

León Arsenal

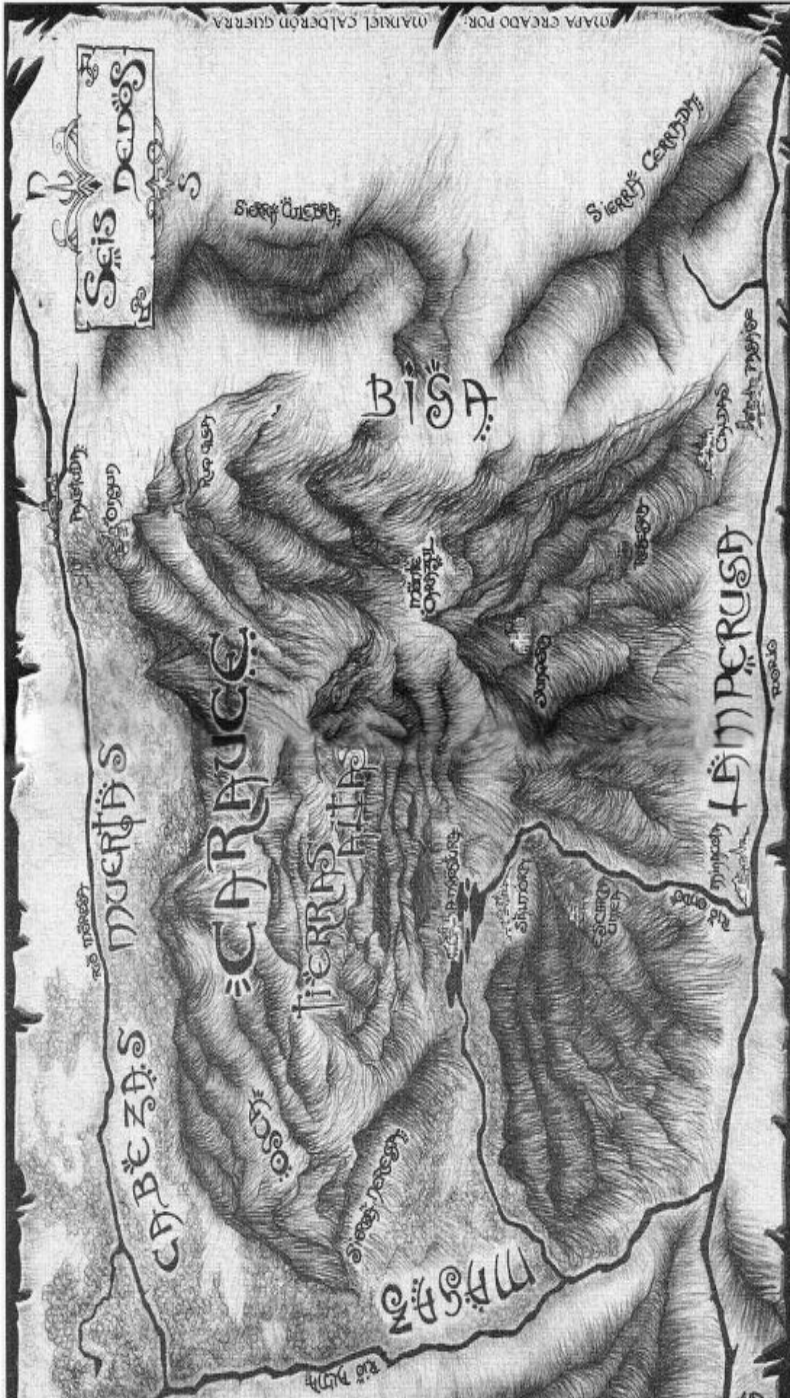
MÁSCARAS DE MATAR



Entre las tierras del Chan Menor, la cordillera de Bal Bartán y el Alto Norte se despliega un territorio habitado por criaturas fantásticas, numerosas tribus y castas cada una con su cultura y sus intenciones políticas. Sociedades cuyos miembros saben disfrutar de la lectura en sus bibliotecas talladas en la roca o saborear un buen vino mientras conversan con los amigos, pero que pueden matarte por una mirada a destiempo o por cruzar sin permiso el camino que conduce a su casa. Hombres que ocultan el rostro tras unas máscaras que son más que un adorno: tienen su propia personalidad y mantienen una relación simbiótica con el hombre que las usa.

En esta tierra misteriosa, Corocota, el hombre lobo, se une a Palo Vento, el hombre serpiente, y a Cosal, el hombre halcón, para emprender un viaje largo y tortuoso, unirse a los ejércitos de Don Tavarusa y tratar de ahogar la revuelta que lidera Cufa Sabut, una poderosa máscara que se creía olvidada y perdida y cuyo regreso amenaza con sumir el territorio en el caos y en la más profunda de las tinieblas. Cufa Sabut planea el regreso de la Máscara Real, forjada en tiempos antiguos con el propósito de pacificar Los Seis Dedos y que terminó por convertirse en la precursora de unas guerras como nunca se habían visto. Hasta hoy...

Para Javier F. Usón y Miguel Blanco,
que ya eran amigos míos cuando se me ocurrió
el primer bosquejo de esta historia,
y de eso hace ya sus años.





Nota preliminar

Los Seis Dedos, así es como llaman sus habitantes a las tierras situadas entre la cordillera del Bal Bartán y las grandes llanuras orientales, y nadie sabe a ciencia cierta el origen de tal nombre. Unos dicen que se debe a las seis regiones que las forman, y otros que a los seis pueblos que las habitan, pero ambas explicaciones son arbitrarias y, con toda seguridad, falsas.

De entrada, no son seis regiones, sino cinco, o siete, si se incluyen las sierras Culebra y Cerrada. El corazón de Los Seis Dedos es el macizo montañoso del Carauce, que es alto y agreste, y alrededor de ese centro se sitúan las otras cuatro regiones. Cabezas Muertas, que es larga y boscosa, al norte. Lamperuga al sur, entre el Carauce y el Riorrío. Biga, que es la antesala de las llanuras, al este, y el valle del Magaz al oeste.

Tampoco lo habitan seis pueblos, sino todo un mosaico de ellos, aunque su número e importancia en esas tierras es muy variable. Los más antiguos de todos son los gargales, una raza cuyas estructuras sociales se basan en relaciones de clientela. Cada individuo se liga mediante obligaciones a otros, o a grupos, y la suma —y cruce— de las distintas obligaciones que asume una misma persona es lo que hace que la sociedad gargal sea tan complicada.

Parte fundamental de esa sociedad son las máscaras, que tanta importancia tienen también en las culturas descendientes de la gargal. Las máscaras permiten a un mismo individuo asumir roles distintos y, en ciertos casos —gracias a la creencia de que quien se cubre con determinadas más-

caras es, en la práctica, una persona distinta—, eso le libera de ciertas obligaciones mientras la lleva, lo que es sumamente útil en ese tipo de sociedades.

Los gargales ocupaban antiguamente un gran territorio que iba desde los valles intermedios de la cordillera del Bal Bartán, por el oeste, hasta la sierra Ongada por el este. Algo más de mil años antes de esta narración, esas tierras sufrieron varias invasiones provenientes tanto de los bosques norteños como de las llanuras orientales. El mundo gargal se derrumbó ante esos embates. Valles, llanos y riberas cayeron en poder de los invasores, y los indígenas hubieron de refugiarse en las tierras altas, los bosques y las sierras.

Fue en ese trance cuando entraron en escena los *espuján modufe*, unas gentes cuyo origen ahora resulta casi mitológico. Su procedencia no está clara, y no llegaron en una sola oleada, sino en varias. Pero llevaban con ellos tecnologías superiores, tales como técnicas de forja desconocidas hasta ese momento, y, con su ayuda, los gargales pudieron plantar cara a los invasores y dar la vuelta a una situación que parecía irreversible.

Tras una guerra que duró cerca de cien años, los gargales y sus aliados lograron desalojar a los invasores de los territorios que ahora se conocen como Los Seis Dedos. Pero, en ese largo siglo de conflictos, las cosas cambiaron para siempre: los gargales se mezclaron con los *espuján modufe*, y también con los enemigos derrotados y, del mestizaje, acabaron por surgir nuevas etnias que se convertirían en hegemónicas. Ésos son los pueblos gorgotas, y el principal de todos, por cohesión y poder, es el de los armas.

Los armas son una cultura de estamentos. Hijos de la guerra, hicieron de las sociedades marciales gargales — que llevan nombres de animales y practican técnicas de lucha inspiradas en los mismos— la base de su sociedad: los ferales (de *fiera*). Éstos son grandes estructuras familiares, a las que se pertenece por sangre o adopción, cada una con su animal epónimo. Están regidas por varias máscaras ma-

yores, su tamaño es muy variable y engloban a la gran mayoría de las armas.

Además de los ferales, los principales estamentos armas son el sacerdotal, las brujas, las altacopas y el feral del león. Culteros y santones forman el primero; el ingreso en este estamento es voluntario, tiene lugar siempre en la edad adulta y hacerlo implica abandonar el feral al que se pertenece.

Las brujas lo son, al contrario, por nacimiento. Así lo dictaminan las parteras cuando descubren ciertos signos durante el parto y, una vez establecida su condición, las brujas armas son enviadas a sus iguales, quienes a cambio entregan a sus hijos varones, así como a las hijas que no heredan su capacidad, para su adopción por uno de los ferales, de forma que existe un continuo trasiego de individuos entre ambos grupos.

En cuanto a las altacopas, son una especie de prostitutas sagradas. No nacen armas y son reclutadas por compra o captura durante la niñez. Se educan en Escarpa Umea, una ciudad prohibida situada en pleno Carauce; son depositarias y custodias de muchas de las tradiciones culturales armas, forman un grupo de gran complejidad, con multitud de rangos, y, por sus privilegios, gozan de gran influencia en la sociedad arma.

Por último, el feral del león es el único en el que se entra exclusivamente por adopción. La gente-león se recluta entre los miembros de otros ferales y a veces, incluso, entre no-armas. Forman una aristocracia y su rango es personal, no transmisible a los descendientes, que pertenecen al feral originario de su progenitor.

El sistema político arma se basa en un poder dual. Por un lado está la gente-león, que ocupa una serie de cargos con poder, tales como los de jueces, que son los intérpretes y ejecutores de las leyes armas. El rango más elevado es el de Alto Juez, una especie de rey o dictador electo. Por otro lado está el Ras, que es una asamblea de ferales.

En ese sistema doble, el Alto Juez y el Ras se equilibran mutuamente.

Parientes cercanos de los armas son los mediarmas que, al revés que éstos, carecen de unidad social y política. Se agrupan en eredales (de *heredad*) que son, hasta cierto punto, semejantes a los ferales armas. Sin embargo, donde éstos son únicos, aquéllos son múltiples. Así, por ejemplo, sólo hay un feral serpiente entre los armas, mientras que existen muchos eredales culebra y víbora mediarmas, independientes entre ellos, cada uno con sus propias máscaras familiares. Sobre esa base, los mediarmas forman toda clase de estructuras sociales y políticas propias, mixtas con otros pueblos, o viven sencillamente bajo égida ajena, como ocurre con los asentados en Los Seis Dedos, que están gobernados por los armas.

Armas, mediarmas y gargales reconocen un parentesco común, y tal vínculo está recogido en su idioma que, tal como sucede con otras lenguas, distingue entre propios, gorgotas (de *gargal-tal*, semejante a gargales) y extraños, momgargas (de *no-gargal*). Porque hay pueblos momgargas asentados en Los Seis Dedos.

Los más importantes de éstos son los pandalumes, una etnia nacida en las llanuras orientales del mestizaje entre indígenas y un pueblo extraño, de orígenes tan fabulosos como los espuján modufe. La tradición sitúa su cuna en la ciudad de Troco y, desde allí, los pandalumes y sus parientes nómadas, los trocalumes, se lanzaron a una diáspora que acabó por asentarles en muchas tierras como vencedores o como vencidos, de forma que ahora existe una gran diversidad cultural entre ellos, aunque todos mantienen el recuerdo de un origen común. La base de su sociedad está en los lares (de *lar*, hogar), que son la suma de varias familias con antepasados comunes.

Para acabar, hay gentes en Los Seis Dedos que no son ni gorgotas ni momgargas. Las leyes armas disponen que los hijos varones pertenecen al feral paterno y las hembras

al materno. Dado lo inflexible de esas normas y la diversidad cultural de Los Seis Dedos, finalmente aparecieron una serie de descendientes de armas a los que no se consideraba como tales, a los que no se aplicaba el derecho de extranjeros y que tampoco eran aceptados por los otros pueblos (que tienen también sus propias leyes, muchas veces opuestas a las de los armas). A esos personajes se les llamó mestizos, se desarrolló todo un sistema legal asociado a los mismos y, aunque en un principio el término designaba a individuos, acabó aplicándose a etnias enteras, producto de la mezcla de pueblos, como sucede con los balbucas, mezcla de armas y nómadas, y que son, en el momento de esta narración, el pueblo predominante en Biga, la región más oriental de Los Seis Dedos.

Y ése, a grandes rasgos, es el laberinto humano que se encuentra aquel que, por una razón u otra, viaja a esos territorios conocidos como Los Seis Dedos.

Dramatis personae

Aorcabuéis. Cazador de cabezas arma, del feral de la serpiente, el mejor y más famoso de su tiempo, considerado por todos los demás como un maestro.

Arastacasta. Santón arma al servicio de Ejaune, el ídolo de la muerte, compañero de correrías del jefe Lobo Feroz.

Astiri. Brujo mediarma del Bal Bartán. Fiel al ogro don Tavarusa, lo acompañó al exilio cuando éste tuvo que abandonar su principado de las montañas.

Bibruela. Máscara mayor del feral de la serpiente, portada tradicionalmente por una adolescente. Es feroz e impulsiva, y suele considerarse una máscara manamaraga, por lo intratable de su carácter.

Caug lar Mahín. También llamado el Jato Malaváia, pandalume de la ciudad de Gaiola, jefe de caravanas y aliado de los armas.

Corocota. Cazador de cabezas arma, del feral de los lobos, portador de una máscara de matar antigua y famosa, es el designado para acabar con la bruja Tuga Tursa.

Cosal. Arma del feral del halcón. Es agente del Ras, la asamblea política de los armas.

Cufa Sabut. Máscara mayor arma. Forjada para ser compañera de la Máscara Real, fue su partidario más fiel, hasta el punto de enfrentarse a su propio feral y convertirse en una maldición para los de su sangre.

Espadalombro. Mediarma del eredal de la pantera, guía y guardián de caravanas, buen conocedor de las rutas del Alto Norte.

Lobo Feroz. Jefe manamaraga, del feral del lobo, cuyas correrías suelen tener lugar por las Tierras Altas del Carauce.

Máscara Real. Máscara mayor arma. Forjada en tiempos antiguos por el Rey Rojo, con la misión de pacificar Los Seis Dedos, acabó siendo fuente de guerras más terribles. Aunque la Real original fue capturada por los armas, la posibilidad de que se forjase de nuevo una igual ha planeado durante siglos sobre Los Seis Dedos.

Mutel, hermanos. Son tres hermanos puces, Antil, Carará y Eneqe, que, tras años de guerrear contra los armas, soñando con el resurgir de las viejas glorias de su pueblo, alcanzan el rango de reyes-brujos. Son ellos los que forjan la nueva Máscara Real.

Ocalid. Lanzái copa, una de las dos enviadas por las lais altacopas para acompañar a Trapaieiro Porcaían.

Palo Vento. Arma del feral de la serpiente. Escriba de profesión y buen esgrimista, es amigo desde antiguo de Corocota y Cosal. Peitorcal. Lanzái copa, compañera de Ocalid.

Peitorcal. Lanzái copa, compañera de Ocalid.

Pogar. Rey-brujo gargal, procedente de la sierra Ongada. Es en realidad Antil Mutel, que se oculta bajo esa identidad para viajar por las tierras controladas por sus enemigos, los armas.

Qum Moga. Bruja arma, servidora de la Reina Bruja, pertenece a la partida guerrera del jefe Lobo Feroz.

Rey Rojo. Máscara mayor de los gargales de la sierra Cerrada. Uno de sus portadores fue quien forjó, en su día, la primera Máscara Real.

Tavarusa. Ogro montañés, en tiempos señor de uno de los principados mediarma de los valles bajos de la cordillera del Bal Bartán y posteriormente derrocado y exiliado en Los Seis Dedos.

Te-Cui. Filósofo, pedagogo y político del Sursur, en cuyas cortes ha desempeñado diversos cargos. Viaja a Los

Seis Dedos en busca de un antiguo discípulo, desaparecido en esas tierras años atrás.

Trapaieiro Porcaián. Máscara mayor montañesa, enemiga secular de la Máscara Real.

Tucatuca. Alto Juez de los armas. Aunque nacido arma, por sus venas corre sangre de varias razas, dotado de gran estatura y fuerza legendaria.

Tuga Tursa. Bruja mestiza. De origen oscuro, practicó el bandidaje durante años, hasta que la violación de las Vedas Mayores de los armas la puso en el punto de mira de los Cien, los cazadores de cabezas armas.

Uíso Caruvé. Santón arma de Ejaune, el ídolo de los muertos, compañero de Trapaieiro Porcaián en su viaje al norte.

Viboraz. Manamaraga del feral de la serpiente, abandona todo para perseguir al Cufa Sabut por mandato de sus máscaras mayores.

Cerca del mediodía, había dragones tumbados en los arenales, y culebras escurriéndose entre los juncos de la ribera, a un tiro de lanza de la piragua. Aún recuerdo muy bien aquella tarde de sol y moscas; sí. Éramos jóvenes y fuertes, gandules bajo el embrujo del calor. Nos dejábamos llevar a la deriva, río abajo por la corriente, con el torso desnudo y los metales de armas y adornos brillando a cada roce de un sol que llenaba las aguas de reflejos dorados. Bocanadas de aire ardiente estremecían las cañas, mientras las copas de los árboles, meciéndose entre susurros, hacían temblar la penumbra de los remansos. Recuerdo también aquella piragua, hecha de una pieza, al estilo de nuestra gente, barnizada con resina de lustre amarillento y con la proa tallada para formar un rostro grotesco, de boca ancha y ojos saltones como las ranas.

A proa, fusil en mano, dormitaba Cosal: fuerte, enjuto, oscuro como el bronce, con el aire alerta y cruel de un halcón; yo llegué a conocerlo muy bien en tiempos, sí, porque no en vano fuimos hermanos de sangre. Cruzado de piernas en el centro de la canoa —delgado, con la cabeza afeitada y la piel como el cobre, casual y algo cínico— iba Palo Vento, viejo amigo. Y a popa, yo, Corocota, espantando el calor con un abanico.

A nuestras espaldas, las montañas eran enormes y azules, con las cumbres más altas coronadas de blanco. El Riorrío, impetuoso cuando baja por esa cordillera, es aquí ya ancho y calmo, y fluye entre riberas e islotes cubiertos de vegetación. Pero hay monstruos en el agua, y demonios se-

dientes de sangre y oro que acechan desde el fondo; y también hay pozas, bajos, corrientes ocultas y malos espíritus que ahogan a los incautos... Sí, el río engaña.

Aguas abajo teníamos a la vista Minacota, nuestra ciudad natal. Los estandartes rojos y amarillos aleteaban cansinos sobre la ciudadela, y las barcazas navegaban lentamente por los canales. Desde donde nos hallábamos, no se veía sino una maraña de escalinatas, cúpulas, terrazas y cuevas sombreadas por plátanos y moreras. Imágenes distantes que temblaban como espejismos por culpa del calor y los vapores del mediodía.

Fue a esa hora cuando Cosal frunció los labios y volvió los ojos a la ribera, para llamar nuestra atención hacia un remanso umbrío, desde el que un hombre de manto rojo nos hacía señas con la mano.

—Tucatuca —susurró Palo Vento, los párpados entornados.

Asentí en silencio. Nunca hubo buenas relaciones entre el Alto Juez de los armas y yo, y menos desde el día en que me derrotó en duelo tradicional, antes de exiliarme por dos años. Pero había obligaciones rituales entre ambos y, cuando él llamaba, yo acudía sin perder un momento. Por eso, despabilándonos, cogimos los remos y ganamos la orilla a golpes de pala.

Tucatuca era un hombre imponente de verdad: un gigante de piel renegrada por el sol, con unos ojos azul ardiente, fruto de la mezcla de sangres, y una barba negra y salvaje que le daba aspecto de león. Se decía que era medio hermano de *rei* Balzarcum de Corgo, y cuantos habían llegado a ver a ambos confirmaban que bien pudiera ser cierto. Me esperaba sentado a la sombra, sobre un árbol caído, envuelto en su manto rojo y con la maza de los jueces armas —con mango de madera oscura y cabeza doble de león, forjada en bronce— entre las manos.

Fui a sentarme a su lado sin decir palabra, y él me correspondió ignorándome, con los ojos perdidos en los jue-