

◆ BENITO TAIBO ◆

MUNDO SIN DIOS

LA RAZÓN Y LA IRA

2

 Planeta

♦ BENITO TAIBO ♦

MUNDO SIN DIOSES

LA RAZÓN Y LA IRA



Diseño e ilustración de portada: David Espinosa Álvarez

Fotografía del autor: © Blanca Charolet

Ilustraciones de interiores: David Espinosa

© 2019, Benito Taibo

Derechos reservados

© 2019, Editorial Planeta Mexicana, S.A. de C.V.

Bajo el sello editorial PLANETA M.R.

Avenida Presidente Masarik núm. 111, Piso 2

Colonia Polanco V Sección, Miguel Hidalgo

C.P. 11560, Ciudad de México

www.planetadelibros.com.mx

Primera edición en formato epub: noviembre de 2019

ISBN: 978-607-07-6340-3

Primera edición impresa en México: noviembre de 2019

ISBN: 978-607-07-6339-7

No se permite la reproducción total o parcial de este libro ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del *copyright*.

La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Arts. 229 y siguientes de la Ley Federal de Derechos de Autor y Arts. 424 y siguientes del Código Penal).

Si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra diríjase al CeMPro (Centro Mexicano de Protección y Fomento de los Derechos de Autor, <http://www.cempro.org.mx>).

Impreso en los talleres de Litográfica Ingramex, S.A. de C.V.

Centeno núm. 162, colonia Granjas Esmeralda, Ciudad de México

Impreso y hecho en México – *Printed and made in Mexico*

DRAMATIS PERSONAE

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

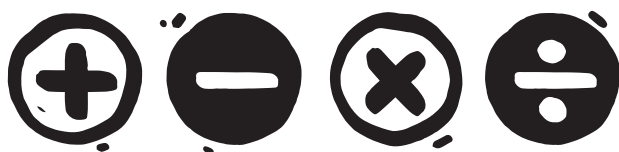
MIRANDA NAAT: se ha convertido en el irremplazable sostén de su hermano Yago y el pequeño Oberón. Valerosa e infalible con el arco, está dispuesta a luchar para recuperar a su madre.

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



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

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



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

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

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

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

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

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

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

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



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

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



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

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

ISMÍN Y MADHÍ AYÁ: los hermanos de Alká Umin.

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

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

I EL VIAJE



Un torbellino.

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

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

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

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

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

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

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

Y recibe el aciago silencio como única respuesta.

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

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

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

—Yago... —repite más alto.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

—No entiendo.

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

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

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

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

No están en Sognum.

No están en ninguna parte.

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

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

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

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

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

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

Ni rastros de Oberón.

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

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

—¡Vamos a Sognum!

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

CLAVES



Nunca los había visto de cerca, tan sólo tenía una vaga idea de su existencia. Y ahora estaba, desde hacía tres días, fundido en su lomo, como si fueran uno mismo; parecían uno de esos seres fantásticos, tallados en piedra en tiempos inmemoriales, mitad hombre y mitad animal.

—Es un strutionum —dijo el dueño del establo a las afueras de Arbitria, aterrorizado al tener frente a sí a un intocable.

—¿Corre? —preguntó Azur Banná.

—Como el viento. Y casi no bebe. Es un macho joven.

Y, al ver una oportunidad, el miedo dio paso al negociante que todo el mundo lleva dentro.

—Como yo. Me lo llevo —dijo, sonriendo con la mala broma y poniendo sobre la cerca de madera una cápsula de azogue—. Supongo que con esto basta para tener también montura y bastimentos. Y algún arma, por favor.

Era una pequeña fortuna. Pero tenía muchas de ellas escondidas en la alforja de piel muy bien pegada al estómago, así que daba igual. Un intocable puede llevarse cualquier cosa con tan sólo tomarla, pero él, el matemático, es un estafador decente. Tan decente que salió del palacio del gordo Señor del Cielo y de la Tierra, Abú Karman, caminando con tranquilidad, por la puerta grande. Y nadie, por supuesto, se atrevió a detenerlo, mientras el amo se partía la cabeza buscando culpables del robo del que había sido víctima.

El strutionum es un animal singular: dos largas patas que acaban en pezuñas poderosas, un cuello no menos largo, un pico malévolo y curvo, plumas azules y blancas, además de un par de alas cortas que no sirven para volar.

El primer día de viaje, Banná descubrió, a costa de un dolor de nalgas y piernas intenso, que el pájaro que no volaba seguía sus instintos y poco le importaba la rienda que con dificultades el matemático mantenía entre las manos. «Por fortuna, los dos tenemos la misma dirección como destino», pensó Banná, riéndose en voz baja.

En cuanto se subió a la pequeña montura puesta sobre el lomo de la bestia, esta se arrancó a paso veloz y no se detuvo hasta que cayó la tarde, y se negó a dar un paso más.

El dueño del establo le dio en una alforja semillas mezcladas con un tipo de cereal y un vaso metálico, que Azur dedujo era para medir las comidas del animal.

Le quita la rienda y la montura, y el ave se sienta de inmediato, encogiéndose bajo su cuerpo sus dos inmensas patas. El matemático esparce una medida de semillas en el suelo y, en un abrir y cerrar de ojos, picoteando a una velocidad increíble, el animal da cuenta de ellas. Luego, cierra los ojos y se queda dormido enseguida.

Azur no sabe que los pájaros, grandes o pequeños, roncan. O este es una excepción. De la pequeña garganta del animal salen enormes gruñidos cada tanto y parece que la tierra se mueve. Intenta dormir y recetarle con sus ronquidos una cucharada de su propia medicina.

«No puedo llamarlo *strutionum*», piensa Banná mientras intenta conciliar el sueño. «Merece un nombre, como todos».

—¡Sirio! —exclama en voz alta, mientras ve en el firmamento esa brillante estrella, que titila a lo lejos. El animal abre los ojos un segundo para mirarlo y tal vez

reprocharle el haberlo sacado de su plácido sueño; después vuelve a roncar, ahora más fuerte.

Azur Banná, el matemático intocable, sonrío.

Es la última vez que lo hace. El resto de la noche es una pesadilla. Despierta de tanto en tanto, sobresaltado por los ruidos maléficos de la bestia, que pareciera haberse comido a un varik e intentara digerirlo con enormes dificultades. Al final, lo vence el cansancio.

Lo siguiente que sabe es que una espada enorme y brillante, acompañada por los primeros rayos del sol que salen de entre las nubes negras, se cierne sobre su cuello desnudo.

—¿Cuánto vale tu vida? —Escucha decir a más de metro y medio por encima de su cabeza. La voz es ronca y penetrante. Proviene de un hombre grande, barbado, con turbante color azafrán, vestido con una túnica azul; detrás suyo, un caballo blanco del desierto olisquea a Sirio con enorme curiosidad.

—Soy un intocable —advierde Azur, sin una gota de aplomo, mientras el cuerpo entero le tiembla.

—¿Y? —pregunta el tipo, como si le hablaran de algo desconocido.

—No me puedes matar.

—Claro que puedo. Mi espada así lo dice. Repito por última vez: ¿cuánto vale tu vida?

Azur sopesa sus opciones, limitadas por la espada, que sigue haciendo presión sobre su cuello. Muy limitadas.

Se juega una baza...

—La mitad de lo que vale la tuya, considerando mis opciones —responde mientras intenta incorporarse. La espada cede un poco.

El hombre suelta una ruidosa carcajada.

—Mi vida no vale nada, así que la tuya, la mitad de nada.

La cosa se está poniendo cada vez más fea.

Comienzan a caer gotas y el cielo empieza a tronar. Morir así, en un día gris, no es lo que ha soñado el matemático.

—Espero una nueva oferta —dice con voz más grave y profunda el hombre, que cada vez parece más inmenso, como es inmensa la espada que sostiene entre las manos.

—¿Una cápsula de azogue? —ofrece Azur.

—¿Diez? —responde de inmediato el tipo.

La caída de un rayo a un centenar de metros hace que la tierra se mueva debajo de ellos.

—¿Podemos discutirlo sin la espada?

El hombre la quita del cuello del matemático y este puede levantarse. El barbado le saca por lo menos dos cabezas. No necesita la espada para matarlo, basta con la fuerza de las dos manazas que rematan sus brazos.

—¿Juegas crim? —pregunta Azur, confiando en una respuesta positiva.

—Bah, ¡cosas de ciudad! ¿Estás por morir y quieres jugar?

No, no juega. Tiene en la alforja dieciséis cápsulas de azogue, una fortuna. Si paga por su vida, le quedarán menos de la mitad. Pero Azur Banná no es lo que llamamos un hombre de acción. Más bien es de pensamientos, los cuales en este momento giran frenéticos dentro de su cabeza, intentando dar con la salida de este laberinto.

—¿Cinco? Eso es mucho, mucho.

—Diez es mucho más mucho —responde el gigante—. Me estoy cansando. Y llueve.

Un nuevo rayo cae más cerca. El hombre mira con preocupación a su alrededor.

—Siete.

—¿Te has dado cuenta de que si te mato me quedo con todo lo que tienes, incluido al pájaro extraño?

—Lo sé, pero también noto que no quieres matarme. Ya lo hubieras hecho. Mientras dormía —contesta Banná.

—Jamás mato a nadie que no pueda defenderse.

—¡Un hombre de honor! Ocho es mi oferta, ¿aceptas? —La mitad del azogue sigue siendo mucho, mucho, como decía el hombre.

La lluvia arrecia. Los truenos y relámpagos muestran ya la tormenta en todo su esplendor.

—No.

Y el gigante barbado levanta la espada sobre sí, en todo lo alto.

Y Azur Banná, el pobre intocable, ya ve su cabeza rodando por el suelo.

—Adiós —murmura el tipo.

Y en ese instante, un rayo toca la punta de la espada que flamea en el aire.

Un resplandor enceguedor cubre al mundo. El hombre se desploma con un rictus de dolor en la quijada.

El olor de la carne quemada, dulzón y terrible, lo llena todo.

Azur ha visto rayos caer sobre los árboles y, alguna vez en una ciudad, sobre una asta bandera.

El metal atrae al rayo. Ahora lo sabe. Jamás de los jamases volverá a blandir una espada descubierta al aire en medio de una tormenta. Ha aprendido algo nuevo. Algo muy peligroso.

El tipo está casi carbonizado. Con asco, Azur Banná le quita la alforja, que aún humea en el cinturón. Cinco cápsulas.

Ahora tiene una verdadera fortuna, una espada que difícilmente puede cargar, un caballo del desierto y, por supuesto, su vida.

Ve hacia lo alto y agradece a la tormenta, al rayo y al destino. Es entonces cuando se da cuenta de que se ha meado en los pantalones.

Mira al cielo, mientras deja que la lluvia borre de su ropa semejante deshonra. Y ríe enloquecido, feliz, como un niño que juega bajo el agua.