadores.

Arminio cruzó sus dedos alrededor de la empuñadura.

—¡Mirad! ¡Uno de ellos! —exclamó Werwin.

Se acercaron y descubrieron un corpachón negro medio cubierto por la nieve. También él se había dejado la sangre allí, pero a cambio de una herida abierta por alguna clase de hacha dentada en el costado derecho. Un perro de robustos huesos, apretados pliegues de piel en los que apenas era posible encontrar los ojos rodeados de grandes párpados colgantes, anchas fauces sanguinolentas. Podría pesar tanto o más que un hombre corpulento.

—Los perros de Marbod cazan lobos en las Montañas Negras —dijo Helgolast—. Algunos de ellos han escapado y se cruzan con ellos.

Arminio miró el rostro aterido de Helgolast.

—Este perro es fuerte y pesado, pero las fauces del lobo son más peligrosas —añadió Arminio, inspeccionando la dentadura del mastín—. No hay perro alguno que pueda rivalizar con la mordedura de un lobo… Vi estas bestias en las legiones, y lo que les diferencia de los lobos que es que son perfectos esclavos de sus amos, ¡obedecen hasta la muerte!

—¡Por eso ya no hay lobos en las legiones del emperador! —protestó Wulfsung victoriosamente.

Wulfila arrugó una sonrisa malévola.

—¡Jamás habrá lobos queruscos en las legiones! —celebró Werwin.

—¿Puedes leer el futuro…? —le preguntó Arminio, sarcástico.

—Espero encontrarme con algunos de esos perros —amenazó Vitórix.

—¡Pues yo espero lo contrario! Si este es un viaje secreto las bestias negras son nuestros peores enemigos, porque pueden olernos el rastro a mucha distancia —aclaró Helgolast—. Desde luego, ahora estarán lejos, pero cuando nos acerquemos a Boiorum… espero pasar desapercibido por los caminos.

Varios de los hombres de Arminio hicieron señas y llamaron.

—¡Tenéis que ver esto!

—Vaya —protestó Vitórix—, ¡aún hay más!

Se aproximaron y descubrieron un altar improvisado. Sobre él reposaban cuerpos jóvenes. Eran niños a los que les habían abierto las entrañas para sacarles los corazones, a juzgar por la posición de las cuchilladas.

—Los sacrificios del dios Marbod son caros para sus enemigos. Ahí los ves, niños abiertos por sus puñales ceremoniales —habló Helgolast. Su sombrero recubierto de piel goteaba de humedad.

—Marbod codicia sus corazones —aseveró Wulfila, contrariado—. ¿Para qué?

—Es propio de un hombre sin corazón. Desea lo que no tiene. —Y Arminio miró hacia delante tras decir aquello, en la luz incierta. El sol se ponía en algún lugar a sus espaldas, en el oeste; era como un disco al rojo velado por los vapores de una gélida fragua. Se volvió hacia la incertidumbre del este y creyó ver la sombra de una gran cabalgadura negra sobre la que se aposentaba la figura de un ser maligno, cubierto con una máscara de hueso robada en la tumba de algún gigante, tal y como se lo habían referido en muchos relatos.

—Sigamos adelante —ordenó el jefe querusco—. No hay nada que podamos hacer ya por estos desgraciados. Dad muerte digna a los moribundos, pues nada se puede hacer por ellos.

Abandonaron aquel malhadado rincón del mundo. Aunque Arminio quiso hacer una pira funeraria, Helgolast se opuso, diciendo que corrían el riesgo de que los espías los sorprendiesen. Si querían tener éxito, debían avanzar sin llamar la atención.

De mala gana, Arminio accedió.

Mientras avanzaba, se hacía numerosas preguntas. ¿Acaso no se habían cometido en el nombre de Arminio los más atroces crímenes, cuando las hordas sorprendieron a buena parte de los civiles en la cola de las legiones, durante la emboscada de Teutoburgo…? Era consciente de que sí, había sido de ese modo, pero no con su consentimiento. En su nombre pero no a causa de su orden directa. Por culpa suya, podía ser, pero en legítima defensa de una tierra frente a un enemigo aniquilador: el

ejército de Roma. Sin embargo, aquello era por fuerza muy diferente… Dudaba por momentos. La crueldad podía alcanzar y propiciar una amplia gama de situaciones, pero Maroboduus hacía uso de ella para dominar, su ansia de poder carecía de coraje. Era un código más antiguo, o simplemente, pensó el querusco, un código más oriental. Había escuchado muchos cuentos sobre los pueblos del este, en el sur, en lejanos desiertos de piedra reseca y arenas movedizas, y le parecieron muy diferentes a los que conocía. Quizá penetraba en otro mundo y dejaba de comprenderlo, pero a pesar de todo no renunciaría a ninguna de sus conclusiones. Eran las suyas, y, necesariamente —pensó él—, las mejores para sí mismo.

ᚢ

Los bosques eran más ralos que en el oeste. Los troncos se elevaban rectos. Las ramas pendían como abanicos simétricos. Las laderas parecían vastos salones de los que brotaban infinitas y desordenadas columnatas, arcos que sostenían una bóveda crepuscular y lóbrega, moteada con grumos blancos. Los rayos descendían cuando el sol se asomaba entre las brumosas nubes, dividiendo con cortinajes flamígeros la lúgubre monotonía de las laderas. Por fin habían visto las Montañas Azules tras varios días de camino en la niebla. Las colinas se partieron y las laderas crecieron ambiciosamente. A la luz de un día claro distinguieron la cuna de la tierra por la que fluía el Río Blanco, el Valle de los Reyes, emergiendo de dos grandes cadenas montañosas que, desde aquella distancia, les parecieron del mismo color, a pesar de que las que se situaban al sur eran las Montañas Azules —nombre que irritaba sobremanera a Vitórix, porque no tenían nada zarco a simple vista— y las que se extendían hacia el norte eran las Montañas Negras. Por una especie de ancho valle que las separaba era por donde el Río Blanco emergía del Reino de Marbod, rumbo a los agrestes territorios del norte.

Se trataba de un mundo desolado y frío. Empezaron a ascender las pendientes. El sendero escogido por Helgolast parecía vigilar desde lo alto la ruta habitual de las hordas marcómanas. No encendieron más fuegos y las noches se hicieron más largas e inhóspitas.

Una tarde descendieron abruptamente entre los árboles.

—Espero que sepas adónde vas… —advirtió Wulfila, al ver que la senda se despeñaba por un abrupto barranco. Restos de abetos caídos cortaban peligrosamente el camino. Finalmente la yegua de Helgolast escogió un terraplén y descendió a una profunda cañada. La niebla se enganchaba en las copas de las coníferas, desplazándose hacia el oeste con parsimonia.

—Por aquí…

Y apenas un momento después varios hombres saltaron de las piedras y se interpusieron a su paso. Pero la confusión de los queruscos y el ímpetu con el que sus caballos descendieron, a riesgo de caer resbalando por la nieve, se vio recompensada dignamente: porque quienes allí esperaban eran los hombres de confianza de Catwald.

El propio Catwald aguardaba en el centro, con un largo cuchillo en las manos y el rostro arrebolado por el aire frío.

—¡El Gato Salvaje de los Gotones! —exclamó Arminio.

—¡Ahí lo tienes! Me alegra ser un guía con éxito… —se vanaglorió Helgolast—. Aunque habría sido la primera vez que una de mis expediciones fallase.

—Los dioses castigarán tu arrogancia cuando te oigan, viejo tejón —se burló Catwald.

—Hay que saber cuándo escuchan y cuándo no —respondió el guía—. Ahora están ocupados con sus divinas mujeres…

Rieron quienes le escuchaban, al tiempo que Catwald saltaba para socorrer su paso y le profesaba un filial abrazo.

—Es obvio, yo tampoco prestaría oídos a los comentarios de un hechicero pendenciero si pudiese yacer con las rubias de Ymer de tres en tres…

Wulfila vitoreó a Helgolast y los queruscos celebraron tres veces sus nombres.

—¡No gritéis tanto, o interrumpiréis el acto de Ingwaz…!

Catwald, sin embargo, recordó su preocupación e interrumpió las chanzas del viejo.

—Cantas victoria demasiado rápido: mi hermana espera en Boiorum, y la cabeza de Maroboduus todavía está sobre sus hombros —aseveró el joven gotón.

—Es hora de que tú te lleves a tu hermana y de que yo meta esa cabeza en una vasija de aceite. —Arminio desmontó y tiró de las riendas de *Draupnaz*, hasta situarse frente al joven guerrero. Tenía un aspecto magnífico. Las runas propicias brillaban en sus ojos.

—Hay que preocuparse cuando hay que preocuparse —aseveró Helgolast—. Reíd cuando es momento de reír, pues ya habrá hora de preocupaciones… es el consejo de un viejo que sabe poco.

—Y si ese viejo sabe poco, ¿por qué habríamos de seguir su consejo…? —inquirió Wulfrund, con ánimo de molestarlo.

—Porque si bien es cierto que sé poco, lo que sé es más de lo que sumaría lo que todos vosotros sabéis puesto en una sola cabeza.

—Pasad a la cueva: tenemos fuego para los viajeros y caza para los hambrientos —los invitó el señor de los gotones.

—¡Por fin alguien con sentido común! —añadió Wulfsung al escuchar la maravillosa combinación de fuego y caza.

La gruta no era demasiado profunda, aunque lo suficiente para ocultarlos y guarecerlos del frío de las montañas. Varias liebres y los cuartos traseros de una pareja de jabalíes giraban ensartados en espetones sobre lechos de brasas. Los queruscos se retorcieron las manos y miraron con ansiedad la carne al oler la combinación de aromas. Llevaban una eternidad masticando conserva seca de oso y de buey. Habrían dado un ojo de la cara por un buen pedazo de carne asada durante las largas y gélidas noches de las últimas semanas. Como si se tratase de música divina, escuchaban el siseo de la grasa al desvanecerse chorreando sobre ascuas ardientes en las que tatuaban manchas negras.

Mientras se servía el banquete, un joven de Catwald escanciaba un extraño hidromiel que los queruscos jamás habían probado. Arminio interrogaba ahora a su aliado. El hambre y el frío, al encontrar la carne entre los dedos, motivaban sus nervios y agilizaban sus pensamientos.

—Encontramos un rastro de sangre y sacrificios cerca de aquí —declaró el querusco.

Catwald tenía un rostro más desconfiado de lo que recordaba; no solo había dejado de ser un jovenzuelo rápidamente, sino que además sus rasgos se habían vuelto más feroces, y el querusco estaba seguro de que aquel joven era peligroso con el manejo de los dos cuchillos que enfundaba a sus costados.

—Las hordas van y vienen, es normal por aquí; Maroboduus atormenta las fronteras para disuadir a sus enemigos potenciales. Lo hacen a menudo más allá de las Montañas, especialmente al norte de las Montañas Negras. Las aldeas pagan tributos a Maroboduus, y no siempre se siente satisfecho con lo que recibe. La más mínima señal de rebeldía puede provocar una matanza.

—Vi los sacrificios.

—Niños. ¿Verdad? —La mirada de Catwald pareció más fiera bajo las cejas.

—Niños muy pequeños —aseguró Wulfila con extraordinario desprecio hacia el autor de aquel acto.

—Los sacerdotes del Rey Brujo practican magias terribles, no sé qué encuentran en los corazones de las víctimas más jóvenes, pero Marbod los codicia. Es posible que el propio Marbod estuviese presente en esa matanza. Vimos partir una gran horda hace algunos días, mucho más numerosa de lo habitual.

—¿Desde dónde salen?

—Se reúnen en una ciudadela de piedra llamada Or Gurul en la lengua corrupta de los batenios —respondió Catwald al querusco.

—Torre del Ojo Muerto, para los extranjeros *istævonios* —tradujo Helgolast.

—La verás muy pronto. Desde Or Gurul parte el camino hacia Boiorum. Tendremos que disfrazarnos un poco… —comentó Catwald—. No podéis ir con esas pieles de lobo, resultaríais demasiado extraños para cualquiera que os viese. Tenemos que vestir como los habitantes del país, con pieles más vulgares. He traído algunos atuendos que ayudarán.

—¡Y yo! —exclamó de pronto el hechicero—. No perdí el tiempo en ese campamento arrasado por las hordas. —Helgolast señaló un saco que había cargado a lomos de su yegua—. No sería mala idea que os pusieseis la ropa de algunas de esas víctimas y que os presentéis de nuevo en Boiorum… os traerá buena fortuna, de eso estoy seguro. Los espíritus de sus dueños os protegerán.

Wulfila miró con un gesto de asco a Arminio, pero este asintió con calma. El viejo guerrero hundió su rostro en el pedazo de carne, desesperanzado ante la idea de

privarse de sus legendarias pieles de lobo. No era necesario preguntarle lo que opinaba sobre aquella ocurrencia a un régulo querusco. La sola idea de desprenderse de sus pieles de lobo le parecía un sacrilegio sin parangón. Pero si el mismísimo Arminio lo hacía, entonces ninguno de ellos dudaría en imitarlo.

A la mañana siguiente vistieron las nuevas prendas. Los mantos de pieles eran más desaliñados y algunos parecían hasta grasientos, manchados de sangre. Los habitantes de aquellas tierras tenían extraños hábitos. Se retiraron las grandes capas de piel de oso y se cubrieron con mantos de lana merina y pieles de cordero, usando grandes capuchas que juzgaron ridículas en comparación a las soberbias cabezas de lobo. Ocultaron cuidadosamente sus prendas en un rincón próximo a la cueva, como si se tratase del más valioso de los tesoros, y emprendieron el viaje.

Siguieron el desnivel de nieve durante más de medio día. Les costó gran esfuerzo salvar la distancia hasta el puesto de observación. Desde allí pudieron asomarse y en el valle vislumbraron la extraña construcción de piedra.

—Ahí está la ciudadela que los volcos y los batenios llaman Or Gurul, la Torre del Ojo Muerto. La base de sus campamentos en el Valle de los Reyes, la puerta occidental del Reino de los Marcómanos.

La torre era alta y en su pináculo había una cripta negra, como calcinada. Se elevaba sobre el desfiladero como un desafío, y quizás a causa del mal tiempo sintieron que el estremecimiento que producía era mayor al aproximarse. El desfiladero se apoyaba en un barranco de detritos rocosos acumulados por los aludes de las montañas y el arduo trabajo de formidables picapedreros.

No era iluso temerla, pues la mole se elevaba de un modo tan imponente, tan soberbio y embrujado, que bien parecía un guardián del valle del Río Blanco; el día en que la modelaron las manos de los gigantes, estos también inscribieron en la piedra signos indelebles de un poder cuyo origen se perdía en la sombra del tiempo.

Se había dicho que aquella torre había sido obra de los poderes del este, pero eso era poco probable, pensó Arminio, dado que las construcciones de piedra no eran comunes entre los hombres de las grandes estepas, los domadores de caballos, ni entre los propios germanos.

El rastro de desperdicios del campamento, que humeaba sobre un terraplén entre los hombros de las colinas boscosas, abandonaba uno de los costados y descendía por la nieve recién caída.

Esperaron, sin saber a qué, por orden de Helgolast y de Catwald.

Las Montañas Azules permanecían envueltas en una bruma persistente. Las copas de sus bosques sobresalían a trazos por las faldas grises. Sus guías esperaban una señal, pensó el querusco al contemplar los ojos aquilinos del joven gotón. Y entonces la cripta negra en el pináculo más alto de la torre se encendió como un puñal de

fuego. Ríos de antorchas titilaron en las tinieblas, millares de puntos rojos que se reunían y avanzaban siguiendo las cañadas del Valle de los Reyes. A lo lejos, otro rogo llameante se encendió en la cima de un monte, y mucho más lejos otro más. La señal de fuego había llegado desde el corazón del reino. Maroboduus había ordenado directamente su ataque. Los tambores de aquel ejército maldito retumbaron con insistencia.

—Se encaminan a nuevas matanzas. Los batenios rugen en el Valle de los Reyes —dijo Helgolast—. ¿Veis esas luces? Son fuegos que se encienden en las cimas de las montañas: cuando el Rey Brujo enciende su fuego en lo más alto de su templo, la señal es transmitida y recorre muchas millas de puesto en puesto, de hoguera en hoguera, hasta llegar al lugar en el que su ejército espera la orden. Entonces se movilizan y él tiene la seguridad de que eso sucede exactamente cuando lo ha ordenado.

Arminio escrutó las luces en la distancia. No era, desde luego, mala idea.

—Las hordas del Rey Brujo se ponen en marcha —dijo Catwald, pensativo.

ᚢᛁ

Vitórix se asomó al valle, sorprendido por aquel sonido.

Los mensajeros enviados por Helgolast habían cumplido con su cometido con éxito, Catwald sabía vigilar a su enemigo. Escucharon ladridos. Vieron las minúsculas manchas negras corriendo trabajosamente por la nieve y descendiendo alrededor de las hordas en marcha, de los pesados caballos. Un río negro con antorchas llameantes fluía entre los árboles y la niebla. La llama ardió ahora con intensidad en lo alto de Or Gurul: una alta llamarada, como si se tratase de una señal.

—Pueden subir a esa torre… —murmuró Arminio.

—Suben y encienden en ella grandes fuegos cada vez que un ejército abandona el campamento. Por eso era mejor esperar, esos malditos perros podrían percibir nuestro olor —explicó Catwald.

—Puedo matar a esos perros de una sola cuchillada —amenazó Vitórix.

—No lo dudo, amigo, pero si uno de esos perros desaparece ya sabes lo que hacen sus amos: buscarlo, y eso es precisamente lo que no deseamos, llamar la atención de una horda como esa —añadió el joven gotón—. Si eso sucediese nuestro plan habría fracasado.

—Tiene razón, esperaremos aquí hasta que nuestros guías escojan el momento oportuno —aseveró el querusco—. Allí donde hay guía no manda viajero.

—A partir de ahora —dijo Catwald— ya estamos muy cerca de nuestro objetivo. Si no hay sorpresas, en dos días llegaremos a Boiorum, y una vez allí tendremos poco tiempo. Hay mucho movimiento en la ciudad, gran comercio, de modo que fingiremos que somos mercaderes.

—No me puedo imaginar a Wulfsung como un mercader… —se burló Wulfrund.

—Vosotros no iréis a Boiorum. Tenemos que ser menos. Dejaremos varios campamentos secretos en el camino, uno tras otro, en la ruta que seguiremos de vuelta, para encontrarnos con cada uno de ellos en el caso de que nos persigan y para ser más fuertes a medida que nos retiremos —explicó Arminio.

Los hijos de Wulfila guardaron silencio.

—Eso habíamos pensado. No podemos ser más de seis en Boiorum —añadió Helgolast.

—¡Yo iré con vosotros! —exclamó Vitórix. Varios de los hombres de Catwald declararon lo mismo.

—Solo dos de los míos. —Catwald señaló a sus elegidos.

—Conmigo vendrán Wulfila y Vitórix, los demás os repartiréis en la ruta tal y como propone Catwald. Werwin, Sigmir y Hartmold se quedan en este campamento disfrazados de pastores junto a los hombres de Catwald. Wulfrund y Wulfsung

permanecerán a las afueras de Boiorum. Los demás aguardarán al otro lado de las Montañas.

—A un día de Boiorum —puntualizó el gotón.

—Y Helgolast irá y seréis siete: seis es un mal número, os lo aseguro —añadió el hechicero.

—Sí, te necesitaremos allí, nadie conoce mejor que tú los hábitos de ese brujo.

—Yo estuve en sus mazmorras, hace tiempo. —Los ojos de Helgolast se entornaron terriblemente, quizás ocultando sufrimientos que nunca se olvidan—. Y he de reconocer que tuve suerte de partir con vida. Me encerraron en un agujero en la pared, en una celda en la que debía permanecer de pie durante días enteros, tan estrecha era. Me pasaban la comida por una ranura a mis pies, y si quería salir tenía que encoger mi espalda de tal modo que me duele solo recordarlo, pues era imposible… pero gracias a esa estancia llegué a conocer las costumbres del templo, y un día, cuando creía que iba a morir… me arrojaron a las calles como un perro, y me arrastré en busca de libertad.

—Háblanos de la hermana de Catwald, ¿dónde la encontraremos? —Al escuchar la pregunta formulada por el querusco, Catwald pareció al acecho como un animal salvaje.

—Riann, la hija menor de Garwald y de Hildann, debe estar cautiva en el templo, en el aposento de las novias, de las sacerdotisas y de las esposas, el lugar mejor guardado. Será difícil liberarla. Creo incluso que será más difícil rescatarla con vida a ella que cortarle la cabeza al Rey Brujo.

—Eso ya lo veremos —lo desafió Arminio.

El sonido de los tambores batenios se intensificó en las cuencas rocosas de las Montañas Azules.

—No podemos trazar un plan definitivo hasta que lleguemos a Boiorum. Una vez allí podré corroborar si las guardias las hacen del mismo modo, o si ha habido cambios.

—¡Pues pongámonos en marcha! —exigió Wulfila a Helgolast.

A pesar de todo, tuvieron que esperar hasta la caída de la noche. El paisaje azul se entenebreció y vieron las antorchas alejándose por los valles. Solo quedaron unos puntos de luz ribeteando la silueta del gran campamento y la pista que descendía entre los árboles desde el altiplano de la torre. En lo alto de la misma continuaba ardiendo la hoguera, y a Arminio aquel fulgor le pareció la pupila de un ojo insomne que vigilaba el mundo sin tregua, sin descanso y sin párpado.

Iniciaron el descenso por una trocha entre los árboles y alcanzaron el pie del valle. Una vez allí cruzaron la ruta y se alejaron en la oscuridad. Sus guías parecían conocer el camino sin necesidad alguna de luz. Varios queruscos y gotones se habían dividido y marcharon hacia el campamento de la cueva, tal y como habían planeado.

Caminaron durante toda la noche. Las colinas eran boscosas y agrestes, y al cruzar algunos terraplenes veían las antorchas de las aldeas, salpicando el paisaje. La luna emergió. Se movieron entre sombras de árboles y escucharon el canto de los lobos, que a los queruscos les resultó especialmente alentador. Catwald vigilaba los movimientos de Arminio, posiblemente impresionado por su fama y su gloria, y creía ver en cada uno de sus actos el modelo de un héroe al que imitar. Deseaba con todas sus fuerzas llegar a presentar batalla a Maroboduus, y en su fuero interno esperaba que Arminio no lograse lo que se había propuesto, y que la cabeza del Rey Brujo quedase libre para la gloria de su propio nombre, en su propia batalla librada entre los pueblos germanos del este y del norte.

Llegó la mañana azul. Una ligera niebla acorralaba las colinas.

—Este bosque es seguro, lo consideran sagrado y rara vez es frecuentado. Podrían esperar a la orilla de esas ciénagas congeladas —sugirió el hechicero.

—Está bien —aceptó Arminio. Una sola señal bastó para que Wulfsung y Wulfrund entendiesen que se quedaban con un trío de vándalos que conocían la región.

—Estamos cerca de Boiorum, hoy mismo llegaremos. Los volcos rara vez visitan esa ciénaga sagrada, esperadnos aquí. Por dura que sea la huida, vendremos a este lugar y nos reuniremos, estad atentos. Los hombres de Catwald conocen el camino hasta la entrada del bosque.

Asintieron por toda respuesta.

Wulfila se volvió hacia sus hijos y añadió:

—Nada de tonterías.

Wulfsung miró censuradoramente a su padre, pero no se atrevió a responderle lo que pensaba, temiendo un puñetazo. Sabía que esa era su forma de ponerse sentimental.

La comitiva se puso en marcha y desapareció en la incertidumbre.

Los elegidos abandonaron el denso bosque y unas lomas se extendieron por delante.

—Allí. —Helgolast señaló el horizonte.

Las volutas de humo ascendían manchando el cielo congelado. Los campos nevados se sucedían unos tras otros entre rodales de acebos y alerces. Unas bandadas de pájaros cruzaban el aire en busca de alimento. Varias granjas salpicaban el paisaje, pero detrás de todo se ocultaba, no muy lejos, la ciudad que buscaban.

Mientras caminaban tirando de las riendas de sus caballos, Helgolast respondía a sus preguntas:

—El Rey Brujo. Pocos son los que recuerdan su rostro. No recurre a un yelmo alado ni tampoco a una pieza forjada por orfebres romanos o griegos… Se dice que robó en una tumba la cabellera de un legendario guerrero corcóntio, y también su cráneo.

—¿Y eso por qué? —inquirió Vitórix sin reservas.

—Porque era grande, un hombre deforme y violento que había servido al abuelo de Marbod. Este fue a su tumba, porque había sido enterrado con fines malditos, y le robó el pelo de la cabeza y el cráneo. Se lo cortaron hábilmente y con él crearon el más horrible yelmo que pueda ser imaginado. Detrás de las cuencas oculares se ocultan los ojos del Rey Brujo, y detrás de la desdentada mandíbula está su boca. Casi siempre aparece vestido de ese modo, salvo cuando oficia sacrificios religiosos en la pirámide de su templo.

—Por eso no es posible saber cuándo es él quien capitanea una horda y cuándo no, y si cuenta con capitanes fieles y duplicados de ese disfraz, podrá convencer a muchos de que está en varios sitios a la vez… —dedujo Arminio con astucia.

—Eso mismo pensamos muchos —añadió Catwald—. Es posible que no siempre sea él quien cabalga al frente de su ejército.

—Cobarde y astuto Marbod —protestó Vitórix.

—Ostenta el poder y lo mantiene gracias al miedo, porque no es un líder admirado sino al contrario, hasta los señores tectosagos lo odian. Sin embargo, lo temen de tal modo, y es tal el misterio del que se rodea y la astucia con la que protege su identidad, que resulta muy difícil ir contra él… —dijo Helgolast.

—Y no olvides la religión. Por eso para él es tan importante ser considerado un dios, y un dios viviente debe mostrar su poder de un modo u otro, y él recurre a la crueldad para seguir prolongando su poder —añadió Arminio.

ᚢᛁᛁᛁ

Se unieron al camino y descubrieron varios carros en marcha. Se cruzaron con viajeros de extraño aspecto. Algunos los saludaban, y Helgolast les respondía vagamente con un gesto poco alentador. Otros les lanzaban torvas miradas, o seguían discutiendo sus asuntos. La mayor parte de los campesinos viajaba a pie. Los árboles se hicieron más grandes hasta que a la entrada de la ciudad se alzaban velando unas casas altas de piedra, construidas según los usos romanos, pero con tejados inclinados de clara forma germana.

Boiorum. A Arminio le pareció una fea sucesión de enormes *thingaz*. El corazón del Reino de los Marcómanos parecía haber aglutinado un conjunto de aldeas que habían estado, muchos años atrás, próximas unas de otras. Contaba con un terreno central despejado y una vía de acceso, tosca imitación de las ciudades romanas, que encontraban su base en la estructura urbanizadora de los grandes campamentos militares. Era como su señor, Marbod, un híbrido entre lo ancestral y lo nuevo, entre lo germano, oriental y estepario, y lo romano, en la peor de sus definiciones. La piedra oscura de las canteras de la región daba un aspecto torvo a las altas edificaciones. Tras un gran mercado y un dédalo de casuchas de madera, una especie de vía se ensanchaba y accedía a las cuadras reales. Entre los edificios de macizas columnas uno de ellos contaba con una escalinata de acceso bastante larga, al final de la cual se elevaba un complejo edificio con la forma de una pirámide. Sus escalones parecían enormes troncos aserrados de tal modo que ascendían hasta una cúspide en la que ardía una hoguera. De nuevo una torre que vigilaba y una hoguera como una pupila de fuego encendida en lo alto, pensó Arminio, el ojo insomne de un dios humano que no revelaba su rostro para poder convencer al pueblo de que podía estar en cualquier parte y a cualquier hora, de que lo veía todo y de que, como un dios, era omnipotente sobre sus vidas.

La gente parecía más sucia, aunque posiblemente no era cierto, pues se debía a la diferencia de sus ropajes. Aun así, sus rostros eran diferentes y muy variados, y parecían peinarse o trenzarse menos a menudo de lo que sería normal en un germano del oeste, especialmente las mujeres. Arminio distinguió clases muy marcadas a medida que se mezclaba con el gentío. Había mujeres hermosas vestidas con oro y lujosas pieles de extraño pelaje, y otras cuyo desaliño era tal que costaba distinguirlas de los hombres. Los ancianos no parecían contar con ningún respeto reverencial, y los niños jugaban peligrosamente entre las patas de los caballos. Una ciudad, pensó Arminio, eso era exactamente una ciudad: un lugar en el que las leyes ancestrales de su pueblo se diluían para crear una nueva y compleja trama humana. Lo sabía por experiencia. En las ciudades los hombres y mujeres se corrompían más allá de lo que

lo hubieran hecho en su entorno original y rural, no había respeto a nada, todo el mundo se empeñaba en sobrevivir y enriquecerse era más importante que saberse dueño de una tierra hermanada con la tierra de su vecino. Dos calles adentro, la naturaleza era olvidada, y solo existía una criatura: el ser humano. Muchos de aquellos a los que veía estaban allí de paso. Él, Arminio, era uno de ellos, y el deseo de llevarse bajo el brazo la cabeza de Marbod era más fuerte que nunca.

Perros abandonados vagaban en busca de huesos. Mancos y cojos se cruzaban con hombres de hirsuta barba. Un enjambre de mercaderías vivas y muertas, traídas de las cuatro esquinas del mundo, se apiñaba entre las chozas de la parte más pobre de la ciudad. Los hilos de humo abandonaban el desorden de tejados para disolverse en el cielo gris. Había hogueras encendidas en cada rincón. En unas se calentaban marmitas de caldo a las que se arrojaban toda clase de bestezuelas; Vitórix no pudo ocultar su asombro al ver cómo un viejo vertía docenas de ranas en el agua caliente. Las moradas no eran de piedra y los tejados no eran sólidos, sin embargo, estaban seguros de que allí dentro habitaban varias familias numerosas, hacinadas como cerdos en una piara romana. El pueblo se agolpaba a la sombra de su idolatrado dios, el Rey Brujo.

En el centro de la populosa ciudad habían sido ajusticiados algunos ladrones. Sus cuerpos colgaban de una rueda que chirriaba en el viento.

Arminio los vio casi al mismo tiempo que los ojos de Helgolast le dieron la señal. El querusco se apartó rápidamente y caminó encorvado entre mujeres y junto a un granjero que tiraba del grueso dogal de un cerdo. El gentío hizo paso y los fuertes caballos, de más de seis pies de alzada, avanzaron hacia ellos. Una parte de la caballería sármata de la que tanto habían oído hablar abandonaba las cuadras.

El querusco se sintió abstraído del tiempo al cruzarse con aquellos rostros indiferentes. Llevaban una armadura completa de cuero cocido endurecido al sol. Cada placa se ensamblaba con otra permitiendo la movilidad de sus miembros y protegiendo las articulaciones. Lucían incrustaciones, tachas y puntas de hierro trabadas que apuntaban desde la espalda y los hombros. El cuero estaba teñido con un color rojo, espeso y sanguinolento. De sus yelmos brotaban aleros laterales que descendían hasta cubrir completamente sus nucas. Los sármatas iban acorazados hasta los pies, y una simple patada con aquellas botas dotadas con puntas de acero bastaría, pensó el querusco, para dar muerte a un hombre. Cargaban indolentemente con lanzas que no se molestaban en apartar mientras trotaban entre el gentío, y Arminio estaba seguro de que, en el caso de enfrentarse en campo abierto, aquella caballería cargaría con lanzas todavía más largas. Las cabalgaduras, de alta cruz, parecían vigorosas y de una raza diferente a cualquiera que hubiese visto hasta aquel momento, y el querusco dedujo que se trataba de razas traídas de las inmensas estepas

del este.

Más allá los aposentos eran de piedra. Se dieron cuenta de que las cuadras de la guardia sármata se apoyaban en los muros del palacio y del templo.

—Estamos en el lugar —anunció Helgolast cuando los sármatas hubieron pasado.

—Comerciaremos —dijo Arminio, y extrajo unos hatillos en los que había guardado el ámbar.

El ámbar era una piedra muy apreciada por los comerciantes que visitaban Boiorum. Se mezclaron con la multitud y se alejaron hasta situarse a una distancia segura. Arminio vigiló la marcha de los sármatas.

Durante todo el día comerciaron el ámbar, incluso con algunos romanos que parecían frecuentar aquel mercado. Negociaron duramente, como era habitual, para no despertar sospechas, y comieron como mejor pudieron porque se cocinaba en varios puestos del mercado. Pero llegó la noche y el mercado fue vaciándose. Nevaba cuando pagaron alojamiento en una de las posadas que se levantaban alrededor de aquel calvero despejado ante los soportales del templo.

Fingieron estar cansados y se reunieron alrededor de un fuego. A última hora, tres mercaderes romanos llamaron a la puerta pidiendo alojamiento. Habían llegado tarde. Se dieron por vencidos y desaparecieron en la ventisca. Arminio se sintió satisfecho. Era mejor estar lejos de ellos.

La casa se hallaba dividida en compartimentos. Los dueños vivían en la zona delantera, los viajeros de paso, en una especie de cobertizo, y los animales de la casa un poco más atrás. Los dueños estaban acostumbrados al ruido de los viajeros, algunos llegaban borrachos, otros traían prostitutas, de modo que no prestaron atención a las actividades de Arminio y sus compañeros.

Ya era muy entrada la noche cuando decidieron ponerse en marcha. Vitórix tenía la extraña sensación de que esa sería la batalla más incierta que libraría en compañía de su gran amigo.

Armados con los cuchillos, abandonaron la casa por el establo con sigilo. No existía un gran plan a seguir, y todo parecía depender de la memoria de Helgolast. Wulfila se quedaría vigilando los caballos, decidió Arminio, y finalmente solo cinco llegaron a una de las puertas del templo. En su primera compuerta, estaban vigiladas, pero eso sirvió de poco. Vitórix se aproximó pegado a la pared como una sombra y degolló a uno de los vigías con la celeridad con la que un sacre clava las uñas de gato de sus colmillos, al tiempo que el joven Gotómar hacía lo mismo con el compañero. Los arrastraron a las sombras y les quitaron las ropas. Poco después, los nuevos vigías estaban listos para ocupar su lugar.

—Esperaréis aquí. Catwald y yo entraremos. Helgolast nos guiará.

Poco tiempo después Gotómar y Vitórix eran los nuevos guardianes, y fingieron

no ver nada cuando los tres intrusos sorteaban el muro en las tinieblas, dejando paso al *kuningaz* de los queruscos.

Arminio se sintió transportado a otro tiempo y lugar. La edificación ocultaba algo que se parecía mucho a un templo romano. Las columnas seguían un orden previsto por sus constructores. Helgolast se movía con agilidad. Un pasadizo parecía descender a las mazmorras, otro se alejaba en las sombras. En otro ardían antorchas y vieron sombras que vigilaban un arco. Helgolast vaciló. Escucharon música de arpas. El hechicero se movió como una serpiente, deslizándose con repentina y venenosa determinación.

Arminio sabía lo que estaba pensando: los aposentos de las vírgenes se ocultaban en una parte de los templos, una zona a la que ningún hombre podía acceder, salvo el sumo sacerdote y sus allegados. Tendría que estar fuertemente vigilada. Se alejaron hacia el fondo del templo. A medida que se movían, Arminio se daba cuenta de que no habría tiempo para acabar con Maroboduus… Entonces Helgolast susurró y señaló hacia arriba.

La escalera ascendía. Treparon los peldaños. Escucharon voces. Arminio apresó el largo puñal escogido para la ocasión, y Catwald desenfundó sus dos dagas.

Los cogieron por sorpresa. Saltaron sobre ellos y apenas pudieron dejar escapar la intención de un grito al sentir los mandobles. Cinco guardianes mancharon con su sangre las paredes. Dos de ellos pertenecían a la guardia sármata, pero no iban protegidos con sus cascos, de modo que la coraza les sirvió de poco. Catwald recibió una herida superficial en el brazo, pero a juzgar por su indiferencia Arminio decidió no dar importancia el incidente. Catwald estaba dispuesto a beberse su propia sangre con tal de rescatar a su hermana de Marbod. Corrieron hacia las puertas. Helgolast jadeaba tras ellos, su cuchillo ceremonial empuñado con determinación; se había inclinado a rematar con saña a uno de los sármatas, en nombre del largo cautiverio que sufrió en las mazmorras de aquel viciado templo cuya religión solo era la idolatría.

Cruzaron nuevos aposentos y abrieron con sigilo una puerta. La música y el resplandor rojizo de unas lámparas se derramaron por el pasillo. Habían llegado. Los corredores estaban mejor iluminados y se sumergían como un laberinto. Encontraron una cámara vacía, cubierta de almohadones. Otra contaba con una especie de estanque. Ninguna de las mujeres que allí jugaban parecía ser la elegida por los ojos de Catwald. Finalmente llegaron a una sala en la que había media docena de mujeres muy jóvenes, bajo la tutela de una que era más mayor. Catwald pareció muy agitado. Arminio lo retuvo por el hombro.

La luz escapaba por la puerta entreabierta dejando caer una línea de fuego en el rostro desesperado de Catwald, que observaba crispado a su hermana. Arminio se dio cuenta de que todo parecía en orden.

Helgolast se les acercó por detrás.

¿Cómo separarla sin despertar el pavor en el resto? Los gritos pondrían en alerta a todo el palacio, y la mujer más mayor, sin duda alguna, era la sacerdotisa que las vigilaba, a la par que las mantenía entretenidas.

Todas esas eran las futuras madres de los hijos del Rey Brujo. Maroboduus las escogía entre las familias más nobles de todos sus vecinos, y las mantenía cautivas, esperando así retener el ímpetu de sus enemigos y crear lazos familiares con ellos, aunque fuese por la fuerza.

Eran seis las mujeres en aquella sala.

—¿Esperaremos a que caigan dormidas? —preguntó Arminio con un susurro en el oído de Helgolast.

—¿Estás loco? Las jóvenes pueden parlotear como aves de corral hasta el amanecer, ¡para entonces sería demasiado tarde…! —protestó el hechicero en un susurro.

—¿Entonces? —inquirió Catwald, impotente.

ᚢᛁᛁᛁ

El gotón hizo ademán de salir en busca de su hermana, pero Arminio volvió a retenerlo con firmeza.

—¿Recuerdas lo que hablamos hace tiempo?

El gotón lo miró intensamente. Se detuvo.

—¡Ven!

Catwald siguió a Arminio por los corredores, desandando los pasos que habían dado hasta llegar al santuario de las vírgenes. Los cuerpos de los guardias permanecían en el suelo, desangrándose.

El joven entendió el plan inmediatamente. Ocultaron los cuerpos de los guardias y arrastraron a los sármatas al interior. Cerraron la puerta. Los desvistieron y se armaron con sus corazas de cuero. Tomaron los cascos y se los pusieron.

Volvieron hasta Helgolast, que se asustó al verlos de lejos y trató de huir, hasta que, a una señal de Arminio, se dio cuenta de que eran sus compañeros.

—No es mala idea…

—Es la única posibilidad. Entrarás y te echarás al suelo —ordenó Arminio—. Nosotros seremos como guardianes de Marbod que te dan caza. Te atraparemos cerca de la mujer que vigila a las doncellas. Yo me encargaré de ella. Para entonces Catwald sabrá lo que hacer con su hermana. Espero que así quede justificada la presencia de hombres en el santuario.

—Quizá… —murmuró el hechicero, no del todo convencido.

—Adelante. —El querusco y el gotón asintieron—. No queda otra posibilidad.

—Está bien, pero sed cuidadosos con mi espalda, no soy más que un viejo…

Helgolast tomó aire y abrió la puerta. Irrumpió como una lastimera alimaña perseguida por bestias del infierno. Las jóvenes gritaron. La mujer que las guardaba dejó de tañer el arpa. Las flautas dejaron de sonar. Los impostores entraron detrás y fueron a por el intruso. Este se acercó al círculo de mujeres. Pero la más mayor extrajo un puñal demasiado rápidamente y trató de alcanzar al hechicero. Arminio llegó a tiempo para detenerla. Las jóvenes huyeron en todas direcciones, excepto una, que se había quedado mirando el rostro descubierto de uno de los fingidos guardianes sármatas. Dejaron de escucharse gritos. La agitación se alejó. La mujer más mayor se dio cuenta de que pasaba algo al ver la actitud de aquellos guardianes y el mutismo del que hacía unos instantes era un intruso. No sirvió de nada. Arminio descargó un puñetazo sobre su rostro y la sacerdotisa cayó inconsciente antes de que pudiese dar una voz de alarma.

—¡No es hora de contemplaciones, Riann! —ordenó el hechicero—. ¿Por dónde podemos huir lo más rápidamente posible?

—¡Hermano!

—Hemos dejado unos cuantos cadáveres en el camino, ¿no existe una forma de salir de aquí sin que los encontremos? —inquirió Catwald, abrazándola brevemente.

La joven reaccionó. Se cubrió con una de las pieles que se acumulaban en el suelo y les pidió que la siguiesen. Llegaron a un patio. Atravesaron otro corredor con sigilo. Se escuchaban voces en palacio, pero Arminio no estaba seguro de que se tratase de una voz de alarma generalizada.

Señaló un muro alto, afortunadamente varias vasijas se acumulaban a su pie.

—Las sacerdotisas son las únicas que vienen hasta aquí. Detrás la caída es larga, pero no conozco otro lugar.

Arminio miró hacia arriba. La hoguera continuaba ardiendo en lo alto de la pirámide del sacerdote.

—Está bien. —Catwald se encaramó a las vasijas e improvisó un ascenso. Ayudó a su hermana, celoso de que ningún otro hombre la tocase. Después llegó hasta lo alto del muro. Arminio empujó a Helgolast.

—¡No! Yo no iré por ahí, mi cuerpo no está para esos saltos. No soy un lagarto. Aún hay tiempo…

—¡Helgolast! —susurró Catwald en la oscuridad.

—Saldré por la puerta, ¡marchaos! Alguien debe avisar a vuestros compañeros, ¿no os parece? —Y una vez dicho aquello, el hechicero huyó hacia las sombras y desapareció sin dejarles la posibilidad de responder. Era mucho más sigiloso que ellos, y tuvieron esperanza.

—¡Ahora o nunca, Catwald!

El gotón saltó. Arminio escuchó voces inciertas. Trepó el muro con gran agilidad. Riann ya había desaparecido al otro lado, quizá saltando a los brazos de su hermano. Él, una sombra sobre los muros de Boiorum, se preguntó durante cuánto tiempo tendría que esperar para cortar la cabeza de Marbod… Vaciló unos instantes. Una fuerza irresistible le obligaba a quedarse. Miró la cumbre de la pirámide del templo. Deseaba descender y hurgar en los pasillos hasta encontrar al funesto rey y separarle la cabeza del cuerpo a la luz de la hoguera sagrada, y dejar caer la cabeza rodando por los peldaños de la pirámide como un desperdicio sin valor alguno, esperando que semejante acto rompiese el maleficio que pesaba sobre su pueblo, dispersando una multitud hechizada…

—¡Erminer!

Aquella voz le devolvió a la realidad. Saltó hacia la libertad y desapareció en la oscuridad de la noche. Recorrieron un espacio sin antorchas. Se alejaron hacia las casas de Boiorum. Una vez allí, Catwald le señaló la morada en la que aguardaba Wulfila. Arminio fue hasta el lugar, dio el aviso y volvió con los caballos. La agitación del templo había crecido. Temieron por Helgolast, por Gotómar y por

Vitórix.

—Helgolast sabrá guiarlos, es posible que hayan abandonado la ciudad antes que nosotros —dijo Catwald.

—¿Cómo puedes estar seguro de eso? —inquirió Wulfila.

—Conozco a ese astuto tejón llamado Helgolast —protestó Catwald—. Tenemos que marcharnos. Si se han encontrado en apuros Helgolast habrá huido de inmediato. Viniendo aquí solo nos habría puesto en peligro también a nosotros, ¿no lo entiendes?

Arminio y Wulfila se miraron, indecisos.

Montaron en los caballos y tiraron de las riendas. Poco tiempo después se alejaban de Boiorum hacia los campos. Lo último que habían escuchado eran gritos aislados en las inmediaciones del templo. Pero la gente no parecía prestar atención a ello. Era habitual. Hasta que en plena noche los ladridos de los perros al ser despertados en sus celdas atronaron la oscuridad.

Escucharon la lejana jauría cuando se adentraban en los campos solitarios. Arminio deseaba esperar, pero parecía una insensatez.

—Hacia el lugar de reunión —ordenó Catwald.

Mientras avanzaban el rugido de la jauría iba y venía. No parecían haber localizado su rastro con precisión, y más bien era como si estuviesen batiendo una gran redada alrededor de la ciudad. De todos modos, no tardarían demasiado en dar con la fuga de los intrusos. Llamarían a todas las puertas, y sabrían dónde habían estado, aunque eso, en medio de la confusión general, no se aclararía hasta el día siguiente. A fin de cuentas, estaba en los cálculos de fuga de los vándalos. Mientras todo se desarrollase de ese modo, tendrían posibilidades de escapar.

Llegaron al bosque y casi amanecía. Repararon en sus vestimentas.

—Quítate ese casco antes de que Wulfrund nos confunda y nos abra la cabeza con una piedra…

Wulfila, por fortuna, todavía iba vestido tal y como sus hijos lo recordaban, como un pastor batenio.

—Pero… ¿qué rayos? —inquirió una voz. Era Wulfsung.

—¡Lo habéis conseguido! ¿Y Vitórix? —inquirió Wulfrund al descubrir el rostro de luna de Riann.

—Esperábamos que estuviesen aquí… —dijo Arminio.

—No hemos visto a nadie.

—Tenemos que marcharnos —insistió Catwald.

—¡Ya basta! —gritó de pronto Arminio con voz de trueno, y al fin pareció iracundo, y sacudió de tal modo las riendas que *Draupnaz* se encabritó.

»¡Deja de decir lo que hay que hacer! —exclamó con furia ante el rostro perplejo de Catwald—. ¡Cállate! No dejo a mis hombres atrás si no me parece oportuno, puedes marcharte si lo deseas.

Catwald se quedó callado, a la vez ofendido y confundido.

—Mi hermano solo desea salvarme —dijo por fin Riann, y todos los ojos se clavaron en ella.

Empezaba a amanecer, y pudieron ver su rostro pálido como la nieve y los marcados pómulos sonrosados a causa del aire frío de la madrugada. Tenía los ojos negros, sus cabellos eran largos y sedosos. Se encerraba en una capucha de pieles de zorro, pero no parecía tan endeble como habían imaginado. Ya no era una niña, y Arminio entendió los miedos de su hermano: Marbod no habría tardado en desposarla y utilizarla para sus fines.

—Estoy segura de que se habría quedado con vosotros luchando hasta el final, pero está nervioso.

—Lo sé. Tu hermano posee un gran coraje, pero ha de entender… —respondió Arminio.

—¡Lo entiendo! —rugió el gotón.

—¿Qué haría Helgolast si hubiese logrado huir? —se preguntó Arminio.

—Habría escogido el camino que más le conviniese —respondió Catwald—. Lo conozco. Él sabía que habíamos conseguido a Riann, a partir de ese momento lo importante era huir, no esperar ni reunirse. No sé por qué, pero tengo la sensación de que Helgolast y los demás están más a salvo que nosotros mismos.

Arminio resopló. Era probable. Tenía que reconocer que el plan respondía a una lógica implacable. Quizá lo mejor era marcharse antes de que aquellos perros los localizasen.

—En tal caso huiremos hacia el norte. Atravesaremos las Montañas Negras en busca de tu tierra, Catwald. No seguiremos el plan establecido. Pondríamos en peligro a los que nos esperan. ¿Conoces alguna ruta?

—¡Claro! —exclamó el joven—. ¡Claro que sí! —Y ayudó a su hermana a subir a uno de los caballos. Arminio se encontró con la mirada serena y profunda de la joven. Habría preferido llevarse la cabeza de Marbod.

La comitiva se puso en marcha y siguieron el bosque hasta sus confines. Una vez allí cruzaron varios caminos y comenzaron a ascender por las faldas de las colinas. Boiorum había quedado atrás, oculta en el paisaje, y las jaurías de perros ya casi no se oían. Lo más probable es que hubiesen seguido el camino del Río Blanco, hacia Or Gurul, al darse cuenta de que la joven desaparecida era Riann, y entonces solo podían haber pensado en los vándalos.

Evitaron las poblaciones de los corcóntios, aldeas salvajes desperdigadas por el paisaje de las Montañas Negras, y cabalgaron sin pausa durante dos días. Por fin entraron en la garganta montañosa. Las copas de los abetos, cargadas de nieve, inclinaban sus ramas en el cielo gris. Los caballos apenas podían avanzar lentamente debido a la gran nevada.

—El Rey Brujo nos retiene en sus fronteras —se burló Catwald.

En ese momento se escuchó un ruido feroz y despiadado que emergió del silencio al que estaban acostumbrados, como si de una garra se tratase. Un cuerno había sonado muy lejos.

Escucharon el jadeo en el aire quieto. Los cazadores los perseguían. Los caballos se inquietaron.

Ordenaron el trote pero era casi imposible ir más rápido. Accedieron a un terreno algo más elevado. Allí la nieve se acumulaba en un manto menos espeso y los caballos se desplegaron.

—¿Cuántos pueden ser?

—¿Hombres? —respondió Catwald—. Puede que ninguno.

—¿Qué hablas? —inquirió el querusco, mirando hacia atrás. Sus perseguidores parecían encontrarse todavía lejos.

—Son perros, perros de las jaurías de alguna horda asentada en este paso, que nos han olfateado. Es posible que sus dueños estén todavía muy lejos, pero ellos llegarán pronto.

—¡Desmontad! —ordenó Arminio.

—No deben sorprender a los caballos en huida, o tendrán pánico y los despedazarán —aclaró Catwald.

—¡Nos reuniremos aquí, detrás de las rocas!

Ataron a los caballos a unos troncos caídos y aguardaron. Arminio trepó por las rocas con la espada en alto. Los gruñidos crecieron. Unas sombras emergieron de la maleza. Una de ellas avanzaba rápidamente. Era una de las bestias de las que habían hablado en su viaje hacia las Montañas Azules. Las mismas patas anchas, los mismos huesos robustos, la misma cabeza coronada por una capucha de pieles. Arminio tensó su cuerpo y esperó. La bestia, al contrario de lo que había deseado, dio un giro y evitó su espada. El mandoble del querusco cortó el aire con un zumbido. El perro, bien adiestrado, rodeó las piedras y fue hacia los caballos, que comenzaron a patearse unos a otros al sentir la amenaza. Una coz de *Draupnaz* alcanzó el costado del perro, pero no pareció servir para amedrentarlo. Al contrario, gruñó con fiereza y lo acosó. Dos perros más salieron de la maleza y trotaron por la nieve. Esta vez fueron directamente hacia Arminio. Sabían cómo dar caza a un hombre armado, habían sido preparados para ello. Gladiadores de cuatro patas, como los llamaban los romanos, no se amedrentaban ante el acero.

Arminio no falló en esta ocasión. Uno de los perros recibió un terrible mandoble que le abrió la cabeza. Un chasquido purpúreo se desparramó por el suelo níveo. El otro logró aferrar la armadura de cuero que protegía su brazo y lo derribó. Perdió la espada.

Wulfila saltó de las piedras hacha en mano y descargó un golpe contra el perro

que acosaba a los caballos. Sin éxito. La bestia se había vuelto ágilmente y al ver el arma clavada en tres pies de nieve aferró con saña el brazo del guerrero, apresándolo con una fuerza insospechada. Wulfsung vino a su encuentro. Era difícil saber cuál de los dos era más fiero, si Wulfila o el gran perro, pues ambos rodaban y se arrastraban en un abrazo mortal, y gruñían y se amenazaban con una agresividad tal, que resultaba aterrador presenciarlo. El perro no gritó, como lo habría hecho cualquier otro de su género, al sentir la punzada de acero que Wulfila asestó en sus anchas costillas con una daga, al contrario, cerró con más fuerza las mandíbulas, como si quisiese cercenar el brazo de su contrincante con su último aliento de vida. Wulfila insistió una y otra vez hasta que la sangre del animal le manó por las manos y este, finalmente, se dio por vencido y cayó sin aliento.

Arminio no sintió la mordedura de aquellas fauces, pero sí la enorme presión que eran capaces de ejercer. La armadura sármata lo protegía, es cierto, pero el perro era capaz de zarandearlo como un muñeco. Las puntas acerinas que brotaban de las guarniciones de cuero se clavaban en el paladar del can sin éxito alguno. Un repentino tercio de hacha sobre su lomo, descargado por Wulfrund, fue lo que libró al querusco de sus fauces. Empuñó de nuevo la espada y descargó más mandobles. Esta vez los perros fueron cayendo uno a uno, sajados de parte a parte por el cuello, la boca o el pecho ante la danza mortal de la espada de Arminio. Sus hijos ayudaron a Wulfila. Su brazo parecía estar en muy mal estado. Riann trató de ver sus heridas, pero el germano gruñó como uno de aquellos mastines y la rechazó bruscamente. Desenterró su hacha de la nieve y fue a cargar contra otro de aquellos demonios peludos que saltaban ansiosos entre los montículos de nieve.

No se daban por vencidos, y tuvieron que matarlos a todos. Eso era, precisamente, lo que sus dueños deseaban, porque durante aquel tiempo la horda de los corcóntios que vigilaba el valle había avanzado a marchas forzadas hacia el escenario de la cacería.

Escucharon sus trompas bramar alrededor. Todavía estaban lejos, pero se acercaban demasiado y ellos estaban cansados y heridos. No había posibilidad de ocultarse. Las huellas los delatarían, la sangre, los cuerpos de los perros… Ahora solo tendrían que seguirlos hasta agotarlos y echarles nuevos mastines y arqueros.

Montaron los caballos y huyeron tan rápido como pudieron. El paso montañoso era largo. Dependían del lugar desde el que los atacasen. La huida fue larga y extenuante. Los rostros de las montañas emergieron entre velos de nubes, bajo un cielo congelado. Las altas paredes de roca del paso los vigilaban con ceños sempiternos y hoscos, repitiendo el eco de las trompas de sus cazadores. Todavía se hallaban detrás, pero seguían sus huellas. Habían matado a sus perros, y ya no se detendrían.

—Si estuviésemos seguros de que no son demasiados… —sugirió Arminio—…

entonces sería más útil esperarlos y matarlos uno a uno. Pero así…

—No sabría decirte cuántos son —respondió Catwald—. Puede que una veintena, puede que medio centenar. Es probable que nos persigan en varios grupos. Si nos detenemos y nos enfrentamos a un primer grupo, puede que venzamos, pero después llegarán más perros y más tarde otros grupos… No podremos con todos.

Arminio trató de serenarse y pensar. Abrió los brazos y los extendió, empuñando la gran espada, vomitando vapor entre sus labios.

—¡Seguiremos!

Mantuvieron la distancia y los caballos resistieron el ritmo. Wulfila no quiso cura alguna para sus heridas y dejó el brazo envuelto en cierta piel que le entregó Riann. El valle montañoso se estrechó y después se abrió bruscamente mostrando un curso de agua que descendía hurgando entre hielo, nieve y piedras.

—Hemos llegado, a partir de aquí las colinas descienden, ya estamos al norte de las Montañas Negras. ¡Conozco este desfiladero!

Catwald los guio entre los árboles. Llegaron hasta una pista de nieve que seguía sumergiéndose en un artero paisaje. Los picos aserrados quedaron atrás y ahora solo veían colinas nevadas revestidas de árboles que se apoyaban unos en otros, encadenándose y descendiendo hacia el norte, bajo las gélidas nubes. La pista parecía despejada y transitable, y trotaron más rápido a partir de aquel momento.

Arminio habría deseado detenerse y combatir. Algo en su interior pugnaba por revelarse contra aquella forma de hacer las cosas: pero un ladrón era muy diferente de un caudillo, y disponer de fuerzas demasiado limitadas frente a un enemigo mucho más fuerte que además está en su propio territorio le enseñaba a ser prudente. Habían conseguido ofender a Marbod, arrebatándole a una de sus futuras esposas, eso era todo. Aunque estuviese destinado a convertirse en el rey de los bárbaros, ahora tenía que huir como el más vulgar de los ladrones.

Por fortuna, tras su paso, las nubes se congregaron en las cimas y descendieron hasta cegar el paso de las montañas, descargando una copiosa nevada que detuvo a sus perseguidores. Desde entonces estuvieron tres días cabalgando sin pausa durante las horas diurnas. Estaban cansados. Los caballos ya no respondían con frescura a sus demandas y daban muestras de profundo agotamiento. Continuaron a pie y tiraron de sus riendas. Finalmente decidieron montar un campamento. Les separaba más de un día de sus perseguidores.

—Pero nos seguirán, mirarán las huellas en la nieve y vendrán tras ellas, y entonces arrasarán los poblados en los que nos detengamos, y traeremos ruina a mucha gente… —murmuró Catwald, taciturno.

—No; no será así —fue todo lo que Arminio respondió, y todos se sentían demasiado cansados como para discutir.

IX

Pasaron varios días. Sus víveres escaseaban.

—Debimos llevarnos esos perros para asarlos —rezongaba Wulfsung.

—Algunos de mis parientes viven cerca —dijo Catwald.

Habían empezado a entrar en la marca de los silingios, un territorio incierto, y un campo de batalla permanente, donde las hordas de Marbod se empeñaban contra los líderes tribales de las familias de los vándalos y de los burgundios.

—No nos queda otro remedio que pedir auxilio en sus tierras.

Fueron recibidos por rostros serios y melancólicos. Arminio era consciente de que ya no les cabía otra posibilidad. Pero implicar a los familiares de Catwald significaba dar indicios al Rey Brujo, y muchos inocentes pagarían con sangre la temeridad.

Los niños correteaban entre las casas de una aldea en apariencia reconstruida no mucho tiempo atrás. Arminio no necesitaba hacer preguntas para conocer las respuestas. No hacía demasiado que los habían atacado. Observó la aldea y su entrada. Miró los ojos de aquellos hombres y los encontró severos y desconfiados. Muchos miraban el rostro embozado de la mujer que los acompañaba. Riann fue confinada en una especie de *thingaz*. Los demás se reunieron. Arminio sabía que los corcóntios no tardarían en llegar, y quería esperarlos en un lugar emboscado, alejando el combate de la aldea. Catwald recibió el apoyo de sus parientes, y los siguieron sin hacer preguntas.

Estaban rabiosos, el querusco podía sentir la ira contenida. La oportunidad de matar corcóntios seducía sus corazones sin necesidad de acuerdo alguno, aunque, como siempre, había quienes hubiesen preferido la paz del que se doblega. «De esos nunca falta ninguno», pensó el querusco.

Borraron sus propias huellas y dejaron que cayese la noche. Estaban alejados de la aldea, lo suficiente como para no despertar sospechas, y no encendieron fuego alguno. Tal y como Arminio esperaba, no hubo perros, pero las antorchas de sus enemigos se aproximaron por el valle. Vieron cómo se detenían y cómo creaban un gran círculo. Esperarían al amanecer. Sabían hacia dónde habían ido.

—Iremos ahora —fue todo lo que el rostro de Arminio musitó en las tinieblas. No había luna y la oscuridad cerrada era gélida.

Wulfila, cuyo brazo había sido al fin tratado por un curandero, empuñó el hacha bipenne a pesar del dolor. Wulfsung y Wulfrund lo escoltaron. Catwald y sus hombres iban detrás, y medio centenar de guerreros del clan silingio los seguían

haciendo crujir la nieve. Se dividieron en las inmediaciones del campamento, pero sirvió de poco. Los silingios corrieron hacia las antorchas antes de que Arminio pudiese estar seguro, la paciencia iba a servirle de poco. Resultaba difícil dirigir hombres que tienen su propio jefe. Y ese era un viejo y vengativo pariente de Catwald, que desgraciadamente tenía tanto corazón como carencia de cerebro.

Los corcóntios aguardaban. Dieron la voz de alarma, abandonaron sus hogueras y soltaron a sus perros. No eran demasiados, pero parecían más brutales que sus cazadores. Arminio reunió un grupo y entró en el campamento al grito de Wulfmund. Un perro vino a por él; se inclinó, hizo girar la larga hoja y le cortó las patas delanteras de un solo mandoble que fue acompañado de un chasquido de huesos y de un grito lastimero que nadie hubiera esperado del feroz mastín. Varios rostros furibundos lo amenazaron emergiendo de las tinieblas, a la luz de las antorchas, pero ninguno tuvo la fortuna de herirlo. Los puñales de Catwald bailaron enrojecidos, los filos arrojadizos cruzaron el aire antes de paralizar corazones impetuosos que latían en busca de venganza. La confusión creció y el tumulto de la batalla rugió bajo los árboles. Poco tiempo después Arminio corría detrás de los fugitivos; abandonaban el campamento, conscientes de que iban a ser derrotados. Los caballos huyeron despavoridos en las tinieblas. Estaba a punto de dar alcance a uno de ellos, cuando *Draupnaz* erró un paso y Arminio cayó sobre la grupa de su enemigo. Allí lo agarró por el cuello y lo desmontó en una revuelta caída por la pendiente. Recibió varios golpes; el corcóntio gruñía como un jabalí malherido. Arminio trataba de zafarse de un puñal que segaba el aire en busca de su cuerpo. Una rama caída le sirvió para defenderse desesperadamente. La proyectó y logró alcanzarlo en la cara, pero la nieve crujió, demasiado espesa, y al dar un paso en falso cayó de espaldas. El corcóntio gritó, alzó el puñal y se lanzó contra él; la oscuridad, a pesar de todo, escondía una trampa casual, y la hoja, en su impetuoso descenso, se enganchó en la rama baja de un abeto. Arminio giró sobre sí mismo y encontró el tronco de nuevo. Esta vez golpeó con todas sus fuerzas las espinillas. El enemigo cayó de lado. El querusco extrajo su propio cuchillo y le abrió el cuello. Ese fue su fin.

Corrió ladera arriba, jadeando. Escuchaba gritos en el campamento, pero la batalla parecía haber acabado. Varios caballos huían ruidosamente.

Se encontró con el ajusticiamiento de algunos de los miembros de la horda enemiga por parte de los silingios. Arminio se alejaba en dirección al campamento cuando las hachas caían sobre sus brazos y piernas, despedazándolos como castigo. Los gritos de furia y desesperación quedaron atrás, aterradoras visiones del odio perdidas en los gélidos ámbitos de la noche. Wulfila vino a su encuentro renqueando como un demonio.

—Ya no nos persigue nadie —aseveró—. Y echo de menos mis pieles de lobo… No me siento igual en combate.

—Volverán con un ejército más numeroso —dijo Arminio.

—Supongo… —pensó el viejo y robusto germano—. Supongo que sí. Están demasiado cerca de las Montañas como para escapar a los castigos de Marbod. Tendrán que defenderse. No es mi pueblo. Aunque yo les voy a aconsejar que se marchen: no es bueno esperar batalla bajo la suela de un gigante.

Arminio no respondió, pero se quedó pensando. Nuevas muertes. Había ido hacia el este para cortar la cabeza de Maroboduus, y solo había rescatado la cabeza de una mujer. A cambio, provocaría las invasiones de Marbod en busca de venganza. Era posible que aquel territorio se hubiese cobrado venganza por una noche, pero si Marbod decidía venir a por ellos, los eliminaría a todos.

—¡Catwald! —llamó el querusco—. Pide a tus parientes silingios que abandonen este lugar.

—No puedo pedirles algo así, ¡lo sabes!

—Marbod vendrá a por ellos. Sabrá que nos protegieron y que después eliminaron la guardia del paso… no quedará vivo ni uno solo de esos niños, nadie, ya lo sabes.

Catwald pareció más mayor de lo que era, y le dijo:

—¿Le pediste alguna vez a los brúcteros o a los sugámbrios que abandonasen sus tierras? ¿Se lo pediste a los queruscos? Entonces, no se lo pidas a los vándalos ni a los silingios ni a los burgundios. Si hay que derramar sangre, se derramará. Es la única forma de vencer.

—También es una forma segura de morir… —le respondió Arminio.

Catwald azuzó su caballo y trotó delante de ellos.

Aquella noche los moradores del valle celebraron la victoria. Arminio vio manos y piernas recién cortados, ateridos por el frío, que colgaban de la entrada del *thingaz*. Una costumbre local. Así es como querían recibir a las hordas corcóntias.

No quiso beber y se alejó en busca de un cobertizo que les habían prestado para pernoctar.

—Seguimos sin tener noticias de Helgolast o de Vitórix —dijo Arminio.

—No tendría por qué haberlas —reconoció Wulfila, arrojándose un chorro de cierto ungüento sobre las heridas causadas por aquel voraz perro—. Estarán lejos, en el oeste. Seguro que todos huyeron.

—Nos marcharemos temprano.

Arminio siguió pensando en silencio, tratando de imaginar el siguiente paso de aquella huida. Al menos una cosa estaba clara: los germanos del norte se unirían a él si lanzaba una ofensiva contra Maroboduus desde el oeste. Se había ganado su confianza.

X

Al día siguiente todo el mundo dormía la borrachera o se reponía de las heridas. Algunos de los malheridos del poblado habían muerto felizmente en el transcurso de la fiesta, momento en el cual y gracias al abundante y fuerte hidromiel no sintieron la gravedad de las heridas, que poco a poco les robaban la vida.

Unos ancianos trasladaban los cadáveres y los reunían en una pira de leña amontonada sobre la nieve.

Los hombres de Catwald se reunieron. Aceptaron los caballos de refresco y dejaron algunos de los suyos, ya agotados tras la fuga, en prenda. *Draupnaz* estaba cansado, como las demás cabalgaduras queruscas, pero ninguno de ellos deseaba deshacerse de su propio cuadrúpedo, de modo que aceptaron los caballos de refresco a cambio de oro y se llevaron sus propios animales atados y ligeros de carga, para que pudieran reponerse.

Abandonaron la aldea en silencio. Unas volutas de humo se elevaban todavía entre los árboles, hacia el norte: los restos del campamento corcóntio incendiado.

—Iremos hacia el lugar en el que mis hombres nos esperan, si han logrado huir… —anunció Catwald.

—No he cortado la cabeza de Marbod —dijo Arminio.

—Me alegro, porque eso es algo que siempre he querido hacer yo mismo —repuso Catwald.

—Espero que sea pronto, y quizá los queruscos puedan volver a ayudarte en esa batalla.

Vadearon varios ríos al norte de las Montañas Negras. Evitaron las aldeas y se sirvieron de sus vituallas. Fue una marcha monótona hasta que vislumbraron las aguas del Río Blanco. Desde la cima de una loma, los montes decrecían hacia el sur para elevarse después formando una continuidad ininterrumpida y cerúlea que se perdía en el horizonte: las Montañas Azules. Era la primera vez que realmente les parecían de ese color.

Las aguas del Río Blanco fluían muy frías, y hasta los caballos parecieron amedrentados al cruzarlas. Detrás de un terraplén la tierra se mostraba descarnada entre latigazos de nieve y el terreno se volvía más abrupto y roquero. Arminio pensó que se trataba de aquella tierra de los trolls de la que les había hablado Helgolast en el transcurso de su viaje. El sendero se encaramó a colinas despedazadas e hirsutos bosques de alerces y acebos. Lobos solitarios aullaban durante la noche. No había rastro alguno de vida humana. Un lugar abandonado por los dioses y por los hombres era el sitio ideal para que sus enemigos encontrasen cobijo, y en más de una ocasión

Arminio temió que aquellas raras piedras empezasen a moverse y les mostrasen el rostro de un espantoso ogro que se metamorfoseaba ante el hechizo del claro de luna.

Finalmente una tarde el camino se hizo más ancho y se abrió paso por una cañada. Descendió en la masa de los árboles pelados. Torció y Arminio se detuvo instintivamente ante lo que descubrió. Lo mismo hicieron sus compañeros.

Varios ogros se agrupaban entre los árboles.

El querusco no podía creer lo que veía.

Miró de pronto a Riann y entrevió una sonrisa en la comisura de sus ojos. Algo semejante asomaba en los rostros de los gotones de Catwald. Un hilo de humo se elevaba más allá del círculo de los trolls.

Catwald avanzó en solitario hacia las formas. Arminio no dio crédito a sus ojos. Y entonces lo entendió. Corrió tras Catwald. Este se aproximó hasta las grandes piedras. Arminio miró hacia arriba. Las rocas semejaban ogros, de eso no cabía duda alguna, ogros petrificados por alguna magia poderosa, o acaso rocas que habían sido esculpidas de tal modo por la lluvia y el hielo, que la caprichosa mano del tiempo les había conferido esa forma. Fueran lo que fuesen…

—Helgolast tiene una explicación para estas piedras.

El hechicero les miraba risueño, apoyándose en una de las grandes columnas que podía haber sido la espalda de uno de aquellos trolls.

—Nuevas sorpresas —comentó Arminio.

—Pasad —les invitó Helgolast.

Un grito entre los árboles les advirtió de la presencia de Vitórix, y vieron a Werwin y a Gotómar junto a aquel fuego que, desde la distancia, les había parecido ser el de los trolls.

—¡Buen escondite para un loco! —comentó Wulfsung al acercarse a Vitórix.

—Helgolast nos aseguró que habríais huido —dijo el galo.

—Y así fue, pero no podía saberlo… —protestó Wulfila.

—Yo lo sabía —insistió Helgolast con tranquilidad—. He recogido algunas setas…

Los queruscos se miraron unos a otros. Helgolast no había cambiado, como era de esperar.

—Y aquí está mi joven favorita —dijo el hechicero. Entonces todos vieron cómo ayudó a Riann a desmontar y cómo esta abrazó al anciano como si se tratase de un padre perdido hace mucho tiempo—. No necesito hacer más preguntas: Riann está sana y salva. Catwald, no sufras ya por ella. La has salvado antes de que Marbod la desposase, ¿verdad?

—Verdad de los dioses, Helgolast —respondió ella—. Solo el largo tiempo que he permanecido separada de mi familia me ha lastimado, pero tuve la oportunidad de aprender muchas cosas.

—Estoy seguro de que el saber que ahora atesoras puede ser de gran utilidad para todos los enemigos de Marbod. Al Rey Brujo no le gustará que nos enteremos de muchas cosas que, sin lugar a dudas, él desea secretas.

—¡Háblanos de él! —pidió Arminio—. ¿Es realmente un brujo?

—Es un sacerdote —respondió ella sin vacilar—. No es lo mismo. Se considera el cabecilla de un culto y domina a los demás a través de ese culto, pero no creo que él posea magia alguna, aparte de su violencia y un abominable gusto por el sabor de la muerte. Presencié los sacrificios. —La muchacha miró al suelo, parecía repentinamente absorbida por la imagen de un espantoso recuerdo—. Yo vi cómo algunos niños venidos del norte eran muertos por su cuchillo en lo alto de la torre. Después contemplé sus corazones palpitantes, y vi el jugo de sus vidas resbalando ante el rostro enmascarado de Marbod… Quería atemorizarnos, y lo conseguía. Deseaba que las vírgenes contemplasen los sacrificios de la carne… no sé muy bien por qué, pero lo más probable es que, en su locura, desease que nuestros espíritus perdiesen su virginidad.

—Bien explicado, Riann. Asimismo lo creo yo —admitió Helgolast sentidamente, poniendo una mano sobre el hombro izquierdo de la joven y tratando de reconfortarla—. Él deseaba que las muchachas del templo se manchasen con aquella sangre, era el principio de su desfloramiento…

—¡Pero él es un cobarde! —exclamó de pronto ella—. Asistía a los sacrificios vestido con sus pieles negras, con la gran capa, con los amuletos colgados del pecho, todos de oro, y con la máscara de ese guerrero muerto, con la mitad de ese cráneo detrás del cual oculta su rostro. Solo un cobarde puede presentarse así. Si algún día yo presenciase su sacrificio, entonces no me cubriría con tela o piel alguna, ni con máscaras de animales, le miraría a los ojos en cada momento…

—Querida Riann —empezó el hechicero en tono conciliador—, si algún día presenciases algo así, eso no sería un sacrificio ritual ejecutado en nombre de culto alguno, a tus ojos sería una ejecución, un castigo… y el sacrificio se mira con temor de los dioses a los que se invoca, pero el castigo se mira con rencor y con odio.

Se acomodaron alrededor de la hoguera y extendieron las manos. Arminio miró las cabezas de los trolls a su alrededor, creando una extraña protección natural.

—¿Cómo sabías que Helgolast vendría a este lugar? —inquirió el querusco.

Catwald volvió en sí, abandonando funestos pensamientos, y respondió:

—Hemos recorrido el Camino del Oeste en muchas ocasiones, es normal que supiese dónde podrían esperar. Hay sitios que no se olvidan. Además, lo comentamos en alguna ocasión, siempre hay un plan detrás del plan que falla… Cuando huíamos del palacio supe que Helgolast no esperaría, que eso sería un contratiempo para todos, de modo que ya sabes lo que hice. Y sabía que Helgolast se habría reunido con el campamento de las Montañas Azules y que habría huido hacia el Camino.

—¿Estamos muy lejos de tu casa, joven Catwald?

—No muy lejos. —El gotón pareció meditar y miró a Helgolast.

—Unos cuatro días si pudiésemos volar como los halcones —explicó el hechicero.

—En tal caso —siguió el querusco— nuestros caminos se separan.

—Así es —dijo Catwald—. Pero no todos. Arminio lo interrogó con la mirada.

—¿Cuántas sorpresas más habéis preparado para nosotros? Es la desventaja de ser huésped en tierra desconocida. Empiezo a tener ganas de estar de nuevo en mis territorios… demasiadas sorpresas para mi gusto.

Helgolast se rio con ganas, con su característica risa de tejón.

—Está bien, *kuningaz* querusco, te mostramos nuestros respetos. Estás acostumbrado a mandar y detestas las sorpresas, pero se trata de algo que habíamos pensado y que no podíamos decirte hasta que hablásemos con Riann. Yo ya conozco la respuesta de Catwald, y Catwald conoce la respuesta de su hermana porque ha tenido oportunidad de hablar con ella en el transcurso de vuestra huida… de modo que sería el momento de hablarlo con vosotros.

—Sería el momento —repitió Arminio casi de mala gana.

—Riann no estará segura en la tierra de sus antepasados —dijo el hechicero—. Eso es algo que sabíamos. Marbod deseará venganza. Si esta vez lograse capturarla de nuevo…

—¡No lo logrará! —protestó Catwald.

—Si lo lograse —insistió el hechicero—, Riann ya no sería desposada, sino ultrajada y entregada a los sármatas de su guardia personal, o bien sacrificada, eso es lo más probable. Marbod desearía a cualquier precio demostrar su poder y dar un escarmiento a los vándalos, familias orgullosas y fuertes en abierta beligerancia. Además, el hecho de que nadie vea a Riann en la patria de Catwald confundirá a Marbod, y eso será muy valioso durante la estación venidera.

—Es seguro que Marbod vendrá, sus hordas cruzarán los territorios solitarios y arrasarán muchas aldeas en nuestra busca, y nosotros les haremos una guerra —anunció Catwald.

—La peor parte la llevarán tus familiares del sur —añadió Arminio con cierto desagrado.

—Tenemos planeado ir hacia allí en gran número y apoyarlos.

—¡Debéis hacerlo! O se pagará un precio demasiado alto. —Y al decir aquello Arminio se dio cuenta de que Riann parecía triste y culpable.

—Por eso lo que queremos es que Riann esté custodiada en Wulfmunda, en el corazón de los clanes queruscos, y que los hombres-lobo la protejan de igual modo que protegen al resto de sus mujeres.

Arminio se sintió incómodo y se levantó. Dio unos pasos alrededor de la hoguera

y esperó un tiempo que pareció larguísimo. La hoguera crepitaba.

—Wulfmunda… ¿creéis que es el lugar más seguro del oeste? Debería parecerlo… pero no lo es. Allí mismo me robaron a mi mujer embarazada, y nada se pudo hacer. Los ladrones se arrastraron como ratas, informados por algún traidor, y se marcharon con ella a hombros. Ahora poco o nada puedo hacer. Wulfmunda no será el lugar idóneo para ocultar a tu hermana. Si hay traidores, tarde o temprano Marbod se enterará, y no enviará un ejército a buscarla, ¡claro que no! Enviará alguna serpiente que se arrastre por el barro.

—¿La dejarías elegir a ella? —preguntó de pronto Wulfila.

Arminio se sintió sorprendido por la pregunta del viejo jefe, el amigo de su padre.

—Si ella elige lo hará en parte bajo su responsabilidad, no puedo jurar que lograremos protegerla de los traidores… —advirtió Arminio.

—Pero no habrá prenda más valiosa en el Ansutraustjam[19], la Alianza de los Ases, que mi hermana custodiada por los príncipes queruscos —reconoció Catwald.

Las miradas cayeron ahora sobre Riann.

—Ella es capaz de tomar esta decisión —dijo Helgolast.

Riann elevó el rostro y pareció mirar a los hombres uno a uno.

—Estaría dispuesta a ir, si los queruscos me dejasen ayudarlos.

Arminio serio de buena gana.

—¿Empuñas espadas?

—Sé hacer otras cosas —repuso ella inmediatamente—. No quiero quedarme en Wulfmunda y ser una carga, quiero acompañar a los hombres-lobo en sus cacerías. ¡Mi hermano sabe cómo monto a caballo!

Catwald no parecía estar del todo de acuerdo con las ideas de su hermana. Había imaginado una protección algo más pasiva para ella.

—¿Verdad? —insistió ella.

—Verdad —respondió él, condescendiente.

—Tu hermano no opina lo mismo que tú —dijo Arminio burlonamente.

—Mi hermana monta a caballo como cualquier hombre, lo has visto —aseguró Catwald.

—Está bien —acabó Arminio—. Si vas a ser una carga puedes acompañarnos en calidad de hechicera, pero has de saber que los hechiceros no hablan en mis hordas salvo cuando se les pregunta, y que allí hay hombres-rayo poderosos ante los que deberás guardar silencio como los muertos en la ciénaga.

—Así lo haré, hasta que decida volver al este —dijo ella.

—De acuerdo, así sea. Ahora preparad un asado, quiero comer, si las sorpresas se han acabado… —sentenció Arminio, y se alejó para inspeccionar los robustos y deformes cuerpos de los trolls de piedra.

Durante el resto del día se dedicaron a comer y a descansar. Arminio se apartó del grupo y esperó a que un jabalí que Vitórix y Gotómar habían cazado el día anterior empezase a chorrear su grasa entre las brasas. No muy lejos había una cueva de enormes proporciones, sumamente incómoda, pero seca, que según la leyenda había sido la morada de aquellos ogros. Allí pudo meditar sobre sus asuntos, hasta que llegó la hora de comer.

La noche había caído y se repartían pedazos de carne.

Werwin, el joven poeta del grupo, propuso recitar una de sus nuevas creaciones.

—Es una canción sobre los Túmulos de los Reyes.

—¿Por qué sobre los Túmulos, joven Werwin? —inquirió Helgolast.

El chico se encogió de hombros.

—Ya entiendo, aquellos a quienes les gusta recitar versos rara vez saben por qué. Y no habrían de saberlo, ¡no hay actividad más bella e inútil que esa! —se burló Helgolast—. Pero cuéntanos, joven hacedor de canciones, seguro que te impresionaron los Túmulos, a pesar de no haber estado en ellos… o más bien precisamente por ello.

—Los vi de lejos —se excusó Werwin.

—Claro, y eso basta para hacerse una idea —se burló Helgolast—. Para escribir versos sobre algo hay que estar lo bastante cerca, creo yo.

—Déjalo en paz —lo defendió Arminio. Helgolast cogió otro pedazo de carne.

—Solo trataba de entenderlo.

—No hay nada que entender —dijo el líder querusco—, solo hay que escuchar.

Werwin miró las llamas y trató de recordar, después inició su recital con tal solemnidad que quienes lo conocían creyeron, por un momento, que se trataba de otra persona:

Las espadas ardieron,
hombres enfrentados bajo un sol de fuego.
El cielo se quebró en hachas teñidas de sangre:
las picas de hierro batieron el aire.

Pasó de largo la tormenta sin centellas,
llegó la noche con su traje de estrellas
y un racimo de cristales rutilantes:
los héroes de antaño moraron los valles.

Su público esperó, raptado por las rimas.

—¿Ya está? —preguntó Arminio.

Werwin se encogió de hombros y dijo:

—No recuerdo la segunda parte, era más largo…

Wulfsung se rio como un gorrino salvaje.

Arminio lo miró y lo obligó a callarse.

—Tendrías que escribir las runas, para acordarte de lo que inventas —sugirió Helgolast con delicadeza.

—Había imaginado otra parte —dijo Werwin—. Trataba sobre los árboles que se marcharon hacia el oeste.

—Los árboles caminaban hace tiempo, cuando abandonaron los Túmulos de los Reyes; la mayor parte de ellos se marchó hacia Hercynia.

—¿Los árboles? —inquirió Vitórix.

—Los árboles no caminan —aseveró Wulfila con desprecio.

—Caminaron hace mucho tiempo —insistió Helgolast—. Yo los he visto hacerlo, aunque no lo creáis.

Su auditorio se rio de buena gana, especialmente los queruscos. Los vándalos ya estaban acostumbrados a las aseveraciones de Helgolast.

—No hace mucho tiempo vi cómo un enorme alerce atravesaba la línea del camino y se precipitaba en las praderas del sur, rumbo a las colinas. Era otro de esos fugitivos. Lo vi con estos mismos ojos. Se inclinaba lentamente, se bamboleaba con gran esfuerzo, todos sus movimientos eran muy pausados, pero increíblemente seguros… Puedo asegurarte que cada paso distaba una docena de pies.

—¡No puede ser verdad…! —protestó Wulfila, riéndose.

—Es verdad porque yo mismo lo vi… Los árboles de las razas más antiguas que todavía crecen por estos lados aún tienen la virtud de moverse, y siguen la huella de sus antepasados en busca de Hercynia.

Helgolast se adentró entonces en un extraño cuento sobre cosas que se movían entre las raíces, una ancestral disputa entre acebos y alerces, y cómo estos se repudiaban y se odiaban. Arminio estaba seguro de que se trataba de cuentos para niños, pero cautivó a los adultos con la misma intensidad como si narrase una batalla entre hombres mortales, y finalmente se detuvo en la importancia del gran Bosque Verde, Hercynia, y les habló de su secreto concilio y de los muchos enigmas que los druidas guardaban sobre el misterioso poder de los árboles.

El viaje de vuelta fue menos accidentado. Siguieron el Camino del Oeste y deshicieron los pasos que habían dado para llegar hasta allí, hasta que Arminio, por seguridad, les pidió que continuasen por la ruta de los Túmulos de los Reyes. Helgolast aceptó de mala gana y la hilera de caballos abandonó la cinta del camino ribeteada de piedras para adentrarse en un mar uniforme de hierba que ondulaba hasta el horizonte.

Llegaron a las colinas y por allí anduvieron durante dos días, sin ser molestados por bípedos o cuadrúpedos. La niebla los sorprendió por las noches, pero las artes de Helgolast, al parecer, bastaron para amedrentar a los espectros de las colinas. A pesar

de todo, Vitórix y Wulfsung no pegaron ojo en dos días.

XI

Otra vez aquellas colinas aparecieron en el horizonte. La nieve se había quedado en el este, envolviendo el Reino de Marbod, y los seguía, propiciando el invierno a su paso. Para Arminio, era como si los perfiles de esas elevaciones estuviesen grabados en un rincón de la memoria que nada era capaz de borrar.

El aire era pesado. Indicios de nubes remolineaban en la cumbres del Monte del Oso. El valle de Wulfmunda, en el oeste, descendía acunado por las colinas hasta las ciénagas de más allá, donde numerosos cursos de agua se encontraban y jugaban en una inmensa charca que rodeaba las últimas lomas. Treparon por las sendas más abandonadas de la región y se adentraron como una partida de cazadores hasta que llegaron al lugar; las trompas de caza resonaron, el valle anunció su llegada, y Wulfmunda los recibió en la pradera más allá del arroyo.

Nada había cambiado, lo que era un alivio. No hubo sorpresas de ningún tipo durante aquel tiempo, y nadie se había enterado del verdadero motivo de su viaje. Catwald y Helgolast permanecieron algunos días más; por fin se despidieron de la joven Riann, y se marcharon con sus hombres hacia el este, en busca de nuevas guerras que asolarían sus territorios. Maroboduus no tardaría en tratar de vengarse, y las fuerzas de Catwald y de sus familiares tenían que ser capaces de reunirse y atacar reforzando la frontera de las Montañas Negras.

Arminio se despidió de ellos y se preguntó si volvería a verlos, pero por alguna razón desconocida sospechó que los dioses reservaban un destino glorioso a Catwald. Por la noche el *thingaz* se reunió. Había muchos jefes queruscos como no sucedía en largos años. Las trompas resonaron y los clanes vinieron al encuentro del Gran Lobo. Arminio deseaba convocar a las manadas, recordarles sus pactos, hablar de enemigos.

Se encendió un sendero de antorchas que iluminaba el camino hasta las inmediaciones del pabellón de madera. En su interior, los jovenzuelos escanciaban el hidromiel y la caza se tostaba sobre el fuego. Un gran círculo iba completándose y los régulos queruscos se daban cita. Más de cien notables guerreros fueron sucediéndose fila tras fila, según su rango. Los hombres de confianza y las guardias personales de cada señor se sentaban detrás de su líder, como era la costumbre, y los rostros impenetrables se iluminaban a la luz de las llamas.

Arminio vestía otra vez sus pieles de lobo. Dejó las fauces sobre sus greñas, y miró a su alrededor entre los colmillos de su animal ritual.

La ceremonia empezó con el primer pedazo de carne entregado por Arminio y se habló de muchos asuntos y se resolvieron disputas. Poco después vinieron los herreros. Cargaban con una caja de madera y Ortwin, que desde hacía poco era

conocido como el Cuervo Blanco, el heredero de Cerunno, apareció en el umbral de la casa. Las mandíbulas se detuvieron y miraron al hechicero albino, que se cubría con su capucha de piel de nutria. El viento soplaba ligeramente y algunas hojas entraron en la sala cuando él se quedó quieto en la entrada, una sombra embozada. Riann, su nueva y aventajada discípula, esperaba detrás.

—¡Cierra, Ortwin! —le ordenó Arminio sin mayor respeto.

El hechicero pareció hacer caso omiso, pero después ordenó a uno de sus ayudantes que cerrase la puerta. Riann había entrado detrás.

—¿No querrás que toda esa hojarasca se quede pegada a nuestra suculenta carne? Siéntate y come con nosotros —lo invitó el *kuningaz.*

—Vengo a entregarte algo —anunció Ortwin, caminando hacia el círculo de los señores.

—Los herreros vienen contigo, supongo que son ellos quienes lo traen —dijo Arminio.

—Así es, *kuningaz*. —Y tras decir aquello Ortwin hizo un gesto y los herreros, con total mutismo, abrieron el arca de madera.

»Aquí está *Zankrist,* la espada de Wulfmund —anunció el hechicero.

Arminio pareció incómodo. Había decidido renunciar al arma. Si era realmente un símbolo del poder de los dioses en la tierra, también era un símbolo de la traición de los dioses contra Arminio. Si ellos lo habían abandonado cuando le robaron a su esposa, entonces esa espada solo era el símbolo de una burla divina…

El querusco se levantó y decidió no ofender la mentalidad de los jefes, por esto contrarió sus planes. Sabía qué era lo que se esperaba de él, y no estaba dispuesto a perder el favor de su ejército por una cuestión tan personal. Estaba bien. Daría a entender lo que los demás esperaban, independientemente de lo que él sentía hacia aquella espada.

La empuñó con firmeza, a dos manos, la miró largamente. Comprobó que los herreros habían hecho un trabajo perfecto: sin duda alguna la habían limado hasta convertirla en polvo de acero, y después habían vuelto a forjar la hoja desde el principio, añadiendo las runas y los grabados que solían aparecer cuando se arrojaba vaho caliente sobre ella. De nuevo era un arma prodigiosa, pero no la había forjado él. Era *Zankrist*, y a la vez no era la misma espada, la suya, la que él había creado a partir de los pedazos cuando la perdió su padre.

—Le agradezco este trabajo a los hermanos del hierro y del fuego. Que se sienten con nosotros y que disfruten del banquete de los clanes.

Al escuchar aquello, los herreros miraron a Ortwin, que asintió. Tomaron asiento y fueron servidos con carne y *medhu*.

—Visitaré al viejo Gristmund para honrarle por su trabajo.

—Harás bien —dijo Ortwin.

—Quédate con nosotros.

Ortwin miró severamente a Arminio y después tomó asiento cerca del jefe, en el lugar reservado a los hechiceros. Riann, sin embargo, retrocedió hasta la puerta junto a los discípulos del hechicero albino. A una señal de este, se marcharon del *thingaz* en silencio.

Arminio colocó la espada ceremonial en un sitial de la pared del fondo, donde colgaban varias pieles y cabezas de fieras disecadas.

—¿Qué se sabe de nuestro querido Segest? —La pregunta sorprendió a sus más allegados.

—Se ha mudado a otra parte. Protegido por las legiones, se marchó a las Galias, donde Germánico le concedió salvoconductos para que viviese en paz —respondió Hadubrandt, del clan del ciervo rojo.

—Se ha marchado con su oro —añadió Witold.

—¡No creo que haya dejado nada atrás! Yo mismo lo vi partir, rodeado por aquellos romanos, hacia el puente —explicó un guerrero del clan de la nutria al que habían visto solo en contadas ocasiones—. Le acompañaron cincuenta de sus hombres. Los mulos que seguían de cerca su caballo blanco llevaban pesados cofres en las sacas. Y nadie dudaría que estuvieran repletos de oro…

—Hermoso relato —musitó Arminio con cinismo—. Aunque no tiene nada nuevo. Todos sabíamos que no se sentiría seguro en Siga. Tarde o temprano un cuchillo se deslizaría hacia él en la oscuridad, a pesar de que eso no es precisamente lo que yo tenía reservado para él.

—¡Querusco! —El hombre puso su mano en el hombro derecho de Arminio—. Algún día te vengarás de él. Lo sé. Y él también lo sabe. No dormirá tranquilo ni una sola noche. Temerá las sombras entre los árboles, las miradas desconocidas en el mercado, las palabras sin significado aparente. Cualquier cosa bastará para sembrar en él la duda, y su vida será el miedo, hasta que cualquier día, cuando crea que todo ha pasado, alguien lo descubra, lo secuestre y lo traiga maniatado ante ti.

—Todo eso no me basta —protestó Arminio—. Mientras tus palabras se cumplen yo mismo iré a buscarlo, igual que he ido hasta el templo de Marbod.

—¡No lo hagas! —protestó una voz.

—El Cuervo Blanco me increpa. —Arminio miró a Ortwin con indiferencia.

—No lo hagas, eso solo servirá para disminuir la venganza, no para hacerla más grande. Si te empeñas con esa cabeza pequeña que es Segest tus verdaderos enemigos pueden verte servido en bandeja, y eso es posiblemente lo que Germánico desea.

—¡Germánico! —Y Arminio dio un fuerte golpe a la mesa que tenía ante él—. Antes tengo que dar una lección a ese presuntuoso romano. —La voz de Arminio se volvió dura, y cada palabra se arrastró con un timbre de bronce que anunciaba una crueldad sin límites—. Sus ejércitos sufrirán, como jamás han imaginado que pueden

sufrir. Privaré a ese bastardo de su ansiado trofeo.

—¿Qué harán los queruscos? —preguntó su tío Segmir.

—Esa ha sido la pregunta más interesante de esta fiesta —dijo Hadubrandt—. Para eso nos hemos reunido, ¿no? Si Erminer se ha cansado de cazar en el norte, podría plantearse que ha llegado la hora de cazar romanos… ¡Tengo ganas de ir en busca de ellos!

—¿Por qué no vamos a las rutas fortificadas del este de Hercynia? Hay un campamento, Locoruum, que me gustaría ver arder en llamas…

—¡Podríamos ir!

—Esperad, veo que habéis olvidado a vuestro *kuningaz*, ya no os hago falta —dijo Arminio. Hubo risas como respuesta.

—Estamos aquí reunidos para renovar nuestra ancestral alianza. ¡Los queruscos, unidos! Tengo que informar de que no muchos días atrás vinieron secretamente en mi busca hombres del lejano norte. Los sajones visitaron Wulfmunda y enseñaron la pieza de la alianza que forjasen los herreros sagrados para mi padre: el dragón cuyas escamas están repartidas entre todos los jefes del oeste, la Alianza de los Ases, el Ansutraustjam —explicó el *kuningaz*—. Guntram quiere reunidos a todos de nuevo. Quiere que los aliados de los Ases se vean unos a otros bajo los altos techos de Gunthabrud, la Fortaleza Verde.

—¿Qué quiere el viejo Guntram?

—¿Todavía está vivo?

—¿Es inmortal ese viejo…?

—¡Guardad silencio y escuchad! —pidió Arminio—. Guntram quiere que los jefes queruscos se reúnan con los miembros de la Alianza de los Ases. Guntram desea que el oeste vuelva a unirse y que sea como una sola espada.

—Yo creo que teme a los queruscos, ¡sabe que vencimos a Roma! —aseguró un jefe de largos cabellos castaños, cosechando un atronador desorden de afirmaciones victoriosas. Los cuernos se alzaron y brindaron desbordándose.

—¿Por qué no se reúne la Alianza de los Ases en Wulfmunda?

—¿Por qué tiene que reunirse en el norte?

—Ya es hora de que eso cambie…

Arminio se sintió satisfecho al sentir que la mayor parte de los régulos queruscos pensaba como él.

—Tenemos dos opciones —anunció el líder—: quedarnos aquí y desafiar la palabra de Guntram, ¡o marchar hacia el norte al frente de una terrible horda y mostrarle el poder de Wulfmund!

Las voces de su auditorio fueron silenciadas, y muchos sonrieron.

—Podemos guardar silencio y fortificarnos, ¡o reunimos como un ejército y mostrar a todos los Ases del oeste por qué los queruscos vencieron a Roma…!

Los jefes gritaron enardecidos. El plan les sedujo rápidamente. La idea se festejó como una victoria.

—Erminer no asistirá respaldado por una guardia personal… —dijo—. Erminer se presentará en la Fortaleza Verde al frente de sus hordas. Quieren que Erminer y los queruscos rindan pleitesía, ¡lo haremos al frente de nuestras hordas de guerra! ¡Batiremos cacerías enormes a nuestro paso! ¡Comeremos y cenaremos como lobos! ¡No dejaremos un jabalí vivo en el reino sajón! Y si los sajones se sienten molestos, ¡que se lo piensen dos veces antes de invocar a Wulfmund!

XII

A pesar de todas sus preocupaciones y llenos de suficiencia y arrogancia, los queruscos decidieron viajar al norte animados por Arminio. Los mensajeros hablaban de una multitudinaria reunión y no quisieron faltar. Pero por vez primera en muchos años, los queruscos comprendieron que muchos régulos de su entorno territorial los temían y los envidiaban en un secreto a voces.

Estaba claro. No querer reunirse con ellos en Wulfmunda era una forma de no querer reconocer el nuevo poder dominante que representaban y la nueva victoria que ostentaban: habían sido los artífices del desastre de Teutoburgo. Y el poder de su líder era demasiado grande. Todo era una estratagema política para desacreditar su gloria, pero Arminio era demasiado astuto, y convocó las hordas con tal ferocidad e ímpetu como si fuesen en busca de una batalla contra los romanos.

Arminio no viajó como un lobo cazador ni como el emisario de su pueblo. Decidió humillar a quienes ya de por sí se sentían ofendidos con su presencia. Se echó la piel de lobo sobre los hombros, por encima dejó que colgasen la espesa capa de oso que ostentaba multitud de símbolos y runas de los téncteros grabados a fuego sobre el pellejo interior. Se ciñó el yelmo de acero que Cerunno puso sobre sus sienes el Día de la Gloria, cuando el puño del sacerdote exprimió el corazón de Varus y dejó que su sangre chorrease sobre su frente y sus barbas. Se afeitó como hacía tiempo que no lo hacía y, acto seguido, se embadurnó con la grasa de lobo teñida de negro. Su rostro volvió a ser fiero, con facciones brillantes y lisas, recubiertas de grasa negra, y solo los ojos y sus párpados emergieron como sargazos enrojecidos, de una ferocidad desconocida en el género humano. Se puso los anillos más gruesos, en los que había inscritas poderosas y propicias runas. El acerino yelmo penígero era alto y, alzado a la grupa de *Draupnaz*, Arminio decidió seguir una ruta de serpiente, visitando el mayor número de aldeas y a su vez las más importantes que encontrase a su paso en el camino hacia Gunthabrud. Dado que se trataba de pueblos aliados, nadie le impediría atravesar y visitar el entorno. Pero sabía que era una amenaza velada hacia los demás jefes, una demostración de poderío. De cualquier modo, Arminio reunió a casi medio centenar de arrogantes jefes queruscos de los más diversos y alejados clanes, y les pidió que viajasen armados y protegidos con sus guardias personales; al mismo tiempo, una vez reunidos, todos ellos serían la guardia personal del *Kuningaz* de los Queruscos. De este modo demostrarían a sus vecinos cómo se organizaba la casta guerrera de los peores enemigos de Roma. Les pidió que guardasen sus mejores galas y trofeos para ese momento, y que anunciasen cacerías sin fin para los que deseasen acompañarlos.

Así fueron más de quinientos los queruscos que se pusieron en marcha. Comprobó que la gloria de su nombre ejercía un poder ilimitado sobre la tierra que lo rodeaba. Los jóvenes se peleaban por formar parte de la escolta, y la guardia personal se convirtió en un verdadero ejército de hombres de todas las edades, especialmente zagales pendencieros y violentos. Si Guntram quería invitar a los queruscos, entonces debía aceptar que el *kuningaz* más grande de Germania no viajara rodeado de una pequeña manada de lobatos… Él era el poder del más grande de los líderes germanos en las tierras del oeste, y eso se lo haría tragar al Rey del Norte. Además, a los mensajeros que fueron por delante les ordenó que lo nombrase Arminio *el Querusco*, Rey del Oeste.

El yelmo de acero se puso en camino hacia el norte. El rostro afeitado y embadurnado con la grasa de lobo negra visitaba los territorios de los angrívaros en las praderas del oeste, y más tarde de los longobardos. Entre los angrívaros se enteró de algo sorprendente: que estos se habían unido más de lo que era habitual en ellos, y que habían empezado a construir un largo muro que pretendía marcar la frontera con los territorios de los brúcteros y los tubantios. Arpo era el nombre de su nuevo jefe, un régulo que unía todos sus clanes. No vino a recibirlo cuando se enteró de que Arminio visitaba sus tierras. Los angrívaros y los casuarios lo recibían con respeto y con presentes. Se dijo que Arpo ya estaba en camino hacia el norte, y que había partido unos días antes. Hacía sol y Arminio contempló las praderas verdes que se prolongaban hacia las grandes aguas divisorias. Los trofeos romanos encabezaban su comitiva. Todos los líderes que habían obtenido un estandarte romano en Teutoburgo los exhibían a su paso, y los campesinos salían a saludarlos como a dioses, y las jóvenes arrojaban plantas aromáticas ante sus caballos antes de que hundiesen sus primeras nieves en el camino al entrar en las aldeas.

La columna de los queruscos continuó hacia el norte y visitó los territorios de los longobardos. Entraron en los valles principales como un ejército poderoso. Los longobardos se reunieron para recibirlos. Había pocos caballos y nadie esperaba una columna tan numerosa de queruscos, pero les dieron permiso para cazar y les entregaron algunos animales en prueba de amistad. Arminio los sacrificó en rituales multitudinarios y repartió su carne en ágapes sagrados bendecidos por los líderes espirituales de cada región, y siguió hacia el norte su parsimoniosa y gloriosa marcha. En las aldeas más populosas los niños se reunían y los seguían, los campesinos y cazadores salían al camino y se agrupaban para verlos marchar. Pero todos los ojos se fijaban en el caballo que encabezaba aquel ejército, en el yelmo con alas de acero que coronaba la frente del formidable guerrero que, oculto tras una máscara de cieno negro, los miraba con lúgubre semblante. Todos lo saludaban a pesar de su implacable mutismo, y escuchó cómo lo aclamaban a su paso, y siempre le agradecían su liderazgo y bendecían la batalla de Teutoburgo.

Régulos caucos, reudigios y varinios, familias de los sajones, se unieron a la columna de los queruscos. En el gran vado del Río Blanco, que separaba las tierras de los longobardos, los esperaron. Encontraron un recibimiento de más de doscientos guerreros en la orilla opuesta. Arminio recordó las numerosas ocasiones en las que había viajado al norte. No solo cacerías, sino también las visitas a Guntram, que habían sido costumbre desde su infancia. No pocas veces había escuchado el relato del viaje de su padre, tiempo después de que su madre muriese. Había llegado como un lobo espantado hasta las orillas de aquel vado. Oltfrost era el nombre que los sajones daban al lugar, quizá porque al helarse, en invierno, se extendía como una simple prolongación del camino. Arminio sabía que los hijos de Guntram habían recibido a Segimer, sin saber quién era, como a un vagabundo al que le pidieron las armas. Ahora contempló el recibimiento. Un terraplén herboso subía al otro lado de las piedras por encima de las cuales la gran corriente del Río Blanco se fragmentaba en cientos de torrentes como si de la piel de una gran serpiente se tratase. Un jefe longobardo se unió a él y lo saludó.

—Espero que Guntram no crea que venimos a hacerle la guerra —comentó, divertido. Cientos de trompas de caza emitieron sones de guerra.

—Ha convocado a la Alianza, ¿no? ¿Qué demonios esperaba? —respondió Arminio tras la máscara negra.

—¡Paso al *kuningaz*! —gritaron algunas voces. Otras lo repitieron.

Draupnaz entró en las aguas frías y comenzó a vadear. Las formas de los guerreros que los esperaban al otro lado se perfilaron sobre el terraplén. Eran orgullosos sajones. Ninguno descendió hasta la entrada del vado; preferían aguardar en lo alto. Aun así, Arminio esbozó una maliciosa sonrisa. *Draupnaz* iba seguido de una auténtica invasión de caballería. El corcel negro pateó el barro y trepó con alegría, animado por su jinete. Arminio llegó hasta lo alto del terraplén y, sin mirar los rostros ceñudos que le esperaban, protegidos tras yelmos y máscaras cobrizas pero sin alas, se volvió para ver cómo el ejército que le seguía atravesaba las aguas en medio de la ruidosa algarabía.

Entonces giró y clavó sus ojos en los hombres que le cortaban el paso. Mientras tanto, docenas de caballos queruscos y longobardos se agolpaban a su alrededor, creando el frente vociferante de una violenta horda.

—No reconozco rostro alguno —dijo Arminio. Tenía que haber esperado a que le dirigiesen la palabra, pues era un invitado en tierra ajena, pero decidió que había esperado demasiado.

—No lo reconoces porque no lo conoces, pero yo sí que te conozco a ti, hombre-lobo —dijo uno de los jinetes. Era corpulento, se inclinaba indolentemente sobre el cuello de un caballo robusto y blanco, y tenía las manos cargadas de gruesos anillos de oro.

—Supongo que eso no es difícil —admitió Arminio con indiferencia.

—Sois bienvenidos en las tierras de los sajones, aunque no pensábamos que fueseis… tantos —dijo el guerrero, intercambiando miradas con sus compañeros.

—Habéis invitado al *Kuningaz* de Germania —afirmó Wulfila—. ¿Qué es lo que esperabais?

La expresión «*Kuningaz* de Germania» pareció paralizar el cerebro de aquel varinio.

—Hubo una batalla contra Roma, ¿no lo recuerdas? —siguió Wulfila—. Y en esa batalla hubo sajones, varios de los hijos de Guntram estuvieron allí, y el esposo de su hija, Gailswinther, un querusco, vino con caballos sajones… y todos supieron que Arminio era el *kuningaz* de los germanos.

—Ya lo sé, porque estuve allí con mi caballo —admitió el varinio.

—Entonces, ¿de qué te quejas?

—De nada.

—Pues cállate y no nos hagas perder más tiempo —cortó Wulfila—. ¿A qué viene este parlamento…? ¿No es Guntram quien quiso que los queruscos viniesen a su morada? ¡Pues aquí los tiene!

Arminio siguió callado. En otras circunstancias habría amonestado a sus hombres. Pero no le gustaba la idea de que los sajones los recibiesen con reticencias.

—Nos seguiréis, nosotros también hemos sido convocados a la reunión de la Alianza —dijo el varinio. Y después se volvió, arrojando una extraña mirada al viejo Wulfila.

Los sajones giraron sobre sí mismos y comenzaron a avanzar.

Arminio alzó el brazo y detuvo su columna. Los sajones lanzaban recelosas miradas hacia atrás. Los queruscos esperaban como una horda de piedra. Los sajones finalmente se distanciaron y formaron una columna compacta en el camino. Arminio aguardó. Todos los queruscos y los longobardos ya esperaban detrás de él. Solo cuando una distancia significativa los separaba de los sajones y varinios, dio la orden de ponerse en marcha, y avanzó lentamente al frente de su ejército. Evidentemente, aquello no gustó a los sajones, pero aceptaron la situación. Sabían que Arminio no se dejaría amedrentar ni dominar por nadie, e intuyeron que los queruscos no se dejaban convocar de buena gana, y que ponían en duda la supremacía en la autoridad de los pueblos del norte.

Arminio supo durante aquel viaje que Segest se había trasladado a una ciudad de las Galias cercana a la frontera, pero cuyo nombre nadie conocía a ciencia cierta. Se mantenía en secreto, y era probable que utilizase otro nombre para evitar ser ajusticiado por los espías de Arminio.

Además, se enteró de que circulaba un rumor en el oeste. Había llegado hasta los

régulos angrívaros y de ellos había seguido hacia el norte hasta los régulos longobardos: Arminio era padre de un niño, cuyo nombre era Thumélico.

¿De dónde había salido aquel nombre? No podía ser idea de su mujer. Tenía que haber sido alguna clase de adaptación romana o gala. No entendía lo que podía significar, y desconocía la lengua germánica de la que pudiese haber sido extraído. Tras investigar se dio cuenta de que era un dialecto corrompido de los marcómanos, de que la palabra procedía de *thumlig*, un vocablo extraño que significaba algo así como «renegado». Además, un *thumlig* también era alguna clase de alimaña de los bosques… Ese era el nombre que habían dado a su hijo, y lo dejaban vivo para que su escarmiento siguiese presente y para que, durante los muchos o pocos años de vida que le sobrasen a él, estuviese condenado a escuchar comentarios contradictorios acerca de su vástago.

Fueron hacia Roma, eso era todo lo que habían dejado que se filtrase sobre su mujer y su hijo. Posiblemente serían esclavos de Germánico, de eso no le cabía duda alguna. Pero ¿dónde?

Aquella noche Arminio se aisló de los jefes. Werwin juntó las manos en la espalda y comenzó a recitar. Al principio nadie se enteró demasiado bien de lo que hablaba, pero poco a poco fueron entendiendo y el mito del nieto de Ingwaz creció en la imaginación de su auditorio:

Vosotros, aquilones,
que arrolláis las nieblas de Morven
en blancas orlas, ¡despejad mi memoria!

He escuchado de lo eterno
un golpe de trueno,
muchos de mis muertos
elevaron el rostro
en las moradas de piedra,
abrieron los ojos de espanto,
las armaduras de hueso sin manto:
¡en el oeste habita el hijo del rayo!

He escuchado las nubes tronar a su paso,
indiferente, por las praderas de mi patria
cabalga en busca de guerra.
He visto el viento huir por la ladera
de la colina de mis antepasados,
y las olas del mar he visto escupir

la niebla blanca y su espuma de oro.

Yo de la negra eternidad
dormía sinfín el sueño,
cuando supe del niño sin miedo
que duerme en la gruta del norte.

El héroe que las espadas rompe
habita con solitarios enanos,
huérfano de padre y de madre,
terrible matador de dragones:

círculos llameantes atraviesa el audaz
antes de apartar la cota de malla,
el yelmo alado, el rostro blanco,
la hija repudiada y durmiente
del As de ojos manco.

WULFMUNDÆ:

EL LOBO Y EL ÁGUILA

I

El viaje al norte continuó. Ahora el paisaje se había vuelto muy verde, y los bosques descendían de las lomas. Abundaba la caza y el avance de la columna fue más lento de lo que habían esperado sus anfitriones sajones. Arminio perdió de vista a sus guías en el horizonte. Solo contempló bosques alrededor. En realidad deseaba ser el último en llegar a la reunión, para acaparar todavía más atención de la que ya provocaba sin apenas proponérselo.

—Estamos en su tierra… cerca de Gunthabrud.

—Solo hay que ver las estelas y sus runas —añadió Wulfila.

—Hemos cruzado el límite, es hora de que nos detengamos para ser recibidos con honores —anunció Arminio—. Wulfsung, saca tu cuerno y sopla con fuerza.

Su amigo hizo lo que le pidió. La llamada se alejó resonando por las colinas. El paisaje oscurecía. El cielo continuaba enlutándose. Nubes negras de tormenta venían a su encuentro desde el norte.

—No tardarán en venir. —Arminio escrutaba el cielo, y Wulfsung no supo si se refería a los sajones o a las nubes de tormenta.

No pasó demasiado tiempo cuando una partida de cazadores vino al encuentro de los queruscos. Ortwin habló con ellos. Se marcharon con el mensaje; los intrusos pudieron reanudar la marcha hacia Gunthabrud. Los hombres se volvieron y lanzaron miradas de curiosidad. Si estaba allí Arminio, querían ver su rostro. Ese era el nombre del guerrero más popular de toda Germania. Desde las fronteras de las Montañas Negras hasta los confines más alejados de Scandia, el nombre de Arminio había galopado con los caballos y las embarcaciones, por encima de las olas del mar y había atravesado las inhóspitas montañas. Se contaban hazañas increíbles y leyendas sobre él, y muchos estaban convencidos de que era capaz de convertirse en un gran hombre-lobo cuando la luna asomaba sobre las ciénagas de su país.

Respetaron el protocolo de los jefes. Arminio quería llamar la atención, pero no ofender a Guntram abiertamente. Los cien jinetes sajones se detuvieron en lo alto de un montículo, y desde allí los observaron.

Arminio y Wulfila galoparon hacia ellos hasta que se encontraron suficientemente cerca. Los yelmos de cobre, remachados con piedras de ámbar y bruñidos por manos infatigables, parecían deslucidos bajo el cielo gris.

—Geiserich, te saludo en el nombre de mi padre —saludó Arminio a caballo. Extendió la mano y agarró el brazo del sajón, a quien conocía desde la infancia.

—Yo te saludo en el nombre de Guntram. Mi padre me ha enviado para darte honorable recibimiento. Todos sois bienvenidos.

La comitiva avanzó hasta introducirse en los territorios del Rey del Norte, donde acamparon al extenderse el gris crepúsculo sobre las landas.

Aquella noche, Werwin juntó sus manos en la espalda, subido a un tronco caído ante las llamas, y los guerreros queruscos guardaron silencio alrededor del fuego. Entonces el muchacho empezó a recitar, como ya se había convertido en costumbre desde que descubriese su inclinación hacia el arte poético:

De arco quebrado, de llama que arrecia,
de lobo que aúlla o buitre que grazna,
jabato que gruñe o árbol sin pies,
de olla que bulle, de ola que crece,
de flecha que vuela, de tromba que viene,
de hielo de un día en estanque vedado,
de víbora negra que acecha asustada,
de tratos de cama y de espada rajada,
del juego del oso o del hijo del rey,
de aquel, si lo ves, que a tu hermano insultó,
¡de nada de esto seguro te fíes!

—No ha estado mal, joven Werwin. Te felicito. —Arminio hizo una ligera reverencia desde su sitio—. No me fiaré de nada ni de nadie.

Wulfila sonrió y añadió:

—Que yo sepa, pocos tratos de cama has tenido tú, jovenzuelo Werwin…

Sus hijos rieron de buena gana.

—En la mansión de Guntram podrás aprender cómo los escaldos del norte tejen versos y dichos —dijo Arminio.

—Y de paso podrías hacer algún trato de cama… —añadió Wulfrund.

Arminio lo censuró con una severa mirada.

—Escuché hermosas canciones; algunas cambian porque sus acentos difieren y utilizan runas que nunca has oído. Pero ellos están más cerca de los dioses… y eso tiene sus ventajas, muchacho —le explicó un hechicero longobardo.

Arminio dudó sobre la proximidad a los dioses por el mero hecho de estar situados más al norte, pero se quedó callado.

—Ya tienes un dicho sobre las advertencias, deberías componer otro sobre los consejos que nadie debería olvidar —sugirió Arminio, mirando las botas desgastadas del joven—. Y para empezar podrías recomendarte a ti mismo un calzado mejor cosido…

Vitórix y Wulfsung se rieron. A Wulfrund la idea de que un guerrero se dedicase a

esos cantos le resultaba extrañísima.

—Raras inclinaciones las de los escaldos y sus artes —comentó el hijo de Wulfila, meneando la cabeza, con gran preocupación.

—Son magia y no deberías reírte de ello —lo censuró Arminio—. No has visto demasiadas cosas, hijo de Wulfila, pero si en los salones de Guntram te ríes de un escaldo, es probable que vuelvas ensartado en una lanza.

—¡Oh, vaya! —se burló Wulfsung, poniendo una extraña y grave voz—. Está bien, dejaré que los escaldos me den raros consejos sobre pieles mal cosidas, víboras enroscadas y tratos de cama…

Varios guerreros se rieron a pierna suelta.

—Vamos, Werwin, deberías decirnos algo acerca de los tratos de cama, es lo que más me ha impresionado, sobre todo teniendo en cuenta que tú jamás has tenido ninguno, ¿eh?

Werwin fingió no hacer caso a Wulfsung, hasta que se volvió y lo amenazó con los puños y el rostro enrojecido.

—Dejad al chico… —pidió Arminio—. He decidido nombrarlo nuestro escaldo, y en adelante escucharemos sus dichos siempre que desee hacerlo y por la noche. ¡Dejadlo en paz!

Los lobos queruscos aullaron y se rieron.

El recuerdo de la colina de Gunthabrud permanecía intacto en la imaginación del querusco.

El paisaje cambió y el camino los llevó hasta un valle pantanoso y congelado, vigilado por lomas rotas. Pero el tiempo empeoró, y la gelidez nórdica descendió con un manto blanco que cubrió el paisaje en pocas horas poco antes de que llegasen a la Fortaleza Verde.

Unas ciénagas heladas se extendieron ante los campos blancos; más allá se elevó la colina de Gunthabrud. La aldea no había crecido demasiado. Las granjas se esparcían en círculos concéntricos y humeantes, en desorden, alrededor de la loma sobre la que se levantaba el gran palacete sajón.

Era una de las construcciones más formidables del norte. Tres veces más alto que el *thingaz* de Wulfmunda, se erguía contra el cielo con espesos muros de piedra sin ventanas, y ahora su mantillo de hierba verde en el tejado estaba tan blanco como los demás tejados que dominaba desde lo alto.

Las trompas resonaban en señal de bienvenida.

La ciudad se asomaba para verlos llegar. Varios miles de sajones se habían congregado y esperaban dispersos por la colina, a ambos lados del camino. Los niños los miraban sorprendidos y corrían en busca de piedras, que sus padres impedían que arrojasen contra los aparentes invasores.

Fue todo un acontecimiento. Pero no vino ningún miembro de la familia real a recibirlos, salvo Geiserich, que trotaba junto a *Draupnaz*. Arminio sabía que los sajones lo recibirían con frialdad, que la idea de venir con un ejército no agradaría a Guntram, pero deseaba que asumiesen el peso de su poder. No habían vencido en Teutoburgo para seguir siendo los lacayos del Rey del Norte. La gente escrutaba su rostro negro, que ahora rimaba tan vigorosamente con la nieve recién caída y la palidez de cuantos lo observaban, hombres y mujeres de piel y ojos claros. Y todos miraban y señalaban a la mujer que iba detrás de su caballo, a la grupa de una yegua, cubierta con un traje de pieles de gato salvaje. «¡Una hechicera!», pensaban en voz alta. Llevaba puñales atados al cinturón de la cadera. No tenía trenzas como las mujeres del oeste y sus cabellos se desparramaban como un sedoso y denso oleaje. Era extraña y su mirada los acobardaba, trotando a la sombra de quién trotaba. Riann estaba entre los discípulos de Ortwin, y como tal viajaba junto a su maestro albino, el *bliksmoburaz*[20], el hombre-rayo de Wulfmunda. Su rostro y sus cabellos completamente blancos daban otro contrapunto a la negra presencia del Gran Lobo de Wulfmunda.

Geiserich los condujo hasta una de las cabañas que se alzaban cerca del bosque, tras una gran pradera que descendía por detrás de la aldea. Era una de las edificaciones que el rey prestaba a sus numerosos invitados.

Si la idea de reunir a todos los jefes había sido de Cerunno, Arminio esperaba que no confiase en su bendición. No deseaba obedecer mandato alguno, y esa circunstancia incluía los pensamientos del influyente santón de Wulfmunda. Jamás le perdonaría que sus enemigos lograsen raptar a su mujer. Tenía que haber sido capaz de preverlo. Para eso había confiado en él. Para eso había sido su mano derecha. Para eso era un adivino…

Buena parte de su ejército acampó en las praderas frente a Gunthabrud, más allá de las empalizadas de la ciudadela, donde ya habían pernoctado las hordas que acompañaban a numerosos régulos convocados por la Alianza de los Ases.

Geiserich se sentó en el suelo de la cabaña. El fuego empezó a crepitar y su luz iluminó vigas y paneles aserrados.

—¿Qué jefes han venido? —inquirió Arminio.

—Muchos conocidos, y otros aún por conocer.

—¿Y Cerunno?

—Ha regresado de un viaje por el mar.

—¿Adónde?

—Nadie lo sabe, y los navegantes herulios se ponían pálidos cuando se lo preguntaron, aunque ya no están aquí y no podrás interrogarlos. Es probable que

Cerunno les ordenase atravesar las Grandes Olas, o al menos eso se rumorea.

—Hacia el oeste.

—¡Allí solo hay reinos de gigantes! —exclamó Werwin.

—¡Hielo y fuego! —añadió un sajón.

—Eso cuentan los locos, los ancianos y los viajeros que se hicieron a la mar con la buena fortuna de regresar de las Grandes Olas —explicó Wulfila.

—Grandes olas… —murmuró Wulfsung. Esa era otra de las cosas que le parecían inconcebibles del mundo en el que vivía. Que existiesen las olas y, todavía peor, que hubiese hombres tan locos como para pretender cabalgar por encima de ellas. En su modesta opinión, hombres y agua eran dos cosas irreconciliables en el mundo tal y como lo entendía.

—Fue hacia el oeste, según se dijo, hacia la Tierra de Fuego. Buscó el consejo de los dioses, y dijo que se entregaba a sus designios…

—Esclavo de los dioses… —musitó Arminio con desprecio.

—No hables así de Cerunno *el Sabio.*…

—Cerunno *el Manco*, lo llamo yo —se burló Arminio—, porque cuando requieres sus servicios le falta una mano en el lugar oportuno.

—Es peligroso hablar así de Cerunno —siguió el sajón—. No lo hagas durante el consejo, ¡no lo hagas!

Arminio sonrió y se sirvió hidromiel en su cuerno. Riann y Ortwin lo observaban con ojos afilados.

—Sé qué es lo que tengo que hacer durante el consejo. Es el lugar en el que todo el mundo dice lo que los demás quieren oír… ¡no sirve de nada! Me recuerda demasiado a los romanos. Política, así lo llaman ellos…

—No puede recordarte a los romanos, es la reunión de tus hermanos, todos somos hermanos ante las garras de Roma… —dijo el sajón.

—Está bien, ¡visitaré ese senado! —se burló Arminio—. ¿Qué más invitados han venido?

—¡Oh! No los conozco a todos… muchos, muchísimos. No recuerdo ocasión alguna en que asistiesen todos los convocados. Muchos de ellos son atendidos por mis hermanos. De algunos no se puede hablar.

Arminio se volvió hacia él, y lo interrogó con una despiadada mirada.

—Son órdenes de nuestro padre. Si alguien visita al Rey de los Sajones tiene que confiar en su techo, dice, y tiene razón.

—Yo no puedo saber quién ha venido a esta reunión, pero todos ellos saben que yo he venido… ¿te parece justo?

—No… Pero ¿qué podemos hacer? No has venido precisamente oculto por una piel de lobo en medio de las tinieblas. Un ejército entero te sigue, lo sabes, ¡es imposible pasar desapercibido avanzando de ese modo!

Arminio se retorció, incómodo.

—Hace mucho que no me reúno con los brúcteros o los sugámbrios, por ejemplo, también es cierto que hace tiempo que Germánico no los visita, aunque la última vez tuvo la cortesía de incendiar buena parte de sus países, y un tejo milenario ardió en venganza. —Arminio juntó sus manos en actitud meditativa—. Es hora de que ellos y yo hablemos.

—Hemos oído muchas cosas. Pero no ha habido nuevas incursiones en los últimos meses… El año avanza pero Germánico no ha vuelto. Mi padre pensó que era el momento idóneo para que nos reuniésemos.

—No es un mal momento —añadió el querusco, pensativo.

—El *Ansutraustjamthingaz* se renueva, los poderes del oeste se reúnen.

—Sí, pero para que un viejo árbol se renueve no olvides que es necesario podarlo cada año… —repuso Arminio misteriosamente.

—Han traído los pedazos de la cadena mágica, y la cabeza del dragón, Erminer, pende del cuello de mi padre en su cordón trenzado de oro.

—Me alegra de que no hayan olvidado los presentes de mi padre —recordó Arminio—. Fue él quien fundó la alianza, quien ordenó forjar la cadena de escamas de ese dragón, y ese dragón fue el que venció a Varus en Teutoburgo. ¡Muchos lo han olvidado!

—¡No lo han olvidado! Te respetan y respetan la gloria de los queruscos… pero no ha sido buena idea venir al frente de un ejército, te hablo como amigo. ¿A mí qué podría importarme? ¡Al contrario, me alegra! Pero despertará muchos recelos…

Arminio pareció irritado.

—No ha sido buena idea invitar a tantos desconocidos a esta reunión sin consultarme a mí, sin consultar a los queruscos, a los creadores de la alianza y a los que unificaron las fuerzas del oeste para llevar a cabo la derrota de Teutoburgo, a los que borraron las legiones de la faz de la tierra —argumentó—. Muchos de esos jefes deberían obedecer, no participar en la toma de decisiones. La mayoría son estúpidos y arrogantes como cerdos, no sirven para nada, y lo sabes. Si hubiese sido por ellos habríamos fracasado de nuevo frente a Roma, porque son incapaces de actuar según un plan de batalla que se sirva de todas las fuerzas como de una sola. Por eso es necesario que el líder sea aquel que conoce cómo vencer al enemigo. Y ese soy yo. Además… ¿quién me asegura que no está ahí el traidor que ayudó a los romanos para que lograsen raptar a mi mujer? Puede ser cualquiera de ellos, y puede estar aquí, tramando cualquier otra fechoría, riéndose a mis espaldas, o esperando para cortarme el cuello. Por eso he venido armado. Y tu padre debería saber quién es ahora el hijo de Segimer…

Las palabras de Arminio ofendieron el amor propio de Geiserich.

—Tienes demasiado presente quién eres…

—¿Demasiado? ¿Quién eres tú para juzgarlo?

Geiserich miró fijamente a Arminio, pero no se atrevió a responderle.

—No asistiré a ningún banquete hoy, tomaré parte en la gran reunión de los Ases cuando tenga lugar. ¡Pero hoy no iré a ninguna parte! —rugió el querusco—. Porque no quiero, y eso basta —sentenció Arminio.

‖

ANSUTRAUSTJAMTHINGAZ, GUNTHABRUD

Gunthabrud, el nombre de la edificación más grande levantada al modo de los germanos occidentales con hiladas de piedra. Las parhileras de sus techos habían sido reforzadas con una carpintería robusta de troncos secos de roble. Sus vigas, engarzadas con clavos del tamaño de un brazo, componían las dos aguas del techo, clavándose sus guías en tierra. Por encima habían sido recubiertas con hileras de tablones alisados y curtidas pieles de uro sobre las que echaron cierto cieno muy impermeable y plantas secas, formando una gruesa y cálida techumbre en la que crecía, de una fina capa de mantillo esparcida con esmero, un tapiz de hierba. Esta era la razón por la cual era conocida como la Fortaleza Verde. Desde el cielo, ningún pájaro habría distinguido el palacete sajón del terreno que lo rodeaba, ni en invierno ni en verano. Los sajones decían que esa era la razón por la que, en sus cientos de años de existencia, Thunar jamás lo había alcanzado con sus malhadados rayos cuando volvía del norte, durante las violentas tormentas otoñales. Tres aberturas, situadas en los extremos de los muros de piedra, proporcionaban salida a los humos de las tres hogueras que ardían sin pausa durante todo el año.

A la mañana siguiente, Arminio pudo ver los anillos de empalizadas que adornaban Gunthabrud, las ciénagas heladas situadas al norte, sus rebaños de caballos y bueyes, los grandes establos, los prados cercados con verjas de madera, sus gentes trabajadoras, de largas melenas y coletas rubias. Apenas había hombres de pelo castaño, como entre los queruscos, y tampoco se afeitaban. Mostraban espesas barbas trenzadas y anchas fíbulas de bronce granulado cerrando sus cinturones, que los hábiles herreros nórdicos elaboraban con antiguo arte y renovado esmero.

Por encima de todo este paisaje, nevaba insistentemente. Sin embargo, el mal tiempo no parecía ser capaz de detener la actividad de los granjeros ni de los cazadores. Arminio se reunió con su campamento y allí entró en una de las tiendas plantadas en la nieve. Debajo de las pieles dormían unos cuantos guerreros del clan de la nutria.

—¡Levantaos! —ordenó el querusco.

Pero aquello sirvió de poco, y pudo comprobar que la hospitalidad de los sajones había agasajado de tal modo los estómagos de los queruscos que parecía improbable que fuesen capaces de tenerse en pie en todo el día.

—Habría sido fácil degollar a todo tu ejército —dijo una voz bronca detrás de él.

Junto a Vitórix, que vigilaba la espalda de Arminio, estaba un gran guerrero sajón.

—¡Gailswinther!

Fue la primera vez que Arminio se alegró verdaderamente de ver a alguien.

—¡Hermano! Has olvidado que fuiste un lobo querusco…

—¡No! Pero cuando vives entre los sajones es mejor adaptarse a sus costumbres —respondió el rubio—. Todavía llevo colgados del pecho los dos cuernos de uro que me concedió tu padre. Nunca me desprendo de ellos.

Arminio se llenó con la visión de aquel hombre recio, recreándose en sus cicatrices, pues todas ellas formaban el mapa del tiempo en el rostro de un verdadero guerrero.

—Te han traído suerte, te he visto salvar la vida en tantas ocasiones en las que cualquier hombre habría muerto, que sigo pensando que aquella valquiria de la que te enamoraste te rechaza y a la vez te protege.

Gailswinther se echó a reír repentina y atronadoramente.

—¡Aguilucho! Ahora las alas de tu yelmo son de acero, ¡qué gloria verte! Sígueme, amigo. Hablemos.

Durante casi aquel día entero estuvieron conversando junto al fuego de la honorable casa de Gailswinther. Se quedaron solos frente a las llamas, mientras muchos hombres de la guardia querusca vigilaban la morada. Arminio supo muchas nuevas sobre los mapas del norte y a su vez, de cuanto se decía sobre Germánico; ambos estuvieron de acuerdo en que las noticias eran contradictorias. Su amigo, casado con una de las hijas de Guntram, parecía bien informado, y se enteró de que el propio Guntram contaba con espías en el sur. Lo que todos los rumores parecían confirmar era el hecho de que Germánico y sus hombres de confianza preparaban un nuevo y devastador ataque, una campaña de castigo contra Germania occidental.

—¿Quién lo ha dudado? —preguntó el querusco sin ánimo de esperar respuesta alguna.

—Después del invierno, y si la primavera es benigna, no tardarán en atacar —aseguró Gailswinther—. Por eso la Alianza es importante para vosotros.

—Guntram sabe lo que quiere —respondió el líder enigmáticamente—. Guntram quiere asegurar lo que yo mismo empecé.

—¿Qué es lo que te pasa? —inquirió el amigo, y sus ojos azules centellearon con el fuego—. Dime, te veo y en parte no te reconozco.

El rostro de Arminio pareció amargado por algún veneno que estuviese disuelto en el hidromiel que bebían.

—¡Oh, Gailswinther! ¿Cómo me lo preguntas? ¿Cómo me haces esa pregunta tan estúpida? ¿No lo ves? —Arminio se puso en pie, inquieto. Su sombra creció como el rastro de un gigante, proyectada contra los muros desde las llamaradas del hogar—. He sido traicionado por los germanos a los que liberé… Durante años trabajé para Roma. Volví medio muerto de sus legiones, que abandoné para huir por mar y acabar en un circo romano… Después regresé y creí ciegamente en mi pueblo. Me supe

capaz de reconocer los gusanos podridos en la manzana y lo logré, preparé la batalla más grande y una emboscada que liberó a los pueblos del norte. Yo entonces creía en mi pueblo… pero cuando los romanos me robaron a mi mujer embarazada, entonces dejé de creer en los dioses.

—¡Erminer! —protestó Gailswinther, preocupado.

—¡Dejé de creer en los dioses! —gritó Arminio—. Y no volveré a creer en ellos. Pero también dejé de creer en los hombres, porque los dioses no perpetran sus designios fatales en la tierra sin la colaboración de ciertos hombres escogidos para ello… y los traidores me robaron a mi esposa. Ahora no creo en nadie. Sé que hay traición, en el aire que respiro y en el agua que bebo. Traición en todas partes.

—Podrías marcharte y dejar de ser tú, podrías desaparecer, porque esa sería la única forma de huir de todo cuanto has hecho… pero creo que no serás capaz de esa cobardía.

—Lo he intentado. Viajé hasta Boiorum para cortar la cabeza de Marbod.

Gailswinther rompió a reír ruidosamente. Arminio sonrió.

—¡Bah! No lo conseguí… Pero al menos supe lo que significaba estar solo, y me sentí mejor que ahora. Tengo que vigilar mi espalda constantemente, Gailswinther…

—Durante las celebraciones que te consagraron como héroe algún tiempo después de la batalla de Teutoburgo, hubo miles de ocasiones en las que hubiera sido sencillísimo apuñalarte durante un banquete, ¿por qué no lo hicieron?

—Porque me temen demasiado, por eso eligieron el punto más débil: fueron a por mi mujer durante los últimos enfrentamientos con Cæcina *el Carnicero*. Y ese ataque fue urdido desde el campamento de Germánico, él estuvo detrás de todo.

—No solo él, también tu hermano.

—¡Un germano pues! ¿No es así?

—Las *nornas* te ofuscan, querusco…

—Déjame. —Arminio le dio la espalda, preso de una ira casi incontrolable. No deseaba enemistarse con aquel gran hombre al que respetaba—. Si hay guerra de nuevo, espero ver tu brazo armado cerca del mío, es todo lo que puedo decir.

Después de decir aquello, se coronó con el yelmo de acero y abandonó la sala, dejando a Gailswinther sentado ante las llamas de su propio hogar.

III

No había asistido a ninguna de las reuniones informales y preliminares, ni tampoco a los banquetes familiares de la aristocracia sajona. Guntram no envió ya ningún mensaje, y pareció esperar pacientemente, respetando la decisión de Arminio. Al día siguiente se supo que todos los convocados ya estaban allí, de modo que la gran reunión principiaría a mediodía.

Arminio se echó la gran piel de oso y ató los tendones de gamo con los que ajustaba sus botas. Colgó de su cuello el cuerno de plata que le entregase Cerunno en la batalla del Destino, con el que diese la orden a cientos de miles de hombres para entrar en combate. Por encima de la capa, colgó el tahalí cruzado, del que sobresalía, por encima de su hombro izquierdo, la larga empuñadura de *Zankrist*. Se coronó con el yelmo de acero y salió de la cabaña. Los principales régulos queruscos se habían vestido con sus mejores armas, y le siguieron en silencio, pisando la nieve crujiente acumulada en el camino. La gente los miraba desde las ventanas, junto a las verjas se agolpaban los niños traviesos. Reinaba un silencio bajo el cielo gris. Solo algunos cuervos descarados se atrevían a romper el monótono encanto de las nubes con el batir de sus alas y la rauca voz de sus gaznates.

Arminio saludó a los guerreros que vigilaban la entrada del gran palacete sajón. No parecía haber cambiado con el paso del tiempo. Sus muros eran tan macizos y altos como el primer día. No distinguió rastro alguno de decadencia en él. Guntram atesoraba un poder inmarcesible. De cualquier modo, el viejo Guntram ya no tenía el vigor de sus años de madurez, y Arminio dedujo una decrepitud en el líder rival que al fin le dejaría el camino despejado para convertirse en el líder absoluto de Germania.

Tras un breve saludo, entraron en la penumbra del vasto salón. Los rogos ardían. Las antorchas iluminaban los pilares de roble, tatuados con muescas, marcas, escenas, geometrías mitológicas y runas. De las estructuras de madera colgaban lámparas de bronce. Los grandes bancos del *thingaz* se prolongaban de parte a parte. Había docenas de duques, príncipes y régulos sentados en ellos. Las cabezas se volvieron hacia la entrada y se hizo el silencio poco a poco. A cada paso solemne que Arminio daba los rumores decaían a su alrededor. Un muchacho los guio hasta la parte reservada a los líderes queruscos y longobardos, y allí tomaron asiento, dejando a Arminio en el centro. Detrás de ellos, sus guerreros de confianza tomaron lugar en otra bancada. Las armas se ponían sobre las mesas, como ofrenda al señor de la casa. Arminio desenfundó a *Zankrist* con gran energía dejando escapar un afilado chirrido como si el aire hubiese gemido al ser acuchillado. La depositó lentamente ante sí, sin apartar los ojos del brillo de la flamante hoja. Después se sentó. Entonces se enfrentó

a las silenciosas miradas que lo vigilaban desde todos los rincones de la sala.

El banquete era presidido por un trono, junto al cual se dispusieron varias sillas de gran tamaño, forradas con pieles salvajes. Arminio quiso reconocer uno a uno aquellos rostros. Algunos de los señores le eran conocidos. Respondía a sus saludos solemnes con un movimiento de cabeza. Otros lo observaban, y él desconocía sus fisonomías. Altos y gordos como jabalíes. Robustos y delgados como varas de sauce. Rostros de toda condición. Jamás había visto tantos jefes reunidos, salvo en el altar del *Agistainaz*. Pero aquello fue diferente: obedecieron a un *kuningaz* y a un concilio de sacerdotes. Lo que tenía ante sí era un *thingaz*, pensó Arminio, demasiado grande. No podría servir de gran cosa. Había aprendido que los hombres debían ser gobernados convenientemente, pero el gobierno se convertía en pesadez cuando había demasiadas voces que escuchar… ¿le convertía eso en un tirano? Posiblemente, pero sus victorias habían demostrado que él aprendía de su enemigo rápidamente, y Julio César y Augusto eran la prueba viviente de que un gran poder requiere unidad de mando o de lo contrario decae en la multiplicidad ingobernable, y en el fracaso general del propio Estado.

Dejó de cavilar inútilmente. Un sonido atrajo su atención y se escucharon rumores. Las puertas de la entrada del palacio se cerraron y fueron atrancadas con largos rieles de hierro. Por el lado opuesto, donde los aposentos privados de la familia del Rey del Norte se comunicaban con el *thingaz*, otras puertas chirriaron y una voz anunció:

—¡Guntram, *kuningaz*!

Algunos régulos se pusieron en pie. La mayoría de los que lo hicieron eran rostros desconocidos para Arminio. Otros jefes, la gran mayoría, miraron hacia los queruscos. Los queruscos miraron a Arminio de soslayo. Arminio se quedó quieto, como una piedra prestigiosa, sedente. Los queruscos permanecieron sentados; quienes los miraban y se sentían especialmente unidos a ellos hicieron lo mismo.

Pero antes entró otro personaje cuya importancia parecía superior, incluso, a la del legendario Rey del Norte.

Se oyó un murmullo sordo, prueba de una multitud alterada, y todo el pueblo se puso en pie como movido por un resorte. Las grandes puertas de roble del fondo se abrieron y salieron de ella tres hombres que caminaban hacia el lugar en el que se celebraba la asamblea.

Los tres eran ancianos, pero uno de ellos mucho más que los demás, el que venía al lado izquierdo. A pesar de las dificultades para caminar se apoyaba en un retorcido bastón de raíz, y contaba con un número de años que raras veces alcanzaban individuos de la raza humana. Su cuerpo, que antaño hubiera sido ágil y erguido, se inclinaba ahora bajo el peso de los siglos. Había perdido el paso ligero y se movía

dificultosamente, avanzando palmo a palmo a la vez con una misteriosa y casi sobrenatural seguridad. Nadie hubiera creído que pudiese caminar por sí mismo, salvo quienes estaban acostumbrados a su sabia presencia, y decir que alguien se acostumbraba a su presencia, eso es solo una vaga forma de expresar que lo conocían, pues no había nadie que realmente supiese los límites de las facultades de aquel sacerdote venido desde tierras remotas para crear la discordia entre civilizaciones enteras. Sus facciones pálidas y succionadas, serenas en su conjunto, contrastaban de un modo singular con los argénteos cabellos que ondeaban sobre sus hombros y cuya longitud revelaba las generaciones que habían pasado desde la última vez que habían sido cortados; también contrastaban con la penetrante mirada de unos ojos oscuros como los mares que había atravesado desde Ivernia, para llegar a las tierras de los galos y los germanos.

Ese era Cerunno *el Sabio, el Soberbio,* Cerúnburas *el Mago,* Carnadrás *el de dracónida mirada,* Wardalf *el Blanco.*… y tantos otros apodos y nombres como había recibido y recibiría mientras caminase aquel *waniraz* entre hombres mortales. Como la canción viviente de su pueblo, o el instrumento de su poesía hecha hombre, su presencia infundía el presentimiento de un largo silencio, una pausa en la palabra como si esta se reuniese con el mudo origen de las cosas. Pues lo que hablaba Cerunno bajo el imperio de la poesía era fruto del tacto divino, y aunque sus palabras fuesen como el incienso de un círculo de fuego posado en las frentes selectas de la divinidad, o los rayos que descienden hasta el colectivo de la ignorante humanidad envueltos en el trueno de la más antigua resonancia, una vez esparcida la ardiente ceniza de este poder, ¿qué quedaba en aquel que oyó brotar de su boca el relámpago de los más altos designios…? El sacerdote y poeta hablaba en oscuros signos capaces de provocar el terror y la pasión de los limitados mortales que lo escuchaban, por eso en su silencio de piedra coronada se extendían la bonanza y el frescor, y quienes se recreaban en su sombra sabían que ese silencio creaba la nueva chispa, pues en el pecho del santón hervían ya letales las palabras venideras.

Al otro lado venía Hatubard, el más influyente hechicero y sacerdote entre los hasdobardos, que había socorrido asuntos secretos de Cerunno en el norte desde hacía varios años. Los hasdobardos, nombre que podría traducirse como «barbas guerreras», una gran familia de los longobardos, sentían una veneración absoluta por el anciano Hatubard, cuyo nombre ya demostraba que solo era una prolongación de su pueblo, o el vértice del mismo, la punta afilada de una existencia colectiva que se adentraba espiritualmente en las alturas, para percibir el paso del rayo y transmitir su mensaje a todo el pueblo que se extendía por debajo. Arminio sabía que el ascenso de los héroes no sería jamás bien recibido por los sacerdotes, los mensajeros de los dioses, quienes de verdad habían gobernado a las familias germanas desde el principio de los tiempos. No podría apartarse de su consejo, entendido ya como orden

velada, y si deseaba hacerlo tendría que mostrarse condescendiente y dócil, algo que le repugnaba. Él mismo había creído ciegamente en sus santones, pero el rapto de su mujer había supuesto una ruptura radical, un error imperdonable que destruía su fe en los caminantes odínicos, hombres-rayo, hechiceros y druidas de toda índole, al menos en lo que atañía a las decisiones de Estado, donde el líder debía en su opinión surgir y ser nombrado, no ya por la voz de un pueblo que podría equivocarse o incluso y menos aún el elegido de un consejo envenenado por simpatías y antipatías, sino por la victoria, por la defensa efectiva y triunfante de una tierra, la base de todo sustento y espacio vital del presente y del futuro.

Allí, a la diestra de Hatubard, caminaba Guntram. Como la reencarnación del dios al que los herulios ya conocían como Odín. La edad y los avatares de la guerra habían dejado medio cerrado uno de sus ojos, con lo que parecía abrir el otro con mayor ansiedad de la necesaria, un rasgo propio de ancianos excesivamente vigorosos y avizores. Arminio estaba seguro de que ya no podría alzar por encima del hombro aquella pesada espada que arrastraba colgada de un cinturón tachonado con preciosas forjas. No tenía la fuerza requerida para ello, pero la arrastraba con orgullo y no había perdido dignidad alguna, al contrario. Los finos cabellos se reunían en su rostro para formar espesas trenzas que se deslizaban a los lados de una nívea e hirsuta barba hasta la altura del corazón.

Guntram llegó hasta el trono. Lo ocupó solemnemente y sus hijos lo rodearon en pie. Sus hijas también aparecieron alrededor, como un cortejo de valquirias junto al Dios de la Guerra. Su esposa, ya con las trenzas de pelo plateadas, se sentó en una de las sillas.

La indumentaria de Guntram, el *kuningaz* de los sajones, era lujosa y espléndida, aunque ceñida a las sencillas costumbres de su pueblo. Su manto, confeccionado con las pieles más hermosas, y en algunas partes estas habían sido desprovistas del pelo, y en su lugar se habían grabado con hierros rusientes extraños símbolos que pertenecían exclusivamente al erario mágico de su pueblo. Runas y círculos a semejanza de animales geométricamente deformados o trenzados unos sobre otros, hazañas de guerra y de caza que representaban los logros de sus años de juventud y fuerza. Sobre su pecho colgaban medallas de oro macizo. Los brazaletes apresaban sus brazos, las muñequeras aferraban las anchas manos. Ningún adorno tocaba los cabellos blancos y encrespados que recorrían su cabeza. Las cejas espesas ocultaban una mirada dominante y de su costado colgaba la larga espada, el arma que le había acompañado durante su vida de guerra.

Tan pronto como cedió el primer murmullo, el nombre de Cerunno fue repetido muchas veces entre la admiración y el misterio. Muchos miraban a su rey, Guntram, con satisfacción, pero Cerunno *el Mago* había trascendido tanto entre los numerosos

pueblos del norte, que muchos sacerdotes aseguraban que aquel hombre estaba en íntima conversación con los dioses, que la poesía de su palabra era el rayo de las divinidades, y por eso lo protegían para que ejecutase grandes designios entre los hombres mortales. Su palabra no era la palabra de un sacerdote, sino la palabra de los dioses supremos, y no respetarla podía acarrear maldiciones sin fin, como si fuese el santo tutelar de un vasto imperio más allá de las mezquinas, endebles y caducas leyes humanas.

Cerunno había cerrado los ojos ante la multitud, como si estuviese fatigado de las muchas cosas mundanas que debía ver en el transcurso de sus días, como si desease trascender más allá de cuanto sucedía. Las arrugas se extendían con líneas complicadas y bellas por todo su rostro como un tatuaje llevado a cabo por el paso del tiempo, labrado por los impulsos de su propia voluntad hasta convertirse en la expresión más auténtica imaginable de un solo hombre mortal. Por sus brazos, pálidamente trazados, innumerables runificaciones recorrían toda su piel nervuda desde la altura de los hombros, otorgando a su aspecto una apariencia de prestigio secular.

Guntram, Cerunno y Hatubard se habían puesto a la cabeza del círculo, el primero sentado en su gran trono de pieles, el segundo y el tercero en otras sedes no menos dignas y mullidas con pieles.

—Sois bienvenidos a mi casa, los sajones os acogen con todos sus bienes. Saludo al *kuningaz* de los queruscos, al hijo de Segimer, Erminmeraz[21]. Hace años que deseaba celebrar la Gran Victoria.

Guntram cedió la palabra a Cerunno.

—Como estoy ante un concilio de los grandes, empezaré dándoles consejos, y que esas palabras sean el comienzo de su renovada Alianza. Pues el consejo conduce a la prudencia, y la prudencia a lo acertado, y lo acertado a la victoria, y la victoria a la paz venidera.

Cerunno hizo una pausa y recitó con cavernaria y fuerte voz, y mientras lo hacía dirigía aquellas frases condicionantes mirando a los ojos a diferentes señores que lo contemplaban en un temeroso y divino mutismo:

Si eres indiferente al amigo y al enemigo,
si sabes que el triunfo es una mentira,
si entiendes que la derrota es una puerta
que accede a la sala de la victoria,
entonces todo está listo, ya eres un hombre.

Si fría tienes la cabeza y los pies calientes,
si das sustento al caminante perdido,
si las montañas atraviesas y no te quejas,

si te ríes de la muerte en día de espadas,
si sueñas y no duermes y cuando duermes no sueñas,
entonces lo suyo hizo tu padre, de Ingwaz eres un hijo.

Cerunno guardó silencio y escrutó los rostros de su auditorio. Su recital se volvió duro y sus palabras resonaron en la vasta sala.

—Un líder es invulnerable al amigo y al enemigo, al lisonjero y al despreciador, pieles de nutria viste cuando llueven la adulación y la calumnia. Un rey sabe que la derrota es una mentira y que el triunfo es otra mentira aún mayor. Porque el triunfo puede conducir a la derrota, y la derrota, al triunfo. Porque el que se siente ganador puede perderlo todo, y porque el que se inclina a recoger las ruinas en que se ha convertido la obra de su vida, ese puede encontrar entre los despojos una voluntad más fuerte que los sueños de este mundo, que le lleva hasta la victoria. Un rey no confía en su sombra, pues es un fantasma que Laugi envía a cada hombre para tentarlo y para que lo vigile. Así pues, arrojo la bendición a los hombres que me escuchan, esperando se sirvan de los dichos para limpiar sus pensamientos, ¡que comience el Consejo de la Alianza!

ᛁᚾ

El concilio del norte había sido inaugurado con todas las solemnidades. Empezaron a servir piezas asadas y hablaron unos con otros en voz baja. Arminio vio muchos más jefes. Allí estaban ya Wilunt y Hadubrandt, de los ciervos queruscos. Adgandest, príncipe de los cáttos, le fue señalado con disimulo. Era un hombre alto y de mirada esquiva. Hablaba vivamente y sus ojos se cruzaban con muchas miradas al mismo tiempo. Tenía la lengua rápida como de serpiente, pensó Arminio.

Arpo, nuevo régulo de los angrívaros, de quien ya había oído hablar, también estaba allí, alejado en la parte más distante del círculo. No olvidaba Arminio la astucia con la que Arpo lo había evitado al pasar por sus tierras, y recordaba la construcción del Muro de los Angrívaros, una extraña y larga fortificación que esperaba visitar de nuevo muy pronto para incorporarla a sus planes de guerra ante la inminente campaña de Germánico.

—El *Ansutraustjamthingaz* se ha reunido —dijo Guntram solemnemente. Se puso en pie y abrió los brazos—. Bienvenidos.

Los sajones, que abarrotaban la sala más allá del círculo de los aliados, repitieron aquella palabra tres veces con gran ímpetu, como un coro oculto en las sombras que apoyaba la melodía contenida en la palabra de su líder.

—No hay nadie que haya deseado faltar y así lo ha demostrado —siguió Guntram —. Me enorgullece veros reunidos. ¡Hablemos de los enemigos, hablemos de Roma!

Durante mucho tiempo se habló de Roma, y Arminio permaneció en silencio, escuchando discursos y sandeces. Su mutismo inquietaba a muchos de los presentes. A nadie le pasó desapercibido. Permaneció como una estatua, mirando a los que intervenían, quieto e impasible. No tenía nada que decir. Los jefes brúcteros y sugámbrios lo conocían demasiado bien. Su silencio era una orden velada. Quienes confiaban en él no necesitaban dejar que los demás llenasen sus oídos de palabras vacías, de noticias contradictorias y de vaguedades sin fundamento que no iban a ninguna parte. Ellos lo sabían: para vencer a Roma había que dejar el mando en manos de Arminio. Solo él sabía cómo hacerlo porque nadie conocía como él el mecanismo militar de la legión romana.

Pero muchos de esos régulos deseaban hablar con Guntram. Exponían sus puntos de vista. Finalmente Adgandest tomó la palabra.

—¿Y el Muro de los Angrívaros?

Arminio creyó despertar al escuchar aquella pregunta.

—¿Quién les ha dado permiso para levantar un muro tan grande y largo…?

Arpo, a lo lejos, se puso en pie solicitando la palabra.

—No teníamos que pedirles permiso a los cáttos…

—¡Pero sí a los brúcteros y a los casuarios! —protestó una voz.

—¿De qué está hecho ese muro? —inquirió de pronto la voz de Arminio.

Los jefes lo miraron. Arpo respondió:

—Es un muro de hierba mezclada con barro. Batimos el cieno con la paja y cortamos los bloques, después los ponemos a secar al sol del verano. Hicimos miles de bloques, y ahora tenemos el Muro, que será finalizado esta primavera.

—¿Crees que un muro de paja detendrá los arietes romanos? —preguntó Arminio.

—¿Un muro de paja? Yo estuve en el sur, hace mucho tiempo, y Arpo sabe cómo un pueblo lejano, el de los egipcios, levantaron sus pirámides…

Hubo murmullos en la sala.

—Arpo sabe que el barro y la paja crean bloques de gran resistencia, y el Muro de los Angrívaros es fuerte y largo, y cuenta con puertas de acebo. Ya nadie podrá entrar en nuestro reino desde el sur y el oeste sin pedirnos permiso, y los caballos angrívaros corren por encima del muro, vigilando a los intrusos.

—Arpo y sus pirámides —se burló Arminio—. Pero puede ser útil, ese muro nos ayudará si Germánico decide volver contra el norte. ¿No es así, Arpo?

—Así es, el Muro de los Angrívaros está a disposición de los aliados.

—¿Y abrirías las puertas del muro si los brúcteros tuviesen que moverse hacia el norte perseguidos por las legiones? —inquirió Gundarb, uno de los régulos de ese pueblo—. ¿O dejarás las puertas cerradas esperando que los romanos nos masacren mientras os reís desde lo alto?

Arpo no vaciló.

—Las puertas del muro se abrirían; ¡cualquier enemigo de Roma es amigo de Arpo!

—¿Qué otras defensas tiene el oeste? —preguntó Guntram.

—Hemos destruido la mayor parte de los puentes romanos —respondió Adgandest—. No hay ni uno solo en pie en nuestros valles. Las legiones tendrán que construir muchos si quieren avanzar tan rápido como lo hacían antes.

—¿Y los campamentos que rodeaban las colinas y ciénagas de los queruscos?

Arminio dejó que Hadubrandt se pusiese en pie y respondiese.

—No queda nada de ellos. ¡Nada! ¡Ni la ceniza!

La respuesta de Hadubrandt fue acompañada por una oleada de murmullos y risas entre los queruscos.

—Ahora preguntaré al *Kuningaz* de los Queruscos —pidió Guntram—. Erminer, en tu opinión, ¿qué puede hacer Germánico contra nosotros si vuelve?

Arminio se puso en pie y guardó silencio un momento, para acaparar toda la atención, y respondió enviando su discurso a todos los congregados, sin mirar a

Guntram salvo en contadas ocasiones.

—Volverá, no es necesario que nadie lo cuestione. Atacará rápido y con la mayor violencia imaginable. Pero no acampará en territorio germano durante el invierno. Ya no cuentan con un solo abastecimiento en pie. Para ello tendrían que entrar, vencer y después resistir mientras levantan cuadras y casas… es demasiado arriesgado. Germánico sabe que si quiere ser nuestro enemigo debe azotar a los pueblos de la frontera. Irá a por los cáttos, a por los sugámbrios y a por los brúcteros. Serán los primeros en sufrir sus golpes. Les recomiendo que no levanten sus aldeas en los valles, que las oculten en los bosques, que no se agrupen demasiado, que estén atentos a los valles de acceso desde el Río Grande.

Se hizo un gran silencio tras las recomendaciones de Arminio. Los régulos de la frontera parecían ensimismados. Recordaban las penurias de la última operación de castigo romana. La destrucción de los templos de Tanfana, la incineración del tejo milenario. Fue entonces cuando un joven príncipe pidió la palabra y cuando le fue concedida.

—Soy Cariowund, hijo de Chariovin, y vengo en nombre de los bátavos de Adgadam.

—Habla, Cariowund. Es la primera vez que los bátavos son representados en este consejo —dijo de pronto Cerunno—. Me sorprende, y es una lástima que los poderosos régulos del oeste no reparen en esa señal. Son muchos los líderes rebeldes que han venido. Los bátavos, hijo, ¿no son aliados de Roma?

—Varias familias de jefes tienen amistad con los campamentos romanos, pero la Tierra de los Siete Ríos sigue siendo libre. Yo represento a muchos jóvenes que desearán unirse a Erminer. Mi hermano Cariovald es un perro romano, pero yo jamás quise seguir sus pasos.

Algunos régulos intercambiaron miradas de desaprobación. Arpo se alzó.

—No entiendo qué hacen aquí los bátavos, no entiendo que un pueblo amigo de Roma sea invitado a esta reunión…

Su comentario prendió como el fuego en una maleza reseca.

—Cariowund ha matado muchos romanos con nosotros —reconoció un jefe brúctero—. Desprecia a su hermano Cariovald, un perro amaestrado por los romanos. Abandonó sus tierras y se unió con varias hordas de bátavos para apoyarnos. ¡Su palabra está fuera de toda duda, Arpo!

Arpo se sentó, insatisfecho.

Arminio miró a Cariowund, pero no le respondió. Podría ser el más grande de los traidores, y por un momento compartió el criterio de Arpo.

Poco tiempo después, Guntram habló, poniendo orden en la disputa:

—Hay un hombre que solicitó venir para dirimir ante el consejo viejas disputas. No era bien recibido, de modo que no le permití asistir a la reunión, pero ahora quiero invitarle para que pueda resolver a la manera de los germanos sus querellas. Está fuera y aguarda. Quiero que le abran las puertas.

Arminio detestaba el tono paternal con el que Guntram, indiferente, se comportaba como si fuese el rey de todos los germanos o incluso el administrador de sus leyes.

Se hizo el silencio. Guntram elevó su brazo dando la señal.

Las puertas ya chirriaban, cuando un puño llamó a ellas y se abrieron. En la antesala del gran salón apareció la figura de un hombre de recia constitución, alto, con las piernas forradas de piel, a la manera de los germanos, y un yelmo alado de gaviota. Su barba tenía más canas que años atrás, sus ojos parecían más cansados, pero continuaba siendo tal y como Arminio lo recordaba desde hacía tantos años: era su tío Ingomer *Furhæfetjam, Pies-de-roble.*

Una repentina ráfaga de ira invadió los músculos de Arminio. La sustancia que los anima y que los desborda cuando se lanza el mandoble mortal los sacudió violentamente.

Guntram volvió a hablar. Tenso, Arminio se sintió humillado y traicionado ante toda Germania. ¿Quién podría osar poner en su presencia pública a Ingomer?

—Antes de que este concilio tenga lugar, quiero dirimir en justicia una vieja pugna y una querella entre familiares, al modo de nuestros pueblos. No habría ocasión más adecuada que esta. Son muchos los jefes reunidos bajo mi techo. Todos ellos, los altos Ases, confían en mi palabra y en las vigas que sostienen el cielo sobre sus cabezas. En nombre de mi palabra y de mi techo, he invitado a Ingomer *Furhæfetjam, Pies-de-roble*, el hermano de Segimer *Wulfalahaub, Cabeza-de-lobo.*

Arminio tomó la palabra sin solicitarla. Se alzó y habló alto y claro, sin apartar la mirada de los ojos serenos de Ingomer.

—Ingomer, mi tío, el hermano de mi padre… —se volvió hacia los jefes expectantes y gritó—: en Wulfmunda y por mi espada, ¡un extranjero! —Hizo una pausa que se llenó de aterrador silencio—. Se me había olvidado cómo te llamaban en el norte, Ingomer *Pies-de-roble*. Mi padre me lo contó. Te llamaban así los sajones, porque de niño, cuando viniste con él a estrechar los lazos de amistad de nuestras estirpes con los hijos del Rey del Norte, eras capaz de caminar durante un día entero sin quejarte, y porque fuiste muy grande de pequeño, creciste antes que los demás niños, y eras como un gran roble que caminaba… Hermosos días, pero muy lejanos.

Yo creo que tu nombre adecuado es Ingomer *Roblepodrido*. —Las murmuraciones se extendieron por un momento—. No ha habido jamás árbol en la tierra con raíces más podridas que las tuyas… porque el hombre que traiciona a su familia tiene sus raíces completamente corrompidas.

Los rumores recorrieron los bancos en los que se sentaban docenas de jefes.

—No hay persona más aborrecible que la tuya, no hay nombre más despreciable que el tuyo, no hay familia más maldita que la de tus hijos y la de los hijos de tus hijos… Todos saben la clase de traidor que eres, y tu presencia aquí es una insolencia que podría avivar el fuego de la guerra entre los queruscos y los sajones —siguió Arminio, con los ojos casi fuera de las órbitas, tenso como un arco a punto de arrojar su más letal flecha.

La amenaza de Arminio elevó un vendaval de quejas. Varios jefes queruscos, entre ellos Wulfila, se pusieron en pie.

—¡Detente, Erminer! —gritó Guntram.

Arminio miró a Guntram amenazadoramente y le mostró su puño cerrado.

—No se derramará sangre entre hombres bienvenidos solo porque el rayo de la ira visite esta casa… —anunció Guntram—. ¡Callaos todos! Y los primeros de todos, ¡callaos vosotros, sajones, y dad ejemplo! No hemos sido los anfitriones de la alianza por casualidad durante siglos, ¡no! Somos fieros en la guerra, pero en la paz debemos contenernos. Entiendo más que nadie la ira de Erminer, hijo de Segimer, ¡no respondáis a sus provocaciones! Es suficientemente astuto como para encontrar una solución por sí mismo…

—¿Desde cuándo la astucia es censurable…?

Arminio tomó aire y pidió calma a los queruscos, extendiendo imperiosamente su brazo derecho, que se serenaron. Permaneció en pie ante Ingomer.

—Solución no hay ya para lo que me hicieron.

—Defiendo mi inocencia —habló por vez primera Ingomer.

—No veo la cabeza de Segest colgando de tu mano —repuso Arminio—, sería un buen presente. Tampoco oí que clavaste sus tripas a un roble sajón, para darme la bienvenida. Sigue vivo. Sigue comiendo. Sigue respirando. Traes palabras, y las palabras no me sirven. Son fáciles de pronunciar las runas, difícil de hacer cumplir sus pactos. Hablar es sencillo, viejo Ingomer.

—No tienes en cuenta cuanto he hecho para ganarme tu confianza…

—Has hecho lo que tenías que hacer, nada más, eso te ha librado de un ajusticiamiento ignominioso…

—Vi runas de oro en tus ojos cuando eras pequeño, runas propicias que hablaban de grandes victorias… —insistió Ingomer, adulador.

—¡Por eso me convenciste de que debía entrar en las legiones de Tiberio y de Augusto! ¡Para aprovechar mejor esas runas de oro!

Varios germanos señalaron a Ingomer con dedos acusadores.

—No habrías vencido a Roma si no hubiese sido gracias a esa estancia en las legiones de Augusto.

—¿Te ratificas en tu consejo entonces? ¿Y quieres justificarlo gracias a acciones posteriores en las que no participaste, que no planeaste en momento alguno…? —lo increpó Arminio.

Ingomer estalló:

—¡No! Reitero mi error, pero no podía hacer nada en aquel tiempo, si quería estar cerca de ti tenía que estar cerca de Segest, ¡eras tú el que abandonó Wulfmunda para estar cerca de Thusnelda, por tu propia voluntad lo hiciste, aborreciendo el pasado y aquel presente, a la muerte de tu padre, mi hermano!

Se hizo un extraño silencio.

ᚢ

—Muchas han sido las ocasiones en las que he pedido disculpas a mi sobrino; pondría a los dioses por testigos si ello sirviese de algo y pudiese hacerlo mediante mis palabras, por haber tenido culpa alguna… Pero en vano. Fue en vano todo lo que hice. Traté de recuperar el honor de mi nombre entre las estirpes de mis antepasados, pero así fue como Erminer, el hijo de mi hermano Segimer, me trató. Primero aceptó una alianza secreta conmigo, y dejó que le informase de cuanto yo era capaz de enterarme sobre el enemigo. Yo mantuve los ojos abiertos, seguí con mis asuntos; los de mi familia y mis cazadores espiaron las empalizadas de Mattium. Desde entonces Erminer supo a través de mis hombres cuanto yo era capaz de saber. Después llegó la hora de la alianza, y nadie me avisó, ni fui invitado al festín de los lobos. Preparé la batalla como mejor pude y como mejor me permitieron, pero cuando llegó la hora definitiva, nadie me advirtió.

»Así fue que me enteré de lo que pasaba… ¡no creo que esto fuera traición! Y entonces me presenté a la hora anunciada en el campo de batalla y fui en busca de mis hermanos y de mis familiares queruscos, con todos mis hombres. Si se había congregado a todos los queruscos, ¡también yo tenía que asistir al combate! Y fui dispuesto a morir. Pero mi sobrino…

En ese momento y por primera vez los ojos de Ingomer *Furhæfetjam* miraron a Arminio *el Querusco.*

—Mi sobrino me dirigió malas palabras. Me insultó y me acusó de nuevo, y olvidó que yo había hecho durante todo ese tiempo lo que él me había pedido, a su vez, con malas palabras. Pero acepté, porque conocía su rencor y su odio hacia Segest, y porque nunca conseguí convencerle de lo contrario. Pero allí fue donde me golpeó y me ató, me amenazó de nuevo, y me impidió asistir al combate para mayor vergüenza… —escupió Ingomer, furioso.

Varios jefes rumoreaban contrariados. Otros se reían de él. Las miradas visitaban la figura inmóvil y colérica de Arminio.

—¿Has venido en busca de justicia? —se burló Arminio—. ¿O pretendes acusarme de algo? ¿Quieres que me condenen de algún modo? ¿Tendrán que sacarme las tripas…? Y entonces colgarlas de un árbol… Eso es lo que debí hacer en su día con tus entrañas, traidor de Siga. ¿Por qué no has seguido los pasos de Segest hacia el sur? Él es sabio y huye. Pero he aprendido algo: que el castigo y la humillación son un mal consejo, pues el castigado y humillado termina por perseguirte como una sombra. Debí darte muerte sin pensarlo.

—No he seguido esos pasos porque nada tengo que temer, mi corazón sigue siendo de hierro en mi pecho. No puedo huir porque no he cometido crimen alguno

—insistió su tío—. ¡Y hago valer esta verdad ante Germania!

Arminio rio, y su risa paralizó las bocas de la multitud. Se hizo el silencio tras la temible pausa.

—Gran mentiroso, te llamo.

—Mientes al llamarme mentiroso.

Arminio cerró los puños y abandonó su lugar saltando por encima de la bancada. Wulfila fue tras él y trató de retenerlo.

—Y ahora responde ante todos estos jefes a mi pregunta. —Entonces su voz adquirió un tono terrible, y gritó—: ¿Quién ayudó a todos esos romanos a que llegasen hasta Wulfmunda? ¿Quién me espiaba mientras yo combatía al Carnicero[22], preparando la hora en la que mi hermano pudiese venir a robarme mujer e hijo?

—¡No fui yo!

—Entonces, ¡¿quién?!

—Segest tiene sus espías, y puedo estar seguro de que eran hombres insignificantes los que te vigilaban. ¡Esa es la forma de proceder de Segest!

—¡Incluso en el caso de que eso fuera cierto, tú, Ingomer, me recomendaste entrar en esas legiones que años más tarde aniquilé de un golpe!

—Me di cuenta de mi error rápidamente…

—¡No basta! ¿Qué hace este hombre hoy aquí? ¿Quién le ha dado permiso para que venga a dar explicaciones que no quiero oír? ¿Qué le hace pensar que no lo mataré con mis manos? ¿Acaso no sabéis que mi familia es una familia extraña? Ingomer, tú, como mi hermano, eres hijo de otra esposa, y tú, como mi hermano, debes morir cuanto antes.

—Eso, ¿quién le ha dado permiso? —preguntaron muchos.

Varios hombres se pusieron en pie y acusaron a Ingomer. Wulfila trató de retener a Arminio que fue en busca de su espada.

En ese momento, un bramido atronó la sala. No era la voz de hombre alguno, y se imponía.

Junto a Guntram y a Cerunno, un robusto sajón soplaba un cuerno de caza. Los queruscos retenían a Arminio a duras penas. Se hizo cierto silencio, y Guntram, de pie, los amenazó con el puño:

—¡Callaos, lobos pendencieros! ¡Siempre aullando en casa ajena! Si este hombre está aquí es porque yo le he concedido permiso para ello… Sois todos mis huéspedes, y yo garantizo la palabra bajo mi techo, en nombre del *thingaz* y de la Alianza de los Ases. ¡Callaos de una vez!

A una señal suya la trompa volvió a emitir un gran bramido.

Ingomer se dirigió a Arminio y lo miró a los ojos.

—En nombre de mi hermano y de mi padre. Ofrezco la cabeza del traidor ante este consejo. ¡Encontraré al que te espiaba, sea quien sea!

—¿Y cómo sabré que no eres tú ese traidor?

—Porque te ofrezco mi cabeza, ¡ahora!

Los rumores se desataron y los guerreros se pusieron en pie ante el sentido del honor de Ingomer.

—No puedo vivir con mi nombre manchado de este modo. No soporto tus acusaciones. Porque son falsas, y no quiero sufrir hasta el último de mis días el deshonor al que me condenas. Por eso he venido ante los hombres notables del oeste, a ponerlo todo claro. Si no aceptas mi ofrecimiento, entonces te aconsejo que me mates. Ante este Rey yo me inclinaré y, con su espada, me cortarás la cabeza. ¡Ahora!

Los comentarios crecieron. Había confusión. Muchos creyeron que solo un hombre inocente podía comportarse de tal modo. Arminio lo acusaba sin poder demostrar su culpabilidad, y lo trataba como a un perro sarnoso del camino, al hermano de su honorable padre. Algunos jefes se sintieron amenazados por la violenta soberbia del *kuningaz* de Teutoburgo y del poder casi ilimitado que mostraba comportándose de ese modo. En parte por miedo, en parte por su derecho, algunos sacaron partido a favor de Ingomer.

Arminio respondió:

—¡De acuerdo! ¡Traed el hacha!

Guntram alzó la voz:

—No. No lo matarás aquí porque esa no es la ley.

—La ley… —escupió Arminio.

El líder querusco, no obstante, se calmó. Furioso y confuso, se sintió tentado de matarlo allí mismo. Tan fácil como coger un hacha y separarle la cabeza del cuerpo… Pero eso tendría graves consecuencias para su dominio y para la dimensión del poder que había alcanzado. Pondría en entredicho su autoridad infalible en la guerra. No podía darle una muerte tan deshonrosa ante tantos régulos, siendo él mismo un príncipe, como si ello fuese el anuncio de lo que podría pasarle a cualquiera de ellos si caía en desgracia ante sus ojos…

Se contuvo gélidamente.

Miró a Wulfila. Paseó la mirada por toda la sala. Muchos pares de ojos estaban fijos en él, expectantes. El propio Guntram escrutaba su rostro, temeroso de que en cualquier momento tomase un arma y atravesase a su tío.

Entonces el Rey del Norte se alzó de nuevo y caminó entre los guerreros. A pesar de su edad era muy alto y conservaba buena parte de la corpulencia atesorada. Desenvainó la espada trabajosamente, el rostro crispado y funesto, y se la ofreció a Arminio.

—En el nombre de tu padre, lobo querusco, te ofrezco esta espada en señal de amistad.

Arminio se quedó mirándolo y, al igual que había sucedido con los sacerdotes,

tampoco ahora sentía, en el fondo de su ser, respeto alguno por aquel hombre. Desde que abandonase las cavernas había asumido secretamente el mando absoluto, pero su sangre, a pesar del odio disuelto en las venas, se enfriaba. Elevó el mentón sin apartar los ojos de la mirada acusadora y firme de Ingomer.

—Guntram, no usaré tu espada porque tengo la mía propia —dijo contradictoria y tranquilamente, en un tono de voz casi desconocido para el desconfiado auditorio—. No necesitaré esa espada.

Después clavó su mirada en los ojos azules de su tío.

—Encuéntralo, y demuéstrame que es él. Si lo haces, será el momento de olvidar el pasado, en nombre de tu honor y del honor de mi padre. Pero si puedo demostrar que fuiste tú ese traidor —entonces miró fijamente a Guntram, y clavó una mirada tan truculenta e implacable en sus ojos entornados que muchos de los sajones se sintieron ofendidos—, traeré tu cuerpo a rastras hasta las puertas de este palacio, te abriré el pecho, y clavaré tus entrañas en el trono de Guntram *el Grande*, y después obligaré al señor Guntram a comerse tu corazón crudo y podrido ante mis ojos.

De nuevo los rumores se desataron. Los sajones miraron descontentos a los queruscos. Los hijos de Guntram se abalanzaron hacia delante en actitud desafiante. El insulto se hizo eco. Algunos jefes queruscos sonrieron, complacidos, al presenciar el atrevimiento de su invencible *kuningaz*, y rodearon a Arminio como un escudo humano.

Guntram elevó la mano lentamente, deteniendo la inminente guerra, y se hizo el silencio. Enfundó de nuevo la espada con parsimonia y cierto deleite y devolvió la mirada a Arminio. De pronto sonrió con malicia, y la sonrisa se convirtió en una extraña carcajada, y finalmente rio con ganas, tan a gusto, que tuvo que apoyarse en el hombro de Arminio para no caerse.

Muchos rieron y no pareció haber pasado nada, pero otros pensaron en lo ocurrido, y no pocos fueron los que repararon en la sonrisa de Arminio, fría e implacable, y los más avezados en la condición humana se dieron cuenta de que el líder de los lobos negros no sonreía de corazón.

—¡Aquí lo tenéis! —gritó Guntram con estruendo—. Igual que su padre… ¡un lobo querusco! —Volvió hasta su trono de madera y se sentó—. ¡El As de los Ases!

Ingomer *Furhœfetjam* puso su mano en el hombro de su sobrino y le dijo por encima de los comentarios y risas y desórdenes de la multitud, pero suficientemente alto como para que los hombres de Arminio lo escuchasen:

—Tienes mi juramento.

—Lo tengo y es mío —respondió Arminio, como era costumbre en el derecho germánico. Se volvió rápidamente y apartó con un golpe la mano de su tío.

Ingomer caminó hasta Guntram e hizo una reverencia ante el trono. Guntram lo saludó con la cabeza. Ingomer abandonó la sala rápidamente y las puertas se cerraron

cuando salió.

Cerunno se alzó.

—Extraños días para los queruscos, sin duda alguna —dijo—. Costaba imaginar la aceptación de un juramento por parte de Arminio, y sin embargo… —Miró al querusco—. Ahí lo hemos tenido. El mundo cambia.

—Es hora de que cambie a mal para Roma. Tenemos que unir un nuevo ejército y prepararnos para las incursiones del romano. —Arminio cortó rápidamente el discurso cargado de cinismo de Cerunno *el Sabio*—. Eso es lo que importa. ¿O crees, oh Cerunno, que he venido aquí a dirimir asuntos personales…? Me importan menos de lo que tú te imaginas… Quiero que la Alianza se renueve, quiero que los queruscos, los brúcteros y los sugámbrios cuenten con el apoyo de los cáttos, de los casuarios, de los bátavos, de los angrívaros y de los amsívaros, de los sajones y de los longobardos, para combatir las legiones de nuevo. Es posible que Roma siempre vuelva, como se enorgullecen en decir los propios romanos, ¡pero los germanos también!

Las palabras del *kuningaz* fueron saludadas con gritos y muchos empuñaron sus armas, que empezaron a golpear contra las mesas.

—Es hora de que la Alianza de los Ases sea reforzada para enfrentarse al hijo de Drusus, que Germánico sienta el poder de nuestras espadas, que las hordas rujan en las fronteras del Río Grande cuando el poder de Roma caiga malherido y ensangrentado —vaticinó Cerunno.

VII

—He hecho un viaje largo y terrible —empezó Cerunno con su relato. Las llamas del rogo arrebolaban su rostro venerable—. Cabalgué sobre las olas del mar a lomos de un corcel de madera. Era capaz de galopar por el mar hirviente y sus remos batían la espuma. Vimos valles que cambiaban de lugar más allá de las costas donde se elevan las Montañas de Hierro, afiladas y negras, creando una cordillera que trepa hacia el norte entre cúspides de hielo. Las aguas arrastraban bloques de hielo y seguimos la tormenta por el mar, hasta que las costas del fin del mundo emergieron y vimos una larga trenza verde, una isla cortada con cuchillos gigantescos, y la playa de los dragones nos recibió, hambrienta. Las olas eran terribles y descendimos hasta la arena, donde la espuma se deshacía y corría en largas praderas que se enfrentaban unas a otras. Muy lejos, tierra adentro, las montañas mostraban un resplandor rojo anidado entre sus sombras, y supe que las bestias de Múspel y de Laugi estaban cerca.

»Solo unos pocos me siguieron por el desierto de hielo hasta las fraguas. Los ríos bajaban saltando, amarillos y sucios, los cielos estaban congelados y no vi ni un solo árbol que se atreviese a crecer en la Tierra de Fuego, ningún pájaro que sobrevolase las Colinas de Azufre.

»Entonces la señal apareció y un rayo arañó el cielo, lo atravesó y estalló en el norte, y vi *Vatnagarkull*, el Monte del Infierno más allá del frío desierto. Había un fuego rojo en lo alto, una antorcha prendida entre las nubes. Cruzamos el desierto hasta las faldas de hielo, y desde allí vislumbramos, más adentro, la tierra ardiente. Los que venían conmigo huyeron entonces, y no les maldije por ello, pues yo buscaba mi muerte. Ninguno fue capaz de obedecerme, y no los culpo por ello… tal era el peligro y el prodigio que presenciaron.

»Desde aquel lugar caminé apoyado en mi báculo y llegué hasta la llanura, y desde un terraplén elevado sentí el calor y vi, ante mí, la corriente de roca fundida, las entrañas de la tierra, que palpitaban manando por la cuenca rocosa. Quedé sofocado por el calor, pero me di cuenta de que no podría avanzar más. El río de fuego venía desde el Monte del Infierno, y entonces me di cuenta de que Laugi estaba allí, unificando en el oeste las fuerzas que traerían el Crepúsculo de los Dioses.

Los régulos escuchaban anonadados el relato del sacerdote. La mayor parte de ellos parecía haber sido raptada por el temperamento de su voz, por la fascinante fuerza de sus entonaciones, por los escasos pero hábiles gestos de sus manos, gracias a los cuales llegaba a ilustrar perfectamente el desarrollo de sus pensamientos, convertidos en sonoras ristras de runas encadenadas por el arte secreto de los

escaldos.

Poeta del pueblo, Cerunno poseía varios dones, y uno de ellos era el de saber cautivar con su palabra a los guerreros del mismo modo que los cuentacuentos cautivan a los niños.

Arminio, no obstante, asistía con reticencias al discurso, tratando de adivinar cuál sería el siguiente paso del sabio adivino. Alguna moraleja, no le cabía duda alguna, se escondía detrás del maravilloso cuento. No dudaba de la existencia de la Tierra de Fuego, de la isla en la que, enfrentado a las Montañas de Hierro del Fin del Mundo, Laugi se había hecho construir su morada, a la espera del Crepúsculo de los Dioses, pero Cerunno se serviría de todo ello para llevar a su auditorio a una conclusión ya prevista de antemano, y a eso los romanos, él lo sabía, lo llamaban oratoria.

—Rodeado de ásperos desiertos, más allá de los ríos de lava, está el Monte Solitario. Ni siquiera los cuervos de Ingwaz se atreven a visitarlo, porque el aire está enrarecido y los vapores de las emanaciones subterráneas enturbian el cielo. Allí hay una morada de piedra negra volcánica, con cuatro puertas orientadas hacia las cuatro esquinas del mundo, para poder huir convenientemente, según un enemigo viniese de este o aquel lado. La Morada del Monte Solitario es la casa de Laugi; un pedregal lleno de serpientes venenosas lo custodia alrededor, hay dragones en las cuevas de la colina, que él mismo alimenta con cuerpos de traidores; y con los escudos de estos, Laugi se ha cubierto el techo de su morada. Hay un agujero en el centro del Monte Solitario, y la grieta mira a los abismos por donde fluye la roca líquida, y ese calor sirve de hogar al As maligno.

»La Mansión de Laugi está en el oeste, pues quiere ser cada día el último en contemplar el crepúsculo, con la esperanza de traer cuanto antes el Ocaso de los Dioses.

»Yo vi el Monte Solitario y en lo alto, ¡vi la Morada de Laugi! Entonces traté de huir de nuevo porque supe de inmediato que un nuevo mensaje traían los dioses a los hombres: yo me había marchado con las cenizas de mi vida hasta los confines del fin del mundo, para encontrarme con un fuego abrasador, ahora vuelvo como un incendiario, con su antorcha, entre los hombres mortales. Cuando llegué a las playas, huyendo de Laugi, que no reparó en mi presencia solo gracias a la intervención de algún As benigno que me guiaba, vi los ríos de lava entrando en el mar: se precipitaban como cataratas chorreantes de ira por los acantilados, y desde allí se desplomaban en columnas de gases deletéreos, bramando en un mar que hervía. Me eché en la arena y el agua fría rodeó mi cuerpo. Vi las olas gigantes bramando a lo lejos… entonces me sumí en un profundo sueño y volví a ver el Yelmo de Oro.

»Los dioses no me anunciaron docenas de jefes, me hablaron de un solo señor que gobernaba a los hombres en el oeste, y que los uniría antes de la llegada del Ocaso, y del Ultimo Día del Mundo. Y ese señor llevaba un Yelmo de Oro. ¿Quién no ha oído

hablar de él…? Desde los tiempos de Teutobold, que lo lució por poco tiempo, existe el distintivo del Rey de Germania.

»¡Eso es lo que Roma temería! Que un Rey se alzase en el norte.

»Y para eso, ¡Marbod debe morir!

Los jefes se miraron unos a otros.

—¡Hace tiempo que sugerí eso! —gritó Adgandest.

Arminio lo miró con ira, consciente de que se adelantaba a sus pasos, de que proponía lo que él ya había previsto sin comentárselo, para anticiparse y seguir ostentando el mando aparente y la visión de conjunto superior.

—¿Y alguna vez trataste de cortarle la cabeza? —gritó el querusco.

—¿Quién elegirá al Rey de Germania? —preguntaron otras voces.

—Solo el que dé muerte a Maroboduus podrá convertirse en ese Rey —respondió Cerunno, satisfecho de lo que veía.

La discordia se había desatado. Arminio miró con rencor a Cerunno. Sabía lo que pretendía. Distraerlos, desatar su codicia, dispersarlos, para así poder controlarlos a todos por separado y disminuir el poder del único que había demostrado ser capaz de unificar todas aquellas fuerzas caóticas que ahora pugnaban por coronarse con el legendario Yelmo de Oro. Nadie más era digno de vestir ese honor, sino él. Y más allá de eso, ¿qué era un yelmo dorado? Solo una estúpida quincalla… Lo importante era la unidad frente al *Imperium Romanum.*

—Tened calma y esperad la hora de la guerra. Manteneos unidos. Solo los dioses serán capaces de mostrarnos quién es el digno heredero del Yelmo de Oro —anunció Cerunno, satisfecho, clavando sus ojos en la mirada de Arminio.

ÆZARNAWURMÁZ:

EL DRAGÓN DE HIERRO

I

La nueva campaña de Germánico fue planeada durante el invierno; cuando llegó a Colonia muchas de sus órdenes ya habían circulado activando a los mandos. El invierno no había sido particularmente crudo, lo que fue interpretado como un augurio favorable. El tiempo no había transcurrido inútilmente para el general, que ahora se proponía retomar el trabajo iniciado en años anteriores. La venganza no había hecho más que empezar.

En primer lugar, Germánico se había enterado de que Arminio no era la única figura predominante entre los queruscos, y que muchos otros líderes germanos estaban resentidos a causa de su creciente poder. En segundo lugar, los germanos no eran un ejército profesional; la reunión de sus ejércitos requería una cierta ceremonia que daba mucha ventaja a las legiones a la hora de maniobrar, perfectamente organizadas para asestar sus golpes sin trabas de consenso.

Germánico deseaba, ante todo, seguir con el modelo de guerra ejecutado contra los sugámbrios en años anteriores: castigarlos tan fuertemente como ello fuera posible, y devastar cuanto se encontrase en un radio considerable al alcance de sus fuerzas. En contra de este plan se daba la circunstancia de que los germanos no convivían en grandes centros urbanos, sino en aldeas muy diseminadas por el paisaje; esto contribuía a dar ventaja a la huida de la población.

Quería convencer a todas las tribus de que la alternativa a la *pax romana* era demasiado difícil de sobrellevar, que estar en guerra contra Roma resultaría insoportable a corto plazo e inviable a largo plazo. Quería seducir a los pueblos germanos de la frontera para que se unieran a ellos. Esta había sido, en el fondo, la verdadera estrategia expansiva: si Drusus no hubiese llevado la guerra demasiado lejos de la frontera, si la ambición de su padre no hubiese alcanzado el rasgo de megalomanía, posiblemente hace años que hubiesen vencido a los germanos, al menos hasta la frontera del Quersoneso Címbrico. Germánico sabía que la expansión efectiva consistía en debilitar tanto a los pueblos que se resistían en la frontera del imperio, que estos tendrían que rendirse e integrarse en su sistema, dando lugar a una nueva provincia, y dejando el tormento de las legiones para los siguientes pueblos ubicados en la nueva frontera. Sin embargo, no se había procedido de ese modo; además, el desastre de Varus cambió la mentalidad de sus enemigos. Ahora se sentían libres, porque habían luchado por su libertad, porque habían logrado liberarse después de haber sido invadidos. Por otro lado, la actitud de los queruscos había sido, al menos, de una astucia admirable; se habían dado cuenta a tiempo de que apoyar a sus vecinos del sur en la frontera del imperio era una garantía de éxito para su propia supervivencia, y desde ese momento todo había cambiado.

Por si esto fuese poco, el territorio era agreste, montes, ciénagas y selvas ocupaban el paisaje, y las rutas seguras por las cuales podían acceder no abundaban; eso permitía a los germanos prever por dónde los romanos se pondrían en movimiento, y así reunir un ejército a tiempo y tender emboscadas.

Todos estos factores, que no eran nuevos, habían visitado sus pensamientos una y otra vez. Germánico, de todos modos, reservó un plan para la primavera del año 15 d. C.

Ahora era él quien ocupaba el palacio de Colonia. Abandonado por Tiberio tras su marcha como Emperador de los Romanos, había quedado a su disposición. A pesar de las reticencias de su mujer, reconoció que era una mansión digna y espaciada. Tiberio la había dotado de lujos variados y contaba con más de una sala de reuniones de generoso tamaño.

En una de ellas, al día siguiente de su vuelta, Germánico se reunió con el alto mando del Rin. No solo estaba allí Aulus Cæcina, gran conocedor de las dificultades en territorio germano, sino también sus hombres de confianza, Apronius, Silius y Lucius Nonius Asprenas, quien se había encargado de rescatar a los supervivientes de la columna de Varas tras la emboscada de Teutoburgo.

La luz entraba a raudales entre las cortinas opacas y blancas. Las esculturas de los dioses asistían al encuentro, prestigiosas y mudas en sus pedestales de mármol.

—Hace un día inusitadamente soleado —comentó Germánico.

—Si durante la primavera sigue así, los dioses nos bendecirán —comentó Apronius, tomando la copa que le ofrecía uno de los esclavos.

—¿Cuál era el estado de la región que visitaste en el oeste, Aulus?

El interpelado se acomodó en la gran silla.

—Bien, no puedo decir que la situación fuese la idónea como para enviar a las legiones, creo que se han tomado la molestia de destruir prácticamente todos los puentes.

—Eso significa que tendríamos que contar con una columna de reposición y zapadores —dedujo Germánico.

—Más bien calcularía un avance algo más lento en la región del oeste de Teutoburgo, sería necesario ir reconstruyendo muchas ruinas a medida que avanzásemos, aunque eso nos impediría cogerlos por sorpresa.

—Y está demasiado lejos de la frontera —añadió Germánico—. Posiblemente no sea la mejor opción. Atacaremos a los brúcteros.

Sus contertulios sonrieron. Cæcina rio abiertamente.

—Ya tengo ganas de volver a encontrarme con ellos… dejé demasiadas aldeas en pie la última vez que pasé por allí.

—Me gustaría que escuchaseis a un hombre. Disculpad todos que un personaje de

esa índole pise esta sala, pero habría que elegir entre hacerlo venir a nosotros, o ir a visitarlo en un lugar impropio, de modo que nos quedaremos sentados. Se trata de uno de mis informadores.

Germánico chasqueó los dedos y miró hacia la puerta. Allí uno de los soldados la abrió y dio una orden. Los generales se miraron, curiosos, y entonces oyeron pasos por el corredor.

La puerta se abrió de par en par y dos soldados montaron guardia a ambos lados.

Allí apareció un querusco llamado Rotram, natural de Wulfmunda, aquel a quien Segest llamaba «Cuervo Rojo»; detrás lo vigilaba un soldado muy conocido.

—Casio Querea, gloria a tu paciencia —comentó Germánico—. Aquí lo tenéis. —El general señaló al amedrentado germano—: Gracias a él hemos sabido muchas cosas, gracias a él llegamos hasta el nido de amor de Arminius, gracias a él soy dueño de una esclava llamada Thusnelda. No puedo decir que te admire, Rotramus, pero al menos has sido útil. Ahora me gustaría que nos contases eso de lo que tanto alardeas. Vamos, no tengas miedo.

Rotram, el amigo de la infancia de Arminio, elevó su rostro y la deformidad de su nariz no pasó desapercibida ante los generales, que lo miraron penetrantemente. Rotram sabía que nadie confía en un traidor, y que detrás de él Casio Querea empuñaba su gladio. Cualquier movimiento sospechoso bastaría para ocasionarle una herida mortal… ¿Por qué lo trataban de ese modo? ¿No había servido a sus ideales de manera servicial a cambio de una pizca de oro…? Ahora descubría la ingratitud con la que se paga al traidor, y temió dejar de ser útil para sus señores. El miedo ata al cobarde a la amenaza de la muerte, y lo vuelve más servil. La culpa de todo la había tenido Segest… no tenía que haber accedido a su oro maldito.

—¿En qué estás pensando? ¿A qué esperas? —inquirió Germánico. Sus ojos azules lo amenazaron bajo las cejas y su rostro pálido y sonrojado esbozó una contradictoria sonrisa.

Rotram se enfrentó a sus ojos.

—Hay un Águila escondida en cierta casa de cierto jefe brúctero.

—¿Te refieres a un águila de las que vuelan? —preguntó con sorna Germánico. Casio sonrió levemente tras él.

—¿No será una gallina a la que has confundido, delator? —insistió Asprenas.

—Si las águilas de Roma son de plata y ahora se llaman gallinas, entonces sí, es una gallina romana —respondió Rotram con inesperada audacia.

Germánico se quedó de piedra.

—Vaya, jamás subestiméis a un germano, ni siquiera cuando creéis que es vuestro aliado… ¿Has dicho gallina romana?

—No, jamás he dicho eso.

Germánico gesticuló teatralmente.

—¿Entonces? ¿No oigo bien?

—Oís bien. Lo que pasa es que he hablado de águilas, ha sido un general el que ha hablado de gallinas. Yo sé distinguir entre un águila y una gallina, y eso es un Águila de Plata, el estandarte de una de las legiones vencidas en Teutoburgo.

Los generales creyeron adivinar cierta satisfacción escondida en la respuesta del germano.

—Podría mandarte azotar por ese comentario —dijo Germánico.

Rotram lo miró sin apasionamiento alguno.

—Pero te propondré otra clase de trato: iremos a buscar el estandarte —siguió Germánico— y si no lo encontramos y en su lugar nos tienden una emboscada, entonces pensaré en un castigo adecuado para el traidor.

Rotram esperó unos segundos que parecieron muy largos.

—No puedo ser responsable de que los brúcteros se defiendan, incluso en el caso de que los romanos los sorprendiesen.

—Eso te lo diré cuando sepa la envergadura de esa emboscada. Pero queremos rescatar las águilas. Ahora márchate y prepárate para ir en busca de ese estandarte —pidió el comandante—. Sigue buscando águilas para nosotros.

Casio intercambió una mirada con Germánico y empujó a Rotram. No fue necesario insistir, este retrocedió y desapareció en el pasillo, escoltado por la guardia. Casio volvió a la sala y se reunió con los generales.

—¿Qué te ha parecido?

Casio hizo un gesto indefinible.

—No dejan de sorprenderme. Jamás puedes confiar en ellos. Rara vez son obedientes como perros. Desde que vi cómo Thusnelda le arrancaba un mechón de pelo a su propio padre, podría esperarme cualquier cosa de un germano.

—Un pueblo de traidores… —murmuró Silius con desprecio.

—Desde que el propio hermano de Arminius se encargase de raptar a Thusnelda… —comentó Apronius.

Germánico se quedó pensativo. ¿Era su familia acaso mucho mejor? Sabía que no. Solo tenía que pensar en su abuela Livia o en su tío y padrastro Tiberio para que las tripas se le revolviesen. No podía hablar, desde luego, pero al menos consigo mismo deseaba ser sincero. Tenía que vencer a los germanos por el imperativo de su fe romana, por todo lo que significaba para él un ideal paterno, pero no se engañaría gratuitamente. Vencer en la mentira es andar vendado entre espadas.

II

La incursión contra los brúcteros tuvo lugar dos semanas después. El tiempo era bueno, aunque frío, y el invierno, que había resultado benigno, no dejaba grandes corrientes en los cauces, que otros años resultaban difíciles de vadear.

Germánico se puso en marcha al frente de cuatro legiones y avanzó a marchas forzadas hacia el territorio de los brúcteros. Los tubantios dieron la voz de alarma demasiado pronto y el avance se vio jalonado por escaramuzas molestas a las que el general decidió no dedicar demasiada importancia. Sacrificó victorias fáciles a cambio de un ataque selectivo y profundo.

Después de varios días de marcha llegaron a las colinas. Se adentraron por la ruta y crearon varios cuadros que se movieron con agilidad por el terreno. El convoy de bagaje iba protegido en medio, y llegó hasta cierto enclave que conocían. Una vez allí, acamparon, y Germánico recurrió a una sección del ejército que se movió rauda hacia el corazón del país. Los brúcteros ya habían organizado un gran ejército dentro de sus posibilidades, pero no hubo tiempo para atraer las fuerzas del norte. Germánico tenía prisa y llegaba oportunamente.

Los vieron aparecer como una marea uniforme por encima de las Colinas del Cuervo de Oro. Los repliegues verdes, poblados por rodales de fresnos y robles, fueron invadidos y el enemigo descendió hasta las colinas. Los régulos brúcteros se dieron cuenta de que había informadores en las filas romanas, de que los espías entraban y salían de su territorio, porque eran pocos los que conocían el nuevo enclave de aquellas aldeas.

Las trompas sonaron y la población recogió lo poco que pudo para huir hacia los bosques. Las hordas se reunieron bajo el estandarte de paño negro en el que había pintado un cuervo amarillo de gualda, y se agruparon para enfrentar a los romanos.

Germánico cabalgó al frente y decidió encorajinar a sus hombres. Se escuchó un grito multitudinario y la marea de cuero y acero vino al valle. Los brúcteros montaron a caballo o corrieron con sus hachas en alto hacia la primera línea. Se escuchó un estruendo que continuaba restallando, igual que una ola al recorrer las piedras de un malecón, y los combates se iniciaron a lo largo de una gran línea.

Germánico galopó y se replegó con las turmas de caballería, a las que había ordenado esperar. Dio la orden y los arqueros comenzaron a disparar. Aquellas hordas combatían con valor, pero la astucia del general era superior a todo coraje y se habían precipitado entrando en el juego de Germánico. Ahora las lluvias de flechas se cobraban muchas vidas. Los brúcteros escuchaban el zumbido mortal antes de ver cómo un compañero era ensartado por el hombro o la cabeza, intentando esconderse

en sus escudos dorados. Alguno tenía mejor suerte y uno de sus pies era fijado al suelo por el vuelo de las flechas; otros continuaban enteros para buscar a los legionarios. Las hachas giraban como péndulos, pero las lanzas romanas eran largas y los escudos, cerrados en cuadros y líneas acorazadas, protegían a sus soldados de las escasas frámeas que eran arrojadas con gran energía.

La fuerza de Germánico avanzó sin grandes dificultades, pisoteando y rematando a los heridos, hasta que los régulos brúcteros, habiendo, al menos, protegido la huida de sus familias en muchas de las aldeas a las que se accedía desde las Colinas del Cuervo de Oro, se replegaron para evitar una mayor mortandad.

Los legionarios tomaron las primeras granjas y las saquearon, acopiando reservas. Después incendiaron cuanto encontraban a su paso. Carros, graneros, aceñas, establos, azudes, herrenales… Las órdenes de Germánico habían sido muy claras. Los pocos que capturaron con vida fueron llevados como esclavos. Desde las colinas, se podía apreciar el movimiento de la columna: una línea que avanzaba sobre la tierra como la huella restallante de un látigo de fuego agitado por un dios vengador desde las nubes. Las volutas de humo iban creciendo detrás, los rastros de la destrucción se extendían alrededor.

Germánico no abandonó a los legionarios que iban en vanguardia.

Uno de ellos blandía un gran cuchillo y caminaba en medio de un ruidoso contubernio.

—¡Mira Julius! ¡Allí!

El interpelado era un legionario seco y nervudo, de aspecto violento. Se volvió y miró lo que le señalaban.

Un viejo centurión corría ominosamente hacia una morada de gran tamaño.

—Debe ser la casa de algún barbudo, ¿no?

—¡A ver si se ha dejado algo!

La aldea parecía abandonada por completo, pero detectaron cierto movimiento en el centro. Efectivamente, los combates se centraban en torno al *thingaz*. Un nutrido grupo de brúcteros se defendía con gran efectividad de los ataques, pero los romanos se convirtieron en una muchedumbre en poco tiempo y los rodearon.

El caballo blanco de Germánico llegó empujando y tuvieron que apartarse ante su brío.

—¡Acabad con ellos! ¡Qué clase de mujerzuelas sois que no dais ejemplo ante el nieto de Augusto! —gritaba el viejo centurión, azuzando a sus hombres como si fuesen gallos de pelea.

—¡Cazarratas! —gritó Julius.

Uno de los germanos había arrojado la frámea con tanta fuerza, que pasó cortando el aire junto a la cabeza del centurión antes de atravesar el cuello de uno de sus

hombres.

—¡Maldito perro bastardo!

El centurión abandonó el corro de seguridad y corrió hacia los brúcteros. Fue la gota que colmaba el vaso, la señal para que las lanzas romanas apuntasen en avance, tensas hacia el enemigo. Los propios germanos prendieron fuego al *thingaz* para evitar su sacrificio.

—¿Por qué tanto empeño en destruirlo? —se preguntó Germánico—. ¡No dejéis que lo quemen! ¡Traed agua!

Los brúcteros fueron reducidos uno a uno en un ataque final de la cohorte. La premura con la que Germánico deseaba sofocar la resistencia ocasionó más bajas de lo que hubiese sido necesario entre los legionarios, pero las órdenes de Germánico eran sagradas para la mayor parte de sus centuriones, capaces de agredir a sus hombres si no las cumplían en un momento de necesidad. Germánico se apartó de los combates aislados y entró en la humeante sala del *thingaz.*

Varias mujeres lo miraban orgullosamente. Cazarratas entró junto al general. Doce centuriones formaron la peligrosa escolta del hijo de Drusus.

—Obligadlas a salir. Solo si oponen resistencia por la fuerza defendeos de ellas.

Cazarratas sintió que le habían amargado el día. Aquellas germanas no se hubiesen salvado de un gran castigo de haberlas encontrado a solas. Julius vino a su encuentro con Flaco y un pequeño legionario muy curtido y moreno.

Las mujeres retrocedieron y se apartaron, pegándose a las paredes del *thingaz*. Las lanzas las acorralaron.

—No son las hijas de los jefes… —protestó Cazarratas en un tono poco halagüeño.

—Ni sus esposas —añadió Julius.

Germánico se aseguró de que la sala estaba despejada. Empuñando el gladio, avanzó hasta la pared del fondo, donde suponía que descansaban los trofeos de los régulos.

—¡Oh, dioses! —exclamó—. ¡Oh, santos dioses!

Cazarratas se volvió, casi al mismo tiempo que la mayor parte de los presentes. Más soldados entraban en la sala.

Un estandarte colgaba de las garras de hierro que lo apresaban, entre pieles de oso que colgaban desde el techo y cabezas disecadas de jabalí, oso, zorro y lobo. Pero no era un trofeo cualquiera: era el Águila de Plata de la XIX, una de las legiones destruidas en los bosques de Teutoburgo.

—¡Grandioso! —Germánico elevó el puño, victorioso. Tomó un tocón y se subió a él, ante la admiración de sus hombres.

Empuñó el estandarte y lo arrancó de las garras que lo apresaban en la pared de madera. Lo alzó y lo mostró a sus hombres. Hubo gritos de satisfacción y hurras.

—¡Esas mujeres! —ordenó Germánico a Cazarratas—. Que nadie las toque, vendrán a Colonia como esclavas.

Cazarratas respondió casi con devoción.

—¡Así se hará, mi general!

Solo había un general al que Cazarratas habría respondido de ese modo: al nieto de Augusto. Por lo demás, Julius sonrió socarronamente al alejarse Germánico.

—Yo no pienso hacer de niñera para estas… si quieres quedarte tú…

Cazarratas arrojó una extraña y temible mirada sobre las mujeres.

—Habéis tenido mucha, mucha suerte, princesitas bárbaras. —Y se volvió sin el menor interés. Otros legionarios se encargaron de maniatarlas, a lo que opusieron violenta resistencia. Una de ellas, especialmente vigorosa y bella, atrajo la atención de Cazarratas. Mordió al legionario cuando este trataba de aprehenderla, momento en el que la mano abierta del centurión sacudió su rostro de plano y la echó exhausta al suelo. El coro de risas estalló alrededor.

—¿Estás más tranquila…?

El legionario al que había mordido se llevó la mano herida a la boca. Sentía un inexplicable ardor.

—Me arde la mano, me arde… —musitaba al principio, y después gritaba al sentir un espasmo en su antebrazo.

Cazarratas no podía apartar su mirada de la cadera de la mujer que había derribado, cómo sus curvas generosas sobresalían en el remolino de sus piernas semidesnudas.

—¿Qué te pasa? ¡Deja de gritar! ¿Nunca te ha mordido una ramera…? —gritó Cazarratas.

Otro compañero inspeccionó la mano del herido.

—Por Júpiter que esto no es una mordedura normal.

Cazarratas volvió a la mujer boca arriba. La bofetada había bastado para robarle el sentido. Con la misma indiferencia con la que hubiera revisado la dentadura de una mula, le abrió los labios para descubrir que las encías de la germana estaban untadas con alguna sustancia que ennegrecía su saliva de un modo poco natural.

—¡Víbora! —gritó el centurión—. ¡Cuidado con ellas! ¡Llevan veneno en la boca para morder! ¡Maldición de los dioses…!

Cazarratas se volvió entonces con violencia hacia una de las que habían sido maniatadas sin lograr morder a sus captores.

—¡Enséñame la boca! —Y gesticuló, señaló su propia dentadura.

La joven, de hermosos rasgos aunque cargada de odio, se negó.

Cazarratas descargó de nuevo su mano abierta, esta vez con más fuerza, y la joven se derrumbó como una muñeca rota.

—Es veneno de víbora —aseguraban los que atendían al herido.

—¡Lleváoslo! ¡A qué demonios estáis esperando! ¡Encapuchad a esas rameras antes de que os muerdan a todos!

Las demás mujeres fueron arrastradas fuera del *thingaz*, pero la que había envenenado a su compañero se quedó allí y fue recuperando el sentido. Cazarratas se quedó con ella. Ella lo miró a los ojos intensamente. La alzó por la cabellera y la empujó hacia el establo. Los legionarios abandonaban el *thingaz* una vez saqueado y las futuras esclavas ya estaban fuera. Pero Cazarratas preparaba otro destino para aquella mujer, diferente al que deseaba Germánico.

La abofeteó de nuevo con mayor fuerza, derribándola contra las estanterías en las que se acumulaban potes y frascos. Una vez de espaldas, la violó sin compasión alguna, asegurándose de que estaba consciente y sin dejarla escapar del cerco de sus brazos, procurando controlar su cabeza apresada por la dorada y ya enmarañada cabellera. Cuando se sintió satisfecho y la había ultrajado completamente, para dar muestra de su buen hacer, la decapitó.

Empuñó la cabeza, la metió en un saco de arpillera y se la llevó a la espalda.

Cuando salió del *thingaz* se encontró con un gran revuelo. Germánico había montado a caballo y alzaba el Águila de Plata con orgullo, mostrándolo a las cohortes, que se reunían invadiendo la aldea.

—¡Perseguidlos! ¡Perseguidlos! ¡Marte está con nosotros!

Los gritos de Germánico encontraron eco en las catervas legionarias.

—¡Recuperaremos las otras dos Águilas! ¡Volverán a los altares de Augusto en Roma!

Al grito de *Roma Victa* varias turmas de caballería trotaron tras Germánico. Los fuegos treparon alrededor y nuevas aldeas fueron reducidas a ceniza a su paso. Los campos en los que labraban fueron pisoteados por el paso de los legionarios. Las vallas de sus cercados, echadas abajo. Los rebaños de animales que no pudieron llevarse consigo, reunidos y tomados como botín. Germánico ordenó arrasar todo lo demás. El golpe debía ser duro, cruel; los brúcteros tenían que entender lo que significaba llevarse bien con Arminio en la frontera con el Imperio romano.

Habían reunido varios centenares de esclavos. Entre todos ellos y para disgusto de muchos centuriones, Germánico seleccionó a los más viejos y a los que podían resultarle menos útiles, y les dirigió las siguientes palabras a través de sus guías:

—Que se marchen: pero que vayan hasta Arminius y que le digan de qué sirve ser su amigo. Que le digan que Germánico desea conocerlo. Que quiere encontrarse con él, en un lugar en el que se sienta a salvo. Que su hermano Flavus quiere hablar también con él. Decídselo, y contad lo que he hecho con sus aliados brúcteros, y eso será lo que haré con todos sus aliados, hasta que acabe con él. ¡Y habladle de esta Águila de Plata, que vuelve a Roma conmigo!

Más tarde, cuando se celebraba la retirada y la noche se moteaba de fuego,

Cazarratas se presentó en la tienda de Germánico y le contó que un legionario había muerto envenenado por la mordedura de una de aquellas mujeres, cuya cabeza traía en un saco. Al mostrársela, los galenos del alto mando inspeccionaron la boca de la mujer, y determinaron que se trataba de alguna solución deletérea que actuaba en contacto con la sangre, pero que era inofensiva a la saliva.

Cazarratas protestó:

—Será inofensiva a la saliva de sus lenguas, pues son lenguas de víbora… ¿Qué haremos con estas mujeres? Son peligrosas…

Germánico renegó consternado. Ni siquiera eran los germanos buenos como esclavos.

—Mantenías vivas, las llevaré a Roma para exhibirlas. Procura que nada les pase, y tampoco a quienes las atiendan. Mujeres-víbora, las llevaremos al circo y darán buen espectáculo.

Cazarratas asintió, satisfecho de haber disfrutado de aquella mujer-víbora y en posesión de otro cuento de legión que sus subordinados le pedirían que narrase noche tras noche durante años.

III

Germánico no supo si sus rehenes puestos en libertad llegaron a hablar directamente con Arminio, pero lo cierto es que pronto le llegaron noticias de que un ejército venía a su encuentro.

Las legiones se ensañaron en territorio brúctero, y aunque las órdenes de Germánico eran taxativas, acabó sucediendo lo inevitable. Si el objetivo era destruirlo todo, resultaba difícil contener a los legionarios, que abusaron de cuanto hallaban a su paso. También era cierto que los romanos conocían la autoridad que las mujeres gozaban entre los germanos: no solo tenían casi el mismo poder de decisión que los hombres, sino que además podían repudiarlos como maridos si abandonaban cobardemente un campo de batalla, por ejemplo. Esto suponía que ellas, a su vez, eran sagradas para los hombres en casi todos los aspectos de la vida, con lo que el ultraje de sus esposas era una de las torturas más recomendables por parte de los mandos romanos. La mayor parte de las mujeres que no morían en combate, que eran muchas pues se defendían con armas como los hombres, eran apresadas y, según su edad, atesoradas como esclavas si eran jóvenes, o bien entregadas a los legionarios para que se sirviesen de ellas hasta que las mataban. Los hombres que capturaban con vida eran obligados a presenciar esta clase de espectáculos. Gran parte de ellos se perpetraba durante el avance de la campaña. Esta perspectiva excitaba a los legionarios, que junto a su deseo de victoria y gloria sumaban la posibilidad de satisfacción sexual durante los ataques, si lograban apresar mujeres vivas a su paso.

Estas violaciones y ultrajes, así como el asesinato de ancianos y el rapto de niños y niñas, no solo contribuía a aumentar la rapacidad de las cohortes, sino que difundían terror y odio entre los germanos. Sin embargo, como bien sabía ya Germánico, los germanos no dejarían que la balanza se decantase por el lado del terror, y era el odio lo que pronto cosecharían.

Supieron que Arminio venía al frente de los brúcteros y de un numeroso ejército querusco al otro lado de las colinas. Los aliados no tardaron en responder. Germánico sonrió al escuchar las nuevas.

—El germano es astuto, sabe que debe intervenir cuanto antes, para alimentar la fe de sus aliados…

—No deberíamos precipitarnos, general —dijo Silanus.

—No podemos perder la oportunidad, amigo: viene en persona y estamos en posición ventajosa.

Era de noche y la tienda del pretorio estaba iluminada con docenas de palmatorias. Germánico se aproximó a la mesa con ansiedad y contempló el mapa

extendido.

—¡Aquí! —Señaló un punto, no muy lejos de donde estaba marcada su actual posición—. La ruta no es mala, la conocemos bastante bien; iremos a su encuentro y esperaremos.

A la mañana siguiente puso en marcha a su ejército antes de la salida del sol. Se extendió el rumor de que Arminio los esperaba, y el propio Germánico se dio cuenta de que, a pesar de las llamadas orgullosas de sus trompetas, el paso de la columna tenía menos brío. El efecto de aquel nombre era devastador en el ánimo de los romanos. Sabía que muchos legionarios no aprobaban seguir adelante. La mayor parte de ellos habría refrendado una retirada victoriosa, con el placer de la matanza, fingiendo no haber sabido nada de Arminio. Pero Germánico sabía que la campaña no había empezado todavía, que eso habría sido reconocer el actual estatus de los germanos y tenía que privar a Arminio de sus atributos míticos, y para ello no había nada más sano que enfrentarse a él a la más mínima oportunidad que se presentase. Sabía que su enemigo no acudiría de cualquier modo, que vendería cara su piel, pero había que arriesgarse, no hasta el punto de convertirse en víctima de una emboscada, pero sí, al menos, aventurándose hasta el lugar desde el cual pudiese observar mejor el ejército de su antagonista.

El país cambió y se volvió más salvaje. El paraje se estrechó y resultaba menos transitable para las legiones. El avance en cuadro, posición de máxima alerta, ya no era posible a causa del terreno y solo un gesto de Germánico bastó para detener a cuarenta mil hombres. Reinaba un silencio expectante. Los ruidos de los animales y el entrechocar de armas y herramientas contrastaba con el profundo silencio de la mayor parte de los soldados.

Temían a los queruscos. Aquellas colinas que se arrugaban en las fuentes del Lupia y las largas praderas que venían detrás eran un territorio de maldición para las legiones de los césares.

Germánico miró a su alrededor, impaciente, y se dio cuenta de que Arminio hacía lo mismo, de que su mirada estaba oculta en los árboles. Las colinas se cerraban en una configuración demasiado favorable para su enemigo. No debía dar un solo paso más. ¿Vendría Arminio…? Analizó el paisaje. Las selvas crecían recubriendo las lomas, como manchas que huían hacia lo alto y que se reunían más tarde creando una densa espesura.

Sabía que no estaban muy lejos. Podía sentirlo, pero Arminio jugaba al señuelo. Desgraciadamente, sabía lo que pensaba y eso era una gran desventaja y en ese preciso momento, con el aire fresco brotando de sus hollares y el caballo nervioso ante su gran ejército se dio cuenta de lo más fatal de todo: que Arminio pensaba como un romano cuando se enfrentaba a Roma.

Y Arminio dio la orden.

Sus hombres, los animales y los árboles, conspirando en una alianza natural, parecían contener la respiración al mando del líder. Estaban dispersos en la gran selva de lo alto. Cientos de caballos aguardaban quietos en el norte, fuera de la visión de los romanos, y a la orden de Arminio un buen número salió en busca de las praderas.

—¿Cuántos son? —preguntó Vitórix.

—Más de cuarenta mil —respondió Arminio con indiferencia—. Cuarenta mil idiotas. Veremos de lo que son capaces. ¡Cuidado, no descuidéis mis órdenes! No rocéis ni uno solo de esos árboles, o caminarán detrás de vosotros —ordenó con una sonrisa maliciosa.

Vitórix sabía a qué se refería.

Los caballos se alejaron diligentemente. Desde la linde del bosque podían ver el paisaje, manchado por la presencia de las cuatro legiones. Eran una formación gigantesca y perfectamente distribuida. Arminio se ciñó el yelmo de líder en combate con sus alas de águila, y tiró de las riendas de *Draupnaz*. Hizo una señal a su derecha y Wulfila le dio un codazo a su hijo Wulfsung. Wulfrund, algo más alejado, se enteró de la orden y se llevó el cuerno a los labios. La trompa de caza emitió un poderoso y estridente bramido.

—¡Escuchad eso! Sabía que vendrían —exclamó Cazarratas, excitado, y sus hombres fruncieron el ceño. Salvo locos entusiastas y centuriones fanáticos, nadie deseaba enfrentarse a Arminio *el Querusco.*

El sonido distante de una trompa germana fue respondido casi inmediatamente por otras trompas que se hallaban algo más cerca. Poco después escucharon el inconfundible clamor, y los germanos se desprendieron de uno de los bosques como una marea. Eran caballos, varios cientos de ellos, posiblemente el grueso de las fuerzas montadas brúcteras. Descendieron a gran velocidad y Germánico ordenó reforzar las líneas de vanguardia de la primera legión, mientras los otros tres cuadros, cambiando la formación de marcha, se reagrupaban formando un frente más largo que pudiese cerrarse posteriormente sobre su enemigo. Pero el terreno iba en contra de los legionarios, que además de correr cuesta arriba iban a pie. La cabalgata germana ganó brío y unas oscuras hordas vociferantes se arrojaron desde otro bosque a la carrera. Se oyó el horrísono *barditus*. Los escudos, en su mayoría dorados con gualda, delataban que eran brúcteros.

No pasó demasiado tiempo, cuando la caballería brúctera llegó junto a las lanzas, giró a un solo movimiento del líder que los guiaba, y descargó una lluvia de piedras y afiladas frámeas. Algunas se alejaban entrechocando contra los escudos, pero otras encontraban un filón y descendían atravesando piernas, cabezas y brazos con un zumbido funesto junto a los oídos de los que escuchaban aquella música de muerte.

Los legionarios respondieron con gritos y los amenazaron. Sus muertos se desplomaron y los muros de escudos empezaron a flaquear, mostrando huecos en el que unos granos de arena antes era un armazón acorazado y perfecto. Los jinetes brúcteros no se habían arrojado de frente contra los legionarios; giraron como un torbellino destructor que arrojaba lanzas antes de volver al galope hacia arriba, donde cientos de compatriotas les entregaban más lanzas y piedras, para volver y arrojarlas.

Germánico pensó, en un instante, qué lejos habían quedado los tiempos en que los germanos se arrojaban sin orden ni concierto sobre sus enemigos, con el pecho desnudo, y qué fácil que había sido para Julio César enfrentarse a ellos, cuando todavía no sabían defenderse. Pero ese era el precio que tenían que pagar por sus errores militares, y la estrategia de incluir en las legiones a los hijos de los príncipes conquistados, que tan buen resultado había dado en tantos rincones del mundo conquistados por Roma, en Germania solo había servido para enseñarles a defenderse.

—¡Rápido! ¡Formad por Mercurio! —gritaba el general. Sus órdenes volaban de uno a otro confín del frente por las gargantas de sus centuriones y legados, pero la reagrupación de las otras legiones, que no contaban con los pies alados del dios que su general invocaba, no era tan rápida como debiera.

Sufrieron muchas bajas mientras los jinetes volvían una y otra vez contra ellos. Hasta que cayó en la cuenta de que uno de ellos, rodeado por un gran escuadrón, descendió más rápido por el flanco por donde sus legiones trataban de reagruparse y desde allí atacaba el punto más débil del frente. Incluso de lejos estaba claro de quién se trataba: sus indumentarias eran diferentes, llevaban pieles oscuras que colgaban a sus espaldas, y sus caballos, de gran alzada y delgados, eran más rápidos que la mayor parte de las cabalgaduras brúcteras.

—¡Allí! ¡Arminius! —gritó Germánico, y era como si fuese a sacarse el corazón por la boca, y la emoción y la ira se desbordaron en sus entrañas y ordenó a su caballo que galopase hacia el hombre que había destruido tres legiones de Roma.

El querusco se volvió con la espada en alto, dando órdenes a su alrededor. Detrás de sus caballos venían varios cientos de queruscos armados con hachas. Contempló el avance de la horda. De pronto, una colisión de metales impenetrables; Wulfila entró en contacto con el frente. Desde allí, Arminio y la caballería invadieron la brecha abierta, arrojando furiosos mandobles a diestro y siniestro.

Era el peor y el más encarnizado punto del frente. Si cada batalla era diferente, esta no sería una excepción. Llevaban ventaja, pero Arminio sabía que no vencerían a cuatro legiones en guardia. Se trataba de propinarles el castigo más severo posible y replegarse en el momento oportuno. Para eso debían estar atentos.

La mortandad romana crecía, pero los centuriones se arrojaban hacia el frente y

organizaban a sus hombres amedrentados. Los germanos gritaban el nombre de Arminio, y esto parecía causar terror y vacilación en los legionarios. Recuperados del ataque de los caballos, se defendían con las lanzas de los pesados guerreros queruscos. Un cuello fue hacheado no muy lejos y la sangre salpicó la mitad del rostro de Cazarratas.

—¡Matadlos! ¡Matadlos a todos!

Pero sus gritos sirvieron de poco, y su verborrea miliciana se diluía en un torbellino de confusión, sangre y desconcierto.

Arminio retrocedió al ver cómo los romanos trataban de recuperar posiciones laterales para encerrarlos. Entonces llegó el momento más importante de aquel día. Los romanos, azuzados por sus mandos, corrieron cuesta arriba desigualmente. Rompieron líneas y se distanciaron unos de otros: la llamada del cuerno de Arminio produjo un nuevo despliegue en lo alto de la colina, más allá del extremo alcanzado por los contingentes de las otras legiones, que ascendían penosamente para rodear el frente desatado. La nueva cabalgata querusca descendió como un muro a galope tendido. Fue tan rápido, que quienes se dieron cuenta de ello a duras penas lograron cerrar posiciones para un enfrentamiento imposible.

Germánico, gladio en mano, se debatía por avanzar rodeado de escuadrones de caballeros cuando cayó en su error y descubrió el engaño y astucia del querusco.

Los jinetes queruscos cayeron sobre las apresuradas líneas. Las espadas descendieron al sesgo. Brazos y cabezas saltaron por los aires antes de caer abatidos y rodar laderas abajo al encuentro de los fatigados pies de sus compañeros. Fueron hacheados sin piedad, barridos en un latido de gloria y odio. Las lanzas ensartaron a una mayoría. Otros se encontraron con las patas furiosas de aquellos corceles acostumbrados a correr de frente contra el enemigo. Los cuerpos rodaron abatidos. Al menos quinientos romanos quedaron atrapados, en su dispersión de líneas de avance, por la furiosa cabalgata, y otro millar fue aniquilado en pocos momentos.

El avance fue devastador. Los centuriones gritaban reagrupación pero ya era tarde. Arminio había previsto esa posibilidad y contaba con los caballos a su favor y sobre todo con la pendiente.

Retrocedió y agitó los brazos.

—¡No! —gritaba como loco—. ¡No!

Sus ojos amenazaban.

Los jefes retrocedieron, la cabalgata ascendió ligeramente y evitó enzarzarse en el grueso del frente romano, donde ya había logrado muchas bajas.

—¡Hacia los árboles! ¡Retroceded y matad! ¡Retroceded y matad…!

Los gritos de Arminio, no obstante, eran demasiado evidentes, y Germánico se dio cuenta de que era el cabecilla, de que ese no podía ser otro sino Arminio *el Querusco.*

ᛁᚾ

Germánico se fijó en aquella figura ágil y oscura que galopaba colina arriba, arrastrando con sus órdenes a una buena cantidad de caballos. El movimiento del caballo negro escapó con un giro y torció a una masa de árboles situada en el este.

—¡Seguidme!

Las turmas romanas obedecieron al general, que trazó un plan desesperado y loco. Cientos de caballos emprendieron un galope rodeando aquel sector del ejército y dirigiéndose hacia el destino aparente de Arminio y de sus hordas montadas. Germánico los siguió azuzando al caballo. No pensó en ninguna otra cosa que en enfrentarse a Arminio cara a cara, brazo contra brazo. La horda germana entró en los árboles. Los romanos galopaban sobre sus propios muertos. Muchos de los queruscos y brúcteros que combatían a pie se replegaban mientras los legionarios les seguían el paso entre pedradas y lanzadas.

Pero el caballo de Arminio se detuvo en la linde de aquel bosque, en medio de una guardia no demasiado numerosa. Germánico se dio cuenta de que daba órdenes. Pero no importaba lo que dijese o lo que fuese a hacer. Tenía claro el esquema de aquel frente. No podían emboscar cuatro legiones tal y como estaban dispuestas y estaban huyendo. Sabía que Arminio solo deseaba causar bajas en su ejército de la manera más limpia y efectiva posible, sin arriesgar sus propias fuerzas. Pero no quería consentírselo… No sería tan sencillo si lograba enfrentarse a él. Cuando dos líderes se enfrentan sus seguidores cobran fuerza y se animan. No podía detenerse. Por un momento le pareció que decenios enteros de conquista romana palpitaban en los ríos de su sangre. El aire era frío y bramaba en sus oídos a pesar de un sol alto, y se sentía arder, arder como una brasa. Vio por un instante los rostros afilados y furiosos de sus caballeros romanos, las lanzas que apuntaban junto a él, las patas de los caballos, que arañaban los pastos, batiéndolos para ascender más rápido sin importarles lo que aplastaban en su camino, que a veces eran legionarios heridos y no necesariamente moribundos…

Aquel tiempo transcurrió rápidamente y los árboles crecieron de pronto. Las hordas vociferaban a su izquierda. Las nubes blancas se asomaban por encima de la floresta, que crecía invadiendo la pendiente. Y Arminio había desaparecido.

Tiró de las riendas e inició un peligroso freno. Lo resistió, a pesar de lo vertiginoso, y gritó a las turmas que avanzasen hasta los árboles.

Deseaba con todas sus fuerzas seguirlos, pero era el general, y por eliminación el cabecilla de un ejército no podía ponerse en peligro: para eso estaban sus tropas. Estaba seguro de que no podía estar muy lejos.

—¡Perseguidlos! —gritó, furioso.

¿Por qué se comportaba Arminio como un cobarde? Porque lo era, pensó Germánico, esa era la única explicación, de otro modo le habría esperado.

—¡Id tras ellos! ¡Vamos!

El general escuchaba a los caballos galopar y refrenar hasta la linde del bosque, donde entraron por una senda que se retorcía entre los árboles. Parecía bastante ancha, y no tuvieron duda de que los germanos habían subido por allí.

—¡No temáis esos escudos de madera! ¡Blandid las lanzas!

Las turmas entraron por diversos puntos en la floresta. Mientras tanto, Germánico vio cómo el frente, más abajo, se convertía en un caos en el que los germanos retrocedían rápidamente hacia las espesuras del oeste, pues ya habían logrado lo que esperaban.

Arminio había dejado que los caballos se acercasen. Sabía que lo habían reconocido. No era difícil darse cuenta de eso, dado que su nombre había sido gritado a lo ancho y largo del frente, y su forma de dar órdenes, a escasa distancia de los romanos, no habría dejado lugar a dudas. Eso era exactamente lo que quería.

Era el propio Germánico el que venía tras él. El despliegue de los caballos había sido una jugada arriesgada, pero ahora, detrás, varias cohortes de la segunda legión en disposición de cuadro se habían desprendido y ascendían hacia aquel bosque, para apoyar a Germánico.

Arminio había tirado de las riendas, miró a Vitórix con ojos desorbitados y ordenó el ascenso. Dejó que *Draupnaz* trotase sin prisas, para dejarse alcanzar. Fue entonces cuando se volvió para descubrir que los escuadrones romanos le seguían. Importantes tropas montadas, los mejores caballos de aquellas cuatro legiones, los que secundaban de cerca al propio Germánico, se adentraban en la selva para dar caza al lobo. Uno de ellos dio la voz de alarma al descubrirlo. Venían por diversos senderos, unos reales y otros abiertos entre los muros de helechos gracias a la fuerza de sus bestias.

Era el momento.

Arminio apretó las piernas y *Draupnaz* ascendió al galope. Recorrió la senda saltando entre raíces. Afortunadamente no soplaba viento, eso podría haber echado por tierra todos sus planes… y en más de un sentido. Miró temeroso los troncos de algunos de aquellos árboles. No podía prestar atención a los crujidos de la madera, ahora la algarabía romana inundaba el aire.

El calvero de la cima se abrió ante él. Varios de sus compañeros esperaban allí, inquietos y alegres a la vez.

Arminio saltó del caballo. Le entregó las riendas a Vitórix, que retrocedió hacia el norte, y empuñó una gran hacha que aguardaba sobre las rocas con aspecto ceremonial, como si hubiese sido elegida para un gran sacrificio, para separar la

cabeza de un buey sagrado y desangrar todo su cuerpo sobre el altar sagrado de aquella pedregosa cima de los vientos.

Varias docenas de queruscos se dispersaron por la maleza, dirigiéndose al pie de los troncos más robustos. Arminio corrió con el hacha junto a Wulfsung y Wulfila.

—¿No es cierto que los árboles germanos pueden caminar? ¿No decía Helgolast que él mismo los vio avanzar hacia Hercynia? ¡Pues que estos caminen en busca de Germánico!

Alzó el arma y asestó un golpe furioso contra la base del tronco, donde una profunda muesca evidenciaba que había sido aserrado previamente.

—¡Caminad, entes! *Etunaz! Etunaz!*[23]

Wulfrund llamó con su cuerno de caza. Los queruscos blandieron sus hachas contra los troncos. La caballería romana ya estaba muy cerca.

Arminio y Wulfila giraban sobre sí mismos como péndulos armados. Las astillas del tronco herido saltaban con cada golpe. Vitórix entendió el gesto de Arminio y ató unas cuerdas a un tiro de tres caballos. Las cuerdas se tensaron. Vitórix hostigó a las bestias. El árbol crujió secamente. Arminio y Wulfila retrocedieron en el último momento. Vitórix abandonó el tiro de caballos, tratando de guiarlos hacia el calvero a la vez que el gigantesco roble se derrumbaba arrastrando otros árboles con sus ramas en un aterrador estruendo.

Un instante después otro de los árboles, empujado por la caída del primero y cuyo tronco había sido debidamente aserrado, iniciaba el mismo baile mientras caía lenta e inexorablemente. Las ramas parecían vivas. Y al descender los primeros cinco colosos, otros árboles eran empujados y se venían abajo, tirando a su vez a otros troncos que también habían sido aserrados. Sus troncos gruesos y pesados y sus ramas fueron desplomándose y haciendo caer la selva entera, porque los troncos más viejos habían sido preparados con anterioridad y no resistían el peso que se les venía encima.

El bosque había echado a andar.

El horizonte se ensanchó ante los germanos desde la cumbre, allí donde antes había una maleza boscosa ahora se extendía el campo de batalla. Un caos avanzó ladera abajo, en gigantesca caída aterradora. Dejaron de escuchar la algarabía romana, acallada por el clamor de los gigantes arbóreos.

Arminio montó sobre *Draupnaz*. Las trompas de caza bramaban a su alrededor. Los leñadores seguían dejando caer algunos árboles en el extremo este del calvero, pero el desastre ya había llegado para los escuadrones que, enviados por Germánico bosque adentro, se proponían dar caza al lobo.

Extrajo a *Zankrist* y la alzó por encima de sus cabezas, y se burló del cielo y de la tierra y se rio de su enemigo como un demonio.

Germánico no dio crédito a sus ojos cuando vio lo que estaba pasando. Pero tuvo que creerlo. Había gigantes en aquellos bosques, auténticos gigantes germanos que venían a ayudar a sus vecinos… Después creyó que los árboles podían haber echado a caminar, al ver cómo las copas se zarandeaban en toda su holgura… Algunos romanos lograban escapar en el último momento. Los supervivientes trataban de retroceder en medio de la maltrecha selva. Las filas, a su alrededor, retrocedían, acobardadas como en pocas ocasiones había tenido la ocasión de observar, pero él se mantuvo firme, no incrédulo, pero sí dispuesto, por el honor de su nombre y el de su padre, a enfrentarse a gigantes o incluso a árboles que caminasen.

Pero entonces las copas se vinieron abajo y se dio cuenta de que los troncos se derrumbaban, y con un latigazo de furia que hubiese sido propinado sobre su espalda por un espíritu castigador, gritó:

—¡Entrad! ¡No dejéis a vuestros hombres en la estacada!

Y él mismo fue hacia los árboles.

Al menos en aquella parte del bosque el derrumbamiento ya había acabado. Se había convertido en una maleza intransitable. Escuchaban gritos aislados. Tenían que mover pesadas ramas. Algunos caballos mugían y chillaban medio aplastados por los troncos. Tuvieron que ser degollados por su bien. No eran pocos los legionarios que habían muerto en el acto al ser alcanzados por algún tronco de gran envergadura, pero la mayor parte había sobrevivido a costa de contusiones, fracturas óseas, arañazos o extremidades inutilizadas. Otros rabiaban atrapados a la espera de que los zapadores y sus hachas los pusiesen a salvo. Para algunos ya sería tarde.

Germánico escuchó combates, y no le cabía duda de lo que estaba pasando: los germanos recorrían la espesura más arriba para rematar a sus enemigos atrapados en el caos. Muchos de sus hombres, heridos y desarmados, serían sacrificados por los queruscos.

—¡Arminius! —gritó furiosamente Germánico—. ¡Arminius! ¡Ven! —gritaba en latín—. ¡Sé que puedes entenderme!

Germánico gritaba a las malezas y sus hombres repetían la llamada.

Varias trompas germanas resonaron más cerca y con gran intensidad, como si su música arrítmica, su jolgorio tonante y alegre, fuese alguna clase de respuesta.

—¡Germánico! —le respondió una voz—. ¡Dile a mi hermano que venga!

—¡Tu mujer está aquí y quiere verte! —Germánico trataba de descubrir de dónde venía aquella voz. Al menos una veintena de hombres de confianza le seguían de cerca.

—¡Ahí están tus caballeros romanos, Germánico! ¡Tú mismo los has enviado al matadero, hijo de mala madre!

Germánico parecía sumamente excitado y no supo qué responder.

—¡No necesito robarte esposa e hijos para ganarte en combate, bastardo de

Augusto! —gritó la voz. Germánico trató de atravesar un muro infranqueable de ramas.

—¡No te marches si eres hombre! —gritó el general romano.

—¡Dile a mi hermano que en su tierra todos se burlan de él! ¡Que es un esclavo maldito! ¡Dile que me vengaré y que clavaré sus entrañas de un árbol!

La voz ahora sonaba más lejos.

Germánico se enfureció contra las ramas.

Una traicionera lluvia de frámeas atravesó de pronto la espesura. Trató de ponerse a cubierto. Los centuriones hicieron un muro de escudos a duras penas para proteger al general. Las puntas de hierro tintinearon rayando cuero y acero. Una de ellas atravesó el cuello de un hombre al que Germánico conocía muy bien, que cayó muerto.

Había intentado atrapar a Arminio y había caído en su trampa. Ahora lo entendía. Era un hombre frío. No solo le había servido en bandeja varias turmas de caballería, sino que lanzándole el desafío personal solo había logrado que localizase el sonido de su voz y que ahora sus hombres tratasen de ensartarlos como a jabalíes. Continuaban lloviendo lanzas como navajas, junto a piedras de gran tamaño.

—¡Príncipe, retrocedamos!

La voz de Cazarratas sorprendió a Germánico.

Los hombres del centurión crearon un pequeño y confuso frente y Germánico, a gatas, huyó tras los escudos hasta el siguiente grupo de hombres, más numeroso, que había venido en su ayuda. Uno de sus legados favoritos yacía con una gran lanza clavada en el vientre. El escudo imperial se había desprendido de sus dedos fláccidos. Un reguero de sangre abandonaba la comisura de sus labios. Respiraba entrecortadamente. Sus ojos miraban fijamente a Germánico, aunque este no estaba seguro de que fuesen ya capaces de verlo.

—¡Por todos los dioses! —Germánico abandonó la protección de los escudos y tomó la mano de aquel hombre, que apretó contra su pecho acorazado—. ¿Es que ya no me ves?

La voz de Cazarratas increpó al príncipe.

—¡Es hora de marcharse o no saldremos ninguno vivo!

Germánico no se dio por aludido y nadie más se atrevió a dar órdenes al nieto de Augusto. Los queruscos, que sabían que Germánico estaba allí, se concentraron letalmente alrededor.

Los temblores abandonaron el cuerpo del legado y su mirada se quedó vacía. Germánico dejó su mano lentamente y después le cerró los párpados.

—¡Traed estos cuerpos! ¡No dejaremos ningún cadáver! ¡No estoy dispuesto a que esos bárbaros les arranquen los corazones en sus altares de piedra!

Germánico se inclinó, tomó el pesado cuerpo del legado y se lo cargó a la

espalda.

—¡No hagáis eso! ¡Marchaos, príncipe! ¡Cada vez son más los que nos esperan detrás de esos árboles caídos!

—¡Están rodeando la colina! —gritó una voz más abajo—. ¡Tenemos que retirarnos o nos quedaremos solos!

—¡Retroceded! —increpó Cazarratas a sus hombres—. ¡Coged los cuerpos que tengáis alrededor y retroceded, malditos insensatos!

Julius hizo caso omiso y dejó tirado a un herido incapaz de hablar.

—¿Quién espera que pueda defenderme de esa horda y a la vez cargar con un cuerpo medio muerto? —se preguntó a sí mismo en voz alta.

Mientras tanto, la retirada continuaba. Las hordas se acercaban entre los árboles. Las lanzas seguían imitando la lluvia. Los legionarios caían heridos.

Cazarratas vio cómo un pequeño legionario era herido por la espalda.

—¡Africano! —El centurión se acercó al herido, uno de los mejores hombres de su centuria, y lo recogió por el hombro—. ¡No te quedarás a morir aquí, por Júpiter!

Sus enemigos se acercaron. No parecía real y sin embargo estaba pasando. Las defensas del gran general se habían alejado. La selva se llenó de gritos. Algo había cambiado en el aire. La suerte o el destino mudaban su piel.

Julius parecía furioso. Los escudos apenas resistían el acoso de las frámeas. Sus enemigos los habían estado esperando. Les habían aguardado con centenares de estacas de madera endurecidas al fuego.

Un grano de arena después los rostros de los bárbaros aparecieron entre los helechos. No había más de una veintena de romanos dispersa entre los árboles caídos; no lograron agruparse en el desorden de la selva tronchada. Dejaron caer a los muertos, se zafaron del asalto, pero sirvió de poco. Muchos fueron apresados, aunque ninguno entregó sus armas. Cazarratas y Julius se dieron cuenta de que la muerte se acercaba. Dejaron a Africano en el suelo y se protegieron espalda contra espalda. Los germanos los rodearon mientras reducían otras unidades insignificantes. Los gritos del veterano no amedrentaban a sus captores, pero alguien los quería vivos. Julius se volvió y descubrió cómo un germano montado a caballo los miraba penetrantemente a la grupa de un gran caballo negro y delgado.

Era el mismo que habían perseguido. El rumor se había convertido en dicho en las filas de vanguardia de las cohortes.

Arminio. Un yelmo penígero y aquilino coronaba la frente del querusco. Tenía los brazos y los hombros runificados. La cara pintada de negro, y allí los ojos casi herían con solo mirarlos, sargazos rojos e implacables.

—¡Tú! —gritó Cazarratas con desprecio.

En ese momento una piedra voló contra su cabeza y el centurión cayó abatido sin sentido.

Julius se volvió nerviosamente. Estaba solo. No podía romper el círculo.

Desesperadamente, hizo lo más inútil y arriesgado que pudiera imaginarse, y lo que cualquier cobarde hubiera omitido: lanzarse contra Arminio al grito de Roma, a pesar de que un muro de ramas caídas le cortaba el paso, a pesar de que eran docenas de guerreros los que se lanzarían para despedazarlo a cualquier precio…

En un desesperado intento arrojó su cuchillo. El movimiento de Arminio fue rápido pero no lo bastante. El puñal, lanzado por una mano experta, fue a clavarse en el cuarto trasero derecho de *Draupnaz*, que inmediatamente se encabritó fuera de control y derribó, como no había ocurrido en muchísimos años, al único jinete que lo montaba.

Arminio cayó por tierra al tiempo que un grito extraño y desesperado llegaba a sus oídos, y sintió que algo importante se le escapaba entre los dedos.

—¡No! —gritó—. ¡No lo matéis!

Cuando llegó hasta Julius solo vio un ser ensangrentado. Ya había sido herido por el hacha de Wulfila y eso rara vez no resultaba mortal.

Tenía el hombro abierto, el brazo izquierdo inutilizado y la mano sostenía un puñado de sangre que se empeñaba en gotear sin pausa.

—¡No! —gritó Arminio. Llegó hasta ellos. Había perdido el yelmo alado en la caída. Los rostros ceñudos y violentos rodearon el campo de visión de Julius. Se sabía herido, pero no de muerte.

—Deja de rabiar y habla: has mencionado su nombre.

—Flavus, *el León Rojo,* ¡tu hermano!

—¿Está aquí? ¿Dímelo? Si lo haces te perdonaré la vida por mi nombre, solo tendrás que contemplar una muerte doblemente cruel para tus mejores amigos, a los que ya tenemos capturados.

—¡Está aquí! ¡Viene en camino! ¡Germánico y él te buscan!

Arminio se detuvo en los ojos ansiosos y sufrientes del romano.

—Si mintieses… yo mismo te arrancaré piel, párpados y ojos para repararlo…

—¿Mentir? —gruñó Julius—. ¿Crees que merece dar la vida por ellos? ¡Yo he matado a quien me han ordenado…!

Arminio sonrió como un maníaco.

—¡Dejadlo atado y dadme un caballo!

Germánico apenas había llegado a la linde del bosque mortal, arrastrando el cuerpo de su legado, cuando se encontró con varias docenas de caballos que esperaban.

—¿Qué hacéis ahí? ¡Formad! ¡Defendeos!

Pronto se dio cuenta de que sus órdenes eran inútiles: ya se habían dispuesto. Las hordas queruscas y brúcteras rodeaban los bosques. Parecían surgir de todas partes. Era una emboscada. Las cohortes de vanguardia todavía tardarían en llegar a pie. Era cuestión de tiempo que el propio Germánico cayese preso de Arminio.

Germánico miró con tristeza la masa de los árboles caídos. Había hecho caer a algunos de sus mejores hombres en una trampa. Otra vez Arminio ganaba. No quería marcharse de aquel lugar, a pesar de que sabía que tenía que hacerlo. Si se dejaba seducir por el odio y por su enemigo, acabaría haciendo la guerra a la manera de Arminio. Y en su territorio y a su manera solo Arminio podía ganar. Tenía que llevarlos a su forma de hacer las cosas. Pero deseaba, como él, arrancarle el corazón con sus propias manos y enviarlo a Roma como prueba de su valía…

—¡Germánico! —Una voz lo sacó de su ensimismamiento. Volvió a la realidad para descubrir que Casio Querea estaba frente a él, montado a caballo, junto a un germano alto y fuerte, de anchas espaldas, larga cabellera pelirroja y pérfidos ojos zarcos en el rostro cubierto de pecas.

—¿Dónde está mi hermano?

—¿Qué significa esto, Casio? Has venido en mala hora…

—Quiero matar a mi hermano.

—¡De acuerdo, germano! ¡Ve y mátalo! Pero que no vayas tú solo es lo que ordeno, Casio te seguirá.

—Nos quedaremos en la retaguardia mientras retrocedemos hacia las cohortes —aclaró Casio—. No entraremos en el bosque.

Flavus lo miró con desprecio.

—¿Temes que mi hermano te mate, oh Casio Querea, el hombre más valiente del imperio?

—Temo que tú vayas a sus brazos, germano, porque sois todos unos traidores. —La respuesta de Casio alcanzó a Flavus como un rayo. El hermano de Arminio sonrió, satisfecho. Al parecer, toda clase de crueldad le resultaba agradable.

Un gesto de Germánico y cabalgaron hacia los árboles, donde se reunieron con los contingentes que soportaban la salida de los queruscos.

Germánico se alejó envuelto en un escudo de casi trescientos caballos y legionarios. Poco a poco su escudo se hacía mayor y los grupos de germanos que los

acosaban no estaban suficientemente bien organizados como para hacerles frente. Las escaramuzas se repetían y hubo caos en el frente inferior.

Fue entonces cuando Flavus lo vio aparecer. Montaba una gran cabalgadura y trotaba en círculos cerrados en medio de un gran número de queruscos.

Era su hermano.

—¡Ven, Arminius! ¡Tu hermano te espera!

Demasiado rápido. La intensidad los paralizó como la caída de un relámpago y después todo se sacudió, una realidad tras otra, a tal ritmo, que ni siquiera Casio fue capaz de hacerse consciente de lo que pasaba. El caballo de Flavus se había desprendido del grupo y corría acicateado por la furia. Los romanos se arrojaron a la orden de Casio.

Arminio escuchó el grito y todos sus nervios se tensaron. Sus greñas sucias voltearon en la dirección de aquella voz, sus ojos atravesaron el espacio con la avidez de un ave de presa, que divisa la carne más codiciada del valle. La máscara negra se tensó y la bestia sintió la patada en los flancos. Apresó la frámea de hierro, en lugar de empuñar la espada, y descendió alcanzando tal velocidad y fuerza, que quienes lo veían creyeron que se precipitaba salvajemente hacia la muerte.

La caballería querusca lo siguió de cerca. Un nutrido grupo de caballos romanos ascendía en su contra, pero alcanzaron más velocidad en un intervalo de tiempo que, a pesar de ser menor, resultó extrañamente longevo.

Arminio no podía apartar los ojos de lo que veía. El rostro de Flavus creció poco a poco. La melena roja, los ojos azules, se destacaron por un momento. Pero nadie quiso frenar la carrera. En el último momento Arminio hizo un esfuerzo y elevó la lanza desde el flanco derecho y la pasó por encima de la cabeza de su nueva cabalgadura. Fue solo un instante, pero quizá las valquirias quisieron guiar la punta de aquella lanza. Solo escuchó un grito difuminado por los sonidos del campo de batalla. Rápidamente vio rostros romanos y lanzas que se arrojaban contra su bestia. Una de ellas la alcanzó con tal profundidad que el animal debió sentir que su corazón estallaba, traspasado; dio un salto, cambió de posición y se derrumbó por los pastos, aplastando a su jinete en una caída aparentemente mortal.

Mientras rodaba y era golpeado, Arminio solo pensaba en levantarse, en buscar a su hermano, en despedazarlo.

Se alzó rápidamente, con la suerte de haber sido perdonado por los dioses, que en esa ocasión habían desperdiciado la oportunidad de darle una muerte deshonrosa. Buscó la espada, la desenfundó y la empuñó a dos manos. Un gran caballo blanco vino hacia él, pero ya era demasiado tarde.

La hoja de Arminio retrocedió y giró rápidamente, asestando un mandoble que segó las patas de la bestia. Sangre y furia. Obligó a su jinete a caer derribado. Una

vez en el suelo, solo vio el rostro del bárbaro que lo perseguía con ojos desorbitados. La espada giró en medio de un salvaje alarido. La cabeza del romano rodó por el aire antes de caer al suelo y girar por la hierba. La confusión reinaba alrededor. El combate era disperso y todo parecía fuera de lugar. No había orden. No había vencedores ni vencidos. Solo lucha a muerte mirase donde mirase.

—¡Erminer!

Vitórix había llegado tirando de las riendas de otro caballo. Arminio tomó las riendas y saltó rápidamente a su grupa.

—¿Dónde está?

—¡Lo has herido!

—¿Ha muerto?

—No: cayó y lo vimos levantarse con el rostro lleno de sangre. Tratamos de capturarlo, creyéndolo más malherido de lo que estaba, pero continuaba defendiéndose y gritando tu nombre. Parecía perder mucha sangre por un ojo. ¡Le caían las lágrimas de sangre por toda la cara, pero su ímpetu era aún mayor…! Finalmente varios romanos lo empujaron y se lo llevaron. ¡Ahora tú debes hacer lo mismo!

Arminio rio por fin, experimentando satisfacción hasta en la última fibra de su ser.

Por un lado deseaba haberlo matado allí mismo, por otro sentía una misteriosa sensación de alivio al saber que sufriría gracias a una espantosa herida provocada por él mismo: la pérdida de un ojo es una pérdida irreparable y dolorosa.

Trotó ladera arriba. Vio cómo los romanos se alejaban. El escudo en el que había huido Germánico ya se había integrado en la legión. La tarde caía en el oeste.

—¡Los he tenido tan cerca a los dos…! —musitaba el querusco, sin apartar la mirada de las legiones—. ¡Tan cerca…!

VII

Había caído la noche. Las tiendas dedicadas a los heridos llenaban el aire de quejas, gritos y maldiciones. De una de ellas procedían algunos de los más iracundos. Casio se acercó caminando por la calle. Junto a él venía Germánico, rodeado de una escolta de ocho hombres, que acostumbraba esperar fuera de las tiendas. Germánico deseaba dar palabras de ánimo a todos y cada uno de los heridos de su ejército. Se había hecho tarde, pero eso no le importaba. Se sentía fracasado y se reprochaba a sí mismo demasiadas cosas. Temía el sueño, porque sabía que no lograría conciliarlo en medio de pesadillas. Si se acostase con un gramo de energía en las venas solo lo dedicaría a maldecirse a sí mismo. Era demasiado frustrante: desear algo ardientemente y conseguir, en cambio al esfuerzo, todo lo contrario… Eso solo tenía un nombre: fracaso.

Llegaron junto a la tienda de los gritos. Palabras latinas y germanas se sumaban en una jerga propia de los auxiliares ubios, pero había términos pronunciados con gran odio, palabras que parecían agoreras proferidas en un campamento romano.

—Está aquí —dijo Casio escuetamente.

Germánico entró en la tienda con decisión. Había varios heridos tendidos. Solo uno de ellos había tenido que ser atado de piernas y manos.

—¿Cómo está? —inquirió Germánico a los galenos, sin apartar la mirada del rostro vendado del germano. La sangre todavía estaba adherida a sus mechones pelirrojos, convirtiendo su melena en una peluca grotesca. Había perdido mucha sangre, a juzgar por el color tan pálido de su rostro y la debilidad de sus miembros. Una venda empapada en sangre le tapaba ambos ojos; uno de ellos, el izquierdo, estaba más abultado; Germánico supuso acertadamente que ese era el ojo que había recibido el impacto.

—La punta de una frámea le ha roto el puente de la nariz, arrancándoselo bajo el ceño. Después ha entrado de refilón en su cuenca ocular izquierda. Le ha vaciado el ojo y a continuación ha golpeado con enorme fuerza el hueso de esa parte de la cabeza. Ha perdido el ojo izquierdo, es cierto, pero si esa frámea hubiese golpeado una pulgada hacia dentro, entonces se habría introducido en su cabeza —aclaró el galeno—. Es increíble, pero se puede decir que es uno de los peores golpes que he visto, porque no le ha robado el conocimiento completamente. Ha sido uno de los más dolorosos castigos imaginables y, sin embargo, por capricho de los dioses, no ha sido mortal…

Germánico miró las enrojecidas herramientas.

—Quizás… ese era el castigo que sus dioses le reservaban… —dijo, conjurando extrañas y funestas ideas en su mente.

El agua caliente en la que se limpiaban las agujas con las que cosieron las heridas del tembloroso Segifer, llamado Flavus por los romanos, ahora mostraba un denso tinte rojo.

—Tiene mucha fiebre, le arde la frente… Está delirando a ratos. Parece totalmente furioso, de modo que hemos tenido que atarlo, era imposible trabajar así…

—¿Y ahora? —preguntó Germánico.

—Ahora está peor. Temo por su lengua.

—¿Por lo que dice?

—Eso es cosa de los augures, príncipe, yo temo porque puede cortársela. Habla en dos lenguas distintas, señor, y a la vez tiembla y parece muy nervioso, tiene arrebatos.

—Amordazadlo inmediatamente. Tampoco será bueno que pronuncie tantas maldiciones germanas en un campamento romano —ordenó Germánico—. Y quién sabe, es posible que se merezca lo que su hermano le ha hecho… Lo que le hizo a Arminius, eso no se le hace a un hermano…

—No podemos amordazarlo. Si nos fijamos en el puente superior de su nariz, ha sido reventado. Era un caño de sangre. Se lo he cerrado a duras penas, colocando un canuto que cuando cicatrice se podrá quitar con una segunda operación, pero no puede respirar por la nariz por ahora… Si lo amordazásemos se ahogaría…

Flavus había dejado de gritar, aunque continuaba agitándose.

—¿Hablaste con él?

—Lo hice. Antes de llegar me contó que se lanzó contra Arminius a galope tendido.

—Afortunado él… —murmuró Germánico.

—Poco afortunado, como se ve —repuso el galeno.

—A juzgar por el resultado no le fue bien —repuso Casio, mirando a Flavus con cierta lástima—. Prefiero que ese enfrentamiento no haya contado con Germánico. En el último momento Arminius levantó el brazo y Flavus se dio cuenta demasiado tarde de que su hermano venía armado con una frámea en lugar de una espada. El combate fue desigual.

—¡No fue desigual! —protestó Germánico—. Ya basta de estupideces, pongamos fin a los engaños… Todos peleaban por su vida en ese campo esta mañana, nada hay que reprocharle a Arminius, salvo que lo odiamos porque nos ha vencido. Nada más…

—No nos ha vencido —protestó Casio.

—¡No, tienes razón! —insistió Germánico—. Me ha vencido…

—No se sabe si el mandoble de Flavus alcanzó o no a su hermano, pero por lo que he podido oír, Arminius fue derribado de su caballo, logró ponerse en pie y cortó varias cabezas antes de que un compañero le facilitase una montura de refresco. Creo

que no estaba herido de gravedad, pero no puedo asegurarlo…

Germánico parecía convertido en sal.

—Ya… —No podía ni quería ocultar su frustración—. Pronto lo sabremos. Iremos contra los cáttos inmediatamente. Arrasaremos su territorio. Demostraremos a Arminius que no cometeremos el mismo error en dos ocasiones.

Junto al germano atado y rabioso yacía un pesado y corpulento centurión que había asistido impertérrito a la reunión. Había recibido una fuerte herida en la cabeza, pero la suerte y una extraordinaria fortaleza le habían permitido huir junto a la tropa de Germánico del desastre bajo los árboles. Había visto morir a algunos de sus mejores hombres. Cuando Germánico iba a abandonar la sala, le dijo así:

—No es la primera vez que me encuentro con ese malnacido querusco, pero por Júpiter tiene suerte…

Casio se volvió y lo interrogó con la mirada.

—¡Celebro vuestra suerte, centurión!

—No ha sido tan buena, como se ve. —Cazarratas ladeó la cabeza con el asco que le producía sentirse lisiado. Al hacerlo, el mareo tembló entre sus sienes como si tuviese la cabeza llena de un pesado aceite que le hiciese sentirse a bordo de un trirreme.

Germánico reconoció al soldado que le había traído la venenosa cabeza de la mujer-serpiente, advirtiéndole del peligro que corría si deseaba convertir en esclavas a sus hijas y familiares.

—¡Dame tu mano, centurión! —Y Germánico apresó el puño del soldado—. Los hombres de tu estirpe son los que mantienen vivo el espíritu de la gran legión romana.

—*Ave, Cæsar!* —exclamó Cazarratas.

—*Aut non*, compañero, *aut non.*…

VIII

No muy lejos de aquel campamento, Vitórix trabajaba y seguía órdenes. Arminio confiaba en que Germánico seguiría aquella ruta, la única por la que podría movilizar de manera cómoda y segura un ejército tan numeroso. Irían hacia el sureste, y suponía un nuevo castigo contra los cáttos, pues era el único movimiento que Germánico podía plantearse con garantías de victoria. A pesar de todo, hacía tiempo que los cáttos estaban en alerta y que los mensajeros de Arminio habían solicitado que se levantasen en armas bajo su mando si deseaban sobrevivir a la operación de castigo que se les avecinaba.

En el centro de las praderas, a varias millas del campamento romano, se iniciaba la celebración de un ritual que se repetía con fervor tras los combates.

Las tropas apresadas por los germanos aguardaban encadenadas, y los romanos cautivos sabían que Germánico no había hecho rehenes, con lo que nada había que Germánico pudiese ofrecer por su liberación. Además, tras las batallas los germanos rara vez intercambiaron rehenes, aunque después de la batalla de Teutoburgo esta costumbre se abolió casi por completo. Los soldados de Roma formaban una masa desigual, desprovista de sus armaduras de cuero y de sus corazas, sin los cascos, que era lo primero que los germanos robaban a sus prisioneros, para deshonrarlos. Estaban atados unos a otros, y a su vez encadenados a piedras, algunas de las cuales debían arrastrar fueran a donde fuesen. Finalmente les pidieron que se sentasen al caer la noche, y esperaron, rendidos por el cansancio y el desaliento moral, pues se sabían condenados a muerte o convertidos en esclavos de los señores germanos.

El rostro del cielo cambió y se volvió más oscuro. Los insectos zumbaban en la hierba alta y agreste. La luna descendía levemente hacia el oeste cuando los guerreros corrieron, abrieron paso e hicieron sonar sus cuernas. Uno de los centuriones lo vio surgir del fuego, cubierto de cieno negro, la capa con pieles de lobo colgando a sus espaldas, el yelmo alado. Las hogueras ardían contra el cielo y el aire caliente temblaba detrás, deformando la visión que tenían de cuanto se desplazaba al otro lado, donde una danza de *wulfellaz* ocupaba el ritual de los santones germanos, cuyas mujeres proferían los *galdr*, cánticos agudos en trance divinatorio en honor a sus tenebrosos dioses. Y fue como si aquella figura negra del hombre-lobo surgiese de las llamas, aquel rostro cubierto de negro, aquel yelmo altivo, con altas y afiladas alas de acero que imitaban las de las gaviotas.

—*¡Hi! ¡Irmin! ¡Hi! ¡Irmin!*

Los escudos de los queruscos fueron batidos cuando la gran cabalgadura trotó nerviosamente hasta detenerse con bruscos movimientos frente a los prisioneros. Muchos de ellos no se atrevieron a mirar aquel semblante negro detrás del cual era

difícil adivinar un rostro humano. Carecía de barba, y las facciones untadas, al resplandor de las llamas, dejaban escapar un brillo semejante al del acero. Los ojos eran los más indiferentes que hubiesen encontrado en su vida, y a ninguno le cupo duda alguna de que no había piedad en ellos.

No entendieron lo que gritó, pero fue entonces cuando les ordenaron caminar hacia los árboles que estaban cerca. Una gran multitud se había congregado en aquel lugar. Enérgicos, inagotables, hombres y mujeres y jóvenes se movían alrededor de un roble muerto y solitario. Pero del roble, en apariencia, quedaba solo el esqueleto de las ramas. A ellas, con cuerdas y otras ramas aserradas, había sujeto un armazón de hornija. Era como una tosca jaula de madera. Obligaron a los romanos a entrar en el artilugio, y los que aún conservaban fuerzas presentaron encarnizada lucha, aunque solo les sirvió para entrar malheridos en el redil, porque los germanos los golpearon rápidamente. Los romanos se amontonaron en el interior de la espaciosa edificación silvestre. Algunos lloraban, otros no tenían ya fuerzas para eso. Varios centuriones, hombres de guerra de la más pura estirpe militar romana, lamentaban furiosos no tener una espada. Uno de ellos trató de abrirse la cabeza a golpes antes que morir dando satisfacción a los enemigos, otro logró trepar al tronco y arrojarse por el otro lado, ahorcándose. Pero la mayoría estaban heridos, y lloraban en el suelo, contemplando el extraño espectáculo del que eran testigos. La multitud giraba alrededor del árbol con antorchas en las manos, en una danza frenética y sus gritos eran aterradores. La fiesta aumentaba su radio de acción. Las brujas, con medio pecho descubierto, extendían sus brazos y gritaban y proferían sus encantamientos, mientras muchos hombres corrían a cuatro patas y aullaban alrededor imitando a los lobos. Uno de ellos, que parecía fuera de sí, corría contra las empalizadas y se asomaba entre los palos, buscando a veces la forma de entrar y morderlos. Los propios germanos tenían que golpearlo, ya que se comportaba como una bestia que no distinguía entre amigos y enemigos. Los ojos se le desorbitaban y era incapaz de proferir palabra humana alguna, y a su alrededor remolineaban muchos otros hombres-lobo.

Algunos hechiceros dieron vueltas alrededor del árbol mientras asperjaban unos aceites de pestilente aroma sobre las ramas, procurando que también salpicasen a los cautivos.

Vitórix contempló la edificación con satisfacción y fue el portador del primer fuego, que tomó como honor de la mano de una de las sacerdotisas en trance, la cual, con los ojos vendados, blandía una varita de sauce y señalaba constantemente el cielo. Empuñó Vitórix el fuego que ella le dio y fue hacia la hornija. No pudo distinguir los rostros de los romanos encerrados, pero escuchó sus lamentos, sus pesares y sus insultos. Extendió el brazo cuando a su alrededor el batir de los tambores se intensificó. La llama se extendió a la base de centeno enfermo de

cerezuelo que los hechiceros habían colocado allí como parte del ritual.

La llama comenzó a crecer rápidamente. Las cabelleras en llamas de los elfos del fuego emergieron rápidamente, y el viento delato sus movimientos y cómo trepaban por el armazón. El incendio fue creciendo al tiempo que se escanciaba entre los presentes un hidromiel con esencia de beleño negro. Los régulos germanos brindaban, la danza de los *wulfserkr, berserkr* y *wulffellaz* continuaba, los cánticos de las *walas* se hicieron más agudos, la crepitación emitió un enorme resplandor que sofocaba en su seno los gritos de los romanos. Algunos se arrojaron contra las ramas inferiores, ya carbonizadas, cuando la parte superior del armazón ardiente se venía abajo sobre ellos. Otros surgieron envueltos en fuego. Uno de ellos rompió el círculo en un aterrador grito y corrió como una antorcha viviente hacia la multitud, que se dispersó a su paso como ante la aparición del mismísimo Laugi. Vitórix contempló el sacrificio, mientras la forma humana caía apresada por el espíritu conjurado, que lo apresaba por brazos y piernas. Finalmente cayó profiriendo espantosos gritos y a su alrededor se formó otro enorme corro humano.

La inmensa hoguera se derrumbó y la incineración de un árbol sagrado muerto sirvió para llevar a cabo el sacrificio ritual de los prisioneros, en el nombre de los Vanes, que eran adorados por los brúcteros debido a sus grandes plantaciones de grano, ahora destruidas por los romanos.

VIII

Germánico se detuvo y la vanguardia del ejército imitó su orden. El aire era inusualmente frío y soplaba desde el norte. La luz del sol temprano brillaba en sus ojos, como si quisiese cegarlos para evitar que contemplasen algo ignominioso y terrible.

Pero Germánico se acercó al trote. Contempló los astiles carbonizados, como los restos de una gigantesca araña quemada, clavándose en un cielo muy azul. La hierba pisada se levantaba de nuevo, evidenciando las huellas de un gran campamento de hombres y caballos durante la noche. Se habían congregado alrededor de aquellas cenizas.

Pero entre la madera carbonizada y los astiles retorcidos, humeantes, cuya forma original solo dejaba adivinar el esqueleto de un gran árbol del que escapaba una voluta negra, vieron las cadenas medio fundidas rodeando cuerpos humanos carbonizados que todavía desprendían un olor acre y funesto.

Germánico no necesitaba consultar a augur alguno para darse cuenta de que aquellos hombres, capturados sin duda el día anterior, habían sido quemados vivos.

Escucharon la llamada de una trompa germana. Llamaba desde muy lejos. Germánico se volvió y oteó el horizonte. Demasiados árboles y demasiada distancia. Pero estaban allí. Él estaba allí, su enemigo, el odioso germano.

—Nos está viendo… Arminius nos está viendo y disfruta de su victoria —murmuró el romano—. Bien… ahora verás lo que voy a hacer con los cáttos. No seré tan clemente esta vez, querusco, con tus vecinos.

—Ahí lo tenéis —dijo Arminio. A su alrededor los caballos queruscos resoplaban. La llanura descendía a sus pies entre grupos de árboles. El sol brillaba a sus espaldas. El cielo era muy azul. La columna de las legiones se extendía como una serpiente de acero en la lejanía—. Ya lo han visto. No estaría mal que avisásemos a nuestros aliados del este. Porque Germánico va hacia allí. Antes era una sospecha probable: ahora es seguro.

Y dicho esto, Arminio ordenó a su nueva cabalgadura que girase.

No sirvió de mucho que el querusco llegase a las tierras de Adgandest con un día de ventaja. Por alguna razón que no supo explicar, tuvo la sensación de que el líder de los cáttos no quería congraciarse con él. Les obligaron a esperar hasta caer la noche después de un largo día de cabalgata sin interrupciones, retrasando la reunión. Las gentes del poblado donde se reunían los régulos de los clanes cáttos, que se llamaba

Catuand, ofrecieron carne y bebida a los queruscos. No podían ocultar su simpatía, y Arminio, rápidamente, les contó lo que sucedería si no abandonaban sus casas y se ponían a cubierto, y exigió que Adgandest lo recibiese inmediatamente.

Lo que pasaba llegó a oídos de los jefes cáttos, en general indecisos, y al fin el príncipe de los cáttos accedió y los invitó al *thingaz*, argumentando que había tenido que deliberar con los suyos.

Arminio entró con los queruscos y se detuvo ante la morada del consejo.

Adgandest salió a su encuentro. Tenía los dedos cargados de gruesos anillos y una larga capa de pieles de zorro. Era un hombre grande, y había escuchado que manejaba el hacha mejor que la espada.

—El hijo de Segimer es bien recibido —dijo el cátto, abriendo los brazos.

Los rostros de los queruscos, cubiertos con la grasa negra de lobo, parecían esculpidos por el viento en pedernales negros e impenetrables.

Arminio guardó un terrible silencio.

—Adgandest, vengo a advertirte de un gran peligro que asolará a tu familia.

Los alrededores se habían llenado con las gentes del lugar. Miles de cáttos asistían al encuentro. Desde las granjas de las colinas había estado viniendo gente, porque se propagaba el rumor de que Arminio *el Querusco* estaba acampado en la pradera. Ahora el viento agitaba los árboles y los queruscos guardaban silencio. Ninguno hizo ademán para desmontar.

—Adgandest, protege a tu pueblo de la furia de los romanos. ¡Germánico visitará tu casa mañana! —gritó Arminio muy alto, para que todos pudiesen escucharlo.

—¿Por qué no hablamos de estos asuntos en la casa del consejo? Yo sabré qué es lo que tengo que hacer, y los régulos se reunirán esta noche.

—Tenemos que defender a los cáttos, Adgandest. No podemos quedarnos —respondió Arminio—. Aprecio tu consejo, pero debo seguir. Tengo que visitar a otros cabecillas.

Y dicho aquello, Arminio ordenó a su caballo que se pusiese en marcha. Sus hombres le siguieron ante la mirada atenta de los guerreros de Catuand. En la pradera, el ejército querusco aguardaba.

—Haz venir a Witold y a Hadubrandt —pidió Arminio a Segmir.

Cuando esos régulos queruscos aparecieron, Arminio les miró a los ojos e interrogó sus pensamientos. Aunque trataba de serenarse, no podía dejar de pensar en su hermano.

—Os quedaréis para proteger a los cáttos —ordenó.

—¿Y si no quieren? —preguntó Hadubrandt.

—Adgandest estuvo presente en el Consejo de la Alianza. Besó las manos de Guntram como si de un padre se tratase. Acató los pensamientos de Cerunno *el Sabio*. ¿Qué tendrá que objetar ahora? Si se opone vendré y le cortaré la cabeza. No

quiero que os unáis a su mando, quiero que vigiléis la marcha de los campesinos y de sus mujeres e hijos. El pueblo cátto no tiene culpa de nada, como no la tendría el pueblo querusco si Germánico irrumpiese furioso en sus aldeas. Si a medianoche no han iniciado la retirada, la iniciaréis vosotros liderando a esas gentes.

No fue necesario que llegase la hora, pues Arminio hizo sonar las trompas de caza y puso en alerta a mucha gente en millas y millas a la redonda. Después envió partidas de mensajeros y los cáttos se unieron a ellos espontáneamente, portando antorchas rojas que iluminaban los rostros de quienes se reunían en el corazón de las numerosas aldeas de la región. Muchos aceptaron el consejo de los queruscos, y los jefes menores tribales se unieron a la iniciativa. Sabían por experiencia lo que significaba enfrentarse a ocho legiones: era un combate desigual en el que jamás debían tomar parte sin una evacuación. Eso significaba, por supuesto, renunciar a todo lo que tenían y verse obligados a reconstruirlo de nuevo una vez pasada la tempestad romana.

Adgandest debió darse cuenta de lo que sucedía. Se anticipó y ordenó a los jefes reunidos que organizasen la deserción en busca de los bosques del este, donde reunirían tan pronto como ello fuera posible un ejército capaz de hacer frente a Germánico, o al menos capaz de hostigarlo hasta que se cansase de arruinar su territorio, lo que parecía poco probable.

A la mañana siguiente Arminio ya estaba lejos en las fronteras del norte del territorio de los cáttos, pero Germánico penetró en sus valles por el oeste. No encontró sino aldeas desiertas. Los germanos huían a ponerse a salvo, y perseguirlos en los bosques era inútil. El general miró a su alrededor y se dio cuenta de lo que había sucedido.

—Arminius ha visitado esta tierra antes que nosotros, como imaginaba —dijo en voz alta. No había podido dormir a causa del odio, y aunque tenía el temperamento encendido y volátil, estaba más cansado que nunca—. Maldito Arminius… De todos modos, castigaremos la región. *Vastare!*

La serpiente de acero de las legiones se introdujo hasta el corazón del territorio y una vez allí redujeron a cenizas hasta el último rincón de Catuand. Desde allí y en un radio muy vasto, recorrieron las colinas y las inmediaciones de los bosques arrasando cuanto encontraban a su paso. Las columnas de humo se elevaron por doquier en el paisaje. Durante la noche los incendios puntearon los valles. Pero cuando una de las legiones retrocedía hacia el campamento central formando en cuadro, los bosques dejaron caer sobre ellos un furioso ejército. Adgandest había esperado la llegada de Arminio, quizás acobardado por el poder desplegado por Germánico, y cuando los queruscos retrocedieron encontraron el momento de unir sus fuerzas. Los germanos estaban coléricos y descansados. Los romanos retrocedían de un largo día de marchas

y saqueos. El primer encuentro costó muchas bajas al ejército romano. Las cohortes formaron rápidamente, pero el crepúsculo no era el mejor teatro de operaciones para el ejército imperial, ni tampoco la noche. Las cohortes en fuga buscaron protección en formación, acosadas por ataques violentos, hasta que las legiones, informadas a tiempo, fueron a su encuentro y crearon una unidad en cuadro de gigantescas proporciones. La fuerza germana, no obstante, no se dispersó sino que continuó hostigando a los romanos durante la noche.

Al llegar la mañana las legiones de Germánico, en lugar de retroceder, como muchos deseaban, atacaron de manera súbita. Es posible que el temperamento de su general llegase a provocar a los legionarios, pero lo cierto es que dispersaron al ejército germano, que ya no vio clara la posibilidad de causar bajas de manera sencilla en su enemigo. Arminio estaba detrás de todo aquello, Germánico lo sabía. Ese sentido de la economía militar no era propio de un impulsivo bárbaro, sino de un cabecilla calculador que sabía manejar grandes unidades, y la razón por la cual la guerra había cambiado en Germania desde la muerte de su padre.

Germánico vio cómo su enemigo se dispersaba en todas direcciones.

Durante el ataque, habían avanzado, y ahora perseguirlos solo podía significar romper la formación defensiva y aventurarse en territorios que solo beneficiaban a los jinetes queruscos.

—No nos retiraremos todavía. Continuaremos hacia el noroeste.

Nadie contradijo al general, pero muchos deseaban volver a los seguros campamentos del Rhenus.

La columna se movilizó en aquella dirección, se internó en un territorio manchado por bosques y vadeó aguas poco profundas. Las aldeas que se encontraban en su radio de acción estaban abandonadas, pero los romanos se encargaban de quemar todo cuanto estuviese en pie. El rastro de humo era fácil de seguir a muchas millas mientras el dragón de hierro avanzaba por el paisaje. Cada noche, los arduos legionarios levantaban de nuevo su gran campamento, y cada mañana lo desmontaban.

Arminio vigilaba el avance de Germánico.

—¿Querrán marchar ahora contra los queruscos? —preguntó Wulfila, mirando el horizonte.

—Van en esa dirección —añadió Hadubrandt.

—No lo sé —dijo Arminio, pensativo—. No lo creo. Pero puede ser. Germánico sigue furioso, no está consiguiendo lo que deseaba. Quería un baño de sangre en el este y solo se ha dedicado a quemar casas deshabitadas. Sabe que nos reímos de él. Es posible que ahora desee atacar el territorio querusco, pero yo lo dudo, porque teme adentrarse demasiado. A partir de este momento, la gente de las regiones que acaba

de devastar le persiguen como una sombra, y sabe que los queruscos comandan una tropa cada vez mayor.

Las palabras de Arminio sonaban enigmáticas, como si fuese capaz de entrar en el pensamiento de su enemigo. Sus compañeros no lo entendían, pero ya eran conscientes de que Arminio preveía la mayor parte de los movimientos del cabecilla romano, algo que entre los germanos era visto como una suerte de *seiþan*, de magia, de adivinación propiciada por un don sobrenatural con el que había contado desde el momento de su nacimiento. Siendo su ejército más rápido, eso era una gran ventaja. Ahora solo faltaba saber si Germánico deseaba prender fuego a sus propios hogares.

IX

Germánico vigilaba la gran armada en vanguardia. Los días pasaron y los legionarios, cargados cada uno con cuatro varas para el montaje de su tienda, harina para dos meses, y el equipo individual, se dieron cuenta de que no trazaban un periplo que volvía hacia las rutas, ya arrasadas, de los brúcteros, sino que se adentraban en la Germania Magna, la malhadada provincia que el padre de Germánico, Druso *el Mayor*, nunca logró cohesionar ni dominar. No temían tanto un ataque de aquellos pueblos, como la cercanía de un lugar maldito para las legiones. Germánico siguió adelante. Cada noche examinaba los mapas, consultaba a los batidores y guías de confianza, y las millas huían bajo las cáligas de sus legionarios día tras día. Se adentraron en paisajes mucho más solitarios, y las fuentes del Lupia y del Amisia fueron mencionadas por los centuriones, con la certeza de que los brúcteros y los cáttos los seguían de cerca.

Germánico se reunió con su alto mando esa misma noche.

—Estamos cerca de Varus —anunció, mirando el mapa extendido sobre la mesa a la luz de las palmatorias—. Llamad a Casio Querea.

Poco tiempo después el prefecto romano apareció en la tienda.

—Hace algún tiempo que no hablamos, Casio. Siéntate.

Casio aceptó la invitación del general, que iba acompañada de un gesto elegante.

—Tú has recorrido estos parajes, Casio, durante tu gran huida. ¿Cuántos de los hombres que lograron huir están aún aquí?

Casio pensó.

—Puede que un centenar. O algunos más.

—¿Podríais reconstruir el viaje de Varus?

—No es difícil —respondió el prefecto—. Varus siguió la vieja ruta del oeste desde Mattium. Es una pista conocida que se introduce en los bosques de Teutoburgo. Poco después se estrecha. Pero más tarde se desvía hacia el suroeste.

—Quiero llegar hasta los restos de Varus por una ruta diferente a la que Varus siguió. —Germánico sonrió—. Desde luego, no quiero seguir su camino y acabar en el mismo lugar.

—Para eso habría que seguir el curso del Amisia. Creo que estamos cerca. Serpentea entre las colinas tras abandonar los bosques más salvajes y espesos, después sigue hacia el suroeste. Esa es la ruta que Varus tenía que haber alcanzado, pero una vez en el interior de Teutoburgo resultaba difícil, por no decir imposible, abandonar el bosque en esa dirección, ya que las colinas son intrincadas y pedregosas, y los germanos fueron apoyados por una tormenta, y las aguas turbulentas bajaban muy crecidas gracias a la lluvia…

Germánico hizo un gesto de impaciencia.

—No es necesario que sigas, demasiado bien conozco esa historia. ¿Sabréis guiarnos tú y tus hombres hasta los restos de Varus?

Casio guardó silencio por unos instantes. Los tribunos intercambiaron miradas en las que no podía ocultarse la inquietud.

—Lo haremos. Esos hombres conocen la región. Solo habrá que trazar un gran rodeo.

—Así sea. En Roma deben saber que hemos vuelto hasta ese sitio y que hemos dado digna sepultura a los legionarios que allí cayeron.

A la mañana siguiente la columna volvió a ponerse en marcha. Los rumores no tardaron en extenderse, a pesar de que Germánico había deseado mantenerlo en secreto. Consciente de que eso era contraproducente, el general decidió hablar a sus hombres en grandes corros organizados en cada una de las legiones. Varios legados y centuriones repetían lo que él gritaba a las primeras cohortes:

—Estamos cerca de Varus. Es cierto. Iremos a dar digna sepultura a los huesos de nuestros hombres. ¡No es un secreto! Mirad a vuestro alrededor, los germanos huyen. Seguiremos una ruta diferente a la de Varus y una vez allí haremos lo que como buenos romanos debemos hacer. ¡Por la ciudad y el Pueblo Romano! ¡Por el Imperio de Roma!

Mientras el discurso se repetía, Germánico miró a sus legionarios. Muchos no podían ocultar su descontento, y no se produjo la euforia que todo general hubiese deseado. Solo en las primeras filas hubo eco a sus arengas, pues por ser los soldados conmiserados con los males de Germánico, general muy querido, no quisieron hacerle sentir lo que pensaban, sin embargo, más allá de esas filas, solo creció un rumor de preocupación y de miedo. Germánico sabía que no querían ir. Pero mientras el camino fuese seguro, estaba en la obligación de hacerlo… Además tenía que levantar la moral de sus hombres, no solo eso, la de todo el ejército de Roma en todas las provincias. Arminio, Varus y Teutoburgo eran palabras que despertaban el terror de los ejércitos imperiales no solo en la frontera de Germania, sino ya en todos los cuarteles. Si consiguiese llegar hasta allí sin mayores percances habría logrado algo muy importante: convencer a sus tropas de que Arminio no era invencible, y a Roma, de que el peligro germano y el de su barbarie invasora no era tal.

Durante tres días de marcha atravesaron aquel paisaje funesto y solitario. La serpiente de cuero y acero se introdujo en la llanura, rodeada de colinas, y divisaron las estribaciones desiguales de los bosques de Teutoburgo en el norte. Siguieron avanzando junto al curso de un río gris. Temieron durante todo aquel tiempo el ataque de un ejército enemigo, pero no había rastro alguno de vida humana a su alrededor, y los batidores, sometidos a una estricta rotación en un importante perímetro de varias

millas a la redonda, no vieron nada; incluso el ejército de los brúcteros y de los cáttos parecía más alejado.

La conmiseración de Germánico y la ausencia de peligro aparente se extendió a todo el ejército romano y al fin marcharon entonando canciones patrióticas de mil en mil pasos. Los territorios pantanosos fueron extendiendo su mancha hedionda y vadearon varias corrientes hacia el norte, sobre la que los regimientos de zapadores trazaron puentes improvisados que construían en pocas horas. Una vez allí, bordearon el pie de las colinas boscosas. No dejaba de ser peligroso, si allí hubiesen estado escondidos los ejércitos de Arminio, pero Germánico fue cuidadoso y todos los oteadores regresaron sanos y salvos. El paisaje parecía desierto.

Entonces ocurrió. Una mañana luminosa, llegaron al escenario de la muerte y de la vergüenza. Seguían pensando en parientes y amigos y en el incierto destino de las guerras, cuando los huesos aparecieron como cal esparcida en un gran campo. Las ciénagas quedaron atrás. Las matas de hierba se habían abierto paso entre numerosos restos de madera podrida. Pero el blanco de los huesos era persistente en el verde de la pradera, a pesar del tiempo transcurrido.

El sol se elevó alto sobre la tiniebla impenetrable de aquellas florestas. El aire soplaba del oeste, racheado, y había en su indiferencia una milagrosa melancolía. Sobrecogido, Germánico se retiró el casco de guerra y avanzó a pie entre huesos y calaveras. Vio la colina ante sí, donde habían sido acumulados cientos de cadáveres. Allí se elevaban unos fresnos viejos como la tierra. A sus pies había altares de piedra. Pero entre los altares y el campo de muertos apenas se veía una brizna de hierba, tal era la profusión de huesos acumulados en aquel lugar, testimonio de una matanza sin par en la historia militar de Roma.

Los legados se detuvieron tras él. Sin embargo, Germánico siguió avanzando. Cada paso parecía conducirle a una revelación mística, como si fuesen peldaños ascendentes que le introducían en nuevas y más densas realidades. Dejó de escuchar el viento o las voces de los legionarios, gritos de sorpresa y de horror, maldiciones itálicas, y llegó hasta la colina de cadáveres. Caminó a tientas, los huesos rodaron bajo sus pasos, cayó de bruces y una pira de calaveras descendió apresurada, para dejar su rostro ante la mirada vacía y la mandíbula suelta de un cráneo. Germánico sintió náuseas y quiso vomitar, pero de pronto cayó en la cuenta de que solo habría llegado allí para vomitar sobre los restos de sus hombres, de los legionarios del imperio, y se retuvo haciendo un esfuerzo sobrehumano. Entonces todo pasó y volvió a sentir el aire fresco y el sol acuoso. Se inclinó y apresó la calavera. La elevó y la miró.

—Si este es el destino de todo hombre… ¿para qué vivir temiendo la muerte?

Sin soltar la calavera, sosteniéndola como un valioso testigo que no dejaba de

observarle, Germánico siguió caminando por la pila de huesos hasta llegar a su cumbre. La mayor parte de los astiles que allí habían sido clavados ya estaban desmoronados y podridos. Pero otros se mantenían en pie como símbolos de una ruina sin comparación posible. Las cabezas que habían sido colgadas de estos armazones ahora eran calaveras descarnadas, en su día destrozadas por las aves carroñeras, atadas por hebras carcomidas por la humedad y el viento.

Continuó su paseo hasta los grandes árboles y observó los altares de piedra. Una mancha negra los recorría por encima y por los lados, recubriéndolos como hace la humedad con las rocas junto al mar, solo que Germánico sabía que el origen de aquellas manchas, a las cuales se habían adherido otras sustancias de la naturaleza, era la sangre que había chorreado durante días por encima de ellas, la sangre romana vertida por los soldados de Roma al ser sacrificados por los hechiceros, santones y sacerdotes germanos.

Volvió hasta el túmulo de huesos y allí, desde la desoladora cumbre, miró a su alrededor: los huesos se extendían en medio de sus propias cohortes, dispersas y silenciosas formando un gigantesco escudo defensivo alrededor de la mayor vergüenza de la historia militar romana. Los caballeros lo miraban desde la periferia. Como él, nadie podía salir de su asombro. Germánico elevó la calavera como un trofeo. Respiró profundamente como cuando se disponía a decir un grave discurso, pero no quiso pronunciar palabra alguna, pareciéndole el silencio el más grande de los respetos tributables a los caídos. La fuerza del aliento abandonó sus pulmones y se incorporó al viento, decidiendo no hablar por encima de aquellos muertos. Todo estaba dicho. Sobraban las palabras.

Una vez abajo, se reunió con centuriones y legados y consultó a los augures, y después anunció:

—Reuniremos todos los huesos humanos. Como no podemos darles inhumación, pues desenterrarán sus huesos y volverán a dispersarlos, los incineraremos y les daremos dignos honores funerarios. Que se pongan a trabajar de inmediato.

Cuando las órdenes se dispersaban a su alrededor, Germánico se apartó junto a Casio Querea y quiso hablar con él.

—¿Cómo está Flavus?

—Sus fiebres acabaron. Es tuerto, de momento no puede respirar por la nariz… pero está vivo. Ha sobrevivido.

—¿Ha hablado?

—Ni una palabra —respondió Casio—. Si antes odiaba a su hermano ahora…

—Claro. Vigílalo siempre. Organiza a los cuerpos de zapadores, quiero que ese túmulo de huesos arda cuanto antes y que los germanos no puedan vanagloriarse nunca más de su obra cuando vuelvan a este paraje.

—Será imposible reunir todos los huesos humanos… —añadió Casio, pensando en la longitud del frente que sorprendió a Varus.

—Lo sé. Pero al menos esta parte, la más abierta y donde celebraron la victoria, debe ser barrida por nuestro paso. Su monumento a la victoria no ha de ser, Casio.

Los legionarios pusieron manos a la obra con muchas reticencias. Los augures que acompañaban a la legión murmuraron en voz baja. El sentimiento patriótico entraba en conflicto con la superstición. El túmulo funerario, a pesar de todo, fue erigido. Germánico contempló el montículo de huesos, que pronto se convirtió en un montículo de leña. Mandó derribar los árboles más viejos, consciente del valor que los germanos otorgaban a esos monumentos vivientes, pues organizaron los altares entre sus raíces sobre grandes piedras. Una vez derribados y aserrados, los amontonó creando un gran lecho y los huesos fueron amontonamos encima de la inmensa hornija.

Cuando la operación fue completada, Germánico ordenó que prendiesen fuego a la gran pira. La llama humeante elevó una gran columna gris que fue como dar señal de su presencia a plena luz del día, esperando que Arminio entendiese que no se escondían de ellos. Dejaron que las brasas se consumiesen completamente durante un día entero. A la mañana siguiente, aunque la pira dejaba escapar volutas de consunción, el cielo estaba muy nublado y los legionarios se inquietaron. Las nubes eran muy densas y no había rastro del sol, y escucharon el batir de truenos. Para evitar mayor escarnio propiciado por el cielo, e impedir que fuese la lluvia la que extinguiese el sagrado fuego de las cenizas, Germánico ordenó que se iniciase la preparación del túmulo. Excavaron la tierra de aquellas zonas en las que un eventual desbordamiento a causa de las lluvias pudiera conducir a la dispersión del túmulo honorífico, acaudalando los arroyos y las ciénagas de su entorno, y con esa masa terrea cubrieron la tumba de las legiones elevando una pequeña loma de sesenta pies de altura y mil pasos de diámetro desde su primer reborde. Luego extendieron un manto herboso por encima y construyeron un pequeño monumento de piedra, perfectamente cuadrado y macizo, en el que dejaron las siglas S·T·T·L, de *Sit tibi terra levis.*

El general quiso echar la primera tira de césped en la cima. Uno de sus augures, el más viejo de los que acompañaba al destacamento, quiso impedírselo, pero el general fue tajante y lo dejó con la palabra en la boca, al tiempo que giraba impetuosamente y caminaba hacia la cima. Allí tomó la pala y extendió el rollo de hierba húmeda hasta que quedó a su gusto.

Se hizo un gran silencio entre los hombres que lo contemplaban. Germánico miró las cimas de las colinas a su alrededor. Estaba seguro de que los espías de Arminio les vigilaban, pero no era momento de prestarles atención. Deseaba que se diesen cuenta

de lo que estaban haciendo. Dio una orden y trajeron las tiras de césped arrancadas como tiras de piel en otra zona de aquella llanura invadida ahora por la formación imperial. La primera de todas ellas fue extendida por Germánico. La pisoteó ante el asombro del cuerpo sacerdotal. Después dejó que cientos de hombres se pusiesen a imitarlo, y se alejó pensativo, mientras el túmulo funerario se volvía verde.

Antes de abandonar aquel emplazamiento, Germánico ordenó que se levantase un altar a los dioses romanos en la llanura, en honor al imperio y a sus legiones caídas. El templete parecía recio y fuerte en medio del verde. Destacaban en él las placas de piedra que aquellos cinceles habían grabado a toda prisa. Aquella misma tarde, el ejército se puso en marcha hacia el oeste, abandonando el lúgubre escenario de la matanza.

Germánico, pronunció las solemnes palabras antes de iniciar la partida:

—*Ollus quiris leto datus. Exsequias, quibus est commodum, ire iam tempus est. Ollus est. Aedibus effertur*. No habrá familia que os reconforte. Ni conclamación de hijos, ni manos que cerrasen vuestros ojos. No lavaron vuestros cadáveres con agua ni los ungieron con aceites, tampoco os tendieron en el lecho fúnebre de hogar alguno, ni hubo ramas de pino ni de ciprés a las puertas de vuestras casas. No tuvisteis nueve días de dolor, sino nueve meses, y el dolor del Pueblo Romano. Aquí tenéis nuestro respeto y nuestra ofrenda merecida para el descanso.

»Que la tierra os sea leve, compañeros.

Arminio presenció los actos con paciencia, disuadiendo a sus aliados de intervenir, y estudió los movimientos de las legiones. Muchos de sus hombres quisieron hostigar a los romanos durante la construcción del túmulo e impedirles hacerlo.

—¿Para qué? —les preguntó Arminio con indiferencia, al conocer su pesar—. Miradlos, están recogiendo los huesos de la derrota… ¿Merecen esos huesos que sacrifiquemos vidas ahora que sus ocho legiones forman un campamento inexpugnable? ¡Dejadlos ahí! Solo han venido a constatar lo que algunos ni siguiera creían, y así queda testimoniado lo que sucedió, con mayores creces. Así los historiadores hablarán más de Teutobergaz y de los queruscos, no solo porque derrotaron a Varus y eliminaron sus legiones para hacerse libres, sacudiendo el yugo de Germania Magna, la provincia romana que nunca pudo ser, sino también porque el nieto de Augusto vino a dar sepultura a una parte de los huesos. Qué importa ese monumento… En cuanto se marchen destruiremos el altar y esparciremos las piedras, y ese templo ridículo será hecho pedazos por nuestros martillos en nombre de Irminur.

Los ojos del querusco no se apartaron de la gran columna, mientras formaba y se ponía en movimiento hacia la ruta de las ciénagas. Arminio lo esperaría más adelante,

en un paso peligroso donde cobrarse un tributo mayor por adentrarse en casa ajena.

A espaldas de Teutoburgo, sus mensajeros ya habían recorrido los territorios vecinos, reuniendo los contingentes de las hordas, y un inmenso ejército se preparaba para recibir al nieto de Augusto.

X

Después de completar las tareas funerarias, el deseo de Germánico por volver a enfrentarse a Arminio lo consumía día y noche. No solo sabía que los había estado observando desde las colinas circundantes, sino que sabía que un gran ejército germano se reunía en el noroeste. Estaba bien informado. Aquel tiempo dedicado al honor había servido para que su rival reorganizase sus fuerzas y le esperase donde peor enfrentamiento podría darle. Realmente astuto, cavilaba constantemente el general; sin embargo, también era consciente de que una fuerza de ocho legiones era difícil de enfrentar y estaba dispuesto a acometer su plan a cualquier precio, esperando un error organizativo de su antagonista.

Y aquel encuentro no tardó en llegar. Las hordas cerraban el paso más adelante y se dispusieron como un dique en una zona donde las ciénagas obligaban a contraer el paso de las legiones. Arminio conocía la región y ese era el punto más adecuado y ventajoso para su armada. Las hordas se reunieron y formaron como una masa oscura. Germánico se dispuso a atacarlos y envió a la caballería auxiliar, para preservar sus legiones y dejar que los galos sufriesen la peor parte en el choque inicial.

Tras un confuso embate, el paso pareció despejarse. Germánico estaba seguro de que se trataba de una maniobra arriesgada, pero era necesario asegurar el avance de la columna, y dio la orden de que las turmas apoyasen a los auxiliares, momento en el que la caballería germana irrumpió más adelante, haciéndolas caer en una emboscada desigual. Poco después los caballeros romanos huían y Germánico ordenaba el ataque de la infantería auxiliar de las dos primeras legiones, siguiendo el esquema que Julio César había seguido en la batalla frente a los germanos de Ariovisto. Los galos se vieron sorprendidos por una nueva horda, sintieron pánico y huyeron en medio de la confusión general. Las tropas de élite germanas, los hombres-lobo de Irmin, Wuotac u Odín, extendieron el pánico por parecer completamente enloquecidos, rabiosos, armados con lanzas. Arminio ordenó la persecución y Germánico, que no deseaba implicar todavía a una mayor parte de su ejército, vio cómo el germano ocasionaba algunas bajas por alcance. Estaba seguro de que el miedo había traicionado a sus auxiliares, y quería poner a prueba sus fuerzas. En ese momento decidió el orden de combate de las legiones. Tras el cebo de las fuerzas auxiliares, las cohortes conquistaron el paso y se abrieron rápidamente al otro lado. Rompieron filas y corrieron al frente al grito de venganza.

Arminio, por su parte, ordenó la retirada, satisfecho con el éxito ya alcanzado: la estación de las campañas se acababa y no deseaba enfrentarse en una batalla masiva que no podía ganar y que solo hubiera servido para dar satisfacción a la rabia de su

adversario. Germánico, por su parte, sabía que perseguir aquellas gentes vociferantes solo significaba dejarse atraer por Arminio hacia los pasos peligrosos en los que era capaz de tenderle emboscadas. El general constató frustrado el movimiento de su enemigo y ordenó retroceder a sus centuriones, que contuvieron el precavido avance. Durante el resto de aquel día se dedicaron a reunir las fuerzas auxiliares, entre las que se desató un malestar manifiesto, habiéndose sentido utilizadas. Los jefes se dieron cuenta de que Germánico los había lanzado de frente contra la emboscada, sin brindarles la protección de un ataque masivo, y muchos de ellos se quejaron directamente a Germánico. Este no quiso reunirse con ellos, insatisfecho con el resultado de la campaña y ordenó a los legados que mantuviesen divididas a las tropas auxiliares, para evitar la deserción o la traición.

Decidió guiar la mitad del ejército por la ruta del norte, desde donde utilizaría buena parte de la flota del Rhenus, que había sido enviada a las desembocaduras en el mar del oeste, para transportar al ejército (plan que sorprendió no menos a los generales como a los legionarios) y envió a Aulus Cæcina por la ruta llamada de los Puentes Largos, que atravesaba de oeste a sur las grandes ciénagas, para que en su retirada hacia los campamentos del Rin reconstruyese buena parte de las infraestructuras destruidas en los últimos años. Germánico insistió en que dividiendo la fuerza en ese momento lograrían extender el castigo al oeste de Germania, renovando la alianza con la costa y tomando para ello rehenes de sus familias nobles, y al mismo tiempo reconstruir una ruta en la cual Cæcina podía extender el terror entre los casuarios, tubantios y usípetos de vuelta a los campamentos del *limes.*

CIÉNAGAS DE SANGRE

I

Arminio disuadió a los régulos confederados de atacar las dos partes resultantes de la división del gran ejército romano. «Si juntos no podemos enfrentarnos a ocho legiones, separados tampoco podremos enfrentarnos a cuatro», les dijo, y los convenció de que lo más valioso era seguir unidos a aquellas legiones que se adentraban en las ciénagas hacia el suroeste. En primer lugar, porque sus aliados devastados, los sugámbrios y cáttos, estaban suficientemente cerca como para unirse a ellos, y en segundo lugar, y eso no lo dijo así, porque desconfiaba de Arpo. Del mismo modo que la invasión contra los cáttos había debilitado el poder de Adgandest, era bueno que ahora cuatro legiones debilitasen el mando de Arpo entre los angrívaros y amsívaros. Apoyando a Arpo después de haber sido un ingrato durante la celebración de la Alianza de los Ases solo lograría mantenerlo por más tiempo en el poder. Si los régulos angrívaros elegían un mal líder, Arminio deseaba que sufriesen las consecuencias de tal decisión, para así después contar con un apoyo incondicional de sus gentes. Por otro lado, nadie podía sospechar de su maniobra porque se cuidó en todo momento de no pronunciar palabra alguna contra Arpo, argumentando que los queruscos debían, en nombre de la alianza, respaldar a los cáttos e ir en auxilio de los tubantios ahora que las legiones maniobraban por las grandes ciénagas.

Desconfiaba de su tío Ingomer *Furhæfetjam*, y al verlo aparecer le costó reprimir un elemental apetito de destrucción que solo le habría granjeado desconfianzas sin límite entre muchos régulos germanos que estaban recelosos de su creciente predominancia. Ninguna de las palabras que Ingomer pudiera decir lo convencería jamás de su inocencia, pero su tío había aceptado con resignación las duras pruebas impuestas. Ahora este volvía con una horda en un momento en el que aceptar cualquier ayuda podía ser decisiva. Los queruscos de Ingomer obedecían fielmente al gran caudillo germano, si bien Arminio procuró que estuviesen alejados de su banda, y que se enterasen de los movimientos previstos en el último instante, y en ningún momento recibió a su tío en persona y actuó como si no existiese, sin dirigirle palabra alguna. Eso bastaba para inclinar momentáneamente la balanza a su favor; si además Ingomer podía facilitarle el nombre del traidor que había colaborado con su hermano y con los romanos para robarle a su esposa, la deuda del pasado podía considerarse saldada. Aún tendría que encontrar la manera de averiguar si Ingomer mentía, y eso, de todos modos, sería difícil de probar de un modo u otro.

Por lo pronto, el ejército romano se había dividido en dos secciones: la de Cæcina avanzaba hacia el oeste por una ruta que Arminio conocía demasiado bien para desgracia de sus enemigos, mientras que las cuatro legiones bajo el mando de

Germánico se retiraban hacia el mar y ya estaban fuera de su alcance. Había que centrarse en un objetivo vulnerable, y ese era la sección de Cæcina *el Carnicero*. Arminio dirigió al ejército por caminos más accidentados hacia un punto del mapa en el que deseaba esperarlos, y alcanzó con dos días de antelación las posiciones de los pantanos e inició la preparación a marchas forzadas.

Caía la tarde cuando el ocaso, ante ellos, tendió una capa de oro que refulgía desigualmente sobre el paisaje al tocar el agua dispersa entre charcas y marjales. Las colinas se elevaban lacónicamente en el norte, hombros quebrados unos contra otros. Los bosques no dominaban todas las alturas, en cuyas cimas, a veces, se veían grandes monumentos megalíticos. Hacia el sur, tras las suaves colinas, los pantanos ocupaban una tierra que ni siquiera los germanos frecuentaban. Teutoburgo y sus florestas no quedaban demasiado lejos en el norte, pero sus montes apenas eran como el lomo de un dragón que dormitaba a la hora del crepúsculo en el filo del horizonte. Los pantanos rodeaban diversas formaciones y terrenos elevados hasta las fronteras del territorio querusco, en el noreste; eran la frontera natural gracias a la cual los queruscos se habían mantenido aislados durante siglos.

Había varias formas de atravesar aquel territorio, pero ninguna de ellas era apta para un gran ejército cuya fuerza principal se movía a pie, como era el caso de los romanos. Cuatro legiones componían una gran potencia destructora, desde luego, una fuerza que Arminio no estaba dispuesto a enfrentar en terreno firme y frontalmente, pero el movimiento de esa fuerza resultaba más torpe en un territorio pantanoso.

Lucio Domitio Ahenobarbo había abierto, edificado y mantenido todos los puentes que atravesaban de este a oeste la zona. El general tuvo un sueño: construir una calzada que facilitase los movimientos en el futuro. Como tantos otros proyectos encaminados a la civilización de Germania, aquel sueño también había fracasado, por la sencilla razón de que Varus no dedicó demasiada atención a estas operaciones y posiblemente cuando hubiera deseado hacerlo ya fue demasiado tarde. Tras el desastre del año 9 d. C., los germanos destruyeron muchos de aquellos puentes como venganza. Las hordas eliminaron todos los campamentos, echaron abajo las piedras e incendiaron las empalizadas, y los puentes de la ruta de Ahenobarbo no encontraron un destino más afortunado.

Ahora Arminio miraba un territorio germano. Los signos de la civilización habían sido destruidos, y no tardó en dirigirse hacia los primeros puentes. El querusco comprobó que el agua había hecho un gran trabajo contra aquellos que, por descuido de la barbarie, habían quedado en su sitio. Muchos estaban podridos, otros se habían desmoronado sobre apestosos pozos de cieno. El invierno había sido seco, y había poca agua. Eso había beneficiado a Germánico para adentrarse en Germania durante aquella campaña al frente de ocho legiones, pero la misma razón operaba ahora en

descrédito de Cæcina *el Carnicero*: la escasez de agua convertía los pantanos y ciénagas en barrizales profundos, donde antes se extendían grandes lagunas en primavera, ahora solo había charcas de lodo devoradas por nubes de insectos zumbadores.

Arminio se detuvo. La caballería había sido capaz de llegar hasta allí avanzando sin pausa. Su columna de seguidores, no obstante, se extendía algunas millas en grupos diseminados que, sin embargo, conocían perfectamente el camino que tenían que seguir y cuál era el punto de reunión gracias a los guías queruscos.

Ascendió hasta la loma y Vitórix y Wulfsung se fijaron en la figura montada que se recortaba contra la franja de fuego del ocaso, una gasa sangrienta en la frente del cielo vespertino. La sombra de yelmo alado se detuvo junto a grandes dientes de piedra que velaban por la sagrada soledad de aquel paisaje, garabateando el signo de extrañas epopeyas en un espacio inconquistado. La salvaje vida interior zumbaba y rumiaba mil secretos en el hálito de la noche del este.

Arminio miró el horizonte y examinó la ruta que el ejército romano se proponía seguir para hostigar a los queruscos. Estaba tranquilo. No había nada que pudiesen hacer allí sino venir a soportar un nuevo y doloroso escarmiento. La única parte por la que podían avanzar desembocaba en la gran ciénaga que a trechos se hundía en pozos de barro. Seguían la ruta que los romanos habían llamado «de los puentes largos», y pronto entrarían en la trampa que generosamente la naturaleza tendía a favor de sus oriundos.

La noche había caído sobre la colina. El fuego del ocaso solo era una brasa sepultada por una nube de funérea ceniza. La bóveda de los dioses se sumía en sueños ignotos. Grandes hogueras punteaban un valle detrás de la suave colina, de tal modo que los batidores romanos no pudiesen descubrirlos desde la distancia. Detrás de las grandes piedras, Arminio se reunía en un banquete con los numerosos régulos que habían ido reuniéndose.

—Hay más puentes en pie de los que imaginábamos —aseguró Vitórix.

—Los brúcteros fueron benévolos tras la caída de Varus —añadió Wulfila.

—Esos puentes no han de preocuparnos —despreció Segmir, robando un gran pedazo de carne a la bandeja de Werwin—. Más adelante se extiende un lugar peligroso en la ciénaga, allí hay un puente de piedra que todavía se conserva demasiado bien, ¡ese es el que tendríamos que echar abajo!

—Si viniese Thunar con su martillo… —se burló Hadubrandt—. Pero mucho me temo que no es el caso.

Witold miró hacia el cielo. Constató que estaba despejado. Las estrellas asomaban entre hilachas neblinosas que se desplazaban lentamente de este a oeste entre los perfiles imperturbables de aquellas estelas funerarias.

—No habrá tormenta al menos en una semana, y ya veremos —previo Hadubrandt.

—No necesitamos el martillo de Thunar, puede lanzar el martillo a los gigantes, yo me encargaré de los romanos —añadió Arminio con indiferencia, y varios de sus hombres se rieron—. No podemos echar ese puente abajo, pero sé echar arriba la laguna.

Su auditorio lo miró confundido.

—¿Por qué no podemos echarlo abajo? —inquirió Wulfila, vehemente y molesto.

—Necesitaríamos cinco días para retirar las piedras, y dudo de que podamos romper la argamasa romana; no tenemos tanto tiempo —explicó Arminio pacientemente—. Eso es lo que sucede cuando uno no ha acabado el trabajo a tiempo; hace años que debimos destruir todos los puentes. Se me ocurre otra idea, pero ya veré mañana si podemos llevarla a cabo. Refrescadme la memoria con agua: ¿no hay unos arroyos que bajan por esas colinas, más adelante, hacia la gran ciénaga?

Se miraron unos a otros. Un viejo entornó los ojos y pareció hacer un gran esfuerzo por comprenderle.

—Yo diría que sí… ¡sí! Ahora lo recuerdo, no sé cómo lo llaman los brúcteros, pero hay un agua que baja y que se dispersa.

—La conozco, pero necesito reconocer el terreno para saber si podemos hacerlo bien.

Los hombres se miraron unos a otros, extrañados.

—¿Hacer qué?

—¿Qué tramas, hijo de Segimer?

—No podemos bajar las piedras, pero podemos levantar el agua.

La respuesta del líder querusco no pareció aclarar nada.

—Podríamos cambiar el río de sitio, para ello sería necesario represar la corriente más arriba, cuando baja de las colinas, eso la obligaría a moverse en otra dirección y encharcar mucho más la zona. Pero no hay que hacerlo antes de que se adentren en la laguna —siguió Arminio.

Wulfila estaba demasiado bebido; si los jabalíes fuesen capaces de reír, lo harían como Wulfila en aquel preciso momento. Su risa, además, fue contagiosa, y el propio Arminio se sonrió al comprobar el efecto que tuvo su explicación. Estaba completamente seguro de que la mayoría pensaba que se trataba de una broma para distraerlos y evitar que se conociese su verdadero plan.

Al día siguiente el ejército germano era mayor. Numerosas hordas y familias habían estado acampando durante la noche. El ejército romano ya se había adentrado en la región pantanosa, pues el calvero por el que avanzaban las legiones y sus pesados carros de impedimenta solo tenía salida por aquel paisaje. Su paso se hacía

más lento y sus ruedas se embarraban, pero seguían entrando con la ansiedad de atravesar el paso cuanto antes.

Arminio envió con toda rapidez a sus hombres a tomar posiciones en los bosques y terrenos elevados del flanco norte de la ruta, para disuadir a sus fuerzas de que se aproximasen a las inmediaciones de las cuatro legiones, y para impedir que los batidores romanos los descubriesen. Él mismo galopó en busca de aquel arroyo que bajaba desde el norte atravesando las colinas y puso en marcha inmediatamente la maniobra. Ordenó desmontar a cientos de queruscos y se puso a trabajar con ellos. Establecieron un ambicioso plan. Mientras el sol se levantaba en el este, los muros de barro, hierba apelmazada y piedras fueron levantándose en una horquilla del terreno, hasta que finalmente la corriente comenzó a acumularse con cierta dificultad. Arminio daba gritos y cada vez eran más los hombres que se le unían en el trabajo, que dirigía dando ejemplo con sus propias manos; la presa acumuló agua y resistió. Se formó un pequeño lago de apenas cinco pies de profundidad, hasta que el nivel del agua alcanzó el extremo opuesto de la horquilla y la corriente buscó la pendiente del lado opuesto. Arminio corrió hasta la cima de la loma y ordenó que cortasen algunos árboles más para reforzar el dique. Entonces vio cómo el agua descendía buscando otro curso y se alejaban por un valle cuyo lecho estaba seco.

Al cabo de algún tiempo el agua ya estaba en la llanura, en una zona donde los terrenos eran más consistentes. Por allí fue extendiéndose lentamente, porque el caudal del río no era despreciable, y las praderas más firmes se inundaron. Mirando un poco más a lo lejos, los ojos del querusco descubrieron al ejército romano que se aproximaba. Habían avanzado mucho más rápido de lo esperado, pero se iban a encontrar con la peor dificultad a partir del mediodía.

Montó a su nuevo caballo, al que había decidido llamar *Hamaraz*[24] —pues *Draupnaz* se reponía de la puñalada recibida— en honor a Thunar, y se reunió con los señores en un puesto del flanco oriental desde donde podían divisar el avance del Carnicero.

Las cuatro legiones se habían fragmentado oportunamente, defendiendo a dos grandes grupos de zapadores: uno se dedicaba a los puentes, el otro reforzaba la línea del camino. Estaba claro que el Carnicero venía con órdenes estrictas de Germánico para restablecer la línea de abastecimiento del norte hacia Mattium y los territorios brúcteros y cáttos recién arrasados, además de aproximar al ejército a las fronteras de los queruscos en su retirada.

Los queruscos se sintieron amenazados y montaron en cólera y Arminio no necesitó provocarlos para que las hordas empezasen a agruparse. Los hombres de Ingomer estaban allí, y el propio Ingomer se acercó a saludar a Arminio.

—Esperaremos las órdenes del *kuningaz* querusco. La palabra del Wardawulf anima a mis clanes.

Arminio lo miró fijamente tras la máscara negra de *wulfskinthaz* con la que se había preparado para dirigir el ataque. Había dejado su yelmo en el campamento y se cubría con la cabeza y la piel de lobo de su padre.

—¿Dónde está el traidor de Wulfmunda? Me juraste sagradamente que me lo servirías vivo para que yo mismo le arrancase las entrañas y las clavase en un roble.

—Y así lo haré, hijo de Segimer —le respondió su tío—. Si lo deseas abandonaremos este frente e iremos a por él… pero sería un mal paso para muchos queruscos. Lo he encontrado y te lo entregaré cuando el Carnicero haya sido vencido.

La insinuación de Ingomer no pareció molestar aquella piedra enlodada que era el rostro de Arminio.

—Esperaré al final de esta batalla, si es que hay que ir a algún sitio —dijo su sobrino—. Tú esperarás más adelante, con tus hombres. No te acerques hasta que yo te lo pida. Procura no cometer ningún error, Ingomer.

La amenaza de Arminio fue lo último que su tío pudo oír, porque en ese momento el querusco tiró de las riendas de *Hamaraz* y avanzó hacia las hordas. Vitórix intercambió una extraña mirada con Ingomer y después siguió al líder.

II

El general romano miró hacia las colinas con creciente preocupación. Ya sexagenario, Aulus Cæcina Severus había gastado muchos años de su vida en la conquista de las Germanias. Con veinticinco años de experiencia militar, creía saber cómo debían ser tratados sus habitantes. Ante todo, desconfiaba de la ausencia de germanos. Iba montado sobre uno de los corceles blancos, rodeado de una gran guardia. Los mejores centuriones esperaban sus órdenes, cuando las elevaciones del terreno mostraron cuanto escondían, y la mancha de un violento ejército comenzó a cambiar de color las colinas verdes, abandonando los árboles, como si los árboles de nuevo hubiesen echado a caminar para aplastarlos.

No hubo un frente al que encararse, solo centenares de caballos que venían en busca de los zapadores para arrojar lluvias de lanzas sobre ellos. Los romanos sumaban más de treinta mil hombres mal organizados para protegerse unos a otros, pero las hordas irrumpían en pequeñas y dañinas escaramuzas con el único objetivo de impedir a los zapadores reparar el terreno. La columna fragmentada a causa de la orografía no podía sino arrastrarse penosamente.

Estuviera donde estuviese, Arminio sabía localizar el punto débil y aprovechaba la menor circunstancia para enviar más refuerzos hacia el lugar elegido. Los combates empeoraron hasta que el terreno firme en el que todavía podían alinearse y defenderse empezó a ser inundado por una misteriosa corriente que al parecer nunca había estado en aquel lugar y que no podía deberse a la lluvia.

—¿Qué está pasando? —inquirió el general, irritado, al constatar que cuanto más se habían adentrado en la ciénaga más agua había. Las zonas de barro duro se reblandecían, y el tembladeral adquiría mayores proporciones de las esperadas.

Varios de los hombres del cuerpo de zapadores se lo explicaron:

—Una corriente ha sido redirigida hacia esta zona.

El general pudo constatar, además, que el agua había elegido un curso muy poco favorable para ellos, porque más adelante cortaba la línea de avance humedeciendo los barrizales y volviéndolos todavía más intransitables.

En ese momento el sonido de unas trompas romanas llamaron su atención y todos miraron hacia allí: una gran caballería enemiga se disponía a atacar.

Arminio dejó que sus queruscos hiciesen sonar las trompas. Más de quinientos caballos comenzaron a trotar ladera abajo y los gritos salvajes llenaron el aire. *Hamaraz* era más fuerte y ligero que *Draupnaz*, quien se recuperaba de la herida del cuchillo; pero no era tan rápido y vio cómo algunos lo superaban en la carrera, pero al acercarse a la línea romana sintió la enorme fuerza de aquella cabalgadura amsívara.

Los romanos se organizaron para la embestida y no sirvió de nada que el general ordenase el avance de sus turmas. El ataque de Arminio había escogido una línea poco organizada en la que varías cohortes de la *Rapax* ya notaban el encharcamiento del terreno. Carros con sus ruedas medio enterradas en el barro fueron abandonados cuando los legionarios fueron impelidos al ataque. Sin embargo, sus pesadas armaduras y escudos no eran una buena defensa en aquel terreno. Los germanos, en su mayoría ungidos con el cieno y después de librarse de cuanto fuese pesado para aquella escaramuza, se movían con ligereza hasta ellos y les arrojaban sus ligeras y afiladas frámeas.

Pocos instantes después escuchó los gritos y vio cómo los caballos saltaban y las hachas descendían. Las lanzas herían a los germanos, pero muchas otras cabalgaduras no eran derribadas y barrieron a los romanos como si fuesen hierba. Fue de los primeros en llegar, pero el rastro de la primera acometida le había abierto paso; *Hamaraz* aplastó a varios romanos heridos e incluso a un germano que había sido desmontado. Pero en el furor del combate no había tiempo para detenerse; Arminio apuntó con la frámea y gritó furioso antes de arrojarla y atravesar el cuello de un pesado centurión que trataba de contenerlos animando a sus hombres.

La caballería querusca arrasó las primeras cohortes. Los contingentes de la *Rapax* reaccionaron rápidamente ocupando un terreno más firme y se cerraron sobre ellos. Para entonces, no obstante, se había abierto un canal de sangre a través de la mal organizada defensa de la vanguardia y los germanos llegaron hasta un gran grupo de romanos que trabajaba en la reparación de la línea del camino. La mayor parte fue muerta. Los romanos, pesadamente equipados, no supieron organizarse a tiempo y huyeron presa del pánico. Las cohortes llegaron tarde y la mortandad crecía. Arminio descendió y cargó con la espada contra los legionarios. Los gladios eran inútiles ante la destreza de la larga espada germánica. *Zankrist* separó una cabeza del cuerpo y se arrojó rápidamente contra el pecho de un legionario, donde perforó el cuero y atravesó el muro torácico para abrir una momentánea fontana de sangre en la espalda, que manó enrojeciendo el brillo del sagrado acero.

Empuñó un gladio caído en desgracia, pues se vio privado de la espada, y se defendió de otro legionario. Después se inclinó y desenfundó su arma de aquella vaina sangrante y respondió con un mandoble, rompiendo la lanza de un agresor, cuyos ojos se quedaron paralizados de terror al ser alcanzado de lleno por el hacha de un germano, cuya hoja quedó clavada en su espalda después de partirle el espinazo.

La violencia creció hasta extremos sin memoria bajo el sol de las ciénagas. El agua continuaba creciendo y el terreno se volvía más blando. Los germanos se movían con agilidad, aunque incluso para ellos, ligeramente armados, empezaba a ser complicado el movimiento, y los romanos tuvieron más dificultades para replegarse.

Las cohortes de la legión V *Alaudæ* vinieron a sofocar la brecha abierta por los queruscos. Cæcina contemplaba la batalla desde el centro de la posición. Todo había sucedido demasiado rápido, pero parecía que los germanos cedían. El cuadro romano se robustecía y la caballería retrocedía a las colinas en medio de una algarabía espantosa. Algunos arrastraban cuerpos romanos atados a sus caballos. No necesitaba una vista de águila para distinguirlo desde aquella distancia. Habían hecho prisioneros. No había tenido tiempo de maldecir el nombre de Arminio, cuando tuvo que volverse hacia otro lugar. Una nueva caballería atacaba en el oeste. Aquella zona ofrecía barrizales más firmes y los caballos no habían llegado a galope tendido, pero los germanos sabían reconocer la dureza del terreno según la clase de plantas que creciesen entre las charcas, de modo que finalmente los alcanzaron y fundaron un nuevo frente.

El general se dio cuenta de que solo era una maniobra para descentrarlos y evitar que se reorganizasen en la vanguardia, en el este, donde aquella corriente represada ya había inundado toda la zona de avance hasta el puente más importante de todos.

La situación empeoraba. El sol descendía lentamente. Las espadas relampagueaban y los combates se recrudecían. El Carnicero se cerró como mejor pudo y organizó una línea defensiva mientras los germanos no dejaban de desgastar sus líneas en una proporción de un germano por cada cinco legionarios muertos. Si no lograban frenar la situación, el desastre podría ser peor incluso que el de Teutoburgo, pues eran cuatro las legiones en marcha, y resultaba imposible formar y defenderse según su arte militar. Sin terreno firme estaban acabados.

Arminio se alejó de la línea de combate con el agua hasta las rodillas y las botas y pantalones cargados de barro. La hierba ayudaba a caminar, pero el terreno se reblandecía. Miró a su alrededor, exhausto. Los romanos no solo no habían avanzado, sino que ahora retrocedían para ponerse a salvo en unas plataformas ligeramente elevadas sobre el nivel de las grandes ciénagas. Abandonaban la mejora del camino, aunque habían logrado restablecer algunos puentes, pero no podrían seguir trabajando si los importunaban de ese modo, y era imposible que lanzasen un ataque para cambiar el curso del agua que encharcaba el terreno.

Estaba clarísimo que su rival había optado por defenderse antes que jugarse el destino del ejército en un avance en orden de ataque: el terreno se lo impedía.

El crepúsculo descendía lentamente sobre las ciénagas de sangre. El querusco se sentía victorioso una vez más, y sentía a su alcance una nueva victoria que podría terminar con el completo exterminio de cuatro legiones romanas.

III

Durante la noche el ejército romano permaneció en silencio, escuchando los gritos y calumnias que procedían de las colinas y de los puestos avanzados de las hordas. Los germanos ya estaban ansiosos por celebrar la victoria. Habían obtenido una gran ventaja, y eso los animaba. Encendían fuegos y podían apreciar las crestas llameantes desde la llanura.

Un nuevo ejército vino a mortificar a los romanos con la llegada del crepúsculo, a pesar de que sus enemigos habían decidido descansar. Esa armada era más populosa y su ataque se prolongó sin pausa durante la noche: los insectos voladores de las ciénagas se cernieron sobre la llanura pantanosa como nubes de torbellinos propiciados por el calor del día, el hedor de la muerte y el sabor de la sangre. La avidez de aquella muchedumbre no conocía límites y tuvieron que sufrir casi sin dormir hasta el amanecer, momento en el que sopló un aire especialmente fresco que dispersó ese infernal castigo.

El Carnicero temió ser, por el contrario a lo que su sobrenombre aludía, descuartizado, y organizó a su ejército de nuevo: formó un gigantesco cuadro con un espacio vacío en su interior, propio de aquellas campañas, con la legión I *Germanica* en la vanguardia, la V *Alaudæ* y la XX a su derecha, la XXI *Rapax* a su izquierda, en el norte. Muchas hordas habían sido enviadas por Arminio hacia el oeste y abrazaban el malhadado ejército de Roma. Cæcina sabía que se hallaba rodeado y esta vez no cometería el error del día anterior. Dispuesto a retirarse si eso garantizaba la integridad de su ejército, temía lo peor; desde luego, pensó el general, si Germánico había tratado de prepararse una retirada sin sobresaltos lo había conseguido, al enviar a la mitad del ejército directamente hasta las puertas del infierno querusco: las ciénagas del Camino de Puentes Largos.

Aquel día, sin embargo, traería horas negras para los ejércitos del imperio.

Arminio divisaba los movimientos desde las colinas, sin perder detalle. A los romanos les costaba mantener la disciplina a causa del barro, podía leer el cansancio y sufrimiento de la noche en el movimiento de los contingentes. Sin embargo, sus propias tropas habían aumentado de tamaño durante la noche. Las hordas de brúcteros, de dulghurnios y de casuarios ya se habían incorporado a la masa vociferante de los germanos. Fue entonces cuando Wulfsung le hizo una señal y sonó una trompa extraña a sus espaldas.

El querusco se volvió para descubrir una compañía de caballos que se había detenido frente a él, no muy lejos, rodeada de docenas de guerreros queruscos procedentes de Wulfmunda.

—¡Saludo al *kuningaz* de esta guerra!

No era otro sino aquel extraño príncipe angrívaro: Arpo. Era más ancho y fornido que la última vez que lo viera, durante la Alianza de los Ases. Elevaba el brazo derecho de los juramentos, en señal de respeto, un gesto que especialmente entre los germanos del este indicaba el dominio de aquel a quien se saluda. Su bigote era espeso y su barba se trenzaba en hebras a las que habían sido apresadas muescas rojas y amarillas; del mismo modo, de sus greñas colgaban algunas piedras de color rojo con las que se decoraba la enredada melena. La mitad de su rostro, no obstante, estaba cubierta de una grasa azul que le confería un aspecto especialmente fiero. Los hombres y mujeres de su guardia se vestían, aunque menos ostentosamente, con los mismos hábitos y colores.

Arminio se acercó a los rostros pintados de azul.

—Arpo, te saludo —dijo quedamente—. ¿A qué has venido?

El angrívaro se quedó impertérrito. A Arminio le sorprendió aquella espalda tan recta. El querusco atravesó los ojos del príncipe angrívaro en busca de algo, sin saber exactamente qué.

La mirada escrutadora y los sargazos rojos de aquellos párpados en la máscara negra que recubría el rostro afeitado de Arminio no parecieron inquietar al angrívaro.

—Somos aliados de Guntram.

Arminio se echó a reír con malicia y se burló abiertamente del líder angrívaro. Los queruscos sonrieron, desafiantes.

—Eres aliado de Guntram… —repitió el querusco, gesticulando con gran energía a la grupa de *Hamaraz*—. ¡Así que eres aliado de un viejo que no es capaz de sostenerse la espada!

El comentario de Arminio hizo reír a los queruscos; pues «sostenerse la espada» significaba algo más para la hombría entre la jerga de los queruscos, y «no ser capaz de sostenerse la espada» era el comentario más despectivo que podía hacerse sobre cualquier hombre vivo, joven o viejo, que todavía caminase con sus dos piernas sobre la tierra.

—Veo que Guntram no es nombre apreciado entre los líderes queruscos… —comentó Arpo.

En ese momento los ojos de Arminio se inyectaron en repentina cólera y *Hamaraz*, a una orden, se precipitó demasiado cerca del caballo de Arpo con un relincho de furia, o quizá de dolor, causado por el acicateo de su señor.

—¡Cuida tu lengua de serpiente! —lo amenazó el querusco con voz de muerte—. Guntram no es el líder de la Alianza de los Ases, ¡es Erminer! —Y al proclamarse de ese modo se golpeó el pecho con el puño cerrado, y allí lo dejó, crispado a la altura de su corazón—. ¿Lo has entendido? Solo por respeto a mi padre y por respeto al pueblo sajón y al pueblo querusco no corté la cabeza de ese viejo engreído… —Y

entonces gritó con fuerza—: ¿Quién venció a Roma en los bosques de Teutobergaz?

Espadas y hachas queruscas se alzaron y bramaron con el fervor de un coro trágico:

—*¡Wulf! ¡Wulf! ¡Wardawulf!*

—¡Yo vencí a Roma! Yo soy el líder de la Alianza de los Ases.

—Fui convocado por Guntram, como muchos otros jefes… —se excusó Arpo, evasivo.

—¡No solo eso! No viniste a saludarme cuando atravesé tus tierras, y tú sabías perfectamente quién fue el Vencedor de Teutobergaz, quién arrancó el corazón sangrante de Varus, quién lo entregó a Cerunno para que su mano de garra lo exprimiese sobre el yelmo de acero que coronaba la frente prestigiosa… Sé lo que pensabais todos en aquel banquete: deseabais apoyar a Guntram para restarme poder, pero ya va siendo hora de que quede claro. ¿Dónde está ahora Guntram? Lejos, en el norte, dejando que los queruscos se ocupen de la defensa de las fronteras… ¿Y dónde estabas tú, Arpo, cuando Germánico vino con sus ocho legiones contra los brúcteros? Lejos, en el oeste. Ahora vienes y el Carnicero parece casi vencido, ¡no es buen momento para apuntarse a una batalla!

—Nadie me avisó… —se defendió Arpo.

—¡Cabeza de comadreja! —estalló Arminio, y sus ojos enrojecidos parecieron escupir fuego al entornarse con la astucia de un lobo—. No es necesario que te hagas el sordo… lo sabías perfectamente y esta vez no hubo angrívaros con nosotros, a diferencia de años atrás… por respeto a tu pueblo y a los líderes que te precedieron no haré lo que me apetece. No habrá una guerra entre los pueblos del oeste. Mas… ¡cuídate del lobo, Arpo!

—¿Me estás amenazando? —Por primera vez Arpo se mostraba verdaderamente ofendido. A causa de los testigos, y con su actitud pasiva, sabía que el derecho elemental lo amparaba ante un ataque de Arminio.

El querusco permaneció callado, misteriosamente tranquilo ante la agitación de los angrívaros. Los sonidos del ejército bárbaro en movimiento los envolvieron como una nueva dimensión exterior del silencio. Los timbales queruscos empezaron a sonar con su cadencia característica. Arminio se sumergió en el extraño poder conjurador que emanaba de ellos, como la invocación de un brujo de tiempos remotos resucitado en una hoguera y envuelto en el viento, que hablaba a los hombres en un lenguaje ajeno a las palabras, dando órdenes, sin embargo, que no podían ser quebrantadas.

—Arpo y los angrívaros irán hacia el flanco suroeste —ordenó Arminio, sin apartar la mirada de los ojos de Arpo—. Una vez allí, se detendrán y esperarán a que Wulfila comunique a sus jefes cómo atacaremos, y cuándo. Hasta ese momento, nada harán. Seguirán mis órdenes, o entraremos en combate contra ellos y los descuartizaremos como vamos a descuartizar a los romanos.

El rostro de Arpo se relajó. Los jefes queruscos rodeaban a los angrívaros en una extraña ceremonia montada a caballo.

—¿Qué harán mis jinetes?

—Esperar. Eso es lo que harán, y si no te gusta puedes dar media vuelta y marcharte, porque esas legiones, Arpo —Arminio señaló con gesto grandilocuente la llanura encharcada, cuyo verdor se perdía en el horizonte sureño—, pertenecen ahora al *Kuningaz* de Germania.

La mirada de Arminio parecía encendida, y esperaba la respuesta del angrívaro.

—Acepté la Alianza ancestral para defender a mi pueblo, y así lo haré.

—Así es como se hizo en Teutobergaz, debes obedecer al *kuningaz* —aseveró Arminio.

Arpo no dijo nada más, y se despidió con un extraño cambio en su mirada. Dio media vuelta y sus hombres lo siguieron en busca de la numerosa horda que los aguardaba. El grupo de los angrívaros se alejó solemnemente. Arminio los vio alejarse al norte de la colina, donde miles de caballos angrívaros esperaban con sus jinetes.

Los ojos de Arminio escrutaron el campo de batalla. Las cuatro legiones protegían un enorme convoy de carros que avanzaba en el centro. Se habían puesto en marcha y estaban decididas a atravesar los pantanos ese día. El Carnicero esperaba poder defender una línea de combate lo suficientemente fuerte como para resistir y proteger el cuadro central. No había tardado en darse cuenta de que los germanos ya habían desplazado una parte de sus fuerzas al sur, rodeándolos por el oeste, para embestir desde las cuatro esquinas del mundo.

La orden del ataque fue dada y Arminio cabalgó hacia la retaguardia del ejército romano. Las mayores fuerzas se concentraron en el flanco de las colinas, desde donde una gigantesca horda montada cargó a galope tendido. Los romanos trataron de empujar hacia delante y fue entonces cuando el querusco ordenó la entrada del ejército apostado en el suroeste.

En lugar de enfrentarlos de manera definitiva en la vanguardia, tratando de cortarles el avance hacia los territorios orientales, donde se situaba la ruta segura de escape y a su vez la línea de invasión más probable de las ciénagas de los queruscos, el plan de Arminio solo parecía animarlos a empujar con más fuerza. Eso era precisamente lo que quería, y no tardó en ver los resultados. Pasaron varias horas de incertidumbre y el cuadro en avance de las legiones fue deformándose.

Quizá fuese la mala organización, pero Cæcina se dio cuenta de que la *Alaudæ* y la *Rapax* estaban avanzando demasiado rápido. Arminio entendió que el pánico había cundido entre los romanos, pues los legionarios y sus centuriones estaban perdiendo la fe y dejando de actuar como una unidad. El recuerdo del desastre de Varus, así

como la lentitud del convoy y la presencia de agua y barro a causa de la corriente que los queruscos habían represado sumaron desesperación. Fue en ese momento cuando Arminio decidió concentrar sus fuerzas en el centro de la columna y ordenó a los angrívaros que atacasen aquel punto.

Fue una carga violenta y hubo muchas bajas en ambos bandos. Arminio dirigió a sus hombres en un ataque masivo contra el convoy de bagajes, el cual había quedado, al fin, casi indefenso. Los germanos se lanzaron como un enjambre contra los carros y el caos se extendió. Muchas de las hordas que hostigaban a la *Rapax* abandonaron la lucha y retrocedieron como una marea hambrienta. Y sucedió algo con lo que Arminio no había contado. El deseo de botín fue superior al deseo de victoria. Ni siquiera el más influyente de los sacerdotes habría logrado frenar a los germanos. Las leyendas sobre los tesoros y mercancías de los romanos eran demasiado repetidas por los germanos, y esa fantasía primó sobre el orden planeado por Arminio. Las hordas de Ingomer, Wilunt y Hadubrandt atacaron por el sur y abrieron otra brecha en las mal organizadas filas romanas de la legión XX.

Cæcina vio cómo los queruscos acosaban su guardia. Trataba de poner orden, pero por increíble que le pareciese muchos de sus legionarios ya no obedecían. La leyenda de Teutoburgo todavía planeaba sobre ellos como un ominoso fantasma. Aquellas legiones habían visitado el campo de huesos de Varus bajo el mando de Germánico, y aunque los generales creyeron que el honor había levantado la moral de sus hombres, en aquel momento el general romano se daba cuenta del mal que había causado pasear un gran ejército por la tumba abierta de sus compañeros.

Diluviaban las lanzas germanas y el Carnicero intentaba hacerse valer, cuando un germano logró abrirse paso hasta él. Vio sus ojos encendidos, sus brazos tensos, el hacha alzada en lo alto. Fue demasiado rápido y el general a duras penas logró imponer un giro a su caballo, que recibió el impacto del hacha y retrocedió herido. El general cayó soportando el peso de la cabalgadura y vio cómo varios queruscos se dirigían hacia él para hacerlo prisionero. Una lanza apuntó el cuello de uno de los germanos y el centurión que la sostenía empujó con fuerza. Un instante después otro querusco le daba muerte a aquel centurión al hachearle la cabeza. La sangre salpicó el rostro y las vestiduras del general romano, mientras una docena de soldados apartaban el caballo herido, rescataban al general y se lo llevaban hacia las filas de la legión I *Germanica.*

Poco después, Cæcina se reponía y montaba otro caballo, sin salir de su asombro al comprobar que la batalla iba de mal en peor.

—¿Dónde están los legados? ¿Qué pasa ahí atrás?

Arminio había logrado apresar el convoy. Mientras tanto, y gracias al excesivo interés que tuvieron los germanos en las mercancías, el grueso del ejército romano ya

había atravesado las últimas ciénagas de aquel valle y se reunían con el resto del ejército en una llanura firme mucho más abierta que se extendía al otro lado. Caía la tarde de nuevo. El tiempo había transcurrido demasiado rápido.

El *kuningaz* observaba el caos y el saqueo de los carros. Los repartos no parecían satisfacer a ninguno de los jefes. Aun así, Arminio tuvo que intervenir y por la noche, a la luz de una gran hoguera y cientos de antorchas, las hordas se emborrachaban y los jefes debatían sobre aquel destino.

—El Carnicero ha ordenado levantar una empalizada y un terraplén para proteger su campamento.

—Temen un ataque nocturno.

—¡Esperaremos! —rugió Arminio por encima del coro de risas y chanzas.

Se hizo el silencio. El querusco empezaba a sentir un desprecio enorme por su propio ejército. Carecían de la disciplina necesaria para vencer. No habían entendido sus intenciones. Si hubiesen seguido sus instrucciones los romanos habrían sucumbido; sin embargo, el interés por el botín había permitido a su enemigo huir hacia delante.

—Decidí atacar el convoy porque teníamos que dejarlos sin sus provisiones. Ahora son extremadamente vulnerables —dijo el querusco. Se puso en pie y caminó alrededor de la hoguera, escrutando los rostros de los jefes, que las llamas cubrían de un tono rojizo aderezado por el hidromiel y el vino romano recién capturado.

La columna romana se había reducido casi a la mitad, y los lamentos de los heridos y moribundos se prolongaron hasta la madrugada. Hubo matanzas y sacrificios, y cientos de esclavos y esclavas. Sin embargo, Arminio se daba cuenta de que la presencia del botín le había privado de una derrota humillante y terrible que hubiese conllevado fácilmente el exterminio de cuatro legiones. Los romanos eran sueltos de lengua, y sabían disfrazar sus derrotas con el traje de la victoria: sabía que si las legiones lograban escapar con sus legados, aunque estuviesen diezmadas, nunca reconocerían la victoria germana.

En el campamento romano, muy pocos de los heridos contaron con vendas, no había medicinas, ni provisiones, ni siquiera tiendas. El asedio de los insectos no fue tan extremo como la noche anterior, pero bastó para mortificar el paso de las horas. El ejército se organizó según las leyes del campamento, y muchos se preguntaron si el alzamiento de la empalizada y los estandartes eran lo único que habían conseguido mantener como enseña romana.

Un caballo rompió las riendas que lo sujetaban y huyó espantado por el campamento. Muchos fueron presa del pánico, al creer que tenía lugar un ataque germano y huyeron hacia las puertas.

El general y sus tribunos se dieron cuenta de lo que pasaba. Todos vieron cómo el

propio Cæcina fue hacia la puerta abierta, por la que ya habían corrido varios cientos de soldados, y se interponía con los brazos abiertos a la siguiente gran oleada de desertores.

—¡Tendréis que pasar por encima de mí si queréis abandonar este campamento! ¡Alto!

Los gritos del general detuvieron a la multitud. Las antorchas solo daban un aspecto siniestro a la desesperada escena.

Varios centuriones de primer orden secundaron al general y los tribunos gritaron alrededor lo que había pasado. Se supo la verdad y se calmaron los ánimos. No había invasores germanos en el campamento.

—¡Un caballo espantado es capaz de haceros huir a las tinieblas! ¡Ahí afuera solo encontraréis la muerte! ¡Volved a descansar y a vigilar! —gritaba el general. Parecía más cansado que nunca a quienes lo habían visto envejecer a la sombra de los estandartes imperiales.

Poco a poco la multitud se dispersó. Los que habían salido volvieron amedrentados. Arrastraron los pies bajo las miradas censuradoras de los centuriones, pero Cæcina no dispensó castigo alguno para ellos, salvo el desprecio de sus compañeros. La situación era extrema, y ejercer mayor presión sobre los soldados solo podría acarrear situaciones adversas en presencia de un oportunista enemigo que, lo sabía perfectamente, era experto en aprovechar cualquier descuido.

—Esperemos que los germanos nos dejen movernos —dijo un tribuno.

El general lo miró fijamente y dijo:

—Espero todo lo contrario. Espero que ataquen de manera masiva, o estaremos perdidos. No podremos resistir un avance bajo el constante acoso de las hordas. Hay terrenos más cerrados. La suerte está echada, Mario.

Pasaron varios días y Arminio, tras disolver las rencillas que sobrevinieron al reparto del botín, dejó que su ejército se dividiese en tres partes y se dispusiese a cierta distancia del campamento romano. Por la noche encendieron miles de antorchas y el querusco ordenó que los jinetes se moviesen por la llanura, para confundir a los vigías enemigos. Los romanos solo verían un anillo cada vez más amplio y poblado de antorchas, lo que les robaría el sueño, preguntándose si sería esa la noche en la que lanzarían el ataque definitivo.

Arpo protestaba cada vez más alto. Arminio no le había entregado absolutamente nada del botín y esto era utilizado por el caudillo angrívaro para hacer crecer el descontento y la impaciencia de sus hombres y mujeres. A pesar de todo soportaron la espera.

El querusco les aseguraba que los romanos no podían disponer de víveres, y en ese caos el número de legionarios solo obraba en contra de los romanos, porque en

pocos días pasarían hambre y eso les obligaría a ponerse en movimiento.

Ingomer, por su parte, daba por ganada la batalla. Arpo frecuentaba su presencia.

—¿A qué estamos esperando? ¡Hemos ganado!

Ingomer se encogió de hombros.

—Hay que esperar, Arpo.

El ejército romano parecía estar a su merced; los jefes se inquietaron. La reunión tuvo lugar en el campamento norte, el que ocupaba Arminio, dominando la única posible ruta de avance de las legiones. Para no haber sido una emboscada cuidadosamente planeada, el resultado podría ser grandioso: Arminio sabía que aquellas cuatro legiones podían caer y ser enterradas en el barro de las ciénagas que rodeaban la llanura en la que trataban de resistir hasta el último aliento. Solo era una cuestión de tiempo. Tarde o temprano tendrían que ponerse en marcha, acosadas por el miedo y el hambre, en ese territorio cerrado por bosques y ciénagas que les aguardaba por delante.

Pero no todos opinaban del mismo modo. Arpo no se atrevió a tomar parte en persona, pero dejó que otros jefes presentasen sus dudas al plan de Arminio. Finalmente Arminio tomó la decisión de darles una lección, a pesar de que para ello tendría que sacrificar una importante victoria que en realidad era incierta a pesar de sus conclusiones. Si hubiese querido imponerse habría tenido que dar muerte a varios de aquellos jefes, arriesgándose a provocar una batalla entre los germanos, lo que habría mermado su liderazgo y su popularidad. Quería asegurarse una victoria a ambos lados de la frontera. Se dio cuenta de que, si bien era posible que los romanos escapasen, lograría demostrar a la mayor parte de los jefes que sus iniciativas solo conducían a la derrota, y eso fortalecería de nuevo, una vez más, su imagen de líder indiscutible ante el pueblo. Le pareció más limpio que los propios romanos se encargasen de ello. De este modo las aguas volverían a su cauce y su prestigio como caudillo saldría reforzado.

Era necesario perder una batalla para llegar a ganar la guerra, y a fin de cuentas la victoria romana solo sería pírrica.

Y pensando aquello, dio media vuelta y se marchó con su guardia personal a descansar. No le cabía ninguna duda de qué era lo que sucedería al amanecer después de acceder misteriosamente a las pretensiones de los jefes que se oponían a su plan. Prácticamente los dejó con la palabra en la boca, cuando abandonó el cónclave.

ᛁᚾ

Los legionarios se dieron cuenta de lo que sucedía a causa del movimiento de antorchas, inusualmente denso durante la noche. El general avistó el campo a su alrededor y se dio cuenta de que los rodeaban de verdad y de que esta vez el riesgo de que atacasen era mucho mayor, pero guardó la esperanza. Ordenó que el campamento entero se pusiese en pie y que se preparasen para morir dando hasta el último aliento por matar. Sorprenderían a los germanos.

Temeroso de que huyesen, sometió a los legionarios a un control implacable.

Llegó el amanecer y se dieron cuenta de que un denso anillo de enemigos avanzaba hacia ellos lentamente. Fue entonces cuando las cuatro legiones formaron en orden de combate con toda la disciplina militar de la que eran capaces.

El general sonreía mientras algunos tribunos dudaban de la situación. Él sabía que eso era precisamente lo mejor que podría sucederles. Al menos les daban la oportunidad de defenderse a su manera, sirviéndose de la fuerza básica de la legión. En una confrontación total en suelo firme, era muy difícil que cuatro legiones no saliesen airosas.

Arminio había sido incapaz de impedir el ataque, y dado que tenía que producirse, decidió dejar el mando en manos de quienes habían decidido ese proceder. De todas maneras, se dio cuenta de que no podía hacer mucho salvo retener a los jefes queruscos cuya fidelidad era absoluta. Se había diseminado la idea de que los romanos estaban acabados, de que la batalla estaba ganada, y el deseo de botín cegaba a la mayor parte de los germanos. Brúcteros, amsívaros, angrívaros, sugámbrios y dulghurnios vociferaban y avanzaban en vanguardia. Ingomer y sus queruscos se habían quedado en segundo lugar, y Arminio y los contingentes queruscos esperaban engrosando el flanco nororiental, pues él sabía que los que se creían tan seguros de la victoria en realidad caminaban hacia su propio fin, y no estaba dispuesto a sacrificar vidas entre los suyos.

Arpo trotaba al frente de las hordas con la espada en alto, y al ver que los romanos no se movían su desprecio hacia el enemigo aumentó considerablemente. Lo mismo les pasó a quienes se habían dejado seducir por sus razones. Las filas romanas aparecieron como quietos muros de acero y cuero detrás de los cuales solo podía haber guerreros medio muertos. Las baladronadas de Arpo excitaron al ejército y finalmente el ataque tuvo lugar sin orden ni concierto.

Arminio vio sin inmutarse cómo el angrívaro se lanzaba al galope trazando una ruta elíptica frente a su enemigo inmóvil, y cómo detrás de él venían centenares de caballos. Solo esperaba que las lanzas romanas lo ensartasen cuanto antes, librándole

de la embarazosa tarea de eliminar a un idiota que solo podría traerle problemas en el futuro. El anillo se cerró en la llanura y las hordas corrieron contra las cohortes de las cuatro legiones, que formaban un formidable cuadro más perfectamente simétrico que cualquier otro día durante aquel sitio en los pantanos.

Cæcina contuvo a sus hombres bajo amenaza de muerte. Lo mismo hicieron sus tribunos. Y sus centuriones. Esperaron mientras la inquietud crecía en los germanos y se acercaban por todos los flancos. Cuando estuvo seguro de que la distancia era la idónea el general gritó:

—*Mors ultima ratio!*

La orden de carga se propagó. Los soldados recurrieron a toda su ira un instante después y corrieron hacia su enemigo rompiendo filas. Casi de manera inmediata, la enorme confianza del enemigo se vino abajo y las hordas, desorganizadas, se acobardaron. Las voces que los habían animado al combate se extinguieron, y en su lugar los gritos de los centuriones los estremecieron y los romanos lucharon perfectamente organizados. Las bajas entre los germanos fueron muy elevadas durante el enfrentamiento, y algunas partes del frente se dispersaron en poco tiempo. Las cohortes abandonaron el campamento y se expandieron mortalmente.

Arminio miró con una sonrisa de desprecio lo que sucedía. No dio orden alguna y había dejado libertad a los jefes queruscos si deseaban entrar en combate una vez iniciada la lucha, advirtiéndoles que sería más provechoso ir ahora a apoderarse del botín en la retaguardia, porque sabía que el Carnicero, rápidamente reuniría sus tropas en un avance desesperado para dar muerte por alcance. Sin embargo, fueron pocos los que quisieron acercarse. Les hizo comprender que sus sacrificios no servirían de nada, sino para aumentar el error de los régulos que habían decidido despreciar las órdenes del *kuningaz.*

Vieron cómo los romanos se hicieron rápidamente con el control de la batalla, y apenas dos horas más tarde tenían el camino despejado. Ahora Arminio no contaba ni con la mitad del ejército del día anterior y ya no sería posible obtener el triunfo esperado contra el general romano. Aun así, decidió seguir la columna, vigilándola.

Se enteró de que Arpo, herido, había sobrevivido y desaparecido en busca del Muro de los Angrívaros.

—Ese cobarde no volverá hasta dentro de algún tiempo. —Se rio Arminio, cerrando en su puño unas monedas de oro del botín que correspondía a los queruscos —. Los orives de Wulfmunda se alegrarán al ver esto…

También supo que su tío Ingomer *Furhæfetjam* había resultado herido, sin ser demasiada la gravedad del percance. Esto le alegró todavía más que los percances de

Arpo, y no fue a visitarlo en su lecho, sino que se rio abiertamente de su infortunio ante otros, procurando que esto llegase a sus oídos.

El viaje de regreso de Germánico no estuvo exento de sorpresas desagradables, cuando una tempestad y una marea de excepcional fuerza inundaron la excesiva llanura por la que avanzaban las legiones próximas a la costa atlántica. Las aguas cambiaron al ser azotadas por el oleaje, entraron animadas por la marea y alcanzaron una parte de la columna. No hubo que lamentar bajas, pero cubiertos con sus capas, fustigados por la lluvia y bajo los hoscos nubarrones, los legionarios maldijeron las campañas de Germania y festejaron la llegada a Trajectum como si fuesen las puertas de Roma.

Esta clase de incidentes, así como la verdadera derrota sufrida por la otra mitad del ejército, enfrentada a la astucia de Arminio, dejaron claro que el ejército romano no era invencible ni siquiera cuando efectuaba movimientos a gran escala con un octeto de legiones, y que su enemigo había aprendido a aprovechar el más mínimo error a costa del adverso paisaje. La campaña había sido inútil en su práctica totalidad, representando, en cambio, un enorme costo para las arcas imperiales, algo que disgustaría a Tiberio.

Germánico era consciente de que había debilitado la frontera durante la campaña estacional, pero también de que su rival no deseaba enfrentarse en combates decisivos con la fuerza masiva del ejército romano en terrenos firmes. Prefería esperar, practicar la emboscada y causar el mayor número de bajas posible, pidiendo a sus aliados que desertasen para engrosar una columna que hostigaba a las legiones y que ponía nerviosos a sus componentes.

Hizo lo posible para que el rumor no se extendiese, pero fue en vano. Se dijo que Aulus Cæcina había vencido a Arminio en una emboscada, que habían dispersado sus fuerzas en un ataque heroico. Pero él sabía muy bien, y la verdad huyó de boca en boca como un rumor junto a las noticias oficiales, que Arminio en realidad había estado a punto de eliminar cuatro legiones en una nueva matanza sin precedentes, y que la batalla se había saldado con la muerte de casi veinte millares de hombres, entre esclavos, libertos, tropas auxiliares, y legionarios. La columna de Aulus Cæcina había sido dividida en dos, y una mitad había sido el tributo que había tenido que pagar Roma a Arminio *el Querusco* por utilizar el Camino de Puentes Largos. Ni el Senado ni el emperador esperaban victorias pírricas que se saldaban con el sacrificio de miles de hombres y un costo elevadísimo que no daba beneficio alguno, salvo la tranquilidad de las Galias, qué temían ser invadidas por los germanos después del desastre de Teutoburgo.

En Castra Vetera, por ejemplo, alertados por el rumor de un nuevo desastre en las legiones de Aulus Cæcina, habían estado a punto de destruir los puentes que cruzaban

el Rin, temiendo, debido al retraso del general, que efectivamente Arminio y los germanos los hubiesen exterminado en Puentes Largos y que se encaminasen hacia ellos para iniciar una invasión.

Germánico decidió que al año siguiente lucharía con una única fuerza. Los meses de invierno fueron dedicados a reconstruir el ejército. Necesitaba dotar a sus ocho legiones de una operatividad superior a la obtenida hasta la fecha. Tenía la sensación de que el combate contra Arminio requería buscar un enfrentamiento definitivo y total. Se hacía imperativo un éxito sin precedentes, y para ello lo mejor era no perder el tiempo con los pueblos fronterizos y desplazar la fuerza directamente contra los territorios de los queruscos, que esta vez fuesen ellos los que sufriesen el mayor castigo.

Tiberio le concedió lo que necesitaba con reticencias, y los próceres de las provincias de Hispania y la Galia rivalizaron por enviar cereales, animales de repuesto, toda clase de ayuda para preparar la siguiente campaña, que se prometió como definitiva, con la promesa de que la provincia de Germania Magna sería reconquistada para el Imperio romano, y con ella a los queruscos, tal y como había logrado, temporalmente, el padre de Germánico, Druso *el Mayor*. Aun así, era mucho lo necesario. Germánico era consciente de lo que había supuesto la sangría de Germania: décadas enteras dedicadas a un enemigo que no se daba por vencido y que, por más que quisiese obviarlo, siempre estaba dispuesto a desafiarle. La culpa de todo la había tenido Arminio. Lo quisiesen o no escuchar en el Senado de Roma, el querusco había cambiado el destino de la frontera gracias a la derrota de Varus. Germánico, a punto de haber perdido las cuatro legiones comandadas por Aulus Cæcina, sentía ahora mayor respeto, si eso era posible, por su enemigo. Antes lo dominaba ante su persona un brío juvenil y un odio avasallador; después de la última campaña se había sentido burlado por su astucia, y la consideración hacia su enemigo lo volvía más concienzudo y más cuidadoso.

Deseaba trasladarse lo más lejos posible en el territorio enemigo sin padecer bajas o desgastar a sus legionarios, para lo cual se inició la construcción de más de mil naves que, unidas a la ya considerable flota que navegaba por el Rin, formaría el puente móvil para trasladar, más allá de las islas Frisias, a una buena parte del ejército hasta las llanuras que accedían sin dificultades hasta el territorio querusco. Quería evitar ciénagas y abruptas y nemorosas colinas, y situar la gran fuerza en las puertas mismas de su objetivo.

Sus hombres de confianza, además, recibieron durante el invierno las más altas condecoraciones que podían ser concedidas en el ejército imperial, exceptuando el *Triunfo*: las *ornamenta triunphalia*. Estas llegaron con varios representantes del Senado y un discurso de Tiberio. Germánico dejó que la ceremonia tuviese lugar en

los campamentos de Colonia. Cæcina, Apronius y Silius fueron condecorados al valor durante la última campaña. Sin embargo, Germánico, mudo ante la celebración del evento, dudaba de la validez de sus propias decisiones, y contaba los días para reconquistar la gloria de Roma y restablecer el honor de su padre.

GERMANICUS IRÆ:

EL ATAQUE DEL IMPERIO

I

Había acabado la campaña y las legiones de Germánico estaban lejos, preparadas para invernar en los cuarteles del Río Grande. Era otoño, y Arminio reunió a un ejército fiel después del verano y visitó la legendaria Cima del Trueno.

El viento soplaba con indiferencia entre las ramas de las encinas milenarias. El querusco recordó la hora de la victoria, lo rápido que había sucedido todo, la magia de aquel momento único, cuando Varus cayó definitivamente en la trampa de los lobos. Las nubes se arrastraban plomizas y una franja en el oeste, despejada, dejaba escapar la luz de la tarde. Vio cómo muchos de sus hombres se reunían en la misma llanura en la que Varus había sido sacrificado, donde las turmas habían huido ante la muchedumbre vociferante de sus hordas.

Quería acabar un asunto pendiente antes de la caída de las nieves.

Tomó la senda y *Draupnaz*, su fiel caballo, que se había recuperado perfectamente de la herida durante las últimas batallas, trotó con brío por la senda del bosque hasta alcanzar el inicio de las líquidas praderas.

Una vez allí se dirigió con parsimonia hasta el túmulo funerario erigido por los romanos. El querusco sonrió. Habían enterrado a partes iguales huesos humanos y huesos equinos, huesos romanos y huesos germanos. ¿Cómo habrían distinguido una calavera de otra? Y el pelo de los muertos, ya desprendido, hacía tiempo que se había dispersado espantosamente. Ortwin *el Blanco*, el nuevo santón de Wulfmunda, interrogó con su mirada a Arminio.

Sus hombres esperaban; unos en busca de un botín que ya no existía, otros indolentemente, pensando en caza y mujeres. Arminio miró el túmulo funerario. Después el altar de los dioses invasores.

—Destruidlo todo.

Tardaron casi dos días enteros. Primero derribaron el altar. Fue sencillo, en realidad: los martillos rompieron las piedras y las imágenes de los ídolos latinos se hicieron añicos, su supuesta serenidad esparcida. Después abrieron el túmulo, sobre el cual la capa de césped había crecido, y dispersaron la tierra que le había dado forma. Erigieron de nuevo los altares a Thunar que habían sido derruidos por los romanos durante su visita al campo de batalla, y se marcharon. Arminio sabía que tarde o temprano las patrullas romanas de batidores se darían cuenta de lo que había sucedido, y eso era algo que enfurecería a Germánico.

Ingomer se había recuperado de sus heridas. Arminio se encontró con él algunos días después en un enclave profundo de aquellos densos bosques. Los fuegos se habían encendido y era de noche bajo los árboles. Su tío le había enviado mensajeros:

al fin tenía lo que le había prometido.

En silencio, el querusco interrogó a su tío con la mirada al verlo acercarse al círculo de fuego de las antorchas. Unas lanzas de asta llameante estaban plantadas formando un largo pasillo hasta una tienda de pieles de oso. Ingomer, sin apartar la mirada de sus ojos ni un instante, asintió.

Arminio caminó junto a su tío hacia la tienda. Si todo tenía sentido, el que se encontraba allí confinado era el Traidor de Wulfmunda, como muchos lo habían llamado, a falta de conocer su verdadera identidad. Era el hombre gracias al cual la partida de romanos había sabido que él no se encontraba en Wulfmunda y que el momento del rapto de su esposa embarazada, Thusnelda, era propicio. Thusnelda. Por un momento se creyó incapaz de recordar con exactitud el rostro de ella. Ese traidor era el que había vigilado a su familia. El que había espiado a su mujer. Después su propio hermano se había encargado de guiar con maestría a la partida de exploradores romanos a través de las ciénagas. ¿Con qué rostro se encontraría? Un rostro conocido, eso seguro… Con cada paso que daba su mente se cegaba, pero tenía que intentar controlarse, no podía matarlo nada más verlo, tenía que hablar con él. Podía ser un señuelo de Ingomer.

La piel se apartó y las antorchas brillaron iluminando el espacio. Había un hombre encerrado en una jaula de madera hecha a base de ramas desiguales y atadas con tendones de gamo. Parecía haber sufrido algunos golpes, de modo que su rostro estaba amoratado, pero una deformidad en la nariz no dejó duda alguna a Arminio; los cabellos revueltos y rojos, el rostro desconfiado y medroso, las manos, nerviosas, y de pronto esa mirada llena de emociones desconocidas y confusas se lo demostraron: era Rotram, uno de los amigos de la infancia. Todavía recordaba el día en que le había partido la nariz de un puñetazo, y todo porque había tratado de matar de una pedrada al mejor pastor de bueyes de la aldea en el transcurso de una travesura de críos…

—Bienvenido, Rotram.

Arminio se quedó tranquilo. Se inclinó y observó al cautivo. Todos habían esperado que matase a aquel hombre a golpes nada más verlo.

—Vendrás conmigo. Eres mi prisionero.

Ingomer pareció inquieto.

—¿Qué vas a hacer con él?

Arminio se volvió quizá con más odio que el que había arrojado sobre Rotram.

—Lo que me venga en gana. ¿Me lo entregas?

Ingomer vaciló.

—Sí.

—Te agradezco tu custodia, Ingomer. Pero no puedo darle muerte sin hablar antes con él. Tengo que averiguar más cosas, y para eso debe estar en Wulfmunda. Su

culpabilidad ha de quedar demostrada.

—¿Y el juicio? —preguntó su tío con ojos fríos y serenos.

—Será juzgado en su tierra, en Wulfmunda. Allí hay un hacha de justicia y una pradera, y una ciénaga a donde van a parar los traidores y los criminales. Ese es el lugar en el que quiero que sus restos descansen —explicó Arminio. Después hizo una señal a Wulfsung y a Vitórix, que abrieron la jaula y maniataron fuertemente a Rotram. Este no ofreció resistencia alguna. Parecía completamente entregado a su fatal destino.

Rotram fue encerrado en el calabozo del *thingaz* de Wulfmunda. Nadie le dirigió la palabra y por orden de Arminio fue alimentado con normalidad y vigilado día y noche. Sus heridas sanaron y su aspecto mejoró. Muy pocos entendían las intenciones del líder querusco. Casi todo el mundo reconocía que habría matado a Rotram inmediatamente. Sus ancianos padres, que todavía vivían allí, rehusaron visitarlo, por vergüenza ante lo que había hecho, pues había traicionado a su tierra y al honor de su familia. Los niños y jóvenes se acercaban a las paredes del *thingaz* y gritaban maldiciones y palabras de desprecio, que Rotram escuchaba al otro lado, sin responder jamás.

Arminio no sintió mayor alivio al tener prisionero a aquel hombre. Deseaba mucho más la muerte de su hermano o de su tío, que la de aquel desgraciado y miserable traidor, hombre débil de alma al que los verdaderos traidores habían tentado con alguna falsa promesa. Rotram había sido víctima de su debilidad de carácter y del oro de Segest, el verdadero incitador, el padre de su esposa, que había elegido un matrimonio romano para ella y al que ella se opuso para casarse con Arminio.

Una mañana se dirigió al *thingaz* y entró en el calabozo. Pidió que todos se quedasen afuera. Quería hablar a solas con el traidor. Rotram estaba sentado al fondo, entre las tinieblas que unos rayos dorados dividían perfectamente, escapando entre las ranuras de los tablones más altos, iluminando el polvo en suspensión, como promesas de un oro fatuo que ya nunca llegaría y que se burlaban del prisionero revoloteando en un ardor fugaz antes de desvanecerse en la fría, miserable y húmeda sombra.

—¿Quién te pagaba, Rotram?

El germano apartó las manos de sus cabellos revueltos y sucios.

—Segest te odia, hijo de Segimer. Él y su hijo Segmund me prometieron oro. Pero tienes que saber que nunca llegó a pagarme lo prometido.

—Eso era de esperar —comentó Arminio con indiferencia—. Háblame de los romanos. ¿Quiénes eran? ¿Qué te dijeron?

—Germánico en persona organizaba el grupo, que dirigió un romano llamado Casio. Tu hermano fue el guía, supongo que ya lo sabes…

—¿Cómo no iba a saberlo? Asesinó a mi sobrina, golpeó a mi hermana, prendió fuego a mi casa, asesinó a varias mujeres y también al marido de mi hermana, a quien tú conocías desde niño.

—¿Me has traído aquí y me mantienes con vida para preguntarme cosas que ya sabes? —preguntó Rotram.

—No. Te he traído aquí para que esperes la muerte, eso es peor que morir. El hacha de justicia te matará en un grano de arena, pero durante este tiempo podrás escuchar los gritos de tus padres y sus maldiciones, quiero que Wulfmunda se despida de Rotram *el Traidor.*

Rotram sonrió con dolor. No dijo nada.

—¿Cómo te descubrió Ingomer?

—Tu tío tenía informadores y espías. Cuando volví y todo había acabado, Segest se burló de mí y se rio en mi cara. Había llegado enfurecido de una visita a Colonia. Allí se había encontrado con su hija, tu esposa embarazada, y esta lo había humillado, creo, y tratado con tan malas maneras que el padre se enfureció como jamás nadie lo había visto. Además, tenía una herida en la cabeza. Vi la rojez entre sus cabellos. ¡Yo juraría que es cierto lo que se decía y que ella le arrancó un mechón de pelo y piel con sus propias manos…! Segest me golpeó y se burló de mis demandas, Segmund trató de matarme pero logré huir; ordenaron mi muerte a sus secuaces, pero los hombres de Segest sienten desprecio por él, y sabían que se marcharía de Siga, que tendría que desertar a las Galias, además sabían que teníamos un trato y que mi petición era legítima, de modo que me soltaron, libre, diciéndome que eso era todo lo que podían hacer por mí… Así que no me fui de Siga y grité salvajemente a Segest en la aldea. Estaba furioso yo también… nunca me gustó lo que hice, pero que se burlasen de ese modo me parecía insoportable… Me sentí… me sentí como un gusano, y tuve sueños horribles… y supe que mi destino estaba sellado por las *walas*. Fue tarde cuando me di cuenta de la imprudencia que había cometido: todo el mundo sabía que Segest te odiaba, pero se supo que yo había participado… De modo que alguien debió oírme, y eso llegó a oídos de otro alguien, y ese alguien lo dijo a otro, y llegó a oídos de tu tío. Cuando volví y erré por las aldeas con mis asuntos, finalmente me atraparon porque habían dado orden de capturarme. Ingomer me interrogó y me torturó hasta que reconocí lo que había hecho, aunque lo reconocí bastante rápidamente. Durante ese tiempo tuve sueños… sueños horribles, y vi las profundidades, y el barro, y el mundo de la ciénaga, cuyas criaturas me perseguían. Y después fui entregado a Arminio.

—*Ata el miedo al traidor a la amenaza de la muerte* —recitó Arminio—. Entonces, ¿Ingomer *Furhæfetjam* no fue aliado de Segest? ¿Seguro? Ahora él está lejos, podrías decir la verdad… pues lo que nosotros te vamos a hacer no es nada en comparación a lo que te harán las bestias de Merkwu y Themsa.

—Sé que voy a morir, por eso quiero morir con algo de honor ante ti, a quien he traicionado, pues esto quizás alivie los horrores que me aguardan cuando sea arrojado a la ciénaga… No sé nada de Ingomer. Nunca lo vi cerca, nunca supe que estuviese en el asunto del rapto, no participó en persona… No sé si te ama o te odia, pero yo no conspiré con él. Así fue.

—Está bien… ¿alguien más te ayudó?

—Nadie.

—En tal caso, serás juzgado mañana al caer la tarde. —Arminio abandonó el tocón y se levantó.

—Pero espera… —dijo Rotram, con una extraña expresión que jamás había visto en los ojos de hombre alguno, y estaba seguro de que estaba propiciada por la espera de la muerte a la que el prisionero estaba siendo poseído.

—¿Qué?

Rotram se alzó y miró profundamente a Arminio.

—Tuve un sueño… Y quisiera contártelo… Erminer, hijo de Segimer.

Arminio vaciló.

—Los sueños son cosa de los adivinos, habla con Ortwin.

—¡No…! No hablaré ya con nadie. Mi palabra es para aquel al que traicioné, es mi voluntad… —Rotram dio unos pasos, el cuello tenso, los ojos comenzaron a mostrar un terror, reflejado en ellos por imágenes que no estaban allí y que pasaban por su imaginación—. Tuve un sueño… me perseguían criaturas sin rostro y sin nombre. Sus gritos eran como los de los cuervos, cuervos sin alas y sin cuerpo que volaban y me envolvían. Yo llevaba una antorcha, una débil antorcha, me hundía en un fango, y en verdad estaba metido en un fango, pero esa antorcha, esa luz, me dejaba respirar… Las criaturas se revelaron y vi rostros afilados como cabezas de murciélago que iban a morderme y a arrancarme la cara, y cuando sus fauces se abrieron, mi antorcha se alzó y me creí echado en el centro de un círculo… Encima de mí, justo encima, donde sostenía la antorcha, ardía un círculo de llamas. Su luz iluminaba la hondura de un bosque negro. Entre las ramas, las infames bestias colgaban aullando y esperando, murciélagos enormes… Pero alrededor del fuego las *seidi* proferían un poderoso *galdrar*, habían sido vendadas, y no veían lo que pasaba al lado… Vi dos régulos germanos, dos régulos que practicaban *eigi*… y el encantamiento era muy poderoso, y era magia contra Erminer, pues invocaban tu muerte los germanos. Había una sombra detrás, la sombra de un hombre, pero no lo reconocí, pero lo supe en ese momento, y la punta de la lanza de hierro que reposaba sobre el fuego ante mis ojos se puso al rojo y los hombres gritaron en la celebración final del sacrificio de su hombría a cambio de la magia traidora que habrá de darte muerte, Erminer… Protege tu espalda, eso es lo que sé, protege tu espalda, porque yo he visto al hombre que te dará muerte, aunque no sé quién es…

Como si hubiese hecho un enorme esfuerzo, y como si el recuerdo de esas imágenes lo hubiese agotado, Rotram volvió a su asiento y se recogió en sí mismo, mirando humildemente a Arminio.

El líder no supo si lo que se hallaba detrás de aquella visión solo era el delirio de un loco, que deseaba tanto su muerte que hasta soñaba con ella en medio de la culpa. Volvió hacia la puerta y abandonó el calabozo, cerrando después al cautivo.

Al día siguiente el pueblo se reunió solemnemente. El hacha de justicia fue traída en presencia del consejo, el tocón de tejo plantado en el centro de la pradera, frente a las ciénagas. Se celebró el juicio y finalmente Wulfila, el guerrero más mayor del consejo, empuñó el hacha. Rotram se inclinó sin oponer resistencia. Al hacerlo, sus ojos miraron a los miembros del consejo que, delante del pueblo, rodeaban en semicírculo, en sus sedes, el centro de justicia. Miró a Arminio, que lo observaba meditabundo, y después buscó y reconoció los rostros de sus padres. Su padre se inclinó, evitando su mirada. Su madre, en cambio, conteniendo al fin la pasión, se llevaba la mano a la boca y evitaba el llanto inevitable.

El hacha cayó y el golpe seco resonó a la par que la cabeza del condenado rodaba por la hierba separada del cuerpo. La sangre mojó el oscuro y ominoso tocón de tejo. El propio Arminio se levantó, cogió la cabeza por la pajiza y sucia cabellera y miró los ojos de Rotram. Todos presenciaron aquel momento como si contuviesen la respiración. La naturaleza, en cambio, no prestaba atención. Buscó en aquella mirada vacía la respuesta al enigma que le había confesado. Después la arrojó con desprecio al lodo negro, donde se hundió rápidamente. Ortwin ordenó que aquel cuerpo fuese arrastrado colina arriba, hasta una larga cornisa de piedra donde fue atado desnudo. Una vez allí, fue abierto en canal y sus entrañas clavadas en un viejo roble. Los sacerdotes metieron hierbas y ungüentos en su pecho y después lo cosieron de nuevo. Los restos se quedaron allí para que las aves carroñeras lo devorasen a su antojo.

II

El invierno fue largo y más frío de lo usual en la última década. Germania quedó aislada por el muro natural y blanco, depositado por las condiciones climáticas. Arminio siguió reuniéndose con numerosos consejos. Su angulosa figura arrebujada en la capa de oso, coronada por el alto yelmo alado y las trenzas castañas sobre los hombros, aparecía en medio de las ventiscas de nieve, como una figura implacable y legendaria. Escuchaba noticias del norte y del sur. Supo que Arpo había enviado calumnias a los sajones, repitiendo las que él mismo había pronunciado durante la batalla de los Puentes Largos contra el Carnicero y sus cuatro legiones. Adgandest, en el sur, decía que Arminio había atraído el ataque de Germánico contra su pueblo para evitar que fuese contra las aldeas queruscas. Las mentiras crecían y los falsos secretos se propalaban a voces. Y su gloria aumentaba al tiempo que el malestar parecía crecer entre los jefes germanos; unos se mantenían fieles, otros opinaban sobre el creciente y dominante poder de los queruscos y de su líder en el oeste. Y a pesar de todo, era un hecho que los queruscos se habían vuelto la nación más fuerte entre los germanos occidentales. Eran más numerosos y prósperos y apenas habían sufrido el azote de las invasiones de Drusus, Tiberio o Germánico. Se habían educado en guerras que se libraban fuera de sus valles, lejos de sus casas. Los herreros martillaban sin pausa durante el invierno y las armas eran repuestas o reparadas convenientemente. Arminio preparaba la guerra a la luz de las llamas. Tenía asumido que Germánico volvería, pues el resultado de la anterior campaña había sido un fracaso para Roma, si bien no un desastre. Además, los espías se lo confirmaban, y le traían noticias de los movimientos de los ejércitos romanos en las Galias, donde Germánico construía cientos de barcazas. El querusco estaba satisfecho con los resultados, pero era necesario prepararse a fondo ante el ataque del imperio.

Recibió varias visitas de Catwald *el Gotón*. Su hermana ya era una mujer y se había integrado perfectamente en la sociedad de Wulfmunda dedicada a la magia y la naturaleza; Ortwin le enseñaba cuanto ella preguntaba, aunque pronto sus dotes habían quedado manifiestas. De cualquier modo, su hermano no tardó en darse cuenta de que ella sentía algo más que admiración por el Gran Lobo, y aunque la interrogó, su hermana era fiel a los votos de las sacerdotisas, y no le revelaba secretos para los que sus labios estaban sellados.

La primavera del año 16 d. C. encontró más de mil barcazas construidas en los campamentos durante el invierno: efectivamente, Germánico preparaba un nuevo y devastador ataque. Y para ello envió una columna volante segregada del ejército principal con la que violentar de nuevo a los cáttos. Esta vez el ejército fue recibido

por Adgandest, quien había organizado la defensa de su territorio durante el invierno, e inmediatamente el germano, encorajinado por los resultados obtenidos, decidió atacar un puesto avanzado romano.

Las noticias de este ataque se extendieron rápidamente hacia el norte y hacia el sur. Los queruscos se dieron cuenta de que Germánico había iniciado la campaña antes de lo previsto y a la vez se dieron cuenta de que Adgandest se había defendido victoriosamente. Arminio empuñó su espada y reveló al *thingaz*:

—Dudo mucho de que Germánico haya enviado las ocho legiones contra los cáttos y que estos hayan triunfado…

Los clanes queruscos se reunieron tras el estandarte del lobo negro. Los mensajeros que traían noticias desde el sur reconocieron que el ejército de Germánico todavía estaba en el Río Grande, embarcándose en una gran flota. Los espías de Arminio en territorio enemigo lo corroboraron; buena parte del ejército romano había estado construyendo lanchas y birremes durante el invierno.

El ataque contra el puesto avanzado tuvo como reacción inmediata el envío de seis legiones por parte de Germánico. Fue entonces cuando Adgandest retrocedió, evitando una confrontación de importancia, y gracias a ese movimiento los romanos se enteraron de que el túmulo funerario de Teutoburgo había sido destruido. Efectivamente, había sido Arminio, de camino hacia el sur, quien dejó que la noticia llegase a oídos de los romanos. Las seis legiones se movilizaron hasta Teutoburgo; Germánico ordenó que se levantase de nuevo el altar, pero no volvió a reconstruir el túmulo funerario, consciente de lo que pasaría si lo hacía.

Germánico descendió al encuentro de la flota. Varios miles de naves de diversa constitución se dispusieron para transportar al gran ejército tan lejos como fuera posible en el interior del territorio enemigo. Las aguas empujaron las naves hasta la desembocadura del Rin y desde allí cabotaron hasta el estuario del río Amisia. Por precaución, las naves atracaron en la arena de las playas occidentales de la ribera, y una vez en tierra tuvieron que desplazarse adentro y construir un puente para cruzar el río. Eso llevó algún retraso, y le dio a Arminio el tiempo necesario para reunir una gran horda y movilizarla hacia el oeste.

Germánico quiso asegurar sus posiciones y avanzó frontalmente atravesando las praderas solitarias y vastas de los amsívaros. Las escaramuzas con los jinetes de aquellas tierras no representaron impedimento alguno. Destruyeron algunas aldeas, pero los amsívaros no construían grandes asentamientos y vivían aislados, de modo que fueron reuniéndose y retrocediendo para reunirse con la horda de Arminio. El comandante romano se enteró de que Arminio ya estaba acampado al otro lado del Visurgis, la frontera natural del territorio querusco más occidental. Todos lo habían entendido: Germánico quería destruir el corazón de su enemigo y al fin castigar a los queruscos arrasando por completo sus asentamientos.

Tras la colina verde, Germánico se detuvo. Los bosques orillaban salvajes praderas de arbustos, donde la hierba crecía muy alta. Las aguas del río eran anchas y fluían grises entre los hombros de las colinas. Pero allí, frente a él, la imagen del ejército de Arminio se desplegó como una alfombra negruzca tendida sobre el paisaje.

Las hordas cubrían varias colinas enteras de la orilla opuesta, atestándolas de caballos y hombres hasta lo más alto, y se extendían a ambos lados por las orillas. Sus cabalgaduras abrevaban indolentemente como si no sucediese nada alrededor. Pero las trompas sonaron de pronto y miles de guerreros soplaron contra los escudos, y el furor de los germanos, el temido *barditus*, se elevó como un clamor contra el cielo.

Arminio alzó los brazos sobre su cabalgadura, saludando al comandante romano, al cual creía distinguir en lo alto de la colina, pues veía las cohortes pretorianas que lo acompañaban. Diminutas formas brillantes y acorazadas empezaron a cubrir el verdor y poco a poco descendieron como una marea. Era un momento de esparcimiento único en el transcurso de aquella larga guerra: los dos ejércitos, frescos, enfrentados cara a cara, separados por las aguas anchas de un río que los protegía por igual, como un árbitro insobornable.

Las legiones se desplegaron entre los bosques y formaron detrás de Germánico y del alto mando. Allí estaban Cæcina y sus legados, todos los enemigos odiados se alineaban ante su ejército, del mismo modo que Arminio presidía las filas de régulos.

De pronto Arminio retó a Germánico y salvó el espacio de seguridad que ambos ejércitos respetaban, para evitar las flechas enemigas. Germánico avanzó para conversar con Arminio de una orilla a otra, y antes ordenó a su guardia personal que no avanzase y que sus arqueros permaneciesen donde estaban.

—¡Saludo al hijo de Drusus! —gritó Arminio.

Las hordas y las legiones guardaron silencio, las trompas acallaron.

Germánico respondió inmediatamente:

—¡Saludo al hijo de Segimerus! Aunque tenemos poco que hablar.

—Tú quieres lo que es nuestro, no vamos a dártelo. Tendrás que venir a cogerlo.

—Eso es lo que hago, Arminius. Tú traicionaste a Varus —gritó Germánico, para enardecer a sus hombres.

—Yo no soy romano, soy germano. Varus no era mi comandante. No lo traicioné.

—¿Qué quieres, Arminius?

—¿Qué has hecho con mi mujer y con mi hijo?

—Trato a mis prisioneros con honor, viven lejos, pero no han sido maltratados.

—Eso te honra, romano. Tú no eres un vulgar traidor como mi hermano. Quiero

hablar con él, se hace llamar Flavus.

Germánico hizo un gesto y Casio Querea trotó hasta él.

—¡Que hagan venir a Flavus!

—Pero…

—¡Hazlo! No hay nada que perder y por Júpiter que ese traidor merece la humillación ante Arminius…

Casio retrocedió. Los ejércitos habían enmudecido, asistiendo al encuentro de los líderes. Aunque no todos podían entender lo que se hablaba, debido a la distancia, se repetían las frases desde las primeras filas. Cuando se supo que Flavus había sido llamado y que Germánico quiso que viniese, se produjo un gran alboroto en las tropas auxiliares del ejército romano. Se abrió un pasillo y un caballo comenzó a avanzar, convirtiéndose en el centro de atención. El caballo llegó hasta la pradera y desde allí trotó, su jinete abrió los brazos y mostró su escudo y su lanza, vitoreado por los auxilia, hasta llegar al encuentro de Germánico. Casio Querea y otros dos romanos lo seguían de cerca.

Flavus, en otros tiempos conocido como Segifer, el hijo mayor de Segimer *Cabeza-de-lobo*, se detuvo ante la orilla. Llevaba un parche en el ojo izquierdo, y su rostro se había deformado mucho a causa de la herida causada por Arminio, pero por lo demás se había repuesto completamente de la grave herida. Le quedaba la deformidad y un rencor aún mayor y una ira difícilmente contenida. Su único ojo se clavó en la figura de su hermano sin pestañear una sola vez. Le costaba resistir el impulso de lanzarse al agua y atravesar a nado el gran caudal en busca de Arminio… Pero eso era absurdo, era un espejismo. Estaba allí delante, pero no a su alcance. Se pondría en ridículo y sería muerto a lanzadas en cuanto alcanzase la otra orilla. De todos modos, el rostro de su hermano, recubierto con la grasa negra como era el caso cuando iba al campo de batalla, le devolvió una fiera mirada en la que poco podía distinguir, oculta tras la máscara de guerra. La soberbia figura de Arminio, con su yelmo alado, las pieles de lobo a la espalda, era la pura imagen de la gloria que él jamás lograría.

—¡Te saludo, hermano! —exclamó Arminio, abriendo los brazos.

Flavus no respondió. Tenía el rostro comprimido por la ira. Aunque quería hablar, no pudo articular palabra alguna.

—Veo que te falta un ojo —gritó Arminio, y una risa se propagó por las colinas, una risa que viajaba de garganta en garganta, y Flavus fue humillado ante el ejército germano. Estaba rojo como la grana. Casio desconfiaba de la situación, mirando furtivamente a Germánico. Este, admirador de los guerreros por encima de los traidores, parecía disfrutar del espectáculo casi tanto como los germanos.

—Vengo de visitar a tu esposa, hermano —gritó de pronto Flavus. Casio sonrió levemente—. He conocido a tu hijo y es casi tan feo como tú, con la diferencia de que

su rostro negro es natural… Quizás alguien más te ayudó a engendrarlo, ¡oh, Gran Lobo!

Las risas y chanzas estaban ahora de parte de los romanos.

—¡Tienes que gritar mentiras para reírte! ¡A mí me basta con ver que te falta un ojo! ¿Quién te lo arrancó?

—¡Me lo arrancó un cobarde al que ni siquiera vi! ¡No digas que has sido tú, hijo de cerda!

Arminio se enfureció y deseó nadar hasta la otra orilla para reventar a golpes a su propio hermano. Por un momento habría deseado desollarlo hasta reducirlo a pedazos más pequeños que su dedo pulgar, golpe a golpe. Esa habría sido la única forma de disolver su odio, reduciendo a su hermano a polvo de sangre y huesos. Algo parecido le sucedía a Segifer.

—¿Quién se creerá tus mentiras, cobarde?

—¡Míralos ahí atrás! ¡Y mira esta cadena romana de oro! ¡Mira mis trofeos! —gritó ante la orgullosa mirada de Germánico.

—¡Un perro con su correspondiente cadena es lo que veo, y te crees que porque es de oro tiene otro significado! ¡Esclavo! ¡Eso es lo que eres! ¡Ladras a la orden de tu amo!

—¡Le enviaré recuerdos a Thusnelda cuando la visite!

—¡Te vanaglorias de ser un soldado romano! ¡Pero habrías querido ser un jefe querusco! ¿No eras acaso el hermano mayor? ¡Vino el pequeño y ocupó tu lugar! ¡Soy el Rey de Germania! ¡Tu padre te repudió en el lecho de muerte!

Segifer se quedó sin palabras, con el labio inferior tembloroso.

—¡Ahí estás! —se burló malvadamente Arminio, sintiendo que tomaba ventaja, pues había tocado la fibra más sensible del alma de su rival—. ¡Un romano! ¡El primogénito de Segimer *Wulfalahaub, Cabeza-de-lobo,* convertido en un perro romano! ¿Crees que no sabemos lo que deseas? ¡Siempre has querido ser lo que no podías ser! ¡Ser el *kuningaz*, el jefe, el heredero de la espada…! ¡Eres un perro que roe los huesos resecos a la mesa de sus amos romanos! ¡Yo soy el señor de la tierra! ¡Yo te arrojé del caballo! ¡Yo soy el que impidió que fueses el vencedor entre los hermanos! ¡Ahora tienes que tragarte la envidia hasta que te ahogues en ella! ¡Aquí me tienes! —Arminio abrió los brazos en un alarde de furor guerrero—. ¡SOY EL LOBO!

El ardor de Arminio inundó las hordas, como si fuesen arrastradas por una magia de invencible poder. Los guerreros se echaron a la orilla y sacudieron sus armas contra las aguas, los arqueros avanzaron, las flechas de los arqueros comenzaron a silbar.

Casio se dio cuenta de lo que sucedía, pero era demasiado tarde. Flavus acicateó su caballo y lo arrojó contra las aguas profundas y verdes del gran río que los

separaba. El animal vaciló y no supo si echarse hacia delante. Su jinete estaba fuera de control.

Germánico dio la orden y Casio y dos jinetes más lograron retener a Flavus en el agua.

Las hordas germanas bramaban riéndose y festejándolo. Las trompas emitían una algarabía. Los legionarios hacían lo propio, animando a Flavus, aunque fue un sentimiento general que quienes presenciaron el furor de Arminio se sintieron admirados de su presencia, pues entendieron cuanto hablaba en perfecto latín con el acento de su tierra. Germánico se lamentó ante la falta de autocontrol de Segifer. Había sido vencido una vez más por Arminio en la dialéctica militar. Este supo utilizar los argumentos reales para acabar con la paciencia de su hermano mayor.

Segifer había experimentado una ira sin límites y la humillación le resultaba insoportable. Ante esa situación, de manera pública, prefirió arrojarse al agua y morir en combate que dar media vuelta sin poder responder a la afilada lengua de su hermano.

—¡Envidioso! ¡Asesino! ¡Cobarde! ¡Perro romano! ¡Te maldigo en nombre de tu propio padre! —Arminio gritaba con tanta furia, que *Draupner* se encabritaba con cada uno de aquellos atributos—. ¡Te maldigo en nombre de tu propio padre!

Segifer trató de nadar hacia él pero los fuertes brazos lo retuvieron. Varios centuriones de primer orden corrieron a socorrer el esfuerzo de Casio. Finalmente lo sacaron del agua. Los gritos de Arminio no cesaban y ya no pudieron entender lo que decía, las trompas germanas bramaban. Varios de los miembros de la guardia personal de Arminio trotaron hasta la orilla y formaron un corro que insultaba a Segifer. Germánico alzó el brazo en señal de silencio para sus hombres.

—Quietos… —ordenó.

Al otro lado las hordas se agitaron y numerosos grupos corrieron hacia la orilla. El furor crecía en el enemigo.

—¡Perro romano! ¡Te maldigo en el nombre de tu padre, Segifer!

Aquellas palabras eran pronunciadas ahora por cientos de queruscos.

—¡Perro romano!

—¡Perro romano!

—¡Perro romano!

Y después:

—*¡Wulf! ¡Wulf! ¡Wulf!*

—¡Lleváoslo! —ordenó Germánico.

Casio retrocedió.

—General es mejor que nos alejemos de la orilla, podrían lanzar flechas, no creo que Arminio pueda sostener su promesa de no atacar ahora en nombre de todos esos bárbaros…

Germánico se fijó en la figura de Arminio, nunca lo había visto tan cerca, y era probable que nunca más volviese a tener la oportunidad de hacerlo. Parecía enfurecido, y sin embargo no se arrojaba en pos de su hermano. Entonces vio cómo se reunía con los jefes, y al ver que ellos se alejaban de la orilla, el querusco inició un galope hacia el único vado por el que las legiones serían capaces de sortear las aguas del Visurgis.

III

—¡No puedo arriesgarme a un combate definitivo sin haber levantado los puentes! No quiero lanzar un ataque masivo al otro lado del Visurgis…

Germánico parecía ansioso por entrar en combate, pero era consciente de que resultaba demasiado arriesgado atravesar el río. Después de aquel encuentro ambos ejércitos se habían desplazado hacia el oeste. Las colinas descendían y allí las orillas no resultaban tan abruptas. Los marjales crecían densos y las praderas verdes accedían al agua suavemente por ambos lados.

Entre los mandos estaba Cariovald, un joven y ambicioso bátavo, el hermano de Cariowund. Cariovald había aceptado el dominio romano, tratando de volverse valioso a los ojos de sus mandos, mientras su hermano Cariowund, que había sido invitado por los brúcteros a la reunión de la Alianza, había prestado su brazo de muerte a Arminio y a la confederación germánica. Ahora Cariovald deseaba mostrar su coraje ante Germánico. Deseaba un lugar entre las gestas romanas. Sintió fuego en las venas al mostrarse temerario allí donde Germánico debía ser prudente y responsable.

—¡La caballería bátava defenderá el orgullo de Roma!

—¿Quieres hacerlo? —le preguntó Germánico ante sus mandos.

—¡Quiero!

—¿Quieres morir por Roma y por el imperio? ¿Quieres despertar la envidia de todos los que codician la gloria?

—¡Quiero!

—Abre el camino, y mis turmas te seguirán.

Los bátavos batieron sus escudos y Cariovald se puso al frente. Sus tropas montadas desfilaron por delante de las legiones, henchidas de orgullo. Combatirían allí donde los romanos todavía tendrían que esperar.

Germánico intercambió miradas con Silanus y con Asprenas, Casio también lo entendió. ¿Deseaba Cariovald enfrentarse a Arminio, o unirse a él? Ante esa duda —pues conocían la rebeldía de su hermano Cariowund—, Germánico había decidido astutamente darle la razón: si quería entregar su sangre por Roma, sería bienvenida, pero Roma no entregaría ni una gota de sangre por un posible traidor. Él iría primero.

No eran pocos los que pensaban que era un suicidio. Pero también se conocía la envidia que Cariovald tenía a Arminio, y la oportunidad de exhibir su temeridad era más valiosa que su propia vida para ese bátavo. Los germanos admiraban tanto las proezas bélicas, que podían caer enfermos de envidia y entregarse a mortal combate por satisfacer esa necesidad tan arraigada en su cultura. Cariovald era corpulento,

vocinglero, un guerrero temerario y sin sentido del peligro. Una vez se había enfrentado a un uro con sus manos, lo que le valió una cornada de larga cicatriz que mostraba a la menor oportunidad, pues era muy orgulloso.

Flavus se unió a la vanguardia de Cariovald y ambos galoparon hasta el vado, varias millas abajo. Germánico dio su consentimiento a aquella iniciativa con una sola mirada. Allí la pradera se prolongaba generosamente y unos bosques cerraban la vista más allá de la ribera. Las lomas eran menos abruptas y parecía un buen paso para las legiones. Germánico les pidió que asegurasen una posición al otro lado para vigilar el paso.

Pero las hordas ya los esperaban. Varios grupos de sugámbrios rezagados habían sido los primeros en alcanzar la orilla opuesta y fueron golpeados por las espadas de los bátavos.

El primer encuentro se saldó con numerosas bajas germanas. Tanto Flavus como Cariovald avanzaron en medio de la confusión de caballos y arremetieron contra los primeros grupos. En un principio todo fue bien; repartieron muerte y más de doscientos jinetes apoyaron a dos mil bátavos que gritaban y se oponían a pie.

Poco después desaparecieron de la vista de Germánico tras un terraplén y este ordenó que la caballería romana fuese tras ellos prudentemente, avistando el desenlace real de los combates. Habían conquistado una posición ventajosa, mientras el ejército de Arminio se replegaba y desaparecía de su vista.

¿Dónde estaba el querusco?

Germánico sabía que esa pregunta siempre era un mal augurio en los enfrentamientos contra el líder germano.

Arminio había esperado. Vigilando el movimiento de Germánico desde lo alto, no tardó en entender el plan. Tampoco él deseaba un enfrentamiento masivo con ocho legiones. Dejó que los bátavos se acercasen y cruzasen el río hasta que se sintiesen seguros, y envió una horda poco numerosa. La fuerza había sido dispersada por Cariovald, cuando, animados por el fácil éxito, los bátavos se vieron rodeados por la emboscada.

Arminio dio la orden y empuñó la lanza al tiempo que docenas de caballos corrían desde las sombras de los árboles al grito del *kuningaz*. La marea creció a su alrededor y sintió el pesado galope de *Hamaraz*, a quien había escogido por su gran tamaño y fuerza, juzgándolo más adecuado para una carga aplastante.

Los bátavos se volvieron y no tuvieron tiempo para formar como habían aprendido en las legiones. Los caballos queruscos amartillaron la tierra tumbando la hierba y rápidamente hachas, lanzas y espadas silbaron sajando a su alrededor como una lluvia de centelleos escarlatas al sol del mediodía. Las cohortes bátavas se ahuyentaron y luego fueron masacradas por el continuo embate de la cabalgata de los

queruscos. Después llegaron las hordas de Wulfila. No podrá imaginarse una furia más salvaje que aquella que se desencadenó en la sangrienta pradera, al tiempo que los bárbaros aliados de Roma eran descuartizados en medio del ataque. El furor de los germanos era aún mayor, como su odio, contra quienes se habían aliado con Roma.

Cariovald se volvió, nervioso y agitado, para contemplar el caos de la emboscada. Al ver sus tropas en medio del desastre, ordenó la reunión de los caballos, pero sirvió de poco. Los que pudieron salvarse del primer embate del oleaje querusco crearon un círculo de escudos encarados al exterior continuamente acosado por el lanzamiento de frámeas y lanzas. Los bátavos se cerraron unos contra otros. Los queruscos volvieron con piedras, y Wulfila, después de rematar a los que huían entre tantos muertos, organizó una embestida contra el muro de escudos.

Escudo contra escudo, los germanos se encararon a uno y otro lado: rostros iracundos y ojos desorbitados, llenos de ira y terror, que daban mandobles y puntadas de acero entre las rendijas de las defensas. Piernas que sangraban y hombres que caían se sucedían mientras otros tomaban rápidamente el relevo.

El círculo resistía.

Cariovald, en el centro de su caballería, podía ver cómo el anillo de germanos era cada vez mayor. Desde aquella privilegiada posición en el fondo de la hondonada y en el centro de la pradera en la que había sido acorralado, contemplaba la enorme marea de enemigos, las hordas de la ira, que descendían alrededor con bravura para eliminarlos. Y Flavus se dio cuenta de lo que el bátavo estaba a punto de hacer.

Sus hombres caían uno tras otro. El rugido ensordecedor de la batalla crecía y la tormenta de hierro se acercaba, cuando el bátavo repartió órdenes entre sus oficiales y de pronto se abrió un corredor hasta el anillo: galoparon cuanto pudieron para coger impulso y los caballos suicidas se arrojaron sobre las hordas. Y así, repartiendo muerte a diestro y siniestro, la espada de Cariovald avanzó hasta romper milagrosamente la línea de escudos sangrientos de la retaguardia.

Arminio lo vio y galopó hacia él, empuñó la lanza con fuerza y gritó paso a las hordas. Pero nadie obedecía en tales circunstancias. Se escuchó el canto broncíneo de una trompa romana: la caballería de Germánico se cernía sobre ellos en auxilio de los bátavos, probada su lealtad en medio de la matanza que padecían, por fin cerciorada de que el bátavo no había planeado ninguna traición.

El querusco se introdujo sin respeto alguno a su propia persona en el nudo de piernas y brazos que era la horda de los queruscos y Vitórix trató de seguirlo, abriéndose paso a empujones, hasta que por fin la imagen de Cariovald creció ante su mirada y vio detrás a otro jinete con un parche en el ojo izquierdo al que reconoció al instante: su hermano.

Sus ojos se encegueciero y llegó hasta los caballos bátavos. La espada de Cariovald era ágil y pocos lograban acercarse a su caballo sin recibir una herida

mortal en el hombro o la cabeza. Vitórix extrajo uno de sus cuchillos del forro de piel y lo arrojó con fuerza. El caballo de Cariovald retrocedió alcanzado en el cuello, se encabritó y su jinete perdió el control, dando un mandoble a la pierna de su propio caballo, que huyó despavorido contra un muro de queruscos a los que derribó. La masa de enemigos acosó a Cariovald, quien se puso en pie sin dejar de empuñar la espada. Un momento antes el brazo de Arminio había retrocedido ante el enemigo tomando impulso para descargar la lanzada. El arma voló rápidamente como el designio de ojo hecho acero, una mirada de odio corporeizada. Los ojos de Cariovald se volvieron para descubrir lo que sucedía, gritar y sentir, todo en la millonésima parte del latido de una clepsidra, cómo un acerino dedo acusador atravesaba su corazón y lo hacía estallar contra las entrañas de su alma temeraria, antes de ver el largo astil ensartado ante sus ojos, las manos embadurnadas con su propia sangre, y caer de rodillas.

Aferró la madera clavada en su pecho. Su sangre fluyó por la espalda y se derrumbó con los ojos abiertos ante el cielo inmenso e insaciable.

Un grito espantoso creció en la horda, celebrando la muerte del líder. Los queruscos gritaron que Cariovald había muerto. Los bátavos no supieron reaccionar ante aquello. Arminio empuñó a *Zankrist*, desenfundándola del tahalí que colgaba a su espalda, y gritó al jinete que se alzaba allá atrás, todavía a su alcance:

—¡Segifer!

El tuerto se volvió y lo descubrió, clavando en él la penetrante mirada de su único ojo.

Arminio abrió los brazos y tensó todos los músculos de su cuerpo al tiempo que profería un salvaje grito.

Su hermano se volvió en medio de las hordas. Tras un instante larguísimo en el que el mundo pareció detenerse a pesar de la celeridad a la que acontecía todo a su alrededor, la caballería romana irrumpía alrededor cortando el paso a los hermanos queruscos. Las fuerzas se replegaron. La caballería bátava siguió matando. Arminio corrió hacia ellos. Vitórix trató de protegerlo de esa idea, pero nada parecía ser capaz de impedir que fuese hacia el muro de escudos, ya abatido.

La caballería romana dispersó a los queruscos y Flavus se vio rápidamente envuelto en lanzas romanas. Arminio tuvo que detenerse y aceptar las riendas de *Hamaraz*, que Wulfsung, a su derecha, le ofrecía, ya montado en su propia cabalgadura.

—¡La batalla no ha empezado todavía! ¡Las legiones cruzan el vado, se reúnen al otro lado!

ᛁᚾ

Arminio retrocedió como en medio de un sueño. Irreal, el mundo se desplazó a su alrededor, hierba, viento y árboles. No podía alejar de su pensamiento la imagen de su mujer y de su hijo viviendo cautivos en la casa del romano… ¡y su hermano se hallaba a su alcance, tenía que matarlo a cualquier precio! ¡Había estado tan cerca de conseguirlo…!

Las tropas de Germánico iniciaron el cruce del río Visurgis, cohorte tras cohorte, apoyándose en las posiciones conquistadas por los bátavos a cambio de casi toda su sangre. Germánico hizo los honores funerarios a Cariovald, y su padre recibió, algún tiempo después, las medallas que su hijo había ganado en heroico combate a favor del Imperio romano.

El querusco, mientras tanto, conocedor del terreno, retrocedió por aquellas tierras salvajes hacia el lugar que había escogido para presentar batalla de manera masiva: el Monte de Thunar.

Era uno de los muchos montes consagrados al dios del trueno y diseminados por la vasta geografía germana, no solo apto para levantar la moral de sus hombres gracias a sus atributos divinos y mágicos, sino por su posición estratégica en la única línea de avance posible del ejército imperial si se había propuesto seriamente invadir los territorios de los queruscos.

Germánico siguió a las hordas al frente de sus ocho legiones desplegando su orden. Llegó hasta allí y acampó en campo abierto. Levantó empalizadas y esperó, mientras el crepúsculo teñía de sangre un infierno de nubecillas suspendido sobre los confines de la tierra.

Por la noche, un desertor germano atrajo la atención del campamento. Germánico lo recibió maniatado junto con el alto mando. Las luces de las palmatorias iluminaron un rostro amedrentado.

—¿Por qué lo has hecho?

El germano no respondió.

—Supongo que se te acusaba de algo y por eso has preferido desertar a quedarte con ellos.

—Los que se acobardan durante una batalla son condenados a muerte por los jefes germanos —aclaró Casio.

—Está bien, ahora ha entrado en Roma, y un desertor que está dispuesto a defender las águilas es bienvenido hasta que se demuestre su invalidez —aseveró Germánico.

»Dile que hable.

El germano explicó en su lengua que Arminio había planeado lanzar un ataque en plena noche.

—Podría ser cierto o no, pero doblaremos las guardias y haremos turnos de vigilancia para las cohortes. No es nada nuevo, todos imaginábamos que Arminio podría intentarlo. Le servirá de poco —explicó Germánico.

La noticia de que un desertor había entrado en el campamento fue muy bien recibida, Germánico se disfrazó de portaestandarte y se puso la capucha de piel de leopardo, para no ser descubierto por los legionarios. Deambuló de fuego en fuego, escuchando las conversaciones de sus hombres, y constató que la moral de su ejército estaba alta, y eso le pareció un augurio de victoria como muy pocos que pudiera imaginar. Poco tiempo después las advertencias se cumplieron y los germanos atacaron las empalizadas. Los legionarios, que ya estaban preparados para esta situación que tiempo atrás se consideró más que probable, fueron a defender las empalizadas y el foso. Los germanos arrojaban lanzas y piedras, pero en buena parte del espacio posterior a las murallas los legionarios formaban bajo sus escudos. Germánico ordenó que las máquinas de guerra empezasen a trabajar. Catapultas, onagros y balistas iniciaron un incesante ataque. Los germanos sufrieron la caída de los proyectiles, que abrían las tinieblas con un desgarro invisible barriendo varias vidas de un solo golpe. Esta intervención los disuadió de la escalada de las murallas, aunque se dieron varias tentativas. Los romanos veían cómo los *berserkr* y *wulfaskinth*, los hombres-oso y hombres-lobo, poseídos por la furia de sus dioses tenebrosos, se arrojaban trepando por sus escalas y aullaban envueltos en pieles negras, las greñas enmarañadas, los rostros embadurnados, las fauces abiertas. Los reducían en medio de luchas de diez romanos contra uno, y esto amedrentó a los legionarios.

A pesar de todo, la noche pasó rápidamente, y los legionarios contemplaron la salida del sol agotados y nerviosos. Las hordas germanas retrocedieron y se dispersaron en las faldas boscosas del monte que dominaba aquella llanura conocida como Idistaviso. Pero si las misteriosas diosas que le daban nombre estaban de parte de Arminio, eso todavía estaba por ver.

Los bronces sonaron y Germánico, decidido, ordenó que las tropas se dispusiesen para el ataque total.

El cielo estaba despejado. Las nubes se dispersaban en el norte, pero era como si un viento aliado hubiese hecho acto de presencia en el campo de batalla. La llanura todo alrededor, vasta y amplia y las faldas revestidas de árboles de las colinas, parecía preparada para las maniobras de un gran ejército como aquel; ante ellos se elevaban los hombros gibosos de un monte que, según los romanos, los germanos consagraban a una divinidad semejante a Hércules: el Monte de Thunar, y a unas sacerdotisas

llamadas Idis.

Todo lo que vieron fueron nemorosas laderas tras una prolongada pendiente y túmulos de gran tamaño que se apoyaban unos a otros, encumbrando una cima especialmente alta y redonda, desde la que, así lo suponían, Arminio los vigilaba.

Germánico ordenó la formación de su ejército al ver que las hordas de su enemigo tomaban posiciones en las faldas del monte, a lo lejos, inundándolo como una marea hormigueante que alteraba el color del paisaje. Se escuchaba la algarabía desordenada de sus trompas de caza, vociferantes corros en la lejanía.

Arminio se disponía a frenar el avance de las legiones, y por fin parecía decidido a una postura frontal, y no a una permanente y artera emboscada. Cuando las puertas se abrieron y las legiones empezaron a disponerse, se encontraron con las hogueras rituales que vieron encendidas durante toda la noche. Ahora humeaban. En ellas, los sacerdotes germanos habían ordenado la quema de cuerpos romanos y aliados de Roma. Germánico, a la grupa de un gran caballo blanco, se había armado para la victoria. Se coronaba con el yelmo de su padre, la gran capa de múrice a su espalda, la coraza bruñida con el rostro de Medusa mirando hacia el frente. Se inclinó sobre la imagen que un centurión le mostraba. Al cuerpo de un soldado romano, del que todavía se distinguían las partes carbonizadas de su armadura, habían atado aves que habían ardido con él. Posiblemente cuervos u otras alimañas despreciadas por los druidas, que unían como símbolo de la derrota o para provocarla. La hoguera, que se interponía al paso de la legión, dejaba escapar unas volutas acres, y los cráneos carbonizados devolvían miradas de horror a quienes, acobardados, osasen contemplarlos.

—Traed a los zapadores a primera fila y que destruyan y entierren cada uno de estos sacrificios —ordenó el legado imperial. Uno de los augures que acompañaba su séquito, alzó el *lituus* e imploró:

—¡Oh, Germánico! ¿Dejaremos a nuestros muertos sin digno funeral?

Los ojos de halcón de Germánico cayeron sobre él con la intensidad de un ataque mortal.

—Digno funeral tendrán todos, pero no te impacientes, aún habrá más. Sin embargo, no es momento de amedrentar a los hombres con funerales, sino de encorajinarlos y enardecer sus corazones. Cuando hayamos acabado con Arminio, entonces haremos los honores. ¡Ahora preparaos para la guerra!

El mismo augur dio unos pasos por delante de los caballos. Por detrás, y ambos lados, por diferentes calles entre las cohortes, los regimientos de zapadores empezaban a ocupar la vanguardia, desplazándose por delante para ir destruyendo las huellas de los sacerdotes germanos y sus sacrificios humanos.

El augur alzó su vara y la sostuvo contra el cielo como si quisiese atrapar al sol con la horquilla. Después se volvió. El sordo rugido de las hordas empezó a elevarse

delante. El brazo del augur se elevó y señaló los bosques, por encima del sol.

—¡Allí! ¡Las águilas están con Germánico! —gritó.

Se volvió, vibrante y sudoroso a causa de la marcha y la emoción.

—¡Las águilas están con Germánico! ¡Tres águilas!

Germánico y su alto mando se fijaron y distinguieron las tres figuras. No podía darse augurio de victoria más propicio que aquel que contemplaban: en nombre de las legiones que sucumbieron bajo el imprudente mando de Varus, ahora tres águilas se confabulaban para bendecir el despertar del ejército vengador de Roma.

Germánico ordenó avanzar a su caballo y se distanció del mando. Desenfundó el gladio de argénteo puño y lo levantó en medio de una ráfaga de ira como jamás la había sentido, y al encabritarse su caballo pareció que la punta iba a sumergirse en la bóveda del cielo, hiriendo el palacio de aquellos dioses traidores de Germania.

—*Roma Victrix!*

El orden se completaba: mirando su ejército de frente, a su derecha se extendían las larguísimas filas de las tropas auxiliares, detrás, las de arqueros. Más allá, cuatro legiones enteras, y en medio, la caballería de Emilio y dos cohortes pretorianas enviadas por Tiberio para reforzar la campaña. Con simétrica disposición, a izquierda, otras cuatro legiones, dos cohortes pretorianas, y la caballería pesada bajo el mando de Stertinio, así como mil quinientos arqueros montados. La formidable fuerza se enfrentaba a un arco de tropas germanas que se extendían entre los bosques y las elevaciones próximas al río, rodeando el campamento romano en medio de las grandes praderas.

Germánico comenzó a pronunciar su discurso ante el frente creado por las ocho legiones. Dejó que sus legados repitiesen las palabras que iba pronunciando, mientras los centuriones lo hacían más adentro en el cuerpo de las cohortes. Los hombres escuchaban mientras en el horizonte se formaba la masa del ejército enemigo. Sin prestar atención al desordenado bramido de las trompas germanas, Germánico dijo:

—Estamos en un terreno propicio. La llanura está de nuestra parte. Aquí podemos luchar mejor que en ningún otro lugar. Los bosques también son mejores, porque los inmensos escudos y las largas lanzas germanas tienen mal manejo entre las malezas. Sus endebles tablas coloreadas no pueden compararse con nuestros escudos imperiales, tienen que multiplicar los golpes para alcanzar vuestros rostros porque las armas ceñidas al cuerpo os protegen mucho mejor. Y a pesar de su fuerza, esos bárbaros son poco resistentes. ¡Tenemos un día soleado, los dioses están con nosotros! ¡Resistid! ¡Resistid en todo momento y esperad a que flaqueen! ¡Hoy no pueden vencer, estad seguros! ¡He visto tres águilas volando en la dirección de avance de mi ejército! ¡Marte está con nosotros!

Después volvió a su posición con el alto mando. Los zapadores habían acabado

de soterrar los sacrificios al fuego, y las legiones se pusieron en marcha, línea tras línea. El movimiento fue pausado por la presencia de los arqueros montados. Las primeras unidades empezaron a formar en tortuga, cerrándose con los escudos, de los que salían las puntas afiladas de sus *pilum*. Por delante, las tropas auxiliares se preparaban cantando canciones de guerra galas y batiendo sus escudos a cada paso.

El acero chirriaba. El muro vociferante crecía ante ellos. Los germanos esperaban furiosos, reteniéndose unos a otros. Ahora podían distinguir las formas de sus jefes, sus rostros feroces, pintados de barro.

Los auxiliares galos aduatucos y toxandrios, los auxiliares germanos y los arqueros a pie iban al frente; cuatro legiones, con Germánico y dos cohortes pretorianas, el cuerpo de guardia de élite imperial y la caballería selecta formaban inmediatamente detrás. Después avanzaban otras cuatro legiones, la infantería ligera y los arqueros a caballo.

Las turmas de caballería se desplegaron por detrás de las unidades auxiliares, que se desplazaron creando un inmenso casillero entre las cohortes acorazadas. La fortaleza del ejército imperial se orientó en su mejor orden de batalla y progresó lentamente por la llanura, hasta que empezó la larga pendiente del monte sagrado, cuyo santuario daba nombre a la pradera de las *Idisi*. Poco después escucharon lo que se avecinaba. Los ojos medrosos de las unidades de vanguardia espiaban entre las rendijas de los escudos, y en ellos se reflejaba la luz de una imagen terrible: los bárbaros esperaban tras otro larguísimo muro de escudos.

No se disponían a atacar enceguecida y frontalmente. Así es como más bajas habrían sufrido ante aquel despliegue, planeado por Germánico ante la posibilidad de un ataque masivo al más puro estilo germano.

Pero no era así. Ahora el general romano se daba cuenta.

Arminio estaba allí y eso significaba argucia.

ᚢ

Arminio apareció ante las filas de germanos con su habitual atuendo de guerra: la máscara negra y los brazos runificados, una coraza de cuero endurecido, el tahalí de *Zankrist* a la espalda y la delgada y mortífera lanza de acero con la que había arrancado el ojo izquierdo a su hermano y en la que había ordenado inscribir victoriosas runas a un hechicero longobardo.

Para moverse de un lado a otro necesitaba un caballo rápido y resistente, de modo que el elegido fue *Draupnaz,* completamente repuesto de su herida. Se movía con brío y una violencia nuevas frente a las hordas desordenadas en las que los jefes trataban de imponer algún orden.

Poco a poco los guerreros más grandes y pesados fueron formando en las primeras líneas, empuñando enormes cuadros de roble que habían sido pintados con una pasta a base de óxido de cobre, lo que les confería mayor dureza. Junto a ellos se situaban los que empuñaban largas lanzas de acero o puntas endurecidas al fuego, y detrás fueron agrupándose los guerreros más hábiles en el combate cuerpo a cuerpo, armados principalmente con hachas bipenne. Luego fueron ubicados de manera desordenada los escasos arqueros germanos, y Arminio desplegó a las caballerías por ambos flancos del Monte, preparadas para emboscar o barrer unidades romanas que quedasen desprotegidas, y con la firme intención de rodear el ejército enemigo.

El querusco trotó por delante de las primeras filas. Vio los escudos verdes y rojos, las greñas al viento, las lanzas apuntadas al fuego.

—¡La última y definitiva de todas las batallas! ¡La madre de todas las batallas! —arengó a quienes quisieron o pudieron oírlo.

El querusco se volvió y contempló la formación del ejército de Germánico en orden de combate. Se dio cuenta de que, conscientes de que las hordas no atacarían masivamente, se habían puesto en marcha. Y sabía que ocho legiones en terreno firme eran invencibles. Por eso su plan era proteger las fuerzas montadas, que eran inferiores en número a las romanas, y desgastar el avance romano hacia los territorios queruscos, que Germánico deseaba amenazar. En aquellas condiciones, él lo sabía, la victoria consistía en saber elegir la derrota.

—¡Formad el muro de escudos! ¡Debéis resistir! —gritaba el querusco, recorriendo al trote la línea de combate—. ¡No abandonéis el muro de escudos, resistid hasta la muerte uno tras otro!

A diferencia de años anteriores, los queruscos habían aprendido mucho de la experiencia. Ahora no era necesario retenerlos por la fuerza y bajo amenazas; las hordas habían entendido que las costumbres y rituales de las guerras tribales no servían ante los grandes ejércitos de Roma y sobre todo algo aún más importante:

seguir al *kuningaz* les daba confianza tanto a los régulos como a los más simples granjeros que asistían a la batalla, empuñando cualquier arma de baja categoría que hubiese sido puesta en sus manos.

Las unidades romanas estaban cerca. Escucharon el entrechocar de sus aceros, los escudos cerrados simétricamente se desplazaron hacia la gran línea del muro germano. No parecían tener prisa. No enviaron caballos. Arminio esperó casi hasta el último momento, galopando a un lado y otro hasta que sus enemigos estuvieron demasiado cerca y desapareció en los bosques próximos al Visurgis.

Los insultantes gritos de los bárbaros no tuvieron efecto alguno sobre los legionarios. Cubrieron la distancia hasta que las puntas de las lanzas se encontraron y los rostros de los germanos, enfurecidos, asomaron entre las desiguales formas de sus grandes escudos.

El choque no fue tan fuerte como podría imaginarse, precisamente por la presión a la que eran sometidos los legionarios, a quienes sus centuriones les habían ordenado avanzar hasta el enemigo sin romper la formación. Pero la fuerza se desató un instante después: las largas lanzas de los germanos apuntaron los escudos imperiales. Los queruscos se apoyaron contra las maderas cobrizas semienterradas en la tierra herbosa, y dejaron que sus compañeros arrojasen puntadas hacia delante. Los *pilum* romanos eran más delgados y afilados y no tardaron en llover y causar bajas en una masa de hombres que no estaba tan organizada como la romana.

En ese momento un grito de Arminio desde la retaguardia se extendió entre sus cabecillas y la primera lluvia de flechas subió, voló y fue a tintinear sobre los tejados de acero de las tortugas, arrancando los primeros gritos de dolor cuando alguna alcanzaba la cabeza desprotegida de un auxilia o se deslizaba por suerte entre la rendija de dos escudos y perforaba un hombro, un brazo, un pecho desaforado. La perfecta simetría de las unidades comenzó a cambiar, y las tropas auxiliares de galos se arrojaron contra el muro de escudos.

Las lanzas se atrancaban y las unidades romanas se agolparon frente a la línea de los germanos como una marea, cuando los brazos queruscos y brúcteros empezaron a hachear con fuerza los escudos enemigos. Fue un ataque casi suicida y se cobró muchas vidas ante la defensa de los portadores de *pillum*, pero tuvo un efecto inmediato: el furor germano se desató y la ira se abrió paso entre los grandes escudos. Las hachas caídas eran empuñadas por nuevas manos y se abrieron las primeras brechas. Varios escudos germanos fueron echados abajo cuando las tortugas retrocedieron en aquella parte, desmanteladas por el ataque de los infantes queruscos: entonces los germanos se introdujeron como una garra y llegaron hasta los cuerpos de los auxiliares bátavos y caucos, aliados de los romanos, que no iban tan bien protegidos. Aquel sector del frente empezó a disolverse de manera desigual.

El primer embate había pasado y fue entonces cuando Germánico ordenó el disparo de sus catapultas y escorpiones: los lances y piedras volaron por encima del frente y Arminio vio cómo uno de ellos golpeaba de lleno a un caballo y lo atravesaba, desmontando a su jinete violentamente.

El líder querusco retrocedió a los árboles y creyó oportuno el momento para su siguiente paso. Fue entonces cuando la marea germana superaba las primeras cohortes y cuando Germánico ordenaba a la caballería pesada de Emilio que invadiese el campo de batalla, reteniendo el avance germano. Arminio había esperado que eso sucediese, sin embargo, se percató de la astucia de su antagonista al ver que concentraba fuerzas ante los bosques enviando las alas de caballería de Stertinio. La fuerza de Germánico se duplicó cuando dos legiones más entraron en el campo de batalla. Necesitaba asestarle un golpe mortal, realizar una maniobra que lo distrajese. Hasta ese momento, todo estaba sucediendo según el plan esperado por su enemigo; su táctica siempre era la misma, para hacer fallar a un invasor extranjero era importante que se sintiese sorprendido y que tuviese que adoptar una posición imprevista, solo en ese momento era posible causarle grandes bajas.

Entonces Arminio galopó bajo los árboles hasta el lugar convenido, se llevó el cuerno de plata a los labios y sopló. La llamada fue respondida por un fragor en medio de la selva. Una gran parte de la caballería querusca y dulghurnia emergió de los bosques y fue contra las cohortes de la *Rapax*. La legión trató de prepararse inmediatamente, pero la velocidad del ataque y su posición contraria, aprovechando las pendientes de Idistávis, en las largas faldas de los Montes de Thunar, ocasionaron muchas bajas en un primer momento. Aunque algunos caballos quedaron atrapados, la mayor parte de la cabalgata consiguió alcanzar el frente de las cohortes. Arminio era consciente de que el sacrificio era inevitable; a cambio de ello estaba forzando las posiciones de un ejército, proporciones que habrían resultado inimaginables solo treinta años atrás en un enfrentamiento entre romanos y germanos. Los germanos no habrían sido capaces de soportar una fuerza conjunta de ocho legiones en los tiempos de Drusus, padre de Germánico; su hijo se veía obligado a comprobar tácitamente cómo su enemigo no solo permanecía invicto, sino que además estaba preparado para ponerlo en evidencia.

ᚢᛁ

Con esos pensamientos en mente, Arminio ordenó a Hadubrandt que hiciese lo planeado, y otro gran número de jinetes atacó la caballería de arqueros que esperaba lejos, dispersándola y causando muchas bajas. Pero Germánico no iba a dejarse distraer por esas maniobras. Veía ante sí el movimiento de las tropas, un paisaje de gritos y guerra como la cuerda de un gigantesco arco extendido sobre el terreno, que se tensaba pendiente arriba. Debía evitar por todos los medios que ese arco se rompiese, sabía que su rival deseaba fragmentar sus fuerzas para debilitarlas.

Fue entonces cuando Arminio organizó un ataque a pie contra los arqueros en vanguardia, apoyado por Wulfila. Corrieron ganando velocidad y fuerza y cayeron sobre ellos de manera masiva, después de que los jinetes abriesen una brecha profunda en el frente romano.

El hacha de Wulfila giró antes de descargarse con tal fuerza en el pecho de un endeble arquero, que quedó allí atrapada tras matarlo en el acto. *Zankrist* apuntó y se envainó en otro de aquellos hombres, y solo gracias a la presencia de los cuchillos de Vitórix se salvó de un tajo mortal dirigido contra su espalda. Desenvainó el arma y siguió repartiendo muerte.

Los arqueros habían dejado de hacer su trabajo y eso aumentó la resistencia del frente germano, que soportaba la presión de las cuatro legiones. Germánico se había dado cuenta y sus órdenes no tardaron en convertirse en hechos: la infantería pesada de la legión I *Germanica* se abalanzó con siete cohortes hacia el nuevo campo de batalla occidental. Los germanos no aprovecharon a tiempo la oportunidad brindada por la victoria sobre los arqueros y no ocuparon los espacios liberados, que rápidamente fueron inundados por bátavos, ubios, aduatucos y pesados legionarios que emboscaron a los hombres de Arminio. Este se dio cuenta de que ya no podían retroceder.

Como un animal salvaje gritó algo incomprensible a Wulfila y su horda de lobos hambrientos, cuyas hachas habían masacrado con enceguecimiento, diezmando el cuerpo de arqueros de vanguardia. Lo siguieron en un ataque masivo hacia el flanco noroccidental, con la esperanza de abrir una nueva brecha de fuga a través de los caucos, cuyo temor hacia los queruscos era bien conocido por Arminio, a pesar de su alianza con Roma.

Arminio se arrojó contra ellos y se vio rodeado. *Zankrist* volaba peligrosamente. Eran demasiados brazos, demasiados filos. La danza de las espadas crepitaba y silbaba mortíferamente alrededor suyo, un torbellino de cuchillas y puntas en el que la supervivencia no era ya cosa de destreza, sino de suerte. El hacha de Wulfila retornaba y con cada golpe alguien caía muerto.

Súbitamente Arminio sintió que hacía frío, un frío inusitado, como una mano de hielo que se había posado en su frente.

Entre el frenesí, la sorpresa y la ira, el querusco miró a su alrededor, en busca de la valquiria que tendría que anunciarle el final de sus días… No estaba allí para llevárselo, pero el frío seguía y entonces se dio cuenta de que la herida estaba en su costado derecho. La sangre manaba abundantemente. Ahora estaban casi completamente cercados.

Sus golpes ya no eran tan certeros. Se sentía débil y rabioso. Varios enemigos se arrojaron en su busca, y Wulfila fue el primero en irrumpir en su defensa. Wulfsung no estaba lejos y socorrió al querusco. Un instante después escucharon un grito terrible y la sangre voló rápidamente. Vitórix impidió que lo despedazaran. Había sucedido, lo que nadie podría haber imaginado. Estaba allí, sangrando con la cabeza abierta y un extraño gesto en el rostro embadurnado: Wulfila estaba herido de muerte.

—¡Traedlo! —ordenó Arminio con un desgarrador grito.

Los lobos más legendarios, la manada acosada, se debatía furiosa entre enemigos insaciables.

El querusco sintió una repentina fuerza inundando sus nervios y blandió la espada, dispuesto a derramar toda su sangre en el camino. Los queruscos se movilizaban a duras penas hacia el flanco suroccidental, resistiendo el acoso de los aliados de Roma. Wulfila fue llevado a un caballo y alguien partió con el cuerpo. Las riendas de una poderosa montura fueron tendidas junto a Arminio. Su guardia personal lograba huir, sus hombres retrocedían. Sin embargo, el querusco estaba seguro de que había llegado su hora.

Vitórix lo miró a los ojos, suplicante.

—¡Márchate ahora!

—¡Márchate tú! —Y Arminio propinó un fuerte golpe al lomo de la montura del galo. Aprovechó la fuerza del caballo para apoyar a otros de sus hombres que no contaban con montura y que necesitaban protección. Comprobó con orgullo que el joven Werwin, a caballo, imitaba su gesto. Contuvieron la horda en una proeza sin medida, y después iniciaron la huida. Pero Arminio no vio salida. Solo había un frente en el que las filas de enemigos eran menos densas. Como ocurría en los campos de batalla, aparecían zonas desiguales en las que muchos de los guerreros se retiraban cansados, arrastrando a sus heridos para ponerlos a salvo. Aun así, tratar de huir por allí parecía difícil.

—¡Werwin!

—¡No hay salida! —resolló el joven.

Arminio miró la horda montada. Sintió el miedo de sus hombres. Estaban solos y su líder sangraba con un tajo en el costado. Le costaba respirar pero se contuvo una vez más. El fragor le había quitado parte de la capa de cieno que había cubierto su

rostro. La funesta ira con la que había nacido agraciado por los dioses palpitó incandescente en sus ojos. Se pasó ambas manos por la herida hasta que estuvieron chorreando de sangre. Después miró a sus hombres, como en el trance del *wulfaskinth*, se pasó las manos por la cara y se embadurnó el cieno, el pelo y los brazos con su propia sangre. Su aspecto pareció monstruoso y en su rostro se dibujaron los rasgos demoníacos de la bestia que podía llegar a ser. Con el pálpito del dolor, ya incapaz de matarlo, alimentó la cólera. Si tenía que morir lo haría en pleno furor, matando. Abrió la boca y se pasó la palma de la mano por la lengua, saboreando la sangre como si de un manjar se tratase, y despreciando así cualquier dolor que no fuese capaz de dejarlo inconsciente.

Los enemigos caucos vieron el espectáculo atroz del querusco que se bebía su propia sangre y vacilaron, sin dejar de increparle, pero cuando Arminio se volvió hacia ellos retrocedieron y los queruscos emprendieron el ataque.

Arminio abrió los brazos empuñando la espada, gritando como si fuese la más furiosa de las alimañas humanas que hubiese caminado sobre la faz de la tierra.

Las primeras barreras se abrieron, los queruscos corrieron y rompieron el cerco y siguieron corriendo cada vez con más fuerza sobre cadáveres. Los caucos se apartaban. Solo algunos hacían ademán de cortarles el paso, pero vacilaban ante la imagen de aquel demonio de ojos rasgados que gritaba al frente y temían las maldiciones que profería. Por fin llegaron hasta el campo de heridos, y allí la espada de Arminio descendió sin piedad y amputó el brazo de un desgraciado legionario que a duras penas había escapado de la matanza. Otros cedieron. Una última barrera se interponía entre ellos y, después, otra vez la libertad. Los queruscos que galopaban detrás se habían dispersado. Solo Werwin y Vitórix lo seguían de cerca, empuñando sus armas, dispuestos a compartir su suerte fuese cual fuese.

Entonces Arminio tomó otro caballo y acicateó la poderosa cabalgadura, y gritó a los caucos:

—¡Abrid paso! ¡Soy Erminer!

Y aunque pocos podrán creerlo, los caucos se apartaron amedrentados y sobrecogidos, y el grito de mando tuvo efecto incluso sobre sus enemigos romanos, gracias quizás a la superstición y a la leyenda que rodeaban su nombre.

Después galoparon hacia los árboles. Habían escapado.

La lucha fue durísima y se prolongó hasta las primeras horas de la tarde, pero esta vez fue Arminio quien había tenido que retirarse, y sus hordas tuvieron que ceder y dispersarse. Se enteró de que había cundido el pánico y de que aquellos que quedaron entre las legiones y el río fueron masacrados en nombre de Varus y de Augusto.

La victoria de Germánico fue aclamada. El ejército desfiló y gritó los honores a Tiberio, pues las victorias siempre eran celebradas en nombre del emperador, como

había sido costumbre en los tiempos de Augusto.

Germánico ordenó que se levantase una pira. Allí se acumularon los cadáveres de los enemigos y sus armas capturadas, e inscribió los nombres de las tribus vencidas en un carro sobre el que ató a los jefes encadenados, con los que planeaba engalanar un desfile en Roma, para agasajar a Tiberio y al Pueblo Romano.

BAJO EL MURO DE LOS ANGRÍVAROS

I

Wulfila ya estaba muerto cuando el querusco llegó al campamento de su clan. Wulfsung lloraba su pérdida. Wulfrund todavía no había aparecido. Pasaron las horas y cayó la noche. Arminio dejó que se ocupasen de su herida. Tras el último embate de la furia, había sentido un gran dolor. No entendía ni siquiera por qué estaba vivo. Trató de reponerse y pasada la medianoche se encontró con el clan. Wulfrund ya había llegado y maldecía el mundo ante el cadáver de su padre.

Wulfila había sido un noble guerrero. Arminio vio su cuerpo inmóvil y se hizo mil preguntas sin respuesta. No importó lo mucho que había compartido con aquel hombre, que le había salvado la vida en numerosas ocasiones. Él había hecho lo mismo. Simplemente imaginó una larga sucesión de muertes. Aquel día le tocaba a Wulfila, legendario señor de hordas armadas con hachas en el clan del lobo negro, el inseparable compañero de su padre Segimer. Se iba al fuego una parte de su padre con aquel hombre. Y ese era el fin. Quizá mañana le tocaría a él. Sintió sumo desprecio hacia su propia vida, pero también hacia la vida de los demás. Estaban allí para luchar hasta la muerte y eso era todo.

Las llamas crepitaron ante el canto de los sacerdotes. La antorcha hizo circular un cálido torbellino en el aire frío. Wulfila había partido a los salones del Padre de la Guerra.

Al día siguiente Arminio reunió a los queruscos. La cantidad de bajas había sido muy elevada. Germánico se jactaba de la victoria porque al fin había conseguido una matanza germana en venganza del desastre de Varus. Sin embargo, siguiendo su línea de retirada, al día siguiente, cuando desmontaron el campamento, Arminio, a pesar de las heridas, asumió el liderazgo de nuevo y propuso esperar a Germánico en el Muro de los Angrívaros. Este sentimiento creció entre los germanos al saber que Germánico había erigido un túmulo en la pradera de Idistaviso para conmemorar la victoria, a base de armas y cuerpos enemigos, donde los romanos orinaron.

Furiosos a causa del símbolo de su derrota, los oriundos no tardaron en dispersar el monumento a la victoria cuando los romanos se hubieron marchado hacia el norte.

Los germanos incineraron a sus muertos. Los hechiceros hicieron hogueras sagradas que ardieron hasta el amanecer, pero para entonces Arminio ya viajaba al norte para reunirse con los angrívaros. La herida le dolía cada vez más; ni siquiera los ungüentos de los sacerdotes pudieron aplacar la descarnada mordedura que el acero había dejado a la altura de sus costillas. Pero quería imponerse a Germánico a cualquier precio, y si Arpo deseaba demostrar que era un aliado, ese era precisamente el momento de hacerlo.

Durante los días sucesivos, numerosas hordas siguieron incordiando a la columna romana mientras esta se retiraba hacia el sureste. No había sido una victoria definitiva ni devastadora. Roma había demostrado que era capaz de desplazarse muy lejos en el corazón del territorio enemigo y que estaba preparada para vencer debido a la superioridad técnica y numérica de su ejército… pero no había conquistado Germania.

Si las hordas seguían efectuando ataques amargarían la sensación de triunfo de Germánico, y Arminio lo procuró.

Mientras tanto, el grueso del ejército germano reunido tras los estandartes queruscos viajó en dirección noreste trazando un rodeo, en la línea de avance de Germánico hacia los territorios queruscos, que era donde deseaba efectuar una operación de castigo contra la población.

Allí, en su camino, se oponía el Muro de los Angrívaros. Si el muro sucumbía y dejaba paso a las legiones, Germánico lograría rodear por el norte las grandes ciénagas que habían actuado como una protección natural desde tiempos remotos ante las invasiones romanas y arrasar las aldeas de los clanes queruscos, emulando el avance de su padre años atrás. Esto es algo que los queruscos querían impedir a toda costa.

Aquel muro pretendía señalar el límite de las tierras de los angrívaros con sus vecinos queruscos. Los angrívaros, acostumbrados a que los ataques del imperio procediesen del sureste, habían erigido esa amenaza para protegerse de ellos y para limitar los desplazamientos de los brúcteros y de los sugámbrios… su sorpresa vino cuando Germánico, gracias a la gran flota construida durante el invierno, penetró en su territorio por una ruta inesperada: el estuario del Amisia, atreviéndose a cruzar las aguas del Visurgis. Tras la batalla de Idistávis, Germánico se preparó para conquistar un nuevo triunfo: derribar el Muro y amenazar una vez más a los queruscos en sus propios territorios. Infligir un castigo por vez primera a sus rivales germanos más denostados sería sin lugar a dudas una gran victoria para el erario de las guerras germánicas, aunque muchos dudaban en Roma del riesgo que conllevaba movilizar ocho legiones tan lejos de la conquista, además del enorme coste económico.

Arpo, el príncipe de los angrívaros, no se había unido al ejército de Arminio en parte por el miedo que despertaba en él la figura del *kuningaz* querusco. Ahora Arminio cavilaba a la grupa de *Hamaraz* (que era menos nervioso y más fuerte, por ello más apto para cargar con un herido y su panoplia) sobre todos aquellos aspectos mientras el dolor arañaba su costado como el zarpazo de una alimaña.

Por fin se detuvo. Los caballos relincharon a su alrededor. Los más aventajados le esperaban frente a las hordas angrívaras. Habían sido recibidos con honores, pero no quisieron moverse de la cima de la colina hasta que llegase el *kuningaz*. Arminio

ascendió la loma verde y se detuvo entre sus hombres. Muchos miraban su aspecto con cierta preocupación, pero la mayoría suponía, por el semblante del líder, que no se trataba de una herida seria. El rostro de Arminio había cambiado: su máscara negra era ahora casi escarlata a causa de la propia sangre con que había mezclado el cieno. Brutales y siniestros, sus rasgos eran más implacables de lo que habían aparecido jamás. Las molestias de la herida enturbiaban la rigidez de sus rasgos. Sus ojos vigilaban, no miraban, cada objeto de su entorno. Los ojos inyectados en sangre a causa del cansancio y del insomnio producían un funesto contraste con el tono de aquella grasa que apelmazaba sus greñas sucias por encima de la frente ancha y alta y por debajo del alto yelmo con alas de águila que vestía.

Contempló la pradera, las suaves pendientes, las manadas de caballos, y en el centro del paisaje, el nuevo y extraño palacio de hierba, el *thingaz* de los Angrívaros.

No muy lejos del muro, y apartada de los asentamientos y de los establos, se elevaba aquella extraña construcción por encima de un antiguo terraplén de incierto origen en la mañana de aquellos pueblos. Contaba con una estructura de madera, pero esta ya era invisible: habían erigido muros de hierba apelmazada con barro que crecían hasta una altura muy considerable, ocultando un tejado de dos aguas, de tal modo que lo encerraban con una forma poco o nada usual entre los germanos. Arpo estaba convencido de que la hierba y el barro, dos componentes muy extendidos en sus territorios, se habían aliado para crear aquellas amalgamas resistentes al viento y a la lluvia. Arminio se dejó distraer por un momento por el extraño aspecto del *thingaz*, estudiando la pendiente del terraplén, jalonada de grandes piedras que impedirían el avance romano.

—Alto y soberbio, endeble y frágil ante el viento, como Arpo —dijo Arminio con gran desprecio.

Vitórix no apartó ni un instante sus enloquecidos ojos azules de la mirada fija y perforadora de su idolatrado líder. Para muchos, Arminio era un dios invencible, y se sintieron decepcionados al comprobar que, por vez primera, había resultado herido. No obstante, la forma como Arminio había escapado del campo de batalla empezaba a convertirse en leyenda, gracias a que un escaldo como Werwin había comprobado de primera mano la veracidad de su temeridad y ya había compuesto versos sobre el asunto.

—Adelante, hablemos con Arpo. ¿Qué dicen esos potrillos? —inquirió Arminio con indiferencia, refiriéndose a los guerreros angrívaros que aguardaban en la pradera, por delante de ellos.

Wilunt le respondió:

—Arpo espera a Erminer en el *thingaz*, será bienvenido. Solo piden una cosa, que depongas tu arma y que vayas en compañía de cinco de tus hombres.

Arminio sonrió con el más burlón y despreciante de los gestos que hubiesen visto.

De pronto empezó a reírse pausadamente, como si evitase hacerse daño con la convulsión de los pulmones. Tiró de las riendas, sus hombres empezaron a reírse a carcajadas.

—Adelante. ¡Todos hasta las puertas de Arpo!

Sin prisa, Arminio se puso en marcha. Su sonrisa no había desaparecido del rostro y bastó para desarmar al casi centenar de guerreros que se esparcía sin mayor alerta en la pradera. Le abrieron paso con cierta confusión. Solo los más viejos entendieron lo que pasaba. Pero algunos de ellos conocían a Arminio desde los tiempos de la batalla del Destino y lo saludaron al encontrarse con sus ojos. La comitiva avanzó y los ejércitos se unieron. Arminio continuó sin prisas hasta el otro lado de la pradera, donde el sendero ascendía más allá de las casas de una aldea hasta el gran *thingaz.*

Entró en su sombra —caía la tarde— y contempló el gran portal de madera. Desmontó y, seguido por cuantos hombres quisieron hacerlo, Arminio ascendió los peldaños de la entrada. Los guerreros que custodiaban las puertas se apartaron instintivamente. Arpo apareció en la oscuridad interior y salió al encuentro de Arminio. Varios de sus hombres de confianza hicieron lo mismo y una mujer de anchas caderas y largas trenzas rubias se apoyó en el marco de la gran puerta.

—¡Wardawulf! ¡Sé bien recibido en mi hogar!

La mujer rubia avanzó hacia el querusco con un gran cuerno rebosante.

—¡Bebe del sagrado cuerno de los angrívaros! —lo invitó Arpo.

Arminio sabía que se trataba de alguna clase de ritual propio de la casta guerrera. Tomó el cuerno de las manos de la hermosa joven. Tenía la piel muy clara, y en su cuello quedaba retratada la belleza de la fuerza.

El querusco miró los ojos de la incitante mujer y leyó el deseo en ellos.

Tomó el cuerno y sintió el peso de la forja de oro. Se lo llevó a los labios, los mojó y escupió de nuevo el líquido en el interior. Fingió que tragaba lo que ni siquiera había entrado en su boca. Después se limpió los labios enérgicamente, como un gran bebedor, y entregó el cuerno a la mujer.

—¿Tan poco? —le preguntó ella.

—Soy un hombre herido —reconoció Arminio— y no he venido a festejar la paz sino a preparar la guerra. ¡Hablemos, Arpo!

—Mi hija Gudrun te ofrece el más valioso honor de los angrívaros, beber del Cuerno de Oro.

—Prefiero tu espada a su cuerno, Arpo. Germánico se acerca. —Y diciendo eso Arminio caminó hacia el interior del *thingaz* sin ser invitado.

Después de intercambiar una mirada con Gudrun, Arpo siguió los pasos de Arminio en su propia casa.

La sala era amplia y oscura. Por alguna extraña razón le pareció que se trataba de

una vivienda de pájaros, quizás a causa de aquella mezcla de barro y paja que amurallaba la estructura de madera. Un fuego ardía en el centro con altas llamas. Grandes paños teñidos de albayalde colgaban a ambos lados. Al fondo, una tarima elevaba el trono de los señores de aquellas tierras. Muchos jefes estaban allí congregados, y todos permanecieron indiferentes ante la sangre que todavía embadurnaba el rostro enmascarado con grasa de lobo del *kuningaz* querusco.

—La Alianza de los Ases reclama tu ayuda, Arpo.

Arpo guardó silencio. Los queruscos, sin dejar sus armas a la entrada del *thingaz*, siguieron a Arminio y abarrotaron la sala junto a la guardia personal de Arpo. Arminio sabía que el consejo reunido se sentía ofendido por aquella irrupción, pero no era momento de ceremonias ni de riesgos inútiles. Y además detestaba a Arpo.

—Germánico viene hacia el Muro —anunció Arminio.

—Germánico va en busca de los queruscos —añadió un reyezuelo angrívaro.

—Los angrívaros tendrán que luchar contra los romanos o contra sus vecinos. Mi ejército no ha sido vencido, sino dispersado. Hemos resistido a ocho legiones, no es poco… Y podríamos haber vencido si los aliados de Guntram hubiesen hecho lo lógico… Me pregunto si Arpo esperaba a Erminer o a Germánico. Solo habría tenido que abrirle paso y ofrecerle su mano, y Germánico habría sido feliz de superar esta barrera sin resistencias, y así poder destruir… Wulfmunda, y toda Querúsquia.

—Arpo es enemigo de Roma —dijo el líder angrívaro con energía. El querusco pudo comprobar lo impenetrable de aquella mirada una vez más. Desconfiaba de aquel hombre como de una víbora en el lecho.

»Germánico no resistirá a los angrívaros —declaró Arpo con decisión. Se aproximó a Arminio y puso sus manos en los hombros del querusco.

»Tenías el juramento de Arpo ante Guntram, y lo tienes ahora. ¡Los angrívaros lucharán! —Miró a su entorno con firmeza y se sirvió de una retórica de gestos que al querusco le era repugnante. Se preguntó si era así como había acaparado el poder entre los clanes angrívaros, él, que no era más que un sapo mendaz.

Arminio contempló los ojos azules y la extraña mirada de Gudrun, y se alegró de no haber bebido ni una sola gota de lo que le había ofrecido, al tiempo que por momentos deseó poseerla sin compasión. Estaba seguro de que se trataba de la herida, la pérdida de sangre y al mismo tiempo alguna sustancia contenida en la bebida que Arpo había pretendido que él bebiese.

—*¡Wotan!* —gritó Arpo con repentina furia. Empuñó un *gæso* emplumado y mostró a todos las runas en él inscritas.

—*¡Wotan!* —gritaron los jefes.

Después de aquel emotivo acto, muchos de los presentes alzaron sus armas y comenzaron a exhortar al dios de la guerra. Arminio abandonó el *thingaz* seguido de

vociferantes hordas. Repartió órdenes y pareció tomar a partes iguales decisiones con Arpo, que en realidad había tomado él solo. Asumía el mando de la batalla y el líder angrívaro se conformaba con parecer ante los poderosos de su pueblo como la mano derecha del *Kuningaz* de Germania.

El ejército se desplazó hasta el Muro de los Angrívaros, que apareció en las primeras sombras de la noche como una silueta gris contra el cielo toda coronada por antorchas llameantes. Los rostros iluminados de los guerreros fueron apagándose y convirtiéndose en sombras a medida que avanzaba la noche. Se había repartido comida en todos los campamentos y hubo quienes tuvieron tiempo para dedicarse a la caza en los bosques del sur. Se sacrificaron caballos como ritual de guerra y su carne fue repartida entre los angrívaros, y los jefes bebieron su sangre cruda, como era sagrado entre aquellos hijos de las praderas, jinetes libres desde tiempos ancestrales.

El ejército tribal de la confederación dominado por los queruscos fue llegando durante la noche y preparándose para la lucha a pesar de las pérdidas sufridas en Idistaviso. Hubo actividad en los alrededores. Arminio se alejó hacia un campamento improvisado por los jefes queruscos, donde su guardia personal lo preservó de visitas inesperadas. Ortwin y Riann habían venido a cuidar su herida y las de otros hombres de su guardia. Ahora Vitórix vigilaba como una sombra insomne recortada contra las estrellas. Arminio lo veía afilar su cuchillo pacientemente.

Fue Vitórix el que le anunció que Gudrun había venido para visitarlo. Gudrun, que al parecer tenía todas las cualidades que le faltaban a su padre, impresionó a los queruscos con su armadura y su yelmo penígero de gaviota intrépida. El mar no estaba lejos en el oeste, y Arminio se dio cuenta de que la joven tenía ese aire de las germanas que vivían próximas a las grandes aguas. Pero negó y prohibió que se acercase, temiendo una traición, y se retiró a un monumento rocoso, cuyos monolitos habían sido levantados por los gigantes teutones cientos de años atrás.

Las estrellas garabateaban extrañas epopeyas en los ojos del líder herido. Sus racimos de cristales se confundían centelleando detrás de la sombra del Muro, convertido en el símbolo de las esperanzas perdidas y reencontradas en el largo camino de una vida de lucha. Más todavía que las pérdidas humanas, lo que enfurecía a los germanos era que Germánico avanzase lentamente, cantando canciones de victoria y burlándose de ellos.

En cambio, la serenidad de los estelares cantos resplandecientes confundía las aguas profundas del tiempo, que se había detenido en sus abismos nocturnos. El astro de la tiranía no tardaría en emerger del horizonte, esperando un nuevo sacrificio humano para calmar lo insaciable, pero hasta entonces muchas voces podían emitir su luz antes de ser anuladas ante la omnipotente presencia solar.

II

Despertó y sintió la punzada en el costado. Ni profunda ni mortal, tampoco parecía haber perdido demasiada sangre, pero era una herida sumamente dolorosa. El tajo había desprendido una capa de piel y músculo en el costado izquierdo. El filo del arma había rozado las costillas, dejándolas prácticamente al descubierto. Se trataba de un dolor agudo como la mordedura de un animal salvaje, que se repetía al más mínimo movimiento.

Arminio se levantó soportándolo y miró el Muro.

A la luz del día parecía mucho más alto y resistente. Era grueso, y eso significaba que podría resistir el golpe de las máquinas de guerra de Germánico. Se prolongaba en el límite de las praderas y cortaba una estrecha llanura llena de agua coronando el largo terraplén rocoso; a ambos flancos las lomas verdes se convertían en bosques pantanosos. Se trataba de un paso obligatorio. Germánico tendría que atravesarlo y no fue necesario esperar los informes de los vigilantes, por la sencilla razón de que el nieto de Augusto ya estaba en camino y escucharon las llamadas de sus trompetas.

No había tregua ni preparación, si querían luchar tendrían que hacerlo aquel mismo día.

Ortwin se acercó a Arminio. Este asintió ante la mirada de su sacerdote. Su barba amarilla parecía más clara, como sus cabellos, que colgaban bajo la capucha de piel de nutria. El querusco le habló:

—Germánico se acerca. Necesito cabalgar, haz algo.

Ortwin descargó su zurrón y extrajo diversas sacas de piel.

—Supongo que no bebiste de ese Cuerno de Oro.

Arminio se descubrió el costado. Vitórix vigilaba cada movimiento de Ortwin.

—¿Crees que soy un idiota?

Ortwin untó un ungüento en la herida. Estaba lleno de hierbas molidas y tenía la virtud de causar un gran frescor en ella. Poco después Arminio creyó que la herida era solo una molestia, aunque se sentía debilitado.

—Suponía que no bebiste; posiblemente hoy te habrías levantado mucho más cansado.

—Tampoco comí nada de lo que Arpo me envió para nuestro asado, aunque lo comieron otros de nuestros hombres y se han despertado muy frescos.

—Se dio cuenta de que la bebida no te había hecho ningún efecto y decidió retroceder. ¡Desconfía de Arpo! Es una serpiente…

—Ya lo sabía; ahora es una serpiente obediente.

—¡Me alegro! Aunque será obediente mientras estés cerca de él… No olvides una

cosa, solo podrás estar así, bajo el efecto de ese ungüento, un día entero, después el dolor volverá y tendrás que descansar durante mucho tiempo para recuperarte. Serás un hombre completo hasta mañana, no medio hombre. Pero mañana, cuando despiertes, serás la cuarta parte del hombre que eres cuando estás sano.

—Espero que Germánico decida marcharse, de lo contrario tendré que perseguirlo hasta que se le quite la idea de invadir nuestros territorios, que es lo que en realidad quiere.

—¡Que el martillo de Thunar guíe tu corazón con mandoble! —le deseó Ortwin.

Arminio dejó que apretasen sus vendajes y se atrevió a montar a la grupa de *Hamaraz*. Tendría que dirigir la batalla sin poder intervenir en ella, pero ya era mucho en sus circunstancias.

La infantería germana se agrupó tras el Muro, mientras que la caballería fue guiada por Arpo hasta los bosques del flanco norte, para atacar la retaguardia romana desde los bosques.

Germánico se aproximó, advirtió al enemigo y dividió su ejército en dos secciones. Dos legiones defenderían los bosques, otras dos el flanco sur, y las otras cuatro serían dirigidas por él mismo contra el Muro.

El primer ataque no logró el objetivo propuesto. Germánico subestimó la fortaleza de hierba y los enemigos eran más numerosos de lo que esperaba, de modo que sufrió bajas al tratar de superarla, pues había subestimado la robustez de la construcción, a lo que respondió con el empleo de las máquinas de guerra.

Los germanos esperaron hasta que estuvieron suficientemente cerca, momento en el que alancearon y apedrearon, resistiendo en un muro de escudos a los pies del Muro.

Fue entonces cuando Arminio dio la orden: la caballería querusca inició su ataque.

Germánico retrocedió y soportó la embestida, pero pudo contener los frentes, y entonces ordenó formar a sus *tormenta*. Las máquinas de guerra fueron alineadas. Los escorpiones arrojaron una lluvia de aguijones que no lograba destruir el Muro, pero que impedía a los arqueros y lanceros germanos defenderse, con lo que sus cohortes pudieron emprender un nuevo ataque masivo contra las grandes puertas del Muro, ubicadas en el centro.

La lucha se endureció y Germánico se quitó el casco, para que sus hombres lo reconociesen con facilidad y se envalentonasen. Arminio se dio cuenta de que su rival recurría al prestigio personal para enardecer a sus hombres, y sintió rencor y envidia de Germánico. Se daba cuenta de que sus fuerzas no terminaban de cohesionarse, le costaba demasiado tiempo hacer que sus órdenes llegasen hasta el frente.

El segundo ataque acabó con la toma de las puertas. Los legionarios lograron

trepar el muro y las abrieron. Los angrívaros se retiraron hacia la zona boscosa. Varias cohortes de la legión V *Alaudæ* irrumpieron al otro lado y pusieron en fuga una resistencia de brúcteros. Las cohortes pretorianas, encabezadas por Germánico, emprendieron su lucha bajo los árboles. Rápidamente las unidades entraron y se abrieron paso, conquistando los muros y expulsando o dando muerte a la mayor parte de los defensores que no habían huido a tiempo.

Germánico galopó enardecido al enterarse de que de nuevo había vencido y sintió el viento de la victoria a su alrededor. Las cohortes gritaron su nombre.

—¡Arminius! —gritó el comandante—. ¡Arminius! ¡Tu soberbia pronto será ofendida y mi gloria restablecida!

Arminio contempló el desarrollo de los acontecimientos y sintió la derrota, pero no se dio por vencido. Los romanos elevaban su fuerza moral, pero tácticamente no habían hecho otra cosa que atravesar un territorio inconquistado, y eso era lo importante, a pesar de las muchas bajas que pudiesen ocasionar, o de que lograsen caminar tan lejos como quisiesen: ante todos aquellos escarmientos no conducían al establecimiento de puestos avanzados o campamentos permanentes en Germania.

De cualquier modo, esta vez el ejército romano había sufrido para imponerse, y el querusco estaba seguro de que ni Germánico ni ningún otro de sus mandos habría imaginado aquella resistencia después de la victoria en la llanura de Idistávis. Germánico pronto comprobó que las bajas habían sido numerosas, y tuvo que realizar nuevos funerales. Al reflexionar con sus mandos no pudo sino percatarse de que la incursión se estrangulaba como un nudo: a medida que avanzaban los belicosos germanos les presentaban batalla, y el número de soldados descendía, e incluso ahora tendrían que dejar abandonada la parte del equipo más inútil. ¿Qué clase de victoria era esa…? Una victoria real, en la que el enemigo estaba siendo castigado, pero no conducía a ninguna parte. Tras aquella batalla, seguir hacia Querúsquia significaba introducirse en la boca del lobo. Los germanos encontrarían guerreros de reemplazo por millares, mientras que sus ocho legiones iban agotándose, perdiendo víveres y sumando bajas.

Incluso en el escenario más victorioso que él y Tiberio hubiesen podido imaginar, aquella guerra, la de su padre, estaba perdida, por numerosas y cruentas que fuesen las batallas de castigo que pudiesen infligir a los germanos.

Una de las legiones fue puesta a trabajar en el levantamiento del campamento, mientras las otras creaban un gran cuadro defensivo en la verde llanura próxima a los pantanos.

Además, Germánico ordenó erigir un nuevo trofeo con las armas capturadas y

ordenó destruir aquella parte del Muro de los Angrívaros que había sido levantada con madera, paja y barro mediante el lanzamiento de grandes piedras con las catapultas, hasta que las puertas fueron descabezadas y sus marcos derruidos. Rompió la estructura en varios segmentos, destrozando cuanto pudo mientras las horas de luz se lo permitieron, a pesar de que sus enemigos se reagrupaban y los hostigaban todo alrededor.

III

Arminio sintió un profundo dolor aquella noche. Era como si la derrota y la caducidad del efecto del ungüento de Ortwin se hubiesen aliado para atormentarlo en el mismo momento.

La muerte de muchos guerreros a los que conocía desde hacía largos años, algunos de ellos grandes héroes en la emboscada contra Varus, ensombreció su ánimo. Fueron incinerados, y el recuerdo de Wulfila, casi como un padre, y en realidad uno de los mejores amigos de su propio padre, pesaba sobre su alma mucho más que el zarpazo de oso que desgarró su costado.

Volvió a sangrar y tuvo que beber abundante *medhu*. Perdió la conciencia y tuvo sueños extraños. Mujeres desnudas que galopaban a través de un campamento romano… La ciudad de Roma era devorada por un muro de llamas en medio de la más profunda de las noches… El mundo se agrietaba. Su hijo se hacía mayor y luchaba contra una enorme fiera que trataba de arrancarle los ojos. Se despertó bañado en sudor para volver a sumergirse en horribles pesadillas, cuyo recuerdo se evaporó en la sombra.

Al día siguiente se sintió cansado pero aliviado, las fiebres habían remitido. Los ojos grises de Ortwin lo escrutaban, como envuelto en una nube desenfocada e incierta.

El ejército romano volvía al lugar del que había venido buscando la misma ruta, pues los batidores romanos desconfiaban de las zonas pantanosas, cuyos pasos siempre se habían mostrado traicioneros. Si Germánico había venido a desquitarse, lo había conseguido, pero Arminio sonrió al entender que el comandante y nieto de Augusto abandonaba la idea de atacar los territorios queruscos. Estos se sintieron victoriosos al luchar en tierras ajenas contra un enemigo común, y las hordas volvieron cantando canciones de gloria hacia su tierra natal.

Las reuniones del consejo de guerra mostraron el descontento de los régulos tribales. Los cáttos, con Adgandest a la cabeza, se pronunciaban ambiguamente sobre el papel dominante de los queruscos, y Arpo, tras sufrir la derrota en su propio territorio y ver su Muro en ruinoso estado, tampoco pareció conforme con los queruscos, que volvían a sus tierras incólumes después de derramar sangre en casa ajena.

La envidia, y ningún otro sentimiento, era lo que hablaba con el disfraz de las palabras. Arminio era consciente de que sus vecinos en el sur y en el oeste estaban demasiado cerca de las líneas de acceso de los romanos, y por tanto sufrían las consecuencias de sus ambiciosos castigos. Pero en lugar de agradecer a los queruscos

su fiera alianza les reprochaban que les decían cómo debían hacer la guerra en su propia casa.

Los queruscos, no obstante, se habían acostumbrado a combatir lejos de sus propios hogares, un mundo inhóspito para Roma, un mundo salvaje y autónomo, conservado en el corazón de Germania Magna desde tiempos inmemoriales. ¿Durante cuánto tiempo eso seguiría siendo así? ¿Volvería Germánico con diez o doce legiones, dispuesto a devastar el intacto mundo de los queruscos durante la siguiente campaña…? Todo eso era incierto; sin embargo, Arminio trataba de transmitir siempre la misma idea: la paz solo era una preparación para la guerra, y esa era la única paz que debían conocer las castas guerreras de los queruscos. Vivían para enfrentarse a Roma, así debían ser educados los hijos de los príncipes y los hijos de los granjeros, para la proeza bélica, para morir en el honor del combate. La guerra era el mejor mensajero de la guerra.

ᛁᚾ

Lejos de allí, Cerunno apareció en lo alto de la colina. Sus harapos estaban mojados a causa de la humedad que las ráfagas arrastraban contra su cuerpo. Hechiceros jóvenes y viejos siguieron los pasos del legendario adivino mientras se dirigía hacia las costas del Gran Mar, pisando, como un mendigo que murmura mil maldiciones, las huellas del ejército en retirada que comandaba Germánico.

Cerunno no dejaba de mirar ahora el oleaje, la turbulencia infinita en la que flotaban docenas de naves romanas, balanceándose hábilmente al tiempo que los remos entraban y salían de las ondas espumosas, abriéndose camino entre las aguas bravas.

Cerunno *el Mago* abrió las manos y extendió los brazos al cielo, al tiempo que suplicaba en voz baja la más humilde y humillante de sus plegarias.

Susurraba los nombres de las nubes, que pocos hechiceros eran capaces de recordar, y pedía a todos sus espíritus que se reuniesen y que librasen una batalla sin par, desencadenando el rencor de aquellas aguas profundas, la sombra que se agitaba en la más ignota oscuridad del océano.

Germánico embarcó a sus legiones en las mismas naves que lo habían traído y que aguardaban en el estuario del Amisia y desde allí cabotaron hasta el Mar Germánico.

Una vez allí, los augures advirtieron al comandante y señalaron el horizonte.

Germánico no quiso amedrentarse y miró con desprecio el telar negro que las manos del viento entretejían cuidadosa y vengativamente en el confín de las aguas.

La imagen de las nubes arrastrándose en procelosa sucesión hacia el fin del océano, formando la columna punitiva de un ejército que se concentraba en el noreste, no intimidó a Germánico. El viento soplaba con fuerza y las olas gigantes estallaban arrastrándose por las playas, extendiendo un bramido rauco y polvo de agua en las frías ráfagas que azotaban las playas desiertas.

—La flota seguirá adelante; costearemos hasta Armonicus, desde allí seguiremos sin alejarnos demasiado —sentenció Germánico. Sus hombres sabían que no había nada que hacer. Silanus parecía satisfecho. Era consciente de que los augures no tenían mucho que mandar ante un hombre con semejante carácter: todos ellos eran polvo debajo de sus pies cuando tomaba una decisión.

Eran más de quinientas naves las que, formando grupos desiguales, procuraban no alejarse de las costas. El mar les impedía guardar la formación, y las órdenes de Germánico pronto fueron despreciadas por el viento, que soplaba fuertemente desde el norte y el oeste. Todo fue bien, dentro de lo posible, hasta que las rachas cambiaron

repentinamente y soplaron del este. El mundo se oscureció y el polvo de agua y la bruma marina impidieron el contacto visual con la tierra. Otro mundo se erigía a su alrededor, embravecido y colérico, en perpetuo movimiento.

Germánico trató de divisar las trirremes en cabeza de la *Rapax*, pero habían desaparecido sin dejar rastro. Los valles de agua se hicieron más profundos y empezó a tener la sensación de que el mar los arrastraba sin posibilidad de contradicción.

Silanus se sostenía a duras penas de las cuerdas y un golpe de mar estalló contra el mascarón de la nave imperial. La guardia pretoriana que seguía a Germánico en las naves echó manos de los remos para apoyar los brazos de los legionarios, pero el agua los asaltaba y era necesario dedicar demasiados esfuerzos a achicarla.

Germánico fue hacia su aposento: zarandeada por el viento, la tienda superior parecía un miserable reducto de augures amedrentados.

—¡Príncipe! —murmuró el más viejo de todos ellos.

El comandante tomó su casco y se lo ciñó como si se dirigiese a una batalla definitiva.

—No era hora de embarcarse —gruñó el viejo augur. La nave dio un bandazo y muchos objetos cayeron; Germánico tuvo que apoyarse aparatosamente para protegerse de la caída. Varias de las pieles que protegían aquel mirador del viento se soltaron y ondearon funestamente contra el cielo proceloso.

»¡Santos dioses! ¡No era hora de embarcarse! —gimió el augur.

Germánico sintió cómo la ira dominaba sus nervios y corrió hacia el viejo santón. Los demás presenciaron la escena llenos de pánico:

—¿Quieres ver cómo temo el favor de los dioses? ¿Quieres verlo?

El sacerdote, presa del miedo, se aferraba a su autoridad como al último leño que pudiese mantenerlo a flote en medio de la nueva tempestad que pretendía ahogarlo.

—¡Germánico no debió tocar los muertos de Varus! —gritó con desesperación.

El comandante sonrió; sus rasgos se marcaron alrededor de una sonrisa implacable. La humedad tatuaba con gotas de hielo las facciones de acero.

—¡Germánico no debió extender el césped del túmulo funerario!

El comandante cogió la cabeza del augur y miró con ansiedad en la profundidad de sus ojos.

—¿Crees en los sacrificios, Varronus? ¿Crees o no? —gritó. Después apresó al augur y lo arrastró hasta la cubierta. Los soldados pretorianos parecían indecisos, el augur intercambiaba suplicantes miradas con ellos. La cubierta estaba siendo barrida por rachas huracanadas que casi eran capaces de tumbarlos. El augur se alejó de Germánico y retrocedió hasta la barandilla, sin saber qué era lo que temía más, al comandante iracundo o al mar hambriento.

Germánico terminó de apretarse los cordales que fijaban el soberbio casco de Perseo y las Leónidas, y cogió al augur por los hombros.

—¿Crees en los sacrificios?

—¡Germánico! No hagas algo de lo que se arrepentirá todo tu ejército… ¡lo lamentarás! Vas en contra de los poderes imperiales… ¡no puedes tocarme!

—Ese *lituus* al que te aferras será lo único que podrá salvarte la vida cuando te arroje al agua —dijo el comandante.

—¡Germánico! —gritó su amigo Silanus. En su rostro aparecía un gesto de comprensión y súplica—. ¡No merece la pena!

Dudó un instante, después Germánico lo arrastró hasta el palo de mascarón, cogió una cuerda y ordenó a los guardias pretorianos:

—¡Atadlo! ¡Que suplique a los dioses cuanto sabe para que esta nave no se hunda!

Varronus fue atado contra su voluntad al palo de mascarón, frente a la temible tempestad que estallaba a su alrededor. Dejaron el *lituus* en sus manos y lo aseguraron fuertemente. Muchos estaban seguros de que no sobreviviría, pero al menos nadie podría reprochar a Germánico que había cometido un sacrílego asesinato.

—Está bien, no quiero oír ni una palabra más de esos miserables augures, no son ellos los que apuestan su sangre en las batallas, de modo que si sienten miedo pueden llorar, o mearse encima. —Germánico se agarró a las cuerdas. La nave volvió a sufrir un implacable golpe a estribor. La ola pasó por encima de la cubierta echando al suelo a muchos legionarios. Uno de ellos fue arrastrado hasta la barandilla y allí se quedó pendiendo de un brazo ante las negras fauces del océano. Germánico corrió hacia allí a riesgo de su propia vida. Una nueva ola escupió al barco y envió su esputo contra los soldados. Germánico resistió con fuerza y aferró el brazo de su legionario.

»¡No te rindas ahora! —ordenó el general. Silanus vino en su auxilio y le ayudó. Varios pretorianos tiraron del infortunado, que finalmente rodó aparatosamente sobre la cubierta. Se volvió y miró a Germánico como si fuese un dios viviente.

—¡Venceremos, general! ¡Venceremos!

Germánico caminó decididamente hasta el centro de la nave y repartió órdenes.

—¡Ataos cabos a la cintura, todos! ¡Moriremos todos o ninguno! ¡Si esta nave debe irse al fondo del mar lucharemos hasta el final y todos visitaremos las garras de los tritones y el tridente de Neptuno! ¡Pero si ha de salvarse, nadie se quedará en el camino!

Sus hombres hicieron lo propio. Durante horas no supieron nada del resto del ejército y la noche se cernió sobre ellos. Pocos pueden imaginar lo que significa ir a bordo de una nave romana que peligra a la deriva en medio de una tempestad frente a las costas de Britania. Ninguna luz podía soportar el azote de la lluvia, la oscuridad cerrada les impedía maniobrar y el mar crecía y se hundía en valles, cuyas cimas

espumosas estallaban brutalmente en medio de las sombras. En no pocas ocasiones los legionarios que bregaban en cubierta eran arrojados al mar, donde su vida pendía del cabo que se habían atado a la cintura, y que no siempre fue capaz de sostenerlos antes de que sus compañeros los sacasen; otros recibieron golpes de los remos que, a ciegas, trataban de empujar la nave, y quedaron sin sentido en el agua, donde se ahogaron antes de que pudiesen socorrerlos.

Como muchas otras naves, echaron el equipaje y el equipo por la borda.

Germánico sintió tanta culpa al ver cómo su flota era dispersada por la tormenta, que quiso arrojarse al mar y acabar con todo.

—¡No!

—Dioses malditos… —rugió Germánico—. ¡Dioses malditos!

En medio de la oscuridad rugiente, estallaba un relámpago y su veta de hielo trazaba una albura total en la noche iluminada. Por un grano de arena, el mar era un instante de hielo agrietado, una polvareda gélida de perlas fulminadas, la espalda de una serpiente cuyos nudos se retorcían en el agua y cada ola una de sus escamas. Y después la nave se precipitaba en el abismo absoluto, y cada vez que esto ocurría parecía que descendían hasta el infierno, para ser escupidos de nuevo y zarandeados, siempre con la duda de cuál de esas ocasiones sería la última, cuándo las jarcias y vigas cederían, enviándolos al fin al fondo del mar.

La mañana los sorprendió como un fantasma brumoso entre las nubes de tormenta. El oleaje amainó y vieron a lo lejos unas costas verdes. El cielo aciago, los valles profundos en movimientos, el agua estallante y las olas hambrientas habían dominado un sueño fatuo poco antes del amanecer y la voz de Silanus despertó súbitamente a Germánico. Abrió los ojos. Se retiró la manta mojada. Le dolía todo el cuerpo y, como la mayor parte de los hombres, estaba seguro de que había caído enfermo. Al incorporarse y salir vio la ruina en que había sido convertida la nave imperial. Era la más grande y fuerte de todas, y apenas había sobrevivido al desastre.

Se habían quedado sin provisiones y el mar los arrastraba hacia una costa desconocida.

—¿Britania?

El más avezado de los navegantes asintió.

—Es mejor que perderse en el mar, príncipe.

Germánico murmuró alguna maldición. Se dio cuenta de que algunos hombres miraban con fatalismo el palo de mascarón. La madera revestida de bronce ostentaba el rostro ciego de la Gorgona, como lo hacía su propia coraza de plata, herencia de Julio César a través de Augusto y de su padre Drusus. Allí el augur permanecía atado, encarando el mar. Germánico se aproximó y miró el rostro de Varronus. Había muerto con los ojos abiertos. Sus pupilas azules parecían vacías y superficiales en

comparación a la profundidad que los rodeaba en el vasto mar.

—Gracias, Varronus —dijo Germánico en voz alta. Después desató las cuerdas que lo apresaban y dejó que el frágil cuerpo se desmoronase. Los augures miraban la terrible escena con temor.

»Varronus será un héroe entre los hombres de vuestra condición, llevad su nombre inscrito en oro a las paredes del Colegio Sacerdotal, ¡ahí lo tenéis! Me rogó que lo atase frente a la tempestad para suplicar por encima de las voces de la tormenta a Júpiter y a Neptuno, y disuadió a las olas de que nos devorasen. ¡Una lástima, que no lograse hacer lo mismo con el resto de la flota, pero los poderes humanos son limitados, y sus plegarias todavía más!

El silencio fue toda la respuesta que Germánico obtuvo. Los vozarrones de los soldados en la sala de remos ocuparon el aire y Germánico respondió algunas peticiones personalmente al escucharlas.

—¡Hacia Britania! ¡Remad hacia la costa!

Con el transcurso del día se dio cuenta de que la catástrofe había sido enorme. Encontraron los restos de una parte de la flota a lo largo de la costa de Britania, pero aquello no era ni un tercio de las naves que habían sido sorprendidas por el vengativo temporal. Cuando entendieron que no esperaban más unidades, Germánico ordenó que cruzasen las aguas en busca de la desembocadura del Rhenus.

Aunque el mal tiempo persistió, las olas dejaron de acosarlos y llegaron al destino. Una vez allí, Germánico se lamentó mil veces: solo una veintena de trirremes de la legión I *Germanica* habían llegado intactas a la desembocadura del Gran Río. El resto, cerca de cuatrocientas naves, habían embarrancado casi destrozadas a lo largo de las costas de los frisios. Desde allí, el ejército superviviente se había organizado y había descendido con la fortuna de que las hordas de los germanos no habían podido saber su fatal destino. Los restos del ejército fueron juntándose y Germánico ordenó que recorriesen la calzada del Rin por la orilla opuesta, en el territorio aliado de los bátavos, en busca de los campamentos de Noviomagus y Trajectum, y más tarde hacia Colonia.

Las naves que todavía eran capaces de remar iniciaron el regreso río arriba.

El otoño azotaba ya la frente de Germánico, quien, envuelto en una manta de lana merina, esperaba en cubierta acusado por las mil maldiciones que el viento pronunciaba entre cuerdas y velas. Mientras las nubes se desplazaban y el río zozobraba a su alrededor una danza macabra, sentía el afilado cuchillo de la derrota acariciando la piel del orgullo. Todo en vano, pensaba. Sus labios amoratados esbozaban palabras de cólera y maldiciones romanas al cielo y al mar. Pero Germania seguía allí, a su alrededor, un espacio inconquistado, y le costaba imaginar una retirada más amarga, porque era consciente de que, a pesar de las batallas ganadas a

medias en las últimas campañas, el balance de la guerra continuaba siendo favorable para los germanos. Roma no conseguía retomar sus posiciones hasta el Albis, y cada día eran más las voces que en Roma aseguraban lo inútil de las campañas en Germania Magna, inclinándose hacia una fortificación eficiente de la frontera del Rin, y dispuestos a olvidarse de la toma de Germania Magna. Y eso, dicho de otra manera y con mil argumentos, no significaba otra cosa que reconocer la victoria final de Arminio.

Tan pronto como Germánico llegó a los campamentos occidentales de la frontera, remontando el Río Grande al frente de sus maltrechas naves, unificó una columna de castigo y decidió atacar a los márseros.

Casi había entrado el invierno y las lluvias persistían durante días enteros, pero el comandante no podía soportar la idea de que sus rivales considerasen la catastrófica dispersión de la flota como una victoria de sus dioses. Tenía que mantener alta la moral de la frontera, y disociar el mal tiempo de las argucias de sus enemigos. La superstición, en cambio, obraba en su contra. Los propios romanos seguían siendo cautos respecto a los verdaderos resultados de la campaña. Había sido beneficiosa para el honor de Roma, pero no para sus arcas; la gente seguía pensando que Germania jamás sería conquistada. El castigo infligido a las hordas queruscas halagaba al Senado, la noticia de que Arminio había resultado herido fue aplaudida, pero el desastre marítimo alimentaba de nuevo el miedo sobrenatural a los germanos. Muchos aseguraban que los propios dioses romanos, con aquella acción, persuadían a los ejércitos imperiales de que aquel territorio no era bueno como propiedad.

El ataque contra los márseros no fue una acción brillante, pero con ello quiso dejar claro el máximo comandante y legado imperial que lo que había sucedido en el mar no era razón para creer en el debilitamiento de sus ejércitos. Tiberio no vio con buenos ojos la operación, y envió noticias a Germánico, pidiéndole que no se arriesgase en territorio germano con la llegada del mal tiempo. Además, su tío le reclamaba en Roma para otros asuntos con urgencia, y nadie supo darle detalles al respecto.

Con aquella campaña masiva acabaron los últimos intentos de Roma por conquistar Germania más allá de la frontera del *Rhenus*. A partir de entonces las fuerzas se concentraron en mejorar las fortificaciones del *limes*, sobre todo a partir del momento en que Germánico fue llamado por Tiberio a Roma y enviado después a los dominios del este.

Tanto el propio Germánico como su esposa Agripina se consideraron desplazados por pura envidia, ya que, en su opinión, una sola campaña más habría bastado para derrotar a los queruscos en su propio territorio y establecer las provincias de *Germania Transrhenanum* de nuevo y de una vez por todas.

De cualquier modo, el caprichoso destino había cambiado y los caminos de Germánico y de Arminio se separaron de manera definitiva.

TRIUMPHATOR:

LA VICTORIA DE GERMÁNICO

I

Se había temido el despertar del sol.

Dos días antes de la importante celebración, las nubes visitaron el Campo de Marte, demorándose en el horizonte como la indeseable embajada de unos dioses rebeldes que asistían con prerrogativas al consejo del panteón romano. Tiberio, a pesar de todo, no quiso que los preparativos fueran interrumpidos, y mientras dejaba que los dioses resolviesen sus disputas, él confió en la fecha y animó a los terrenales organizadores. Nadie deseaba una mañana lluviosa para semejante festejo, pues hacía años que en Roma no se presenciaba nada semejante. Finalmente, las plegarias de todos los augures dieron sus frutos y una aurora elíptica comenzó a incendiar el horizonte, asomando sobre las colinas del corazón del imperio. El cielo se despejaba y la luz creció con un grumo de gloria: los dioses estaban con Germánico.

La actividad, que de cualquier modo y cualquier día del año era grande en Roma, fue tres veces mayor desde primeras horas de la mañana, aunque no eran pocos los que habían trabajado durante la noche para que todo estuviese a punto. Las vías de acceso se colapsaron al poco tiempo. El populacho abarrotó las calles. Su hedor se quedó flotando como una tenue calina compuesta de sudor y ansiedad. Ricos y pobres pelearon por un puesto privilegiado. Las cohortes de vigilancia trabajaron para ribetear el itinerario que seguiría la procesión de la victoria. La plaza central, el lugar al que iría a desembocar aquella corriente cargada de dorada gloria, fluyendo entre el dédalo abarrotado de la miseria y de la mediocridad, fue custodiada por las cohortes pretorianas.

El semicírculo gigantesco, afianzado en los cimientos del imperio, de las altas columnas marmóreas, vigilado por los pedestales de las más altas victorias aladas, se elevó ante miles de ojos expectantes.

Las palomas volaron amedrentadas en bandadas hacia los templos de las colinas. Llegó la hora y un sol feroz pareció extraer un chorro de vapor de aquellas tinieblas humanas.

La primera legión ya había iniciado su entrada en Roma, cohorte tras cohorte, escuadrón tras escuadrón, bajo una lluvia de rosas, y el clamor creció como un trueno que, primero levemente, después reclamando su presencia, avanzaba inexorable hacia el centro de Roma. Tiberio había solicitado un último servicio a todos aquellos soldados que hacía tiempo se les debía el retiro: les prometió una entrada triunfal en la ciudad. Marcharon orgullosamente, más orgullosamente que a ninguna otra batalla. Las líneas eran perfectas, cada pieza estaba en su sitio, cada paso avanzaba en absoluta armonía con sus compañeros de fila. Las multitudes los aclamaban; se comía

y se bebía, se brindaba, los borrachos eran felices. Tiberio había comprado cuantas flores estuviesen en venta, para que el paso de aquellos soldados acostumbrados a tempestades, enfermedades, vientos y cieno fuese premiado con la mayor de las glorias.

El sol ardía, alto y fuerte, cuando el Carro del Triunfador se puso en movimiento, detrás de un destacamento de caballos blancos dirigido por Emilio: la guardia de élite trotaba parsimoniosamente, un muro de armados y orgullosos caballeros. Las viseras resplandecían tocadas con oro, los mentones apuntaban al frente como trirremes que se abren paso en el oleaje del júbilo, y el gentío gritó el nombre de Germánico con tal devoción que hasta los mismos dioses podrían haberse sentido celosos en sus fríos pedestales.

Calígula iba, como sus hermanos, en un carruaje junto a su madre. Los abrazaba como la nueva madre de Roma, tanto o más aclamada cuanto dirigía saludos a aquella muchedumbre que se arracimaba por delante como una costa. Y como una costa para un marinero incauto era aquella Roma desconocida que Calígula devoraba con ojos muy abiertos, sitibundos y deshidratados por la emoción que lo consumía, como una costa que era un enigma a cada recodo, como una jungla humana y ominosa que descendía entre los márgenes de un continente desconocido, corporeizado ante la invocación de los poderes. Logró ponerse ante su madre, aparentemente en su regazo. Sin nada que se interpusiese entre él y la fama, miró los caballos que tiraban del carruaje y sus ojos tropezaron con aquella cuadriga que rodaba ante él con Germánico al mando. Se detuvo en la imagen de su padre y la escrutó. Era como la llama en el centro de un resplandor, como la luna en el corazón de su halo, como el cetro solar en el puño del cielo.

Germánico sostenía las riendas con la fuerza de un auriga divino. Elevaba el brazo a intervalos, y con solo hacerlo, mirando hacia un sector de la multitud, de allí se elevaba un torbellino de vulgaridad y adulación sin límites. Sus ojos, ahora atrapados en la aquilina cerrazón del ceño fruncido, eran capaces de hacer caer miradas tan cortantes como el vuelo de un hacha. La expresión de sus labios resultaba ambigua, contrastando con aquel semblante; se había vuelto furtiva. Aparecía de un modo inquietante y no podía saberse si se trataba del más despreciativo de los gestos, algo que confería a su personalidad una elevación absolutamente inescrutable. Calígula sintió un vuelco en el corazón cuando llegó una vuelta y aquel río improvisado, aquella serpiente invisible e hipnotizadora que lo arrastraba por las entrañas de una selva de oscuridad humana, le mostró a su padre en toda su gloria, de perfil, recortado como una estatua viviente contra miles y miles de seres anónimos que lo vitoreaban hasta dejarse la garganta en el empeño; sintió admiración y, a su vez, un nuevo y desconocido sufrimiento que había estado pugnando por clarificarse y que, en aquel momento, decidió afianzarse cobrando la forma definitiva de un

símbolo que es capaz de marcarse a fuego en la morfología del alma. Calígula sufría ante aquel espectáculo, a la vez que languidecía de placer. Quería ir en aquella cuadriga junto a su padre, empuñar las riendas como él, quedarse solo en ella y lucir los laureles.

La toga *picta* que colgaba de los anchos hombros de Germánico ondeó delatando el paso de una errática criatura del viento que acaso improntase su forma furtivamente contra los pliegues. El múrice ondeó y entonces los ojos de Calígula, extasiados, contemplaron la llegada del Triunfador ante las escalinatas: las cohortes de honor formaban como un ejército perfectamente organizado, firme e inmóvil. El pueblo se agolpaba más allá a ambos lados. Las mismas escalinatas detrás, al final de una explanada bélica, marmórea, y allí arriba los altares humeaban caliginosa y pesadamente bajo el sol, allí arriba el emperador de los romanos esperaba en su trono, por encima del mundo, junto a su bisabuela Livia y los altos dignatarios del Colegio de Augures y del Senado. Miró hacia atrás y vio los carros que rodaban a sus espaldas. Atados a ellos, unidos por cadenas que les impedían dar pasos largos, venían centenares de germanos capturados en las campañas de su padre. La mayor parte de ellos ya había sido privada de lengua, para impedir improperios. Otros carecían de manos. Lucían largas y enredadas barbas, que era lo que la gente esperaba ver a simple vista de los germanos como signo distintivo. Un torrente de verduras podridas se precipitaba contra ellos por donde pasaban, algunas arrojadas con gran impulso. Más de un germano había recibido el impacto de una piedra escondida dentro de alguna verdura en mal estado, porque los vigilantes del *Triunfo* prohibieron la lapidación, y sangraba o se arrastraba, penosamente sostenido por sus compañeros de calvario. Detrás del primer contingente de esclavos, amenizado por el clamor de los látigos que unos centuriones azuzaban sobre sus espaldas, venían varios carros de vistosas proporciones, tirados por bueyes traídos del norte.

En el primero de todos iba una mujer en lugar privilegiado, con un niño en brazos, ambos encadenados por el cuello. Un cartel delante del carro mostraba claramente el nombre de la cautiva: Thusnelda, la esposa de Arminio, y el hijo de ambos, Thumélico. Si hubiese sido maravilloso traer al propio Arminio aherrojado y mudo ante el emperador, resultaba todavía más vistoso y humillante traer a su mujer con el fruto de sus entrañas. Era el gran presente de Germánico. Aquel carruaje también llevaba otras mujeres, la mayor parte de ellas princesas bárbaras capturadas en los territorios arrasados de los sugámbrios y de los cáttos. Se les pidió que vistiesen a la manera de las germanas, que se engalanasen y que exhibiesen su encanto bárbaro. Después de años de cautiverio, la mayor parte de ellas se había acomodado a las exigencias de sus señores, y ahora venían como presente ante el emperador.

Detrás vinieron cuadros vivientes que representaban a los dioses germanos de las

montañas y de las aguas dominados por soldados romanos. Apareció otro carro que pronto fue cubierto de frutos que estallaban contra las armas allí expuestas. Era una especie de fantástica construcción de madera de la cual habían sido colgadas gran cantidad de armas germanas, creando un monumento inconexo, con abusivo desprecio, de las defensas conquistadas. Otro carruaje mostraba una enorme pared de paja y barro. Delante un cartel decía: *Murum Angrivarii*. Germánico había ordenado reconstruir con esmero un trozo de aquel muro, junto a pedazos originales, para exhibirlo como prueba de su victoria. Un carruaje más mostraba las armas conquistadas en la batalla de Idistaviso. Nuevos contingentes de soldados marchaban para dividir aquella parte de la siguiente, pues eran presentes de los aliados germanos y galos, para fortalecer la impresión del poder que Roma ostentaba en sus fronteras. Los carteles se sucedían con los nombres de los pueblos germanos que se mostraban proclives a la política imperial. Bátavos, frisios, úbios, toxandrios, menapios, batenios, corcóntios marchaban en batallones selectos. Germánico deseaba hacer a los hijos de los príncipes aliados partícipes de su victoria, demostrándoles que luchar con él significaba triunfar con él.

Y la abrumadora procesión al fin se detuvo.

Había un aire de demencia en aquella actividad aduladora. No se había visto nada igual desde el *Triunfo* de Augusto tras la batalla de Accio. «Germania ha sido vencida», se gritaba. «Teutoburgo y Varus, vengados por Germánico». Roma, invencible. *Roma Victrix, Germania Victa*. Su pueblo floreciente, elegido por los dioses entre la pútrida barbarie de la tierra que lo rodeaba más allá de sus fronteras de civilización y derecho.

Para Calígula, no importaba lo que hubiese que hacer para retener la gloria, estaba ahí, a su alcance, en el aire, solo tenía que extender la mano y atraparla, ser un dios de riqueza y poder. Despertaba y eso era algo propio de un pequeño dios, pensó. ¿Acaso no era él nieto de Augusto *el Dios*?

Su padre abandonó el carro y comenzó a ascender la escalinata con solemne resolución; después fue su madre quien lo imitó y él, junto a sus hermanos, se apresuró a ser el primero en subir. En ese momento trató de librarse de la dominadora presencia de su madre, pero Agripina notó la intención y, guardando el protocolo apretó con tanta fuerza la muñeca de Calígula que este, intentando librarse, se volvió con un gesto de ira hacia los ojos severos de ella. Volvió a insistir pero entendió que no podría alcanzar la gloria deseada cuando su madre apretó con más fuerza y debió acompasarse al paso de sus hermanos que, dóciles y amedrentados, seguían sumisamente la sombra de su madre.

—Bienvenido, Germánico —dijo solemnemente Tiberio.

Calígula se fijó en el rostro picado del emperador, su abuelo político, el heredero

de Augusto. Una representación de senadores presenciaba la escena, y los augures la consagraban. Como una apoteosis, vio cómo el emperador depositaba la corona de laurel sobre las sienes de su padre. Tiberio era más alto que Germánico, y se preguntó si esto era condición indispensable para llegar a ser emperador, o si por el contrario los dioses soslayarían ese defecto. Siendo hijo, como decían, de Germánico, tenía posibilidades de ser demasiado bajo, y por un momento deseó ser hijo de Tiberio y despreció a su padre, amedrentado.

Las palabras atrajeron su atención y un instante después la profunda angustia que le generaba la posibilidad de no ser el elegido se transformaba en febril curiosidad.

—Te ofrendo Germania —dijo Germánico.

—Roma te ofrece el *Triunfo.*

Germánico miró los ojos indiferentes e impenetrables del emperador.

—Gracias, padre.

Se hizo el gran silencio.

—Te traigo a los presos, pero entre ellos ofrezco a Roma la cabeza de Thusnelda, la esposa de Arminius, y la de su hijo, Thumélico, así como muchos otros esclavos.

Tiberio miró con interés los carruajes, que se habían detenido en la gran explanada, rodeados de rectángulos centelleantes y armados.

—También ofrezco las armas de los enemigos, las ofrendas de nuestros aliados, y cuantas insignias pude rescatar del campo de Varas, incluidas dos de las Águilas de Plata, al fin rescatadas.

Tiberio miró con suprema y extraña indiferencia los ojos de Germánico.

—Acepto en nombre del Senado y del Pueblo Romano tus presentes, que te han sido concedidos en el noble ejercicio de las armas de Roma. Perdono la muerte a Thusnelda y a su hijo, a los esclavos los condeno a seguir siendo esclavos.

Calígula vio cómo el emperador avanzó hasta el borde de la escalinata y abrió los brazos, como si acogiese al mundo en un gesto paternal. Después los dejó caer, las manos vueltas hacia delante, como un ídolo de piedra. Dio media vuelta y abandonó el glorioso escenario, como si se esfumase de nuevo en los inciensos. Las trompas y metales anunciaron el inicio de los festejos. Extasiado, el niño ya casi adolescente se dio cuenta de que solo el hombre más poderoso de la tierra, solo el dueño del mundo, solo un dios podía permitirse el lujo de abandonar aquella escena, de esfumarse ante las multitudes como la aparición de una divinidad, despreciándola a placer o agraciándola por completo.

Y sintió que eso fue lo más grandioso que había visto jamás.

El *Triunfo* abandonó la ciudad por otro camino, ya sin la presencia de Germánico ni de su familia. Las celebraciones siguieron y solo cuando el sol se sumergía en un deslumbrante y ebrio crepúsculo empezaron las fiestas. Habría juegos durante diez días, comida y bebida. Las villas de los ricos se llenaron de manjares y el *Triunfo* de

Germánico continuó festejándose hasta altas horas de la madrugada. Cerca del Templo de Saturno se erigió un gran arco para conmemorar la recuperación de dos de las Águilas de Plata perdidas en la batalla de los Bosques de Teutoburgo.

KUNINGSPÆJAZ:

CAMPO DE REYES

ᚷᛖᚱᛗᚨᚾᛁᚨ

I

El poder de Arminio creció durante aquel invierno en el oeste. Su nombre fue pronunciado con admiración de leyenda. Jóvenes y viejos contaban historias sobre sus hazañas, las canciones versaban sus gestas contra Germánico, a pesar de las muchas bajas y a pesar de los castigos romanos. El diálogo mantenido con su hermano a orillas del Visurgis fue repetido de mil modos diferentes, y se crearon escarnios y chanzas que burlaban al primogénito de Segimer *Cabeza-de-lobo*. Desde las colinas de los queruscos hasta las landas de los herulios y las playas verdes de los caucos, Arminio era una especie de *wulfaskinth*[25], gigante que controlaba la Gran Horda, como se había dado en llamar al ejército unificado de las tribus de Germania occidental. Era capaz de aserrar y derruir bosques enteros sobre los cascos romanos, cambiaba el curso de los ríos para cortar el paso a las legiones al encharcar las ciénagas, y era inmune a las heridas, pues atravesaba el campo de batalla con el rostro embadurnado en su propia sangre, arrojándose contra las filas de legionarios y galos, que se apartaban atemorizados ante la visión del hombre-lobo. Parecía capaz de todo según los cuentos, y su fama, al contrario de lo que muchos jefes hubiesen deseado, continuó creciendo y creciendo en las aldeas a la luz de las llamas mientras el crudo invierno echaba su manto blanco sobre una tierra herida, pero todavía libre.

Durante aquel invierno y mientras se recuperaba de la herida sufrida durante la campaña, el querusco organizó un ambicioso plan y se reunió en sucesivas ocasiones con la mayor parte de los jefes que le habían mostrado lealtad absoluta.

Una de aquellas reuniones tuvo lugar en Molda, donde muchos años atrás su padre Segimer había exigido el pago de una deuda de sangre. Aquel día murieron Sesítaco y su padre Ucróner, dos queruscos que habían mostrado condescendencia hacia Drusus en los tiempos en que la mentalidad de los queruscos no había sido fortificada gracias a los triunfos de hombres como Arminio y de batallas como la de Teutoburgo.

Molda era ahora mucho más populosa, como consecuencia de la relativa paz de la que disfrutaban los territorios de los queruscos. Al no librar la guerra en su suelo, sus aldeas mostraban una mayor tendencia al crecimiento y a la prosperidad. La falda del collado estaba tapizada de muros de roble y tejo. Los grandes árboles asomaban entre las construcciones cubiertas de nieve y en lo más alto se erguía un respetable *thingaz* de gran altura. Era un hermoso palacete de cazadores.

Las pieles de unas presas de invierno colgaban secándose en el aire frío. Arminio dejó las riendas de *Hamaraz* en manos de un jovencito aterido que observaba el hocico dentado de su capucha lobuna con los ojos muy abiertos.

—Eres un niño muy fuerte para ser tan pequeño, ¿no? —le preguntó el líder

querusco—. Lleva cuidado con este niño, *Hamaraz*, no quiero que le hagas daño —le ordenó a la gran bestia, dándole una palmada en el musculoso mentón. *Hamaraz* relinchó una vez más y tironeó obcecadamente al sentir que el nuevo portador de sus riendas ya no era el dominante señor al que estaba acostumbrado. El niño sonrió abiertamente y apresó con bravura el cuero. El corcel hizo caso omiso y casi arrastró al niño por la nieve. Otro zagal, algo más mayor y pesado, ayudó al joven.

Arminio entró en el *thingaz* sin abandonar su espada en la entrada. Vitórix vigilaba sus espaldas. Wulfsung y Wulfrund caminaban entre la guardia del *kuningaz.*

Los régulos de los clanes aguardaban alrededor del fuego. Tomaron asiento y esperaron. Hadubrandt y Witold llegaron algo más tarde. La ventisca empeoró y los torbellinos de nieve se enfurecían contra las rendijas del amplio palacete. Llegaron los padres de los clanes con las barbas empolvadas de nieve.

Y al fin dio comienzo la reunión.

Se habló de asuntos locales, y se pidió consejo a Arminio para resolver algunos de ellos, casi todos disputas territoriales para la caza, pero finalmente el verdadero motivo del encuentro fue discutido. Ahuyentado el enemigo romano, Arminio pensaba en Maroboduus y en los germanos del este.

La hermana de Catwald, Riann, asistía al consejo junto a Ortwin. Arminio consideraba importante su presencia, dado que había convivido con Maroboduus durante algún tiempo y conocía bien las costumbres de los corcóntios, los batenios y los volcos tectósagos.

—Enviaremos una embajada al Rey Brujo, y le llevaremos algo en esta caja.

Arminio hizo una señal a la hermana de Catwald.

Ella se sentó en el taburete y los jefes escrutaron su hermoso rostro. Los sacerdotes se miraron unos a otros, confundidos.

La muchacha empuñó las tijeras que había traído escondidas en su cinto y se cortó un largo mechón de cabello.

—Maroboduus reconocerá este cabello y leerá mis runas, podéis estar seguros, y entonces sabrá quién fue a robarle la novicia con el consentimiento de toda su familia.

Algunos jefes sonrieron.

—Mis runas le dirán que los queruscos le esperan para el Día del Sol en el Campo de los Reyes, en las llanuras más allá de los Túmulos, al pie de la Roca de los Semnónios. Retaremos al Rey Brujo y a todo su ejército, y si no está, quemaremos los bosques de las Montañas Azules, para que a partir de entonces sean las Montañas de Ceniza, y que el humo a las puertas de su reino le recuerde que allí están los queruscos.

Varios de los más adeptos régulos pronunciaron el nombre de Arminio con efusión. Otros alzaron sus cuernos cargados de *medhu*, afirmaron algún juramento y

bebieron un largo trago. Intercambiaron sonrisas y se golpearon los hombros. La guerra contra Marbod y los marcómanos era algo con lo que se fantaseaba desde hacía decenios.

—Decid en todas las aldeas que Arminio los llama, preparaos para la guerra contra Maroboduus.

—¿Conquistaremos el Reino del Este?

—¿Para qué? —respondió Arminio con desprecio—. Los reinos solo traen preocupaciones, ¡fijaos en Augusto y en Tiberio! —Rieron al escuchar aquello—. Los emperadores romanos dedican todo su tiempo a vigilar las fronteras de un reino demasiado grande, son las desventajas de los reinos… Solo queremos una cosa, que Roma no tenga aliados entre los marcómanos, que sus tribus se olviden del emperador, y que la cabeza del Rey Brujo sea ensartada en mi larga espada. Además, me cuesta imaginar algo más hermoso que saquear todo el oro de Maroboduus, privar a las legiones de su aliado y dejar que los vándalos y los gotones desciendan vengadores sobre los corcóntios y los volcos, obligándolos a desplazarse hacia las Galias… Debilitadas las fronteras, ¿qué podrá impedir a los queruscos en su deseo de saquear las bellas Galias?

—¡Muerte a Maroboduus!

—Pero ¿cómo sabes que acudirá al desafío? —inquirió un jefe algo más mayor.

—Puedes estar seguro de que vendrá —respondió Arminio—. Maroboduus nos odia como a ningún otro pueblo a su alrededor, tiene miedo de los queruscos, envidia nuestras victorias. Sabe que si se deja acobardar todos sus vecinos se harán valientes y lo acosarán. Tendrá que venir a presentar batalla. Si no viene, continuaremos hacia el este, hasta las Montañas Azules, y allí nos uniremos a nuestros primos los gotones y los vándalos para destruir su reino. ¿Qué otro remedio le queda? ¡Tendrá que venir a luchar con nosotros antes de que nos unamos con sus enemigos!

Un anciano se alzó y extendió su cuerno cargado de bebida hacia Arminio, señalándolo con un ademán lleno de misterio.

—Y tú, hijo de Segimer… ¿es cierto que tú estuviste allí en su morada?

—Entré en el palacio del brujo: la pirámide de madera escondía hogueras sagradas y mucha magia. Helgolast *el Pardo*, un hechicero rúgio gran andante de caminos del este, nos protegió de sus espíritus. Una vez allí liberamos a la hermana de Catwald, príncipe de los gotones, ¡aquí la tenéis ante vuestros ojos! —Un gesto de Arminio con la palma de la mano extendida les ofreció de nuevo la imagen de la hermosa joven, que escuchaba con avidez—. Gracias a ese gesto de generosidad, ahora contaremos con gran apoyo entre los vándalos del norte y muchas tribus lejanas que vendrán a unirse a los queruscos. Maroboduus puede ser vencido. Pues sus enemigos saben que no deseamos suplantarlo, sino destruirlo. Los queruscos no desean dominar esas tierras, sino eliminar a un enemigo que, unido a Roma, podrá

causar problemas a nuestros hijos y nietos.

—¿Y los sármatas? ¿Viven con él?

—Sarmatia es una estepa grande en el este, y solo escuché cuentos de ella. Pero los sármatas del Rey Brujo forman una turma de caballería que lo protege, aunque el lejano pueblo de las estepas del este no combate unido a Maroboduus. Los miembros de esa guardia de élite van revestidos con corazas de cuero, como sus caballos, guarnecidos con púas de acero, y son mortíferos en su avance. Sus caballos son altos y pesados. Yo mismo los vi. Los sármatas son para Maroboduus lo que las cohortes pretorianas para Germánico, la guardia selecta de su régulo.

—¡Acabaremos con ellos! —exclamó un joven, ofendido al escuchar hablar de ese modo sobre su enemigo.

—Aplastaremos sus cabezas y las colgaremos de las colas de sus caballos… —aseguró Wilunt.

—Venceremos —afirmó Arminio con gran energía, y al elevar el cuerno rebosante que la hija de un señor le había ofrecido todos brindaron por la futura batalla.

Al entrar la primavera del año 18 d. C., Arminio envió, como se había decidido, una embajada al Rey Brujo, comunicándole cuanto había dicho en aquella reunión. El barril llegó a manos de Maroboduus, como era de esperar, y este al parecer había reconocido el obsequio. Ya años atrás había recibido un regalo de Arminio, el cual, según el querusco, debía ser enviado al mismísimo Augusto. Dada la magnitud de lo sucedido y por respeto a quien iba dirigido el presente, Maroboduus ni siquiera lo había abierto —estaba bien sellado a la cera— y lo remitió a su destinatario. Algún tiempo después se enteró de lo que contenía aquel regalo: la cabeza de Publius Quinctilius Varus en avanzado estado de descomposición. Maroboduus se sintió ridículo y esperó lo peor, pero Augusto no le recriminó lo sucedido, pues había hecho lo que debía, remitir al emperador lo que era del emperador, sin inmiscuirse. Atribuyó tal magnanimidad al extraño comportamiento del anciano durante sus últimos años de vida, pero no olvidó el desafiante escarnio del querusco. Ahora recibía otro presente: un mechón de pelo de ella. Y todo para que al fin supiese quién había entrado en su sagrado palacio y quién le había robado a su novicia favorita. Incrédulo, leyó las runas, sin atreverse a creer que el propio Arminio se hubiese atrevido a irrumpir temerariamente en su palacio. El querusco lo provocaba, y lo hacía en aquel momento precisamente porque era el escogido para entrar en combate.

Maroboduus esperó noticias de los mandatarios de Roma, pero nada parecía augurar una expedición de Germánico, y eso solo significaba que tendría que enfrentarse a Arminio sin apoyo alguno.

Arminio se había enterado, gracias a sus mejores espías en las Galias, de que Germánico no volvería por una larga temporada. Los pueblos de la frontera no avistaron movimientos de concentración en las legiones: al contrario, parecían bien repartidas a lo largo de la frontera, preparadas para unirse rápidamente si se produjese un ataque invasor, pero no se preparaban para introducirse en Germania, ni habían reemplazado la flota que la tempestad se encargase de desmantelar el año anterior. Aquella agitación y variedad de movimientos que caracterizaba al ejército romano bajo las órdenes de Germánico se había esfumado; lo único destacable era el celo en los trabajos de fortificación, levantamiento de terraplenes y empalizadas, y la reparación y vigilancia de puentes.

Si era cierto todo lo que había llegado a sus oídos, y hasta la fecha no se equivocaban en las predicciones, algo había sucedido en Roma. Se decían muchas cosas contradictorias, pero la verdad es que Germánico y su familia habían sido enviados hacia el sureste del imperio: eso era lo más destacado de todo.

—¿Egipto? ¿Han enviado a Germánico a Egipto? —inquirió el querusco con gran sorpresa. Y después sonrió, pensativo—. Eso solo puede significar que Tiberio desea una fuerte frontera en el norte, pero no quiere provincias en Germania Magna. ¡Hemos vencido!

Los movimientos de los siguientes meses se lo demostraron. Las legiones fortificaban y vigilaban, marchaban por la orilla derecha del Río Grande y los campamentos del otro lado seguían en guardia, pero nada más.

Era el momento de atacar a Maroboduus.

Si la frontera era demasiado fuerte como para romperla, sería necesario aprovechar la calma para infligir un duro castigo al mejor aliado histórico de Roma: el Rey Brujo. Y así, lo que en un principio había sido una provocación para mantener en tensión el espíritu guerrero de los queruscos, siempre preparándose en la paz del invierno para una nueva guerra, se convirtió en una razón para reunir la Gran Horda y marchar hacia las puertas del Reino de los Marcómanos.

La envidia de Maroboduus requería una recompensa a su medida. Los demás jefes germanos tendrían que postrarse ante el *Kuningaz* de Germania si era capaz de vencer en las laderas de las Montañas Azules. El eje político de los marcómanos y los romanos tocaría a su fin. Arminio era consciente de que el oro romano había trabajado en las fronteras suroccidentales del reino: los semnónios se habían dividido en su simpatía hacia Arminio, y había jefes que pregonaban las ideas de Maroboduus, según las cuales Arminio no deseaba liberar a los germanos, sino gobernarlos él mismo y convertirse en su emperador. Esa idea, aunque ridícula, convenció a muchos que ya se enriquecían gracias al comercio de ámbar y que tenían contacto con la civilización del sur. Arminio sabía que su gran poder venía acompañado de un miedo creciente entre los jefes de las tribus vecinas y tenía que retenerlo si quería llevar a

cabo su plan más ambicioso.

Finalmente escuchó rumores al llegar el verano, según los cuales Segest había llamado a filas a muchos de sus hombres en Siga, reuniendo algunas cohortes de auxiliares que recibieron permiso para unirse a él en una expedición hacia el este.

No necesitó la confirmación: Segest acudía a la llamada de Maroboduus, no por interés propio, sino para ver con sus propios ojos la derrota definitiva de Arminio. Si eso era cierto, Arminio no quería perder la oportunidad de capturar vivo al mayor traidor de Germania.

La venganza seguía su curso: vencida Roma en la frontera, se acercaba la hora de salvar el honor de su familia.

II

Adgandest recorrió el largo puente de antorchas rodeado de una sencilla guardia, tal y como le habían prometido que podría hacer. La ciudad de Colonia y los campamentos del enemigo parpadeaban tenuemente en la bruma nocturna. No quiso mirar los rostros de todos aquellos legionarios que lo vigilaban a cada paso, ni quiso adivinar lo que se ocultaba tras las extrañas muecas de los centuriones que daban las órdenes. Caminó por el puente hasta el final y una vez allí descendió hasta el carruaje cerrado. Las ruedas rechinaron en el sendero gredoso y caballos invisibles tiraron hacia las sombras.

En una de las salas del palacio de Colonia, Adgandest se quedó solo y tuvo que esperar. Sus hombres aguardaron fuera, amedrentados, a la espera de una muerte inmediata en un combate en desventaja. Una unidad especial los rodeó como un anillo expectante, perfectamente formado frente a las escaleras del palacio.

Adgandest, sin embargo, se sentó en una de las lujosas sillas. No lo habrían llevado a aquel lugar si no hubiese sido por motivos diferentes a la traición contra su persona; aunque traición era, precisamente, lo que le había movido a él a dar aquel paso. Pero alguien tenía que hacerlo… Arminio se volvía demasiado poderoso. Muchos régulos, líderes tribales, príncipes electos y señores de asamblea como él no soportaban vivir a su sombra. Había que actuar.

Aquel romano parecía un intermediario sensato. Sabía que Roma aplicaba una gran diplomacia en aquellos asuntos, incluso con el jefe de una tribu enemiga, como lo era Adgandest.

Él había intentado convencer a su pueblo de que los queruscos habían atraído a Germánico hacia sus territorios en las Colinas del Cuervo de Oro. Pero el prestigio del *kuningaz* era demasiado grande. No bastaban recomendaciones ni explicaciones, pues el pueblo germano vivía fascinado con sus legendarias victorias, y el odio hacia los romanos era demasiado profundo, arraigado como las manos subterráneas de un tejo milenario en el subsuelo germano.

La puerta murmuró algo y se abrió severamente. Un romano especialmente robusto entró en la sala. No había demasiada expresión en su rostro, salvo la de sus ojos, que inmediatamente buscaron los suyos y lo interrogaron.

—Adgandestus —dijo Casio Querea.

—Romano —respondió el interpelado—. Aquí estoy como prometí.

—Prometer es fácil, cumplir es difícil: pero has sido muy valiente viniendo hasta aquí para conocer la respuesta a tu trato. Si esto llegase a oídos de otros, tu muerte sería segura.

—Los que me acompañan son de gran confianza —aseguró el germano, de mirada ladina, atusándose el bigote trenzado.

Se sentaron. Adgandest lo hizo bruscamente y se sintió incómodo, como una piedra depositada entre esculturas marmóreas.

—Los mandos han respondido, dijeron que finalmente tu proposición llegó al Senado de Roma. —Los ojos del germano se abrieron—. Pero no traigo buenas noticias para ti. Propusiste envenenar a Arminius, y a cambio pedías muchos privilegios para ti y para tu familia, así como el desplazamiento de algunas legiones hasta el corazón de tu territorio, para poder defenderte de los queruscos. Pero eso no va a ser posible, Adgandestus.

El germano se acomodó en la silla, ya consciente de lo que iba a escuchar.

—El Senado de Roma me pide que te informe de que Roma lucha con sus armas contra sus enemigos, y que no desea llegar a un pacto con un traidor, porque ella misma sería traidora y cobarde.

Las palabras no tuvieron efecto aparente en Adgandest. Casio supuso que su cobardía y su traición no eran algo nuevo para el germano, que actuaba por causas segundas.

—El veneno de Adgandestus ha sido rechazado. Puedes hacerlo por tu propia decisión, pero no como parte de un pacto con Roma.

—¡Nos matará a todos! —protestó el germano—. Ahora planea enfrentarse a Marbod, y si vence, entonces no tendrá rivales de este a oeste. ¿Sabéis vosotros, los romanos, lo que eso significa?

—No soy el emperador de los romanos —respondió Casio lacónicamente—. Si por mí fuese Germánico estaría aquí, preparándose contra los queruscos de nuevo… Pero Roma tiene otros planes más altos para él… —Adgandest notó la ironía de aquellas palabras—. En cualquier caso, no es malo para nosotros que los germanos se peleen entre ellos, como decía Julio César hace años. «No es necesario luchar con los germanos, se matan entre ellos por aburrimiento en cuanto dejan de tener un enemigo común».

—Veremos si Julio César estaba en lo cierto… —Adgandest parecía confuso—. Mucho me temo que Arminius habría causado numerosos problemas a Julio César…

—Es todo lo que puedo decirte, germano.

—¡Está bien! —El germano se puso en pie—. ¿Puedo marcharme, o me retendrás en algún calabozo?

Casio pareció por vez primera enojado.

—Ya te he dicho que en mi palabra se puede confiar, a diferencia de lo que sucede con la tuya, o con la de cualquier otro germano. Si vencieron en Teutoburgo es porque engañaron a Varo como a un estúpido miserable.

—O porque Varo dio por sentado que la romanización de los queruscos era cosa

de un par de años —replicó Adgandest.

Se pusieron en pie, sin dejar de mirarse a los ojos. Casio lo siguió por el largo pasillo hasta la salida, y allí lo vio abandonar el palacio y reunirse con su guardia. El romano se preguntó si ese sería el final anunciado de un líder como Arminio: no deseaba que un guerrero de semejante talla fuese traicionado, envenenado o muerto por la espalda gracias al miedo de un cobarde atado a la amenaza de la muerte y obsesionado con ella.

Pero así era el mundo en el que vivían. Y, si sucediese, sería una buena noticia para Roma, no le cabía duda de ello.

Mientras tanto, Arminio se había movilizado hacia el este. Las hordas de los queruscos se reunían en todas las encrucijadas de los caminos, y desde el suroeste vino con ellos un gran contingente de sugámbrios y brúcteros. El propio Adgandest se unió a ellos al frente de los cáttos y de los angrívaros, que quisieron acudir a la llamada de los queruscos. Una horda de jinetes angrívaros los siguió con Arpo a la cabeza. Los régulos queruscos como Witold y Hadubrandt unificaron una columna que avanzaba a pie con sus fardos y sus armas.

Arminio se reunía con los cabecillas y les explicaba una y otra vez lo que estaba sucediendo, la importancia de vencer a Maroboduus de una vez por todas. Si Roma se permitía el lujo de atacar de ese modo en el oeste, destrozando sus aldeas y campos, eso era porque en el este el Rey de los Marcómanos prestaba un gran apoyo a su frontera, encerrando a sus enemigos en el oeste e impidiendo que muchos otros aliados potenciales germanos viniesen del noroeste a unirse a la Gran Horda, como los gotones o los vándalos. Era hora de golpear la máscara de hueso de Maroboduus y de rompérsela contra su propio cráneo, decía a quienes le escuchaban.

A la vista del Camino Gris vinieron a su encuentro los mensajeros de los godos y de los vándalos. Catwald trabajaba para el gran día. No solo se había encargado de ayudar a la embajada de los queruscos, sino que además provocó a Marbod con mensajes ofensivos, retándole una y otra vez a visitar el Campo de los Reyes, la llanura abandonada y yerma que se extendía segmentada por los afluentes del Río Blanco, más allá de los Túmulos. Si Marbod deseaba mostrar su supremacía a los vecinos, tendría que asistir y exhibir su fuerza. Si no lo hacía, la Gran Horda iría hasta las Montañas Azules y podría incluso invadir el reino y prender fuego a Boiorum.

III

La Gran Horda ya estaba reunida en el oeste. Avanzó junto al Camino Gris como una gran sombra y no tardó en llegar a los territorios solitarios de los Túmulos. A medida que la columna avanzaba, desordenada y ruidosa, crecía con ella la marea humana.

Atravesaron los Túmulos de los Reyes en medio de una niebla que les obligó a guardar silencio. Muchos guerreros, supersticiosos y temerosos de los cuentos antiguos, rodearon el territorio, pero la mayor parte de los queruscos siguió el estandarte del lobo negro, a la sombra de Arminio. Cayó la noche y acamparon. Pocos lograron dormir, y al día siguiente algunos contaron historias extrañas, pero nadie desapareció ni despertó enloquecido, como muchos esperaban.

Al llegar a sus confines una figura vino a recibirles sobre el mar de nubes que había crecido todo alrededor. Las cumbres de las colinas peladas se llenaban de caballos. Las nubes galopaban hacia ellos y se deshacían en cendales de bruma.

La figura que los esperaba se apoyaba en un bastón. Era un hombre muy viejo. Su forma parecía haberse desprendido de las grandes rocas que, desdentadas y abiertas, coronaban fríamente los últimos túmulos de los antiguos reyes. Muchos tuvieron la sensación de que algo había cambiado en la luz y en el aire, de que habían entrado en otro mundo.

Arminio se dio cuenta con el corazón de quién era el que le esperaba, sin reconocer los rasgos de su rostro.

Cerunno *el Sabio* cortaba el paso al más grande de los ejércitos germanos. Venía a contemplar su sueño hecho realidad.

Arminio ordenó a su ejército que se detuviese y avanzó en solitario hasta el hechicero.

—¿Tendrá el *kuningaz* tiempo para un pobre vagabundo? —preguntó la voz frágil y severa del anciano.

Arminio escrutó los ojos de aquel hombre que le había enseñado casi todo lo que sabía sobre su entorno, desde que era niño.

—Cerunno *el Sabio* no es un vagabundo, sino un hechicero —respondió el querusco.

Cerunno se apoyó en el bastón y miró a su alrededor, paseando su mirada sobre las hordas quietas.

—Todos los que abandonan su tierra son vagabundos.

—Entonces lo que querías es decirme que yo mismo lo soy y que este es un ejército de vagabundos, ¿no es así?

Cerunno oteó la distancia, obviando la ironía de su pupilo y miró las filas de

caballos que iban ribeteando las crestas de los montículos de hierba, por encima de la niebla.

—Es un gran ejército —reconoció con admiración.

—El más grande que ha visto en Germania ningún hombre-rayo jamás —dijo Arminio. *Draupnaz* pareció inquietarse ante la penetrante mirada del hechicero.

—Oh… sí, uno de los más grandes, pero no el más grande. Recuerdo el ejército de Teutobold, él combatió con los romanos en las faldas de las Grandes Montañas Blancas. El mundo entero lo seguía.

Arminio se rio.

—Teutobold viajaba con toda su familia, mujeres y niños incluidos… eran viajeros que se defendían, pero no un ejército germano. —La tajante frialdad del querusco no pareció herir al anciano.

—Tienes razón en eso, fue una invasión, no una guerra —reconoció Cerunno. Hizo una larga pausa en la que solo escucharon las palabras del viento—. ¿Lo harás?

Arminio se quedó quieto y pensativo. No estaba seguro de haber perdonado a Cerunno su descuido en Wulfmunda. Ahora, tiempo después, tampoco estaba seguro de poder culparlo a él de ello. Las preguntas de Cerunno lo obligaban a pensar y también a confundirse. Conocía la habilidad del mago.

—No es momento para enigmas, sabio Cerunno. Maroboduus nos espera. ¿Qué quieres?

—Lo harás —afirmó el santón con firmeza.

—Haré lo que tengo que hacer, y no deseo tus deseos. Se hará como lo ordene el *kuningaz.*

—No quería interrumpirte. —El anciano se movió haciendo ademán de proseguir con su camino en dirección contraria—. Solo quise ver este magnífico fruto de mi árbol, y la fruta, cuando está demasiado madura, corre el riesgo de caer al suelo y corromperse… Me alegra ver que mis frutos no caerán al suelo para pudrirse, sino que serán servidos en un banquete a los grandes dioses.

Arminio se sintió incómodo. Eran demasiados los significados que aquella afirmación podría tener.

—Es la hora.

Cerunno hizo un gesto respetuoso y se volvió. Arminio retrocedió, dio un grito, y muchos caballos volvieron a ponerse en marcha.

Vitórix vio a Cerunno mientras Arminio se alejaba y se acercó al anciano, como hipnotizado por su extraña visión. Nunca había entendido las razones por las cuales Arminio había despreciado al anciano, pero este seguía despertando en él un sentimiento de grandeza.

—Galo, ¿no te detendrás tú?

Vitórix se detuvo al instante.

—He recibido permiso para presenciar la batalla, ¿me prestarás tu caballo de refresco?

Vitórix miró hacia atrás y, sin pensárselo demasiado, descargó los fardos y ayudó al anciano a montar a la grupa de aquella yegua que era baja y tranquila.

—Adelante. No quiero ser el último en llegar, ni quiero perder detalle de lo que ha de acontecer. —Y dicho aquello, Cerunno azuzó a su montura.

ᛁᚾ

Las grandes praderas desnudas ante la Roca de los Semnónios presenciaron el retorno de los años, cuando los héroes del pasado se enfrentaron en guerras legendarias.

Pasaron dos días y divisaron la Roca. Allí vinieron al encuentro de Arminio varios moradores de los páramos del norte, montaraces de familias vándalas. Luego recibieron mensajeros de los semnónios y advirtieron lo que estaba pasando. Los marcómanos los estaban esperando. Su campamento no estaba lejos.

Arminio decidió dejarse ver, encender fuegos durante la noche, esperar.

Al día siguiente supieron que Marbod avanzaba lentamente al frente de una gran muchedumbre que doblaba la tropa germana, y que con él también venían muchas tropas de auxiliares enviadas por los campamentos romanos desde la frontera.

Maroboduus estaba al mando de una gran columna que formaba como un ejército romano. Podría ser equivalente, como Arminio pudo constatar, a quince legiones: una inmensidad que se alineaba silenciosamente en orden de batalla. Portaban estandartes y los movían para orientarse, como las legiones. Se desplegaron y crearon un enorme frente como un arco. No había ventajas en aquel territorio para ninguno de los dos bandos. Arminio sabía que se trataba de una demostración de fuerza: no quedaba otra opción que huir o unirse a un ataque masivo. Aunque moralmente contaba con una ventaja: una vez más, el ejército del oeste luchaba fuera de casa. Ellos atacaban, Marbod se defendía. El primero en retroceder sería el perdedor.

Los vándalos y los rúgios llegaron desde el norte la noche anterior. Catwald estaba allí, frente a ellos. Arminio lo saludó e inspeccionó sus hordas. No había un gran plan de modo que no fue necesario retener a los régulos de los clanes. Dejarían que la infantería pesada avanzase provista de largas estacas para defenderse de un eventual ataque de la caballería y después pelearían hasta desangrarse.

El querusco trotó hasta el pequeño promontorio que se elevaba en medio de la llanura. La Roca de los Semnónios los observaba al sur del campo de batalla por encima de un mar de excitados guerreros. El paisaje de la tarde cambiaba a medida que el sol se sumergía en un temprano crepúsculo.

Arminio contempló desde lo alto del montículo la formidable fuerza de la Gran Horda. Más de cien mil hombres —el equivalente a doce legiones— se habían reunido convocadas por el *Kuningaz* de Germania, dispuestos a decapitar a Maroboduus *Cabeza-de-Hueso*. Arminio se hallaba en la cúspide de su poder. Había vencido a Roma en el oeste, rechazado los ataques de Germánico, afianzado todas sus posiciones y controlado la Alianza de los Ases, y ahora disponía de una oportunidad única para vulnerar el poder de Marbod en el este. Si lo vencía, los vecinos del

marcómano desmembrarían su último poder asaltando las Montañas Azules y las Montañas Negras, y Roma ya no dispondría jamás de aliado alguno entre los germanos.

Y él, Arminio *el Querusco*, sería coronado con el Yelmo de Oro como Rey de Germania.

La hora en que la Gran Horda contara con trescientos mil hombres no parecía tan lejana: un embravecido mar de caballos y guerreros que arrasaría las Galias hasta Hispania, y que después marcharía por los valles del este hasta Roma, para reducirla a cenizas.

Elevó la mano derecha abierta, como jamás antes lo había hecho. Cerró los dedos y vio sus gruesos anillos de oro, la muñequera guarnecida con púas que enfundaba su antebrazo runificado por los hechiceros. Al mirar hacia lo alto vio cómo su puño se clavaba en las nubes, como un desafío a los dioses inmortales.

Había llegado la hora.

—*¡Wulf!* —gritó, prolongando la vocal en su garganta—. *¡Wulf!*

La llamada fue repetida por varios régulos. Como si hubiese pronunciado una fórmula mágica, algunos de ellos miraron la máscara negra del líder y el puño crispado, la figura inquieta de *Draupnaz*, encabritándose en lo alto del promontorio a cada grito de su amo.

—*¡Wulf!* —gritaron otros jefes sin ningún orden.

La palabra resurgió entre los grupos de las hordas y pronto se convirtió en un pesado zumbido, como el eco de la tierra. La vocal rugía en las gargantas de miles de queruscos.

Brúcteros y sugámbrios y queruscos soplaron contra sus escudos hasta producir el *barditus* germano. El terror se extendió alrededor. Los rituales *berserkr* y *wulfaskinth* iniciaron la danza mortífera. La llamada de la guerra zumbaba como un viento de tormenta en las copas de un gran bosque erizado.

El ulular de las hordas enemigas no amilanó a los marcómanos.

Se abrió un pasillo en la enorme formación. Los guerreros se apartaron y miraron hacia atrás en silencio, apoyados en lanzas, espadas y escudos. Una gran cabalgadura negra avanzaba en el centro, seguida por una turma de caballería cuya armadura de cuero parecía haber sido bañada en sangre, tal era su rojez, potenciada por la caída del ocaso en el oeste.

El caballo negro portaba una figura espantosa, cuya cabeza era un gran cráneo sin piel que ocultaba el rostro del Rey Brujo. Del cráneo colgaba una melena de mechones de diversos tonos, greñas largas y enredadas que caían por su espalda. De

los hombros pendía una espesa capa de oso negro. Llevaba una coraza de diseño romano, parecida a la *lorica segmentaria*, forjada en Noricum con el mejor acero del imperio, en el que había sido esculpida, sobre los pectorales, la mirada de un león cuyas fauces se abrían.

Detrás avanzaba la guardia de élite, las turmas de la caballería sármata. Caballos completamente acorazados a base de complicadas estructuras de cuero endurecido, las cuales se ajustaban a sus patas y costados y revestidas de púas de acero incrustadas en los pliegues de piel. Los cascos de aquellos jinetes tenían viseras y protecciones para la nuca y los hombros. Podrían contar más de cuatrocientos caballos pesados que seguían al rey de la máscara de hueso.

Maroboduus se detuvo. Hizo un gesto con el brazo y los sármatas se desplegaron a diestra y siniestra. Se dio una orden y varias cohortes de furiosos volcos se abrieron por delante de él. Una vez en su lugar, los sármatas se golpearon el pecho con el brazo y entonces el ejército enemigo respondió a la Gran Horda, y los batenios y los corcóntios y los marcómanos del este empezaron a golpear sus armas contra sus escudos hasta producir un lejano y persistente chasquido que parecía querer triturar la rauca monodia lobuna del grito de guerra de los queruscos.

Negras hogueras se encendieron a sus espaldas, elevando fumatas pestilentes cuyo humo se expandió por encima del campo de batalla, en busca de Maroboduus.

Ingomer se desplazó hacia el extremo del campo de batalla, distanciándose de la mayor parte de los queruscos. Arminio quería que se ocupase de la búsqueda de Segest, como le había prometido: quería dar muerte al padre de su mujer. Y no veía con buenos ojos que tratase de participar en aquella batalla, si bien era cierto que necesitaba toda la fuerza posible en ese momento.

Estaban a punto de entrar en combate.

El corcel de Arminio trotó por delante de las hordas. El querusco dio la orden y el movimiento dio comienzo. No quería sentir la embestida de la caballería sármata sin proponerle contrafuerte. Las primeras filas de germanos, siguiendo el plan de Arminio, ocultaban largas estacas y caminaron cada vez más rápido, injuriando con sus peores maldiciones al enemigo que venía a su encuentro. Arminio dio la orden a los jinetes, que esperaban en el sur, y más allá se desplegó otra de sus alas de caballería: el águila del ejército germánico volaba hacia la presa.

ANSUBADWÆ:

LA BATALLA DE LOS ASES

I

El sol ya se derrumbaba.

Era una puñalada de fuego abierta en el horizonte entre ribetes y orlas de nubes incendiarias. La sonrisa de un dios monstruoso cuyos dientes estaban manchados con la sangre de cien mil sacrificios: la sonrisa de Laugi, el dios perverso, que se asomaba a los confines del mundo y asistía arropado con sus demonios al escenario de la batalla de los Ases. En el norte, como descendiendo en una cabalgata gris, nubes de tormenta enmascaraban las hordas del dios del trueno. Detrás del ejército de Maroboduus, el cielo de la tarde se velaba en una incertidumbre de niebla y vaho.

Había llegado a suceder. Después de tantas luchas contra los romanos. Después de muchos triunfos. Allí estaban. Germanos contra germanos, como no podía ser de otro modo.

Nunca se había visto nada igual. Al menos no en proporciones tan colosales.

Maroboduus había sido prorromano, educado, como Arminio, entre las filas de las legiones, pero en la misma Roma. Los ejércitos del este y del oeste estaban organizados. No era una batalla tribal, sino dos ejércitos germanos organizados para un ataque aleccionado por las técnicas de Roma. Ese, posiblemente, era uno de los mejores favores que podían hacerle al enemigo común.

No había noticia que pudiese causar mayor satisfacción entre los jefes romanos de la frontera: saber que los dos líderes y enemigos potenciales de Roma se peleaban entre ellos, en lugar de unirse contra Roma.

—Ya lo dejó escrito Julio César, «dejad que los germanos se peleen entre ellos».

Sucedió demasiado rápido: de pronto las manchas negras se encontraron en la llanura, creando una línea desigual a lo largo del enorme frente, cuando los arcos se cerraron y entraron en contacto. Arminio solo escuchó el rugido de las hordas, distante como la ola que rompe y cuya voz no se apaga y se fragmenta. Entonces se llevó el cuerno de plata a los labios y lo hizo sonar con una llamada que sus cazadores conocían. El toque, alegre y festivo, fue repetido a su alrededor y los caballos se inquietaron. La llamada se alejó. Arminio trotó entre sus jinetes y se puso a la cabeza de la caballería querusca.

Iniciaron el galope y pronto los caballos corrieron arañando la tierra. Las lanzas apuntaron y las espadas fueron empuñadas. Rodearon el frente por el sur y se precipitaron sobre las cohortes auxiliares de germanos enviados por Roma desde la frontera con Noricum. Los caballos aplastaron las primeras filas y derribaron docenas de hombres. Las espadas descendieron y repartieron muerte. Los caballos relincharon pisoteando a sus enemigos hasta que la fuerza de la ola cedió contra el compacto

muro del ejército de Maroboduus.

Arminio retrocedió y cientos de caballos lo siguieron para iniciar otro ataque más atrás, gracias al cual inmovilizaron una unidad que empujaba algunas máquinas de guerra, regalo de Roma a Maroboduus. Una vez logrado ese objetivo y viendo que la matanza seguía su curso, Arminio retrocedió hacia el flanco norte y central, donde se libraba el combate más sangriento.

La infantería pesada resistía a los feroces corcontios detrás de un muro de escudos. Piedras y martillos golpeaban alrededor y una inmensa magnitud empujaba desde atrás en ambos bandos, con lo que los hombres de las primeras filas apenas podían maniobrar, estando pegados casi rostro con rostro contra sus enemigos. En esos puntos los combates eran encarnizados y locos, y los queruscos habían dejado en esas posiciones a sus guerreros en trance, los *wulfaskinth*. Cuando las espadas ya no servían y las puntas de acero eran arrojadas contra ojos y bocas, todo se convertía en una lucha implacable por la supervivencia. Los germanos se enfrentaban como lobos salvajes, mordiéndose, golpeándose en grupos, dando puñaladas, pisoteando si era posible. La ansiedad que sentían los hombres de las primeras filas no era comparable a nada que hubiesen vivido en la mayor parte de las batallas anteriores, y eso contribuyó a una reacción *wulfaskinth* colectiva. Esa clase de lucha daba lugar a una aglomeración de ira en las primeras líneas. Los que caían estaban condenados a muerte. Sofocados por el ímpetu y el peso, morían aplastados.

Arminio trató de acercarse. Desmontó y dejó a *Draupnaz* en manos de un joven germano que tiró de sus riendas para conducirlo al exterior. Penetró con una horda en el frente. Empujó y se vio inmerso en medio de una multitud salvaje que increpaba y empujaba hacia delante, asfixiando a sus propios hombres. Allí las lanzadas caían y mataban. Era un caos inextricable de piernas y brazos que golpeaban. No muy lejos, una punta de acero descendía y reventaba un cráneo, otra atravesaba un hombro arrancando horribles gritos a su dueño. Alguien resbalaba y sucumbía en medio de patadas y piernas, incapaz de volver a levantarse, casi condenado a muerte si no tenía la suerte de que un brazo atento se tendiese hacia él para prestarle la ayuda necesaria para volver a levantarse.

No muy lejos, Arminio distinguió un punto en torno al cual un anillo de hombres retrocedía. Era una caballería en marcha. Los sármatas rotaban en círculo y mataban sin piedad como la rueda dentada de una sierra, y de este modo iban erosionando el frente de *wulfaskinth.*

El querusco se dio cuenta de que detrás, no muy lejos de ese mortífero escudo protector, iba la comitiva de los jefes enemigos. Distinguió vagamente la cabalgadura de Marbod, la larga melena negra y la máscara de hueso cruzaron por un instante el confuso caos de las vociferantes hordas. Otras figuras esperaban a su alrededor,

montando caballos altos y grises, pero una llamó especialmente la atención: un caballo blanco. Por un momento creyó que podría tratarse de él, y eso satisfacía todos sus sueños, pero no estaba seguro.

—¡Alejaos! —gritó el querusco con salvaje insistencia.

Los hombres empezaron a replegarse a duras penas. Algunos trataban de ayudar a los heridos a salir del radio de acción de la rueda de jinetes sármatas. Vieron al dispersarse cómo los sármatas se ensañaban con los heridos que habían quedado con vida en el círculo de hierba. Las lanzas descendían y ensartaban a sus hombres; la voz de los jefes ordenaba retirada, se abrió una brecha y los caballos de los sármatas continuaron avanzando, pero a medida que lo hacían estaban más distanciados unos de otros. Los germanos se replegaron y dejaron que los enemigos avanzasen y se dispersasen un poco más. La experiencia en combate de aquellas hordas de infantería queruscas era tal, que no resultaba necesario anunciar un plan: sabían cómo se comportaban los jinetes romanos, estaban acostumbrados a defenderse de sus mortíferas técnicas, y actuaban como una unidad casi por instinto. Arminio se daba cuenta: la presión en una confrontación total ocasionaba concentración, lo contrario aliviaba y contribuía a la dispersión. Y él necesitaba espacio. El frente cambió y la línea se desdibujó en la llanura. Las hordas se mezclaron, los combates se alejaron y la formación romana del ejército de Marbod desapareció en las primeras líneas. Los escudos eran batidos a martillazos y se peleaba sobre un campo de muertos. Los heridos se arrastraban esperando pasar desapercibidos o se hacían los muertos. Sin embargo, la lucha seguía.

Fue en aquel incierto momento cuando Arminio corrió hacia un caballero sármata. El yelmo de cuero se volvió hacia el germano. *Zankrist*, empuñada en alto como un aguijón, penetró entre las juntas de la armadura del caballo y atravesó el músculo. El animal piafó de pánico y la lanza del sármata erró el mortífero golpe. Dejando la espada clavada en el cuerpo del caballo, Arminio extrajo el largo cuchillo de caza. Vitórix dio un mazazo en la cabeza del otro caballo; este, aturdido, retrocedió. Wulfrund descargó el hacha sobre el jinete. Wulfsung estaba cerca y aulló. Una horda se envalentonó, avanzó y separó el flujo de caballos, como una muesca de acero que detenía el giro de la rueda mortal. El miedo a ser ensartados desapareció entre los queruscos al ver a sus enemigos demasiado separados unos de otros. Arminio arrancó a *Zankrist* del cuerpo del caballo y corrió hacia el sármata, quien, ya desmontado, empuñaba una espada y repartía mandobles. Un solo golpe de halcón de arriba abajo bastó para hacer crujir el casco revestido de cuero. El guerrero gritó furioso y no fue capaz de rehacerse. Arminio alzó los brazos de nuevo en un molinete y descargó un segundo golpe acompañado de un grito de furia: la boca del sármata dejó escapar una salpicadura purpúrea que recorrió el aire antes de desvanecerse en el vaho de muerte del ocaso. Cayó moribundo en la tierra herbosa y entonces un hacha

descendió y separó la cabeza de su cuerpo.

No celebró la victoria, pues como ese aún quedaban varios cientos más de jinetes que repartían muerte. Los sármatas volvían a reagruparse. Docenas de caballos enemigos pisoteaban las hordas. Los líderes de sus tribus rodeaban a Maroboduus detrás de un infierno sangriento y una danza de hierro.

Arminio dejó que entrasen. No acotó sus órdenes. Marbod avanzó hacia los sármatas envuelto en su cuerpo de élite. Iban hacia los grupos dispersos a causa del ataque sármata y allí mataban por alcance y remataban a los heridos. La máscara de hueso se dejó ver más allá de las primeras líneas. Los ojos de Arminio se inyectaron en sangre: el rostro de hueso se elevó por encima del campo de batalla, soberbio, y sus mechones volaron con cada mandoble que el Rey Brujo asestaba.

Entonces algo cambió y su sueño se desvaneció: los vándalos y los gotones, con Catwald a la cabeza, iniciaron una irrupción salvaje en el flanco norte y avanzaron al encuentro de los sármatas, que fueron dispersados de nuevo, transformando totalmente la configuración de aquel paisaje bélico. Las hordas se mezclaron, reinó el caos y la confusión. Arminio estaba seguro de que no habían cedido, pero su sueño de decapitar a Marbod se esfumaba. Los queruscos volvían a aullar, furibundos.

El *kuningaz* se dio cuenta de lo que pasaba y tomó las riendas de un caballo de altísima cruz.

—¡Préstamelo! —Y tras decir aquello empujó a un joven querusco para que se apartase. Entonces se dio cuenta de que era Werwin.

—¡Compondrás canciones sobre esta batalla, joven! —gritó Arminio. Empuñó las riendas y desapareció siguiendo un incierto sendero entre las hordas.

Dio órdenes y le siguieron casi cien jinetes. Ahora estaba seguro de lo que había visto y estaba tan nervioso que era como si todo su cuerpo respondiese con unanimidad absoluta a cada pensamiento que cruzaba por su frente embadurnada de negro cieno. Al retroceder se dio cuenta de que la batalla se estaba acabando. Entonces arrojó el ataque definitivo y se introdujo en el corazón de la herida que con tanto sacrificio habían abierto en el frente de Marbod.

No tardó en descubrir al Rey Brujo. Era como un cadáver viviente rodeado de criaturas rojas a la grupa de monstruosas cabalgaduras. Allí, no muy lejos, aquel caballo blanco atrajo su atención de nuevo. No había sido un espejismo, ni un sueño, ni el fantasma de la locura. Ahora lo veía claramente, ya no le cabía duda alguna: ¡era Segest!

Como si un veneno mortífero hubiese sido inoculado en sus venas, de manera instantánea todos sus nervios se agitaron y sus pulmones se expandieron. Era cierto. Había venido a combatir junto a su peor enemigo. Quería verlo muerto. A él, a Arminio, al esposo de su hija. Era el momento de darle ese placer, pensó Arminio.

Uno de los dos debía obtener satisfacción absoluta.

Su caballo ya batía el campo a galope entre los cadáveres, pisoteando a los heridos. Los jinetes queruscos lo seguían de cerca. Se distanciaban de las líneas amigas. Segest se alejaba, y no fue consciente de la persecución hasta que las voces lo pusieron sobre aviso. Entonces se volvió y animó a su caballo. Varios jinetes de Arminio atacaron su guardia personal. El resto se desplegaban alrededor, enfrentándose a un retroceso mortal de los sármatas mejor armados. El querusco, sin embargo, siguió tras el padre de Thusnelda. Y el hermano de ella tampoco estaba lejos. El caballo de Segmund *Mano-de-Hierro* quedó aislado.

—¡Apártate de mi padre! —Lo increpaba, pero los queruscos no le dejaron maniobrar, acosándolo con tajos y golpes.

—¡Es Erminer! ¡Erminer! —gritaba el viejo germano, tratando de poner sobre aviso a su entorno. Pero la actividad defensiva era muy alta y todos parecían ocupados en su propia lucha, dado lo imprevisto del ataque. Los marcómanos miraron la persecución; algunos se apartaron ante el torpe galope del jinete del caballo blanco. Por detrás los feroces jinetes queruscos ganaban terreno rápidamente, pues era un galope mortal, decidido, implacable, y se parecía al vuelo del halcón cuando va en busca de una presa aterrorizada.

El grito de Arminio ensordeció al padre de Thusnelda. Este gritó espantado y furioso a la vez. Arminio lo alcanzó y se inclinó sobre la grupa de su caballo. Rehusó la idea de herir a su presa con un arma arrojadiza, pues solo tenía la espada en su tahalí y el cuchillo de caza, y además deseaba capturarlo con vida a cualquier precio.

La mano de hierro del querusco atrapó los cabellos grises del anciano. Este perdió el equilibrio, retrocedió agarrado a las riendas del animal y cayó. El caballo cambió el rumbo, y Segest se vio preso de las riendas y Arminio lo dejó caer. Quiso soltar los cueros, pero era demasiado tarde, pues el galope errático del animal los tensó y ató sus manos en un fatal nudo. Así, arrastrado e inmovilizado, finalmente la bestia se detuvo. Arminio cortó las riendas de sus manos, y miró a Segest a los ojos. Una mirada de odio se clavó en su rostro. El querusco le estampó el puño en la cara, dejando que los anillos de poder marcasen su rostro. Segmund trató de socorrer a su padre, pero era tarde y estaba lejos. Arminio apresó el rostro sangrante del traidor y alzó al anciano sobre la grupa de su caballo. Lo puso delante de él y trotó en huida. Varios guerreros enemigos quisieron asestarle golpes, pero docenas de caballos queruscos lo protegían pisoteando a quien se atreviese a romper las filas de las acobardadas y dispersas cohortes de auxiliares de galos que habían venido bajo el estandarte de Segest. Arminio logró salir de allí a gran velocidad. Vio a lo lejos la guardia de Marbod que venía hacia él. Pero era demasiado tarde, el campo de batalla había cambiado. El Rey Brujo se retiraba.

Cuando llegó hasta la retaguardia de las hordas, Arminio se detuvo y arrojó al vigoroso anciano al suelo. A pesar de haber caído de mala manera, Segest se puso en pie y rebuscó a su alrededor entre los muertos, donde encontró una espada mellada. Su cadena de oro estaba manchada, como su capa de piel de zorro. Arminio descendió.

Algunos queruscos miraron y los rodearon.

—¡No le hagáis nada a este hombre! —gritó Arminio.

Él ni siquiera desenfundó la espada. Caminó decididamente hacia Segest. Este trató de batirse pero no sirvió de nada. Arminio inmovilizó su brazo y le golpeó en la cara de nuevo, sin ímpetu. Le quitó el arma.

—¡Aquí está! ¡Ha vuelto! ¡El honorable padre de mi mujer! —gritó Arminio entre los estertores del esfuerzo ocasionado por la captura—. No podía imaginar que entraría en las cohortes para robarle la cabeza.

—Maldito…

—¡Aquí está! ¡El gran Segest!

—¡Maldito…!

—¡Un renegado!

—Cállate, cachorro de lobo rabioso, maldita fue la hora en que entraste en mi casa…

—¡Reunid a los jefes! Llamadlos a todos, se celebra un juicio en el nombre de Thunar… —rugió Arminio, sin apartar los ojos de aquella mirada de odio que envenenaba el aire con solo atravesarlo.

Los queruscos insultaban a Segest, que se volvía sobre sí mismo como una presa acosada por animales salvajes. El anillo cada vez era más grande.

Arminio extendió los brazos y gritó:

—¡Segest! ¡Tú eres el mayor trofeo que los dioses podrían concederme!

—¡Venganza! —gritaron algunos y otros lo repitieron.

—¡Un querusco en las filas de Mabord!

—¡Venganza! ¡Venganza!

Segest estaba a merced de sus enemigos.

Arminio ató a la espalda las manos del anciano con gran fuerza. Este trató de defenderse ante el indigno trato.

—Recibirás el castigo que te mereces, *Segestus* —dijo Arminio mientras forcejeaba, impregnándose su rostro del aliento nauseabundo de la persona que más odiaba sobre la tierra.

»¡Ven! —Por fin sus manos estaban atadas. Extendió las correas de otro caballo y se las ató a su propia cabalgadura, después las anudó por el extremo contrario a las manos del traidor.

»Venías a verme morir, ¿verdad? Venías a ver morir a todos estos queruscos, a los

que has traicionado como me traicionaste a mí y como traicionaste a tu hija… Pues ahora verás sus rostros caídos de cerca, compartirás su suerte…

Y tras decir aquello Arminio saltó a la grupa del caballo, vitoreado por cientos de queruscos que alzaban sus armas. Las hordas habían iniciado la persecución de las cohortes de Marbod en retirada. Las trompas emitían llamadas victoriosas y alegres.

Arminio comenzó a trotar. Segest cayó y dejó de escuchar sus propias imprecaciones. El caballo corría y era obligado por el jinete a girar y a galopar sobre montones de muertos, heridos, restos de armas. Segest sentía el castigo en el rostro y en todo su cuerpo. Al principio creyó que resistiría pero de pronto el querusco inició una carrera hacia la vanguardia y el cuerpo arrastrado por el caballo sufrió cortes y heridas dando vueltas, retorciéndose, comiéndose las barbas honorables, y el paso del ejército dejaba una huella en su cuerpo como un arado de venganza que rompía, abría, cortaba su cuerpo entero. Finalmente Arminio se introdujo en una gran horda de jinetes y corrió cortándoles el paso, dejando que los cascos batiesen el cuerpo del traidor. Atravesó la horda al trote y cuando salió a campo más despejado miró hacia atrás.

No arrastraba ningún cuerpo: solo los brazos de Segest iban todavía atados al extremo de las riendas.

Retrocedió para buscar el malhadado cadáver. Cuando lo encontró, se inclinó ante el guiñapo de sangre, huesos y pieles desgarradas. El rostro parecía desfigurado y los brazos habían sido arrancados a golpes por el pisoteo de las cabalgaduras. Cuál no fue su sorpresa al ver que todavía respiraba levemente. No sabía decir si sus ojos estaban abiertos o cerrados, tal era el destrozo que desdibujaba los rasgos humanos del rostro. Pero podía leer un rictus de rabia no extinta en sus fláccidas facciones rotas.

No supo durante cuánto tiempo esperó, respirando el aliento moribundo del anciano. Finalmente el sol había desaparecido y la tarde era gris. La luz roja del oeste se había extinguido en una repentina gelidez azulada. Todo había acabado. Había aspirado el último aliento de su más odiado enemigo.

Solo cuando estuvo seguro de que había muerto, extrajo la espada y cortó la cabeza de Segest de un solo tajo. Cogió su cadena de oro y cortó sus manos atadas en las riendas. Lo envolvió todo en una piel de lobo y se lo llevó bajo el brazo. Ya solo faltaban Segmund y sobre todo su propio hermano, Segifer, al que solo le deseaba la más sanguinaria y cruel de las muertes imaginables sobre la faz de la tierra.

II

Algunos de los miembros de la guardia de Segest, que habían sido capturados durante la incursión casi suicida de Arminio, fueron rapados y maniatados. Arminio dejó que sus guerreros, muchos de ellos borrachos, los despedazasen en medio de un delirio cruel y sanguinario.

Lo mismo sucedió a cientos de galos y corcóntios hechos esclavos. Los sacerdotes que acompañaban a las hordas se encargaron de sacrificarlos sobre toscos altares improvisados al pie de la Roca de los Semnónios.

No persiguieron al ejército de Maroboduus inmediatamente porque Arminio se encontraba absorto en otros pensamientos, y además parecía una opción poco provechosa. No había botín alguno, ya habían sufrido muchísimas bajas a pesar de la victoria, y la formación retrocedía de tal modo que era imposible destruirla.

El campo de batalla se llenó de altas estacas en las que aparecían clavadas las cabezas de los enemigos vencidos. Largas hileras de picas se quedaron pudriéndose al sol al día siguiente, mientras Arminio avanzaba hacia las Montañas Azules.

Varios días después, su ejército prendió fuego a los bosques al pie de las Montañas, pero no quiso castigar más a sus hombres y consideró inútil la invasión del reino. Sabía que Maroboduus combatiría en su terreno y que se trataba de una gran fortaleza natural a excepción del valle por el que escapaba el cauce del Río Blanco. Allí la población se uniría al Rey Brujo y solo conseguiría desgastar sus fuerzas y sacrificar inútilmente muchas vidas inocentes, incluso garantizarse una derrota. Quería retornar preservando la sensación de una victoria en sus hombres, y dejar que los vecinos de Marbod hicieran el resto del trabajo. Vándalos, rúgios, gotones y godos, no obstante, siguieron acosando las Montañas Negras durante meses. Los incendios se multiplicaron durante el verano y el líder de los queruscos podía darse por satisfecho.

Arminio llenó la boca de Segest con denarios romanos, y la guardó junto con sus manos y su cadena de oro. Lo metió todo en una caja y la sellaron con cera. Más tarde sería enviada a Segmund, como prueba del destino de su padre.

WULFASKÐRÆ:

LA CONJURA DE LOS LOBOS

I

El retorno de la Gran Horda fue el festejo más grande que se recordaba en Germania occidental desde los tiempos de la caída de Varus, a pesar de las muchas muertes que pudieron contar a causa de la batalla. Hubo celebraciones a lo largo del camino y la noticia llegaba antes que ellos a cada rincón del paisaje, mientras avanzaban hacia los montes verdes del territorio querusco. Las fronteras estaban marcadas con viejos tejos y piedras desgastadas por el tiempo, en las que podían leer runas antiguas que pocos sabían ya interpretar; sin embargo, los hechiceros que los acompañaban inscribieron nuevas marcas para conmemorar el año de la victoria sobre Roma y sobre Marbod. Los bosques se hicieron más densos alrededor y una noche llegaron a un inmenso campo de antorchas.

Allí, Arminio explicó que la Alianza de los Ases escogería desde ese momento a los Señores de la Tierra en los territorios queruscos, pues ellos habían sido los que habían ganado la guerra contra los romanos, impidiendo que Germania Magna fuese restablecida como provincia del imperio, con ayuda de sus vecinos, a quienes los queruscos siempre apoyaron para defenderse del enemigo común.

—Guntram deja de ser el líder de la Alianza —anunció a los régulos que quisieron oírlo, quienes lo rodeaban en un gran círculo alrededor de un monumento megalítico—. A partir de ahora la Alianza se encontrará en el *thingaz* de la Colina de Molda, en el corazón de nuestra tierra. La Alianza crecerá y hará la guerra a las tribus aliadas de Roma: los caucos y los frisios y los bátavos, en las costas del oeste, temieron a Germánico y le dejaron pasar y lucharon junto a él en Idistaviso y en el Muro de los Angrívaros contra nosotros. Iremos a cortar las cabezas de sus señores durante el invierno. La Alianza escogerá a los Señores de la Tierra, y sobre ellos reinará un *Weigakuningaz* para organizar la guerra que podrá ser elegido *Hariwaldaz* para dirigir la batalla.

Los jefes queruscos empuñaron sus armas y gritaron con fuerza:

—*Hariwaldaz! Hariwaldaz!*

Otros muchos régulos presentes, grandes simpatizantes de Arminio y de los queruscos, que habían combatido junto a él en Teutoburgo, se unieron a la celebración del héroe. Y quienes pensaban lo contrario no se atrevieron siquiera a guardar silencio y glorificaron al que iba a ser coronado *Weigakuningaz* de Germania.

Al día siguiente las hordas vitorearon el nombre del querusco y abrieron un largo pasillo batiendo sus armas. Se organizó un desfile y Arminio trotó saludando al ejército. Las olas de júbilo se rompían contra él. Lo aclamaban como a un dios inmortal. La gloria parecía atronar el cielo, la gloria de un hombre entronizado por sangre de hombres mortales, y con ello hasta los mismos dioses pudieron sentirse

celosos de lo que presenciaron.

Arriba, al pie del monumento megalítico, los sacerdotes esperaron en silencio la llegada del héroe. Una vez allí, Cerunno apareció con su sago blanco y sostuvo una joya dorada que incluso desde lejos, gracias al sol del verano, se dejaba apreciar con destellos rutilantes. Muchos especularon si se trataba de una cadena o de un brazalete, acaso de un cinturón de fuerza forjado en oro. Pero no era ninguna de esas piezas.

Arminio saludó a sus huestes, hizo gestos obscenos y se rio del mundo entero en medio de la grandeza que lo envolvía con un multitudinario huracán. Se burló de Varus y de Germánico, a los que dedicó palabras sucias volviéndose hacia el sur, luego alzó el puño, al tiempo que *Hamaraz*, la cabalgadura escogida para aquella celebración germana del triunfo, ascendía la ladera del montículo junto a una alfombra de millares de escudos que saludaba al cielo. Y así, con el puño en alto, subió hasta la cima, hasta el vértice del mundo donde todos veían la silueta del héroe recortada contra el cielo, que pendía en sí como la falda de un estandarte glorioso.

No fue reverente como en otras ocasiones y miró airado a los sacerdotes. Una vez allí, desmontó y atravesó a Cerunno con esos ojos llenos de inquietante fiereza que lo habían convertido en líder de una tierra inhóspita para todo invasor. Cerunno le mostró lo que sostenía.

—Aquí está: *Gulþahelmaz*, el Yelmo de Oro. Traído desde las forjas de la lejana Thule por los marineros del norte, forjado en las entrañas de las ignívomas montañas, junto a las primeras fundaciones de la tierra, por herreros que custodian en las grietas del mundo los secretos de los metales, secretos robados a los hijos de Durin.

Arminio miró la pieza. Era muy parecido al yelmo de acero con el que había sido coronado tras la victoria sobre Varus aunque la forja imitaba perfectamente las alas de un águila, desplegadas a ambos lados con gran maestría y una simetría perfecta.

Entonces Arminio volvió a mirar a Cerunno y entre ambos se abrió un profundo abismo. La multitud lo aclamaba. Tomó en sus manos el Yelmo de Oro y lo alzó. Entonces el grito de las hordas se extendió y volvió a celebrarlo hasta que la voz de la multitud se escuchó como un rugido que repetía:

—*Hariwaldaz! Weigakuningaz! Hariwaldaz!*

Arminio elevó el Yelmo y este refulgió esplendente ante los rayos solares. Estaba cerrado por dentro con anillos de acero que le proporcionaban la solidez requerida. Además, toda su superficie, forjada de una sola pieza, mostraba diversas muescas circulares de diferente diámetro que se situaban unas al lado de otras formando anillos concéntricos que rodeaban toda la cúpula. Eran, como los sombreros de oro de los sacerdotes, el sistema con el que aquellos contaban los años. Las alas, de acero bañado en oro puro aleado con plata para garantizar la solidez, se elevaban como runas de *ingwaz*. Caminó por la cima del montículo contemplando las hordas heridas, pero victoriosas. Por fin volvió a mirar a Cerunno, por última vez. Sabía lo que el

anciano pensaba. Pero estaba firmemente decidido a seguir adelante. Hacía tiempo, desde el rapto de su mujer, que no respetaba el poder absoluto de los sacerdotes. Tenía ya ideada su propia forma de gobierno y no dejaría que ningún sabio, ni siquiera Cerunno, se atreviese a darle instrucciones.

Apresó el *Gulþahelmaz*, lo alzó de nuevo y lo sostuvo sobre su frente hasta que él mismo se armó la testa. Después extrajo a *Zankrist* y la empuñó a dos manos, y la hoja relampagueó como un rayo que descendiese del cielo despejado para tocar aquel fulgor áureo que ardía sobre su frente como una señal de divina providencia.

El Rey de los Bárbaros montó a la grupa de *Hamaraz* y juró guerra contra los caucos, los frisios y los bátavos, aliados de Roma. Juró que el fin del Imperio romano estaba cerca. Juró que cabalgarían sobre Roma, aplastándola como si fuese hierba. Juró que sería el portador de la paz victoriosa. Y por fin juró muerte a los dragones de las legiones.

II

En un rincón olvidado del paisaje más negro de la noche, lejos de los caminos de Molda, Wulfmunda y Awala, un puñal de fuego rojeaba en la masa negra de los árboles. Los perfiles de la leña, abiertos en una fría hendidura, sostenían el chisporroteo incandescente como si, en virtud de una magia más antigua que la tierra y anterior a ella, fuesen inaccesibles a la ambición de las llamas.

El postrero en llegar al cónclave se apartó del último roble y pisó el calvero con la precaución del que rompe un círculo mágico. Sus dedos se cerraron alrededor del asta, pero la lanza le serviría de poco. Los rostros apenas le prestaron atención, todos vueltos hacia las llamas. Junto a ellas, a corta distancia, cuatro bloques de escasa altura sostenían sobre sus cabezas una monolítica espalda de piedra. Encima, espesas pieles de oso la recubrían y una mujer yacía sobre ellas. Sus manos hacían magias sobre un cuerno rebosante de sangre; en otra roca, frente a ella a través del fuego, yacía un lobo abierto en canal. Su cabeza desmoronada se derrumbaba con el cuello vuelto hacia las llamas, y Adgandest sintió un horror mortal al encontrarse con los ojos de la bestia asesinada con tan negros fines.

Caminó lentamente y reconoció a los miembros de la conjura. Su sitio estaba libre, y los ojos se volvieron para recibirlo con mutismo. Los esclavos de las *walas*, dos deformes *durgi*, atendían sus peticiones. La que iniciaba el conjuro dejó el cuerno en el centro del altar, justamente entre sus piernas abiertas, y entonces inició el trance, pues parecía que el encantamiento obraba su efecto. Las otras dos *walas*, mucho más mayores que ella, la asistieron por la espalda, manteniéndola inclinada como si fuese a dar a luz.

Entonces la ansiedad venció el miedo en el corazón de quienes a través de la bruja deseaban escrutar las entrañas del futuro.

—¿Quién podrá detenerlo ahora?

—¿Qué será de los nobles hijos de Germania, de los hombres de Ingwaz?

—¿Quién será el primero en morir?

La bruja elevó los ojos bajo sus sucias greñas. Desnuda, solo la colección de amuletos y torques, las runas labradas en ámbar y trenzadas con crines de caballo, adornaba su pecho descubierto. Pero sus ojos eran como ascuas opacas en medio de la grasa negra y la sangre de lobo con la que se había embadurnado parte del cuerpo.

—Al conjuro de la venganza vienen los hombres sedientos de sangre… —Se rio, insatisfecha—. Antes de responder mezclarse la sangre ha…

El *durgi* más horrible de los dos empuñó el cuerno sangriento. Lo elevó cuidadosamente y al tenderlo a las manos de Arpo sonrió mostrando sus dientes cariados, la boca deforme, la gran nariz chata, las orejas de bestezuela que le

sobresalían entre rizos apelmazados sobre los que reposaba un birrete de piel de topo.

Arpo se llevó con miedo y repugnancia el cuerno a los labios. Se lo pasó a Adgandest y lo mismo hizo él. Después, este se lo entregó al tercer conspirador, que seguía cubierto con una gran capucha de lobo.

Después el enano dejó chorrear el resto del contenido sobre el sexo de la *wala*. Esta pareció consumirse en un espasmo de magia, y la orden de las asistentes al maleficio fue clara. Arpo fue el primero en subir al altar y tenderse entre las piernas de la ansiosa bruja, a la que penetró en un espasmo de placer y miedo.

La bruja se dejó poseer por todos; uno tras otro los jefes se inclinaron entre las piernas de la mujer cuyo rostro estaba embadurnado con sangre y cieno. Ella los recibía entre gemidos y gritos, como si sostuviese una conversación con un demonio invisible para ellos. Pero empujaron y llegaron hasta el final, consumando la penetración como aquel ritual lo exigía.

El último fue Adgandest. Vaciló ante aquel cuerpo cubierto de horror, que hedía. Miró los hambrientos labios de la mujer, descarnadamente lascivos en medio de la desnudez teñida de sangrienta sombra. Era reticente a la práctica mágica. Pero lo que él llamaba deseo de venganza y precaución en realidad solo era miedo, una fuerza enorme que palpitaba en su interior.

Había visto los ojos de Arminio, pues la mirada penetrante y llena de poder del *Kuningaz* de Germania había caído sobre su rostro en varias ocasiones, y lo temía. Lo temía como a la mordedura del lobo, el zarpazo del oso o la picadura de la víbora. Sabía lo que escondía aquel poder superior concentrado y rebosante en las manos de un líder fiero e implacable como Arminio. Muy pronto sus rivales podrían sufrir las consecuencias de aquella victoria. El líder de los Ases había proclamado el fin de Guntram como arbitro de la Alianza, el fin de la hegemonía de los sajones y los herulios. Los queruscos se habían investido en los últimos decenios de una soberbia justificada tras la batalla de Teutoburgo, y su líder parecía ya ser invencible.

«Pero ha insultado a los dioses», dijeron muchos jefes en silencio, jefes de otras tribus vecinas que estaban amedrentados y escondidos en la larga sombra que proyectaba la figura de Arminio a su alrededor.

«Ha despreciado a Ingwaz», aseguraban los hechiceros. «No quiso entregar la victoria a los dioses…».

Y muchos rememoraron la proclamación que hizo el querusco al ver cómo Marbod se retiraba del campo de batalla, huyendo de la inminente victoria de los aliados del oeste. Juntos vencerían a Roma, y juntos vencieron al Rey Brujo. Pero el sacrilegio estaba hecho, se repetían en los fuegos de campamento y en las reuniones, de camino a su patria, y siguieron el cortejo victorioso de Arminio *el Usurpador* cavilando sobre su poder mermado y sobre cómo recuperarlo. Y recordaron el momento de las leyendas en el que Ingwaz despertaba con su sacrificio el poder de

las *walas* para conocer el destino y provocar maleficio, y amparados en la esperanza de esta magia urdieron los pasos de la conjura.

Adgandest volvió en sí a la escena y se dio cuenta de que todos esos pensamientos habían cruzado su mente con un solo latido de su apresurado corazón. Se apartó las pieles y se arrodilló entre las piernas de la bruja venciendo el asco en aras de la venganza, y consumó la magia sexual a la que eran obligados por la hechicera. Al final y con gran frenesí, ella lo envolvió con sus brazos y lo arañó mientras él depositaba toda su fuerza en el interior y languidecía, flojo como la cuerda de un arco que ha recorrido el filo de un cuchillo demasiado afilado. Entonces se apartó y cayó frente a los conspiradores y la bruja volvió a calmarse. Se acariciaba la grasa del cuerpo y se retorcía. Luego los miró como transfigurada. Después se inclinó en cuclillas sobre un pequeño recipiente de cobre y escondió la cabeza entre los brazos. Los cuatro jefes la miraban. El fuego de la hoguera iluminaba sus rostros barbados. La noche era profunda a su alrededor.

La bruja se puso en pie y se envolvió en una piel de oso, temblando, y volvió a ocupar su trono, y ahora las otras dos *walas* se sentaron junto a ella. El más horrible de los *durgi* tomó el caldero sobre el que se había inclinado la bruja y lo depositó ante ellas. Los hombres comprobaron que allí había cierto líquido depositado, en el que ella escupió. La esencia de los conspiradores estaba allí reunida.

Extendió las manos y acarició el caldero por uno y otro extremo. Luego comenzó a echar pequeñísimas cantidades de extraños ingredientes que ninguno supo identificar; algunos eran hierbas trituradas, otros parecían pedazos de piel o inmundos restos de animales.

La bruja los miró uno a uno y pareció volver a estar allí, con sus ojos transfigurados y su demente mirada.

Arpo, que había presenciado casi todo el proceso con sorpresa y sumo asco, volvió a inquirir:

—¿Leerás el futuro de los hombres, *wala*?

—*Skrattaz, unhulþa, ungadæmja…* —repetían incesantemente las otras dos, en un susurro persistente y aterrador, cuando la hechicera respondió con voz gutural:

—Su futuro se cuece en la caldera.

—*Ulfskrattaz, ulfunhulþa, ulfungadæmja…* —repetía el coro.

—Dinos ahora, en el nombre de Laugi, quién será el primero en morir.

La bruja musitó algo extraño y sacudió las greñas. Arpo abrió una pequeña bolsa de piel y extrajo una pepita de oro, que tendió a las manos ávidas de la bruja. Ella la arrojó en la caldera y allí se manchó en la densa repugnancia.

—El cátto será el primero en morir, eso dicen las voces de abajo.

Adgandest la miró, como si un escalofrío hubiese recorrido su espinazo. Solo había un cátto en aquella reunión, y era él.

—¿Será Erminer quien lo mate?

La bruja sibiló y masculló y aulló exigiendo silencio al jefe, prohibiéndole que pronunciase cierta palabra, se arrojó adelante y le cerró la boca con la mano ensangrentada.

—¿Será… él quien lo mate?

—Una sombra vendrá y lo matará. ¡Pero no será el cobarde quien lo haga!

—¿Y Arpo? ¿Qué será de él? —preguntó Adgandest con alevosía.

—Vivo veo al que mucho pregunta, muerto estará cuando se quede callado.

Arpo sonrió. Estaba claro para él, que quien está muerto no puede hablar palabra alguna, de modo que no entrevió amenaza alguna.

—¿Y el hijo de Ucróner? —inquirió Adgandest.

Una espantosa voz brotó de la boca del tercer conspirador al tiempo que se retiraba el lobuno capuz.

Allí estaba: había sobrevivido al ataque de Segimer tantos años atrás. Recordaba el ajusticiamiento de padre y madre como si hubiese sido ayer. Segimer *Wulfalahaub, Cabeza-de-lobo*, lo había pasado a cuchillo junto al astil de justicia, pero no había sido un corte profundo. La piedad del líder querusco había sido el mayor desprecio al que podía haber sido condenado para toda su vida.

Sesítaco era él, aunque había vivido lejos de su tierra y de sus familiares, dado por muerto, y desde entonces lo habían llamado Cumaralic, de *jēmaralïka*, por su rostro siempre triste, aunque las brujas de los bosques, a las que había servido desde entonces, lo conocían como Skadugan, *caminante de lo sombrío*. Se retiró el paño con el que envolvía la vergüenza que tatuaba su cuello: allí estaba la larga cicatriz que el sacerdote de Molda le cosiera rápidamente. El corte no había seccionado ninguna de las vías de sangre principales, pero le había dejado la imposibilidad de hablar como un hombre normal para toda su vida. Pasó una larga temporada debatiéndose en el fondo de una cueva, a punto de morir, ingiriendo brebajes y caldos… pero sobrevivió para odiar.

La sombra de Sesítaco, Skadugan, extendió la mano y abrió la palma ante la bruja. Ella tomó un cuchillo y abrió un pequeño corte, del que manó algo de sangre, que goteó en el interior del caldero, el cual ahora humeaba y empezaba a homogeneizar su contenido gracias a un brasero ubicado justo debajo.

—El hijo de Ucróner entregará la venganza al hombre-cuervo, y él empuñará la uña desgarradora…

—¿La consumará? —preguntó Adgandest con ansiedad—. ¿Lo conseguirá?

—Laugi ayuda pero los dioses disponen… —respondió ella vagamente.

—Dinos lo que veas, bruja, ¡dínoslo! No importa lo que sea; aquí hemos venido a prestar juramento para conjurar su muerte y para poner de nuestra parte a todos los *alfi*… No importa y habla: ¿lo conseguiremos?

—¡No lo conseguiréis! —gritó la loca—. ¡No lo veo! ¡Vosotros no lo mataréis! Pero la promesa está hecha, si no lo hacéis la maldición de Laugi perseguirá también a vuestros hijos y a los hijos de vuestros hijos…

La bruja empezó a reír atormentadamente, y los ecos de aquel espanto se alejaron por las tinieblas, amplificados unos en otros. El fuego había decaído junto a las piedras y el resplandor se retiraba como un telón de bruma.

Skadugan le robó el puñal y rápidamente le abrió el cuello de parte a parte.

La bruja cayó de espaldas bañada de pronto en su propia sangre y ahogando un espantoso grito. Las *walas* huyeron profiriendo agudos gritos, pero Skadugan las persiguió y las asesinó a las dos. Los enanos se habían marchado, cuando el asesino, ante la mirada horrorizada de los presentes, empujó el cuerpo ensangrentado de la bruja sobre las brasas, donde empezó a escucharse un siseo entre las llamas.

—¡Traed leña si no deseáis morir por el maleficio! —ordenó con su jadeante voz.

—¡Maldito loco! —gritó Arpo, saliendo de su aparente impasividad y tratando de detenerlo. Pero ya era tarde. La bruja se atragantaba con su propia sangre y su cuerpo estaba entre las llamas.

Adgandest obedeció y buscó leña a su alrededor.

—¿Qué hacemos aquí? ¿Por qué me has seducido a este encuentro? Me atraes a maldiciones… Mira a tu alrededor —gimoteaba el jefe—. Laugi ha conjurado un plan fatal e incierto, la hechicera degollada y este loco… que no servirá para nada… —protestaba Adgandest, amedrentado.

—Confía en los dioses de la muerte y te darán venganza —gimió Skadugan—. Ya no se podía hacer otra cosa. He vivido demasiados años en compañía de estas gentes sombrías, y sabía cómo detener la engañosa maldición de esa bruja. Hecho el conjuro, y harta de vuestras preguntas, retorció el destino en vuestra contra, y solo se puede torcer la palabra de una *wala* en un sacrificio de muerte abriendo su propio cuello para… ¡sacarle las últimas palabras y enmendarlas!

Miraron a la bruja, que se desangraba rápidamente. Sus ojos estaban abiertos de par en par. Las otras dos yacían no muy lejos, alcanzadas por el puñal mortal de Skadugan.

Arpo tomó el espantoso caldero y lo elevó cuidadosamente para mirar en su interior. Skadugan empuñó una lanza y, después de calentar la punta entre las llamas que abrasaban el cuerpo de la bruja, sumergió la punta ardiente en el contenido del caldero. El vapor deletéreo se elevó en pestilencia fantasmagórica y la densa neblina se enroscó tenazmente alrededor de la punta de la lanza.

Luego Skadugan roció el resto del líquido por el astil de la lanza y la dejó sobre el altar de piedra, del que había apartado las pieles de las *walas*, mientras la bruja se consumía en las llamas emitiendo un horrible olor.

—Y devolvamos el destino a su lugar —dijo Skadugan. Vertió el último resto del

contenido del caldero en la boca entreabierta de la bruja. Desde allí manó a borbotones, disolviendo parte de la sangre que había dejado un reguero en las comisuras de sus labios.

—¿Y eso bastará?

—Seguirás adelante, Adgandest. Y Sesítaco nos ayudará —aseguró Arpo.

Skadugan permaneció en pie ante la lanza tendida sobre el dolmen, y volvió a cubrirse con su capuz de lobo.

—Atrás ahora, señores de Germania, pues la lanza de la venganza debe secarse antes de que vuelva el amanecer sobre los árboles. ¡Marchaos, y esperad la mortal cacería!

Arpo y Adgandest retrocedieron hacia las tinieblas, donde desaparecieron en busca del sendero y los caballos.

III

Algún tiempo después, Arminio movilizó contra los caucos hordas queruscas de jóvenes ansiosos de gloria y proezas guerreras, y fue apoyado en este empeño por Arpo, que lo esperó con grandes honores ante las puertas reconstruidas del Muro de los Angrívaros. Una vez allí, la columna, compuesta por una caballería de dos mil jinetes atacó sin pausa a los caucos, que no quisieron apenas hacer frente a los queruscos y los angrívaros, dejando a su merced a sus propios jefes, responsables del reclutamiento de las tropas auxiliares para los ejércitos de Germánico.

Arminio ordenó que los jefes fuesen atados de pies y manos a unas lanchas que utilizaban para desplazarse junto a la costa, y allí, ante una gran multitud congregada, los arrojó contra las olas gigantes que rompían estallando en la gran playa.

—Así es como se marchó Germánico, ¡así le seguiréis!

Se escucharon gritos procedentes de las embarcaciones, pero poco a poco fueron apagándose. La corriente los atraía contra la línea de rompiente y las volteaba. Medio hundidas, asomaban entre las crestas de espuma. Sus viajeros ya se habían ahogado, cuando una de ellas fue escupida por el mar. Con el pelo enmarañado de algas y arena, las cabezas de algunos régulos y de sus hijos asomaron patéticamente entre las praderas de espuma. Ese era el fin de toda la casta guerrera de la región, de sus nobles y príncipes, y el pago por su colaboración con Germánico. De este modo, los queruscos ordenaron que los esclavos eran libres, y exigieron a los caucos que creasen un nuevo *thingaz.*

A su regreso ya se acercaba el otoño y el tiempo cambiaba, pero los primeros días tras el verano le recordaron los tiempos de Teutoburgo, y el querusco sintió nostalgia de la gran batalla.

Poco tiempo después, en los alrededores de Molda, los queruscos organizaron una importante cacería a modo de celebración para los grandes señores germanos del oeste. Arpo, familiarizado su trato con Arminio después del castigo contra los caucos y los frisios, también había sido invitado, como muchos otros príncipes de las tribus vecinas. Se prometieron batidas, matanzas de jabalíes y de corzos, festines y banquetes durante siete días y siete noches. A falta de batallas, y estando en preparación la operación de castigo contra los bátavos, que tanto apoyo habían prestado a Germánico en Idistaviso, los germanos se entregaron a la caza como en los tiempos más remotos, anteriores a la presencia de Roma durante las campañas estivales.

Solo había una condición en aquella competición: se trataba de una cacería al más antiguo estilo querusco. Los cazadores escogidos para cada día debían dar muerte a

sus presas a pie, ayudados por varios grupos de jinetes que batían las malezas de un monte para obligarlas a salir de sus escondrijos.

Skadugan, el secreto hijo de Ucróner, había sido uno de los sombríos guías de la cacería. Como habitante de los bosques que era, se había unido a los batidores más humildes, en su mayoría en condición de ayudantes de los nobles, y no se encontraba entre la casta guerrera. Siempre encapuchado, se encontraba entre los muchos hombres que participarían como apoyo de los líderes para preparar la batida. Escuchó las trompas, contempló los saludos de los régulos, y recordó la muerte de su padre, las palabras de los traidores. No necesitaba promesas. No le importaba el fatal destino de Rotram, el *Traidor de Wulfmunda*, como había llegado a ser conocido tras su muerte. Solo le importaba una cosa; recordar los años que había pasado sin poder pronunciar ni una sola palabra como un hombre normal después de que Segimer *Cabeza-de-lobo* le pasase el cuchillo por la garganta con la desdicha de dejarlo vivo y medio mudo, después de ver cómo su padre y su madre eran ajusticiados sin juicio ni piedad. Siguió a Arminio con la mirada y después se miró el corte en la mano. Hacía tiempo que no lo veía, y parecía más alto y grande de lo que recordaba. De su ancha espalda colgaba una piel de oso, y el yelmo con alas de águila le prestaba una apariencia llena de orgullo y poder. Sus brazaletes rodeaban sucios músculos de cazador, sus muñequeras precedían anchas manos cargadas de pesados anillos de oro. El héroe resplandecía entre las aguas de los bosques nublados, junto al río donde se reunían los próceres de Germania Magna, y sus cabellos caían sin trenzar sobre sus altos hombros, y su rostro contenía los rasgos de su padre. Vio allí a Arpo, no muy lejos, bromeando y bebiendo. Adgandest, en cambio, parecía más nervioso, pero nadie habría imaginado a la luz del día lo que habían llegado a conjurar a la luz del fuego de las brujas. Era la hora de ejecutar la gran venganza, sin importar a qué precio.

Ingomer contempló la escena con su acostumbrada impasividad. El hermano menor de Segimer *Cabeza-de-lobo* se fijó en su sobrino como en tantos otros hombres de recia constitución que apostaban oro y esperaban la veda. Escuchó palabras del pasado y se sentó en una piedra. Parecía fatigado. No deseaba participar en aquella cacería, empezaba a sentirse demasiado viejo, a pesar de su entereza. Haber restablecido su propio honor era el fruto de los últimos años. Ahora deseaba descanso. Arminio, en cambio, siempre parecía animado y ansioso por derramar sangre. Era necesariamente el líder y no podía ser de otro modo, como lo había sido su hermano, Segimer, y como lo habían sido su padre y su abuelo. ¿Descendían ellos de Wulfmund? ¿Cómo se transformaban, entonces, los dioses-lobo en hombres-lobo y después en hombres…? Cuentos y leyendas sobre la sangre de los hombres y mujeres mortales lo entretuvieron sin llegar a conclusión alguna, como tantas veces. Y ni siquiera los hechiceros, lo sabía, conocían las respuestas a tales preguntas.

Las trompas resonaron alrededor y Arminio entregó la espada a sus hombres, como todos los demás nobles que participaban en la batida, y empuñó una lanza. Era temprano y el aire frío se demoraba, como un fantasma neblinoso que ocultaba las cañadas de los montes. En el desayuno de las grandes cacerías, que servían como punto de encuentro de familias nobles para tratar otros asuntos, los ancianos fantaseaban con la idea de que los pasos de los cazadores podrían cruzarse con los de un *ulfdræ*, o incluso los de su primogenitor, el *Ulfskrattaz*, el gran horror de los bosques, la única bestia capaz de matar a los hombres-lobo, el devorador de aquellos cazadores de la selva germana a los que tanto veneraban los queruscos.

Estaban en un calvero rodeado de grandes alerces y hayas; los abetos recortaban sus puntas por encima de la bruma. La silueta del palacete de caza, alto y fuerte, escondía la llama del hogar palpitando en las fisuras de puertas y ventanas. Se repartieron cuchillos recién afilados entre los cazadores de la primera batida.

Las trompas tañeron alrededor y Arminio gritó el nombre de su padre, a quien ofrecería el fruto de su caza. Se quitó el yelmo penígero y la capa de oso, y los entregó a uno de sus escuderos, cubriéndose después con una piel de lobo. Normalmente esto se hacía en nombre de alguna divinidad, pero muchos ya se habían acostumbrado a lo que los sacerdotes habían descrito como falsa idolatría. Arminio creía más en sí mismo que en los dioses, decisión que había tomado tras el rapto de Thisnelda, y lo dejaba claro a su entorno. Quienes no se ofendían, en cambio, se sentían seducidos y lo admiraban como líder, como ha sido costumbre en todos los tiempos.

Los cuernos de caza se alejaron espantando el bosque y los caballos se internaron en la niebla baja que anegaba el fondo del valle. La batida progresó recorriendo las malezas como una gran algarabía, y Arminio se alejó y corrió por las trochas embarradas del amanecer en busca del rastro de una presa en el norte. Vitórix, su fiel y protector guardián, lo seguía con dificultad no muy lejos. Pero las pendientes se hicieron abruptas y la carrera se vio interrumpida por raíces y piedras. Descendió el salvaje páramo y al fin la niebla se cernió alrededor como si la ominosa memoria de los árboles arrojase sombra sobre él. La brecha del bosque había ocultado allí una profunda cañada. La bruma no podía ser más densa en ese rincón que, por su orientación, no se expondría a la llegada del sol hasta mucho más tarde. Nada se movía entre los árboles y llegó a un terreno sagrado.

Se puso en pie. Estaba despejado de malezas por delante. Las trompas volvieron a sonar a su derecha, al sureste. Los hombres de su guardia parecían haberlo perdido. Siguió avanzando y tuvo la sensación de que la presa estaba cerca, o incluso de que eran varias las bestias que huían en aquella dirección.

Skadugan fingió caerse entre los que conducían la batida y dejó que los miembros de la guardia pasasen junto a él y desapareciesen. Al alzarse miró la lanza del destino, que empuñaba envuelta en un largo paño. Un joven, sin embargo, se había quedado rezagado y lo siguió. Skadugan no contaba con ese imprevisto. Meditó por un instante si lo mataría sorpresivamente en ese mismo momento, pero una duda fugaz lo disuadió. Luego miró la bruma, y volvió a reanudar la carrera. Poco después seguía la pista de Arminio, a quien había perseguido con la habilidad de una criatura de los bosques más capaz de guiarse por el olfato que por la vista. Las huellas no le dejaban lugar a dudas. Creyó escuchar voces y siguió en otra dirección, descendiendo a una cañada. Otro cazador se unió a su rastro y corrió junto a él.

Su presa era rápida, casi tanto como cualquiera de aquellos jabalíes y corzos que huían espantados y furiosos por la maleza.

El compañero de Skadugan escuchó el gruñido demasiado tarde. Él tuvo tiempo para aferrarse a una rama baja y levantar las piernas, pero el otro sintió la embestida de los colmillos, afilados como navajas, abriéndole en canal la pantorrilla izquierda. En ese momento Arminio apareció saltando entre la maleza y se arrojó a riesgo de atravesar al que yacía en el suelo, pero la destreza del cazador hizo que la cuchillada fuese a clavarse en el extremo inferior del cuarto trasero del jabalí. Chilló el gran *bairaz*, pero en su huida logró librarse del arma a cambio de desgarrarse en un tajo más largo y profundo.

Arminio ya corría de nuevo con el largo puñal en la mano ensangrentada.

Skadugan lo seguía de cerca. Se habían quedado solos. El momento de la matanza se acercaba. El sendero descendió de nuevo abruptamente. La bestia huía malherida hacia el cauce de un arroyo, donde las malezas crecían enzarzadas y espesas. La niebla se espesaba en aquella parte del valle, en el fondo de la profunda cañada que separaba como una grieta las colinas.

Había llegado a un rincón especialmente fresco. El bosque descendía al encuentro de un agua que se detenía en pozas, fluyendo por un lecho de piedras. Algunos resaltos escondían tonos azules muy oscuros, pues allí la corriente era mucho más profunda. Corrieron tras el rastro del jabalí herido. Se perdieron unos a otros. Vitórix se había quedado en un rincón especialmente fragoso, tratando de orientarse y mirando las enredaderas que caían entre intrincados tapices de robles, sauces y fresnos. Había perdido el rastro de Arminio, pero estaba seguro de que no estaba demasiado lejos.

ᛁᚾ

En las proximidades del palacete de caza, los cazadores abrieron paso en el sendero al descubrir la comitiva que avanzaba hacia ellos. A su cabeza iba un anciano cubierto con un manto azul. Sus cabellos blancos le caían sobre los hombros. Vestía un sombrero puntiagudo y algo doblado de ancha ala, y su mirada era penetrante como la del halcón. Se apoyaba en un báculo de raíz que empuñaba vigorosamente y le seguían al menos media docena de hechiceros. A su vera, el que se cubría con un largo capuz desvistió su cabeza ante los guerreros, que retrocedieron amedrentados al comprobar que se trataba de un *dwergaz* o *durgi*, un auténtico enano.

La voz de Cerunno se arrastró hacia ellos con implacable mando:

—¡Detened esta cacería ahora! ¡Tocad la llamada de guerra y que regresen los cazadores! ¡Ahora!

Indecisos, llamaron a los señores. Cerunno continuó avanzando hasta el sombrío pabellón de caza. Su silueta irrumpió en el umbral y se detuvo ante las llamas. Los régulos que allí esperaban se volvieron e interrumpieron sus conversaciones.

—¡Se ha convocado esta cacería para dar muerte a Arminio, haced que suenen las trompas y que detengan el juego!

El viejo Wilunt se alzó y asintió ante los jóvenes.

Afuera, los cuernos bramaron con fuerza y la llamada se extendió por el valle, siendo repetida de un confín a otro de la selva.

El enano se aproximó a las llamas y extendió sus gruesas manos en busca de calor.

—Y ahora, Ori, cuéntanos lo que viste aquella noche, pues una gran traición se ha urdido contra el *Kuningaz* de Germania…

ᚢ

Arminio corrió hasta perder el aliento, pero los gruñidos del jabalí desaparecían en la parte más profunda del bosque y el rastro se internaba ahora a su izquierda, donde anchos troncos se levantaban casi rectilíneos, negros, como columnas que sostuviesen la incierta bóveda de niebla en un vasto salón sin puertas. El manto de agujas de pino caídas desde tiempos inmemoriales se acumulaba detrás en piras húmedas ribeteadas por grandes hongos. Las penumbras de la selva crecían en aquella dirección. Solo escuchaba el resuello de su propia respiración.

En ese momento escuchó vagamente la llamada de guerra. Se preguntó por qué, y por su mente pasaron varias ideas contradictorias. Acaso había llegado la noticia de un ataque romano, se había producido un incendio en alguna aldea próxima… No podía imaginar qué podría suceder que hubiese sobresaltado de tal modo la competición. Su presa, malherida, no estaba demasiado lejos.

Se detuvo y miró a su alrededor. Un espacio abierto en el muro de la vegetación salvaje le mostraba la presencia de la niebla enroscada a los altos troncos, dejando un rastro del cielo por encima, azul y frío. Los velos de ramas se retiraban para mostrar el rostro del cielo.

En ese momento las ramas se movieron a su derecha. Sospechó que no se trataba de presa alguna. Era Ingomer *Furhæfetjam.*

Su tío lo miró con los mismos ojos de siempre, impasibles y tranquilos a pesar de todo lo que había acontecido. Arminio estaba demasiado acostumbrado a aquella indiferente mirada.

—¿Ha desaparecido ese maldito *bairaz*?

—Desaparecido ha —respondió Arminio, respirando profundamente para recuperarse. Su cuerpo sudaba y el esfuerzo había sacado a la superficie las venas que tatuaban el poder en sus brazos y hombros.

—No creo que vuelva por aquí —dijo Ingomer.

—No lo hará, es viejo y fuerte y huye con pezuñas de hierro —comentó Arminio con enojo, señalando el rastro que había dejado en el manto de agujas de abeto.

—El jabalí más viejo es difícil de matar, aunque es más débil que el joven.

Arminio se volvió y escrutó el rostro de Ingomer. Tenía razón en lo que decía. Un *bairaz* era mucho más difícil de cazar que un *kagilaz* porque había aprendido a huir de sus enemigos: el oso, las manadas de lobos y el hombre.

Hubo un incómodo silencio.

Ingomer miró hacia el cielo con inusitada y viva curiosidad y exclamó:

—¡Mira el vuelo de esos cuervos, allá en lo alto!

Arminio se volvió para contemplarlos.

Al ofrecer a su tío la espalda descubierta, este retrocedió rápidamente y le asestó una lanzada con todas sus fuerzas. La punta de hierro se hundió en la carne joven con un golpe seco y a la vez esponjoso, atravesando a Arminio de parte a parte, y la presa, al fin, había sido cazada.

ᚢᛁ

La gelidez se apoderó de todo su cuerpo. Como si un puño de increíble fuerza lograse atravesarlo y meterse en sus entrañas, para hurgar y avanzar después de haber robado el secreto de la vida o una pieza sin cuya presencia todo se derrumba, cae y se deshace. La respiración le faltó. El corazón latió de pronto con tanta fuerza como si fuese a estallarle el pecho. Las piernas le fallaron. Apenas logró contener la fuerza en sus brazos para retener la caída.

Al principio no sintió dolor. Fue más la sensación de que lo habían inutilizado para, de un momento a otro, no ser siquiera capaz de tenerse en pie. Era un inútil. Apenas logró cruzar las piernas. El puño que había entrado en sus entrañas se había marchado, retrocediendo rápidamente, y al volverse con desesperación no vio nada a su alrededor. La imagen de Ingomer parecía irreal, como si hubiese sido fruto de un sueño diurno, la trampa de una *wala*, una aparición en medio de la plena satisfacción de un ágil cuerpo que ahora despertaba de sus sueños para reencontrarse con sus pesadillas. Había caído en el profundo pozo de una realidad ubicada en el mismo lugar en el que, un momento atrás, había existido de otra manera. Como si la misma luz y el mismo aire hubiesen estado ocultando un espantoso secreto, un abismo invisible en el cual estaba a punto de precipitarse.

Ahora se deslizaba hacia el fondo.

El frío sudor parecía querer congelar su frente. Recuperó la respiración y siguió inclinado sobre el costado, sin rendirse a la tentación de hundirse en aquel abismo que se hacía cada vez más profundo y siniestro.

Descendía, y todo su interior, privado de aquella pieza maestra que lo había asentado como una columna, se desmoronaba en una nada sin luz.

Engarfió los dedos y miró a su alrededor. Una mancha roja fluía y se extendía por el rostro gris de la roca sobre la que había sido abatido. El reguero siguió expandiéndose hasta el borde y desde allí, lentamente, una densa gota cayó y golpeó la superficie límpida del profundo arroyo, donde se disolvió sin dejar rastro alguno antes de que sus hermanas la siguiesen.

Skadugan llegó al escenario del crimen magnicida seguido de cerca por Vitórix, que lo había vigilado durante casi toda la cacería desde que partieron y hasta que perdió de vista a Arminio. Las llamadas de guerra de las trompas eran sobrecogedoras y sembraban el caos en la cacería, que retrocedía de mala gana. Ambos se sintieron sorprendidos ante lo que descubrieron, aunque con diferente punto de vista.

El galo corrió hasta Arminio y lo cogió por los hombros. Parecía exánime. El

vigoroso cuerpo se había convertido en un ser debilitado por el zarpazo de la muerte. Vio la sangre y sacudió sus hombros y la cabeza, preguntándose dónde estaba el arma que lo había alcanzado.

—¡Arminio! ¡Despierta!

Skadugan, asustado y satisfecho, sobrecogido ante la espantosa visión del *kuningaz* malherido, retrocedió ante la mirada ansiosa de Vitórix, se llevó el cuerno de caza a los labios, tomó aire controlando la agitación que dominaba su pecho y sopló para atraer la atención con su llamada.

«Presa» entendieron muchos al escuchar el toque de aquel cuerno. Una gran presa había sido capturada, a juzgar por la intensidad del toque. Llamaba con tal insistencia, que muchos cazadores creyeron, en la distancia, que había sido cazado un gran oso en lugar de un jabalí, pero después se dieron cuenta de que algo había sucedido, algo fatal y trágico, porque iba en contra de las reglas de la caza clamar de tal modo, y después otras trompas que llegaron al lugar hicieron lo mismo al presenciar sus dueños lo ocurrido. Muchos de los que habían perdido el rastro de otros animales se dirigieron hacia el cauce del río. A lo lejos, la llamada de guerra se encontró con la fatal llamada de hombre herido.

Cerúnburas *el Mago* abandonó las tinieblas del palacete y escrutó la niebla, pues sospechaba lo que había ocurrido y no había sido capaz de evitar.

Una fuerza enorme lo arrastró de nuevo y sintió como si lo retuviesen pendiendo del cielo. Arminio ya no era capaz de apoyar los brazos con suficiente fuerza, pero volvió en sí y, aunque ya se había marchado, vio los ojos azules y oscuros de Ingomer. Estaban allí, ante él, otra vez.

—¿Quién ha sido? —repetía constantemente una voz suplicante, ahora que era otra vez capaz de oír.

—Ingomer… —respondió Arminio, recurriendo a todas sus fuerzas—. Ingomer, por la espalda…

Vitórix aspiró profundamente reprimiendo su ira, y al final profirió un espantoso grito, un alarido desgarrado de dolor e impotencia.

Muchos guerreros se concentraron alrededor de la gran roca, como un coro trágico.

—¡Ingomer! —gritó Vitórix—. ¡Traidor! —Lo acusó con furia y su rostro se descompuso en la cólera—. ¡Ingomer!

—¡Ingomer! —repitieron los hombres alrededor, primero preguntándose, incrédulos, lo que había pasado, después increpándolo, buscándolo con los ojos y maldiciéndolo.

—¿Qué has hecho, Ingomer? —preguntaban los *harjatug*, echándose las manos a la cabeza ante el gran héroe malherido por la espalda.

—¡Traidor!

Las trompas de caza se llamaron unas a otras.

Arminio fue porteado sobre unas parihuelas para presas de caza y llevado hasta el campamento. El grupo cada vez era mayor y la confusión crecía a su alrededor. Ingomer había desaparecido junto a algunos de sus hombres, sin dejar rastro alguno. Otros miembros de su guardia personal fueron apresados a tiempo. Parecían perplejos ante lo sucedido y se sentían, a su vez, traicionados por su señor. Nadie podía imaginar que el hermano de Segimer *Wulfalahaubud* hubiese asesinado a su victorioso sobrino. Los queruscos los desarmaron y decidieron mantenerlos presos. Entonces algunos de ellos se rebelaron, y la mayor parte fue muerta cuando la ira de los líderes cayó sobre ellos y las armas brillaron al despedazarlos, empuñadas por brazos iracundos, ante la acusación implacable de Cerunno.

Deseaban la muerte de Ingomer, de su familia, de sus amigos, de todo su pueblo. Algunos partieron en su busca, sin éxito, pues el traidor había huido a través de los bosques y todos sabían que no dejaría de cabalgar hasta ocultarse muy lejos.

No mucho tiempo después se daban cuenta de que Arminio no sobreviviría. Ningún hombre sobrevive a una lanzada profunda por la espalda. Su cuerpo había sido transverberado. Sus pulmones se llenaban de sangre, la misma sangre que empezaba a humedecer su boca.

Cerunno se acercó lentamente entre las antorchas que rodeaban el cuerpo moribundo de Arminio y ordenó que lo ubicasen junto al fuego. Después gritó a aquellos hombres, empuñando una antorcha como si fuese un anillo de poder que tuviese la virtud de enardecer el corazón de los hombres.

—¿Veis a este enano a mi vera? ¿Lo veis? ¡Por él supe de la traición que se urdía, y he llegado tarde, y eso va a costar la vida de Erminer! Pero escuchadme, por él he sabido de la conjura que se tramaba, cuando un siervo sombrío de las brujas del Bosque de Arparabgrundja inició un conjuro de venganza que las propias hechiceras decidieron anular, y a las que asesinó para llevar a cabo sirviéndose de la más vil y negra de las magias… Cercenando el cuello de la *wala* que había burlado a los traidores en su delirio, logró ese siervo forzar el conjuro que más tarde portó hasta este bosque… Una lanza maldita, la Lanza de los Cuervos, bañada en la sangre del sacrificio de un lobo que fue mezclada con la simiente de los cobardes, es la que prepararon los traidores para que el elegido secreto de Skadugan se la clavase a Erminer por la espalda. ¡Buscad a Adgandest y a Arpo, que no vayan lejos, pues son los conspiradores! ¡Buscad a un explorador de la cacería llamado Skadugan, pues él es el conjurador! ¡Y buscad a Ingomer en las cuatro esquinas del mundo, pues él ha asesinado a su sobrino Erminer!

Los régulos se pusieron en marcha rápidamente y hubo mayor confusión cuando

se dieron cuenta de que ni Adgandest ni Arpo estaban allí, y tampoco el oscuro guía de los bosques, llamado Skadugan. Los guerreros que vinieron con Arpo y con Adgandest se rebelaron contra la palabra del anciano. Quisieron marcharse por separado, pero fueron acosados por las hordas de Arminio, y al poco tiempo se libró una lucha sangrienta que terminó con heridos entre los queruscos y con la muerte de todos los hombres de Arpo y de Adgandest, por considerarse que algunos de ellos podrían haber conspirado. Esto que fácilmente desencadenaría una guerra contra los cáttos y los angrívaros, no fue importante para los líderes queruscos, que siguieron jurando venganza y se dispersaron para buscar a Ingomer en su tierra, y para dar caza a Skadugan en la floresta. Aunque Skadugan era casi un desconocido que había pasado desapercibido todos aquellos años, y pocos sabían su paradero. Si había sido sirviente de hechiceros y *walas* en Arparabgrundja, su morada no podía ser más que una cueva perdida en lo más hondo de los bosques, y no sería sencillo dar con él si decidía huir.

Algún tiempo después, el interior del palacete estaba solitario y mudo, a pesar de que fuera esperaban cientos de hombres y mujeres que maldecían y lloraban. La sala estaba oscura y el fuego de las teas creaba un círculo de puntos llameantes alrededor del moribundo, tendido sobre un lecho de pieles de uro y oso. Cerunno había socorrido la herida, frenando la pérdida de sangre, aunque el final era inevitable.

Arminio había tenido razón. Él nunca había sido capaz de frenar el brazo de la traición, y la mayor prueba la tenía ahora ante sus ojos. El propio Arminio había sucumbido a la magia de los traidores.

Como atraído por la misteriosa presencia del mago, Arminio pareció volver en sí.

ᚢᛁᛁᛁ

Una extraña sonrisa se dibujó en su rostro cubierto de sudor. Los delirios abandonaron su frente y visitó el mundo de los mortales. Cerunno lo miró quedamente, los labios sellados por la vergüenza y el horror.

—Al fin… ¡el principio…! —murmuró el querusco, encadenando estertores.

Las comisuras de sus párpados parecieron sonreír levemente, sus pupilas se dilataron, el brillante hielo que parecía inmovilizar sus ojos se hizo agua, derretido por el ardiente dolor, y manó débil pero visiblemente por sus mejillas quemadas por el sol adriático, las praderas de Panonia y la nieve de los inviernos germanos.

Cerunno envolvió su cabeza con el brazo izquierdo y miró profundamente en sus ojos.

—Hemos errado los pasos, hemos confiado en los hombres después de renegar de los dioses, hijo… Y los hombres son traicioneros.

—¿Y los dioses? —inquirió Arminio, con gran esfuerzo de alma—. ¿Acaso… no me traicionaron ellos…?

—Sé lo que piensas, ¡vuelve a Ingwaz! Cuando tu mujer fue raptada no fueron los dioses los que te traicionaron, sino de nuevo los hombres mortales, porque son mezquinos y miserables…

—¿Para qué…?

Cerunno comprimió el rostro en un gesto de incomprensión.

—Todo…

El sabio comprendió la pregunta.

—Porque todo tiene un sentido y está por encima de nuestra voluntad y a la vez está inscrito en ella. Es necesario recorrer el camino de las tribulaciones para encontrarse a sí mismo frente al portal de la decisión. Los dioses te querían para un destino más grande, y lo llevaste a cabo hasta el final, y derramarás hasta la última gota de tu sangre en el empeño… No puedo decirte más, sin embargo… ¿qué importa eso? Pronto podrás preguntárselo tú mismo al Único y Supremo entre todos los santos dioses. Él te espera en la Mansión de la Guerra; más allá del Hielo Sempiterno, más allá del Desierto de Laugi… él te espera al final de una escalinata de escudos gloriosos que solo pisan los héroes de los héroes, y escudos de héroes cubren el techo del vasto salón de la gloria en el que entrarás erguido, con el yelmo de oro, y allí Ingwaz te saludará y su único ojo penetrará tu consciencia… y todos los misterios que en lo más interno el todo a todo atan, te serán revelados, Erminer, hijo mío… Por todo el amor de tu padre a tu pueblo y a tu existencia, te marchas coronado por la gloria y ya nada ni nadie podrá jamás robártelo, y necio es el que se crea que con esta lanzada ha acabado contigo, pues ha matado al hombre, pero al héroe inmortal,

inmortal lo ha hecho por siempre jamás… Los siglos se arrugarán a tu sombra, y quienes quieran conocerte, que recuerden tus hechos.

Arminio cerró los ojos. A pesar de la necesidad de hacerlo, no pudo creer al hechicero, y pensó en su mujer y en su hijo y en lo mucho que quedaba por hacer y ya nunca sería realizado.

Cerunno alzó los ojos. Había presenciado la muerte en tantas ocasiones, pero jamás había sido de ese modo… Y al fijarse en la sala advirtió un revuelo en las llamas, que se apartaron como arrastradas por un viento que soplaba desde la cabecera de Arminio, y allí descubrió el resplandor en una grieta de luz en cuyo interior aparecía la *walakuzjæ*[26].

—*Wulkaneldæ…*[27]—murmuró el hechicero, pues conocía el nombre de aquella a la que solo él veía.

La Vigía de los Muertos iba vestida para la guerra de los dioses: el yelmo penígero, la coraza pectoral que guarnecía sus senos en acero, las ajorcas de Ingwaz en los brazos desnudos, la lanza rúnica, y sus cabellos eran negros como la noche, y sus ojos pardos, no encontraba palabras para unos ojos tan graves y hermosos. Y Cerúnburas *el Waniraz* escuchó las divinas palabras que la valquiria le sugirió y que él repitió en voz alta a medida que las escuchaba:

Recuerdo la vida. Cuando
en el seno de una corriente desbordada
mis ojos se llenaban de tus ojos,
y el círculo de la tierra renacía
en tu juventud de fuego, resonante
de una antigüedad atravesada
por el estruendo de los ídolos.

El incienso de tu voluntad
era permanente claridad,
sus grumos densos anhelos
en la ira de otro tiempo.

De amarillo se vestían los ríos
de tu presencia, y los oros
se me derramaban en las alas
de las manos desbocadas.

La seda de un labio templado
se prolongaba hasta el fondo
del anillo sin retorno cuyo filo
ata de la tierra los ejes sagrados…

Todavía hoy, prestigioso,
el silencio de tu ausencia
recuerda tus gestas
en mis labios eternos,

pues mi palabra es el rayo
que te advierte, la hora
de la gloria sin precedente
que pasará de boca en boca,

de siglo en siglo, sin freno
más allá de la muerte,
hasta la ceniza del tiempo
y el final de los hombres.

Cerúnburas volvió en sí. La aparición se había extinguido con el rastro de sus palabras, que solo podían ser versos, y un hálito de la gloria de los altos dioses. Mas al volverse se dio cuenta de que alguien más esperaba detrás. Era Vitórix, el fiel amigo de Arminio, a quien todos consideraban loco entre los hombres.

Vitórix asintió con un gesto, y Cerunno entendió, sin necesidad de interrogarlo, pues lo vio reflejado en sus ojos, que había contemplado los ojos de diamante puro, la belleza marmórea y grave de la divinidad.

—La has visto, amigo, y por ello habrás de venir. Pues quien se ha encontrado con los ojos de Wulkaneldas debe seguir a Cerúnburas en su último viaje con estas manos y con estos pies, antes de marcharse para siempre, pues su misión ha cumplido el espíritu que fue elegido, y atrás debe quedar el cuerpo de Cerunno, que generosamente encarnó.

ᚢᛁᛁᛁ

La noticia del magnicidio cabalgó día y noche, al tiempo que Cerunno enviaba hacia las cuatro esquinas del mundo a sus mensajeros. El sagrado hechicero vistió un sago negro en el que inscribió las runas de Merkwu, y empuñó una antorcha.

—Todavía está vivo —dijo ante la multitud congregada—. Será porteado hacia Wulfmunda ahora.

Callaron todos y solo el relincho de los caballos enturbió el silencio cuando las parihuelas del héroe aparecieron a hombros de sus tenebrosos guardianes. La marcha se inició hacia la medianoche. Cientos de jinetes queruscos precedían el paso de Arminio. Otros miles lo escoltaban por los caminos de su patria.

La noche era negra y profunda, y las antorchas creaban un resplandor de conspiración a su alrededor. Recordaba las escenas de niño ante el *thingaz* de Wulfmunda, las palabras de Guntram, los gritos de los guerreros, la mirada de su padre: nada podía compararse a aquellos ojos tal y como logró verlos en aquel momento, cuando su alma se había deshecho de todo dolor y las imágenes se sucedían livianas y superiores por el nebuloso resplandor de las antorchas, que apenas lograba acceder a su mente entre los párpados fatigados. Una fantasmagoría de espíritus parecía haber sido invocada por los días de la niñez, y de los penachos de las antorchas brotaban los rostros de los *trulla*, los *alfar* y los *albar* de los que tantos horribles cuentos había escuchado. Parecía que al fin se manifestaban, para observarlo a los ojos antes de partir y cruzar las negras puertas de la noche. Y al volverse hacia la oscuridad levemente, creyó ver recortada en oscuro zinc contra la negrura del mundo, al fin la silueta de Merkwu, gigante entre los hombres. Su figura encorvada se unía a la marcha fúnebre de los espíritus de la tierra, y a Arminio le pareció enorme en su horror como larga e impenetrable era su capa de tinieblas.

Y en el centro de sus delirios, al fin, emergió el anhelo más profundo. ¿Cómo sería su hijo? ¿Y ella, Thusnelda, qué estaría haciendo? Merkwu extendió la mano y la capa de sombra se apartó para mostrarle la imagen de un rincón lejano en una villa romana. ¿Por qué creía que la estaba viendo, de espaldas, en una estancia de piedra soleada, muy lejos de aquel mundo que se sumergía ebrio en las tinieblas de Merkwu? Sin embargo, la luz creció detrás y un resplandor aureorrojizo arreboló el rostro de Thusnelda y el de su hijo.

Era el amanecer, y Demarunga caminó por el horizonte sosteniendo su gran antorcha, incendiando las nieblas de las grandes ciénagas. La máscara impenetrable de Merkwu se volvió hacia los árboles y arrastró su capa por encima de las antorchas, y al pasar Arminio creyó ver al fin sus ojos abismales, las garras de sus manos y la

infinita desdicha de su espíritu, y sus uñas descendieron para tocar su herida abierta.

El verde de los bosques se difuminó en una visión borrosa. Los sonidos cambiaron y creyó escuchar la respiración de los árboles. La luz se transfiguraba y ya no era capaz de soportar el persistente dolor. Sus fuerzas se extinguían y era como si pudiese sentirlas escapando de sus músculos en pusilánimes pulsos.

El fin estaba cerca.

—Yo…

Vitórix se volvió, como si lo hubiese alcanzado un rayo.

La comitiva se detuvo. El viento ululaba en las ramas de unos árboles ominosos a la orilla del sendero. La aurora ardía en los confines de la tierra.

Cerunno se volvió a ellos con los ojos entreabiertos, misteriosamente raptado de sus pensamientos; sostenía la antorcha encendida, como un símbolo del héroe todavía vivo. Wulfsung, Witold, Wulfrund, Vitórix, Werwin y Hadubrandt depositaron las parihuelas en la hierba cuidadosamente. La vida retornó a los ojos del líder como una criatura de los abismos que de nuevo asomaba con un reflejo diamantino a la superficie especular de sus pupilas.

—Yo…

—Habla, Arminio… —Cerunno se inclinó solícitamente y tomó la cabeza del querusco entre sus manos. Este hizo un esfuerzo sobrehumano por enfocar su mirada, por articular las palabras que deseaba pronunciar a cualquier precio.

—Yo… vencí a Roma… ¿verdad?

Cerunno sostuvo la cabeza del noble guerrero como si fuese la reliquia más valiosa del templo de la tierra, una prestigiosa piedra tallada en el círculo de fuego de los ídolos. La sangre desbordó por la comisura de sus labios. Los ojos del mago se humedecieron de rabia y de dolor.

—Claro, hijo, claro que sí… —le dijo—. Descansa tranquilo en la gloria eterna, hijo de Segimer. Tú venciste a Roma. Nadie lo hizo como tú. Te recordarán durante milenios. Mientras haya memoria, venerado será tu recuerdo. Eres el héroe, por encima del bien y del mal. Más allá del tiempo y de la transitoria necedad humana, ¡el héroe absoluto!

Vitórix rompió a llorar ruidosamente, como un crío.

Al fin los ojos de Arminio se quedaron fijos y abiertos, mirando un cielo sin fondo por encima de quienes contemplaban la escena, conmovidos y silenciosos. Sus ojos se enrojecieron. Se acercaba la cita ineludible.

Cerunno se inclinó sobre él y besó su frente. Después extendió los dedos temblorosos y le cerró los párpados.

Dejó reposar la cabeza del héroe en su lecho. Lloraba en silencio.

Todos los que presenciaban aquel momento se sintieron tocados por una hora

definitiva. Esperaron el estallido de un trueno, el paso fulminante de un rayo, que la tierra se abriese a sus pies… pero ninguna de esas catástrofes vino a sacudirlos.

No era el hijo de un dios, solo un hombre. Había liberado a muchos pueblos. Había propiciado libertad a quienes ni siquiera serían capaces de apreciarla o entenderla, o incluso recordarla. Era fruto de una grandeza humana con pocos pares en la historia de los hombres y mujeres mortales, quizá resultado de una casualidad predeterminada, quizás en posesión de una inteligencia genialmente primitiva, más que de un designio divino.

Pero ese era el fin de toda la facultad inoculada por el azar de los dioses en los cimientos de su cuerpo.

No importaba lo que cualquiera pudiese pensar o sentir. Estaba hecho.

No obstante, para los que estaban allí, parecía increíble e inconcebible que un hombre tan grande pudiese morir de un modo tan sencillo, que la muerte fuera un hecho tan fácil de consumar para la traición.

Había vuelto a las tinieblas de las que toda vida surge y en las que toda vida se extingue.

Cerúnburas *el Waniraz* inclinó la antorcha y la apagó, hundiéndola en la tierra húmeda. Luego se inclinó sobre Arminio y colocó el Anillo de Cerúnburas sobre su frente. La piedra de fuego, que parecía brillar con luz propia, como si el llameante ojo de Laugi hubiese sido encerrado en ella, ardió en el círculo de oro que la atrapaba.

IX

Se componen canciones sobre la muerte de los héroes. Se crean leyendas. Se imaginan prodigios… pero mientras Demarunga incendiaba el horizonte con una llamarada de oro y rojo no sucedió nada sobrenatural. ¿Habían olvidado ya los dioses a uno de sus más grandes valedores…?

¿Recompensaban con traiciones al que había sido fiel al designio de los germanos en su tierra?

Los hombres solo son juguetes de sus designios, pensaron los más viejos.

No hubo eclipses. Ni tormentas. Ni rayos en el cielo despejado. El hombre estaba muerto; sus compañeros lo lloraron, y fueron los hombres y mujeres que se enteraban de su llegada y aparecían junto al camino, con los ojos enrojecidos, los que de verdad lamentaron la muerte de su libertador. Porque Arminio había aprendido a luchar por los de su tierra, no por el deseo de unos dioses fatales e indiferentes al sufrimiento terrenal. Esa había sido su última lección y le había costado aprenderla. Ahora todo había acabado y el resplandor diurno crecía con indiferencia para iluminar el despojo de su cuerpo.

Para muchos aquel amanecer fue como el cambio de una a otra época, la transición, el final de una era que se había iniciado siglos atrás con los adoradores del Carro del Sol y las victorias de Teutobod. Los guerreros se sintieron desamparados y al mismo tiempo entendieron que la guerra contra Roma había finalizado, que la victoria de un pueblo se había consumado frente a las garras de un imperialismo depredador, cuya civilización solo significaba, entre progresos discutibles, la pérdida de derechos elementales sobre el paisaje y su usufructo, sobre el lenguaje y sus deidades. Juraron venganza inútilmente en nombre de Arminio, porque la venganza solo deben jurarla quienes de verdad desean dar muerte a un traidor y quienes además de un «qué» encuentran un «cómo».

Las trompas resonaron por las laderas de los montes. Partidas de cazadores de numerosos clanes acudían al paso de la última compañía de Arminio, que cada vez llevaba más gente. Algunos se quedaban durante algún tiempo, otros esperaban junto al camino, mostraban sus respetos a Cerunno y al héroe, hacían ofrendas al líder germano caído en desgracia. Pero algunos tomaban sus caballos y seguían silenciosamente la marcha fúnebre, dispuestos a llegar con ella hasta el fin del mundo y hasta que el cuerpo sagrado se extinguiese con un último soplo de gloria.

Wulfmunda se llenó de antorchas al atardecer de aquel día. La marcha fúnebre entró en el valle y ascendió al son de lúgubres toques de trompa hasta la pradera de Segimer, allí donde había nacido treinta y nueve años atrás su hijo Arminio. Miles de

hombres y mujeres habían seguido el cortejo de la marcha fúnebre y no eran pocos los que lloraban su muerte entre maldiciones, abrazados unos a otros, ensombrecidos.

Al caer la noche el cuerpo del héroe había sido embalsamado por Cerunno y vestido con sus mejores galas: la capa de lobo, sus fauces, el Yelmo de Oro coronaban al cadáver. Sobre su pecho, ante la fíbula con cabeza de lobo que había pertenecido a todos sus antepasados desde los tiempos de Segibrandt *el Vagabundo*, reposaban el yelmo de acero y el yelmo de las alas de águila. *Zankrist*, como espada ritual del clan, fue clavada en la hierba por Ortwin ante la funérea pira, pues sobreviviría a la incineración como había sobrevivido desde hacía generaciones a todos los líderes del clan del lobo negro, para ser empuñada por un sucesor que difícilmente sería tan digno de ello como lo había sido Arminio.

La pira era alta en la cima de la Colina de Wulfmunda, junto a la Piedra de los Rayos. Comprobaron la hornija en su base. Ortwin trazó runas en la sagrada roca de los relámpagos con martillo y cincel, y terminó de escribir los nombres del linaje de Wulfmunda, los hombres cuya línea habían conducido a los queruscos desde las sombras de la historia hasta una gloria que sería recordada por milenios. La multitud se congregó allí como un círculo que ocupaba la colina entera, pues muchos otros jefes habían venido a despedirse del *Kuningaz* de Germania y a mostrar sus respetos ante los dioses.

Vitórix lloraba amargamente, ahora en silencio.

Vergüenza sentían algunos de los régulos que, con ojos hinchados y enrojecidos, soportaban la indignidad de aquellos sentimientos que no debían mostrarse en público según la cultura germana.

Pero Vitórix estaba desconsolado y loco de furia. Por primera vez tuvo la sensación de que los dioses galos con los que acostumbraba conversar en su cabeza de loco no le respondían. Lo habían dejado solo. Era como un niño acobardado por el mordisco de un perro rabioso. Un niño que perdía su compañero de juegos, el único germano que sabía hablar, como él, con Vercingetórix.

Cerunno habló a los que rodeaban las primeras filas del sagrado acontecimiento:

—Los hombres arden en sus piras funerarias. Cuando ha muerto un hombre, solo queda ceniza en la pira… mas cuando ha sido incinerado un héroe, la llama arde eternamente en la memoria del mundo.

Los sacerdotes asperjaron la hornija con aceites hasta humedecerla completamente. Ortwin sostenía una mirada perdida en las nubes, que se arrastraban desgarrándose contra las colinas. Riann, junto a él, miraba entre llantos el cuerpo glorioso y pálido del último querusco de aquella gloriosa estirpe, al que había amado desde el primer momento que lo viese y al que había deseado como esposo.

Cerunno miró por última vez el sereno rostro del héroe, los brazos cruzados sobre

su pecho, los trofeos de sus batallas dispuestos para acompañarlo. Los herreros de Wulfmunda depositaron un pequeño carro de bronce a los pies de Arminio. Sus ruedas contenían el símbolo de la tierra. Sobre el carro fue Riann la que ubicó una urna cerrada. Ella se inclinó sobre el rostro de Arminio, se apartó la capucha de piel, y besó sus gélidos labios. Esta vez, la máxima y más perfecta expresión de la indiferencia en las facciones de Erminer.

Cerunno puso su mano izquierda en el hombro de Riann y dejó que Ortwin y las *idisi* la apartasen de él. Entonces empuñó el fuego ceremonial y lo arrojó contra la pira.

—¡Ven, Demarunga! ¡Al sagrado pacto recurro y te conjuro! ¡Féwur, adverso dios de las llamas, consume hasta los huesos el cuerpo de Erminer! ¡Vosotros, *funkalfar*, acudid a la llamada del Anillo de Cerúnburas en nombre de Laugiz! ¡Portadlo raudos hasta la mansión del Padre de la Guerra!

El fuego se extendió rápidamente y envolvió en una lengua jadeante el montón de leña. Crepitó, ascendió y borró la imagen imperturbable del muerto, iluminando la columna de humo que comenzaba a elevarse hacia lo alto.

Retrocedieron amedrentados quienes creyeron que el propio Laugiz había acudido al conjuro del mago, cuando las llamaradas se enroscaron como largos brazos por debajo de una cabellera de funesta mirada, y los Vanes arrastraban al héroe hacia los cielos. Una gran conflagración ascendió y el cuerpo de Arminio se convirtió en una silueta sombría. Ni siquiera el goteante oro del yelmo *Gulþahelmaz* pudo eclipsar la ignívoma llamarada. Después todo empezó a desvanecerse. Cuando la presencia de los espíritus del fuego y sus vanes retrocedió, la pira ya no existía. Ni Arminio, ni sus yelmos, ni sus armas. Nada había quedado de lo que momentos atrás había parecido inmutable.

Las brasas se amontonaban entre pedazos de leña que seguían ardiendo y descomponiéndose unos sobre otros. Solo una negrura se amontonaba ante los ojos incrédulos de los que presenciaron la partida, y el rastro de humo que se alejaba en el cielo, disolviéndose en la noche, mostrándoles el camino que los Vanes habían escogido para portar a Arminio *el Querusco* hasta la Mansión de los Héroes.

X

Entrada la noche, solo los guerreros y sus mejores amigos esperaban reunidos alrededor de las brasas. Supersticiones y conjuros dispersaron la multitud acongojada bajo los paños negros de los estandartes. Los lobos aullaban a lo lejos.

Vitórix vio cómo Cerunno se inclinaba y recogía un amasijo ennegrecido de metal fundido. Lo envolvió en un trapo. Luego recogió parte de la ceniza que se amontonaba alrededor y la metió en una vasija preparada por Gristmund. Tomó el oro fundido y sucio y se lo entregó a los orives de la aldea. Sus ayudantes socorrieron a Gristmund y abandonaron la colina.

El galo supo tiempo después que con los restos del Yelmo de Oro que había encerrado la cabeza de Arminio en los tiempos de su gloria fue forjada una vasija, dentro de la cual Cerunno depositó parte de la ceniza recogida tras la quema del cadáver.

Aquella vasija fue oculta por el mago en alguna gruta de la región, con la promesa de que volvería a por ella. El santón aparecía y desaparecía ocupado en sus asuntos particulares, sin inquietar por mucho tiempo a los vecinos de las colinas. Finalmente dejaron de verlo y aunque Vitórix quiso hablar con él, pasaron muchos días hasta que reapareció de nuevo.

Entonces Ortwin lo citó en la cueva de los albinos y allí Vitórix se encontró con el viejo Cerunno. Este le comunicó las últimas palabras, le habló de una última misión, de honor, de venganza y de un viaje hasta más allá del norte.

Lo primero en suceder había sido largamente esperado. Los consejos queruscos amenazaron a los cáttos con iniciar una guerra si no entregaban a Adgandest. Este, que se defendía de las acusaciones de traición, intentó asesinar al enano que había desvelado el crimen, pero el enano vivía siempre a la sombra de Cerunno, y la guardia personal de Arminio seguía las órdenes del anciano como si fuesen palabras de su líder. Sin embargo, Adgandest no encontró consenso entre los señores de sus propios clanes, que lo acusaban de traidor y de haber manchado el nombre de los cáttos en Germania, y estalló una rebelión contra Adgandest en el momento en el que varias hordas queruscas atacaron el Muro de los Angrívaros en su busca. Tampoco Arpo logró entusiasmo entre los suyos, y los queruscos se abrieron paso sin dificultades hasta la fortificación recién reconstruida. Allí dieron muerte a Arpo con la promesa de que no saquearían las propiedades si les dejaban cobrarse venganza. Hachearon el cuello de Arpo sobre el muro, y colgaron su cabeza sobre las puertas, donde se quedó hasta que los cuervos no dejaron nada de ella y hasta que el viento le arrancó los cabellos y fue solo una calavera. La hija de Arpo, que protegió a su padre

con gran coraje, fue hecha prisionera por los queruscos y Cerunno ordenó que se le prohibiese matrimonio con hombre alguno y que sirviese a las *walas* del Bosque de Arparabgrundja, donde el conjuro de venganza de su padre había traído la muerte de varias brujas. Algún tiempo después, accediendo a las plegarias de la joven, Cerunno se la concedió como esposa al enano que había descubierto los crímenes de aquellos traidores, pues decía sentirse solo y deseaba a Gudrun. Esta enloqueció al verse desposada por el enano.

Adgandest, a su vez, fue despedazado por sus propios familiares durante la revuelta iniciada por los simpatizantes de Arminio, y Cerunno viajó al *thingaz* de los cáttos para procurar que las cabezas del traidor y de los que le protegieron fuesen colgadas del roble Ordabrung, que crecía en una colina y era muy venerado por los hechiceros cáttos, habiéndose salvado en varias ocasiones del deseo de los legionarios por arrancar sus árboles sagrados. Se hizo la paz entre queruscos y cáttos, y todos se juramentaron en nombre de Arminio para atacar a los bátavos, que habían prestado gran apoyo a los romanos durante la batalla de Idistaviso.

ERULANDAZ:

EL PUERTO DEL NORTE

I

Ingomer se quedó tendido sobre la mesa, los brazos abiertos entre copas y fuentes. La cabeza estaba ligeramente ladeada sobre el plato del que había comido por última vez. El largo surco del cuchillo asomaba por el lado derecho. Tenía los ojos abiertos, casi tan impasibles como era costumbre en su fatal mirada. La sangre manaba abundantemente, y los restos del asado se mezclaban ahora con un charco rojo y denso que desbordaba, corría sobre la mesa y seguía avanzando lentamente.

Vitórix miró el extremo del mueble. Allí la sangre se precipitaba pesadamente al suelo. Gota sobre gota, veía manar la deuda que el traidor había contraído con su amigo.

No había sido necesario sobrepasar grandes defensas para consumar la venganza. Ingomer vivía demasiado aislado, como en general gusta a los germanos, en la tierra de los bátavos romanizados. Tampoco había sido difícil localizarlo, saber dónde vivía, aproximarse a él al caer la noche. Era un hombre solitario y la cacería había atraído a muchos de sus familiares y protectores más allegados. Había pasado casi un año tras el asesinato de su sobrino, y no había tantas razones para preocuparse por repentinas venganzas, o al menos eso había creído Ingomer. Sin embargo, durante aquel año Cerunno, disfrazado de vagabundo, se había inmiscuido en los asuntos de sus vecinos, visitando a los druidas, excavando los secretos que aquellos hechiceros guardaban en cada región donde habitaban.

Vitórix trató de retener la imagen del traidor. No había podido disfrutar del momento, tan rápido había transcurrido todo. Pero no pudo resistir la tentación y apresó la cabellera, alzando el rostro embadurnado de rojo. Quiso ver un atisbo de vida en aquella mirada indiferente, pero solo quedaba el rostro desganado, miserable, de un traidor. Miró su panoplia y descubrió lo que buscaba: el arma maldita con la que había dado muerte a Arminio, la Lanza de los Cuervos, y se la llevó.

Poco tiempo después, en una aldea de la Galia próxima al Bosque de los Carnutos, fue Segmund, el hijo de Segest y hermano de Thusnelda, el que fue hallado sin cabeza en el bosque no muy lejos de su morada. Los niños que lo encontraron gritaron horrorizados, y los lugareños se reunieron alrededor del germano manco, que se había ocultado bajo otro nombre tras la muerte de su padre en los ejércitos de Maroboduus. Aficionado a la caza, los hechiceros dijeron de él que posiblemente se había encontrado con el *Ulfskrattaz*, una criatura monstruosa entre los germanos que siempre se llevaba las cabezas de quienes lo veían, pues no deseaba que lo conociesen ni que su forma fuese referida. Y así, cubierto con la piel de lobo que Cerunno le había entregado en el desempeño de esta misión, Vitórix se sintió como el

auténtico Ulfskrattaz de los queruscos, y prosiguió su sanguinaria ruta.

Abandonó aquel territorio y cruzó la frontera en el oeste, pasando inadvertido en Castra Vetera. Por aquel entonces el campamento ya era una gran ciudad amurallada con un circo en su exterior que los romanos disfrutaban a menudo. Cuando Segifer, a quien todos llamaban Flavus, apareció muerto en las cuadras del campamento, a nadie le sorprendió que el hermano de Arminio hubiese sido degollado a traición y que hubiesen robado su cabeza, y aunque los mandos iniciaron una investigación en el campamento, no se tomaron excesivo interés en el asunto. Desde hacía algún tiempo se rumoreaba que Arminio había sido asesinado por sus propios familiares. Este hecho, que tranquilizó a algunos, restó esperanzas a muchos generales y militares romanos quienes, a pesar de las decisiones de Tiberio y de las conclusiones económicas del Senado, esperaban reanudar la reconquista de Germania Magna, y por fin vencer a los germanos, romanizando a los queruscos. La muerte de Segifer pasó inadvertida, y sus superiores se preguntaron por qué había pasado, en realidad, tanto tiempo vivo, pues era bien sabido que Arminio lo odiaba.

Vitórix, después de consumar la necesaria venganza reclamada por Cerunno, volvió a la sombra de los bosques del mismo modo como había venido, dispuesto a perpetrar su última misión. Siguiendo los consejos de Cerunno, y establecido en Molda con diferente nombre, las pistas al final lo llevaron al encuentro de un guía de las partidas de caza locales. Se hacía llamar Louga, y era mudo, pero conocía los bosques como la palma de su mano. Cuando al fin, unido a una cacería procedente de Molda, vio al encapuchado, no le cupo duda de que era en realidad Skadugan, quien en verdad, como más tarde habían averiguado, no era otro que Sesítaco, hijo de Ucróner, el señor del clan de la nutria que fuera ajusticiado por Segimer *Wulfalahaub* muchos años atrás, el padre de Arminio.

Vitórix, que no fue reconocido y pasó desapercibido, empuñó la Lanza de los Cuervos que había robado a Ingomer, la misma que había asesinado a Arminio por la espalda. Cuando Skadugan se volvía para indicar con señas por dónde se disponía a iniciar la batida, Vitórix lo ensartó en la lanza sin piedad alguna. Los cazadores amenazaron al galo, pero este gritó el nombre de Cerunno, y les refirió que aquel hombre en realidad era el traidor Skadugan, responsable de la muerte de Arminio, y todos ellos habían oído cuentos sobre ese personaje. Lo detuvieron, y lo apresaron para interrogar antes a Cerunno.

Skadugan, moribundo, se encontró con los ojos azules de Vitórix, y este le escupió:

—*Ulfskrattaz!*

Todos entendieron lo que había pasado, aunque se llevaron al moribundo a Molda y retuvieron a Vitórix en la prisión del *thingaz* hasta que el mismo Cerunno visitó la populosa aldea y explicó lo sucedido, y Vitórix fue puesto en libertad con honores.

Interrogó a Skadugan, pero este se negó a hablar. Antes de que muriese fue atado al roble de justicia de Molda y abierto en canal por los sacerdotes de Ingwaz, que entregaron sus entrañas a los cuervos.

Cerunno, que se había llevado también la cabeza de Skadugan, marchó esa noche al Bosque de Arparabgrundja, donde, en presencia de las *walas* que habían presenciado el nacimiento de Arminio, Abala, Adala y Afala, coció las cabezas de Ingomer, Segmund, Segifer, Skadugan y Adgandest en una olla de hierro.

La hija de Arpo, ahora convertida en *wala* y esposa del enano, fue obligada a beber en un cuerno *medhu* con beleño negro y una porción de aquel cocido. Entonces Cerúnburas *el Mago* arrojó algo a las llamas, que decrecieron, chisporrotearon y se volvieron verdes, y Vitórix vio con sus propios ojos, en medio del cónclave, cómo el mago invocaba a Merkwu, y cómo las tinieblas extraían fantasmagorías de aquel caldero, apariciones horribles a las que Cerunno interrogaba, arrancándoles espantosos alaridos que sin lugar a dudas eran runas de desconocido significado para los hombres mortales. Pero las *walas* lo sabían, y la hija de Arpo, en trance, fue poseída por aquellos espíritus y reveló muchos secretos a Cerunno.

Vitórix se durmió entre pesadillas, y a la mañana siguiente el sol ardía entre los árboles. Los artilugios de las brujas y su campamento se habían esfumado, y nada aparecía sobre el solitario dolmen que evidenciase el nocturno aquelarre, en el centro del calvero. Cerunno, a su derecha, le pidió que se preparase para un largo camino.

Entonces todo había acabado tal y como el sacerdote había pedido, y era hora de iniciar el último viaje. Cerúnburas *el Waniraz* visitó Wulfmunda por última vez y abandonó la colina de Irminur sin avisar a nadie de sus planes futuros, caminando hacia el norte en compañía de Vitórix.

II

Las aguas parecían más mansas de lo habitual, o quizás aquella vertiente, la parte este de la lengua de tierra y roca del Quersoneso Címbrico, se encontraba con un mar más sereno que las turbulentas aguas del oeste, donde se hallaba lo que a su vez Roma llamaba *Oceanus Germanicus.*

La cabeza del dragón se inclinó hacia el ancla. Apenas soplaba viento y la bruma se deslizaba desde las colinas para desvanecerse al entrar en contacto con el hálito marino. El inmenso camino de agua se perdía en el horizonte entre repuntes de islotes aislados.

Cerunno hizo una señal a Vitórix y este se aproximó a la embarcación, donde varios de aquellos marineros le ayudaron a incorporarse a la cubierta del *drakar*. El velero era largo y la madera crujía levemente con la entrada del viento y la marea. Vitórix se fijó en uno de los remeros herulios. En su aspecto, no era muy diferente a los niños eudosios y vidusios, cuyos padres los habían guiado hasta aquel puerto. Sin embargo, los herulios habitaban unas islas afortunadas en la costa de Scandia, veneraban a otras familias de Vanes, y ya hablaban la lengua del oeste de un modo diferente a los queruscos o los angrívaros. Aquel muchacho era ágil y joven y su mirada carecía de recuerdos, por eso debía vivir todavía muchos años, pensó el galo. Los cabos se habían soltado y varios marineros tiraban de ellos. La panza del *drakar* estaba llena de barriles, fardos y mercancías, y parecía estable en las olas que relamían sus costados.

El niño empezó a cantar y mientras sus compañeros remaban con energía y repetían el estribillo, él saltó sobre los remos y brincó de uno a otro temerariamente, por encima de las aguas, desafiando a los marineros, que intentaban sin éxito echarlo al agua. Pasó el día, cayó la tarde y el mar cambió. El sol era rojo, y no se había puesto durante mucho tiempo, cuando volvió a emerger en un punto próximo del horizonte. Unas islas solitarias y grises se deslizaron junto a ellos antes de perderse en el horizonte. Cerunno le habló a Vitórix de la Dama Blanca, y de un reino protegido en aquella isla. De una cueva en la que la *waniraz* vivía, y de un carro de oro tirado por bueyes rubios que recorrían los campos para bendecir la cosecha cada año, de ruedas de fuego que caían por las faldas de suaves colinas en la fiesta del verano, y de un lago encantado en el centro de la isla en cuyo fondo se custodiaba la imagen de un ídolo.

Pero las costas dentaron la distancia, verdinegras contra el resplandor y cada vez más altas. Los acantilados detrás de la playa ascendían al encuentro de una gran pradera. Las gaviotas revoloteaban alrededor emitiendo inconformistas chillidos, increpando a los pescadores, y los aletazos del viento sacudieron la vela.

Después de desembarcar, Cerunno se detuvo en la playa desierta y miró a Vitórix. El anciano inmortal parecía por primera vez extremadamente cansado.

—Viajaremos en busca del altar más grande que haya existido sobre la tierra. Iremos a un lugar al que muy pocos podrían llegar.

A la mañana siguiente la niebla era espesa. Vitórix y Cerunno echaron a caminar junto a una fila de redondos y alineados túmulos de hierba y siguieron un camino hacia el oeste durante dos días. El mago le contó que allí yacían enterrados cinco reyes crueles, dos bondadosos y uno justo, y se despidió del Camino Viejo, que seguía al norte hasta la legendaria ciudadela de Gamla Uppsala, pero continuó hacia el oeste.

Una mañana, algunos días más tarde, hacía sol y la pradera estaba pelada. Grupos de túmulos se vislumbraban en el horizonte, mirasen a donde mirasen, y la cinta del camino iba en línea recta hasta un punto que produjo un extraño miedo en el galo. Cuando llegaron lo comprendió.

Un círculo de grandes piedras rodeaba una mesa de gigantescas proporciones.

Los megalitos se elevaban fríos hacia el cielo, y una vez cerca de ellos uno se daba cuenta de lo verdaderamente grandes que eran. Era tal su desproporción, que al verlos en la distancia parecían mucho más pequeños, y empequeñecían a su alrededor el paisaje.

—Aquí el tiempo se da cita, y también los caminos. La encrucijada en la que en otro tiempo dioses y gigantes se daban cita está ante tus ojos. Pocos son los que pueden caminar hasta este lugar, y ninguno de ellos debiera seguir adelante. Yo lo haré, ¿y tú, galo?

Vitórix miró alrededor. Cuatro caminos poco trillados parecían confluir en la misteriosa encrucijada como si viniesen directamente desde los cuatro confines de la tierra.

—Seguiremos hacia el oeste al caer la tarde, y después más allá.

THUNARABGRUNDJAZ:

EL ABISMO DE THOR

I

—Él te eligió entre sus amigos. Siempre confió en ti. Pero nadie mejor que tú podrá protegerlo. La urna de oro contiene las cenizas de su pira funeraria, el último aliento de su vida habitaba en ese fuego, son sus restos. Quiero tributar un último honor.

La tarde caía y con ella una ligera bruma que disolvía el paisaje. Atrás habían quedado los negros bosques y sus eternos lagos. Ahora la hierba era alta y los árboles viejos en las márgenes del camino abandonado.

Vitórix miró la urna que el hechicero le mostraba, y se preguntó qué habría sido lo que realmente Arminio hubiese deseado… Sin embargo, no osaría contradecir los deseos de aquel sabio del pueblo. Se limitó a asentir, pensativo.

—Quisiera que me acompañes en este que será mi último viaje. Seré tu guía, y tú, el portador de las cenizas.

Vitórix no lo pensó ni un instante.

—Lo haré.

El hechicero parecía más cansado y viejo que nunca. El vigor que animaba sus nervios parecía haberse relajado, su rostro se transfiguraba mirando hacia otro mundo, constantemente alejado, como si fuese capaz de ver y oír lo que se hallaba más allá del reino de los animales.

—La naturaleza sigue su curso, el mundo avanza sin fin hacia la cuna de los tiempos —comentó Cerúnburas, pensativo.

Vitórix se volvió hacia él, y el sabio le dijo:

—Es hora de que coronemos los altos hielos en nombre de amigos queridos.

El camino fue como una cinta que trepaba por las lomas verdes y despejadas de los reinos del norte. Los jefes herulios los saludaron a su paso, y Cerunno le enseñó cosas que en el mundo de Vitórix carecían de nombre y acontecieron historias que ya no pertenecen a este relato.

Cruzaron los páramos pedregosos y unas landas en las que se acumulaba el limo de los lagos, donde los túmulos funerarios se elevaban solemnes y cubiertos de piedras. Los círculos de rocas mágicas, tatuados con intrincadas runas por pueblos que abandonaron aquella patria siglos atrás, ribetearon el sagrado camino. Después, los viajeros llegaron a los bosques montañosos, y las ramas arrojaron sombras sobre sus espíritus.

El báculo del anciano escogía sabiamente cada recodo y cada encrucijada, y en el oeste ascendieron inhóspitas colinas sin nombre. Aunque Cerunno ya casi no comía, vivieron de la caza y de las vituallas que les entregaron en los últimos poblados de la costa, y continuaron caminando y encendiendo fuegos en las tinieblas.

Cerunno hablaba poco y Vitórix se había jurado que lo seguiría hasta aquel misterioso altar perdido en el norte.

El camino les llevó hacia el oeste, y el sol empezó a ponerse en medio de afiladas gargantas montañosas y colmillos pétreos. Las nubes, preñadas de rayos, se detenían en sus faldas y dejaban anillos enganchados en sus cumbres. El tiempo empeoraba en los confines de la tierra conocida, y los valles profundos resucitaron en la imaginación del galo cuanto había escuchado sobre aquellas tierras lejanas, donde solo moraban gigantes desmañados y grises, y voraces y secretos dragones. El fin del mundo estaba cerca, no necesitaba que el adivino se lo confirmase, pero no sintió miedo.

Los valles abruptos ascendieron excavando surcos por los lomos de una montaña. Los bosques quedaron atrás, la nieve cayó levemente, y un sendero áspero y solitario siguió hacia la cima. No hubo más encrucijadas. Dejaron de oír el canto de los pájaros o el paso de los animales por la maleza.

El viento azotó a Vitórix, y al cabo de una larga caminata y de tres días terribles, las nubes se apartaron y las vieron en el oeste, por debajo de ellos: un mar de niebla en el que sobresalían, como islas olvidadas, las cimas de unos picos montañosos.

Y Cerúnburas le anunció:

—Ya estamos cerca. ¿No ves acaso la niebla de los siglos a nuestras espaldas…?

El tiempo fue más benigno y el sol brilló con ferocidad, solitario y rutilante, en un cielo más azul de lo que el galo había visto jamás, de un azul tan profundo en el centro de su bóveda que a veces parecía un óbolo de cristal negro rodeado por otro más claro e intensamente luminoso.

Al fin miró hacia el norte y vio las Montañas: la poderosa corona que, torre sobre torre, se remontaba hasta el cielo y crecía perdiéndose en la vastedad nórdica.

—¡Asgard! —musitó Vitórix, con los ojos llorosos a causa del viento y de la emoción.

Los ojos del adivino lo miraron, cansados. Sus brazos se apoyaban trabajosamente en el báculo de manzano. Su zurrón parecía doblarlo a causa de la carga. Pero bajo ningún concepto aceptó que Vitórix le ayudase.

Las Montañas se elevaban con una expresión de grandeza tan inabarcable, tan imponente y llena de desafío, que Vitórix se echó en la hierba y se quedó mirándolas, exhausto, con un inexplicable deseo de echarse a llorar.

—Aquí termina el camino. Sígueme y verás algo hermoso —pidió el hechicero, y Vitórix lo siguió.

Aquel altiplano descendió ligeramente y las rocas se hicieron grandes a sus pies, y los árboles, achaparrados a causa de las inclementes alturas, se elevaron a su alrededor en grupos desiguales.

Entonces alcanzaron el filo de un precipicio. Vitórix se acercó cautamente, con la sensación de que cada paso le conducía a una emoción tan grande que no era capaz de contenerla en su pecho, y quiso tener alas para volar más allá de lo que veía y todo cuanto había presenciado quedó empequeñecido por la grandeza sobrecogedora de las manos que habían modelado aquel mundo bello y a la vez incontenible.

Cerunno llegó hasta él. Vitórix creyó que la vitalidad del anciano crecía a medida que se aproximaba, y entonces sospechó que el mago era en realidad un miembro menor de la familia de los Vanes. Del mismo modo, ahora lo entendía todo en la revelación final, Cerunno, como nombre en el lenguaje, contenía la dimensión humana con la que lo conocían los hombres sencillos por los que en realidad el espíritu del mago y *waniraz* Cerúnburas velaba, y Cerúnburas y su Anillo eran un solo emisario de los Vanes, oculto en Cerunno.

Y ambos, el hombre y la divinidad, se detuvieron a un paso del fin del mundo.

Una vasta soledad abrazaba el aire con un destello. La brisa ululaba en sus oídos. El precipicio caía cortado a pico. Las montañas parecían haber sido separadas unas de otras y al fondo, sin ser capaces de vislumbrar un solo peldaño de las cornisas que se deslizaban vertiginosamente hasta lo profundo, la espada del mar relumbraba como la piel de una serpiente de norte a sur, separándolos de otro precipicio al otro lado, del que caían, como delgadas colas de caballo, fuentes y cascadas que descendían en cursos blancos desde los hielos sempiternos y las nórdicas elevaciones del Asgard.

La mansión de los Ases, no cabía duda, estaba allí, ante ellos. Vitórix lo sabía, solo Cerunno podía encontrar el camino, solo a él las divinidades le permitirían abandonar los círculos de los nueve mundos para adentrarse hasta las proximidades del Sol y del Hielo, hasta el umbral de aquella gloria que había sido reservada para los hombres elegidos.

Pero el fin estaba solo a un paso, y la permisibilidad de los dioses exigía un último sacrificio. Así lo intuía. Ese era el límite, la línea de sombra que preside el destino, la frontera entre la divina luz y los humanos poderes de las tinieblas. A no ser que tendiesen el mágico puente que unía la fortaleza divina y gigante con las rocas terrenas, la frontera significaba un sacrificio sagrado de la individualidad.

Vitórix quiso llorar. Lo entendía. Arminio no estaba muy lejos. Se acercaba la hora de marchar junto al amigo inseparable e irreemplazable. Cerunno había oído sus plegarias, por eso le había dejado acompañarlo.

—El *Thunrabergaz*, el Abismo de Thunar, galo, se sumerge a tus pies.

El viento agitaba levemente los cabellos escasos y la barba hirsuta del hechicero.

—Este es el fin. El fin de muchos y elaborados planes. El fin de los días en los que tratamos, en vano, de morir por aquello que deseábamos. Me duele dejarte libre, pero ese es el precio de otra libertad largamente esperada por un siervo vagabundo.

Cerunno tomó la urna con ambas manos y la sostuvo sin esfuerzo. Vitórix comprobó que la fuerza del anciano se multiplicaba, y sin saber precisarlo apreció una vitalidad radiante en su presencia, que era como una hoguera blanca.

—Has luchado como un héroe. —Y al decir aquello la mano de Cerunno se posó en su hombro. Jamás había hecho algo así, y no le vio hacerlo con hombre alguno antes—. Yo, que he desconfiado de todas las piedras que se oponían a mis pasos en el camino, he aprendido a confiar en ti más que en ningún otro. Tú has sido un amigo.

Los ojos de Cerunno se humedecieron y su rostro se descompuso, congestionado. Se llevó los dedos de la otra mano a la cara y se restregó los gastados párpados.

—Tu grandeza, Vitórix, ha sido la de un noble amigo.

Cerunno arrojó la ceniza de Arminio al precipicio y el viento la esparció al tiempo que la hacía desaparecer.

—Márchate a cumplir con tu cometido, dictado por tu voluntad, y no mires atrás.

Vitórix se sintió triste ante aquellas palabras. ¿No le invitaba a seguirlo al más allá… a él, el más fiel de los hombres de Arminio? El galo agachó la mirada, igual que un perro que mendiga cariño y recibe una patada por toda respuesta.

—No te digo lo que has de hacer, encuentra tú mismo el camino. Ahora márchate. Mi última hora también ha llegado, y he de partir a reunirme con los señores a los que sirvo humildemente en la tierra. Sin embargo, allí adonde voy no podrás seguirme en cuerpo.

Desorientado e indeciso, y a sabiendas de que Cerunno casi siempre se expresaba en enigmas, Vitórix se alejó tal y como le había pedido; sin embargo, desobedeció, por vez primera, las estrictas órdenes del mago, y al volverse se dio cuenta de que Cerunno había desaparecido.

Vitórix se acercó al precipicio aterrorizado, y al mirar a la profundidad del Abismo de Thunar para ver dónde habría caído su cuerpo no encontró ni rastro del mago. Aturdido, miró el cielo, donde entonces descubrió la figura de un gran cuervo que se alejaba hacia las Montañas después de trazar un círculo sobre aquella cima y graznar.

Y entonces Vitórix creyó entender en ese graznido la voz de Cerúnburas, y se dio cuenta de que sus familiares eran los Vanes, y de que regresaba a algún lugar en el que reunirse con sus señores, pues se daba por concluida su gran misión en la tierra.

‖

Descorazonado y solo ante tanta grandeza y maravilla, era un pobre loco privado de todo. Arminio había muerto. Cerunno se había marchado con los dioses… ¿Y él?

Cada piedra con la que tropezaba al apartarse del precipicio hería su alma. No entendía lo que sentía. No tenía nombre para ese desamparo. No quería seguir allí, en un mundo que era incapaz de comprenderlo, y al que él tampoco entendía. Aquel mundo humano y vil no podía tener sentido para él sin los enigmas de Cerúnburas *el Mago* y sin la presencia de una heroicidad total, corporeizada en el mejor amigo que podía haber encontrado. No podría vivir sin la sombra del líder urdiendo un nuevo ataque, sin el ardor de aquella guerra que iluminó los decenios, sin el resplandor de las victorias, cuya luz sería recordada durante milenios. No era posible para él volver a una vida que carecía de toda esencia, para ocuparse de comer, dormir, recordar… ¿Cuál era ahora el mandato de los dioses? ¿En qué signos lo leería…? ¿Qué sentido tenía el mundo? La vida misma tenía que acabarse, y el fin era un sentido completo para el principio, y sin él, el principio era la nada, la destrucción de la perfección oculta en el anillo de la existencia.

Se volvió lentamente hacia atrás y vio de nuevo las elevaciones oscuras, veladas por la luz del sol, el resplandor de las cúspides de hielo, el filo del precipicio. La indiferencia de aquel poderío le estaba partiendo por dentro y sin embargo…

Una súbita ráfaga de ira y un vigor lo atraparon como en los días de aquellas heroicas batallas. Dio media vuelta y corrió hacia el abismo con el mismo ímpetu con el que había corrido hacia los muros de escudos de sus enemigos, sin miedo a la muerte. Corrió empujando sus piernas cobardes, y un grito de locura abandonó el cerco de sus dientes cuando alcanzaba la última franja de hierba. Superó el borde de la roca, el despliegue de la inmensidad, el vértigo absoluto. Saltó y abrazó el mundo. Sus piernas se movieron y todo su cuerpo se debatió al ser succionado por el aire. En un solo instante comenzó a ver cuanto había quedado oculto a la vista del espectador acobardado que había sido, del caminante sin alas, y una extraña energía descendió por sus piernas al verlo, enervando todo su ser, tratando de paralizarlo antes de perderlo todo. Las paredes de roca se deslizaron raudas a ambos lados, cortadas a pico, sumergiéndose en el fiordo. Luchó con el aire pero no sirvió de nada, era una batalla perdida, la última. Vitórix había saltado para siempre. Miedo y alegría y, finalmente, la redención y el vacío.

Las montañas parecieron responderle y escuchó el eco de su grito en sus gargantas atronadoras. El aire silbó en sus oídos mientras lo volteaba en torpe vuelo.

Las manos que viniesen a rescatarlo no llegaban, dejándolo caer hacia el fondo.

Las divinidades lo despreciaban. Al fin, la muerte le esperaba al fondo del abismo. Su vuelo sin alas acabaría.

III

El golpe lo inmovilizó por completo.

Pasó rápidamente de un mundo a otro, y las aguas vinieron hacia él como un puño de piedra. Luego el puño se deshizo en caricias de hielo que recorrían su cuerpo tras asestar el golpe mortal. Todos sus huesos parecieron separarse unos de otros, y los dioses lo dejaron sumergirse como una piedra. Se perdió en una gelidez profunda y oscura. Se sintió aturdido en medio de la nada.

Entonces comenzó a escuchar la música. Miró hacia arriba, inmóvil. Las aguas tejían de nuevo el telar que él mismo había roto; el agujero por el que había entrado en el otro mundo se recomponía sobre sí mismo. La luz se volvió gris y la vastedad azulada se entenebreció. Luces extrañas ardieron por encima de la superficie del agua, traspasándola como lanzadas. Trató de mover los dedos, las piernas, pero ya nada respondía a su mandato, y su cuerpo, propiedad de la muerte, le arrastraba hacia una profundidad ignota.

Pero entonces se olvidó de eso y no lo vio más; una evanescencia se propagó lentamente y las luces ardieron con más fuerza por encima del agua, otra vez inmóvil, como si él no las hubiese roto. Algo lo atrapó, arrancándolo de su cuerpo, y abandonó el agua y se elevó hacia lo alto, sin poder distinguir lo que había a su alrededor, agua, aire o fuego, o todo eso a la vez. La música se hizo más intensa. Las Montañas, la verdadera fortaleza de los Ases, tronó con el eco de mil trompas.

Las nubes se abrieron. Una luz terrible partió el cielo y descendió, dividiendo la bóveda con flamígera centella.

El temblor de aquel trueno lo arrastró hacia las cimas del mundo y un resplandor blanco fulguró ante él, y las nubes se apartaron arrastradas por el viento más fuerte que jamás hubiese soplado, azotándolo.

Entonces la vio con ojos transfigurados. Estaba allí, aunque no pudiese distinguirla. Tal y como le habían contado en cientos, miles de ocasiones.

La luz creció hasta convertirse en un trueno.

Los ojos todopoderosos, el semblante severo, los brazos abiertos de la misma valquiria que Cerúnburas había llamado Wulkaneldas durante las últimas horas de vida de Arminio, vinieron a él. El puente de luz se tendió en un arco de resplandor irisado salvando los círculos de los mundos.

Escuchó una voz poderosa y dura como la jovialidad de un rayo hecho palabra, y oyó al espíritu de Cerúnburas, que recitaba:

Raudo pasar de leñas,
confusas amenazas
de sueños derrotados,

muecas de árboles
que aterran el paso
de un último amanecer.

El camino se retarda
con su curva descendente.
Tierra, luz, aire, horror
se precipitan en la sima
de un remoto presente.

Desciendo al pardo recinto
de tu oculta sabiduría.
Descolgada se resquebraja
la corteza del monte
y cabalga a lomos de zarzas
hasta los labios del agua.

Paz de olas rotas a migajas,
devoradas por el aura
de una caduca eternidad
sobre la espalda del mar.

Un millón de piedras redondas,
y, en la orilla, la blanca veta,
rectilínea, de la meta
que por encima de toda doblez
apunta al sino ineludible.

Qué peligroso, mi silencio inusitado.
Qué egoísta, tu visita irreemplazable,
Wulkaneldæ, en compañía de mi adiós;
con él, ahora, me invocas a tu lado.

Es hora, dices entera, y pronuncias,
con el diamante del primer rayo,
un anticipo del misterio más temido.
Me detienes, en silencio ya sin oros,
de piedra religiosa y antigua
en cuyo redor hiélanse los amores
de un presente abierto en canal
por el puñal de tu mirada agorera.

Y entonces el hálito de los ídolos
en mi verbo tientas con una fumarola

de incienso y grumos de soberbia,
y desatas en el silencio más hondo
tu palabra de adivina turbadora,
celosa vigilante de los muertos.

Wulkaneldæ!
Los ojos me llenas con sus ojos,
mi boca colmas con su boca,
y te libo, estro de silente trueno,
en los labios de la valquiria:
arrastro en la marea de sus cabellos
la melena de las plácidas olas
del mar quieto, que nos observa,
para tocar el misterio absoluto
que en lo más interno
del mundo el todo a todo ata.

El enjambre de las gaviotas
devora la isla de los muertos.
Solitaria reposa por siempre tu estatua
en la costra marina de aquel encuentro.

A partir de aquel momento, y a pesar de las palabras que Cerúnburas dedicaba a la triunfal aparición de la valquiria, Vitórix no pudo distinguir si cuanto sucedía había sido parte de su vida o si acaso aquellos Vanes le hacían partícipe de una victoria universal; sin embargo, por un instante todos los latidos de una voluntad invencible, todos los pensamientos de un renegado y toda la rebeldía de un héroe atravesaron su corazón con un flechazo de ira, antes de paralizarlo para siempre.

NOTAS DEL AUTOR

Las siguientes notas deben considerarse un mero apunte y resumen de lo que serán los *Apéndices* de la saga. Estos, por requerir una investigación profunda que no ha sido acabada, la cual en parte sí que se ha aplicado al texto sobre todo en lo que respecta al mecanismo de derivación filológico-mitológica y mito-poética, se hallan todavía en su fase de redacción. Por otro lado, se trata de una erudición que no debería convertirse en un lastre innecesario para los editores y para los lectores, que en general están más interesados en las historias que en las raíces de las mismas. Por lo tanto, es mejor que sea el propio interés de los lectores el que justifique la publicación de los Apéndices en futuras ediciones.

Estos, además de aclarar algunos aspectos en la aplicación de criterios relativos a nombres, contienen Árboles Genealógicos, estudio y exposición de runas empleadas, análisis de palabras derivadas del protogermánico e indogermánico, mitología derivada de estos lenguajes, un episodio sobre el final de Germánico y su prematura muerte, gráficos de las batallas más relevantes según los estudios arqueológicos y cómputos temporales del calendario anual germano.

Como resumen de los mismos, se incluyen unas breves notas que puedan aclarar algunos aspectos al lector interesado.

I. *Uso del glosario y notas a pie de página*

El glosario sirve como diccionario privado de la obra, y se centra en la mayor parte de los términos usados en la misma. Sin necesidad de que exista una marca o asterisco, a diferencia de ediciones anteriores, los términos están al alcance del lector interesado en orden alfabético. La eliminación de los asteriscos se hace para no dificultar o entorpecer la lectura a aquellos que no desean entrar en detalles prescindibles.

La nota a pie de página se ha introducido en esta edición para aquellas explicaciones que se consideran necesarias para una mejor comprensión del texto, por lo que aparecen al alcance del lector en la misma página en la que aparezca cierto término por vez primera. Además, el contenido de estas notas se halla incluido en el glosario para quien se encuentre con el término posteriormente a la aparición de su correspondiente nota a pie de página.

II. *Nombres propios y toponimia*

Para enfatizar, se emplean versiones latinas y germanas a lo largo del texto. En

parte porque castellanizar muchos nombres que jamás habían sido usados en castellano era tan artificioso y digno de duda como pueda serlo para otros emplearlos en su versión original. Como era una cuestión de criterio en el que no existen precedentes, me decidí por la caracterización a través del propio lenguaje como recurso escénico y dramático.

Así, el narrador emplea la voz *Arminio* al referirse a este personaje por ser una castellanización lo suficientemente extendida como para considerarse reconocible entre el público lector de España y Latinoamérica, pero los personajes romanos se refieren a él como *Arminius*, para caracterizar la romanización del personaje, lo cual se convierte en elemento escénico y por lo tanto dramático. Lo mismo sucede que entre los germanos el protagonista es llamado por su voz original protogermánica, *Erminer, Irminur*, o *Armin* siendo niño. También en el caso de los nombres se ha recurrido a esta regla, enfatizando el latín con el uso de ciertos nombres propios.

Respecto a la toponimia, para mejorar la escenificación se ha seguido el criterio de emplear los términos propios de la época. Así, por ejemplo, Colonia es *Colonia Agripina*, y Mainz es *Moguntiacum*. Otros términos germanos se han derivado de raíces protogermánicas y son parte de la creación de la novela, y de la recreación de Germania, la cual se ha llevado a cabo desde el lenguaje, como se aclara en la Nota sobre Mitopoética.

III. *Mitología. Derivaciones filolomitológicas. Filolomitología y mitopoética*

Este capítulo, que podría dar lugar a una extensa disertación dada la importancia del mismo, queda resumido de nuevo a una exposición de criterios electivos, usados para distinguir entre la mitología general, como un marco ideológico impuesto al pensamiento tribal de una época y la derivación filológica personal que da forma a una imaginería local.

La fricción entre los Vanes y los Ases refleja la transición entre la Edad de Bronce y la Edad de Hierro. Los Vanes locales en la saga son una derivación filolomitológica del protogermánico. Las deidades se ubican en la raíz del lenguaje, siendo estas raíces de suficiente «potencia mágica» a causa de su significado para los hombres de la Edad de Bronce. El origen de este fenómeno ha de encontrarse en el albor de la civilización europea, y aunque la idealización de los Ases propia de la Edad de Bronce tardía se impone en el modelo de pensamiento, no desplaza el modelo anterior, el de los Vanes, sino que se imprime encima, creando varias capas que conviven. De este modo, mitología, religión y folclore crean tres estratos que participan activamente en la ordenación ideológica del sentir propio de este tiempo, y en su riqueza y aparente confusión se ha de encontrar la regla propia, y no en la división de estos elementos y en su aislamiento.

Las combinaciones usadas en diversas partes del relato, especialmente intervenciones de hechiceros y cuentacuentos vinculados con la tradición oral del mito entre los queruscos, como por ejemplo el empleo de *funkalfar*, responden a la composición propia del sistema rúnico y germ. con el que se vinculan las raíces en las lenguas germánicas. *Funka*, ancestro de *chispa, centella* (del actual nuevo alto alemán *funken*, en adelante nhd.), se une a *alfar*, plural de *elfos*, para componer una derivación filolomitológica y filolopoética: *funkalfar* «elfos del fuego» o más bien «moradores de la centella».

La personificación de espíritus y fuerzas mágicas en las manifestaciones de los elementos fue un mecanismo propio de la mitología, el folclore y la religión germánica. A sabiendas de este hecho, la derivación y composición a partir de raíces llevaba a descubrimientos que solo pueden quedar en la esfera del entretenimiento filológico y poético y en el estudio del nacimiento del mito en las entrañas del lenguaje y de la literatura comparada.

Como ejemplo, en la palabra *Demarunga*, crepúsculo y aurora en germ., se aprecia con claridad el ancestro del nhd. Dämmerung; sin embargo, el hecho de que sea un término de género femenino no puede ser casual. En ese momento me resultó sencillo derivar la mitología de la filología, como una mitología secundaria y por lo tanto deudora del modelo constructor de la Edad de Bronce, donde la variedad de los Vanes (*vanir*) no se había visto obstaculizada por los Ases (*asir*) propios del final del período de las culturas solares y del inicio de la Edad de Hierro Prerromana. En este contexto, la mitologización secundaria de la historia se ha convertido, en mi opinión, en un añadido de enorme valor para la acción y el desarrollo del personaje Arminio a lo largo de los cuatro volúmenes de los que consta la historia. Demarunga, por ejemplo, pronto la identifiqué como una diosa como Aurora, una interpretación local adscrita al entorno filológico en la que vive Arminio y su aldea, quien es codiciada por Merkwu —de la raíz pgm. *mirkwaz*, «tinieblas, oscuridad»— el señor oscuro, y Nebulo (raíz germ. de «niebla»), su hermana, la protege del rapto. A su vez, Nebulo, violada por Merkwu, es descubierta por Demarunga, y al iluminarla su prole deriva filológicamente de *niblaz, nibulo*, los *nibelungæ*, por necesidad horribles dado el cariz de su primogenitor y la materia filológica (y mitológica) con la que han sido creados, niebla y tinieblas. Y resultan horribles porque nunca debieron ser visibles, y cuando su hermana se empeña en desvelar lo que Nebulo le oculta en la bruma, las criaturas se deforman y huyen al destierro subterráneo, pues Demarunga, colérica con Merkwu, desea abrasarlos con su fuego. Sin embargo, el solo hecho de iluminarlos no basta para malograr la obra de Merkwu, quien continúa persiguiéndola cada noche e intenta ocultarse en la niebla para asaltarla.

Sirviendo este como ejemplo, el lenguaje mismo ha sido capaz de sugerir su carácter y el de su divinidad, elemento esencial capturado por la intuición lingüística

de la evolución de los pueblos. Ejemplos usados en el relato, como *Ferwu, Skerunbura, Skadugan, Wulfscrattaz* o *Arparagrungja,* son derivaciones del mismo germánico que hablaban los propios queruscos, quienes habitaban no solo una geografía, sino que también tenían un lenguaje en el cual todavía hoy queda oculto el subconsciente de un pueblo, la forma cómo entendían el mundo que los rodeaba. Finalmente, añadir que resulta fascinante poder adentrarse en un acto creador filológico-mitológico y poético, porque es dejar hablar al propio subconsciente con el lenguaje creado por un subconsciente colectivo miles de años atrás, ajeno al lenguaje de los tiempos modernos o contemporáneos, y a todo lo que inevitablemente ese lenguaje moderno contiene.

IV. *Breve historia de las confrontaciones entre Roma y Germania previas a la Tercera Guerra de Germania, episodio expuesto a lo largo de los cuatro tomos de la Tetralogía*

A) *1200 a. C. Evocación*

Si un fuerte viento imaginario pudiese arrastrarnos a algún lugar indeterminado del norte de Europa hace más de tres mil años, a buena altura sobre la superficie de la tierra, y nuestra facultad nos lo permitiese, una visión sobrecogedora acapararía nuestra mente. Si un fuerte viento arrastrase nuestra mirada hasta el gran norte, treinta siglos atrás, presenciaríamos el apogeo de la cultura de los campos de urnas, del hacha de guerra y del carro del sol.

Al principio un blanco sempiterno, inmutable, nos cegaría. Súbitamente nos golpearían abruptas murallas de hielo. El paisaje, gélido, duro e implacable, tallado por el cincel de un cantero llamado invierno. Cúspides cuyos filos, embotados por la nieve, no parecerían ser capaces de cortar aquel viento extraviado por el fin del mundo, desfigurarían los lomos de las montañas. Naciendo del manto níveo, poco a poco, pero después con enérgica decisión, veríamos desfilar una sucesión de altiplanos desencajados, colinas rocosas y profundos fiordos perdiéndose en procesión hacia todos los horizontes a nuestro alcance. Largas dentaduras despedazadas, en desorden, y coronas dispuestas por el capricho de los glaciares, se acumularían en grupos de inhóspitas montañas; y los nuevos horizontes, casi congelados, empujarían masas de nubes rencorosas por encima del océano, a veces encendidas por la ira de un rayo fugitivo.

El Atlántico. Hasta entonces, la frontera del fin del mundo europeo, cuna de glorias y de ruinas en muchos siglos venideros hasta la actualidad. A veces el sol haría aparición en el terrible escenario, pero solo para arrojar luces crepusculares, promesas de un calor que jamás llegará. Desde los montes noruegos hasta la caída de

los bosques suecos, por todas partes las marcas de ese cantero implacable y su frío cincel, dando al paisaje una desoladora continuidad arrítmica, de puntas, astas y filos despedazados.

Tras la repentina aparición de una montaña, se abriría, al paso raudo de su cumbre solitaria, un gran valle pardo. Por fin el comienzo de la vida en el vaivén inmóvil de la tierra, en el paisaje mecido por el oleaje de sus entrañas, y más allá unos trazos largos y verdes extendiéndose hacia delante. La vida trepando por los valles, entre soberbias montañas, las planicies más benignas. Y después veríamos lagos, lagos enormes donde el aire caminase por delante dejando rastros laberínticos, profundos lagos con sus mapas cristalinos de corrientes, con sus nervios de viento y sus senderos intransitables, serpenteantes. Circulan por debajo dando paso a unas quebradas cubiertas de árboles. Las planicies boscosas se mueven ahora por debajo como un zigzag, augurando nuevos destinos para nuestro viaje.

Otra vez veríamos mapas enteros cubiertos por los bosques, y una tierra más llana prolongándose hacia lo que hoy llamaríamos el sur de Suecia. Pero incluso desde el aire serían visibles alineaciones de aquellas rocas gigantescas, formando figuras geométricas ajenas a la casualidad. Descubriríamos varias colinas de pequeño tamaño cuidadosamente ordenadas a lo largo de una costa. Más lejos, caminos bordeados por hileras de piedras y bloques descomunales formando círculos, como lápidas que señalasen tumbas de gigantes que habitan el entorno, imitando la forma de las embarcaciones. Unos hilos de humo se elevarían de vez en cuando, enturbiando con trazos sucios la imagen cambiante a nuestro vuelo de pájaro, y en los poblados lo que veríamos no serían gigantes, sino hombres y mujeres que quizá soñaron con ser gigantes.

De pronto el oscuro gris del Mar del Norte, perlado, otras veces negro, con su engañosa calma, se adueña del resto del mundo. Por fin se levanta a lo lejos una llanura verde como a hombros de colosos de piedra, cuyas rodillas, vencidas por el cansancio de la carga, parecerían orladas por el blanco batir de violentos oleajes. Por encima y más allá de estos acantilados, las ondulantes praderas desiertas se prolongan durante mucho tiempo por aquellos territorios hacia el corazón de Europa.

Mas al fin bajo el monótono cielo de plomo, en la lejanía hacia la que nos precipitásemos con esa visión de pájaro, veríamos un yunque de nubes, como una corona que reposa sobre el trono libre de los montes de una Baja Sajonia primitiva e irreconocible a los ojos de intrusos modernos como nosotros. Los rayos iluminarían sus contornos imprecisos, entre fuertes rachas de lluvia. Por debajo, el nudo de raíces y ramas, y la techumbre de hojas de una selva impenetrable, las tierras reblandecidas por el constante drenaje de las laderas, sustituirían a las grandes praderas de hierba. Las húmedas florestas de Germania cubren el paisaje donde quiera que dirigimos la mirada, ocultando sus laberintos de mortales ciénagas, sus manadas de lobos, sus

clanes, tribus, pueblos indómitos. El aire, siempre neblinoso, sofocado por la respiración de los árboles y las lluvias incesantes, agrisa su cielo taciturno. Los monumentos megalíticos están ocultos en interminables florestas. Se encienden fuegos en la noche, y los escasos sembrados son bendecidos por hogueras rituales. Grandes y viejos árboles son las iglesias y catedrales de este tiempo ilustre en el que los hombres y mujeres, en el apogeo de la Edad de Bronce, veneran a sus Ases y a sus Vanes, encomendándose a sus designios el fuego de una cultura inspirada en la naturaleza y en la proeza guerrera. Las aldeas, pequeñas y dispersas, oscuras, de espesos tejados, motean los mejores calveros en la masa boscosa. Los caminos, tímidas cintas bordeadas por árboles y estelas territoriales. En el fondo de un gran valle fluyen ahora las aguas del Rin, anchas y caudalosas, como una frontera natural, y tras un selvático muro al otro lado, se elevan nuevos montes de un verde casi negro, y de nuevo hondonadas y ríos vigorosos, y otra vez la sobreabundancia de los bosques intransitables… y más allá extensiones de tierras más soleadas, hacia el sur, hacia el lejano sur, hacia el dominante sur de Europa, hacia la cuna del Mare Nostrum, hacia donde se dirigirían, en siglos posteriores, todos los senderos y después todas las calzadas empedradas del mundo civilizado.

B) *600 a. C. Un oscuro mito primigenio*

Pero en el lejano instante en el que nos hemos introducido en este viaje chamánico, con vuelo de pájaro, en ese segmento de la Historia, veintiséis siglos atrás, ni siquiera los cimbrios habían llegado tan lejos y las conquistas de Roma permanecían en la cuna de la península itálica. Todavía asentados en el sur de Suecia y norte de Jutlandia, los padres de aquellos a los que Roma llamará bárbaros del norte apenas han cruzado el ancho Rin, que en el futuro se convertirá en una frontera natural entre los pueblos ingobernables del norte y los de un sur pujante y dominador. Desconocemos, incluso, los nombres con los que en esta época los propios pueblos germanos se denominaban a sí mismos, se diferenciaban unos a otros. Las notas de Tácito solo permiten distinguir entre tres grandes ramas, como si los germanos se dividiesen en tres categorías según estuviesen asentados en determinadas zonas, y además según estuviesen emparentados con uno de los dioses. De este modo, los ingævonios serían los descendientes de Ing y al mismo tiempo los moradores de la costa del Mar del Norte, los irminones los descendientes de Irmin y los habitantes del interior, en torno al río Elba, y los istævonios los descendientes de Istæv, habitantes de los entornos del Rin. De este modo, lo único que nos queda por rastrear en el mito expuesto escuetamente por Tácito en su obra *Germania* es el hecho de que los tres dioses, padrinos de los hombres y de sus lenguas, eran hijos de Mannus, claramente una forma en la que se reconoce la raíz germánica de *mann* en alemán y *man* en

inglés, con los que los tres hijos «del hombre» fueron a su vez los padrinos de todos los hombres, al menos en esta escasa nota de Tácito. El mito referido no nos deja ir demasiado lejos. Mannus es, a su vez, hijo del gigante Tuisto, donde se aprecia la raíz de *teut, deut,* formas antiguas de *deutsch,* significando alemán en idioma alemán, con lo que Mannus desciende de una forma más original y primitiva de la materia prima de la cual fueron «creados los habitantes» de aquella tierra, en su mito particular. Tuisto, a su vez, es el gigante, por lo tanto, la materia prima original y andrógina engendrada por la Tierra para fecundarse a sí misma y dar lugar a los hombres. El mito, por lo tanto, no deja ver más allá del horizonte histórico retratado por Tácito y por su época, y solo los hallazgos arqueológicos nos permiten conjeturar la forma como los germanos unificaban un mito común basado en el parentesco del lenguaje, pues Tácito insiste en que las tres regiones descritas y adscritas a los tres dioses hijos de Mannu, hablan tres dialectos diferentes del germano en aquel tiempo, augurando que más allá del Mar del Norte y del Quersoneso Címbrico, en Scandia, podría hablarse otro dialecto más antiguo, que la literatura comparada de hoy identifica claramente con el protonórdico, siendo los tres dialectos referidos de los germanos tres variantes del protogermánico, o tres fragmentaciones dialectales del protoindogermánico.

Encontrándose solo tangencialmente con los celtas galos, e iniciando migraciones que no tardan en regresar al norte, los cimbrios y los teutones, tal y como nos los describen los cronistas sobre sus hazañas y miserias invasoras durante el siglo II a. C, van depositando las semillas de su inminente fragmentación en numerosos pueblos y tribus. No estaba muy lejos el momento en que desarrollarían culturas dominantes sin unidad general, pero que ya tenían la forma social de microrrepúblicas guerreras, bárbaras, unificadas por el parentesco de los mitos religiosos y del lenguaje.

Germania Magna fue el nombre con el que la administración romana nombró una gran región comprendida entre las orillas del Rin y las del Elba durante el siglo I a. C. No solo por el tamaño recibió ese nombre aquel territorio, amplio e impreciso en los mapas que mostraban el norte, pues historiadores como Cassio Dio, Estrabón o Tácito relatan que en aquella dirección había nuevas dificultades no solo adscritas a la creciente fragosidad del terreno, a una sucesión de sierras bajas infranqueables cubiertas de bosques profundos y malezas, a praderas engañosas irrigadas por aguas cambiantes, a vastos cenagales y a un clima tormentoso casi todos los días del año, a ventiscas, heladas e inviernos proverbiales entre los soldados romanos que torcían la voluntad de los *hastati* más curtidos. No solo por eso, que fueron argumentos de peso para forzar el posterior avance de las legiones a una pausa intransigente y a un momentáneo agnosticismo sobre la diosa Fortuna y sus dádivas victoriosas, sino también por aquellos que habían sobrevivido a su inclemencia desde un pasado remoto en siglos anteriores. ¿Quiénes habían hecho de aquel paisaje desolador su

patria? ¿Y cómo se habían hecho ellos, adaptándose a esa tierra a la que habían emigrado desde el este en tiempos tan remotos que ellos mismos habían olvidado? ¿Dónde vivían y cómo se llamaban? ¿Eran solo como animales, hombres primitivos, tal y como lo interpretaba Roma, o tenían sus propias motivaciones? ¿Cuántos fueron aquellos pueblos, cuántas sus estirpes, sus territorios…?

Los descendientes de los teutones, los verdaderos herederos de la Edad de Bronce, se dividían en grandes pueblos como los frisios, los téncteros, los queruscos, los cáttos, los marcómanos, los hermúnduros, los angrívaros y amsívaros, longobardos y sajones, semnónios, brúcteros, sugámbrios, márseros, de los que conocemos hasta un total de setenta tribus consideradas germánicas.

C) *222 a. C. La primera mención histórica*

En el anuario de triunfos romanos del año 222 a. C. se halla la primera mención del término germano. La fuente latina describe la victoria del cónsul Claudio Marcelo junto a Clastidium, en el norte de la península itálica, «sobre insurrectos galos y germanos». El pueblo aquí descrito como germano fue concretamente la estirpe de los gæsatos. Si los romanos los diferenciaron como germanos, por algo sería, y pesa sobre los hombros de los historiadores saber por qué, aunque esto, en este caso, sea casi imposible de argumentar salvo con hipótesis de escaso soporte arqueológico y, por ello, científico.

Por aquel entonces las tribus germánicas ya habían empezado a dividirse en esos tres grandes subgrupos mencionados por Tácito, que tenían su propia organización meramente tribal. Entre los germanos del oeste se encontraban los frisios o frisones, caucos, queruscos y cáttos que formaban las tribus más poderosas cuya unidad era el clan familiar, entre las llanuras del Wesser y del Elba, en la Baja Sajonia. Los anglos y los vindélicos, los amsívaros y los angrívaros, fueron la gente del Ems. Los longobardos y los sajones se establecieron al norte, al sur de la península de Jutlandia o también llamado Quersoneso Címbrico. Los belicosos usípetos, brúcteros y márseros o marserios o marsarios fueron los dueños del Lippe; los sugámbrios y los téncteros ocuparon directamente los territorios a la orilla derecha del Rin, dominando las elevaciones del Taunus y dando después muchos problemas a las legiones de Julio César. Hermúnduros y marcómanos ya fueron grandes pueblos con reyes, en posesión de los territorios montañosos en el curso superior del Elba.

Más allá habitaron los germanos del este: suevos, turingios, eduos, eburones y bátavos. Rúgios, lúgios y burgundios fueron señores en los valles del Oder. Hacia el este se extendían los territorios de los vándalos, los gépidos, los gotones, el amplio reino de los burgundios, y el dominio de los godos, que unos pocos siglos después capitaneará la invasión definitiva del lejano sur, poniendo punto final a la larga

supremacía del Imperio romano.

En los territorios a la izquierda del Rin y en su curso medio y superior, en los valles del Mosel, del Maas y del Sambre hasta su desembocadura, lindando al este con las colinas de Selva Negra y el Bosque de Oden, allí convivían en constante disputa los germanos túngrios y úbios y algunos pueblos galos, que pronto fueron conquistados y partidarios del protectorado de Roma: los campesinos tréveros, vangiones, nómitos y tíbocos. Habían extendido cultivos regulares y crianza de rebaños debido a la benignidad de la tierra y del clima, con lo que pronto se convirtieron en objetivo permanente de las depredaciones invasoras de ciertas confederaciones tribales germánicas del norte y del oeste.

D) *114 a 101 a. C. La Primera Guerra de Germania*

«Muy cerca del Mar del Norte habitaron los cimbrios, pequeño pueblo con un glorioso pasado. A lo lejos se perciben las huellas de sus pasos y su antiguo renombre. De ellos quedaron construcciones a ambas orillas del Rin, las cuales nos muestran todavía hoy cantidad y rendimiento de estas estirpes, y nos permiten medir la credibilidad de sus grandes expansiones desde el norte». Tácito, *Germania*, XXXVII.

Las primeras confrontaciones entre los romanos y los germanos, cuya necesidad de tierras los empujaba hacia el sur, tuvieron lugar con las incursiones de los cimbrios, y finalizaron con el ocaso de estos en una gran fragmentación tribal que fue vencida por los grandes ejércitos romanos. Las palabras de Tácito, el historiador que mejor ha retratado aquel momento crucial para su imperio, referidas a los primeros emplazamientos de los cimbrios, resuenan así con cierto orgullo militar hacia enemigos capaces de proezas, y da una idea de la noción que en el siglo I d. C. se tenía sobre los acontecimientos acaecidos durante el siglo II a. C., con la invasión de los teutones, cimbrios y ambrones.

Según estas escasas fuentes de las que se dispone, los cimbrios y los teutones estaban establecidos en la península de Jutlandia y los territorios del sur de Escandinavia. Habituados al clima del norte, obtenían muchos recursos de la caza y la pesca, y ya gozaban de una variada artesanía de la madera y de los metales, gracias a los cuales habían conseguido adaptarse al frío y largo invierno. Eran agricultores y ganaderos que culturalmente se hallaban en estadios más o menos avanzados de la Edad de Bronce. Al respecto, merece la pena para ubicarse en este escenario tener en cuenta las hipótesis que apuntan que durante la Edad de Bronce el clima del norte de Europa había sido especialmente benigno, mientras que hacia el final de esta y ya entrando en la Edad de Hierro en sus primeros estadios se dio un enfriamiento que

conllevó al recrudecimiento de las condiciones de vida en el norte de Europa. Esta circunstancia propició la migración de grandes masas humanas en busca del sur, en busca del sol que les era arrebatado en el norte, con todas las ventajas que ello había conllevado por un largo período de tiempo en las cosechas y la convivencia y rendimiento del paisaje.

Por alguna razón que no ha quedado esclarecida, aunque la hipótesis climática parece aceptada con unanimidad entre muchos estudiosos, estos pueblos germanos iniciaron su primera migración violenta en masa hacia el año 114 a. C. El deseo de conquista no parece ser la respuesta más adecuada, pues los romanos nos recuerdan que viajaban en carretas, con todas sus posesiones, hombres, mujeres y niños, así como animales y enseres. Este oleaje nómada podría estar más justificado, también, si huyesen de otros pueblos que hubiesen irrumpido en el norte, desplazándolos, o si la causa fuese una necesidad de tierras por el aumento de la propia población de los mismos teutones y cimbrios en el norte, aunque las fuentes arqueológicas que apoyan estas tesis son escasas. Si hubiese sido así, estaríamos ante una disgregación en numerosas tribus que más tarde y tras un largo viaje, se establecieron al sur, todavía al norte del Rin, creando la Germania que describe Tácito con más detalle en su obra, y basándose en experiencias de convivencia mucho más constantes en el tiempo durante todo el siglo I a. C.

Este viaje temerario de los teutones y los cimbrios, capitaneados por dos jefes legendarios, Teutobod y Boiórix, tuvo lugar entre los años 113 y 101 a. C, y la invasión dejará esas huellas de las que Tácito se hace eco en su valiosa crónica histórica. En medio de la confusión de aquellas migraciones masivas, en la primavera del año 113 a. C. llegará la victoria de los cimbrios en Noreia, tras el choque con un ejército romano en la región alpina de Estiria. Lo que las legiones se encontraron era completamente nuevo. Las vociferantes hordas del norte compuestas por familias enteras, su aspecto feroz, su furor bélico alimentado por la necesidad de supervivencia, nada tenía que ver con la guerra organizada de Roma, digna heredera de las polis bélicas de Esparta. No entraron los germanos en la península itálica, y con un cambio de rumbo tras la primera victoria se dirigieron hacia el este, arrollando la tribu celta de los helvecios, a los que vencieron y saquearon. Cruzaron el Rin en el 109 a. C. y atravesaron las Galias a sangre y fuego hasta los Pirineos, venciendo a dos ejércitos romanos e irrumpiendo finalmente en Hispania, donde llegaron hasta las costas de Galicia.

En el 104 a. C, Cayo Mario, el militar de la plebe, vencedor de Yugurta y gran reformador del ejército romano, se dirigió contra las errantes hordas nórdicas y modificó su violento curso venciéndolas en dos ocasiones: a los cimbrios en el 103 a. C. en Vercellæ, y a los teutones en el 102 a. C. en Agua Sextiæ (hoy Aix-en-Provence), obligándolos con ello a retroceder hacia el norte, más allá del Rin.

Los años que siguieron a estas derrotas son de creciente inestabilidad en Germania. Fueron el breve pero intenso período de tiempo en el que tuvo lugar la desintegración tribal de grandes tribus que empujaban desde Escandinavia. El resultado, unido a influencias eslavas, será de una extraordinaria diversidad racial, pero encuentra sus señas de identidad en una cultura común, básicamente unida por el idioma protogermano o germánico en sus diversas variantes y una forma de vida característica, representada en la arquitectura básica de los poblados, la tecnología metalúrgica, los ritos religiosos, la concepción mitológica y la vinculación a la guerra. Fueron numerosos pueblos y tribus muy beligerantes, con una historia autóctona llena de desavenencias, y marcados en principio por una inmadurez tecnológica respecto a Roma. En aquellos turbulentos años se esparcieron casi caóticamente sobre el mapa los variados nombres de sus pueblos, entre los ríos Weichsel, Elba, Oder, y Rin, mostrando una selva impenetrable no solo de bosques sino también de pequeñas repúblicas en las que imperó la estructura social basada en la preponderancia de la casta guerrera y en la protección de la tierra. Lo que se ha dado por llamar pueblo germano era en realidad una amplia variedad de tribus, sin unidad definida.

Para Roma, el primer intercambio de armas con los teutones y los cimbrios en el siglo II a. C. quedó como un episodio anecdótico de su gran anuario de confrontaciones a lo largo y ancho de sus territorios fronterizos, sin consecuencias notables. Aquel primer oleaje desde el norte estaba todavía demasiado lejos de Roma, y por medio habitaban otros pueblos que soportaron su avance, especialmente los celtas galos. Además, aquellos audaces guerreros pagaron su temeridad frente a la perfecta organización del ejército romano y su enorme superioridad tecnológica, su variedad de armas y la interacción entre las mismas. Sin embargo, el desarrollo de los acontecimientos no tardó en mostrar cómo los germanos ofrecerían nuevas resistencias, mientras iban incorporando a su cultura el desarrollo de la metalurgia celta, más avanzada que la propia, mejorando las formas de cultivo primitivas. Por otro lado, sus bosques eran los más fértiles de Europa para la caza, y el crecimiento de sus pueblos fue más rápido de cuanto los patricios que manejaban el Estado se atrevieron a imaginar desde sus cómodos triclinios.

A menudo parece que muchos de los fracasos posteriores de Roma frente a Germania proceden de una mala apreciación de su enemigo, incluso numéricamente, desde los principios. Las colinas repletas de bosques y lo intrincado del paisaje convertían a Germania en un territorio difícil de medir, censar y hacer accesible, en definitiva, un territorio complicado de civilizar. Los cálculos de Roma, que impulsaban con fría parsimonia sus victorias más elogiosas —aquellas en que la contundencia exterminadora se conjugaba con un menor número de bajas entre los ciudadanos romanos de los que se nutrían las legiones cada año—, fracasaban en esta

región del norte. Las dificultades aumentaban en muchos sentidos. No solo resultaba difícil prever cuántos enemigos tenían, sino que además, a diferencia de los galos o los celtíberos, de los titos o los lusos, aquellos germanos poseían un carácter especialmente peliagudo de manipular. No era sencillo introducir en ellos el apego a la esclavitud del comercio, a esa civilización consumista que introducía sus hábitos, sus modas y sus gustos como señas de identidad irrenunciables. Esta fórmula había tenido éxito en las Galias. A menudo el triunfo de Roma no residía solo en una superioridad militar. Roma vencía, elogiaba a sus vencedores, les ofrecía la gloria, vivía y derramaba su sangre para dominar, pero después Roma se introducía con todos sus brillos y sombras, deshaciendo la cultura anterior, derrumbando sus altares, sustituyendo a sus dioses, y, con aquellas ideas simbólicas echadas por tierra, los nuevos pueblos eran anexionados en su sombra, en su sistema de intercambios culturales. Para eso estaba en gran parte el comercio. El comercio ofrecía dinero a los vencidos a cambio de sus materias primas (adquiridas a un precio irrisorio) o el trueque por productos que fascinaban a los artesanos autóctonos. La cerámica negra de Campania, los vinos de Rodas, de Tarento, de Sicilia, su novedosa variedad de sabores, las telas de Macedonia, y la seda de Sérica, todo ello extasiaba los hogares de sus nuevos habitantes, entre los cuales la diplomacia romana buscaba aliados capaces de disgregar la unidad de sus vecinos, y evitar los levantamientos. Siempre había alguien que se dejaba comprar, y Roma estaba dispuesta a pagar su precio. Y para Roma todo tenía precio. Roma vencía por la fuerza y después civilizaba con su personalidad diplomática de comerciante. Detrás de las cohortes de Julio César vinieron a las Galias arquitectos, ingenieros, albañiles, laborantes, maestros y peones que iban construyendo una excelente red de calzadas, acueductos, canales, fosos, empalizadas, contando con un gran número de esclavos apresados en las mismas tierras recién conquistadas. Y por aquellas arterias bien empedradas, Roma empujaba, como un corazón vigoroso, el flujo del comercio, la variedad de los pueblos mediterráneos doblegados, que era su verdadera conquista. Una vez destruida la identidad de un pueblo e introducida la suya propia, Roma podía esperar poca rebeldía de él. Era la doma lo más costoso, pero para eso estaban las legiones.

Sin embargo, Germania se convirtió en una ciénaga intransitable para la cultura romana, y la romanización fracasó durante el primer siglo antes de Cristo.

En primer lugar, Roma se alejaba de su radio de acción, el Mediterráneo, y eso significaba que se distanciaba de las idiosincrasias a las que conocía desde hacía cientos de años. Fueron los descendientes de aquellos fugitivos de Troya y fundadores de Roma, los que convirtieron una aldea en el pantanoso Lacio en la potencia más grande del mundo durante siete centurias antes del nacimiento de Cristo. El espíritu de Grecia habitaba en la curia romana, pero ahora centralizado, como en una gigantesca Esparta, con una férrea disciplina militar a cuyo servicio se

sometía todo conocimiento o toda capacidad del saber. La belleza estaba ligada al lujo, y, como era de esperar, con el paso de aquellos años gloriosos de la sobreabundancia, de las adquisiciones de grandes latifundios y de esclavos, con todo ello la Roma estoica devendría más consumista, ocultando su verdadera esencia en las castas gobernantes de los patricios, de los nobles, de los hombres superiores del imperio, bajo cuyos hilos se movía toda la normativa del Senado, dominada en verdad por una Roma epicúrea, aduladora del placer, negadora del trabajo manual, para el que ya estaban los esclavos, e incluso negadora de la disciplina militar, pues poco a poco quienes poseían más tierras podrían librarse de los reclutamientos para las nuevas legiones y las nuevas campañas militares. Para eso estaban los plebeyos, los mercenarios y las tropas auxiliares. Roma ya era perfecta para los que dominaban el mundo desde posiciones elevadas.

Se ha reflexionado poco sobre la extraordinaria fuerza de los epicúreos… ¿para qué mover un solo dedo, si podían esclavizar al mundo entero gracias a las artes manipuladoras de la política? Pero Roma, en dirección hacia Germania, se alejaba demasiado de aquel mundo cuyas debilidades sabía manejar, y allí también desconocía a su nuevo enemigo. Roma estaba preparada para todos aquellos males que estimaba posibles, pero no para situaciones que ni siquiera habría podido imaginar. Y en este caso, como todo el que se considera vencedor de antemano por contar con ventaja evidente, Roma subestimó a su nuevo enemigo.

Las Guerras Púnicas habían llenado de orgullo a los romanos. Escipión *el Africano* derrotó a Aníbal y sus elefantes en la histórica batalla de Zama: el resultado había merecido la pena. Sitiada comercialmente y obligada a tributar a Roma, Cartago, la ciudad más odiada por todo romano, dejaba de ser la amenaza más temida de su entorno. *Delenda est Cartago*, así firmaba el final de cada uno de sus discursos el senador Catón, demandando su destrucción absoluta, la esclavitud de todos sus habitantes, el desmantelamiento de sus mismos cimientos, sus diques, su puerto… Cincuenta años más tarde, el hijastro de Escipión, un patricio y un Cornelio amigo de la monarquía y un ambicioso militar, terminaría la obra de su antecesor, reduciendo Cartago a cenizas tras un largo sitio. En otros puntos del imperio, los generales derrotaban la rebelión de Macedonia, y poco más tarde el mismo Escipión *el Africano* también conquistaría el sobrenombre de Numantino, pues a él se le debió el sometimiento de Numancia y el magnicidio de Viriato, y con ello la caída de toda Celtiberia y Lusitania, tras muchos años de levantamientos y graves pérdidas para las legiones.

El afán de conquista respondía verdaderamente a una necesidad más acuciante que la soberbia: la necesidad de tierras, de esclavos y de mercancías. Tras el fracaso de la reforma agraria, defendida por senadores de la plebe pero ante todo impulsada por Graco, la necesidad de conquista no hizo sino crecer. Se negó el reparto de las

tierras, venció la oligarquía terrateniente patricia, que retuvo sus latifundios ancestrales en el corazón del imperio, los territorios más seguros, y Graco fue asesinado en su propia villa. Roma había dado su gran paso adelante. Pues afirmar el reparto de la tierra habría supuesto frenar la energía expansiva, o cuando menos moderarla, mientras que negándolo el omnipotente Senado debía crear una política exterior basada en el terror y el dominio. Fortalecida en la costa del Mare Nostrum, Roma necesitaba nuevos territorios fértiles con los que mantener en orden a su muchedumbre, detener a pueblos bárbaros enemigos, fortificar fronteras y frenar el éxodo desde los campos itálicos hacia la cosmopolita orbe: la capital del mundo necesitaba enviar a sus ciudadanos menos deseados lo más lejos posible, pero utilizándolos de manera juiciosa: como legionarios con la promesa de soldadas y tierras como botín. La expansión hacia el norte se convirtió en una de las alternativas inevitables debido a la amenaza permanente de los pueblos germanos.

Las ricas tierras de las Galias eran fértiles. Solo había un problema que sin embargo no tardaron en resolver.

E) *58-51 a. C. La Segunda Guerra de Germania*. *Germania Magna*, la Gran Germania

Así denominó la administración romana a aquellos extensos territorios situados en el entorno natural al norte del Rin, la frontera con las provincias galas del norte, las Germanias Inferior y Superior y el cauce del río Elba. En Roma se la describió, con ánimo de impresionar a sus frívolos y cosmopolitas admiradores de Roma, como un excelente paraíso de la caza en el que perseguir bueyes del tamaño de un carro o dar captura a unicornios había sido un juego diario para los legionarios, en aquellos momentos en los que se aventuraron más allá del Rin, es decir, en su orilla derecha.

La Segunda Guerra entre legiones romanas y hordas germanas comenzó con la llegada de Julio César a las Galias. La posición de la República en las Galias consiguió fortalecerse tras una serie de severos enfrentamientos, miles de bajas, derramamiento de sangre y una costosa doma de los pueblos galos y helvecios. Julio César creó su doctrina del ejército en aquellos campos, puso en práctica nuevas estrategias derivadas de los generales más afamados y triunfantes y fue un caudillo que supo ganarse la confianza de las legiones acantonadas bajo su consulado y gobierno, y también de los pueblos dominados. La confianza en sus victorias, la disciplina diaria a la que sometía a sus milicias, fueron valores que le granjearon un ejército que se movía como un solo hombre: Julio César.

La mayoría de los pueblos que Roma encontró a su paso por las márgenes del Mediterráneo estaban al alcance de la maquinaria bélica romana, terminando por

aceptar su superioridad tecnológica como un hecho, produciéndose relaciones comerciales, tras el establecimiento de la *pax romana*, cuando menos tolerantes.

Pero Germania Magna no tardó en convertirse en un problema de dimensiones extraordinarias: allí Roma no encuentra a un enemigo más con que alimentar su autoestima, allí encuentra a su enemigo definitivo, la fuerza de antidominio que, aunque en un principio desorganizada y tosca, llegará a hacerle frente.

Y será en pocos años.

Lo que para los germanos había sido un trato en cierto modo indiferente durante la conquista romana de las Galias, cambió con los tiempos de Julio César. En aquellos días emergerá por primera vez de los pueblos germanos un perfil nuevo, un líder con personalidad, un temerario y oportunista caudillo bárbaro a la vez que un inepto jefe de Estado: Ariovist, el *Kuningaz* o Rey de los suevos según las notas históricas de su adversario, Julio César.

En el año 58 a. C, el pueblo celta de los secuanos pidió ayuda a Ariovist en una campaña contra los también celtas eduos. Ariovist penetró en la Germania Superior con quince mil hombres armados, cruzó el Rin y expulsó a los enemigos de sus aliados. César, ya entonces gobernador de las Galias, no tardó en enfrentarlo y lo derrotó en la así llamada por la historia *batalla de Mühlhausen*, una de las más grandes y recordadas, sobre cuyos pormenores estratégicos incluso Napoleón se atrevió a especular esbozando nuevas teorías sobre las disposiciones del general romano, tan admirado por el corso, que se permitió el lujo de financiar una reedición de la obra de Julio César *De Bello Gallico*, anotada y comentada según sus criterios y análisis estratégicos. Muy pocos fueron los germanos que sobrevivieron a este primer desastre de los germanos, y huyeron a nado por el Rin. A juzgar por todos los indicios históricos, Ariovist fracasó frente a la estrategia y movilidad de un ejército tan grande, a pesar de que en un principio contaba con superioridad numérica y estando los legionarios dominados por el miedo. Para vencer a Roma no bastaba con el furor teutónico. El romano era un virtuoso y avezado maestro en el movimiento de grandes contingentes de tropas, y la excelente organización del ejército latino resultaba imbatible en combate abierto y de confrontación frontal. El mismo Ariovist debió huir así, a nado, como un lobo espantado, y vivió algunos años más con cierto renombre entre su gente, aunque nunca volvió a recuperar su anterior posición política ni su credibilidad militar. La importancia histórica de esta primera confrontación nos la muestra el hecho de que el Rin, en adelante, será la frontera norte del Imperio romano, y la terrible Germania Magna será un problema que la política y el derecho romanos aislarán entre las Germanias Superior, Interior e Inferior con la tan racional como acobardada esperanza de que, yendo por partes, sería más fácil reducir el todo. La Germania Superior (llamada así por hallarse más elevada en las cercanías de las Galias alpinas) no presentaba demasiadas dificultades

gracias a la cercanía de las provincias más civilizadas y romanizadas como la Galia Lugudunensis o las Galias Helvéticas, pero las Germanias Magna, Interior e Inferior, extendiéndose a la margen derecha del Rin por los terrenos de bosques y ciénagas hasta el Elba y más allá, hacia el Mar del Norte, resultaban intransitables y sus moradores, ingobernables, además de ser geográficamente ocho veces más amplias. Las rutas comerciales llamadas del ámbar, que ascendían los montes y descendían tras Noricum por el valle del Oder hasta el Mar del Norte, traían noticias de otros pueblos de índole germánica, como los godos, los vindélicos, los vándalos y los longobardos. Sin haber analizado el terreno con precisión, Roma era consciente de la enorme extensión del problema de Germania: además de amplia y exótica, como lo demostraban los yacimientos de oro rojizo en el Rin, el ámbar del norte o el cabello de sus hombres y mujeres, contaba con una enorme y demasiado numerosa cantidad de moradores cuya capacidad para la guerra empezaba a ser un hecho demostrado. La sombra de Germania se prolongaba, una oscura y tormentosa amenaza, como proyectada por nubes de guerra sobre los dorados estandartes del dominio del imperio, firmemente clavados ya por toda Europa.

Julio César venció a los helvecios en Bibracte, que querían emigrar hacia la Galia Narbonensis. Roma ya era consciente de que los movimientos de aquellos pueblos bárbaros traían inestabilidad a sus mapas, de modo que desde un primer momento trató de garantizar la paz a aquellas provincias que iban integrándose en el sistema de calzadas, comercio y administración romanas.

Sin embargo, fue en el 56 a. C. cuando tuvo lugar la primera operación de castigo en territorio germano. La incursión se saldó con la quema de numerosos poblados sugámbrios, así como el exterminio de sus animales de crianza, la destrucción de todos sus enseres y la captura de botín de guerra.

César continuó atacando las orillas del Rin, más como medida preventiva que con verdaderas intenciones de conquista. La desunión entre los pueblos germanos ofreció ventajosas situaciones al oportunismo del general y gobernador. Por ejemplo, cuando los usípetos y los téncteros se desplazaron hacia el curso bajo del Rin, presionados por las conquistas de los suevos en Germania Interior desplazándose desde el norte de Noricum, pidieron a César permiso para instalarse en algunos territorios de la Germania Superior, a la izquierda del Rin. El romano convocó a todos sus jefes en una reunión con la excusa de conocer bien sus intenciones. Una vez en la tienda, fueron asesinados sin más palabras. Germania empezaba a conocer los numerosos métodos de Roma y las trampas de su diplomacia. Atraído su pueblo entero con la promesa de tierras y una *pax romana*, desprovistos de sus líderes, cargados con sus posesiones, herramientas y animales, Julio César dejó caer a sus legiones hambrientas sobre ellos. Fueron en su mayoría masacrados, y la amplitud del exterminio no está recogida por los anales de aquella época, quedando solo insinuada la magnitud de la

matanza. De cualquier manera, para ser un *Triumphator* y desfilar sobre la cuadriga de la victoria frente a las muchedumbres extasiadas, Roma exigía la muerte de al menos cinco mil soldados enemigos en el campo de batalla en el transcurso de una sola acción militar. Julio César, aunque no hubiese habido batalla alguna, también contabilizó en aquella ocasión a mujeres, niños y ancianos, apuntándose una nueva victoria que le daría mayor renombre entre el pueblo romano. Solo unos pocos pudieron salvarse, una vez más, nadando hacia la orilla derecha del Rin. Encontraron cobijo al amparo de los sugámbrios, que tampoco los recibieron bien. Muchos de aquellos fueron usípetos. El resto, campesinos tréveros, fueron reducidos a esclavos en la crianza de animales con los que abastecer las necesidades de las legiones y la creciente demanda de Roma. Los cerdos de las Galias empezaban a dar buena reputación en los mercados de la capital del mundo, y a fin de cuentas alguien debería criarlos.

Después de esta primera sucesión de victorias, y quizás aburrido del ostracismo al que estaba condenada su megalómana personalidad en el extrarradio del imperio, el romano dedicó todas sus fuerzas a construir uno de los pioneros puentes que cruzaron el Rin. Excitado por el desafío de los ingenieros, que consiguieron alzarlo en poco tiempo, decidió realizar una nueva invasión para hostigar a los germanos. Alcanzada la orilla derecha, a las puertas de Germania Interior, en el año 55 a. C., Julio César da comienzo a nuevas y destructoras incursiones. No serán más que matanzas y operaciones de castigo; después volverá con sus legiones saciadas, y mandará quemar el puente. El único objetivo era la intimidación y la desmoralización de su enemigo, aunque si una cosa ha quedado clara es que los romanos, importando sus métodos de otras provincias, no consiguieron en Germania sino plantar la semilla de un odio que en pocos años traería nuevas ruinas.

Pero para una personalidad como la de Julio César esto era irrelevante. Él no tenía la menor intención de extender las fronteras del imperio hacia el norte. Lo consideraba tarea de otros sucesores que quisiesen cubrirse de gloria. ¿Para qué poner en peligro su poder y su riqueza, cuando su prestigio personal estaba más que hinchado gracias a la conquista y gobierno de las Galias? Solo deseaba probar y reconocer el escenario de futuras guerras, y las posibilidades de un enemigo que le inquietaba, así como, fiel a su filosofía disciplinaria y ajeno a la ociosidad, mantener a sus legiones en marcha.

Creyendo bien fortalecidas las fronteras del norte, decide en el año 54 a. C. emprender una nueva aventura. Cruza el canal de la Mancha a bordo de varias trirremes. Traslada buena parte de su ejército a Britania y vence al rey celta Casivelauno. No tardará demasiado en avanzar por la isla victoriosamente hasta encontrarse con territorios montañosos habitados por pueblos aguerridos que por otra parte carecen de interés para el invicto general romano. Allí mandará inscribir su

famosa frase: *Vine, vi, venci.*

Establecidos nuevos campamentos en Britania y pago de tributos a Roma, y hecho acopio de cuantiosos botines celtas, César volvió a las Galias con el objetivo de sorprender a sus enemigos germanos. Fue el segundo cruce del Rin, en el año 53 a. C. Sirvió únicamente a la intención de intimidarlos y concluyó con un retorno triunfante solo en apariencia, ya que los germanos en adelante, habida cuenta de la estrategia del gobernador romano, abandonaban sus poblados y se movilizaban hacia los bosques, a la espera de que las legiones se aburriesen y regresasen a sus campamentos de la orilla izquierda. Sin embargo, estas incursiones no avanzaron demasiadas millas hacia el interior, y aquellos castigos recayeron en su mayoría sobre los pueblos germanos que habitaban en las colinas más cercanas, los sugámbrios y los téncteros, en los que el odio hacia las capas rojas y las cimeras de cepillo de los tribunos crecía año tras año.

En el 52 a. C. César regresa de un largo viaje a Roma. Los levantamientos se habían generalizado por todas las Galias. A la cabeza de todos ellos, en el núcleo de resistencias de Gergovia, se hallaba Vercingetórix, un hombre de armas averno que practicaba con éxito la guerra de guerrillas, desgastando las legiones, desmoralizándolas y cosechando numerosos éxitos. Pero Julio César consiguió sitiarlo en la fortaleza de Alesia. Una vez allí, quizá recordando las estrategias aprendidas en la historia militar de Escipión en su sitio de Numancia, casi cien años atrás, el caudillo añadió un nuevo capítulo a esta forma de batalla que poco tenía que ver con el heroísmo. Excavó un foso alrededor de la colina. Con la tierra levantó muros para defender sus campamentos de eventuales ataques exteriores de rescate. Colocó miles de *tribulus* en los campos exteriores para frenar un eventual ataque de caballería. Y esperó a que el hambre hiciese el resto del trabajo. Vercingetórix salió en todo su esplendor y entregó sus armas sin pestañear para evitar la matanza, a cambio de que perdonasen a sus hombres, y a sus mujeres e hijos. El romano aceptó el trato, y el héroe galo pasó los siguientes y últimos seis años de su vida a la sombra de las cadenas en la cárcel del Pretorio, en los subterráneos de Roma.

Cuando llegó la hora del gran triunfo, Julio César desfiló ante todo Roma portando sus trofeos. Los carteles traían escritos los nombres de Britania y de cada una de las Galias de la que procedían hileras de esclavos y esclavas, carretas portadoras de jaulas con animales salvajes, deslumbrantes tesoros que causaban el éxtasis de las multitudes. El triunfo de Julio César fue popular y total. Detrás de su caballo, sobre cuyos cuartos traseros se derramaban los pliegues bordados en oro del *paludamentum* púrpura del poderío militar, varios legionarios empujaban ante los insultos y risas de las masas a Vercingetórix. Había sido torturado convenientemente, para que no se atreviese a caminar demasiado erguido a la sombra de su amo. Su barba rala y sucia le colgaba hasta el estómago. Había sido desdentado y

deslenguado, para que no se atreviese a hablar, y, si lo intentaba, que resultase digno de risa y que nadie pudiese tomar en serio sus palabras, maldiciones o insultos, salvo en los juegos de un circo. Despojado de sus vestimentas, desnudo como un animal, su vencedor lo mostraba sin dignidad alguna, a pesar de que su rendición había sido digna de un noble héroe galo, como un trofeo de caza que arrastraba penosamente sus cadenas aherrojadas a los pies, o como un buey obligado a torcer el cuello bajo el peso de su yugo. Era el mejor símbolo de la resistencia gala, vencida por César.

Al final de aquel mismo día, para el romano aquel preso ya no resultaba de utilidad alguna. Todo había sido planeado con detalle seis años atrás.

Vercingetórix fue decapitado. Al menos para Germania y para su entorno así finalizaba el segundo período de guerra entre norte y sur, preludio de la tercera confrontación, que se inicia con el robo del águila de la legión V *Alaudæ*, poco tiempo después del nacimiento de Arminio, siendo la Tetralogía de Teutoburgo una recreación de toda esa guerra, en su mayor parte protagonizada por el propio Arminio y por su padre, Segimer. El primer tomo se centra en la resistencia opuesta por los germanos a las invasiones de Druso *el Mayor*, hijastro de Augusto, con el liderazgo de Segimer, influyente líder querusco, y la consiguiente trilogía compuesta por los tomos II, III, y IV muestran la vida militar de Arminio y las numerosas batallas que condujeron a la victoria de los germanos cuando Tiberio decide renunciar definitivamente a la conquista de Germania Magna y a la romanización de los germanos en la segunda década del siglo I d. C.

GLOSARIO LATINO-GERMÁNICO

Las raíces germánicas van antecedidas de un asterisco (ej. ***Warda**).
A continuación se ofrece el compendio de abreviaciones usadas en el presente **Glosario** y en las notas filológicas a pie de página en todo el texto:

A.	acusativo
Adj	adjetivo
Adv.	adverbio
ae.	inglés antiguo
afries.	frisio antiguo
ahd.	antiguo alto alemán
air.	irlandés antiguo
Akk.	acusativo
Akt.	activo
an.	antiguo nórdico
anfrk.	afrikáans
as.	antiguo sajón
brit.	británico
cast.	castellano
D.	dativo
Dat.	dativo
Du.	dual
E.	etimología
F.	femenino
Fem.	femenino
G.	genitivo
gall.	galo
Gen.	genitivo
germ.	germánico
got.	gótico
gr.	griego
hebr.	hebreo
Hw.	relativo a
I.	interferencia
idg.	indogermánico
Ind.	indicativo
Interj.	interjección
kelt.	celta

Kl.	clase
Konj.	conjunción
L.	literatura
lang.	langobardo
lat.	latín
M.	masculino
Mask.	masculino
mlat.	latín medio
N.	neutro
ne.	inglés moderno
Neutr.	neutral
nhd.	alemán moderno
Nom.	nominativo
Num. Kard.	numeral
Num. Ord.	Orden de numeración
Opt.	optativo
P.	persona
Pk.	Pokorny, *Diccionario etimológico indogermánico.*
Pl.	plural
Poss.-Pron.	pronombre posesivo
Pron.	pronombre
rom.	románico
Sb.	sustantivo
sust.	sustantivado
Sg.	singular
Suff.	sufijo
st.	fuerte
sw.	débil
V.	verbo
westgerm.	germánico occidental
z.B.	por ejemplo
z.T.	en parte

Accensi. Unidad de infantería ligera del ejército romano. Eran los hombres con un armamento más pobre de toda la legión.

Ad bestias. A las fieras. Condenación a morir devorado o descuartizado por fieras durante la celebración de unos juegos. Los cristianos fueron condenados a menudo de esta manera en Roma.

Ad Urbe condita. Expresión latina que significa «desde la fundación de la ciudad».

Tomaba el punto de referencia histórico en el año 753 a. C, momento en el que se supone que Rómulo trazó con su arado el círculo que rodea la colina del Palatinado. Se atribuye a Terencio Varrón la imposición de tal modelo temporal entre los romanos.

Adsidui. En la antigua Roma, ciudadanos con suficiente capacidad económica y con el privilegio de ser elegidos para servir en el ejército romano.

Aduatucos. Aquellas tribus que habitaban los valles donde las aguas del Sabis desembocaban en las del Mosa, en la Galia Cabelluda; pertenecían al conjunto de los **belgæ**, pues reclamaban su origen más germano que celta, al considerarse parientes de los teutones.

Ænus, río. Actual río Inn que atraviesa Baviera.

Africa. En lugar de referirse a todo el continente, tal y como hoy lo entendemos, los romanos de la República y del Imperio aplicaban normalmente el vocablo África a la parte de la costa norte, en torno a Cartago, en la actual Tunicia.

Agger. Concretamente, se denominaban así a las dobles murallas que defendían y fortificaban a Roma por su lado más débil, el campus esquilinus, formando parte de la muralla Serviana. Por extensión, se denominó así al terraplén levantado con la arena que los zapadores y legionarios extraían al excavar el foso y sobre el que eran clavadas las empalizadas de estacas que protegían los campamentos.

Agistainaz es la forma empleada en esta obra para referirnos al paraje de Alemania conocido hoy como *Externsteine*. Al respecto, la E. de esta voz que comenzó a usarse en el siglo XIX se remonta a los usos: Eggster-, Eggester- y Egistersteine. Estas formas remiten a Egger con bastante claridad, estando situado el monte Eggergebirge en las proximidades del Extemsteine. Ancestros del sajón antiguo como *Aigster* y *Agelster* dejan el camino abierto a diversas interpretaciones filológicas entre las raíces del germ. e idg. Con ***agisæ-, *agisæn, *agisa, *agisan**, germ., sw. M. (n): nhd. Furcht; ne. fear (N.); cast. miedo, terror, y ***staina-, *stainaz**, germ., st. M. (a): nhd. Stein; ne. stone (N.); cast. piedra, roca, propuse la composición *Agistainaz* como ancestro de las formas más antiguas rastreables, entre ellas Agelster y Aigster. De este modo, elegí la forma **Agistainaz**, «Roca del Terror», para enfatizar el aspecto dramático que la religión infundía en la sociedad germana, así como el poder sobrenatural que se cree actúa en los centros de culto inspirados por accidentes naturales.

Agricultura. Literalmente, ciencia de los cultivos.

Alæ. La caballería auxiliar romana estaba organizada en tres tipos diferentes de unidades. El ala quingenaria, formada por quinientos doce jinetes, el ala militaría engrosada por setecientos sesenta y ocho hombres y la cohors equitata, un tipo de unidad mixta de infantería ligera y caballería (en proporción de tres a uno), la cual a su vez podía ser quingenaria o milliaria. Una cohorte equitata quingenaria constaba

en total de cuatrocientos ochenta soldados de infantería y ciento veintinueve de caballería; y una cohorte equitata milliaria contaba con ochocientos soldados de infantería y doscientos cincuenta y seis de caballería.
A su vez, un ala quingenaria estaba dividida en dieciséis turmas. Cada turma constaba de treinta jinetes con un decurión al mando, un lugarteniente y un sesquiplicarius. Además, cada turma tenía su propio portaestandarte (signifer). El ala tenía su propio portaestandarte (vexillarius), el cual portaba la banderola con el nombre del ala. A su mando iba un praefectus equitum procedente de la orden ecuestre, un comandante que a menudo era un extranjero del pueblo al que perteneciera el ala. Esto sorprendió a Armin. Había germanos entre los mandos de las unidades más grandes de caballería. Marcómanos, hijos de príncipes téncteros y brúcteros; la siguiente generación de germanos de los pueblos masacrados por Drusus Claudio Nerón estaba allí representada, conquistada, era parte de los mecanismos que empujaban a Roma hacia la victoria.
También existían las equites legionis, que eran las unidades de caballería presentes en cada legión, formada por unos ciento veinte hombres y comandada por un centurión o un optio. A su vez existían los equites singulares, cuerpos de caballería que hacían las funciones de escolta de los legados imperiales, los más altos cargos designados por el mismísimo amo del mundo, por el divino Augusto, y de los gobernadores provinciales de Germania, como lo habían sido Drusus y Tiberio, los hijastros de Augusto, o Marcus Lollius, Lucio Domitio o el más reciente Marco Vinicio; los que protegían al emperador se denominaban equites singulares Augusti, y eran el equivalente a la guardia pretoriana. Cuando Augusto había visitado Colonia tras la muerte de Drusus, ellos eran los que lo habían acompañado junto a las cohortes pretorianas. Formaban una exclusiva, selecta y privilegiada unidad, muy bien pagada por la cercanía a los más altos mandos regionales.
Albar. Otra forma germánica para ***alfar**, elfos. «Blancos o que irradian luz». Criaturas fantásticas a las que se les atribuían diversos poderes mágicos. Criaturas próximas o sirvientes de los dioses vanes, potencias mágicas adscritas a los elementos. Véase **alfar**. También **funkalfar, swerkalfar.**
Albis. El actual río Elba.
Alejandro Magno. Rey en el norte de la antigua Grecia, concretamente de Macedonia. Fue el tercero que heredó tal nombre. Nacido en el 334 a. C, fue sucesor de su padre Filipo V a la edad de veinte años. Gran detractor de los persas, asumió el deber de eliminar para siempre la amenaza de que pudieran invadir Europa. Cruzó con su ejército el Helesponto y desencadenó una increíble odisea de victorias que le llevó a convertirse en uno de los referentes conquistadores más grandes de todos los tiempos, llegando hasta el río Indus del actual Pakistán. Cuando murió, el imperio no le sobrevivió, y el inmenso territorio conquistado, que comprendía Asia Menor,

Egipto, Siria, Media y Persia, se dividió entre sus generales, que fueron conocidos como reyes helénicos.

Alesia. Importante ciudad en la baja Arvernia, lugar en el que fueron sitiados y vencidos por Julio César los ejércitos del héroe galo Vercingetórix.

Alfagaldr, Galdr, Galdaz. De ***gald, *galdr**, germ., M.: grito, encantamiento, RB.: got.; E.: s. idg. ***ghel-**, V., llamar, gritar, encantar. ***Alfar**, elfos. **Alfagaldr**, cantos o gritos de los elfos, encantamientos, invocaciones.

Alianza de los Ases. Germ. **Ansutraustjam**. Término con el que se alude a la confederación de pueblos germánicos que trajo consigo el inicio de la tercera guerra de Germania; los antiguos lazos de unión entre los herminonios, los istævonios y los ingævonios. Se desconoce, aunque parece probable, si realmente esta fue la misma confederación que, en un estado más primitivo, motivó la multitudinaria migración de los teutones y de los cimbrios hacia el sur, dando lugar a la Primera Guerra entre germanos y romanos. Véase **Ansutraustjam.**

Allec. Restos sólidos de la elaboración del garum, según Catón en *De agri cultura.*

Almadía. Conjunto de tablones o troncos unidos unos con otros mediante cuerdas para poderse servir de ellos en el cruce de un río o lago a modo de balsas.

Alóbroges. Tribus celtas que habitaban los montes al sur del lago Lemanna, al pie de los Alpes occidentales y el Ródano hasta el río Isara, en el sur. Fueron enemigos fieros de los romanos, y combatieron su ocupación.

Alquilifer, pl. alquiliferi. Portaestandarte que portaba el aquila.

Ambarres. Una de las ramas de aquel conjunto de tribus celtas que fueron denominadas eduos, habitantes de la zona central de la Galia Cabelluda, cerca del Arar (hoy río Sena).

Ambrones. Una de las tribus de los pueblos germánicos conocidos en conjunto bajo el nombre de teutones; todos ellos fueron exterminados en Aqua Sextiæ en el 102 a. C. Véase también **Teutones**.

Ambrosía. Comida fabulosa que en la mitología clásica se considera sustento de los dioses, la cual les otorga juventud eterna. En el panteón nórdico, la ambrosía era el medhu, el sagrado hidromiel escanciado por las valquirias, así como los frutos dorados que Freia cultivaba en los jardines de Asgard.

Amisia. El actual río Ems. Nace en Alemania, en los altos de Teutoburger Wald, y atraviesa Holanda.

Amsívaros. Pueblo germánico que habitaba los territorios comprendidos en torno al curso bajo del Rin, en su margen derecha, al oeste del lago Flevo.

Anforæ. Recipiente de cerámica, alargado, con estrecho cuello, dos asas y terminado en punta. Era utilizado para el transporte de vino, trigo, aceite, y era gracias a su punta, que le permitía estibarse fácilmente en el serrín de las grandes arcas en las que solían acumularse, que no podía romperse, viajando segura de un lugar a otro por mar

o tierra, impidiendo que los continuos vaivenes del oleaje o los baches del camino sacudiesen las vasijas unas contra otras y las rompiesen. Por otro lado, en tareas de carga y descarga masivas, se podía girar fácilmente por el suelo sin necesidad de cargar a peso con ellas, lo que agilizaba su movimiento. Su capacidad aproximada solía ser de unos veinticinco litros.

Anglos. Pueblo germano que habitó al norte del río Elba, en el Quersoneso Címbrico, estrechamente emparentado con los queruscos y con los cáttos.

Angrívaros. Pueblo germánico que habitaba los territorios comprendidos al norte del lago Flevo, más allá de las desembocaduras del Ems y hasta las del Weser.

Aníbal. Príncipe púnico, el más glorioso de cuantos dirigieron ejércitos contra Roma. Nacido en el 247 a. C, invadió la península itálica merced a un ataque relámpago, en el que, magistralmente, atravesó los Alpes sobre elefantes por el Montgénévre, sorprendiendo a Roma. Se pasó dieciséis años campando a sus anchas por la Galia Transalpina e Italia. Derrotó en sucesivas ocasiones a los ejércitos de Roma, en Trebia, Trasimeno y en Cannas, donde protagonizó la más terrible victoria que había sido infligida a los ejércitos romanos, aniquilando a ochenta mil hombres, un total de diez legiones, contando él tan solo con cincuenta mil. Quinto Fabio Máximo Verrucosis Cunctator fue el ideólogo militar y estratega que consiguió vencerlo, dedicándose a desgastar con continuos ataques el ejército cartaginés, pero sin entablar batalla. Con Fabio Máximo siempre tan cerca, no se atrevió a caer sobre Roma, fue traicionado por sus aliados itálicos y debió dirigirse hacia el sur, abandonando Campania. Perdió Aníbal Tarento y su hermano Asdrúbal, en Umbría, sufría la derrota en el río Metaurus. Se vio acorralado en el apéndice de la península italiana llamado Bruttium, desde donde evacuó a su ejército ileso hacia Cartago en el 203 a. C. Fue derrotado en Zama por Escipión el Africano, y después trabó alianza con Antíoco el Grande, de Siria, siempre obsesionado con vencer a Roma. Tras la derrota de Cartago, buscó asilo en la corte de Siria, pero, implacable, Roma lo persiguió y logró someter este estado. Aníbal volvió a huir, esta vez a la corte del rey Prusias en Bitinia. Roma exigió la entrega de Aníbal en el 182 a. C, y este, finalmente, se suicidó. Roma siempre lo consideró un gran enemigo, y, a pesar de su pragmática persecución, lo admiró hasta el último momento.

Anonna. Entrega gratuita de cereal que en Roma se hacía a la plebe, para contentarla, con fines propagandísticos y políticos en virtud de los cuales los gobernantes se garantizaban la simpatía de las masas.

Ansudemarung, Ansuthemaras, Ansuþemaraz. De ***ansu-, *ansuz***, germ., st. M. (u): nhd. Gott, Ase, Mund (M.); es. as, dios, relativo a los ases, dioses supremos, y ***þernara-, *þemaraz, *þemarang***, germ.?, st. M. (a): nhd. Dämmerung; ne. dusk; cast. crepúsculo, ocaso. «Crepúsculo de los ases», «Crepúsculo de los Ases».

Ansutraustjam. De ***ansu-, *ansuz***, germ., st. M. (u): nhd. Gott, Ase, Mund (M.);

es. as, dios, relativo a los ases, dioses supremos, y ***traustja-, *,traustjam**, germ., st. N. (a): nhd. Bund, Bündnis; ne. Alliance. «Alianza de los Ases». **Ansutraustjamthingaz**, «Consejo de la Alianza de los Ases».

Appia, vía. Construida en el año 312 a. C. Era una de las más antiguas y recorría la península itálica hacia el norte.

Aqua Sextiæ. La actual Aix-en-Provence. Ciudad famosa por sus balnearios, en la provincia de la Galia Transalpina. En ella Cayo Mario venció a los teutones en el año 102 a. C.

Aquila. Principal estandarte de una legión y coronado con una águila dorada o de plata.

Aquileia. En sus comienzos fue una colonia de derecho, ubicada en el confín de la Galia Cisalpina, un bastión que debía proteger las rutas comerciales que se dirigían hacia los Alpes Cárnicos desde Noricum e Illyricum. Fundada en el 181 a. C, se convirtió en punto neurálgico de varias calzadas que la unieron a Ravenna, Verona, Patavium y Placentia, transformándose en la ciudad más influyente del norte del Adriático.

Aquilifer. Creado por Cayo Mario durante sus reformas del ejército, cuando concedió a las legiones las Águilas de Plata, era, junto al primus pillus, el mejor soldado de la legión y el portador del sacro símbolo central del ejército. Iba revestido con una piel de lobo, de león o de leopardo. Puesto de gran estima y alto honor, fue, a su vez, peligroso, pues los ejércitos enemigos codiciaban las águilas de Roma. No hubo afrenta mayor para un general o legado que perder el águila de su legión. Augusto recuperó varias águilas perdidas en el transcurso de las campañas contra los cántabros, y Drusus recuperó el estandarte de la legión V Alaudæ durante sus invasiones de Germania. Arminius, sin embargo, será el enemigo que más águilas arrebató a las legiones de Roma en un solo enfrentamiento, durante la batalla de Teutoburgo.

Aquitania. Extensión ocupada por la confederación de tribus celtas llamada de los aquitanios. Su oppidum más importante fue la de Burdigala, a la izquierda de la desembocadura del río Garona, y se extendió al sudoeste de la Galia Cabelluda, junto al río Carantonus, al norte de los Pirineos.

Ara Pacis Augustæ. «Altar de la Paz Augusta». Símbolo del Principado de Augusto; es un monumento de planta cuadrada, a cielo abierto, con un altar en el centro, levantado en el Campo de Marte en el año 12 a. C. y fundado en el año 9 a. C, cerca del propio mausoleo del princeps, para conmemorar el final de sus guerras contra cántabros y astures, y las campañas contra los galos.

Arausio. Actual Orange. Situada en la orilla oriental del Ródano, en la Galia Transalpina.

Arduenna. Actual bosque de las Ardenas, en el norte de Francia. En los tiempos de

Augusto sus extensiones cubrían desde el Mosa hasta el Mosela y era un bosque profundo e intransitable, centro de cultos druídicos.
Arelate. Actual Arles, emplazamiento fundado muy probablemente por los griegos, adquirió importancia cuando Cayo Mario decidió la construcción del canal del delta del Ródano.
Argentorate. La ciudad de Estrasburgo.
Argentum. Entre los romanos, plata, y, a su vez y en un sentido más general, dinero.
Aries pensilis. Ariete suspendido de una plataforma de madera.
Aries subrolatus. Ariete provisto de ruedas, o, en su defecto, ariete que se hace rodar sobre un conjunto de troncos.
Arminio, o Arminius, también *Armin, Ermin, Irmin*, procede claramente del germ. ***erminer, *erminaz**, «grande», «fuerte», «poderoso». Posiblemente vinculado con el empleo y popularidad entre los germanos occidentales de la época de la forma *Irminur*, uno de los tres dioses de los hombres, hijo de Mannu y nieto de Tuisto según el primitivo mito germánico descrito por Tácito en su obra *Germania*. En este relato, se ha especulado con la forma germ. ***arno-**, «águila», y con su derivado la forma antigua del ahd. *Aar*, «águila», que, como otros nombres actuales como Arnold (Arnauld, o Arnaldo), vincularía *arminer* con «aguilucho», «pollo de águila», denominación que no parece descabellada, tratándose de un hijo varón que no es el mayor de la prole, y que por tanto no puede heredar, en el momento del nacimiento, el derecho a la raíz dominante de la línea genealógica, que a través de su abuelo Segismund y de su padre Segimer recae por ello en su hermano mayor Segifer, todas ellas formas nominales derivadas de la composición de la raíz germánica ***sigu**, «victoria». Arnulf y Argilulf son nombres longobardos del siglo V y VI d. C. y también conservan intacta, aunque abreviada, la raíz *aar-, aarno-*. El origen germano de este nombre queda justificado por su relación con los nombres *Hermino, Irmine*, todas ellas variantes de *Irminur*, del germ. ***erminer**, uno de los nombres con los que se referían a la deidad primordial de la guerra entre los germanos occidentales la Edad de Hierro Prerromana según Tácito.
Arminius. Versión latina del nombre germano Erminer. Algunos historiadores han sugerido que el famoso líder germano hubiese sido adoptado por miembros de la familia romana patricia del clan Arminia, tras su ingreso en el ejército romano como jefe de caballería. A mi parecer, esta teoría es muy poco probable y demasiado especulativa. Véase **Arminio.**
Arparabgrundja. De ***arpa-**, negro, tenebroso, y ***abrgundja, *abgrundjan**, abismo. Abismo negro, valle de la oscuridad, bosque negro.
Artha, Arþa. De ***erþæ**, germ., st. F. (ö): nhd. Erde; ne. earth; cast. Tierra.
As. Ases. Del germ. ***ansu, *ansir**. Familia de los dioses que ya eran personificaciones mayores de las fuerzas de la Naturaleza. Su nacimiento es posterior

al de los Vanes, las fuerzas en sí mismas carentes de humanización o representación, como la fertilidad o los cambios de las estaciones del año. Muy al contrario, los Ases fueron encarnaciones concretas en el ideario colectivo, cuyas siglas de identidad se repiten entre los celtas, los griegos o los romanos. El dios de la guerra guarda parentesco entre el Tor nórdico, el Tutatis celta-galo y el Marte romano. Arqueólogos de gran prestigio como Ernest F. Jung o Hachmann sostienen que los Vanes tuvieron su origen en el pensamiento arcaico-mágico de la Edad de Piedra, mientras que los Ases nacieron con la revolución espiritual y el concepto individual de la Edad de los Metales, dominada por un pensamiento mítico-mágico.

As*. Moneda romana, la unidad básica en su escala. En época de Augusto, pesaba once gramos y era de cobre; dieciséis ases equivalían a un denario.

Asciburgius. Nombre latino dado a los montes que hoy se conocen en alemán como Riesengerbirge (Montañas de los Gigantes).

Atrium. Recibidor de las mansiones romanas. Se componía de una gran abertura rectangular en el techo y de un estanque, el cual era usado en un principio para disponer de agua de uso doméstico, aunque después degeneró en elemento ornamental, al que solían añadirse peces.

Audax Iapeti genus. *La audaz raza de Japeto*. Horacio (Odas, I, 3, 27) designa con este nombre a Prometeo; por extensión, se aplica a la condición de la lucha humana por la supervivencia frente a la fatalidad del Destino.

Augur. Sacerdote romano. Su función era la adivinación. Cada augur era miembro del Colegio de Augures, repartido en Roma a partes iguales entre patricios y plebeyos. Después de la Lex Domitia de Sacerdotiis en el 104 a. G, promulgada por Cneo Ænobarbo, los augures fueron elegidos públicamente y ya no por los propios miembros del Colegio. Por lo que sabemos, el augur no procedía a su antojo, sino que examinaba ciertos objetos o signos acontecidos en su entorno, de los cuales extraía pseudo-conclusiones, a menudo más arbitrarias que reales. Estos signos podían representar o no la aprobación de los dioses ante el inicio de una empresa, fuese de índole política, personal o militar. Existía un elaborado manual de interpretaciones, por lo que los poderes psíquicos no eran necesarios en el elegido a tales efectos. Curiosamente, da una idea bastante clara al respecto el hecho de que el estado romano no gustaba de aquellos que ostentaban poderes sobrenaturales, prefiriendo atenerse al texto, entendido como una especie de ley arbitraria y más precisa, muestra de que hasta la muy extendida superstición debía atenerse a las leyes propias del espíritu de Roma. Los augures vestían la toga trabea y portaban el lituus (véanse en este mismo glosario ambas voces).

Augusta Treverorum. Actual ciudad de Tréveris.

Augusta Vindelicorum. Actual ciudad de Augsburgo.

Auxilia. Auxiliares. Tropas pagadas por Roma a través de sus ejércitos, con las que

engrosaban los contingentes de ciudadanos de las legiones; no eran, por supuesto, ciudadanos de pleno derecho.

Ave Cæsar, morituri te salutant. «Salve César, los que van a morir te saludan». Palabras que, según Suetonio (Claudio, 21), pronunciaban los gladiadores romanos al desfilar por delante de la logia imperial.

Aventino. Una de las siete colinas sobre las que se asentaba la ciudad de Roma.

Ballista. Máquina de guerra que lanzaba piedras.

Barditus. Grito de guerra que, según Julio César (*De bello Gallico*) y Tácito (*Germania*), emitían los bárbaros del norte de Europa para intimidar a sus enemigos; lo describen como una especie de zumbido producido al soplar con los labios contra la parte posterior de los escudos.

Basílica, basílicæ (basílica). Importante edificio destinado a uso público, propiedad del estado. Podía contener tribunales, despachos, salas de reuniones o comercios. Eran erigidas por nobles ciudadanos de reconocido prestigio público, habitualmente consular, y estaban iluminadas por una lucerna cenital. La primera de las basílicas fue erigida por Catón el Censor, en el Clivus Argentarius. Después llegaron muchas otras como la Æmilia, Sempronia y Opimia, albergadas en el Foro.

Bátavos. Pueblo de origen germánico que habitaba en las desembocaduras del Mosa, al sur del Rin. Fueron aliados de Julio César y de Augusto. Sin embargo, protagonizaron junto a las tribus marcómanas una importante invasión del limes durante el mandato de Marco Aurelio, quien, desplazado a la zona, contrajo una peligrosa enfermedad que causó su muerte. En torno a este hecho se ha especulado si su salvaje y por lo demás antagónico hijo Comodo fue el verdadero causante de la muerte, suficientemente lejos de Roma y ansioso de poder absoluto, a la vez que consciente de la desaprobación con que su padre, fiel al estoicismo, veía los excesos del primogénito.

Batenios. Pueblo de origen incierto. Habitaba el este de los montes Sudetes en los tiempos de este relato.

Belgæ. Unión de tribus, de temible renombre, que dominaban los territorios al noroeste de la Galia Cabelluda en las proximidades del Rin. Su origen racial era mixto, y fueron probablemente mucho más germánicos que celtas. Entre ellos se contaban las tribus de los tréveros, los aduatucos, los condrusos, los belovacos, los menapios, los arrebates y los bátavos. Todos ellos fueron dominados por Julio César durante la Segunda Guerra de Germania.

Belovacos. Pueblo celta-germánico perteneciente a la confederación de los belgæ.

Berserker. Palabra islandesa de profunda raigambre germánica. Podría traducirse como transfigurado, cambiado, trocado, metamorfoseado en animal. Su origen reside en las primeras prácticas chamánicas y en la creencia popular según la cual, entre los germanos, se daban transformaciones en los animales a los que veneraban.

Posiblemente, su existencia demuestra que las prácticas chamánicas fueron comunes entre los primeros pueblos germánicos de la Edad de Piedra y de la de Hierro, merced al uso de drogas naturales. A su vez, la mitología recuerda numerosos casos de berserker entre las aventuras de los ases, como Loki, a quien se consideraba padre de Fenrir, el gran lobo, y de otros monstruos infernales. También induce uno de los conceptos guerreros más ancestrales, el de la transformación en el espíritu del animal que domina o da nombre a un clan, con objeto de despertar la furia en aquel sujeto que, al invocarlo, se enfrenta a un combate o participa en una batalla. Véase **Wulfaskinth**.

Bibracte. Importante centro galo. Localizado en la actual Borgoña, se cree que el emplazamiento original de su fortaleza se hallaba en los altos del monte Beuvray.

Biga. Carro de guerra tirado por una pareja de caballos.

Birreme. Entre los romanos, nave con dos órdenes de remos.

Biura, Beura. De ***biura, *beura, *beuza**, germ. *cerveza*. E.: idg. ***b^{h}ereu, *b^{h}reu, *b^{h}erü, *b^{h}rü, *b^{h}reh$_{1}$u**.

Bliksmoburaz. Del germ. ***bliksmo-**, M., rayo, y ***buraz**, Adj. Nacido, nato. «Nacido del rayo». Véase también **Mannabliksmo**.

Bohuslän. Provincia del sur de Suecia, famosa por sus hallazgos arqueológicos tanto germánicos como vikingos.

Boiohæmum. La actual Bohemia, en Checoslovaquia. Región habitada por las tribus germánicas eduas, marcómanas y suevas.

Bonna. Actual ciudad de Bonn. Entonces solo se trataba de uno de los muchos campamentos próximos a Colonia Agrippina.

Bononia. Actual región de Bolonia.

Borysthenes. El actual río Dniéper, en Ucrania.

Breno. Rey celta. En el año 390 a. C. saqueó Roma. Casi llegó a apoderarse del Capitolio durante su asedio, de no haber sido por los gansos sagrados de Juno, que graznaron hasta despertar al consular Marco Manlio. Tras descubrir el punto de las murallas por el que los galos escalaban, consiguió rechazarlos con sus tropas. Viendo su ciudad reducida a humo y escombros y sin provisiones, los defensores del último bastión decidieron comprar sus vidas, lo que fue pactado a cambio de mil libras de oro. Breno aceptó y llevó unas pesas trucadas al Foro. Allí los romanos se quejaron y Breno pronunció la famosa frase, *Væ victis!* (véase). No teniendo tiempo para matar a los romanos por su audacia, un ejército romano irrumpió en Roma, dirigido por el nombrado dictador Marco Furio Camilo, quien venció a Breno y los asaltantes en un primer combate en las calles de Roma. El segundo combate tuvo lugar a ocho millas de la ciudad, en la Vía Tiburtina, donde finalmente la leyenda trasmitida por Livio dice que los invasores fueron aniquilados. Camilo consiguió, además, gracias a un discurso, que los plebeyos no abandonaran la ciudad para asentarse en Veii, y por

todo ello fue considerado segundo fundador de Roma. No sabemos qué fue del rey Breno, aunque es probable que consiguiese huir hacia el norte con buena parte del botín.

Britania. Nombre que dieron los romanos a lo que hoy es Inglaterra.

Brúcteros. Pueblo germánico que habitaba al este del curso bajo del Rin. Sufrieron las invasiones de Julio César y demostraron desde el comienzo una abierta indisposición y rebeldía contra Roma. Por ser de aquellos pueblos que habitaron en las cercanías del limes, sufrieron por partida doble la crudeza de los ejércitos de Roma.

Brundisium. La actual ciudad llamada Brindisi. Uno de los puertos más importantes del sur de la península itálica. Fue convertido en el 244 a. C. en colonia de pleno derecho.

Burdigala. La actual ciudad de Burdeos. Fue la gran oppidum de los galos aquitanos.

Burgundios. Pueblo germánico que Tácito, en su *Germania*, ubica más allá del cauce del Visurgis, en las llanuras norteñas que descienden al encuentro del Mar del Norte.

Cætra. Escudo redondo de origen celta, mucho más pequeño que el usado por las legiones de Roma, habitualmente provisto de un umbo de metal en su centro. Normalmente son descritos como muy coloridos. Era un arma adecuada a la lucha ágil y de gran movilidad a la que estaban acostumbradas las hordas celtas.

Calceus. Distintivo en forma de media luna, tallado en marfil, que acostumbraban lucir en sus calzados los senadores romanos.

Caledonia. Nombre que dieron los romanos a la actual Escocia. Fue una región montañosa habitada por pueblos indómitos, y Roma renunció a su dominio desde el comienzo. Resulta interesante la idiosincrasia de sus moradores primitivos, cuyo origen está todavía poco esclarecido, aunque en el ideario colectivo nos han quedado los apócrifos relatos gaélicos sobre Ossian y su padre, el mítico Fingal, así como las hazañas de su abuelo, el temible Tremnor.

Cáliga. Calzado que usaban como norma general los legionarios. Especie de sandalia bien ceñida y atada con correas a la pantorrilla. Durante la Edad Media el término pasó a designar el calzado de los obispos.

Calzada. Camino empedrado con grandes losas planas sobre una serie de estratos de morteros primitivos a base de gravillas y piedras de diversos tamaños (llamados, desde el más profundo al más superficial, statumen, rudus y nucleus), que los romanos usaban para facilitar el transporte de mercancías y el movimiento de ejércitos. Las calzadas fueron al Imperio Romano en la antigüedad lo que a la civilización occidental y al Imperio Británico en África, Asia, Norteamérica y Sudamérica el empleo de las líneas de ferrocarril.

Campo de Marte. Estaba ubicado al norte de la muralla Serviana, limitado al sur por el Capitolio y al este por la colina Pinciana, en su parte restante encerrado por la

curva del río Tíber. Era el lugar en el que acampaban los ejércitos cuando iba a ser entregado un triunfo, también se realizaban en él prácticas militares y se celebraban los Comicios de los Centuriones. Era cruzado por la Vía Flaminia, que partía de Roma hacia el norte.

Canícula. Nombre dado a la estrella Sirio en el Can Mayor. Por extensión, se llama así también al tiempo en el que Sirio nace y se pone con el sol. Suelen ser los meses más calientes del año.

Capite censii. «Censo por cabezas». Ciudadanos romanos tan pobres que no pertenecían a ninguna de las cinco clases, razón por la que carecían de voto en las asambleas. En su mayor parte pertenecían a las tribus urbanas, concretamente cuatro de las treinta y cinco que existían. Por ello carecían de peso en las reuniones de la plebe, de las tribus o del pueblo romano.

Capitolio. La colina que en su mayor parte estaba reservada a edificios públicos y religiosos. En su altura no hubo nunca residencia privada alguna; sin embargo, en sus laderas se alzaron algunas de las más fastuosas villas de la ciudad de Roma.

Carinæ. Fue una de las áreas residenciales más lujosas de Roma. Se hallaba en la cumbre norte de la colina Opiana, extendiéndose entre el Velia, el Foro Romano y el Clivus Pullius.

Carnutos, Bosque de los Carnutos. Bosque legendario de la tradición druídica, cuya ubicación exacta no ha sido aclarada hasta el momento por los hallazgos arqueológicos. Se sabe por diversas fuentes latinas que allí los druidas del mundo celta continental acostumbraban celebrar extraordinarias reuniones y multitudinarias peregrinaciones, hasta que el emperador Claudio persiguió y abolió los ritos del druidazgo así como sus prácticas, considerándolos un bárbaro anacronismo de las Galias.

Carnutos. También, nombre de la confederación más amplia entre las tribus celtas de las Galias. Se extendía a lo largo del río Liger, entre la desembocadura en el mismo del río Caris y la ciudad de Lutecia. En su bosque sagrado se hallaban las escuelas druídicas y los nemeton de culto más importantes del mundo celta continental.

Caronte. Dios infernal del panteón latino. Su función consistía en regir los infiernos junto a Minos.

Castellum. Fortín romano rodeado de diversas defensas que se construía normalmente en la cercanía de una frontera. A diferencia del campamento, en el castellum había guarniciones permanentes de control y vigilancia.

Castellum Mattiacorum. Campamento anexo a la actual Maguncia, entonces Moguntiacum.

Castra Batava. La actual ciudad de Passau.

Castra Regina. La actual Regensburg.

Casuarios. Fueron una antigua tribu germánica que se estableció en la región central

y septentrional de Hesse y en la región meridional de Baja Sajonia, a lo largo del curso superior del río Weser y en los valles y montañas en las regiones de los ríos Eder, Fulda y Werra; un distrito correspondiente aproximadamente a Hesse-Kassel, aunque probablemente algo más amplio. De acuerdo con Tácito (Historiae iv. 70*), entre ellos estaban los bátavos, hasta que una lucha interna los hizo separarse y ocupar nuevas tierras en las bocas del Rin.

Cataphractii. Unidad de caballería pesada. También llamado Clibanarii.

Cáttos. Conjunto de tribus germánicas consideradas de gran poderío por Tácito en su texto *Germania*. Habitaron el corazón de los montes Taunus y Hercynia, y Tácito refiere muchas anécdotas sobre su estricto código de guerra.

Caucos. Pueblo germánico que habitó los altos del río Wesser.

Caveant consules! Debellare superbos… «¡Cuidado, cónsules! Destruid a los soberbios…». Expresión compuesta por dos conocidas frases latinas. La primera, *caveant consules ne quid detrimenti republica capiat* («cuidado cónsules, que la república no sufra menoscabo»), era una fórmula con la que el Senado romano invitaba a los cónsules a que designasen un dictador, en un momento de crisis, o ante una gran amenaza. Unida a *debellare superbos* («derribar a los soberbios»), palabras de Virgilio (*Eneida*, VI, 5, 853), argumentan una contradicción intencionada por parte del personaje que la formula, a fin de cuentas un senador a favor de la república y en contra de la forma imperial de Augusto, demasiado cercana a la odiada monarquía de la que huyó el modelo posterior a los primeros y sangrientos siglos de Roma. Se entiende el mordaz cinismo del senador al trazar una parábola de causalidad entre una idea puramente republicana y un verso de la *Eneida* de Virgilio, que a fin de cuentas estaba dedicada a la familia de Augusto, y que trataba de legitimar, con un origen divino, su forma de poder, por tanto atacando a la monarquía con un verso monárquico.

Celtas. Denominación actual para pueblos bárbaros que emergieron en la Europa central durante los primeros siglos del primer milenio a. C. Lograron asentarse hacia el año 500 a. C. en España, Galia, Galacia, Macedonia, Tesalia, Illyricum, Misia y Anatolia Central; no ocurrió así en Italia ni en Grecia.

Centuria. Unidad compuesta por 80 soldados y al mando de un centurión.

Centurio. Centurión, suboficial romano al mando de una centuria.

Centurión. Centurio. Oficial al mando de ciudadanos romanos o tropas auxiliares. No se debe equiparar al suboficial moderno, dado que los centuriones del ejército romano eran verdaderos profesionales. Un general romano no se preocupaba por la pérdida de tribunos, pero se rasgaba las vestiduras si el número de centuriones muertos en una refriega era demasiado elevado. La jerarquía en el interior de la legión situaba a los más veteranos centuriones en altos puestos de intendencia, hasta llegar al primus pillus, el soldado más importante, que ordenaba y recibía órdenes

directamente del general o del cónsul al mando.
Cerunno, nombre común con el que los queruscos conocían a *Cerúnburas*. Del idg. ***skeru**, V., cast. filo, y ***unbura-, *unburaz**, germ.?, Adj.: nhd. ungeboren; ne. not born; cast. Sin nacimiento: got.; E.: s. ***un, *bura** (Adj.). Cerunno es una abreviación del germ. **Skerunburaz**, Scerunbur: «filo sin nacimiento». Este nombre muestra la naturaleza espiritual de la belicosidad de Cerunno, y al mismo tiempo su carácter mágico, pues se le atribuye la cualidad de aquel al que no se le recuerda nacimiento entre los hombres, por lo tanto, cualidades divinas propias de los *vanes*. En numerosas ocasiones los demás personajes se refieren a él con diversos nombres, heredando la omnipresencia y la multinominalidad propia del caminante odínico, o mago errante de la mitología germánica. Entre los germanos, los artífices de la religión y de la hechicería a menudo eran considerados encarnaciones de los sirvientes de los vanes, espíritus superiores atados a un cuerpo en la tierra, pero presentes en ella para llevar a cabo una importante misión de especial trascendencia para un clan, una tribu o un pueblo entero. En su desempeño, el conocimiento de las runas, de diversidad de dialectos, sus largos viajes, el conocimiento de la naturaleza y sus secretos, o el poder mágico de la adivinación o el don de la poesía o la memoria, eran muestras claras del espíritu superior encerrado en el cuerpo terrenal y de sus facultades para ayudar a los hombres a lograr sus fines.
Cimbria. Quersoneso Címbrico. Actual península de Jutlandia. Patria de los cimbrios, junto a los archipiélagos del sur de Scandia. Se sospechaba que al sur de los territorios de Cimbria habitaban los restos del antiquísimo pueblo de los teutones, al que la mayoría de las tribus germánicas ubicadas al sur consideraba como los padres de todos los clanes. Véase **Tuisto**. Véase **Cimbrios**.
Cimbrios. Pueblo germánico de gran fama entre los romanos. Vasta confederación de tribus que en un principio habitaron el norte del Quersoneso Címbrico. En el 120 a. C. iniciaron, junto a la gran confederación germánica de los teutones, una migración épica hacia el sur. Se desconocen las causas de este éxodo. Este traslado ocasionó la cruenta primera guerra de Roma contra Germania. Fueron finalmente masacrados por Cayo Mario en dos decisivas batallas.
Cingulum militare. Cinturón romano del que pendía un faldellín de cuero con apliques metálicos.
Cínico. Seguidor de las enseñanzas propias de la escuela filosófica fundada y propugnada por Diógenes de Sinope. En un principio, los cínicos creían en la sencillez y la libertad como la base de un modo de vida que negaba los grandes ideales, intangibles para el placer del ser humano, desconfiando de los deseos y de las ambiciones mundanas.
Classis. Marina.
Clibanarii. Véase **Cataphractii**.

Clivus Pullius. Calle principal que descendía la colina Opiana por el lado norte hasta el pie de la colina Cispiana, donde desembocaba en el Clivus Suburanus.
Cloaca máxima. Sistema de alcantarillado que recorría la Subura, el Capitolio, el Foro Romano, el Velabrum y el Esquilino Superior, para desembocar en el Tíber, entre los puentes Sublicio (de Madera) y Emilio. El Spinon era el río que fluía por el primer alcantarillado.
Cohorte. Unidad táctica del ejército romano. Cada cohorte estaba formada por seis centurias. Cada legión constaba de diez cohortes. La potencia de un ejército romano a menudo se refería por el número de cohortes que lo componían, en lugar del número de legiones.
Cohortes Prætorii. Cohortes pretorianas, encargadas de la protección del emperador y de la provincia de Italia, durante la República cumplía solamente funciones de escolta del comandante del ejército.
Cohortes urbanæ. Tropas policiales de la ciudad de Roma.
Cohortes vigilum. Bomberos y vigilantes nocturnos de la ciudad de Roma.
Colonia Agrippina. La actual ciudad de Colonia. Fue fundada por Marcus Vipsanius Agrippa tras la deportación y posterior reubicación de los germanos rendidos a Roma llamados úbios, expulsados de sus asentamientos en los márgenes derechos del Rin por los suevos y los marcómanos.
Comitia. Reuniones del pueblo romano que eran convocadas para tratar asuntos de gobierno, de legislación y sobre todo relativos a elecciones.
Cónsul. La más alta magistratura romana dotada de imperium, el escalón más elevado del cursus honorum. Cada año se elegían dos cónsules, cuyo mando se turnaba de acuerdo a un sistema de poderes vigilado por el Senado. El imperium del cónsul no tenía límites, anulando, si hubiese contradictio, el imperium de cualquier gobernador proconsular. Su poder se extendía sobre cualquier ejército.
Cónsul suffectus. Cónsul nombrado por el Senado para sustituir a otro enfermo, muerto o sustituido por razones temporales. En los tiempos de Augusto los cónsules suffectus eran elegidos cada año siguiendo el deseo del emperador de no dejar el poder en manos de ningún cónsul durante demasiado tiempo.
Conttarii. Unidad de caballería que llevaba el contus.
Contubernio. Unidad mínima del ejército romano compuesta por ocho hombres y que era alojado en una tienda.
Contus. Lanza pesada llevada por los conttarii.
Coraza. Planchas que protegían tórax y abdomen y la espalda desde los hombros hasta las lumbares. Se sujetaban con correas sobre los hombros y de las axilas para abajo; los altos rangos llevaban corazas de relieve cuidadosamente cinceladas, de hierro con baño de plata o incluso de bronce con baño de oro.
Corcontios. Pueblo de origen incierto. Habitaba el este de los montes Sudetes en los

tiempos de este relato.
Coronas honoríficas de Roma. Cívica, estaba entrelazada con hojas de encina, se entregaba al soldado que había salvado la vida de un compañero sin abandono del campo de batalla. **Gramínea**, también llamada Corona de Hierba, era un altísimo honor para aquel que hubiera salvado de la derrota a una legión o a un ejército. **Vallaris**, corona de oro que recibía el primer valiente que asaltara las defensas de un campamento enemigo. **Áurea**, corona de oro, entregada por haber matado a un enemigo en combate singular, o presenciado por gran parte del ejército. **Muralis**, corona dentada de oro que era otorgada al primero que hubiera escalado los muros de una ciudad durante un asalto. **Navalis**, corona de oro entregada por hazañas durante una batalla naval.
Cuatorviro. Cada miembro de un conjunto de cuatro al que se le había encomendado el gobierno de una ciudad, especialmente la administración general y la ejecución de obras públicas.
Culibonia. Práctica del sexo anal por parte de una prostituta.
Culus. Culo.
Cumæ. Cumas. Primera colonia griega en Italia, desde principios del siglo VIII a. C. Estaba en el cabo de Misenum.
Cunnun lingere. Lamer el órgano sexual femenino.
Cunnus. Epíteto aplicado al órgano sexual femenino.
Curia Hostilia. Sede del Senado. Construida por el rey Tulo Hostilio, tercero desde la fundación de Roma.
Cursus honorum. Curso de honor. Etapas que debía cubrir el aspirante a cónsul. Primero ingresaba en el Senado, luego servía como cuestor, después debía ser elegido pretor, y finalmente podía presentarse a la elección consular.
Curul. En la cultura romana, silla creada sobre piezas de marfil. Por extensión, tribuna de algún alto cargo del estado.
Cusios armorum. Legionario que estaba a cargo del equipamiento y las armas de la centuria.
Danastris, río. Actual Dniéster. En la antigüedad también conocido como Tyras.
Danuvius. Nombre romano del actual río Danubio, Donau o Dunarea.
Decurión, decurio. Oficial de la caballería romana.
Delenda est Germania. «Destruida sea Germania».
Delfos. Gran santuario de Apolo en las faldas del monte Parnaso, en Grecia. Desde tiempos inmemoriales fue un centro de culto, y a partir del siglo VI a. C. lo fue en nombre de Apolo. Contenía el omphalos, lo que podemos imaginar que se trataba de un meteorito, custodiado por un oráculo.
Denario. Unidad del sistema monetario romano. Era de plata pura. Contenía 3,8 gramos de dicho metal. Cada denario equivalía a dieciséis ases. Su tamaño era igual a

la actual moneda de diez centavos americanos, o bien al de los tres peniques ingleses, o los diez céntimos de euro. El talento, por ejemplo, se componía de 6.250 denarios.
Día nefas. «Día nefasto». El más temido era el 17 de julio. Conmemoración del día en el que Breno (véase voz) invadió Roma. Estaba prohibido emprender viajes o empresas peligrosas en tal fecha, y los augures realizaban diversas prácticas religiosas como plegaria por Roma hacia los dioses.
Dies Sanguinis. «Día de la Sangre». Se trataba de la jornada dedicada a Bellona, la esposa de Marte, diosa de la sangre. Tenía lugar el 24 de marzo.
Divitio. Otro de los campamentos romanos ubicados en las cercanías de Colonia Agrippina y del Rin.
Do lettum… Son versos pertenecientes al *Hadubrandtslied*. Siendo germano del siglo VI d. C. puede considerarse una versión literaria e incluso «moderna» del germano que hablaban Armin y los queruscos en el siglo I.
Do lettum se asckim scritan, / Scarpen scurim, dat in dem sciltim stont. / Do stoptum to samarte staim bort chludun, / Heuwun harmlicco huitte scilti, / Unti im iro lintun luttilo wurtun, / Giwigan miti wabnum.…
La traducción aproximada: Se enfrentarán primero con las frámeas de fresno / De certeras lanzadas protegerán los escudos. /Entonces rabiarán los fuertes en abierto combate, / Estallarán los sufrientes y claros escudos, / Hasta que los enemigos sean destrozados, / Desmembrados por las armas… (Para los neófitos es importante recordar que la w germánica se pronuncia sin excepciones como la b del alfabeto latino, siendo considerado casi el mismo fonema: /'v/y/b/.)
Domus. Vivienda aislada urbana que pertenecía a una sola familia o a una sola persona.
Draco. Estandarte con forma de cabeza de dragón.
Draconarius, pl. draconarii. Portaestandarte que llevaba el draco.
Drakar. Del germ. ***drakar, *drako, *drak-**, dragón, serpiente. También para referirse a un primitivo navío de remos provisto o no de mástil central y vela.
Draupner. Draupnaz. De ***draugmaz**, germ., st. M. (a): nhd. Jubel, Gesang, Trugbild; ne. festivity, dream (N.), delusion; cast. Júbilo, canto, sueño. E.: idg. ***dhreugh**. En la mitología germánica, nombre de un anillo de Wotan-Odín. En esta obra, nombre de un caballo hermanado con **Sleipnaz**, que acompañó a Arminio durante su servicio en las legiones de Augusto en el episodio II, *Liberator.*
Druhtinaz. De ***druhtīna-, *druhtīnaz**, germ., st. M. (a): nhd. Führer, Herr; ne. leader; cast. líder.
Druidazgo. Cultura religiosa de los druidas, forma de los cultos celtas. Su creencia se extendía por las Galias, Britania e Ivernia. En las Galias, sus principales centros de culto estaban en la Galia Cabelluda, en los territorios de la confederación de los carnutos. Culto naturalista y místico, nunca fue visto con buenos ojos por los

romanos, que lo consideraron bárbaro y salvaje.
Duplicarii. Suboficial con doble salario que un soldado raso.
Durgi. Del germ. ***durg-**, enano, criatura mitológica, fantástica, personificación de las entrañas de la tierra y sus secretos.
Eber. En alemán, nombre dado al jabalí macho adulto, especialmente al de gran tamaño. Se ha recurrido a su incursión en el relato, junto a la voz keiler, para añadir cierta variedad descriptiva en la presencia de un animal de gran importancia en la cultura germana.
Eburones. Pertenecientes a las tribus galocélticas de los belgas, se sospecha también que fueron tribus semi-germánicas. Fueron vencidas por Julio César.
Editor. Aquel que encargaba la celebración de unos juegos, financiándolos a su nombre, con dinero propio, del erario público o de otros financieros romanos en posesión de grandes fortunas.
Eduos. Tribus germánicas vecinas a los boios y marcómanos, y bajo su dominio. Habitaron territorios de los montes Sudeta, en la actual Checoslovaquia, así como territorios de la Galia Cabelluda. Fueron romanizándose en la medida en que los ejércitos consulares destruyeron a sus enemigos tradicionales, los arvernos, con Vercingetórix a la cabeza.
Égloga. Entre los antiguos, composición poética de género pastoril. Virgilio escribió muchas imitando el estilo de Teócrito.
Elisazo. Actual ciudad de Elsass.
Encytum. Variedad gastronómica romana, recogida por Catón en su obra *De agri cultura* de la siguiente manera: Mezclar queso y harina de farro a partes iguales. Tomar un embudo ancho y distribuir la masa sobre manteca hirviente. Dar al resultado forma de espirales, cubrir con miel y dejar enfriar. Servir con miel o con mulsum.
Ennio. Poeta romano considerado bárbaro en época de Virgilio, por su potente uso de las rimas y su ritmo poco labrado y demasiado abrupto.
Epytirum. Variedad gastronómica romana. Al parecer se trataba de una especie de paté de aceitunas trituradas descrito por Virgilio en su obra *Appendix Vergiliana.*
Equites. Ordo equester. Soldados de caballería. Orden romana de la alta sociedad, para pertenecer a esta selecta capa era requisito imprescindible que el aspirante poseyese una renta anual de 400.000 sestercios. Originalmente fueron la caballería romana, pero paulatinamente devino en una sociedad de alto nivel económico sin obligaciones militares específicas, dado que las caballerías de las legiones fueron en su mayor parte engrosadas por mercenarios, especialmente germánicos, sármatas y galos.
Equites singulares Augusti. Tropas de caballería encargadas de la protección del emperador.

Ergástulo. Recinto en el que durante la noche los esclavos domésticos eran encerrados. Por otro lado, a veces sucedía que el grado de confianza entre el amo y sus esclavos era tal, que muchos de ellos disponían de sus propias habitaciones en la casa.

Escorpión. Máquina de guerra basada en la técnica de torsión de las catapultas; era una lanzadera de largos lances a modo de las grandes balistas. Se cuenta que fueron de terrible precisión, y que sus lances podían trasverberar una veintena de hombres antes de detener su vuelo mortal.

Estadio. Medida romana de longitud. Equivale a unos 175 metros.

Estiria. Región alpina que hoy compone uno de los estados de Austria. Su capital es Graz.

Falcata. Arma de los celtíberos. La hoja de la espada era ligeramente curva, apta para el mandoble y para el golpe en punta.

Fasciæ. Especie de espinillera metálica que componía una parte de la panoplia de ciertos gladiadores.

Felatrix. Prostituta que practica la felación. Masc., felator.

Fenrir. Monstruo gigantesco de la mitología germánica, especie de can o lobo nacido del incesto entre Loki y una de las gigantas infernales. Era invocado en la guerra. Se creía que Wotan había conseguido encadenarlo a una montaña en el este con ayuda de su hijo Tor, manteniendo al mundo a salvo de su ruina. Las profecías del Ocaso de los Dioses anunciaban que Fenrir se liberaría de sus cadenas y que, en compañía de todas las criaturas contrarias a los Ases, acudiría a la batalla final, donde daría muerte a varios de los dioses.

Fetharkhelmaz, «el del yelmo penígero». De ***feþarak-**, germ., Sb.: nhd. Flügel, Fittich; ne. Wing, feather (N.); cast. Pluma, ala; y ***helma-** (1), ***helmaz**, germ., st. M. (a): nhd. Helm (M.) (1); ne. Helmet; cast. yelmo, casco.

Flamen dialis. Sacerdote de Júpiter. Fue el más antiguo de entre los quince flamines que componían, junto a las dieciocho vírgenes vestales, los dieciséis pontífices y el Rex Sacrorum (Rey de los Sacrificios), el Colegio de los Pontífices de Roma.

Flevo, lago. Gran superficie lacustre que se extendía al norte de las desembocaduras del Rin, junto a las praderas fluviales de los frisios y de los amsívaros. Fue desecado por los habitantes de los Países Bajos y convertido en territorio habitable con el transcurso de los siglos. Se han hallado en sus cercanías numerosos yacimientos arqueológicos de origen germánico.

Framea. Del germ. ***pfreim**. Lanza pesada, contus, azagaya. Véase **gæso**.

Francos. Más tarde se recurrió en historia a este término para denominar la fusión o conglomerado de diversos pueblos germánicos y galos ubicados en aquella zona geográfica de la Galia Bélgica. Se duda de que en los tiempos de este relato existiese pueblo alguno que ostentase tal nombre.

Frigg, Frij, Frija, Walafrijæ. Divinidad femenina del panteón germánico. Esposa de Tor, se le atribuía gran belleza, cierta frivolidad y turgentes senos.
Frisios. Pueblo germánico que habitó en la costa sur del lago Flevo, al norte de la desembocadura del Rin.
Furor teutonicus. Expresión atribuida a Julio César, anotada por sus escribanos durante el dictado de su famosa obra dedicada a las conquistas galas, *De bello Gallico*. Expresión con la que definía la actitud denostada y de loco heroísmo con la que, al principio, se enfrentaron las tribus germanas contra los ejércitos de Roma. Como los galos, César anota que los germanos combatían a pecho descubierto por razones rituales, se pintaban el rostro con diversas tinturas naturales, y lanzaban horrísonos gritos para amedrentar y desorientar al enemigo.
Fürst. Véase **Tug.**
Futhark antiguo. Fuþark. Es la forma más antigua conocida del alfabeto rúnico, usado por las tribus germánicas del noroeste europeo durante el final de la Edad de Bronce, la Edad de Hierro y el período de las grandes migraciones. Las runas se inscribían en toda clase de objetos con fines mágicos, desde la joyería hasta amuletos, herramientas, armas y estelas. En Escandinavia, su uso se simplificó durante el siglo VIII para dar lugar al Futhark Joven o Nuevo Futhark, mientras que los anglosajones y los frisios lo extendieron hasta convertirlo en el Futhorc anglosajón después de que el proto-inglés desarrollase ciertos sonidos, diferenciándolos de su producción original. El Futhark antiguo consiste en veinticuatro caracteres. Entre las transliteraciones a tener en cuenta para una pronunciación aproximada de los nombres germanos en su versión original, téngase en cuenta que þ suena como /ø/, /ū/, /th/, mientras que z conserva su sonido /z/, aunque es una terminación que derivó fonéticamente en /r/. En cambio, ï (o bien, ō) tiene una pronunciación no del todo esclarecida, aunque se propone generalmente /ō I/, y se ha revertido en los rúnicos latinos æ / œ.

Runa	ᚠ	ᚢ	ᚦ	ᚨ	ᚱ	ᚲ	ᚷ	ᚹ	ᚺ	ᚾ	ᛁ	ᛃ
Nombre	Fehu	Uruz	Thurisaz	Ansuz	Raido	Kaunan	Gebo	Wunjo	Hagiaz	Naudiz	Isaz	Jeran
Transliteración	f	u	þ	a	r	k	g	w	h	b	i	j
Sonido AFI	/f/	/u(:)/	/θ/, /ð/	/a(:)/	/r/	/k/	/g/	/w/	/h/	/n/	/i(:)/	/j/
Unicode	ᚠ	ᚢ	ᚦ	ᚨ	ᚱ	ᚲ	ᚷ	ᚹ	ᚺ	ᚾ	ᛁ	ᛃ
Runa	ᛇ	ᛈ	ᛉ	ᛊ	ᛏ	ᛒ	ᛖ	ᛗ	ᛚ	ᛜ	ᛟ	ᛞ
Nombre	Ihaz	Pertho	Algiz	Sowilo	Tiwaz	Berkanan	Ehwaz	Mannaz	Laguz	Ingwaz	Othalan	Dagaz
Transliteración	ï (o æ)	p	z	s	t	b	e	m	l	ŋ	o	d
Sonido AFI	/ɪ æː/(?)	/p/	/z/	/s/	/t/	/b/	/e(:)/	/m/	/l/	/ŋ/	/o(:)/	/d/
Unicode	ᛇ	ᛈ	ᛉ	ᛊ	ᛏ	ᛒ	ᛖ	ᛗ	ᛚ	ᛜ	ᛟ	ᛞ

Gades. Actual ciudad de Cádiz.
Gæsatos. Del céltico gaison, del germánico ***gaizaz**, ambos se traducen por lanza.

Los gassatos, los lanceros, armados con lanza. No se han hallado más referencias a este pueblo aparte de la mención en los anales de Roma, que data de una batalla que tuvo lugar en la Galia Transalpina en el año 222 a. C.

Gæso. Pesada o ligera barra de hierro, provista de una punta afiladísima, que los germanos blandían en defensa a corta distancia, o que arrojaban a caballo contra las huestes armadas. También conocido como frámea, del germano ***pfreim**, según Tácito (*Germania).*

Galacia. Provincia romana oriental, al norte de Siria. Fue fundada por las tribus celtas de los tolistobogios, los trocmi y parte de los volcos tectosagos, cuando, muerto su caudillo, cruzaron el Helesponto y se establecieron en Asia Menor, en una extensión llamada, pues, Galacia. Su pacificación y anexión al Imperio se debe a Marcus Lollius.

Galea. Casco.

Galia Cabelluda. Véase **Galia Comata.**

Galia Comata. También conocida como Galia Cabelluda. Se aplicó el pseudónimo latino «cabelluda», debido a que sus moradores eran los galos de largos cabellos. Incluía los territorios de las actuales Francia y Bélgica, y fue para los romanos una vasta extensión de ricas tierras con enormes recursos agrícolas sin explotar e irrigada por numerosos ríos de gran caudal. Durante la administración de Augusto, estaba dividida en cuatro Galias: Lugdunensis, Aquitania, Bélgica y Narbonensis. Sus moradores eran los galos (con un total de cincuenta y siete tribus), mezclados en la franja norte próxima al Rin con otras tribus germánicas que habían dado lugar a los híbridos de la confederación de los belgæ. Los galos nunca buscaron el contacto con los romanos, salvo cuando no tuvieron más remedio que aceptarlo, en las zonas fronterizas, y vivían, al estilo rural, de la agricultura y de la ganadería en pequeñas aldeas o alquerías fortificadas que preservaban la libertad de sus clanes, el tesoro de sus jefes y el trigo de la comunidad. Cuando no se hallaban demasiado mezclados con los germanos, los galos vivían bajo la influencia de sus druidas. Es importante reconocer que los galos de largos cabellos no eran amantes de la guerra y que, a diferencia de los germanos, no la veneraban como modus vivendi, pero llegada la ocasión de combatir se convertían en fieros guerreros. Bebían más cerveza que vino, sobre todo hacia el norte, comían más carne que pan, preferían beber leche y usaban la mantequilla para cocinar en lugar del aceite de oliva. Físicamente nos han sido descritos por los historiadores romanos como altos y fornidos, generalmente rubios o castaños, de ojos azules o grises.

Galia Itálica. Nombre simplificado elegido para la provincia de la Galia Cisalpina, de este lado de los Alpes. Incluía los territorios de los ríos Amus y Rubico en el lado italiano de las montañas alpinas que separaban a Italia y la Galia Itálica del resto de Europa. De este a oeste se hallaba biseccionada por el río Padus (el actual Po).

Galias Transalpinas. Las provincias romanas al otro lado de los Alpes según la administración de Augusto. Véase **Galia Comata.**

Galdr, Galdaz. De ***gald, *galdr**, germ., M.: grito, encantamiento. RB.: got.; E.: s. idg. ***ghel-**, V, llamar, gritar, encantar. Véase **Wala.**

Garum. Salsa de pescado a la que se atribuye una terrible pestilencia, muy codiciada por los romanos. De cualquier modo, los estudiosos modernos de la gastronomía romana han deducido, a partir de las recetas recogidas por Apicio y de otras investigaciones, que el garum no debía de ser tan insoportable al gusto moderno como se ha creído hasta la fecha, pues se considera que metían los peces sin eviscerar en sal durante 65 días, aderezados con 16 especias diferentes, en un proceso de maceración.

Gens. Clan. Familia en un sentido amplio, comprendiendo los grados de parentesco más amplios.

Gépidos. Tribu galo-germana perteneciente a la confederación de los belgæ.

Gladius. Gladio hispano. Espada corta de uso común entre los legionarios. A diferencia de la falcata, carecía de protección en torno a la empuñadura y su hoja era perfectamente recta.

Glæsum. Versión latina, según Tácito en su obra *Germania*, del término germano ***glæs** con el que las tribus del norte se referían al ámbar. Los romanos también empleaban los términos **electrum** y **sucinum**.

Godos. Pueblo germánico de gran renombre en la historia. Habitaron en los territorios de la actual Polonia. Vivieron en paz con la frontera de los sármatas debido al miedo que se tenían mutuamente ambos pueblos, y en los tiempos de este relato no se vieron amenazados por Roma, por estar sus dominios demasiado al norte. Más tarde desempeñarán un papel decisivo en la caída de Roma, cuando Alarich, rey de los ostrogodos, capitanee la invasión definitiva que echará abajo las fronteras en el año 411 d. C.

Goteborg. Ciudad sueca. Se hallan emplazamientos germánicos desde la Edad de Piedra en sus alrededores.

Gotones. Los gotones (lat. Gotoni) fueron una tribu germánica que aparece en la historia en el siglo I a. C, durante el período de conquista de Germania por Druso *el Mayor* y el inicio del Imperio romano, en la margen derecha del Elba, en la región que actualmente es parte del Estado federado alemán de Mecklenburg-Vorpommern.

Græculus. Nombre despectivo con el que los romanos se referían a los esclavos y libertos de origen griego. A menudo se dedicaban a tareas relacionadas con la cultura y la educación, como la gramática, la oratoria, la filosofía o las artes del cálculo o la ingeniería, así como la música o las artes escénicas.

Grammaticus. A diferencia de lo que se piensa, no se trataba de un maestro de gramática, sino del arte de la retórica. Muchos de ellos eran de procedencia griega.

Grecóstasis. Edificio ubicado en Roma, dedicado a la recepción de embajadas extranjeras.

Gunpabrud. *gunþa-, *gunþaz, germ.?, st. M. (a): nhd. Kampf, Kämpfer; ne. fight (N.), fighter; cast. guerrero y ***brūdi, *brūdiz, *brūþi-, *brüþiz**, germ., st. E: nhd. Braut; ne. bride; cast. novicia. «Novia del guerrero», «(morada de la) valquiria» es el nombre con el que se refieren a la fortaleza que se alza en lo alto de la loma.

Gustaticium. Degustación de varios platos; menú.

Hariwaldaz. De ***hariwalda-, *hariwaldaz**, germ.?, st. M. (a): nhd. Heerwalter; ne. army ruler; cast. líder guerrero. Con ***harja-**, horda, ejército, y ***walda**, gobernador, señor.

Harjatug. De ***harjatugæ-, *harjatugæn, *harjatuga, *harjatugan**, germ., sw. M. (n); nhd. «Herzog», Heerführer; ne. army leader; cast. caudillo, duque. Es una palabra que encierra y propone el significado de líder, si tenemos en cuenta que los historiadores romanos mejor documentados, como es el caso de Tácito en su texto *Germania*, nos describe, a la cabeza de las hordas germánicas, a hombres en posesión de estos títulos, junto a la palabra príncipe. Tácito dejará escrito que Arminius era un príncipe querusco, es decir, un líder querusco, de la casta guerrera, hijo de un *duque* querusco. A diferencia del concepto medieval de la palabra alemana para príncipe, *fiirst*, su origen mantiene intacto y con claridad lo que designaba en su clase primitiva. Dentro de la estructura de las castas guerreras de los germanos, *fürst* está emparentada en su raíz con la anglosajona *first*, primero, único, y describe tanto los derechos como las obligaciones de ese título: articular la defensa del pueblo, y a su vez ser el primero, el líder, el que dispone de la orden de asalto y de la capacidad de decisión. Hasta tal punto el concepto de lucha está presente entre los germanos, que sus dioses reflejan esa concepción de la guerra como padre de todas las cosas, recordando a un presocrático Heráclito. Wotan, también conocido como Odín, proviene de ***wuoden**, antecesora de *wüten*, rabiar, encolerizarse, unido al modo de pelear. La lucha, una necesidad para sobrevivir y mantener el dominio de los recursos naturales, una obligación ineludible para cualquier tribu desde el origen del hombre, continuaba siendo entre los germanos un rasgo muy marcado, más que en otros pueblos de su entorno, como los galos celtas o los nómadas de las estepas orientales. El Walhall, otro símbolo de su mitología, será para ellos el paraíso, la sala (Halle) de la guerra (***wal**, ant. germ.?) donde Wotan, Ziu o Irminur, el Supremo, recibe a los héroes caídos en las guerras, y el Ragnarök, el ocaso del mundo, será la caída de los dioses en una apocalíptica batalla final. Extenuados por las luchas tribales e intestinas, solo cuando un enemigo común amenace la libertad de los germanos se verá provocada en ellos la necesidad de unirse unos a otros, de salir de la concepción tribal, más estrecha, en busca de una conciencia más amplia del propio pueblo, ya en el sentido de estado.

Hastatii. El cuerpo de los legionarios más pesados de una legión. Equipados con armadura completa, escudo rectangular, pilum y espada. Habitualmente componían las cohortes más resistentes, y se utilizaban en el movimiento de la legión con objeto de resistir las embestidas del enemigo. Los hastatii estaban entrenados para proceder como unidades ágiles que se abrían y cerraban, lo que lograba fragmentar las hordas enemigas y reducirlas a grupos cada vez menos numerosos. Las mayores matanzas de los hastatii sucedían por alcance, no por ataque.
Hastile. Vara de mando llevada por el decurión de unos dos metros de longitud terminada en una bola decorativa.
Hékate. Diosa de la muerte, venerada por los griegos. Junto a Minos, el legislador de los infiernos, velaba por los designios de ultratumba.
Helia. Diosa infernal en la mitología germánica. Su culto estaba extendido entre algunas de las tribus del norte. Véase **Themsa.**
Helvecios. Los helvecios (Helvetii en latín) eran una tribu celta, o probablemente una confederación de tribus celtas, que vivían en la zona comprendida entre el alto Rin, el Jura suizo, el lago de Ginebra y los Alpes. A fines del siglo II a. C. dominaban el territorio que se extendía desde el alto Rin y la Selva Negra hasta el Meno. Julio César describió su confrontación con los helvecios en su obra *De Bello Gallico.*
En el 52 a. C, 10.000 helvecios se juntaron a las fuerzas de Vercingetórix en su tentativa de liberar la Galia de los romanos. Véase **Vecingetórix**.
Hemdall. Dios germano perteneciente a la familia de los Ases. Se le consideraba el guardián de la morada de los dioses, las montañas de Asgard, y esperaba al pie del arco iris, el puente por el que se accedía al Walhall, el salón de las tormentas.
Herminonios. Pueblos germanos que adoraban a Herminon, hijo de Mannu, dios de la guerra. Eran mayoritariamente las tribus del interior: cáttos, hermúnduros, queruscos, anglos, brúcteros, vindélicos, marcómanos, usípetos, téncteros, márseros.
Hermúnduros. Pueblo germánico que habitaba en el curso medio del Elba.
Herulios o **hérulos**. Los hérulos eran una tribu germánica que invadió el Imperio romano en el siglo III, provenientes de Escandinavia, seguramente tras ser expulsados. Según algunos historiadores medievales, sus integrantes se aliaron con los godos y participaron con ellos en varias expediciones de merodeo por las costas de los mares Negro y Egeo (260). A principios del siglo VI, los lombardos vencieron a los hérulos y disolvieron su reino, situado en la cuenca del río Elba. Algunos de sus integrantes emigraron a Escandinavia y otros se enrolaron como mercenarios en el ejército del Imperio romano de Oriente. Un jefe hérulo, Odoacro, depuso al último emperador romano de Occidente, Rómulo Augústulo (476), y fue nombrado rey de Italia por sus tropas. Gobernaría Italia del 476 al 493 hasta que los ostrogodos luchasen y venciesen a su ejército, instalándose en la península Itálica.
Imaginifer, pl. imaginiferi. Portaestandarte que portaba el imago.

Imago. Estandarte con un pequeño busto del emperador.
Imperator. Emperador. Concentraba en sus manos los poderes supremos originariamente republicanos: ejecutivo, militar, legislativo, fiscal, judicial y religioso, ya que era, también, pontifex maximus de la religión oficial romana.
Imperium. Poder absoluto otorgado a un emperador durante el imperio o a un cónsul o pretor en la República.
Impluvium. Apertura en el techo de las casas romanas, por las que accedía la luz con la que se iluminaba el atrium, dotando de privacidad a las ventanas interiores, y por donde se acumulaba el agua de las lluvias, que revertía en los aljibes y en el estanque.
Ingævonios. Las tribus de la costa, que se atribuían al dios Ingævon. La oscura diferenciación que realiza Tácito en su *Germania* habla de dos grandes conjuntos de tribus germánicas. Por así decir los del interior y los de las costas.
Ingwaz. De ***lngwa, *Ingwaz**, germ., st. M. (a): nhd. ein Gott, Ing (Ingwio), Fruchtbarkeitsgott, n-Rune; ne. name (N.) of a god, fertility god, Ing, name; cast. dios, Ing, dios terrible (***ing-** terrible), el Dios Terrible. Wotan, de ***wædan**, rabiar, e Ingwaz son la misma deidad. Wotan heredará cualidades del dios germano Teiwaz durante los siguientes siglos hasta alcanzar su plena forma mitológica tal y como la conocemos hoy durante la edad vikinga. A su vez, Ingwaz es el nombre de la runa ◊.
Inmunis. Soldado con oficio.
Insulæ. Casa urbana romana de varios pisos. Llegaron a una altura de seis u ocho plantas, y fueron objeto de terrible especulación inmobiliaria. Eran construidas con malísima calidad, y era habitual que los edificios se viniesen abajo o ardiesen debido a la mala disposición de los fuegos en su interior, donde los subarrendatarios dejaban que fuesen docenas las personas que ocupaban una sola cámara. Cuando las leyes se endurecieron, exigiendo muros más anchos que soportasen el peso de aquellos edificios, se ha descubierto que muchos de ellos eran levantados con muros falsos, cuyo interior era rellenado con cascotes de la propia obra. El resultado era una estructura insegura que no tardaba en derrumbarse. Las leyes de Augusto prohibieron que se alzasen edificios de más de seis alturas, aunque los senadores, verdaderos especuladores de la ciudad de Roma, no parecieron hacer demasiado caso, pues el negocio de poseer ínsula; en Roma era uno de los más lucrativos del momento. La situación vivió una de sus peores crisis en el año 33 d. C., cuando Tiberio ya era emperador. El «crac del 33» fue ocasionado por una sucesión alarmante de derrumbamientos e incendios, así como por un auge exhaustivo de los intereses exigidos por los prestamistas. La gente ya no podía pagar sus casas y llegó una fiebre vendedora. Como no había liquidez, la demanda era muy inferior, con lo que los precios cayeron en picado. La situación de caos fue resuelta por el propio Tiberio, quien tuvo que intervenir en la economía con su propia fortuna, recurriendo a un método poco ortodoxo: confiscó las minas de oro de Sierra Morena, en Hispania, bajo

una falsa acusación contra su administrador, un tal Mario (multimillonario de la época al que se le debe el nombre de Sierra Morena) y acuñó gran cantidad de moneda con la que rescató a Roma de la preocupante situación, pagando muchas de las deudas y frenando la espiral de la depreciación.

Irminur. Herminur. Herminon. Uno de los más primitivos nombres del dios supremo de la guerra entre los germanos, junto a Tuisto y Ziu. Hijo de Mannu y nieto de Tuisto. Le veneraban los germanos del interior, identificados todos ellos bajo el nombre general de herminonios. Su forma de veneración consistía en una suerte de bloques megalíticos en forma de columnas, en torno a las cuales alzaban círculos de piedras. Estos altares recibieron el nombre de Iminsül, Columnas de Irminur, pues suponían que sostenían el cielo y que ponían a los hombres mortales en contacto con la divinidad. La última de ellas, convertida en un gran centro de culto, fue destruida en Ehresberg por Carlomagno a finales del siglo VIII durante las guerras contra los sajones. Esta creencia en el significado totémico de la presencia de los megalitos se remonta a la Edad de Piedra, cuando estaba prohibido tocar los monumentos, por considerarse puertas que se abrían al más allá. Un aprovechamiento brillante de esta visión tan primitiva como estimulante lo encontramos, paradójicamente, en una película futurista, en el guión de Arthur C. Clarke para *2001: Odisea en el espacio*; cuando el cosmonauta toca el misterioso monolito desenterrado en la Luna, sufre un estado de *shock*, acompañado de alucinaciones, y, en la segunda ocasión, al aproximarse a él en medio del vacío cósmico, experimenta un salto al infinito.

Irrumatrix. Literalmente, succionadora. Masc., irrumator. Calificativo muy peyorativo para hombres, efebos, prostitutas o mujeres lascivas, ninfómanas o adúlteras. Se consideraba de peor condición moral que la felatrix.

Istævonios. Según la oscura división de los pueblos germánicos legada por Tácito en su obra *Germania*, con esta palabra se refería a los semnónios, suavos, túngrios, turingios, ubios, eduos, eburones, vangiones, sugámbrios, amsívaros, longobardos, bátavos, sajones, rúgios, vándalos, gépidos, burgundios, godos y ostrogodos.

Iugula. Degüéllalo.

Ivernia. La actual Irlanda.

Keiler. En alemán, palabra de origen germánico que describe a un jabalí especialmente violento, provisto de afilados colmillos. También hace alusión a un cierto gusto o tendencia por las peleas, como lo demuestra la extendida palabra *keilerei*, refriega, escándalo violento. A diferencia del eber, no tiene por qué ser un macho viejo de gran tamaño.

Kuningaz. De ***kununga-, *kunungaz, *kuninga, *kuningaz, *kuniga, *kunigaz**, germ., st. M. (a): nhd. König, Herrscher; ne. king, ruler; cast. rey, jefe. Término que significa algo así como rey, líder supremo, el más alto cargo de un pueblo germánico cuyos clanes y tribus están unidos bajo una casta guerrera organizada. Era, por así

decir, el jefe de jefes, a menudo elegido entre las familias de jefes, o porque se trataba del líder que contaba con un mayor prestigio. A diferencia del cargo de rey tal y como lo conocemos desde la Edad Media, el *kuningaz* podía ser elegido por el consejo de las tribus, y no tenía carácter hereditario. Disponía de una guardia personal que le seguía a todas partes y que estaba obligada a luchar hasta morir por salvarlo durante una batalla; desfilaba en carro en las ocasiones solemnes, sobre su propio escudo, en pie, mientras dos o más yeguas necesariamente de pelo blanco tiraban del conjunto.

Laserpicium. Condimento muy apreciado por los romanos que se extraía de una especie de hinojo gigante silvestre que crecía en el norte de África.

Laugi, Laugiz. De ***laugi-, *laugiz**, germ., st. M. (i): nhd. Lohe, Flamme; ne. Flame; cast. llama. El más controvertido de los dioses del panteón germánico, as del fuego y de la mentira, Laugi o Loki en la tradición más reciente, también es el mejor orador del conjunto, atribuyendo al significado de la palabra el de sofístico engaño. Son numerosas las sagas o cuentos en los que interviene el dios Loki, causando múltiples y variados quebrantos al resto de los ases, poniéndolos en serios apuros, o dejándolos en absoluto ridículo. Las leyendas le atribuían una alianza primigenia con Wotan-Odín, el dios supremo entre los ases, aunque su sentido no está clarificado; quizás una alusión velada en el interior del corpus mitológico que daba al poder supremo una inevitable vinculación con la mentira o la demagogia.

Lauriacum. Actual ciudad de Lorch.

Legario. Monolito que se usaba en las calzadas galas. Aparecía tras la longitud equivalente a una legua gala, es decir, cada 2.222 metros.

Legatus August pro praetore, pl. **Legati Augusti pro praetore**. Gobernador de una provincia imperial y comandante en jefe (general) de las legiones estacionadas en la misma.

Legatus imperialis. Legado imperial. Cargo que no existió hasta la época de Augusto. Era el portador del imperium militar en el desarrollo de una misión concreta para la que era escogido «a dedo» por el emperador en persona.

Legatus legiones. Legado, oficial al mando de una legión.

Legio, c. legión. Unidad básica del ejército romano, compuesta por unos 5.120 hombres.

Lenos. Proxeneta. Véase **Palæ**.

Lex provincias. Estatuto promulgado al fundarse la provincia, en el que se determinaban las constituciones, la condición jurídica, los privilegios, las leyes y los territorios de las ciudades que formaban parte de la misma.

Libum. Especialidad culinaria romana, especie de hogaza citada por Catón en su obra de gastronomía *De agri cultura.*

Lictor. Funcionario tradicional al servicio del Senado. Pertenecían a un colegio de lictores. Proveían de escolta a todos aquellos que poseían o gozaban de imperium

tanto en Roma como fuera de ella. Ciudadanos romanos de pleno derecho, no pertenecían, a diferencia de los del colegio de sacerdotes, a las clases altas, porque se sabe que su sueldo no era demasiado alto y que dependían de la grandeza y generosidad de aquellos a los que debían escoltar. Dentro de Roma vestían una sencilla toga blanca, pero fuera vestían otra carmesí cerrada por un cinturón oscuro guarnecido con piezas de latón. Solo en los funerales, vestían la toga negra.

Limes. Frontera; nombre que los romanos dieron a la línea que recorría los límites de sus dominios.

Lituus. Bastón de los sacerdotes romanos, de la altura de un hombre, o incluso más, y curvado en la parte superior.

Loki. Ver Laugi.

Longobardos. Pueblo germano que habitaba en los territorios septentrionales, más allá del curso del Elba y del Visurgis. Tácito refiere varias de sus costumbres de culto matriarcal en su texto *Germania.*

Lorica. Armadura.

Lorica hamata. Cota de malla o armadura formada por anillas enlazadas.

Lorica scamata. Armadura formada por escamas metálicas.

Lorica segmentaria. Armadura de placas metálicas.

Losso de Cuma. Maestro de la escuela de los estoicos. Se desconocen sus obras.

Lubricus. Lat. Crepúsculo matutino, alba. En castellano se ha recurrido a su traducción en el lenguaje poético con la forma lubrican; como la palabra ha caído en desuso, optamos por la forma latina.

Ludi gladiatorii. Juegos de gladiadores.

Lugdunum. La actual Lyon.

Lúgios. Pueblo germánico, vecinos de los godos.

Luna, Bosques de Luna. Enormes extensiones selváticas que crecían en la orilla derecha del Rin, en lo que hoy son los territorios del Odenwald. Lupia. El actual río Lippe.

Lura. Trompa ceremonial de los germanos. Se trataba de un instrumento forjado en bronce, cuya longitud oscila entre 1,22 y 2 metros, según los diferentes hallazgos arqueológicos. Su sonido era grave y metálico, bien diferenciado del que producían las populares trompas de caza o de guerra, hechas a partir de cuernos de animales como bueyes o uros, y su uso debía ser sagrado o sacerdotal, reservado a las ocasiones especiales de cada consejo.

Lutecia. La actual París, ya entonces un próspero centro de intercambio económico y mercantil, una de las capitales de la confederación celta de los carnutos.

Mandata. Código o instrucciones entregadas por el emperador al legatus para el gobierno de la provincia asignada bajo su control.

Manipulo. Unidad formada por dos centurias.

Mannaberno. Mannaberjo. De ***manna-, *mannaz**, germ., st. M. (a): nhd. Mann, Mensch, m-Rune; ne. man, name (N.) of m-rune; cast. hombre, y ***bernjæ-** o ***beræ-** M. (n): nhd. Brauner, Bar (M.); ne. brown (M.), bear (N.); cast. oso.
Mannabliksmo. De ***manna-, *mannaz**, germ., st. M. (a): nhd. Mann, Mensch, m-Rune; ne. man, name (N.) of m-rune; cast. hombre, y ***bliksmæ-**, germ., sw. M. (n): nhd. Blitz; ne. lightning; cast. rayo.
Mannahrabnaz. De ***manna-, *mannaz**, germ., st. M. (a): nhd. Mann, Mensch, m-Rune; ne. man, name (N.) of m-rune; cast. hombre, y ***hrabna-, *hrabnaz**, germ., st. M. (a): nhd. Rabe; ne. raven; cast. cuervo.
Mannu. Dios germánico. Hijo de Tuisto.
Marcómanos. Importante pueblo de Europa central. La discrepancia sobre su raigambre germánica o celta continúa siendo discutida, pero lo cierto es que siempre fueron aliados de los boios bohemios. Habitaban en el curso alto del Elba, donde hoy se halla Checoslovaquia. Participaron en la primera guerra tras unirse a los cimbrios y a los teutones en el séptimo año de la gran migración, hacia el 113 a. C. Pueblo independiente y en posesión de una de las armadas más numerosas, fue durante cientos de años uno de los peligros latentes de Germania, y aunque siempre adoptó una posición de conveniente sumisión hacia los emperadores romanos, acabó por protagonizar una de las peores revueltas en los tiempos de Marco Aurelio.
Márseros. Tribus germánicas que habitaron en los bosques del sur de Teutoburgo, así como las selvas de Hercynia. El arqueólogo Ernst F. Jung se refiere a ellos como los lobos rojos.
Medhu. *medu-, *meduz, germ., M.: nhd. Met, Honigwein; ne. mead; RB.: got., an., ae., arries., as., ahd.; cast. hidromiel; E.: idg. ***médhu**, Adj., N., süß, Honig, Met., cast. hidromiel. Especie de cerveza dulce fermentada. En este relato se ha optado por usar, además de la más usual, la forma indogermánica más antigua.
Melibocus. Monte situado en el actual Zwingenberg. Menapios. Tribus germano-galas pertenecientes al conjunto de los belgæ.
Mentulæ. Plural de pene, en su vocablo latino más obsceno.
Merkwu. *merkwa-, *merkwam, germ., st. N. (a): nhd. Finsternis; ne. darkness; RB.: ae.; cast. tinieblas. Nombre de una divinidad menor, o vanir, entre los relatos locales de los germanos del oeste. Señor de las tinieblas, Merkwu es el señor de Wulfskrattaz, la bestia de los bosques a la que a veces suelta para horror de los mortales. Odia a Wulfmund, deidad de los lobos, y persigue cada día a Demarunga, deidad del amanecer y del crepúsculo, con la finalidad de raptarla para robarle la luz de fuego.
Miliario. Poste o hito que se colocaba junto a las calzadas cada milla.
Miles, pl. milites. Soldado.
Milla. La milla romana medía un kilómetro y medio.

Modio. Medida antigua de grano equivalente a seis quilos.
Moguntiacum. Actual ciudad de Mainz.
Monteferino, macedónico. Uno de los tipos de casco romano usados en la época de Augusto y tras la incorporación del escudo cuadrangular en lugar del oval.
Moretum. Según Catón en su obra culinaria *De re coquinaria*, una especie de pastel de queso con carne.
Mosa. Actual río Mosella en Francia (en Alemania, Maas).
Mulda. Del germ. ***muld-**, Sb.: nhd. höchster Punkt, Kopf; ne. highest point (N.), head (N.); cast. punto más alto, cabeza.
Mulsum. Combinación de vino blanco y miel con la que los romanos, según Apicio, gustaban de cocer ciertas carnes previamente doradas al fuego o a medio asar.
Nemeton. Importante término del druidazgo céltico, que la tradición celta ha trasmitido hasta nuestros días con el significado de centro del mundo, punto de unión entre lo divino y lo humano. También conocido como belnemeton, nemeton en honor a Belenos.
Nertha, Nerþa, Nerthus. Posiblemente de ***nerþ**, germ. con ***ner-**, germ., Adv.: abajo, debajo, y ***erþæ**, germ., st. F. (ō): nhd. Erde; ne. earth; cast. Tierra. Diosa de la Tierra, la composición del nombre da idea de que se la imaginaba en las entrañas de la tierra, o formando la sustancia de la misma. Entre los misterios primitivos germánicos, madrina de todos los vanes, las fuerzas primigenias del mundo y sus primeras manifestaciones divinas tras la Edad de Piedra. Su culto estaba muy extendido y poseía numerosos santuarios en los grandes bosques. Se cree que gozaba de tributos sacerdotales matriarcales semejantes a los druidas, así como de sacrificios blancos.
Nervios. Tribus galo-germánicas pertenecientes al conjunto de los belgæ.
Nidhogg. Uno de los monstruos de la mitología germánica engendrados por Loki. Era una especie de serpiente gigantesca que habitaba en las profundidades de los mares, y que en la cosmovisión original roía eternamente las raíces del Árbol de la Vida, la columna viviente de Irminur que sostenía la bóveda del cielo y que impedía que este se cayese sobre los moradores del mundo. La mitología le reserva un papel decisivo y funesto en el fin del mundo.
Nitimur in vetitum. «Nos lanzamos en lo prohibido». Verso de Ovidio, escogido por Sixto Aulio como santo y seña para acceder a sus orgías.
Nodgnir. Nombre de valquiria, recogido en los Eddas por el islandés Snorri Sturlusson.
Nómitos. Tribus galo-germánicas de los belgæ. Habitaban la zona interior de Germania Superior.
Noricum. Provincia alpina romana, fronteriza al norte con Germania Magna y al suroeste con las Galias Transalpinas. Se extendía sobre el Tirol oriental y los Alpes

yugoslavos. Su población central era Noreia y sus habitantes eran los tauri celtas.
Norna. Divinidad germánica a la que se atribuía poderes sobre el tiempo. Eran tres, Urd, Werdandi y Skuld, pasado, presente y futuro respectivamente. Se creía que tejían los hilos del destino y eran representadas como ancestrales mujeres sin rostro. Comparaban la vida de cada ser a un hilo, que, al ser cortado, traía el fin y la muerte.
Octeto. Desde los tiempos de Julio César, los campamentos romanos adoptaron las tiendas de campaña que albergaban ocho soldados, razón por la que fueron conocidas con ese nombre.
Onagro, lat. onager, máquina de guerra que lanzaba piedras con una honda.
Oppidum magna. Gran fortaleza. Superlativo de un típico asentamiento galo.
Optimates. Facción de senadores romanos procedentes de familias que mostraron mayor oposición a la familia Julia desde el comienzo de su ascenso al poder.
Optio. Suboficial de una centuria, segundo al mando de una centuria por debajo del centurión. Se colocaba en la parte posterior de la centuria cuando la unidad avanzaba. Llevaba una vara de mando llamada hastile de unos dos metros de longitud con una bola decorativa en el extremo superior.
Oráculo. Del latín orare, hablar (con Dios) de algo elevado que los hombres no pueden entender. Si no se está consciente se necesita un intercesor o médium.
Oratio. Cada fase del discurso retórico en que se apoyaba una exposición oral.
Ordo equester. Orden patricio. Véase Equites.
Ortwin, Ortwindaz. De ***arbæ-, *arbæ, *arba, *arban, *arbijæ, *arbijæn, *arbija, *arbijan**, germ., sw. M. (n): nhd. Erbe (M.), Erbberechtigter; ne. heir; cast. herencia, heredero, y ***wenda-, *wendaz, *winda, *windaz**, germ., st. M. (a): nhd. Wind; ne. wind (N.); cast. viento. «Heredero del viento».
Ostrogodos. Pueblo germánico, parte de los godos que habitaban hacia el este, en las fronteras con Sarmatia.
Ovatio. Literalmente, ovación. Estrechamente vinculada con la entrega de un triunfo.
Ovitavia. Campamentos romanos al norte de Noricum, hoy Austria.
Pænula. Capa o poncho cuadrado o rectangular con un agujero central para la cabeza y con o sin capucha.
Palæ. Prostituta romana que no podía elegir entre sus clientes. Trabajaba habitualmente para un lenos, o proxeneta.
Palatinado. Una de las colinas de Roma, zona muy cara en la que habitaron los personajes más ilustres. Contiene parte del legendario muro que levantara Rómulo, así como su choza redonda.
Paludamentum. Manto púrpura que portaron primero los cónsules de la República, después los legados imperiales de Augusto y los pro-pretores de las provincias.
Panecio de Rodas. Maestro de la doctrina filosófica estoica.
Panonia. Provincia romana ubicada al este de los Alpes, en los territorios de

Yugoslavia.
Pater patriæ. Título honorífico entregado por el Senado por vez primera a Augusto. Significa padre de la patria. Curiosamente, los germanos llamaron a Wotan padre de la guerra y padre de los pueblos.
Pax Augusta. Pacificación política y militar de las provincias del Imperio.
Peregrinus, pl. peregrini. Peregrino, persona sin la ciudadanía romana.
Pero, pl. perones. Suave zapato cerrado que llegaba hasta el tobillo utilizado habitualmente por los oficiales romanos.
Phaleræ. Insignias honoríficas en bronce, plata u oro, con rostros y personificaciones, que portaban los centuriones veteranos sobre las corazas pectorales.
Picta. Véase **Toga picta.**
Pie. Medida de longitud romana equivalente a 1,50 metros.
Pilum, pl. pila. Jabalina de dos metros de longitud.
Pillum. Especie de ligera jabalina que arrojaban los legionarios sobre sus oponentes en combate.
Plaustrum. Gran carro de cuatro ruedas que se usaba en Roma para las procesiones, sobre el que se mostraban trofeos de guerra o se portaban a las vírgenes vestales.
Podex. Obscena expresión latina referida al orificio del ano; por extensión, cualquier imbécil o idiota.
Pollice verso. Puño cerrado con el pulgar apuntando hacia abajo. Indicaba la muerte de aquel que se encontraba a merced de la elección.
Pontifex maximus. Cargo otorgado al emperador como máximo pontífice de la religión oficial romana.
Porticus. Estructuras móviles que se utilizaban para la protección de los soldados en un asedio.
Præfectura morum. Magistratura desde la que se vigilaba el modo de vida romano, así como la calidad moral de las costumbres.
Præfectus. Prefecto, comandante de una legión o unidad de infantería o caballería.
Præfectus castrorum. Prefecto del campamento romano.
Præfectus classis. Prefecto de la marina romana.
Præfectus fabrum. Jefe de los artesanos especializados (fabri), encargado de dirigir a los ingenieros, topógrafos y obreros del ejército.
Præfectus navis. Prefecto de un navío militar romano.
Præfectus prætorio. Prefecto de las cohortes pretorianas, actuaba también como primer ministro.
Præfectus urbi. Prefecto de la ciudad de Roma, comandante de las cohortes urbanas o policía de la ciudad.
Præfectus vigilum. Comandante de las cohortes vigilum, también ejercía de juez en

las faltas leves.
Prætor. Pretor, en ausencia de los cónsules en la ciudad, el prætor ejercía de jefe de los magistrados de Roma, era responsable de la administración legal, y tenía el poder de dirigir un ejército.
Prætor peregrinus. Pretor que ejercía en las causas de los extranjeros.
Prætor urbanus. Pretor con jurisdicción en la ciudad de Roma.
Primi ordines. Centuriones de la primera cohorte.
Primus pillus. El mejor soldado de una legión, habitualmente un centurión veterano. Portaba la lanza honorífica cuya asta era de plata. Junto al aquilifer, ostentaba el mayor rango de honor castrense entre las tropas.
Princeps senatus. Primer senador, cargo otorgado al emperador.
Príncipes. En el antiguo ejército romano individuos equipados con armadura completa, escudo rectangular, pilum y espada. Eran hombres con más experiencia que los hastatii.
Pro cónsul. Pro-cónsul, magistrado que operaba fuera de la magistratura anual de cónsul y fuera de Roma.
Pro prætor. Pro-pretor, magistrado que operaba fuera de la magistratura anual de pretor y fuera de Roma.
Proletarii. Clase baja de la sociedad romana, pobres, que entregaban a Roma sus hijos, su prole, de ahí la palabra. Las masas, diríamos hoy, que no tenían derecho al voto y cuya única opción era ingresar en las legiones. Sin embargo, los políticos se preocuparon de mantenerlos contentos y distraídos, gracias a los juegos y las anonnas de grano. Roma siempre reconoció el peligro de la revolución; sin embargo, descuidó el peligro de la revolución religiosa, que sí triunfó con el cristianismo.
Pteruges. Chaleco de lino prensado que lleva acopladas en los hombros y en la cintura unas tiras del mismo material y terminadas en flecos, utilizado por oficiales de alto rango.
Puerta prætoria. Puerta principal de un campamento romano o de un castellum.
Pugio. Daga.
Pytheas de Massilia. Geógrafo y navegante griego, alcanzó el mar del norte.
Queruscos, en nhd. ***cherusker***, ambos del lat. ***ceruscii***. Origen etimológico incierto. Posiblemente de ***skeru-**, filo cortante, hoja, y por ext. alusión al metal como arma. «Hijos, hermanos, gente de la espada». Pueblo germánico que alcanzó gran relevancia durante la Tercera Guerra de Germania, que se relata enteramente en los cuatro tomos que componen la Tetralogía de Arminio. El auge de los queruscos viene determinado por dos líderes de gran influencia en las demás tribus germánicas, **Segimer** y su hijo, **Arminio**. De las tribus queruscas nació el libertador de Germania y uno de los peores enemigos de Roma. Antes, los queruscos se unieron a la confederación de los teutones junto a los helvecios ligurinos y los marcómanos, para

luchar contra Roma en el año 102 a. C. e invadir el norte de Italia por la zona este del frente que va desde Noricum hasta Aquileia, pero habiéndose reunido en los Alpes se enteraron de los exterminios ocasionados por los ejércitos romanos de Cayo Mario, y retrocedieron a sus emplazamientos originales. Paradójicamente, tras la muerte de Arminius los clanes queruscos encuentran un oscuro final. Tácito refiere que, a falta de enemigos, los queruscos sucumbieron ante sus vecinos germanos con la desaparición del linaje de Segimer, continuado por su nieto Italicus, hijo de Flavus, nombre latino de Segifer en este relato, el hermano mayor de Arminius. Véase **Arminio**.

Queruland, Skeruland. De ***skeru-**, «filo, hoja», y ***landa-, *landam**, «tierra». Tierra de los queruscos, asentamiento natural cuyos límites inciertos recorrían las ciénagas, bosques y montes septentrionales entre los cursos medios del Wesser y del Elba.

Querúsquia. Véase **Queruland**.

Rænazgultham. Rænazgulþam. De Rinaz. ***Rīna-, Rīnaz**, germ., st. M.: nhd. Rhein; ne. Rhine; cast. nombre propio del río Rin. E. idg. *erei, V, moverse, cambiar, crecer. Y ***gulþa-, *gulþam**, germ., st. N. (a): nhd. Gold; ne. gold; cast. oro. El «Oro del Rin».

Ragnarök. Expresión islandesa que define el fin del mundo según la mitología germánica y la tradición vikinga. Véase **Ansudemarung**.

Re coquinaria. Literalmente, asunto o cosa culinaria; hoy diríamos gastronomía.

Res Gestæ Divi Augusti. «De las obras del divino Augusto». Testamento literario de Augusto cincelado en docenas de columnas que fueron repartidas por Tiberio en todas las provincias a la muerte del emperador. Aunque se le dedicará un breve apéndice al final de esta tetralogía, cabe señalar que, para Levi, en el *Res Gestæ* se advierten tres grandes temas: las empresas de Augusto, los honores por él recibidos y los gastos realizados a favor del estado por el emperador. Por todo ello se han incluido numerosas citas a lo largo del texto, que dan al espectador un contrapunto entre lo que realmente ocurría, como nos lo han demostrado los historiadores posteriores, y lo que Augusto quiso que se supiese y lo que su estado promocionó. No es casual que el desastre de Teutoburgo no encuentre referencia alguna en este memorándum publicitario. La política de Augusto, como toda política imperialista actual o pasada, tenía como finalidad ocultar cualquier elemento que pudiera desprestigiar su gobierno. Respecto a la estructura del texto, el lector no ha de extrañarse de que aparezcan a lo largo de esta obra en aparente desorden: pues en el *Res Gestæ* original no se trata de que estos temas aparezcan claramente diferenciados, por el contrario, están mezclados y sin seguir un orden cronológico, cuestión, esta última, que se advierte claramente, mientras que esta obra sigue una estricta sucesión cronológica y geográfica. Para Levi esto se debe a que en el documento: «existe un

ritmo que a nosotros aparece como secreto, pero de cuya existencia nos damos cuenta ya que constatamos que la exposición está ordenada según una regla interior. El ritmo está regulado por la finalidad del documento, y la composición está determinada de la misma manera, y esto es fruto de la necesidad de hacer resaltar el carácter excepcional de la persona de Augusto y el progresivo intercambio de obras y reconocimientos. Parece necesario señalar que los tres temas no ocupan la misma importancia en la composición de la obra. Como nervio central aparecen las empresas mismas de Augusto, vale decir, las obras de su gobierno. Los otros aspectos se desprenden de aquí. En efecto, los honores son mencionados para demostrar el reconocimiento social que han obtenido sus empresas, así como para señalar que el emperador contó siempre con un amplio respaldo».

Reudigios. Los reudigios fueron una tribu germánica que habitó la región septentrional de la actual Alemania.

Rex Sacrorum. Véase **Flamen dialis**.

Rhenus. lat. El actual río Rin. Se consideraba tan ancho, veloz y hondo, que fue imposible construir puentes hasta que Julio César lo consiguió a mediados de la primera centuria anterior a Cristo. Los puentes fueron construidos con la técnica del contrapeso, apostando vigas de refuerzo contra la corriente para permitir que la estructura clavada en el lecho del río resistiera su empuje. De **Rīnaz. *Rīna-, Rīnaz**, germ., st. M.: nhd. Rhein; ne. Rhine; cast. Rin. E. idg. ***erei**, V, moverse, cambiar, crecer.

Rorarii. Unidad del antiguo ejército romano.

Rúgios. Pueblo germánico referido por Tácito (*Germania*). Habitaba las orillas del Vístula.

Runas. Signos de escritura utilizados por los antiguos germanos. El cuadro fonético expuesto a continuación es el más completo y aproximado que se ha desarrollado a partir del Futhark, el cuadro de runas más antiguo. Por ser el más habitual en el oeste de Europa septentrional, cabe suponer que los queruscos recurrían a una forma aproximada para realizar sus registros sagrados en monumentos megalíticos como los de Externstein. Véase **Futhark antiguo**.

Sagittarii. Arqueros.

Sagum. Capa.

Sajones. Antiguo pueblo germánico. Habitaban originalmente al norte del Elba. Son conocidos desde la antigüedad por su terquedad, su fiereza y su carácter indómito.

Sala. Actual río Saale.

Salwaskrattaz. *salwa-, *salwaz, germ., Adj.: nhd. dunkel, schwärzlich, schmutzig, schmutzig gelb; ne. Dark; cast. oscuro, sucio, amarillo sucio, y de ***skrattaz**, germ., st. M. (a): nhd. Schrat, Waldteufel; ne. monster of the woods; cast. monstruo de los bosques.

Sármatas. Los sármatas (sarmatae o saurómatas -la segunda forma utilizada sobre todo por los antiguos escritores griegos, la primera por los romanos) fueron un pueblo al que Heródoto (421-117) ubica en el siglo V a. C. en la frontera oriental de Escitia, más allá del Tanais (actual río Don).

En el siglo III a. C. los sármatas avanzaron desde el Cáucaso invadiendo gran parte del territorio que hasta entonces ocupaban los escitas. En el siglo II a. C. se encuentra a los sármatas fuertemente instalados en las estepas que rodean al mar Negro, principalmente en territorios que en la actualidad corresponden a Ucrania y Polonia. De allí que en geografía se nombre a las llanuras de la Europa Oriental al este de los Cárpatos con el nombre de Llanura Sarmática. Luego alcanzaron su máxima expansión hacia el siglo I a. C, cuando se extendían desde el mar Negro hasta el mar Báltico y desde el Volga hasta el Vístula y el valle medio del Danubio. Tal territorio fue llamado por los romanos Sarmatia (Sarmacia). Su final como potencia bélica se produce hacia el siglo III, cuando se extiende el «imperio» de los godos hasta Crimea y luego deben afrontar el ataque de los vándalos y los hunos.

Scalæ speculatoriæ. Especie de carretilla con un entablado enclavado en la cumbre, sobre la que un soldado era puesto con funciones de observación.

Scandia. Nombre dado por los romanos a Escandinavia.

Scorpio. Máquina de guerra que lanzaba flechas.

Scutum. Escudo.

Secuanos o sécuanos. Los sécuanos (en latín, Sequani) fueron uno de los pueblos galos más poderosos del este de la Galia. Habitaban el territorio comprendido entre los helvecios y sus enemigos los eduos. Si el Saona figura en los textos de César bajo el nombre de Arar, es probable que el término «Sécuana» (Sequana) fuera el nombre primitivo del río.

Secutor. Tipo de gladiador al uso entre los espectáculos romanos.

Segestwrakae, Segestwrakæ. De ***wrēkō, *wrækō**, germ., st. F. (*æ*): nhd. Rache, Verfolgung; ne. revenge (N.), persecution; cast. venganza, persecución. La «Venganza de Segest».

Seiþan. El vocablo del nórdico antiguo **Seið** se deriva del proto-germánico ***seiþa**, que significa algo así como «visión», se ha sugerido que podría tener conexión con el sánscrito **siddhi** («poderes mágicos»).

Seid era la forma más avanzada de la magia y era una invención de los dioses vanes, especialmente la diosa Freya era conocida por sus artes mágicas y el dios Wotan-Odín a menudo aprende magia de ella.

Había diferentes formas de Seiþa como control de la mente o transformación en cualquier animal.

Seiþa podría ser utilizado para hacer viajes espirituales a otros mundos (alma-viaje), para el tratamiento de problemas psiquiátricos, la curación mágica, influenciar el

clima, o como un medio para que los dioses hablen a través de alguien. La parte más importante de Seiþa parece haber sido el control de la mente, la creación de ilusiones, hacer que alguien se olvide de ciertas cosas, causando miedo extremo, causar dolor de cabeza, etc. También era posible ver el futuro o el destino de alguien; esto se hizo con ***spaho**, un espíritu practicante de Seiþa era invocado para anunciar el futuro.
A una mujer que practicaba Seiþa se la llamaba probablemente **Seiþakweniz** (Seidkona = «mujer vidente» en nórdico antiguo) y al hombre se cree que ha sido llamado **Seiþamannaz** (Seidman = «hombre furioso» en nórdico antiguo), los practicantes de Seiþa no siempre trabajaron solos, aunque era raro que trabajaran juntos.
Semnónios. Los semnónios fueron un pueblo germánico, concretamente una ramificación de los vándalos, que según Tácito habitaron en la actual región de Hessen.
Sesquiplicarius, pl. sesquiplicarii. Suboficial con salario una vez y media mayor que un soldado raso.
Sestercio. Valor del sistema monetario romano. En época de Augusto, era de latón, pesaba entre 25 y 30 gramos y equivalía a cuatro ases.
Signifer. Cada portador de un estandarte de señalización en las legiones romanas. Signum. Estandarte de la centuria.
Silingios o silingos. Los silingos fueron un pueblo germánico, concretamente una ramificación de los vándalos, que se establecieron en el área de Silesia. Debido a la gran migración germánica y en fusión con otra ramificación vándala, los asdingos, se trasladaron a la península ibérica hasta ser expulsados a África por parte de los visigodos.
Skadungadōmja. De ***skadu-, *skaduz**, germ., st. M. (a): nhd. Schatten, Finster; ne. shadow; cast. sombra, tiniebla; E.: idg. ***skot-**; y ***ungadōmja**?, germ.?, Sb.: nhd. Ungetüm; ne. Monster, horror; cast. monstruo, horror. E.: Etimologías desconocidas. El «Horror de las Sombras».
Skuld. De las tres nornas mitológicas, la que mira el futuro.
Sleipner, Sleipnaz. De ***slaipa-, *slaipaz, *sleipa, *sleipaz**, germ., Adj.: nhd. schlüpfrig, glatt; ne. slippery, smooth (Adj.); cast. resbaladizo, escurridizo. En la mitología germánica, nombre del caballo de Wotan. Tenía ocho patas, era furioso y su galope atraía tormentas. En esta saga, nombre de un caballo que Arminio monta durante su servicio en las legiones, hermano de **Draupnaz**, a quien montará en Teutoburgo.
Socii. En la antigua Roma, aliados itálicos.
Sōwilō, Sæwilæ. Del germ. ***sōwilō, *sōwulō**, F. (ō): nhd. Sonne, s-Rune; ne. sun, name (N.) of s-rune; cast. sol, runa s. ᛋ E.: idg. ***sāuel-, *sāuol-, *suuél-, *suel-, *sūl-, *seh2uel, *sah2uel**.

Spatha. Espada larga utilizada por la caballería romana.
Spintrias. Se desconoce si estos sirvientes cortesanos en la alta sociedad romana nacieron con anterioridad al mandato de Calígula, pero es seguro que a partir de este emperador comenzamos a tener referencias históricas concretas. Al parecer, tenían la misión de organizar espectáculos para las orgías de sus señores, inventando todo tipo de cópulas monstruosas y de actividades lascivas, llegando a extremos horribles que involucraban el uso de niños y niñas en los baños.
SPQR. Senatus Populusque Romanus. Iniciales del Senado y del Pueblo Romano.
Stibium. Cosmético negro usado por los romanos a base de polvo de antimonio. Era usado para las cejas y para las pestañas, tanto por hombres como por mujeres. Era algo así como el rímel de la época romana.
Subligaculum. Especie de calzón ajustado al cuerpo con forma de faja utilizado como ropa interior que envolvía la cintura y el bajo vientre, lo más probable es que fuera de lana.
Subligar. Taparrabos de la indumentaria romana.
Sudeta, monte. Los actuales montes Sudetes en Checoslovaquia.
Suevos. Pueblo germánico emparentado en el este con los marcómanos. Su caudillo más famoso fue Ariovist, vencido por Julio César.
Sugámbria. Nombre creado para los territorios habitados por los sugámbrios, en las fuentes del Lippe y del Rura.
Sugámbrios. Pueblo germánico. Todas las notas históricas que sobreviven acerca de ellos hablan de grandes matanzas y opresiones sobre sus gentes desde las invasiones de Julio César hasta la llegada de Varus. Resulta curioso observar como, a pesar de ello, nunca fueron dominados definitivamente, y esperaron la ocasión para levantarse en armas contra Roma. Odiaban profundamente al Imperio.
Sunnōnstain. De ***sunnō**, germ., st. F. (ō): nhd. Sonne; ne. sun; cast. Sol y ***staina-, *stainaz**, germ., st. M. (a): nhd. Stein; ne. stone (N.); cast. piedra, roca. «Piedra del sol».
Surtur. Divinidad masculina de la familia de los vanes, habitante del fuego, gobernador del mítico sur que la imaginación de los germanos concibió como un mundo de fuego y gas ardiente.
Swengwōhelmaz. De ***swengwō-, *swengwōn**, germ., sw. F. (n): nhd. Schwinge; ne. wing; cast. ala, y ***helma-** (1), ***helmaz**, germ., st. M. (a): nhd. Helm (M.) (1); ne. Helmet; cast. yelmo, casco. «El del yelmo alígero». También **Fetharhelmaz**, «el del yelmo penígero».
Swerkalfar. De ***swerka-, *swerkam**, germ., st. N. (a): nhd. Finsternis, Dunkelheit; ne. darkness; cast. tinieblas, oscuridad. E.: de etimología desconocida, y ***alf-, *alfar**, germ., st. M. (a): nhd. Elf (M.) (1); ne. elven; cast. elfo. «Elfos negros», «elfos de la tiniebla».

Tablinum. Habitación del paterfamilias, especie de despacho provisto de armarios y cama.
Tahalí. A diferencia de la falcata o el gladio latino, la espada empleada por los germanos y gran parte de las tribus galas era mucho más larga, su técnica de manejo pasaba por el empleo de las dos manos, y para ser transportada requería el tahalí: una suerte de cinturón de cuero cruzado sobre los hombros que permitía a la espada permanecer cruzada pendiendo del mismo sobre la espalda del guerrero.
Tanfana. Uno de los muchos nombres dados a Nerthus.
Taunus, montes. Nombre latino que ha sobrevivido hasta la actualidad en las inmediaciones de Schwarzwald.
Tectosagos. Junto a los volcos, tolostoboios y troemos, pertenecieron a la confederación de los Volcas. Véase Volcas.
Teiwaz. *teiwa-, *teiwaz, *tīwa, *tīwaz, germ., st. M. (a): nhd. Ziu (= germanischer Kriegsgott), Tyr, Kriegsgott, t-Rune, Gott, Himmlischer; ne. Tyr, celestial being, god, god of war, sky god, name (N.) of t-rune; cast. Ziu, dios germano de la guerra, ser de los cielos, dios, dios de la guerra, runa t, tiwaz. Véase **Futhark antiguo**.
Téncteros. Pueblo germánico ubicado al oeste del curso del Lupia en la Edad de Hierro Prerromana.
Tessera. Tabla donde se escribe la contraseña para las guardias.
Tesserarius. Ordenanza cuya función principal era la de organizar las guardias y repartir los deberes de los soldados. Su nombre viene de la tabla que recibía cada noche y donde se escribía la contraseña para las guardias (*tessera*).
Teutobergaz, germ. para Teutoburgo. Del idg. ***teutā**, pueblo y ***berga-, *bergaz**, germ., st. M. (a): nhd. Berg, Höhe, Schutz, Wald; ne. hill, shelter (N.); cast. monte, bosque, protección. Teutoburgo significaría «monte o bosque de los teutones». Todo hace suponer que los germanos pensaron que en aquellos bosques, sierras y ciénagas habitaron en algún momento los teutones, quienes en los tiempos de este relato, en torno al año cero, ya no existían como identidad tribal sino como recuerdo legendario. Nombre dado por los geógrafos romanos a las elevaciones existentes entre los ríos Ems y Wesser, así como donde tiene su nacimiento el Lippe, afluente del Rin; territorio sureste de los montes Osning (lat. **Osnengi**). Territorios escabrosos y de austera orografía. En la actualidad conserva el mismo nombre en alemán: Teutoburger Wald. Muchos nombres de lugares en sus inmediaciones hacen pensar que la mención adjudicada por el obispo Ferdinand von Paderborn en 1710 a lo que anteriormente se denominaba Lippischer Wald es acertada, dado que algunos lugares del entorno reciben nombres como Winnefeld, «Campo de la Victoria», o Knochenbahn, «Camino de huesos», o Mordkessel, «Desfiladero de la Muerte», que indudablemente demuestran cómo la geografía de Osning quedó impregnada por las secuelas de la decisiva e histórica batalla protagonizada por Arminio y los queruscos

en septiembre del año 9 d. C.

Teutones. Del idg. ***teutā**, pueblo. Populosa tribu germánica que protagonizó, junto a los cimbrios, la Primera Guerra de Germania entre los años 120 y 102 a. C, invadiendo suelo romano (Galia Cisalpina) hasta el valle del Po y desplazándose después hasta el norte de los Pirineos, atravesando a sangre y fuego las Galias. Fueron vencidos por Mario en Aqua Sextiæ y en Arausio. A su posterior fragmentación se atribuye el nacimiento de las numerosas tribus germánicas de los ingveones, aunque no existe todavía consenso entre los arqueólogos sobre esta cuestión.

Themsa. Diosa de la oscuridad. De ***þemstra-, *þemstraz, *þenstra, *þenstraz, *þemsa, *þemsaz**, germ., Adj.: nhd. finster, dunkel; ne. dark (Adj.); cast. oscuro, lóbrego.

Thingaz. De ***þenga-, *þengaz, *þinga, *þingaz, *þenha, *þenhaz**, germ., N.: nhd. Versammlung, Zeit, Ding; ne. date (N.), meeting; cast. reunión, consejo. Palabra que los germanos usaron para referirse al consejo de una tribu, ubicado en un lugar preeminente o sagrado, al que también se referían con el mismo nombre. En Islandia, el Thingaz continuó como forma política hasta el año 1000. Forma política federal. Confederación de una o diversas tribus con un hermanamiento u origen común en la adoración de un dios, en la convivencia de vecindad, o en el dominio sobre territorios colindantes.

Thor. Tor. Véase **Thunar**.

Thule. Isla mítica entre los pueblos germánicos, de la que encontramos referencias veladas en los navegantes latinos y griegos. Podría tratarse de Islandia, aunque esto no ha sido demostrado.

Thunar. De ***þunara-, *þunaraz, *þunra-, *þunraz**, germ., st. M. (a): nhd. Donner; ne. thunder (N.); cast. trueno. Divinidad a la que se atribuía el poder del trueno y del rayo. Perteneciente a la familia de los ases, ha quedado caracterizado como un guerrero pelirrojo de fuerza descomunal cuyo martillo, *Mjóllnir*, era capaz de abatir cualquier objetivo tras ser lanzado por su señor. Se consideraba que el rugido de las tormentas era el ruido de las ruedas de su carro, tirado por inmensos machos cabríos a los que podía asar y devorar, para volver a resucitarlos después a su antojo.

Thunrabergaz. De ***þunara-, *þunaraz, *þunra-, *þunraz**, germ., st. M. (a): nhd. Donner; ne. thunder (N.); cast. trueno, y ***bergaz**, montaña. Acantilados noruegos con una altura de más de mil metros sobre el nivel del mar. Son considerados por la tradición uno de los altares del dios Thor.

Thunrabgrundjaz. De ***þunara-, *þunaraz, *þunra-, *þunraz**, germ., st. M. (a): nhd. Donner; ne. thunder (N.); cast. trueno, y ***abgrundja**, abismo. «Abismo del trueno».

Thunramurganaz. De ***þunara-, *þunaraz, *þunra-, *þunraz***, germ., st. M. (a): nhd. Donner; ne. thunder (N.); cast. trueno, y ***murganaz***, mañana. La «Mañana del Trueno», «Día de Trueno», «Día de la Gloria».
Thunrawulthuz. De ***þunara-, *þunaraz, *þunra-, *þunraz***, germ., st. M. (a): nhd. Donner; ne. thunder (N.); cast. trueno, y ***wulþu-, *wulþuz***, germ., st. M. (u): nhd. Herrlichkeit; ne. glory, (N.); cast. gloria, esplendor. «Gloria de Thor», «Gloria de Thunar», «Gloria del Trueno».
Thusnelda. De ***þunara-, *þunaraz, *þunra-, *þunraz***, germ., st. M. (a): nhd. Donner; ne. thunder (N.); cast. trueno. «Mujer del trueno», «doncella del trueno».
Tiberis. Actual río Tíber.
Tíbocos. Pueblo de la confederación de los galo-germanos belgas.
Toga picta. Véase **Triunfo**.
Toga trabea. Toga que vestían los augures (véase voz) y los pontífices. Tenía una orla púrpura y rayas alternas de color rojo y púrpura. Cicerón la llamaba la toga de los «coloreada».
Toga pulla. Toga del luto, tejida con una lana teñida de negro.
Toga virilis. Toga de la virilidad. Se trataba de la toga alba o pura, que era blanca y lisa, aunque probablemente tenía un color tirando a amarillo, que la diferenciaba de la toga candida, la toga que vestían los candidatos, blanqueada al sol y espolvoreada con cal.
Tormenta. En latín, vocablo que definía un conjunto de máquinas de guerra que acompañaban a ciertas legiones en aquellos asedios o incursiones que así lo requerían. Comprendían el conjunto de balistas, catapultas, escorpiones y onagros de toda índole.
Toxandrios. Los toxandros o toxandrios fueron una tribu galo-germánica que habitó la región suroccidental de la actual Holanda.
Trágula. Pequeño venablo impulsado por un látigo que era capaz de lanzarlo a gran distancia.
Tréveros. Pueblo de la confederación de los galo-germanos belgæ.
Triarii. Unidad del ejército romano equipado con corazas y largas lanzas.
Tribulus. Arma defensiva para evitar cargas enemigas, consistente en cuatro brazos de madera o metal con las puntas afiladas y endurecidas al fuego, y atadas de modo que cayese como cayese siempre se encontraba una punta hacia arriba. Se colocaban en fosos cubiertos por enramadas, con objeto de proteger una frontera o un campamento de los ataques de caballería.
Tribuni angusticlavii. Tribuno de la orden ecuestre.
Tribuni cohortes. Tribuno, oficial durante el Imperio al mando de una cohorte.
Tribunus laticlavius. Tribuno de la orden senatorial, jefe supremo de los tribunos de una legión.

Tribunus militum, pl. tribuni militum. Tribunos, oficiales al mando de una legión en la época republicana, y que pasaron a ser oficiales no profesionales adjuntos de un legado durante el Imperio.
Triclinium. Comedor, sala habilitada a tales usos.
Trirreme. Antigua nave romana con tres órdenes de remos.
Triumphator. General en cuyo honor se celebraba un *triunfo* romano, o que lo obtenía. Véase **Triunfo**.
Triunfo. En Roma, el más alto honor que concedía el Senado a un general victorioso. Después de haber sido aclamado *Imperator* por las tropas, debía solicitar el triunfo al Senado, pues solo él podía aprobarlo, aunque a veces tenía potestad para aplazarlo sin justificación. Consistía en un impresionante desfile con un itinerario bien trazado de antemano desde la Villa Pública del Campo de Marte pasando por la Porta Triumphalis, el Velabrum, el Forum Boarium y el Circo Máximo, y dirigirse más tarde por la Vía Sacra del Forum hasta concluir en el monte Capitolino, a los mismos pies de la escalinata del Templo de Júpiter Optimus Maximus. El triunfador entraba vestido con la toga picta, que era completamente púrpura, ribeteada en hilo de oro y a veces con dibujos bordados que sugerían las gestas del vencedor, seguido por su escolta de lictores, y ofrecía al dios supremo los laureles de la victoria. Más tarde daba comienzo una gran fiesta que, según las ocasiones, podía incluir a buena parte del pueblo romano.
Trulla. Del germ. ***trull-, *trulla-, *trullaz**, ancestro directo de *troll*, criatura o monstruo fantástico, gigante, habitante de las selvas, del hielo o de las cavernas.
Tubantios o **tubantes**. Los tuabnteios fueron una tribu germánica que habitó la región oriental de lo que hoy es Holanda.
Tugja, Tug. De ***tugōn?, *tuga, *tugan?, *tugjō, *tugjón?, *tugja, *tugjan**?, germ., sw. M. (n): nhd. Führer, Fürst; ne. leader, prince; cast. príncipe, líder. En alemán moderno, príncipe. Pero no debe confundirse con el *princeps* latino, pues en su origen definía al caudillo que gobernaba las tropas germánicas por sus propios méritos en el campo de batalla, razón por la cual las hordas le mostraban su respeto y le juraban la *devotio* de fidelidad. Su uso era variado, entre el atributo de la nobleza y el honor otorgado por la comunidad debido a sus cualidades como líder.
Tuisto. El más antiguo nombre del principal dios o gigante germánico. De Tuisto surge Mannu, padre de los tres dioses o padre de los hombres.
Turma. En el ejército romano, unidad básica de caballería compuesta por treinta y dos jinetes bajo el mando de un decurión.
Úbios. Pueblo germánico deportado por Roma, con el que fundó Colonia Agrippina, hoy conocida como Colonia.
Ungadōmja. De ***ungadōmja**?, germ.?, Sb.: nhd. Ungetüm; ne. Monster, horror; cast. monstruo, horror. E.: Etimología desconocida.

Uro. Toro salvaje europeo (***Bos taurus primigenius***). Extinguido en la actualidad, ancestro de todas las especies bovinas, se parecía mucho al toro de lidia ibérico actual aunque de un tamaño, fuerza y peso extraordinariamente mayores, si tenemos en cuenta que las reconstrucciones de los restos arqueológicos le confieren una altura de hasta dos metros hasta la grupa o cruz. Eran animales muy agresivos y no dudaban en atacar al hombre si no guardaba las distancias. Los últimos uros fueron cazados en Polonia, en 1602, en los bosques de Jaktorów. Los historiadores romanos escriben que en los tiempos de Augusto estaban muy extendidos por Hispania, Galia y Germania. Destacaban su combatividad, que para algunas tribus bárbaras se convertía en seña de identidad. Los combates a caballo y la caza del uro formaban un ritual iniciático obligatorio para la casta guerrera de ciertas tribus germánicas y celtas.

Usípetos. Pueblo germano emparentado con las estirpes sugámbrias y brúcteras. Habitaba las orillas del Ems.

Vae victis! Lat. *¡Ay de los vencidos!* Famosa frase atribuida a Breno (véase arriba), régulo de los galos que sitiaron Roma durante seis meses en el año 390 a. C. Breno acuñó esta expresión cuando los romanos se quejaron de que las pesas con las que se calculaba el rescate, fijado en mil libras de oro, estaban falsificadas, a lo que el galo respondió con la popular frase añadiendo su espada sobre las pesas. Con esta se quiere decir que el vencido no está ya en posición de negociar con el vencedor y que ha de respetar sus reglas, por desventajosas que le parezcan, así como mostrarse agradecido por no tener que lamentar mayores quebrantos. Véase **Dia nefas**.

Valquiria. Divinidad germánica o mujer de origen noble o preeminente entre las tribus germánicas, escogida por Wotan para acompañarlo en el campo de batalla. Vienen a ser una proyección de la voluntad absoluta, o el arbitrio simbólico del dios supremo. Era su cometido avistar a quienes debían morir en la lucha, y los trasladaban una vez caídos sobre sus corceles nubosos hasta el paraíso de los guerreros. Allí amenizaban la eterna reunión y escanciaban el hidromiel sagrado, algo así como el equivalente a la ambrosía y el néctar jovianos del panteón nórdico.

Vándalos. Pueblo germano en el este, emparentado con los godos. Vivían en los valles del actual río Oder.

Vanes. Germ. ***Waniraz**. Familia de divinidades cuyo culto era anterior al de los ases. Se les atribuye a cada una el poder de alguna fuerza de la naturaleza en sentido abstracto. La tierra, la fertilidad, el cielo, las nubes, los bosques. Poco a poco se convertirán en el escenario de fondo mítico-mágico sobre el que se proyectarán las humanizaciones divinas propias de las edades de los metales.

Vangiones. Pueblo perteneciente a la confederación de los galo-germanos conocidos como belgas.

Varinios. Los varinios fueron un pueblo germánico, concretamente una ramificación de los vándalos.

Vélites. Legionarios romanos más ligeros y jóvenes, y también más inexpertos, que cargaban con el pillum y el gladio.
Vellum. Conjunto de telas bastas con las que se cubrían las gradas de los anfiteatros durante la celebración de espectáculos.
Venado. Espectáculo en forma de cacería que se ofrecía a los públicos de Roma. Las venatio eran la expresión más antigua de los juegos, y trataban de simular batallas y cacerías. Con el paso del tiempo, las venatio se convirtieron en auténticas matanzas y exhibiciones de violencia.
Vercellæ. Actual ciudad de Vercelli.
Vestales, vírgenes. Vesta, la diosa del fuego y del hogar, disponía de un importante templo en el Forum de Roma que era regido por el colegio de sacerdotisas conocidas como vírgenes vestales. Eran dieciocho, y solo después de treinta años podían casarse, lo que suponía un alto honor para los elegidos. Vivían en la misma casa pública que el pontífice máximo, en una zona aparte. Eran seleccionadas entre los tres y los diez años de edad. Disponían de privilegios tales como una mayor independencia que las mujeres normales, puestos privilegiados en la celebración de los juegos, moverse en litera por la ciudad y administrar sus propios bienes sin la pater potestas. Entre sus obligaciones estaba la de cocer el pan sagrado para las ceremonias más importantes, así como tomar parte activa en los sacrificios del estado. Eran inviolables, y su sangre jamás debía ser vertida, pues se considerada signo de gran fatalidad; por ello si alguna de ellas rompía su voto de castidad era muerta por estrangulación, evitando que se derramase su sangre, en el Campus Sceleratus, tras la muralla Serviana, o bien era encerrada en una cámara subterránea tapiada. Al amante se le azotaba hasta la muerte en el Comitium.
Vetera Castra. Actual ciudad de Xanten.
Vexilla. Estandarte con el nombre de la legión o unidad.
Vexillarius, pl. **vexillarii**. Portaestandarte que portaba el vexilla.
Viadrus. El actual río Oder.
Vicessima galliarum. Modalidad de impuesto cobrado por Roma en las Galias durante el mandato de Augusto.
Vindélicos. Pueblo de la confederación de los galo-germanos conocidos como belgæ.
Vindobona. La actual Viena.
Vindonissa. Actual ciudad de Windisch.
Vinea. Estructuras fijas que se utilizaban para la protección de los soldados en un asedio.
Visurgis. El actual río Wesser.
Volcas. Los volcas (en latín, Volcae) eran una confederación de tribus celtas constituidas poco tiempo antes de la incursión de galos combinados que invadieron Macedonia en el año 270 a. C. y derrotaron a los aliados griegos en la Batalla de las

Termópilas de 279 a. C. Aunque la visión actual de estas configuraciones tribales célticas tiene que reunirse a partir de las menciones de fuentes griegas y latinas, ya que la arqueología no determina ninguna identidad tribal puramente a través de la cultura material de los celtas de la cultura de La Tène tardía, tribus llamadas volcas se encontraron simultáneamente en el sur de Francia, Moravia, el valle del Ebro y Galacia, en Asia Menor (Anatolia). Entre ellos se cuentan los volcas arecómieos y los volcas tectósages o tectósagos, los tolostoboios y los troemos.
El nombre tribal Uolcae está relacionado con el galés **gwalch** «halcón» (y ellos comparan el nombre personal galo Catuuolcus al galés **cadwalch** «héroe», literalmente «halcón de batalla»), aunque algunos prefieren traducir el galo ***uolco** como «lobo» y, por extensión semántica, «guerrero errante».
Volcos tectósagos. El nombre tribal celta **Uolcae** está relacionado con el protocelta ***wolkiō** y el gales **gwalch**, «halcón» (compárese el nombre personal galo **Catuuolcus** al gales **cadwalch**, «halcón de batalla»), aunque algunos prefieren traducir el galo ***uolco-** como «lobo» y, por extensión semántica, «guerrero errante». El nombre tectósagos (Tectósages) significa «reclamaban con estacas», quizá más próximo en sentido a «apropiadores de tierra», y un cognado directo se encuentra en el antiguo irlandés *techtaigidir*, «él/ella busca (re)establecer una reclamación de tierra».
Vomitorium. Habitáculo provisto de cubas o de agua corriente que, en las villas de la alta sociedad romana, era usado para uso de los comensales que asistían a un gran banquete, con objeto de forzar el vómito y recuperar el hambre, y así poder continuar comiendo hasta un nuevo estado de saciedad. Hubo varias leyes, como la Licinia, que trataron de prohibir esta corrupción de las buenas costumbres antiguas, pero el auge de la riqueza y la influencia de Oriente eran tales, que fue imposible poner freno a los excesos de Roma.
Wabnum. Término germano, ancestro del nhd.
Waffen. Armas.
Wala es una palabra de difícil etimología. De ***wala-, *walam, *walu, *waluz, *walizaz**, germ., st. N. (a): N. cadáver en el campo de batalla; elección, decisión; Adj. poderoso, excelente; herido. Una **völva, vala, wala**, después también **seiükona**, o **wicce** era una sacerdotisa en la sociedad germana y entre las tribus germanas. Hechicera, bruja, adivina serían traducciones aproximadas aunque inexactas. Posiblemente la vinculación de significados entre *cadáver, elección y poder* está relacionada con el hecho de que los germanos, como se demuestra en varias fases del mito odínico, consideraban que la adivinación era posible interrogando a los muertos, y que esto era una facultad de las *walas*. La palabra inglesa *witch*, bruja, es la forma moderna de *wicce*. Como las mujeres en general en las sociedades tribales germanas pre-cristianas, las Völvas practicaban *seidr* (en gran parte chamanismo), el cual era

considerado como ergi o **argaz** en germ. (que no era para los hombres), a pesar de que había practicantes hombres llamados *seiūmaūr* (o Wicca en inglés antiguo). También asociados a las völvas estaban los encantamientos llamados *galdrar*. Se creía que las völvas poseían tales poderes, y que incluso el padre de los dioses, Odín en persona, consultó una para conocer el futuro de las divinidades, un relato que se preserva en la *Völuspá*. Ejemplos de völvas en la literatura nórdica incluyen la vidente Heidi (alt. Heith) en la *Völuspá* y la bruja Gróa en el *Svipdagsmál*. Los nombres de las tres *walas* que consulta Cerunno en este relato, Afala, Adala y Abala, remiten a raíces germánicas que significan, *energía y poder*.

Walakuzjæ. De **walakuzjæz-, *walakuzjsen**?, germ., sw. F. (n): nhd. Walküre, Totenwächterin; ne. Valkyrie, death-watcher (F); cast. vigilante de los muertos, bruja de los muertos, valquiria. Véase también **Wala**.

Walhall. Según la mitología germánica, la gran sala sobre los montes de Asgard en la que Wotanc cobijaba a sus héroes. Se decía que sus techumbres estaban recubiertas de escudos, y que las valquirias servían el hidromiel a los héroes que aguardaban el Ocaso de los Dioses.

Wardalf. Nombre derivado del germ. ***warda-, *wardaz**, germ., Adj.: nhd. gewendet; ne. turned, cast. convertido y ***alf-, *alfar**, germ., st. M. (a): nhd. Elf (M.) (1); ne. elven; cast. elfo. «El que se ha convertido en elfo».

Wardawaniraz. Del germ. ***warda**, convertido, y ***waniraz**. Vane, de la famila de los Vanir. Vanir encarnado en hombre, pariente de los Vanir.

Wardawulf. Nombre derivado del germ. ***warda-, *wardaz**, germ., Adj.: nhd. gewendet; ne. turned, cast. convertido y ***wulfa-, *wulfaz**, germ., st. M. (a): nhd. Wolf (M.) (1); ne. wulf; cast. lobo. «El que se ha convertido en lobo», «hombre-lobo».

Weigakuningaz. Del germ. ***weiga-**, guerra y del germ. ***kunningaz**, líder electo. «Rey de la guerra, señor del combate». Líder elegido para dirigir las hordas tribales en una confrontación armada.

Werzthingaz. De ***werza-, *werzaz**, germ., st. M. (a): nhd. Krieg; ne. war; cast. guerra, y ***thinga**, germ. nhd. Sammlung; cast. consejo.

Widuhatiz. De ***widu-**, bosque, y ***hati-, *hatiz**, germ., st. N. (i): nhd. Hass; ne. hate (N.); cast. odio; E.: s. idg. ***kād-, *kədes-, *kəds-**. «Odio de los bosques».

Wotan (Wottan, Wuotanc, Wodden, Wodan). Del verbo germ. **wuodden**, rabiar, encolerizarse. Nombre del dios supremo de la guerra, ídolo de los seres humanos, y patriarca de los ases. Filológicamente J. Grimm lo emparentó en su *Mitología Alemana* con la cualidad más apreciada del guerrero: la cólera. Véase **Furor teutonicus**.

Wrinubergaz. De ***wrīnan**, germ.?, sw. V: nhd. wiehern; ne. neigh (V); cast. relinchar, y ***berga-, *bergaz**, germ., st. M. (a): nhd. Berg, Höhe, Schutz, Wald; ne.

hill, shelter (N.); cast. monte, bosque, protección. Con esta composición germánica se hace alusión durante el relato a los montes de Teutoburgo y del Wiehengebirge. «Los montes que relinchan», una probable alusión al hecho de que están llenos de guerreros y de caballos al acecho.

Wulfalahaub, Wulfalahaubud, Wulfahaubudam. De ***wulfaz**, lobo y ***haubudam**, cabeza. «Cabeza-de-lobo».

Wulfaskinth. De ***wulfa-, *wulfaz**, germ., st. M. (a): nhd. Wolf (M.) (1); ne. wulf; cast. lobo, y de ***skenþa, *skinþa**, germ., Sb.: nhd. Haut, Fell; ne. skin (N), fur; cast. piel, pellejo. «Piel de lobo». La palabra hace referencia al ritual popularizado por la palabra medieval *berserkr*. Los rituales de esta índole se refieren a un éxtasis a veces producido por la ingesta de ciertas bebidas para alcanzar un estado de rabia en el que la razón queda anulada, para mejorar el resultado de un combate. Berserkr procede del protonórdico *ber-*, oso, y de *serkr-*, camisa, piel. En este relato se ha evitado el uso de esta palabra, pues los germanos no la usaban como tal, y se han compuesto otras que hacen referencia al mismo fenómeno guerrero germánico, pero con raíces germánicas de la misma índole. Los rituales hacen referencia a diferentes animales cuyas cualidades son invocadas por el guerrero para mejorar su participación en el combate: el oso (**berskinth**), el lobo (**wulfaskinth**) y el jabalí (**bairaskinth**) eran animales cuyas cualidades eran muy admiradas por los antiguos germanos. Pero los igulskinth, serían aquellos guerreros cuyo animal ritual es el erizo, y sus pieles están cubiertas de púas, llevando un manto cosido de pieles de erizo. Otros términos empleados son **bairabalgaz, bairaskull** (pellejo de jabalí), **bernhamaz** (manto de oso), **wulfellaz** (piel de lobo).

Wulfmund. De ***wulfa-, *wulfaz**, germ., st. M. (a): nhd. Wolf (M.) (1); ne. wulf; cast. lobo y de ***mund-, *mundōn**, germ., sw. V.: nhd. seinen Sinn richten auf, sehen auf; ne. mind; cast. pensar, encontrar el sentido. E.: idg. ***mendh-**, V., sehen, streben, lebhaft sein (V.); cast., ver, descubrir, estar vivo. «Pensamiento, espíritu del lobo». Wulfmund es un espíritu supremo o vanir encarnado en un gran lobo.

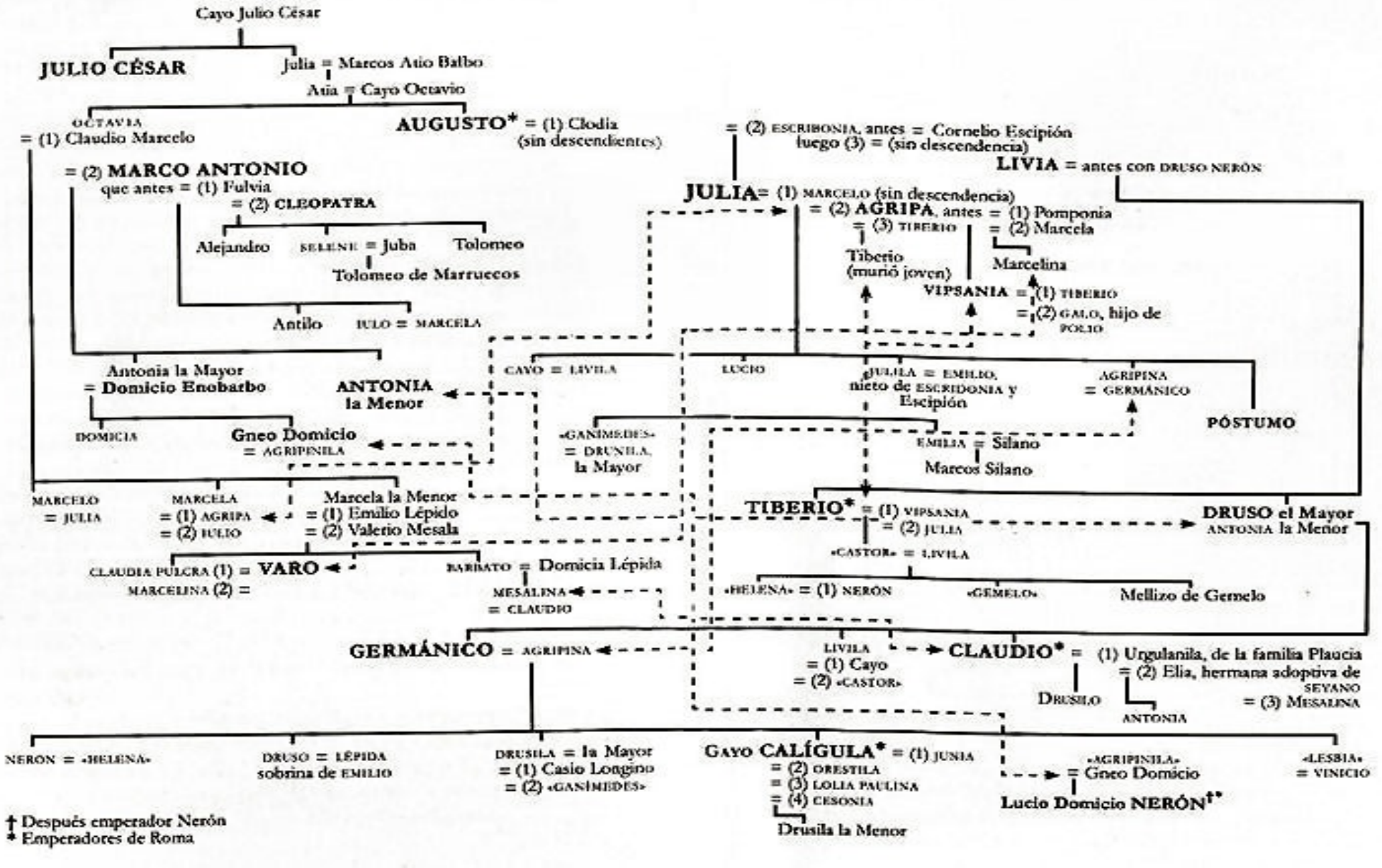
Wulfmunda. Véase **Wulfmund** para análisis filológico. Aldea natal de Arminius. Centro de reuniones de los clanes del lobo negro, de los que procedía Arminius, y, en mitología, la estirpe familiar de Sigfrido. De cualquier modo, a este destino venían a confluir muchas razones mitológicas. Se considera que Arminius fue el referente histórico del que surgió el cuento mitológico de Sigfrido, y a la familia de Sigfrido se le atribuía un origen divino, y se le conocía en las sagas relativas como la familia de los Welsungos, o Volsungos, en al. Wolfsungen: los lobatos, los cachorros del gran lobo, que vendría a ser el progenitor de toda la estirpe, Wotan-Odín. No es de extrañar que muchas tribus germánicas se atribuyesen un origen espiritual-natural (véase **Berserker**) en el lobo, el oso, el ciervo… todos ellos animales cazadores-recolectores, en igualdad de condiciones que el hombre en la Edad de Piedra, época

por lo demás incierta en la que tuvieron origen todas estas concepciones mitológicas.
Wulfmundgaw. De ***gawja-, *gawjam**, germ., st. N. (a): nhd. Gau, Landschaft; ne. landscape, district; cast. provincia tribal, paisaje, y Wulfmund. «Gau de Wulfmund». Véase **Wulfmund** y **Wulfmunda** para más información.
Wulfskrattaz. De ***wulfa-, *wulfaz**, germ., st. M. (a): nhd. Wolf (M.) (1); ne. wulf; cast. lobo y de ***skrattaz**, germ., st. M. (a): nhd. Schrat, Waldteufel; ne. monster of the woods; cast. monstruo o demonio de los bosques. RB.: an., ae., ahd.; E.: s. idg. ***skradan**, igual significado. *Skrattaz* es una de las palabras más interesantes que aparecen en el germánico y con un claro ancestro indogermánico. Reveladora del sonido al que este horror primitivo hace referencia en una sociedad en la que la presencia de los bosques era muy diferente a la existencia del ser humano contemporáneo que hoy en día vive separado de la naturaleza, en este relato ha sido usada con su hipotético valor onomatopéyico. Siempre pensé que esta palabra, tal y como fue concebida, hace referencia clara al sonido que este horror de los bosques haría en la imaginación de estos pueblos al arrancar la cabeza de sus víctimas. La composición con wulf-, lobo, lo convierte en un horror capaz de devorar a todas las bestias. Los queruscos, identificados con los fieros lobos a los que veneran, crean una imagen poética del horror al imaginar cómo este Wulfskrattaz da muerte a hombres y lobos arrancándoles la cabeza de un zarpazo. «Monstruo-lobo», «horror-lobo de los bosques».
Yugurta. Rey de Numidia (160-104 a. C.). Durante varios años sostuvo una guerra contra Roma, en la que resultó vencido.
Zankrist, Zanktwrist, Sanjtwristjaz. De ***sanktjō, *saktjō**, germ., st. F. (ō): nhd. Streit; ne. conflict; cast. disputa, contienda, y ***wrisja, *wrisjaz**, germ., st. M. (a): nhd. Riese (M.); ne. giant; cast. gigante (criatura). «Discordia de los gigantes», «disputa de gigantes».
Ziu. Nombre de la tradición mitológica germánica. Jacob Grimm, en su *Mitología Alemana*, lo emparenta con Irminur como divinidad del cielo. Nieto de Tuisto según Tácito, a veces es confundido con él. Junto a este, forma la primitiva unidad votiva del arquetipo Wotan-Odín. Véase **Teiwaz**.

www.lectulandia.com - Página 424

ÁRBOL GENEALÓGICO RESUMIDO DE LOS JULIO-CLAUDIOS (I a.C. - I d.C.)

(LOS NOMBRES APARECEN ABREVIADOS)



ARTUR BALDER (Alicante, 1974). A principios de los años 90 se trasladó a Valencia para emprender estudios de historia, filología germánica y periodismo, además de continuar la formación musical en el conservatorio de la ciudad. Fue allí donde empezó a trabajar como redactor de cultura en el diario Las Provincias. Colaboró como crítico de música clásica en revistas especializadas como Scherzo y otras publicaciones de la Generalidad Valenciana dedicadas al Palau de la Música de Valencia.

Es el autor, entre otras novelas, ensayos y escritos poéticos, de la Saga de Teutoburgo, la obra de ficción más extensa que se ha dedicado al líder germano Arminio el Querusco. Autor y cineasta de renombre internacional, su obra literaria ha cruzado las fronteras con numerosas traducciones. Su trabajo como ensayista ha encontrado fiel reflejo de su concepción del heroísmo en sus obras narrativas, dedicadas a figuras históricas semilegendarias, nunca exentas de una intensa reflexión sobre la naturaleza humana y la condición de la libertad, características esenciales de su concepción de la historia.

Artur Balder ha recibido el premio “Obra de Arte Total 2013” de la Asociación Wagneriana otorgado a su conjunto de novelas “Tetralogía de Teutoburgo”, y también ha recibido el “Premio Bicentenario Richard Wagner 2013” en reconocimiento a su carrera.

En el año 2008 emigró a los Estados Unidos, estableciéndose en la ciudad de Nueva York. A partir de este momento su producción literaria fue complementada

con estudios de cine y producción, proceso de formación que finalizaría en el año 2010 con la realización de los documentales sobre la emigración española a la ciudad de Nueva York, con películas como *Little Spain: a Century of History* y *Little Spain: 14th Street Tales*. El documental *Ciria pronounced Thiria* será estrenado el próximo 29 de mayo de 2013 en Estados Unidos por el Museum of Modern Art (MoMA) de Nueva York en 2013.

Notas

[1] **Queruscos**. Origen etimológico incierto. Posiblemente de ***skeru-**, filo cortante, hoja, y por ext. alusión al metal como arma. «Hijos, hermanos, gente de la espada». Pueblo germánico que alcanzó gran relevancia durante la Tercera Guerra de Germania, que se relata enteramente en los cuatro tomos que componen la Tetralogía de Arminio. El auge de los queruscos viene determinado por dos líderes de gran influencia en las demás tribus germánicas, Segimer y su hijo, Arminio. Para más información ver la voz en el glosario. <<

[2] **Arminio**, o **Arminius**, también *Armin*, *Ermin*, *Irmin*, procede claramente del germ. ***erminer, *erminaz**, «grande», «enorme», «fuerte», «poderoso». En la edición en castellano, este personaje será en general tratado con la voz castellanizada Arminio por el narrador, con la voz germana Erminer en los diálogos en los que participen los personajes germanos de la historia, o bien Armin, diminutivo de Erminer, cuando Arminio sea niño, y con la voz latina Arminius por los personajes romanos en aquellos diálogos que lo mencionen. Véase Arminio en el glosario para leer la nota etimológica si se desea más información sobre el protagonista de la saga. <<

[3] **Nertha, Nerþa, Nerthus**. Posiblemente de ***nerþ**, germ. con ***ner-**, germ., Adv.: abajo, debajo, y ***erþō**, germ., st. F. (o): nhd. Erde; ne. earth; cast. Tierra. Diosa madre, la composición del nombre da idea de que se la imaginaba en las entrañas de la tierra, o formando la sustancia de la misma. Entre los misterios primitivos germánicos, Nerthus es madrina de todos los Vanes, las fuerzas primigenias del mundo y sus primeras manifestaciones divinas tras la Edad de Piedra. Su culto estaba muy extendido y poseía numerosos santuarios en los grandes bosques y lagos. Se cree que se le adscribían tributos sacerdotales matriarcales semejantes a los druidas, así como de sacrificios blancos. <<

[4] **Thusnelda**. De ***þunara-, *þunaraz, *þunra-, *þunraz**, germ., st. M. (a): nhd. Donner; ne. thunder (N.); cast. trueno. «Mujer del trueno», «doncella del trueno». <<

[5] **Kuningaz**. De ***kununga-, *kununga, *kuninga, *kuningaz, *kuniga, *kunigaz**, germ., st. M. (a): nhd. König, Herrscher; ne. king, ruler; cast. rey, jefe. Término que significa algo así como rey, líder supremo, el más alto cargo de un pueblo germánico cuyos clanes y tribus están unidos bajo una casta guerrera organizada. Era, por así decir, el jefe de jefes, a menudo elegido entre las familias de jefes, o porque se trataba del líder que contaba con un mayor prestigio. A diferencia del cargo de rey tal y como lo conocemos desde la Edad Media, el *kuningaz* podía ser elegido por el consejo de las tribus, y no tenía carácter hereditario. Disponía de una guardia personal que le seguía a todas partes y que estaba obligada a luchar hasta morir por salvarlo durante una batalla; desfilaba en carro en las ocasiones solemnes, sobre su propio escudo, en pie, mientras dos o más yeguas necesariamente de pelo blanco tiraban del conjunto. <<

[6] **Harjatug**. De ***harjatugō-, *harjatugōn, *harjatuga, *harjatugan**, germ., sw. M. (n); nhd. «Herzog», Heerführer; ne. army leader; cast. caudillo, señor, régulo tribal. <<

[7] **Biura, Beura**. De ***biura, *beura, *beuza**, germ. cerveza. E.: idg. ***b^{h}ereu, *b^{h}reu, *b^{h}erü, *b^{h}ru, *b^{h}reh,u**. <<

[8] **Mannaberno. Mannaberjo**. De ***manna-, *mannaz**, germ., st. M. (a): nhd. Mann, Mensch, m-Rune; ne. man, name (N.) of m-rune; cast. hombre y ***bernjō- o *berō-** M. (n): nhd. Brauner, Bar (M.); ne. brown (M.), bear (N.); cast. oso. <<

[9] **Draupner. Draupnaz**. De ***draugmaz**, germ., st. M. (a): nhd. Jubel, Gesang, fröhliches Treiben, Traum, Trugbild; ne. festivity, dream (N.), delusion; cast. júbilo, canto, ensueño, espejismo. E.: idg. ***dhreugh**. En la mitología germánica, nombre de un anillo de Wotan-Odín. En esta obra, nombre de un caballo hermanado con *Sleipnaz*, que acompañó a Arminio durante su servicio en las legiones de Augusto en el episodio II, *Liberator*. <<

[10] **Wardawulf**. Nombre derivado del germ. ***warda-, *wardaz**, germ., Adj.: nhd. gewendet; ne. turned, cast. convertido y ***wulfa-, *wulfaz**, germ., st. M. (a): nhd. Wolf (M.) (1); ne. wulf; cast. lobo. «El que se ha convertido en lobo», «hombre-lobo». <<

[11] **Wrinubergaz**. De ***wrīnan**, germ., sw. V: nhd. wiehern; ne. neigh (V.); cast. relinchar, y ***berga-, *bergaz**, germ., st. M. (a): nhd. Berg, Höhe, Schutz, Wald; ne. hill, shelter (N); cast. monte, bosque, protección. Con esta composición germánica se hace alusión durante el relato a los montes que actualmente se denominan Wiehengebirge. <<

[12] **Teutobergaz**, germ. para Teutoburgo. Del idg. ***teutā**, pueblo y ***berga-, *bergaz**, germ., st. M. (a): nhd. Berg, Höhe, Schutz, Wald; ne. hill, shelter (N.); cast. monte, bosque, protección. Teutoburgo significaría «monte o bosque de los teutones». Todo hace suponer que los germanos pensaron que en aquellos bosques, sierras y ciénagas habitaron en algún momento los teutones, quienes en los tiempos de este relato, en torno al año cero, ya no existían como identidad tribal sino como recuerdo legendario. Nombre dado por los geógrafos romanos a las elevaciones existentes entre los ríos Ems y Wesser, así como donde tiene su nacimiento el Lippe, afluente del Rin; territorio sureste de los montes Osning (lat. *Osnengi*). Territorios escabrosos y de austera orografía. En la actualidad, conserva el mismo nombre en alemán: Teutoburger Wald. Muchos nombres de lugares en sus inmediaciones hacen pensar que la mención adjudicada por el obispo Ferdinand von Paderborn en 1710 a lo que anteriormente se denominaba Lippischer Wald es acertada, dado que algunos lugares del entorno reciben nombres como Winnefeld, «Campo de la Victoria», o Knochenbahn, «Camino de huesos», o Mordkessel, «Desfiladero de la Muerte», que indudablemente demuestran cómo la geografía de Osning quedó impregnada por las secuelas de la decisiva e histórica batalla protagonizada por Arminio y los queruscos en septiembre del año 9 d. C. <<

[13] ***Runospœhingaz***. De ***rūnō**, germ., st. F. (ō): misterio, secreto, runa, y ***spēhinga-, *spēhingaz, *spæhinga, *spæhingaz, *spēhenga, *spēhengaz, *spæhenga, *spæhengaz**, germ.?, st. M. (a): nhd. Ankünder; ne. announcer; cast. adivino. Adivino de las runas, el que lee el destino con la práctica mágica adivinatoria de echar las runas. <<

[14] Motsógnir y Durin son los nombres dados en el Edda Mayor, a los dos enanos más importantes y fundadores de los principales linajes según los primeros registros de la mitología. <<

[15] **Grundabgrundja**. Formado con ***grunduz**, germ. cañada, hondo, garganta y ***abgrundja**, germ. abismo. «Abismo de Grung». <<

[16] **Wulfmund**, también **Wulfmundō**. De ***wulfa-, *wulfaz**, germ., st. M. (a): nhd. Wolf (M.) (1); ne. wulf; cast. lobo y de ***mund-, *mundōn**, germ., sw. V.: nhd. seinen Sinn richten auf, sehen auf; ne. mind: cast. pensar, pensamiento, espíritu, encontrar el sentido. E.: idg. ***mendh-**, V., sehen, streben, lebhaft sein (V.); cast. ver, descubrir, estar vivo. «Pensamiento, espíritu del lobo». Wulfmund es un espíritu supremo o vanir (*waniraz*) encarnado en un gran lobo al que los queruscos veneran como fundador de ciertos clanes dominantes, con sede en la aldea natal de Arminio, Wulfmunda. Véase el episodio I para más información sobre Segimer y su liderazgo contra las legiones de Marcus Lollius y de Druso *el Mayor*. <<

[17] **Wulfalahaub**, también **Wulfalahaubud**. De ***wulfa-, *wulfaz**, germ., st. M. (a): nhd. Wolf (M.) (1); ne. wulf; cast. lobo y ***haubuda-, *haubudam**, germ., st. N. (a): nhd. Haupt, Kopf; ne. head (N.); cast. cabeza. Sobrenombre con el que Segimer era conocido entre los queruscos, «*Cabeza-de-lobo*», en alusión a la piel de lobo con la que se cubría como *wulfaskinth* durante los combates *bersekr*. <<

[18] El nombre tribal celta Uolcae está relacionado con el protocelta ***wolkiō** y galés gwalch «halcón» (compárese el nombre personal galo Catuuolcus al galés Cadwalch, «halcón de batalla»), aunque algunos prefieren traducir el galo ***uolco-** como «lobo» y, por extensión semántica, «guerrero errante». <<

El nombre tectósago (**Tectosages**) significa «reclamaban con estacas», quizá más próximo en sentido a «apropiadores de tierra», y un cognado directo se encuentra en el antiguo irlandés *techtaigidir* «él / ella busca (re)establecer una reclamación de tierra».

[19] **Ansutraustjam**. De ***ansu-, *ansuz**, germ., st. M. (u): nhd. Gott, Ase, Mund (M.); cast. As, dios, relativo a los Ases, dioses supremos, y ***traustja-, *traustjam**, germ., st. N. (a): nhd. Bund, Bündnis; ne. Alliance. «Alianza de los Ases». **Ansutraustjamthingaz**, «Consejo de la Alianza de los Ases». <<

[20] **Bliksmoburaz**. Del germ. ***bliksmo-**, M., rayo, y ***buraz**, Adj., nacido, nato. «Nacido del rayo». Véase también **Mannabliksmo**. <<

[21] Erminmeraz, Erminmer, Erminer, Irminer, diferentes formas germánicas del nombre Arminio. <<

[22] Se refiere al general Aulus Cæcina, apodado tanto en las legiones como fuera de ellas como «el Carnicero» por las sangrientas prácticas que aplicaba a la población cuando dominaba un territorio vencido. <<

[23] Junto a *ettino* y el vocablo *jotun* del nórdico antiguo, *ent* proviene del proto-germánico *etunaz*. La palabra *ent* fue tomada del anglosajón, en el que significa "gigante". Se usa en los fragmentos de poesía anglosajones «*orþanc enta geweorc*» ("trabajo de astutos gigantes") y «*eald enta geweorc*» («antiguo trabajo de gigantes»), que describían las ruinas romanas. La palabra *ent*, tal y como se usa históricamente, puede referirse a cualquier criatura grande y de forma toscamente humanoide, incluyendo, pero no limitada a, gigantes, trolls y orcos. <<

[24] **Hamaraz**. Del germ. ***hamara-, *hamaraz**, martillo. <<

[25] **Wulfaskinth**. De ***wulfa-, *wulfaz**, germ., st. M. (a): nhd. Wolf (M.) (1); ne. wulf; cast. lobo y de ***skenþa, *skinþa**, germ., Sb.: nhd. Haut, Fell; ne. skin (N.), fur; cast. piel, pellejo. «Piel de lobo». La palabra hace referencia al ritual popularizado por la palabra medieval *berserkr*. Los rituales de esta índole se refieren a un éxtasis a veces producido por la ingesta de ciertas bebidas para alcanzar un estado de rabia en el que la razón queda anulada, para mejorar el resultado de un combate. *Berserkr* procede del protonórdico ber-, oso, y de serkr-, camisa, piel. En este relato se ha evitado el uso de esta palabra, pues los germanos no la usaban como tal, y se han compuesto otras que hacen referencia al mismo fenómeno guerrero germánico, pero con raíces germánicas de la misma índole. Los rituales hacen referencia a diferentes animales, cuyas cualidades son invocadas por el guerrero para mejorar su participación en el combate: el oso (**berskinth**), el lobo (**wulfaskinth**) y el jabalí (**bairaskinth**) que eran animales cuyas cualidades eran muy admiradas por los antiguos germanos. Pero los **igulskinth** serían aquellos guerreros cuyo animal ritual es el erizo, y sus pieles están cubiertas de púas, llevando un manto cosido de pieles de erizo. Otros términos empleados son **bairabalgaz, bairaskull** (pellejo de jabalí), **bernhamaz** (manto de oso), **wulfellaz** (piel de lobo). <<

[26] **Walakuzjæ**. De **walakuzjō-, *walakuzjōn**?, germ., sw. F. (n): nhd. Walküre, Totenwächterin; ne. Valkyrie, death-watcher (R); cast. vigilante de los muertos, bruja de los muertos, valquiria. Véase también **Wala**. <<

[27] **Wulkaneldæ**. Wulkanelda. Del germ. ***wulkan, *wulkana**, (F.), nube. «Esposa, mujer de las nubes». <<