

GEORGE R. R.
MARTIN



el
**CABALLERO
ERRANTE**

Lectulandia

En el gran continente de Poniente, desde las rojas arenas de Dorne en el sur hasta las heladas montañas y gélidos valles del norte, las estaciones duran años y muchas veces décadas. En las novelas de la saga Canción de hielo y fuego, George R.R. Martin ha dotado de vida a este turbulento y extraño lugar. El caballero errante se sitúa unos cien años antes del principio de Juego de Tronos, durante el mandato del buen rey Daeron, con el reino en paz y la dinastía Targaryen en su mejor momento. Cuenta la historia del primer encuentro entre Dunk, el escudero de un caballero errante, y Egg, un niño que es mucho más de lo que aparenta. Cuando acudan al gran torneo del Prado de Ashford, los pondrá a prueba su pasado, su presente y su futuro.

Lectulandia

George R. R. Martin

El caballero errante

Cuentos de Dunk y Egg

ePUB v1.1

Demes 17.06.11

más libros en lectulandia.com

Título original: *El caballero errante*

George R. R. Martin, Mayo de 2011.

Traducción: Raul Sastre Letona

Diseño/retoque portada: Lightniir

Editor original: Demes (v1.0)

Corrección de erratas: Lightniir

ePub base v2.0

Dunk no tuvo dificultad en cavar la fosa, porque las lluvias primaverales habían ablandado la tierra. Eligió la ladera occidental de una colina, por respeto a la afición del anciano a las puestas de sol. «Ya ha pasado otro día —comentaba en vida, suspirando—. A saber qué nos deparará el de mañana, ¿eh, Dunk?» Pues bien, uno les había deparado lluvias que los habían calado hasta los huesos, el siguiente viento racheado y húmedo, y el tercero frío. Amanecido el cuarto, el viejo ya no tenía fuerzas para montar. Ahora estaba muerto. Pocos días atrás, a lomos de su caballo, cantaba todavía la canción aquella sobre ir a Gulltown a ver a una hermosa joven, sólo que cambiando Gulltown por Vado Ceniza. «A Vado Ceniza camino, a ver a mi zagala, de cabellos de lino», recordó Dunk, cavando con tristeza.

Cuando consideró que el agujero ya era bastante hondo, cogió en brazos el cadáver del anciano y lo llevó al borde. Había sido un hombre bajo y delgado, y ahora que ya no llevaba cota de mallas, yelmo ni cincho para la espada pesaba lo que un saco de hojas secas. Dunk poseía una estatura descomunal para su edad; a sus dieciséis o diecisiete años (nadie sabía de cierto cuántos) su cuerpo larguirucho y poco grácil frisaba los dos metros, y aún tenía que fornirse. El viejo había dedicado muchos elogios a su fortaleza. Siempre había sido pródigo en ellos. No tenía nada más que dar.

Dunk lo depositó en la fosa y aguardó un poco a cubrirla. El aire volvía a oler a lluvia. Se imponía rellenarla antes de que cayeran las primeras gotas, pero no era fácil cubrir de tierra aquel rostro viejo y cansado. Debería haber un sacristán, pensó Dunk, para dedicarle unas oraciones; pero sólo me tiene a mí. El viejo le había comunicado toda su ciencia sobre espadas, escudos y lanzas, pero no había sido buen profesor de palabras.

—Os dejaría vuestra espada, pero se oxidaría —dijo al fin, como quien pide perdón—. Yo creo que os darán otra los dioses. Ojalá no hubieras muerto, Ser —Enmudeció unos instantes, por ignorancia de lo que quedaba por decir. No sabía ninguna oración entera. El viejo no había sido hombre de oraciones—. Erais un caballero cabal, y jamás me golpeasteis sin yo merecerlo —logró decir al cabo—, salvo aquella vez en Estanque de la Dama. Ya os dije que el pastel de la viuda se lo había comido el mozo de la posada, no yo. En fin, ya no importa. Id con los dioses, Ser. Echó tierra con el pie. Después llenó la fosa metódicamente, sin mirar lo que yacía al fondo. Ha tenido una vida larga, pensó. Seguro que le faltaba poco para cumplir sesenta años. ¿Cuántos podían presumir de lo mismo? Al menos había visto otra primavera.

Dio de comer a los caballos con el crepúsculo en ciernes. Había tres: el jamelgo de Dunk, el palafrén del anciano y Trueno, su caballo de batalla, un semental zaino reservado para torneos y guerras. Trueno había perdido la rapidez y fuerza de antaño, pero guardaba el coraje, el brillo en la mirada, y era la posesión más valiosa de Dunk.

Si vendiera a Trueno y al viejo Castaño, pensó el muchacho, con sillas ybridas, me darían plata, suficiente para... Frunció el entrecejo. Sólo conocía una vida, la de caballero errante: cabalgar de castillo en castillo, servir a tal o cual señor, luchar en sus batallas, comer en sus salones hasta el final de la guerra y proseguir el viaje. De vez en cuando también había torneos, si bien con menor frecuencia. Dunk sabía que en inviernos crudos algunos caballeros errantes se dedicaban al robo. No había sido el caso del anciano.

Podría buscarme otro caballero errante que necesitase un escudero para cuidarle las bestias y limpiarle la cota, pensó; o ir a alguna ciudad, Lannisport o Desembarco del Rey, y unirme a la guardia. También podría...

Había dejado amontonadas las pertenencias del viejo al pie de un roble. El monedero de tela contenía tres monedas de plata, diecinueve peniques de cobre y un granate mellado. La mayor parte de las riquezas terrenales del anciano se había gastado en caballos y armas, como era norma entre los caballeros errantes. Ahora Dunk era dueño de varias cosas: una cota de mallas de la que había quitado mil veces la herrumbre, un morrión de hierro con barra nasal ancha y una muesca en la sien izquierda, un cincho de cuero agrietado, una espada larga con funda de madera y cuero, una daga, una navaja de afeitar, una piedra de afilar, grebas, gola, una lanza de dos metros y medio (de fresno, con dura punta de hierro) y un escudo de roble con ribete mellado de metal y las armas de Arlan de Pennytree: un cáliz con alas, plata sobre marrón.

Contempló el escudo, cogió el cinturón y volvió a mirar el primero de ambos objetos. El cincho había sido confeccionado para las caderas estrechas del anciano, y a Dunk le iba tan pequeño como la cota. Ató la funda a una cuerda de cáñamo, se la pasó por la cintura y desenvainó la espada.

La hoja era recta y pesaba mucho: buen acero forjado en el castillo. La guarnición era de cuero blando sobre madera, y el pomo una piedra negra pulida. Con toda su sencillez, la espada era de buen coger, y Dunk conocía su filo por haberlo aguzado muchas noches con piedra de afilar y hule, antes de acostarse. Pensó: la cojo con la misma facilidad que él, y en el prado de Vado Ceniza se celebra un torneo.

El trote de Pasoquedo era más ágil que el del viejo Castaño. Aun así, cuando divisó la posada (una construcción alta de madera y adobe), Dunk estaba cansado y dolorido. La cálida luz amarilla que se derramaba por las ventanas era tan acogedora que fue incapaz de pasar de largo. Se dijo: tengo tres monedas de plata, lo suficiente para una buena cena y toda la cerveza que me venga en gana.

Mientras desmontaba vio llegar del río a un niño desnudo y mojado, que empezó a secarse con una capa marrón de tela basta.

—¿Eres el mozo de cuadra? —preguntó. Enclenque, paliducho y con barro hasta

los tobillos, el chico no aparentaba más de ocho o nueve años. Lo más raro que tenía era el pelo, por inexistente—. Me gustaría que me cepillasen el palafrén y les pusieran avena a los tres. ¿Te encargas tú?

El niño miro a Dunk con descaro.

—Si quiero.

Dunk frunció el entrecejo.

—No me hables así, que soy un caballero. No me obligues a demostrártelo.

—No lo parecéis.

—¿Son todos iguales?

—No, pero vos no lo parecéis. Lleváis una cuerda por cinturón.

—Lo importante es que aguante la funda. Venga, llévate los caballos. Si me los cuidas bien te daré una moneda de cobre, y si no un sopapo en la oreja.

Dio media vuelta, ignorando la reacción del mozo, y abrió la puerta con un hombro.

A aquellas horas lo previsible era encontrar llena la posada, pero el comedor estaba casi vacío. En una de las mesas roncaba un hidalguillo con buen manto de damasco, sobre un charco de vino derramado. Por lo demás ni un alma. Dunk miró la sala sin saber qué hacer, hasta que salió de la cocina una mujer baja, rechoncha y blanca de piel que le dijo:

—Sentaos donde queráis. ¿Qué os sirvo, cerveza o comida?

—Las dos cosas.

Dunk escogió una silla al lado de la ventana, lejos del joven que dormía.

—Hay cordero asado con hierbas, que está muy rico, y mi hijo ha cazado unos cuantos patos. ¿Qué os apetece?

Hacía más de medio año que Dunk no comía en una posada.

—Las dos cosas.

La mujer se rió.

— Tamaño no os falta —Llenó una jarra de cerveza y la llevó a la mesa de su nuevo cliente—. ¿También queréis habitación?

—No —Dunk soñaba con dormir bajo techo en blando colchón de paja, pero había que administrar las monedas con prudencia. Se conformaría con el suelo—. En cuanto tenga comida y cerveza en el estómago seguiré el viaje a Vado Ceniza. ¿Cuánto falta?

—A caballo un día. Cuando lleguéis al molino quemado y veáis que el camino se bifurca id hacia el norte. ¿Y vuestras caballos? ¿Os los cuida el niño o ha vuelto a escaparse?

—No, ya me los cuida —dijo Dunk—. Veo poca clientela.

—Media ciudad ha ido a ver el torneo. Los míos también querían, pero se lo he prohibido. Cuando me muera les dejaré la posada, pero el niño prefiere hacer el golfo

con la soldadesca, y la niña... Cada vez que ve pasar a un caballero sólo sabe reír tontamente y suspirar. ¡Os juro que no lo entiendo! Son como los demás hombres, y no sé de ninguna justa que haya cambiado el precio de los huevos —Puso en Dunk una mirada curiosa. La espada y el escudo eran indicio de algo, que desmentían el cinturón de cuerda y la túnica de tela basta—. ¿También vais para el torneo?

Antes de contestar, Dunk tomó un trago de cerveza. Era de color tostado, algo pastosa al paladar, como le gustaban a él.

—Sí —dijo—. Quiero ser paladín.

—¿De veras? —preguntó educadamente la posadera.

El hidalgo del fondo levantó la cabeza del charco de vino. Tenía el pelo enmarañando, la cara con mal color y la incipiente barba mas rubia que el cabello.

Después de pasarse la mano por la boca miró a Dunk y dijo:

—Acabo de soñar contigo —Lo señaló con mano temblorosa—. No te me acerques, ¿eh? Quédate bien lejos.

Dunk lo miró con semblante perplejo.

La posadera se agachó para decirle algo.

—No le hagáis caso. Se pasa el día bebiendo y hablando de sus sueños. Voy por la comida.

Y se alejó.

—¿Comida? —El hidalgo pronunció la palabra como si le diera asco. Después se levantó con dificultad, apoyándose en la mesa con una mano—. Estoy a punto de vomitar —declaró. Tenía la parte delantera de la túnica cubierta de manchas viejas de vino—. Quería una puta, pero no queda ninguna. Se han ido todas a Vado Ceniza.

Necesito vino.

Salió del comedor con pasos vacilantes. Dunk le oyó subir las escaleras con una canción en los labios.

«Qué espectáculo», pensó. Pero ¿por qué ha creído reconocerme? Lo meditó entre tragos de cerveza.

El cordero era de los mejores que había probado, pero el pato, hecho con cerezas, limón y menos grasa de lo habitual, lo superaba. La posadera también trajo guisantes con mantequilla, y un pan de avena que aún estaba caliente. «Ser caballero es esto —se dijo Dunk, chupando los huesos con ahínco—: buena comida, cerveza a pedir de boca y nadie que te dé coscorrones». Pidió tres jarras más: una para el resto de la cena, otra para digerir y la cuarta porque no se lo impedía nadie. Cuando se dio por satisfecho pagó una moneda de plata a la posadera, y aun recibió todo un puñado de las de cobre. Al salir de la posada descubrió que era de noche. Tenía la barriga llena y el monedero un poco más liviano, pero se dirigió al establo con una sensación de bienestar. Oyó un relincho.

—Tranquilo —dijo una voz de niño.

Dunk apretó el paso con el entrecejo fruncido.

Encontró al mozo a lomos de Trueno y con la armadura del viejo puesta. La cota de mallas le llegaba por debajo de los pies y había tenido que inclinar el yelmo hacia atrás para que no le tapara los ojos. Estaba muy concentrado, y muy ridículo. Dunk se quedó riendo a la puerta del establo.

El niño levantó la cabeza, se ruborizó y saltó a tierra. —¡Señor, yo no quería...!

—Ladrón —dijo Dunk, intentando poner voz seria—. Quítate la armadura y da gracias porque Trueno no te haya dado una coz en esa cabeza de chorlito. Es un caballo de batalla, no un pony para niños.

El mozo se quitó el yelmo y lo tiró por la paja.

—Yo sabría montarlo tan bien como vos —dijo en el colmo del atrevimiento.

—Cierra la boca, que no quiero insolencias. Y la cota de mallas también te la quitas. ¿Qué te proponías?

—¿Cómo voy a deciroslo con la boca cerrada?

El niño se quitó la cota con cierta dificultad y la dejó caer.

—Ábrela, pero sólo para contestar —dijo Dunk—. Ahora recoge la cota, quítale el polvo y devuélvela al lugar de donde la has cogido. Lo mismo para el morrón. ¿Has cumplido mis instrucciones? ¿Has dado de comer a los caballos y has cepillado a Pasoquedo?

—Sí —contestó el rapaz, sacudiendo la cota para que soltara la paja—. Vais a Vado

Ceniza, ¿verdad? Llevadme con vos.

Ya lo había avisado la posadera.

—¿Y qué diría tu madre?

—¿Mi madre? —El niño arrugó la cara—. Nada, porque está muerta.

Dunk quedó sorprendido. ¿Entonces no era hijo de la posadera? Quizá lo tuviera de aprendiz. La cerveza le había enturbiado un poco el entendimiento.

—¿Eres huérfano? —preguntó.

—¿Y vos? —replicó el niño.

—Antes sí —reconoció Dunk, pensando: hasta que me tomó el viejo a su cargo.

—Si me llevaseis os haría de escudero.

—No me hace falta.

—Todos los caballeros necesitan escuderos —dijo el niño—, y vos tenéis aspecto de necesitarlo más que ninguno.

Dunk levantó la mano amenazadoramente.

—Y tú de necesitar un buen sopapo en la oreja. Lléname un saco de avena. Salgo para Vado Ceniza... yo solo.

El niño disimulaba bien su miedo, en la hipótesis de que lo tuviera. Permaneció unos instantes con los brazos cruzados y plantando cara, pero justo cuando Dunk

estaba a punto de dejarlo por imposible dio media vuelta y salió en busca de la avena.

Para Dunk fue un alivio. Lástima, pensó, pero aquí en la posada vive bien, mejor que sirviendo a un caballero errante. Llevármelo no sería hacerle ningún favor.

No obstante, seguía notando la decepción del mozo. Al montarse en Pasoquedo y coger la rienda de Trueno, Dunk pensó que quizás lo alegrase un penique.

—Ten, rapaz, por tu ayuda.

Le tiró la moneda con una sonrisa, pero el mozo no hizo ademán de recogerla.

Cayó al suelo entre sus pies descalzos, y ahí se quedó.

«En cuanto me haya marchado la cogerá», se dijo Dunk. Hizo dar media vuelta al palafrén y se alejó de la posada, seguido por los otros dos caballos. La luna iluminaba los árboles, y el cielo despejado relucía de estrellas. Avanzando por el camino, Dunk sintió en su espalda la mirada del niño, hosco y silencioso.

Largas ya las sombras vespertinas, Dunk, que había llegado al vasto prado de Vado Ceniza, tiró de las riendas. Ya había sesenta pabellones montados: pequeños, grandes, de lona, de lino, de seda... Si en algo coincidían era en sus vivos colores y en los largos estandartes prendidos al poste central, estandartes que ofrecían un espectáculo cromático superior al de un prado de flores silvestres: rojos intensos, amarillos luminosos, matices infinitos de verde y azul, negros, grises, morados...

Algunos de los caballeros habían tenido al anciano entre sus filas. A otros los conocía Dunk por historias que se contaban en los mesones y alrededor de las hogueras.

Nunca había aprendido la magia de la lectura y la escritura, pero el viejo lo había puesto todo de su parte para inculcarle nociones de heráldica en forma de largos sermones cuando iban a caballo. Los ruiseñores pertenecían a lord Caron de las Marcas, tan buen arpista como justador. El ciervo coronado identificaba a Ser Lyonel Baratheon, «la Tormenta que Ríe». Dunk reconoció el cazador de los Tarly, el relámpago morado de la casa de Dondarrion y la manzana roja de los Fossoway. Oro sobre gules rugía el león de Lannister, y la tortuga de mar de los Eastermont nadaba, verde oscuro, en campo de sinople. La tienda marrón sobre la que ondeaba un caballo rojo sólo podía alojar a Ser Otho Bracken, merecedor del apodo de *Bestia de Bracken* por haber matado a lord Quentyn Blackwood durante un torneo en Desembarco del Rey celebrado tres años atrás. Se decía que el golpe de Ser Otho con el hacha romana había sido tan fuerte que había hundido la visera del yelmo de lord Blackwood, destrozándole la cabeza. Dunk también vio algunos estandartes de los Blackwood. Estaban en el límite occidental del prado, lo más lejos posible de Ser Otho. Marbrand, Mallister, Cargyll, Westerling, Swann, Mullendore, Hightower, Florent, Frey, Penrose, Stokeworth, Darry, Parren, Wylde... Parecía que todas las casas nobles del norte y el sur hubieran enviado a Vado Ceniza a uno o más caballeros para ver a la

hermosa zagala y justar en su honor.

Por gratos que fueran a la vista aquellos pabellones, Dunk era consciente de que no estaban destinados a él. Pasaría la noche con el único abrigo de una capa raída de lana. Grandes del reino y caballeros cenarían capones y lechones, mientras él se conformaba con un correoso pedazo de ternera salada. Bien sabía que el hecho de acampar en aquel prado multicolor lo sometería a mudos desdenes y burlas no encubiertas. Quizá unos pocos lo trataran con consideración, pero en cierto modo era peor.

Para un caballero errante el orgullo era importante, porque sin él valía tan poco como un mercenario. Tengo que ganarme un puesto entre esa gente, pensó Dunk. Si combato bien es posible que algún señor me tome a su servicio; entonces cabalgaré en noble compañía, cenaré a diario carne fresca en una sala del castillo y plantaré mi propia tienda en los torneos. Lo primero, sin embargo, es destacar. No tuvo más remedio que dar la espalda al campo de justas y volver al bosque con sus caballos.

Por los aledaños del prado principal, casi a un kilómetro de la ciudad y el castillo, encontró el recodo de un riachuelo donde el agua era profunda. Estaba bordeado de un poblado juncar, a la sombra de un olmo copudo. Ningún estandarte era más verde que aquella hierba primaveral, tan blanda al tacto. El lugar era hermoso, y aún no había sido reclamado por nadie. Será mi pabellón, se dijo Dunk; un pabellón con techo de hojas y más verde que los estandartes de los Tyrell y los Estermont.

Lo primero eran los caballos. Una vez atendidas sus necesidades, Dunk se desnudó y se metió en el agua para quitarse el polvo del camino. «Cualquier caballero que se precie debe ser tan limpio como pío», decía el viejo en vida, insistiendo en que se bañasen los dos de pies a cabeza a cada cambio de luna, tanto si olían mal como si no. Dunk juró hacerlo porque ya era caballero.

Se sentó desnudo al pie del olmo, para secarse y disfrutar de la calidez primaveral que le acariciaba la piel. Contempló el vuelo perezoso de una libélula por los juncos.

¿Por qué las llamarán dragones [1]?, se preguntó. No se parecen en nada. No es que Dunk hubiera visto ningún dragón, pero el viejo sí. Dunk le había oído contar cincuenta veces la misma historia, la de cuando era niño y su padre lo había acompañado a Desembarco del Rey, donde habían visto al último dragón un año antes de que muriera. Era una hembra de color verde, pequeña y debilitada, con las alas atrofiadas. Todos sus huevos se habían echado a perder. «Hay gente que dice que la envenenó el rey Aegon —contaba el anciano—. Deben de referirse al tercero, no el padre del rey Daeron, sino aquél a quien llamaban Matadragones o Aegon el Desventurado.

Había visto al dragón de su tío devorando a su propia madre y les tenía mucho miedo. Desde la muerte del último dragón se han acortado los veranos, y los inviernos son más largos y crueles».

Se ocultó el sol en las copas de los árboles, empezó a refrescar y llegó un momento en que a Dunk se le puso la piel de gallina. Entonces sacudió la túnica y los pantalones contra el tronco del olmo para desempolvarlos como mejor pudiera y volvió a ponérselos. La inscripción en el torneo, previa búsqueda del maestro de justas, podía esperar a la mañana siguiente. Sus esperanzas de participar dependían de que aprovechara la noche en otros menesteres.

No le hizo falta verse reflejado en el agua para saber que no ofrecía un aspecto demasiado caballeresco. Se echó pues el escudo de Ser Arlan a la espalda, a fin de dejar el emblema a la vista. Después manejó a los caballos y dejó que pacieran debajo del olmo, mientras él caminaba hacia el escenario de las justas.

El prado, de costumbre, surtía de tierras comunales a los habitantes de la ciudad de Vado Ceniza, situada en la otra orilla del río. El torneo lo había transformado. De la noche a la mañana había surgido otra ciudad, no de piedra sino de seda, mayor que su hermana y más hermosa. Al borde del prado habían plantado sus puestos decenas de comerciantes que vendían toda clase de artículos: fieltro, fruta, cinturones, zapatos, pieles, piedras preciosas, halcones, objetos de metal, especias, plumas... Circulaban entre el público juglares, marionetistas y magos. También las prostitutas y los ladrones aprovechaban para ejercer su profesión. Dunk vigilaba sus monedas.

Llegó a su nariz el olor de las salchichas, que al freírse desprendían un humo espeso, y se le hizo la boca agua. Se gastó una moneda de cobre en una salchicha y un cuerno de cerveza. Mientras comía presenció la lucha entre un caballero de madera pintada y un dragón del mismo material. No menos pintoresca resultaba la persona que movía los hilos del dragón, una joven alta, con la piel oscura y el cabello negro típicos de Dorne. Era delgada como una lanza, sin apenas pecho, pero a Dunk le gustó su cara y el movimiento de dedos con que hacía caracolear al dragón al otro extremo de los hilos. Si le hubiera sobrado una moneda se la habría tirado, pero no era el caso.

Sus esperanzas de encontrar vendedores de armas y armaduras quedaron confirmadas. Vio un tyroshi con barba azul en doble punta que ofrecía yelmos profusamente adornados, piezas prodigiosas de oro y plata con formas de pájaros y otros animales. También encontró un espadero que pregonaba hojas de acero a bajo precio, y otro que las comercializaba mucho más finas, pero Dunk ya tenía espada.

El hombre a quien buscaba cerraba la hilera de puestos de venta, sentado a una mesa en la que descansaban una cota de malla de excelente factura y un par de guanteletes que Dunk inspeccionó con detenimiento.

—Sois buen artesano —dijo.

—El mejor.

El armero en cuestión era un retaco de metro cincuenta. Tenía, empero, el torso igual de ancho que Dunk, además de barba negra, manos enormes y ni el menor

asomo de humildad.

—Necesito una armadura para el torneo. Una buena cota de malla, gola, grebas y yelmo completo.

El morrión del anciano era de su talla, pero Dunk deseaba protegerse la cara con algo más que una simple barra nasal.

El armero lo miró de arriba abajo.

—Sois alto, pero he hecho armaduras para otros que lo eran todavía más —Salió de detrás de la mesa—. Arrodillaos y os mediré los hombros, y ese cuello que tenéis, que parece un tronco de árbol —Dunk obedeció. El armero le pasó por los hombros una cinta de cuero con nudos, gruñó, usó la misma cinta para el cuello y volvió a gruñir—. Levantad el brazo. No, el derecho. —Gruñó por tercera vez—. Ya podéis levantarlos. —La parte interior de una pierna, el grosor de la pantorrilla y el tamaño de la cintura suscitaron nuevos gruñidos—. Es posible que os convengan algunas piezas que llevo en el carro —dijo al acabar—. Sin adornos, ¿eh? Ni oro ni plata; sólo acero, sencillo pero del bueno. Yo hago yelmos que parecen yelmos, no cerdos alados ni frutas exóticas. Ahora bien, si os dan un lanzazo en la cara os serán de mayor utilidad los míos.

—No pido más —dijo Dunk—. ¿Cuánto pedís vos?

—Ochocientas monedas y os hago un favor.

—¡Ochocientas! —Era más de lo esperado—. Mmm... Podría daros una armadura usada, hecha para un hombre más bajo... Un morrión, una cota de mallas...

—Pate sólo vende lo que fabrica él mismo —declaró el armero—, aunque podría aprovecharse el metal. Si no está demasiado oxidado me lo quedo y os armo por seiscientas.

Dunk tenía la posibilidad de rogar a Pate que le fiara, pero no se hacía ilusiones acerca de la respuesta. Había pasado bastante tiempo en compañía del viejo para saber que los comerciantes recelaban sobremanera de los caballeros errantes, algunos de los cuales eran poco más que ladrones.

—Os doy dos monedas de plata y mañana os traigo la armadura y las que faltan.

El armero lo miró con atención.

—Con dos monedas os doy un plazo de un día. Si lo incumplís venderé la armadura a otra persona.

Dunk sacó las monedas de la bolsa y las depositó en la mano callosa del mercader.

—Las tendrás todas. He venido al torneo para ser un paladín.

—Ya —Pate mordió una de las monedas—. Y supongo que los demás sólo habrán venido a animaros.

Cuando emprendió el camino de regreso al olmo la luna ya estaba muy por encima del horizonte. A sus espaldas, el prado de Vado Ceniza aparecía salpicado de

antorchas. Se oían cantos y risas, pero Dunk no estaba de humor para festejos. Sólo se le ocurría una manera de conseguir el dinero para la armadura. Y si lo derrotaban...

—Sólo necesito una victoria —musitó—. ¡Tampoco es tanto!

Poco o mucho, el anciano jamás lo habría deseado. Ser Arlan no había participado en ninguna justa desde aquella, celebrada en Bastión de Tormentas, donde había sido arrojado de su montura por el príncipe de Rocadragón, y de eso ya hacía muchos años.

«Pocos hombres pueden presumir de haber quebrado siete lanzas contra el mejor caballero de los Siete Reinos —decía—. ¿Para qué insistir si jamás obtendría mayor gloria?»

Dunk había sospechado que el retiro del viejo guardaba más relación con su edad que con el príncipe de Rocadragón, pero nunca se había atrevido a decirlo. El viejo había conservado su orgullo hasta el final. Soy rápido y fuerte, pensó Dunk; me lo decía él mismo. Que él no pudiera no quiere decir que no pueda yo.

Caminaba entre matojos, barruntando sus posibilidades de victoria, cuando entrevió una hoguera por la vegetación. ¿Qué sería? Desenvainó la espada sin pensárselo dos veces y avanzó por los hierbajos.

Emergió de ellos profiriendo palabras malditas, pero frenó en seco al ver junto a la hoguera al niño de la posada.

—¿Tú? —Bajó la espada—. ¿Qué haces tú aquí?

—Pescado a la brasa —dijo el crío, siempre lenguaraz—. ¿Os apetece?

—Lo que te pregunto es como has llegado aquí. ¿Has robado un caballo?

—Subido al carro de un hombre que llevaba corderos al castillo para la despensa del señor de Vado Ceniza.

—Pues ya puedes ir averiguando si sigue por aquí o buscándote otro carro, porque yo no te quiero.

—No podéis obligarme —dijo el niño con impertinencia—. Ya estoy harto de la posada.

—Basta de insolencias —advirtió Dunk—. Lo que debería hacer es echarte a lomos de mi caballo y devolverte a casa ahora mismo.

—Os perderíais el torneo —dijo el niño—, porque soy de Desembarco del Rey.

Dunk sospechó una tomadura de pelo, pero aquel rapaz no podía saber que él también era nativo de Desembarco del Rey. Seguro que es otro pobre diablo de Lecho de pulgas, pensó. No me extraña nada que quisiera marcharse.

Se sintió ridículo con la espada en la mano delante de un huérfano de ocho años.

La envainó con mala cara, para que el niño se diera cuenta de que no toleraría más desplantes. Pensó que debería darle unos azotes, pero le daba demasiada lástima. Echó un vistazo a la redonda. La hoguera ardía con fuerza en su círculo de piedras.

Los caballos habían sido cepillados y la ropa puesta a secar en el olmo, por encima del fuego.

—¿Qué hace mi ropa colgando?

—La he lavado —contestó el niño—. También he limpiado los caballos, he encendido el fuego y he pescado esto. Quería plantaros la tienda pero no la he encontrado.

—Mi pabellón es esto.

Dunk levantó el brazo, señalando las ramas que los cubrían.

—Eso es un árbol —dijo el niño, impasible.

—A un caballero de verdad no le hace falta ningún otro pabellón. Preferiría dormir con las estrellas por techo que en una tienda llena de humo.

—¿Y si llueve?

—Me protegerá el árbol.

—Traspasa.

Dunk se rió.

—Es verdad. Te seré sincero: no tengo con qué pagar un pabellón. Y ya que estamos, te aconsejo que des la vuelta al pescado o lo tendrás chamuscado por un lado y crudo por el otro. No sirves para pinche.

—Si quisiera sí —dijo el niño.

Aun así giró el pescado.

—¿Qué te ha pasado en el pelo? —preguntó Dunk.

—Me lo raparon los médicos.

El niño se puso la capucha de su capa marrón, como si de repente le diera vergüenza.

Dunk había oído contar que era un remedio contra los piojos o determinadas enfermedades.

—¿Estás enfermo?

—No —dijo el niño—. ¿Cómo os llamáis?

—Dunk.

El pobre rapaz se rió a carcajadas, como si fuera lo más divertido que hubiera oído en toda su vida.

—¿Dunk? —repitió—. ¿Ser Dunk? No es nombre de caballero. ¿Es una abreviación de Duncan?

¿Una abreviación? Dunk no recordaba haber sido llamado de otra manera por el viejo, ni guardaba demasiados recuerdos de su vida anterior.

—Sí —contestó—. Ser Duncan de... —No tenía apellido ni linaje. Ser Arlan lo había encontrado viviendo por los lupanares y los callejones de Lecho de pulgas, simple golfito que no conocía a sus padres. ¿Qué contestar? *Ser Duncan de Lecho de pulgas* no sonaba muy caballeresco. Podía ponerse de Pennytree, pero ¿y si le

preguntaban dónde estaba? Dunk nunca había estado en Pennytree, ni sabía mucho de la población por boca del viejo. Frunció el entrecejo, guardó silencio y acabó por añadir—: Ser Duncan el Alto.

Lo de alto no podía discutírsele, y sonaba imponente.

El renacuajo no dio muestras de compartir su opinión.

—Es la primera vez que oigo el nombre de Ser Duncan el Alto.

—¿Conque conoces a todos los caballeros de los Siete Reinos?

El niño lo miró con descaro.

—A los buenos sí.

—Yo no estoy por debajo de nadie. Al final del torneo habrán quedado convencidos. ¿Y tú, ladrón? ¿Te llamas de alguna manera?

El niño titubeó, hasta decir:

—Egg. [2]

Dunk evitó reírse. Pensó: es verdad que tiene una cabeza que parece un huevo.

Los niños pequeños pueden ser muy crueles, igual que las personas mayores.

—Egg —dijo—, debería darte una buena zurra y despacharte, pero la verdad es que no tengo pabellón ni escudero. Si juras cumplir mis órdenes te permitiré servirme en lo que dure el torneo. Después veremos. Si decido que me convienen tus servicios irás vestido y comido. Puede que la ropa que te dé sea muy tosca, y la comida salazones de carne y pescado con alguna que otra pieza de caza cuando no haya guardias forestales rondando, pero hambre no pasarás. Además prometo no pegarte si no te lo mereces.

Egg sonrió.

—Sí, mi señor.

—Ser —lo corrigió Dunk—. Sólo soy un caballero errante.

Se preguntó si lo estaría viendo el viejo desde las alturas, y dirigiéndose a él pensó: Le enseñaré las artes de la batalla, Ser; las que me enseñasteis vos a mí. Parece de buena pasta y no hay que descartar que llegue a caballero.

El pescado, cuando lo comieron, resultó estar un poco crudo por dentro, y el mozo no había quitado todas las espinas, pero no dejaba de ser una exquisitez en comparación con la dureza de la carne en salmuera.

Egg no tardó en caer dormido junto a las ascuas. Dunk se tendió de espaldas a poca distancia con las manos en la nuca, contemplando el firmamento estrellado.

Llegaba a sus oídos la música del prado, que quedaba a un kilómetro y medio. Las estrellas se contaban por millares. Vio caer una, trazando un rastro verde que brilló y desapareció.

Las estrellas fugaces dan suerte a quien las ve, pensó; pero a estas horas los demás caballeros están en sus pabellones, viendo seda en lugar de cielo. La suerte, por lo tanto, es toda mía.

Lo despertó por la mañana el canto de un gallo. Egg seguía acurrucado debajo de la peor de las dos mantas del viejo. No ha aprovechado la noche para escapar, pensó Dunk. Por algo se empieza. Lo despertó con el pie.

—Arriba, que hay trabajo. —El niño se levantó con rapidez, frotándose los ojos—. Ayúdame a ensillar a Pasoquedo.

—¿Y el desayuno?

—Hay ternera salada, pero será para después.

—Preferiría comerme al caballo —dijo Egg—. Ser.

—Si no obedeces te comerás mi puño. Ve a buscar los cepillos. Están en la alforja. Esa, sí.

Cepillaron juntos la gualdrapa del palafrén, le echaron al lomo la mejor silla de Ser Arlan y ataron las correas. Dunk comprobó que cuando Egg se concentraba era buen trabajador.

—Calculo que estaré fuera todo el día —le dijo después de montar—. Tú quédate, arregla el campamento y cerciórate de que no merodee ningún otro ladrón.

—¿Me dejáis una espada para ahuyentarlos? —preguntó Egg.

Dunk reparó en que tenía los ojos azules y muy oscuros, casi violetas. Su calvicie hacía que parecieran enormes.

—No —contestó—. Bastará con un cuchillo. Y más vale que te encuentre aquí a mi regreso, ¿eh? Como me robes y escapes juro que te perseguiré. Con perros.

—No tenéis —señaló Egg.

—Ya los conseguiré —dijo Dunk—. Solo para ti.

Dirigió a Pasoquedo hacia el prado y salió al trote, confiando en que la amenaza persuadiera al zagal. A excepción de la ropa que llevaba, la armadura de la alforja y el caballo que montaba, dejaba todas sus pertenencias en el campamento. Ha sido una sandez fiarme tanto del niño, pensó, pero el viejo hizo lo mismo por mí. Ha debido de enviarlo la Madre para darme la oportunidad de saldar mi deuda.

Al cruzar el prado oyó martillazos a la orilla del río. Eran carpinteros montando barreras y una tribuna de altura considerable. También estaban siendo erigidos algunos pabellones más, mientras los caballeros que ya estaban aposentados descansaban de la juerga nocturna o tomaban el desayuno. Dunk olió a humo y tocino.

Al norte del prado corría el río Cockleswent, afluente del caudaloso Mander. La ciudad y el castillo estaban al otro lado del vado, de escasa profundidad. Durante sus viajes con el anciano Dunk había visto varias ciudades de mercado. Vado Ceniza se contaba entre las más hermosas. Las casas encaladas, con techumbre de paja, presentaban un aspecto acogedor. De pequeño Dunk siempre había tenido curiosidad por saber cómo se vivía en tales lugares: dormir siempre bajo techo y despertarse

cada mañana entre los mismos muros. Es posible, pensó, que no tarde en descubrirlo. Yo y Egg. ¿Por qué no? Cosas más raras se veían a diario.

El castillo de Vado Ceniza era una construcción de piedra con forma triangular, dotada de torres redondas de diez metros de altura en cada ángulo y un grueso recinto amurallado que las conectaba entre sí. En sus almenas había estandartes anaranjados con el blasón de su señor (un sol y un cheurón blancos). Guardaban las puertas del castillo varios alabarderos con librea anaranjada y blanca, que observaban a la gente y parecían menos ocupados en mantenerla a distancia del portón que en cruzar bromas con alguna lechera de buen ver. Dunk tiró de las riendas delante del individuo bajo y con barba a quien tomó por el capitán de todos ellos, y preguntó por el maestro de justas.

—Tienes que hablar con Plummer, el mayordomo. Sígueme.

Una vez que estuvo en el patio de armas Dunk dejó a Pasoquedo en manos de un mozo de cuadra, se echó al hombro el escudo mellado de Ser Arlan y siguió al capitán de la guardia desde el establo a una torrecilla cobijada en un ángulo de la muralla. Los escalones que llevaban al camino de ronda eran muy empinados.

—¿Vienes a inscribir a tu señor para el torneo? —preguntó el capitán durante el ascenso.

—No, quiero inscribirme yo.

—¿De veras? —Le pareció ver una sonrisa burlona en el rostro del capitán, pero no estaba seguro—. Es aquella puerta. Yo vuelvo a mi puesto.

Dunk abrió la puerta y encontró al mayordomo sentado a una mesa de caballete, escribiendo a pluma en un pergamo. Tenía el pelo blanco, con entradas, y una expresión muy seria.

—¿Si? —dijo al levantar la cabeza—. ¿Qué quieres? —Dunk cerró la puerta.

—¿Sois Plummer, el mayordomo? Vengo por el torneo. A apuntarme en la lista. Plummer apretó los labios.

—El torneo de mi señor está reservado a los caballeros. ¿Lo sois vos?

Dunk asintió con la cabeza, preguntándose si se le habrían puesto rojas las orejas.

—¿Y por fortuna tenéis nombre?

—Dunk. —¿Cómo se le ocurría?—. Ser Duncan, El Alto.

—¿Y de dónde procedéis, Ser Duncan el Alto?

—De todas partes. He sido escudero de Ser Arlan de Pennytree desde los cinco o seis años. Este es su escudo. —Lo enseñó al mayordomo—. Veníamos al torneo, pero se resfrió y murió. Antes del último suspiro me armó caballero con su propia espada.

Dunk desenvainó el arma y la dejó sobre la castigada mesa de madera.

El maestro de justas apenas la miró.

—No cabe duda de que es una espada, aunque debo decir que desconocía al tal Arlan de Pennytree. ¿Erais pues su escudero?

—Siempre dijo que se proponía verme armado caballero. Antes de morir pidió su espada e hizo que me arrodillara. Después me tocó una vez en el hombro derecho, otra en el izquierdo y pronunció unas palabras. Cuando me levanté dijo que ya era caballero.

—Mmm. —El tal Plummer se rascó la nariz—. Es cierto que cualquier caballero tiene derecho a armar a otro, si bien lo habitual, antes de hacer los votos, es someterse a una vigilia y ser ungido por un sacristán. ¿Tuvo algún testigo la ceremonia?

—Sólo un petirrojo que estaba en un espino. Lo oí cantar mientras mi anciano señor pronunciaba las palabras. Me exhortó a ser buen caballero, obedecer a los siete dioses, defender a los inocentes y los desvalidos, servir a mi señor con lealtad y defender el reino con todas mis fuerzas. Yo juré hacerlo.

—Estoy seguro de ello. —Dunk se fijó inevitablemente en que Plummer no se dignaba llamarlo «Ser»—. Tendré que consultarla con lord Ashford. ¿Hay entre los presentes algún caballero de renombre capaz de identificarlos a vos o a vuestro difunto señor?

Dunk reflexionó.

—Creo haber visto un pabellón con el estandarte de la casa de Dondarrion. Negro, con un relámpago amarillo.

—Tiene que ser el de Ser Manfred, miembro de la casa que decís.

—Hace tres años Ser Arlan sirvió a su padre en Dorne. Es posible que Ser Manfred me recuerde.

—Yo os aconsejaría que hablaseis con él. Si responde por vos traedlo mañana a la misma hora.

—Así lo haré, señor.

Dunk dio un paso hacia la puerta.

—Ser Duncan —lo llamó el mayordomo.

Dunk dio media vuelta.

—¿Sois consciente de que salir derrotado de un torneo significa entregar las armas, la armadura y el caballo al vencedor y pagar por su rescate?

—Sí, lo sé.

—¿Poseéis la suma necesaria para el rescate en cuestión?

Esta vez estuvo seguro de tener rojas las orejas.

—No voy a necesitarla —dijo, rezando por que fuera verdad.

Sólo necesito una victoria, pensó. Si venzo en mi primera justa tendré la armadura y el caballo del perdedor, o sus monedas, y podré superar una derrota.

Descendió los escalones con lentitud, reacio a dar el paso siguiente. Al llegar al patio echó mano a uno de los mozos de cuadra.

—Tengo que hablar con el caballerizo de lord Ashford.

—Ahora mismo lo aviso.

El establo era frío y oscuro. Pasó al lado de un caballo gris que se le encabritó. Pasoquedo, en cambio, relinchó suavemente y tocó con el morro la mano que le acercaba Dunk.

—Tu sí que eres buena —murmuró él.

El viejo siempre había dicho que a un caballero no le convenía encariñarse de ningún caballo porque lo lógico era que se le murieran unos cuantos con la silla puesta, pero él había sido el primero en no seguir su propio consejo. Más de una vez Dunk lo había visto gastarse la última moneda de cobre en una manzana para el viejo Castaño o un poco de avena para Pasoquedo y Trueno. Ser Arlan había usado al palafrén como caballo de viaje, cabalgando en ella miles de kilómetros a lo largo y ancho de los Siete Reinos. Dunk tuvo la sensación de traicionar a un viejo amigo, pero no tenía elección. Castaño era demasiado viejo para valer gran cosa, y a Trueno lo necesitaba para las justas.

El caballerizo se personó con cierta demora. Durante la espera Dunk oyó trompetas en la muralla y una voz en el patio. La curiosidad hizo que llevara a Pasoquedo a la puerta del establo para averiguar qué ocurría. Llegaba al castillo una gran comitiva de caballeros y arqueros a caballo, cien hombres o más a lomos de unas monturas superiores a cuantas hubiera visto Dunk. Ha venido un gran señor, pensó.

Agarró por el brazo a un mozo de cuadra que pasaba corriendo.

—¿Quiénes son?

El muchacho lo miró de manera rara.

—¿No veis los estandartes?

Se zafó de Dunk y prosiguió su carrera.

Los estandartes... Justo cuando Dunk volvía la cabeza, una ráfaga de viento levantó del asta el negro pendón de seda, y fue como si el fiero dragón de tres cabezas de la casa de Targaryen desplegara las alas y respirara fuego. El abanderado era un caballero alto cuya armadura blanca tenía oro engastado. Llevaba además una capa blanca inmaculada que flotaba al viento. De blanco iban también otros dos jinetes.

Caballeros de la guardia real, pensó Dunk, con el estandarte del monarca. No tuvo nada de extraño que lord Ashford y sus hijos salieran corriendo por las puertas del castillo, así como la hermosa zagala, una joven baja y rubia, de cara redonda y sonrosada. A mí no me parece tan hermosa, pensó Dunk. La marionetista era más guapa.

—Chico, suelta a ese penco y cuídame al caballo.

Era la voz de un caballero que acababa de desmontar delante del establo. Dunk se dio cuenta de que se dirigía a él.

—No soy mozo de cuadra, mi señor.

—¿Por falta de cabeza?

El autor de la pregunta llevaba una capa negra con ribete de raso granate, pero las vestiduras de debajo eran una llameante sinfonía de rojos, amarillos y dorados. Era un joven delgado y derecho como hoja de daga, aunque de estatura mediana, y rondaba la edad de Dunk. Su rostro, enmarcado por tirabuzones muy rubios, era altivo y de facciones perfectamente dibujadas: frente alta, pómulos marcados, nariz recta y piel clara, sin la menor irregularidad. Sus ojos eran de color violeta oscuro.

—Si te exceden los caballos tráeme vino y una moza bien guapa.

—Es que... Os pido perdón, mi señor, pero tampoco soy criado. Tengo el honor de ser caballero.

—La caballería ha caído muy bajo —dijo el joven.

Justo entonces acudió corriendo uno de los mozos de cuadra, y el príncipe dio la espalda a Dunk para entregarle las riendas de su palafrén zaino (un animal espléndido). Dunk, aliviado, volvió a meterse en el establo en espera de que apareciese el caballerizo. Bastante incómodo se sentía ya entre los nobles y sus pabellones.

Hablar con príncipes no era lo suyo.

¿Y qué otra cosa podía ser aquel bello mozalbete sino príncipe? Los Targaryen llevaban la sangre de la perdida Valyria, allende los mares; su rubísimo cabello y ojos violáceos los diferenciaban de la gente normal. Dunk sabía que el príncipe Baelor era mayor, pero acaso aquel joven fuera uno de sus hijos: Valarr, llamado con frecuencia «el Joven Príncipe» para diferenciarlo de su padre, o Matarys, «el Príncipe Todavía Más Joven», como lo llamara en cierta ocasión el bufón del anciano lord Swann.

También había príncipes de menor rango, primos de Valarr y de Matarys. El buen rey Daeron había engendrado a cuatro hijos mayores de edad, tres de los cuales tenían a su vez descendencia. En vida de su padre el linaje de los reyes dragón había estado a punto de extinguirse, pero se comentaba que Daeron II y sus hijos lo habían afianzado por los siglos de los siglos.

—¡Eh, tú! Has mandado llamar a mí, ¿no? —El caballerizo de lord Ashford era rojo de cara, y aún lo parecía más por el color anaranjado de la librea. Era, además, brusco al hablar—. ¿Qué pasa? No tengo tiempo para...

—Quiero vender este palafrén —lo interrumpió Dunk para evitar que se marchara—. Es buena yegua, de paso seguro...

—Ya te he dicho que no tengo tiempo. —El caballerizo apenas se fijó en Pasoquedo—. Mi señor no necesita ninguna. Llévala a la ciudad y puede que Henly te dé un par de monedas de plata.

Ya daba media vuelta.

—Gracias, señor —dijo Dunk antes de que se alejara—. Decid, ¿ha venido el rey? El caballerizo se rió.

—¡No lo quieran los dioses! Bastante tenemos con esta invasión de príncipes. ¿Y ahora de donde saco yo establos para todas sus bestias? ¿Y forraje?

Se marchó, espetando órdenes a sus mozos.

Cuando Dunk salió del establo lord Ashford había entrado con sus huéspedes en el salón, pero en el patio quedaban dos de los caballeros de la guardia real. Llevaban armadura y capa blancas, y hablaban con el capitán. Dunk se detuvo a su lado.

—Disculpad que me presente. Soy Ser Duncan el Alto.

—Es un placer, Ser Duncan —contestó el más corpulento—. Yo soy Ser Roland Crakehall, y he aquí a mi hermano de guardia, Ser Donnel de Duskendale.

Los siete paladines de la guardia real eran los guerreros más temibles de toda la faz de los Siete Reinos, con la posible excepción del mismísimo príncipe heredero, Baelor Rompelanzas.

—¿Venís a inscribiros en el torneo? —preguntó Dunk con inquietud.

—No sería decoroso que justáramos contra aquellos a quienes hemos jurado proteger —contestó Ser Donnel, pelirrojo y barbirrojo.

—El príncipe Valarr tiene el honor de ser uno de los paladines de lady Ashford —explicó Ser Roland—, y dos de sus primos tienen intención de participar. Los demás sólo hemos venido como espectadores.

Dunk, aliviado, agradeció a los caballeros blancos su amabilidad y salió a caballo por la puerta del castillo antes de que se le ocurriera abordarlo otro príncipe. Tres infantes, pensó, guiando al palafrén por las calles de la ciudad de Vado Ceniza. Valarr era el hijo mayor del príncipe Baelor, segundo en la línea sucesoria del Trono de Hierro; Dunk, sin embargo, ignoraba hasta qué punto había heredado la mítica destreza de su padre con la lanza y la espada. De los otros príncipes Targaryen sabía todavía menos. Si me veo en el trance de justar contra un príncipe, pensó, ¿cómo reaccionaré?

¿Se me permitiría retar a alguien de tan alta cuna? Desconocía la respuesta. El viejo le había dicho varias veces que era más duro de mollera que muralla de castillo, y así se sentía en aquel momento.

Antes de conocer las intenciones de Dunk, Henly alabó la planta de Pasoquedo.

Cuando supo que quería venderla todo eran defectos. Ofreció trescientas monedas de plata. Dunk dijo necesitar tres mil. Después de muchos regateos y reniegos cerraron un trato por setecientas cincuenta monedas de plata. Tratándose de una cantidad más próxima al precio de partida de Henly que al suyo, Dunk pensó que salía perdiendo, pero su adversario de pujas no quiso subir ni una moneda más y al final no hubo más remedio que ceder. El tira y afloja se repitió al decir Dunk que la silla no iba incluida en el precio e insistir Henly en lo contrario.

Acabaron poniéndose de acuerdo. Henly fue a buscar las monedas, momento que Dunk aprovechó para acariciar la crin a Pasoquedo y darle ánimos.

—Te prometo que si gano volveré a buscarte.

Tenía la seguridad de que hasta entonces los defectos del palafrén quedarían en nada, y que el precio para volver a comprarlo doblaría el de venta.

El tratante le dio tres dineros de oro y el resto en plata. Dunk mordió una de las monedas de oro y sonrió. Era la primera vez que probaba y tocaba el rubio metal.

Aquellas monedas recibían el nombre de *dragones* por llevar acuñado en una cara el dragón de tres cabezas de la casa de Targaryen. La otra ostentaba la efigie del monarca. Dos de las monedas que le entregó Henly llevaban la del rey Daeron, mientras que la tercera, más antigua, mostraba a otra persona. El nombre estaba impreso debajo del perfil, pero Dunk no pudo leerlo. De lo que sí se dio cuenta fue de que le habían raspado oro por los cantos. Se lo indicó a Henly con indignación, y el tratante, aunque reacio, compensó la falta de peso con unas cuantas monedas más de plata y un puñado de piezas de cobre. Dunk le devolvió una parte de estas últimas y señaló a Pasquedo con la cabeza, diciendo:

—Para ella. Haz que esta noche le den avena. Ah, y una manzana.

Con el escudo en el brazo, y al hombro el saco de la armadura vieja, recorrió a pie las calles soleadas de la ciudad de Vado Ceniza. Con tantas monedas en la bolsa se sentía raro, entre eufórico y nervioso. El viejo nunca le había confiado más que alguna moneda muy de vez en cuando. La suma que llevaba era suficiente para un año. ¿Y qué haría después de gastarla?, se preguntó. ¿Vender a Trueno? Era un camino que llevaba a la mendicidad o el robo. Esta oportunidad no se repetiría, pensó. Tengo que arriesgar el todo por el todo.

Cuando salió del agua en la orilla opuesta del Cockleswent (la meridional), la mañana tocaba a su fin y el prado volvía a ser un hervidero. Los vendedores de vino y salchichas no daban abasto. Había un hombre con un oso amaestrado que bailaba al son que le marcaba un cantante. Los juglares ejecutaban sus malabarismos, y las marionetistas asestaban los últimos mandobles de una batalla. Dunk se detuvo a presenciar la muerte del dragón de madera. Cuando el caballero articulado le cortó la cabeza, de la que brotó serrín rojo, Dunk rió a mandíbula batiente y arrojó dos monedas de cobre a la muchacha.

—¡Una es por la noche pasada! — dijo.

La joven las cogió al vuelo y sonrió a Dunk con una dulzura desconocida.

¿Me sonríe a mí o a las monedas? Dunk nunca había estado con chicas, y le ponían nervioso. Tres años antes, con la bolsa llena en pago por medio año de servicio al invidente aristócrata lord Florent, el viejo le había dicho que era el momento de llevarlo a un burdel y convertirlo en hombre. Lo había anunciado en un momento de borrachera, y al serenarse ya no se acordaba. Por un lado Dunk era demasiado vergonzoso para recordárselo, y por otro no estaba muy seguro de desear los favores de una prostituta. Ya que no podía aspirar a una doncella de alta cuna,

como los caballeros de verdad, al menos quería una que le tuviera más cariño a él que a su dinero.

—¿Queréis que nos tomemos un cuerno de cerveza? —preguntó a la titiritera, que estaba metiendo serrín en el dragón— ¿O una salchicha? Anoche me comí una y estaba buena. Me parece que son de cerdo.

—Os lo agradezco, señor, pero tenemos otra función.

La chica se levantó y fue hacia la ruda y gruesa nativa de Dorne que manipulaba al caballero. Dunk se sintió estúpido, pero no dejó de apreciar la manera de correr de la muchacha. Guapa moza, pensó; y alta. ¡Para besar a ésta no me haría falta ponerme de rodillas! Besar sí sabía. Se lo había enseñado un año atrás la moza de una taberna de Lannisport, pero era tan baja que para llegar a los labios de Dunk había tenido que sentarse en la mesa. El recuerdo hizo que le ardieran las orejas.

¡Qué mentecato! Debía pensar en justas, no en besos.

Los carpinteros de lord Ashford encalaban las barreras de madera que separarían al público de los justadores, y que llegaban a la cintura. Dunk se entretuvo en observarlos. Se trazarían cinco pasillos de norte a sur, para que no le diera el sol en los ojos a ningún caballero. En el lado este se había erigido una tribuna de tres filas con toldo naranja para proteger a los nobles de la lluvia y el sol. La mayoría se sentaría en bancos, pero el centro de la plataforma soportaba cuatro sillas de respaldo alto para lord Ashford, la hermosa zagala y los príncipes visitantes.

En el margen oriental del prado había un poste con un escudo colgando, donde probaban sus lanzas diez o doce caballeros. Dunk vio llegar el turno de la Bestia de Bracken, seguido a su vez por lord Caron de las Marcas. Tienen los dos, mejor montura que yo, pensó con inquietud.

Los demás justadores estaban repartidos por todo el prado y se entrenaban a pie con espadas de madera, entre soeces comentarios de los escuderos. Dunk observó el enfrentamiento entre un joven bajo y fornido y un musculoso caballero cuya rapidez y agilidad parecían dignas de un gato montés. Llevaban ambos pintada en el escudo la manzana roja de los Fossoway, pero el del más joven no tardó en quedar hecho trizas.

—Esta manzana aún no está madura —dijo el mayor, hendiendo el escudo de su contrincante.

Al rendirse, el Fossoway de menor edad estaba cubierto de morados y sangre. El otro, fresco al parecer como una rosa, se levantó la visera, miró alrededor, reparó en Dunk y dijo:

—¡Vos! Sí, vos, el grandullón. El caballero del cáliz alado. ¿Lo que lleváis es una espada?

—Me pertenece por derecho —dijo Dunk a la defensiva—. Soy Ser Duncan el Alto.

—Y yo Ser Steffon Fossoway. ¿Aceptaríais entrenaros conmigo, Ser Duncan? Me sería grato tener un nuevo contrincante. Ya habéis visto que mi primo aún no está maduro.

—Adelante, Ser Duncan —instó a Dunk el Fossoway vencido, quitándose el yelmo—. No niego que esté verde, pero mi buen primo ya está agusanado. Sacadle las pepitas.

Dunk negó con la cabeza. ¿Por qué lo mezclaban en sus riñas aquellos señoritingos? El no quería saber nada.

—Mil gracias, señor, pero debo ocuparme de ciertos asuntos.

Lo incomodaba llevar tantas monedas. Cuando antes pagara a Pate y dispusiera de su armadura más felizería.

Ser Steffon le dirigió una mirada burlona.

—El caballero errante está ocupado —Miró a ambos lados hasta divisar a otro posible oponente—. ¡Ser Grance, que alegría veros! Venid a entrenaros conmigo. Me sé al dedillo todos los trucos que ha aprendido mi primo Raymun, y Ser Duncan, por lo visto, debe volver a los caminos. Venid, venid.

Dunk se alejó con la cara roja. El no tenía demasiados trucos, ni buenos ni malos, y prefería no ser visto luchando antes del torneo. El viejo siempre decía que el conocimiento del enemigo facilitaba la victoria. Los caballeros como Ser Steffon poseían el don de reconocer la debilidad de un contrincante a simple vista. Dunk era fuere y rápido y tenía la ventaja del peso y la estatura, pero no se engañaba tanto como para juzgarse a la altura de aquellos caballeros. Ser Arlan había puesto todo su empeño en educarlo, pero no era el mejor de los maestros, ya que ni de joven había pertenecido a la élite de los caballeros. Los miembros de ésta no erraban por el mundo ni morían al borde de un camino enfangado. A mí no me pasará, se juró Dunk.

Les demostraré que puedo ser algo más que un caballero errante.

—¡Ser Duncan! —El menor de los Fossoway se apresuró en alcanzarlo—. He hecho mal en impulsaros a retar a mi primo. Me enfurecía su arrogancia, y viéndoos tan alto he pensado... En cualquier caso ha sido un error. No lleváis armadura. Mi primo no habría vacilado en romperos una mano o una rodilla. Durante los entrenos hace lo posible por machacar a sus oponentes; de esa manera, si vuelven a enfrentarse en el torneo de verdad los encuentra magullados y vulnerables.

—A vos no os ha machacado.

—No, pero es que soy de la familia, aunque de una rama secundaria, como no se cansa de recordarme. Me llamo Raymun Fossoway.

—Encantado. ¿Participaréis los dos en el torneo?

—Él sí, no lo dudéis. En cuanto a mí, bien quisiera, pero soy un simple escudero. Mi primo ha prometido armarme caballero, pero insiste en que me falta madurez. —Chato, cuadrado de rostro, con el pelo corto y lanudo, Raymun se redimía por su

encantadora sonrisa—. Adivino que habéis venido a justar. ¿A quién os proponéis retar?

—Poco importa —dijo Dunk. Era la respuesta que se esperaba; respuesta falsa, porque si importaba y mucho—. No participaré hasta el tercer día.

—Ciento. Para entonces ya habrán caído algunos paladines —dijo Raymun—. Bien, pues que os sea propicio el Guerrero.

—Que lo sea también para vos.

Si este hombre sólo es escudero, pensó Dunk, ¿qué derecho tengo yo a la caballería? Hay uno de los dos que está haciendo el tonto.

A cada paso que daba Dunk tintineaban las monedas de su bolsa, pero era consciente de que podía perderlas en un tris. Hasta las reglas del torneo jugaban contra él, reduciendo casi a cero las probabilidades de que se enfrentase a un enemigo bisoño o débil.

Los torneos podían ajustarse a decenas de modalidades, al capricho del señor que los organizase. Algunos imitaban batallas entre equipos de caballeros; otros consistían en una lucha de todos contra todos donde la gloria recaía en el último que quedara en pie. Cuando se elegía la modalidad de combate individual los emparejamientos podían decidirse por sorteo o al albedrío del maestro de justas.

Lord Ashford había convocado el torneo para celebrar el decimotercer aniversario de su hija. La bella zagala estaría sentada al lado de su padre como Reina del Amor y la Belleza. La defenderían cinco paladines, cada uno con una prenda suya. Los demás participantes tendrían que retarlos, pero aquél que venciera a uno de los cinco ocuparía su lugar y se convertiría a su vez en paladín hasta ser vencido por otro. Al término de los tres días de torneo los cinco que quedaran decidirían si la zagala conservaba la corona del Amor y la Belleza o había que entregársela a otra muchacha.

Dunk miró fijamente el terreno de justas y las sillas vacías de la tribuna, evaluando sus posibilidades. Sólo necesitaba una victoria. Entonces podría presumir de haber figurado entre los paladines del prado de Vado Ceniza, aunque sólo hubiera sido por espacio de una hora. Pese a haber fallecido poco antes de los sesenta, el viejo nunca había sido paladín. Si los dioses son benévolos, pensó Dunk, no será pedir demasiado. Recordó las canciones que había oído, las que hablaban del ciego Simeon Ojos de Estrella, del noble Serwyn del Escudo de Espejo, del príncipe Aemon, de Ser Ryam Redwyne y de Florian el Bufón. Todos ellos habían vencido a enemigos mucho más temibles que cuantos pudieran enfrentarse con él. Sí, pensó, pero eran grandes héroes, valientes de alta cuna, a excepción de Florian. ¿Y quién soy yo? ¿Dunk de Lecho de pulgas o Ser Duncan el Alto?

Supuso que no tardaría en averiguarlo. Levantó el saco de la armadura y encaminó sus pasos a los puestos de los comerciantes, uno de los cuales era el de

Pate.

Egg había trabajado duro en el campamento, y Dunk quedó satisfecho. Había albergado cierto temor de que su escudero protagonizara una nueva huida.

—¿Habéis conseguido un buen precio por vuestro palafrén? —preguntó el niño.

—¿Cómo sabes tú que la he vendido?

—Salisteis a caballo y volvéis a pie. Si fuera por culpa de los ladrones estaríais bastante más enfadado.

—Me han pagado lo suficiente para esto. —Dunk sacó su armadura nueva para enseñársela al rapaz—. Si pretendes llegar a caballero tendrás que aprender a diferenciar el buen acero del malo. Fíjate en éste: es de calidad. Esta malla es doble. Cada anillo cuelga de otros dos. Protege más que la simple. Y mira el yelmo: Pate lo ha hecho de punta redonda. ¿Ves la curva? Desvía las espadas o las hachas. Si fuera plano podrían hacer un corte. —Dunk se colocó el yelmo en la cabeza—. ¿Cómo me queda?

—No hay visera —señaló Egg.

—Tiene agujeros de respiración. Las viseras son vulnerables. —Se lo había dicho Pate—. Si supieras la cantidad de caballeros que han recibido un flechazo en el ojo al levantarla para respirar, preferirías no tenerla —explicó a Dunk.

—Tampoco hay cimera —dijo Egg—. No tiene ningún adorno.

Dunk se levantó el yelmo.

—A la gente como yo no nos hacen falta. ¿Te has fijado en como brilla el acero?

Que lo siga haciendo va a ser cosa tuya. ¿Sabes limpiar una cota de malla?

—Sí, en un barril de arena —dijo el niño—, pero vos no tenéis. ¿También habéis comprado una tienda?

—Tanto no me han pagado. —«Este niño es demasiado atrevido para su propio bien, pensó Dunk. Tendré que enseñarle a palos a no serlo». En el mismo momento de pensar lo, supo que no lo haría. Le gustaba la audacia. A él, particularmente, le hacía falta una buena dosis. Pensó: mi escudero es más valiente y más listo que yo—. Has hecho un buen trabajo, Egg. Mañana por la mañana iremos juntos al prado para echar un vistazo al terreno de justas. Compraremos avena para los caballos, y para nosotros pan recién hecho. Tampoco estaría mal un poco de queso. He visto un puesto donde vendían uno bastante bueno.

—No tendré que ir al castillo, ¿verdad?

—¿Por qué no? Yo tengo la esperanza de vivir en uno algún día.

El niño no hizo ningún comentario. Quizá tenga miedo de entrar en la morada de un señor, pensó Dunk. Sería normal. Ya se le pasará.

Siguió admirando su armadura y preguntándose cuánto tiempo la llevaría.

Ser Manfred era un hombre delgado y con cara de pocos amigos. Llevaba

sobreveste negra, con el relámpago morado de la casa de Dondarrion, pero a Dunk le habría bastado su cobriza y rebelde cabellera para reconocerlo.

—Ser Arlan, señor, sirvió a vuestro padre en los tiempos en que éste y lord Caron obligaron al Rey Buitre a salir por el fuego de las Montañas Rojas —dijo con una rodilla en el suelo—. Yo entonces era niño, pero le hice de escudero. Ser Arlan de Pennytree.

Ser Manfred frunció el entrecejo.

—No, no lo conozco. Ni a ti tampoco, muchacho.

Dunk le enseñó el escudo del viejo. —Su emblema, el cáliz con alas.

—Mi padre fue a las montañas con ochocientos caballeros y unos cuatro mil soldados de a pie. No puede pedírmese que los recuerde a todos, ni a sus emblemas.

No digo que no estuvierais con nosotros, pero...

Ser Manfred se encogió de hombros.

Por unos instantes, Dunk enmudeció. El viejo fue herido por servir a vuestro padre, pensó. ¿Cómo es posible que lo hayáis olvidado?

—Sólo me dejarán participar si responde por mí un noble o caballero.

—¿Y qué me importa a mí eso? —dijo Ser Manfred—. Ya te he concedido demasiado tiempo.

Volver al castillo sin Ser Manfred equivalía al desastre. Dunk miró el relámpago morado que llevaba Ser Manfred en su gonela de lana negra y dijo:

—Me acuerdo de cuando vuestro padre contó a sus hombres el origen del emblema de vuestra familia. Una noche de tormenta, cuando el primero de vuestro linaje llevaba un mensaje por las marcas de Dorne, su caballo, muerto de un flechazo, se desplomó bajo él. Entonces salieron de la oscuridad dos dornos con cota de malla y yelmos con cimera. En su caída vuestro antepasado había roto la espada, y al verlo se tuvo por perdido, pero justo cuando sus enemigos se disponían a abatirlo cayó un relámpago de las alturas. Su color era púrpura encendido y golpeó de lleno el acero de las armaduras de los dornos, muertos al instante. Gracias al mensaje el Rey de la Tormenta obtuvo la victoria sobre Dorne, y en prueba de reconocimiento otorgó un señorío al mensajero. Fue éste el primer lord Dondarrion. Escogió por armas un relámpago bifurcado de color morado, sobre campo de sable salpicado de estrellas.

Muy errado iba Dunk si pretendía impresionar a Ser Manfred con la historia.

—No hay mozo de cuadras al servicio de mi padre que en un momento u otro no oiga contar la historia. El hecho de saberla no os convierte en caballero. Marchaos.

Dunk regresó al castillo de Vado Ceniza con un gran peso en el corazón, discurriendo qué decirle a Plummer para ser aceptado en el torneo. El hecho fue que no encontró al mayordomo en la sala de la torre. Le dijo un guarda que quizás estuviese en la Gran Sala.

—¿Lo espero aquí? —preguntó Dunk—. ¿Cuánto tardará?

—¿Qué sé yo? Haced lo que os parezca.

El salón no era tan grande como indicaba su nombre, pero Vado Ceniza era un castillo pequeño. Dunk entró por una puerta lateral y reconoció al mayordomo de inmediato. Estaba al fondo, en compañía de lord Vado Ceniza y diez o doce hombres.

Fue hacia ellos, arrimado a una pared cubierta de tapices de lana que representaban frutas y flores.

—...fueran hijos vuestros no os lo tomáis tan a la ligera —dijo alguien con enojo al acercarse Dunk.

El pelo lacio del hombre en cuestión, así como su barba cuadrada, eran tan claros que la penumbra los volvía casi blancos. No obstante, cuando Dunk redujo la distancia, vio que en realidad eran de un color plateado con hebras rubias.

—No es la primera vez —contestó otra persona, a quien Dunk no vio por interposición de Plummer—. Fue mala idea ordenar a Daeron que participase en el torneo. No es lo suyo. Y lo mismo digo de Aerys y Rhaegel.

—Lo que quieras decir es que Daeron prefiere montar a una meretriz que a un caballo —dijo el del cabello plateado. Robusto y de gran presencia, el príncipe (no otra cosa podía ser) llevaba un peto de cuero con tachuelas de plata, y encima una capa negra y gruesa con ribetes de armiño. Sus mejillas estaban picadas de viruela, hecho que la barba solo ocultaba a medias— Mira, hermano, no tengo ninguna necesidad de que me recuerdes las carencias de mi hijo. Sólo tiene dieciocho años. Aún es tiempo de que cambie. ¡Y a fe que cambiará o juro verlo muerto!

—No seas idiota. Daeron es como es, pero sigue siendo de tu sangre y de la mía.

Estoy seguro de que Ser Roland lo encontrará, a él y a Aegon.

—Sí, cuando haya acabado el torneo.

—Queda Aerion, que maneja la lanza mejor que Daeron, si es el torneo lo que te preocupa.

Esta vez Dunk sí vio al tercer hombre. Estaba sentado en la silla más elevada, sosteniendo un fajo de pergaminos y con lord Ashford muy cerca del hombro. Sentado y todo, parecía llevarle una cabeza al otro, a juzgar por la longitud de las piernas que sobresalían del asiento. Tenía el pelo muy corto, de color oscuro y con algunas canas.

El afeitado de su fuerte mandíbula era impecable. Parecía haber sufrido más de una rotura de nariz. Pese a la sencillez de su atavío (jubón verde, manto marrón y botas gastadas) transmitía aplomo, poder y seguridad.

Dunk pensó que aquello no estaba destinado a sus oídos. Es preferible que me vaya y vuelva más tarde, pensó, cuando hayan acabado. Por desgracia era demasiado tarde, porque el príncipe de barba plateada acababa de fijarse en él.

—¿Quién sois y como se os ocurre interrumpirnos? —inquirió con dureza.

—Es el caballero a quien estaba esperando nuestro buen mayordomo —dijo el

hombre sentado, sonriendo a Dunk como si ya hubiera reparado tiempo atrás en su presencia—. En este caso, hermano, los intrusos somos tú y yo. Acercaos —dijo a Dunk.

Éste obedeció con lentitud, sin saber qué hacer. De nada le sirvió mirar a Plummer, porque el adusto mayordomo (tan enérgico en la anterior entrevista) permaneció en silencio, mirando fijamente el enlosado.

—Nobles señores —dijo Dunk—, he solicitado el aval de Ser Manfred para participar en el torneo pero me lo ha negado. Asegura no conocerme, pero yo juro que Ser Arlan estuvo a su servicio. Tengo su espada y su escudo, y...

—No se es caballero por tener espada y escudo —declaró lord Ashford, alto, calvo, de cara redonda y roja—. Sé de vos por Plummer. Aunque aceptásemos que vuestras armas pertenecieran al tal Ser Arlan de Pennytree, cabe la posibilidad de que lo encontrarais muerto y se las robarais. Mientras no dispongáis de pruebas más sólidas, como un documento o...

—Yo sí me acuerdo de Ser Arlan de Pennytree —dijo con sosiego el hombre sentado—. Que yo sepa no ganó ningún torneo, pero tampoco hizo nada de qué avergonzarse.

Hace seis años, en Desembarco del Rey, derribó en la folla a lord Stokeworth y al Bastardo de Harrenhal, y mucho antes, en Lannisport, descabalgó al mismísimo León Gris, que en aquel entonces no debía de serlo tanto.

—Sí, me lo contó muchas veces —dijo Dunk.

El hombre alto lo miró con atención. —Recordaréis entonces el nombre verdadero del León Gris.

Por unos instantes la mente de Dunk se quedó en blanco. Pensó: le oí la historia al viejo más de mil veces. El león, el león, su nombre, su nombre, su nombre... Se acordó en el último momento, al borde de la desesperación.

—¡Ser Damon Lannister! —exclamó—. ¡El León Gris! Ahora es señor de Roca Casterly.

—En efecto —dijo el hombre alto con placidez—, y entrará en liza mañana por la mañana.

Dio una sacudida al fajo de pergaminos que tenía en la mano.

—¿Cómo es posible que os acordéis de un caballero insignificante y sin tierras que tuvo la suerte de derribar a Damon Lannister hace dieciséis años? —dijo, ceñudo, el príncipe de la barba plateada.

—Tengo por costumbre averiguar cuanto puedo de mis enemigos.

—¿Por qué ibais a dignaros combatir con un caballero errante?

—Fue hace nueve años, en Bastión de Tormentas, durante los festejos de lord Baratheon por el nacimiento de un nieto. El primer sorteo me emparejó con Ser Arlan.

Rompimos cuatro lanzas hasta que lo derribé.

—¡Siete! —precisó Dunk—. ¡Y fue contra el príncipe de Rocadragón! .

Lamentó enseguida haberlo dicho. Le pareció oír la voz del viejo: Dunk el botarate, más duro de mollera que muralla de castillo.

—Así es. —El príncipe de la nariz rota sonrió con dulzura—. Sé que el mucho contar magnifica las historias. No tengáis en menos a vuestro señor, pero temo que las lanzas fueran cuatro.

Dunk agradeció la penumbra de la sala, porque era consciente de tener las orejas rojas.

—Mi señor... —No, pensó, eso tampoco está bien dicho—. Excelencia... —Cayó de rodillas y bajó la cabeza—. Tenéis razón, fueron cuatro. No pretendía... Jamás se me...

El viejo, Ser Arlan, siempre me acusaba de ser más duro de mollera que la muralla de un castillo, y más lento que un bisonte.

—E igual de fuerte, si no miente vuestro aspecto —dijo Baelor Rompelanzas—. En pie, que no habéis dicho nada malo.

Dunk obedeció, dudando entre mantener la cabeza gacha o mirar al príncipe a la cara. Tengo delante, pensó, a Baelor Targaryen, príncipe de Rocadragón, Mano del Rey y heredero del Trono de Hierro de Aegon el Conquistador. Como simple caballero errante ¿qué osaría decir a semejante personaje?

—Re... recuerdo que le devolvisteis su caballo y su armadura y no le pedisteis ningún rescate —balbuceó—. El viejo, Ser Arlan... Me dijo que erais la personificación de la caballería, y que un día los Siete Reinos estarían a salvo en vuestras manos.

—Rezo por que no sea pronto —dijo el príncipe Baelor.

—No, claro —dijo Dunk, horrorizado. Estuvo a punto de añadir que no lo había dicho en el sentido de querer ver muerto al rey, pero se contuvo a tiempo—. Os pido perdón... excelencia.

Se acordó con retraso de que el hombre robusto de barba plateada se había dirigido al príncipe Baelor como *hermano*, y pensó: también lleva la sangre del dragón, tonto de mí. Sólo podía ser el príncipe Maekar, menor de los cuatro vástagos del rey. El príncipe Aerys era un gran erudito, y el príncipe Rhaegel un loco cobarde y enfermizo. Parecía difícil que alguno de los dos cruzara medio reino para presenciar un torneo. Maekar, en cambio, tenía fama de temible guerrero por derecho propio, aunque siempre a la sombra de su hermano mayor.

—¿Deseáis pues inscribiros en las justas? —preguntó el príncipe Baelor—. La decisión está en manos del maestro de justas, pero yo no veo ninguna razón para negároslo.

El mayordomo inclinó la cabeza.

Dunk trató de dar las gracias con palabras balbucientes, pero lo cortó el príncipe Maekar.

—Sí, ya vemos que sois hombre agradecido, pero marchaos de una vez.

—Debéis perdonar a mi noble hermano —dijo el príncipe Baelor—. Le extraña la tardanza de dos de sus hijos, y teme por ellos.

—Las lluvias primaverales han engrosado muchos ríos —dijo Dunk—. Quizá se trate de un simple retraso.

—No he venido a escuchar los consejos de un caballero errante —comunicó el príncipe Maekar a su hermano.

—Podéis marcharos —dijo a Dunk el principie Baelor con tono bastante amable.

—Sí, mi señor.

Dunk hizo una reverencia y dio media vuelta. Cuando estaba a punto de salir oyó que lo llamaba el príncipe.

—Otra cosa. ¿No sois descendiente de Ser Arlan?

—Sí, mi señor... ¡Qué digo! No, no lo soy.

El príncipe señaló con la cabeza el maltrecho escudo que llevaba Dunk y el cáliz alado de su faz.

—Manda la ley que sólo los hijos legítimos puedan heredar las armas de un caballero. Tendréis que buscaros otro emblema, uno que sólo sea vuestro.

—Así lo haré —dijo Dunk—. De nuevo muchas gracias, excelencia. Os aseguro que combatiré con valentía.

Para valentía, decía el viejo a menudo, la de Baelor Rompelanzas.

Los marchantes de vino y salchichas estaban consiguiendo ganancias rápidas, y las meretrices se paseaban con descaro entre los puestos de venta y los pabellones. Las había bastante guapas, sobre todo una pelirroja. Dunk no pudo evitar una mirada a sus pechos, que se bamboleaban bajo la tela suelta del vestido. Se acordó de las monedas que llevaba en la bolsa y pensó: si quisiera podría tenerla para mí. Le gustaría mucho el tintineo de mis monedas. Podría llevármela al campamento y yacer con ella toda la noche.

Nunca se había acostado con ninguna mujer, y nada impedía que muriese en su primera justa. Los torneos eran peligrosos... pero también las prostitutas, según le había advertido el anciano. Podría robarme mientras duermo, pensó Dunk, y entonces ¿qué? Cuando la pelirroja le lanzó una mirada por encima del hombro, Dunk negó con la cabeza y se alejó.

Encontró a Egg entre los espectadores de las marionetas, cruzado de piernas en el suelo, con la capucha de la capa puesta para esconder su calvicie. Atribuyó el temor del niño a entrar en el castillo a una mezcla de timidez y vergüenza. No se considera digno de alternar con nobles y damas, pensó, y menos con príncipes. A él de pequeño le había pasado lo mismo: más allá del sucio barrio de Lecho de pulgas el mundo le

parecía tan intimidador como fascinante. Egg sólo necesita tiempo, pensó. Por el momento juzgó más considerado darle unas monedas de cobre y dejar que se divirtiese en la feria que arrastrarlo al castillo contra su voluntad.

Las titiriteras representaban la historia de Florian y Junquilla. La gruesa mujer dorna manejaba a Florian, con su armadura multicolor, mientras la joven alta tiraba de los hilos de Junquilla.

—¡Tú no eres caballero! —decía al ritmo con que la marioneta abría y cerraba la boca—. Te conozco: eres Florian el Bufón.

—Razón tenéis, señora —contestaba la otra marioneta, puesta de rodillas—. No ha habido bufón mayor ni caballero más valiente.

—¿Bufón y caballero a la vez? —decía Junquilla—. En mi vida oí tal cosa.

—Gentil señora —decía Florian—, en cuestión de mujeres todos los hombres son bufones y caballeros.

El espectáculo era una mezcla lograda de tristeza y fantasía. No faltaba el duelo a espada final, ni un gigante muy bien pintado. A su término, la mujer gorda se paseó por el público recogiendo monedas, mientras la chica guardaba los títeres.

Dunk recogió a Egg y fue a verla.

—Sí, señor? —dijo ella, mirando de reojo y sonriendo a medias.

Pese a llevarle una cabeza, Dunk nunca había visto una chica tan alta.

—Ha estado muy bien —dijo Egg, entusiasmado—. Me gusta mucho la manera de moverlos: Junquilla, el dragón... El año pasado vi unas marionetas, pero se movían a sacudidas. Las vuestras no.

—Gracias —dijo la chica educadamente.

—Sí, y hay que decir que tenéis figuras muy bien talladas —intervino Dunk—; sobre todo el dragón, que es una bestia horrible. ¿También los fabricáis?

La chica asintió con la cabeza.

—Las esculpe mi tío y yo las pinto.

—¿Podríais pintarme algo a mí? Os pagaría. —Se bajó el escudo del hombro para enseñárselo—. Necesito que me pinten algo encima del cáliz.

Primero la chica miró el escudo, y después a su dueño.

—¿Qué queréis que os pinten?

Dunk no se lo había planteado. ¿Qué escoger aparte del cáliz alado del viejo?

Tenía la cabeza hueca. Más duro de mollera que muralla de castillo—. Pues... No estoy seguro. —Se dio cuenta, abatido, de que se le enrojecían las orejas—. Debo de pareceros un tonto integral.

La chica sonrió.

—Todos los hombres son bufones y caballeros.

—¿Qué colores tenéis? —preguntó él, con la esperanza de que le diera una idea.

—Con mezclas puedo conseguir el que queráis.

A Dunk, el marrón del viejo siempre le había parecido muy soso.

—El campo debería tener el color de una puesta de sol —dijo de pronto—. Al viejo le gustaban. En cuanto al emblema...

—Un olmo —dijo Egg—. Un olmo grande como el del río, con el tronco marrón y las ramas verdes.

—Sí —dijo Dunk—, no estaría mal. Un olmo... pero con una estrella fugaz encima.

¿Podrías?

La chica asintió.

—Dadme el escudo y os lo pintaré esta misma noche. Lo tendréis a primera hora.

Dunk se lo tendió.

—Me llamo Ser Duncan el Alto.

—Yo Tanselle. —La chica se rió—. De niña me llamaban *la giganta*.

—No lo sois —dijo Dunk sin pensar—. Tenéis la estatura perfecta para...

Al darse cuenta de lo que estaba a punto de decir se puso como un tomate.

—¿Para qué? —preguntó Tanselle, ladeando la cabeza inquisitivamente.

—Para las marionetas —dijo él para salir del paso.

El primer día del torneo amaneció claro y soleado. Dunk compró comida para llenar todo un saco, lo cual les permitió desayunarse con huevos de oca, pan frito y tocino. No obstante, una vez preparada la comida, Dunk se halló sin apetito. Se notaba la barriga dura como una piedra, aun sabiendo que no era el día de su estreno como justador. El derecho a retar por primera vez a los paladines recaía en los caballeros de cuna más noble y mayor renombre, así como a los señores terratenientes, sus hijos y los paladines de otros torneos.

Egg habló sin parar durante todo el desayuno, haciendo comentarios y previsiones sobre tal y cual caballero. Lo de que conocía a todos los mejores caballeros de los Siete Reinos no era ninguna broma, pensó Dunk, atribulado. Encontraba humillante prestar tanta atención a las palabras de un huérfano mal alimentado. No obstante, si llegaba la hora de enfrentarse con alguno de aquellos caballeros los conocimientos de Egg podían serle útiles.

El prado era un hervidero de gente, a quién más decidido a hacerse con un buen puesto de observación. Los codazos de Dunk no tenían nada que envidiar a los ajenos. Poseía además la ventaja de su estatura. Avanzó hasta subirse a un montículo a cinco metros de la valla. Cuando Egg se quejó de que sólo veía culos Dunk se lo puso encima de los hombros. La tribuna, que estaba al otro lado del prado, se llenaba de señores y damas de alta alcurnia, a los que había que sumar unos cuantos burgueses y una veintena de caballeros que habían decidido retrasar su entrada en liza. Dunk no vio al príncipe Maekar, pero sí reconoció al príncipe Baelor, sentado

junto a lord Ashford.

El sol arrancaba destellos dorados de la fíbula con que se sujetaba el príncipe la capa en el hombro, y de la diadema que ceñía sus sienes. Por lo demás, el atavío de Baelor era más sencillo que el de los demás nobles. La verdad, pensó Dunk, es que con ese pelo negro no parece un Targaryen; y se lo dijo a Egg.

—Dicen que salió a su madre —le recordó el niño—, que era una princesa de Dorne.

Los cinco paladines habían montados sus pabellones en el borde septentrional del terreno de justas, muy cerca del río. Las dos más pequeñas eran de color naranja, y los escudos expuestos a la entrada llevaban el emblema del sol y el cheurón blancos. Debían de Ser Androw y Robert, hijos de lord Ashford y hermanos de la hermosa zagala. Dunk nunca había oído comentar sus proezas a ningún caballero, señal de que tenían muchas posibilidades de ser los primeros en caer.

Al lado de los pabellones de color naranja había otro mucho más grande, de un verde saturado. Lo remataba un estandarte con la rosa de Altojardín, emblema que también adornaba el gran escudo verde puesto al lado de la entrada.

—Es Leo Tyrell, señor de Altojardín —dijo Egg.

—Ya lo sé —repuso Dunk, irritado—. Serví con el viejo en Altojardín cuando tu ni siquiera habías nacido. —Personalmente apenas se acordaba, pero Ser Arlan le había hablado mucho del señor de Altojardín: incomparable en los torneos, y eso que ya peinaba canas—. El de al lado de la tienda, vestido de verde y oro y con barba gris, debe de ser lord Leo.

—Sí —dijo Egg—. Lo vi una vez en Desembarco del Rey. No os conviene enfrentaros con él.

—Mira, niño, para saber a quién retar no me haces falta tú.

El cuarto pabellón estaba hecho de trozos de tela en forma de rombo, unos rojos y otros blancos. Dunk no reconoció los colores, pero Egg dijo que pertenecían a un caballero del valle de Arryn, un tal Humfrey Hardyng.

—El año pasado, en Estanque de la Dama, ganó en un combate de todos contra todos. También derribó a Ser Donnel de Duskendale en combate singular, y a los señores de Arryn y Royce.

El último pabellón era el del príncipe Valarr. Estaba confeccionado con seda negra y una franja de pendones puntiagudos de color rojo que colgaban del techo como largas llamas. El escudo expuesto era de un negro lustroso, con el dragón de tres cabezas de la casa de Targaryen. Lo acompañaba un miembro de la guardia real, cuya armadura, blanca y resplandeciente, contrastaba duramente con lo negro de la seda. Al verlo Dunk se preguntó si habría algún caballero que se atreviera a tocar con la lanza el escudo el dragón. Valarr, a fin de cuentas, era nieto del rey, e hijo de Baelor Rompelanzas.

Su inquietud era infundada. Cuando sonaron los clarines que convocaban a los retadores, los cinco paladines de la hija de lord Ashford fueron llamados en su defensa. Dunk oyó el murmullo de entusiasmo con que acogía la multitud la llegada de los retadores, que desfilaron uno a uno por el extremo sur del campo de justas. Los heraldos proclamaron sus nombres a cada aparición. Los caballeros hicieron un alto delante de la tribuna, donde bajaron las lanzas en saludo a lord Ashford, el príncipe Baelor y la hermosa zagala, y siguieron hacia el norte del prado, donde elegirían oponente. El León Gris de Roca Casterly tocó el escudo de lord Tyrell, al tiempo que su rubio heredero, Ser Tybalt Lannister, desafiaba al hijo mayor de lord Ashford. Lord Tully de Aguasdulces aplicó el borne al escudo de rombos de Ser Humfrey Harding. Ser Abelar Hightower tocó el de Valarr, y el menor de los Ashford recibió el desafío de Ser Lyonel Baratheon, llamado la Tormenta que Ríe.

Los retadores trotaron de nuevo hacia el margen sur del terreno de justas, donde aguardaron la llegada de sus enemigos: Ser Abelar, de plata y gris, con el emblema de una torre de piedra coronada por el fuego; los dos Lannister de rojo, con el león dorado de Roca Casterly; la Tormenta que Ríe de oro, con un ciervo negro en el peto y el escudo, y una cornamenta de hierro por cimera; y por último lord Tully, cuya capa azul y roja se sujetaba en ambos hombros gracias a sendas truchas plateadas. Los cinco levantaron sus lanzas, de casi cuatro metros de longitud, mientras el viento hacia restallar los pendones.

En el extremo norte del campo los escuderos sujetaban a los corceles, de vistosas bardas, para que montasen los paladines. Estos se pusieron los yelmos y tomaron lanzas y escudos, iguales en esplendor a los de sus contrincantes: las sedas anaranjadas de los Ashford, los rombos rojos y blancos de Ser Humfrey, los jaeces de raso verde con rosas doradas del caballo de lord Leo... Destacaba, por supuesto, Valarr Targaryen. El corcel del Joven Príncipe era negro como la noche, a juego con el color de su armadura, lanza, escudo y guarnición. La cimera era un dragón tricéfalo con las alas abiertas, esmaltado de rojo. Otro dragón, igual al primero, figuraba en la brillante superficie del escudo. Cada paladín llevaba anudada al brazo una cinta de seda naranja, prenda de la hermosa zagala.

En el momento en que los paladines ocuparon sus puestos, el prado de Vado Ceniza enmudeció. Después sonó un clarín y estalló sin transición la algarabía. Diez pares de espuelas plateadas se hincaron en los flancos de diez grandes corceles; mil voces prorrumpieron en gritos y jaleos, cuarenta cascos herrados golpearon y arrancaron la hierba, diez lanzas quedaron fijas en posición horizontal, vibró todo el prado, y entre fragores de madera y metal se verificó el encontronazo de los paladines y los retadores. Poco después las parejas se habían separado y los caballeros daban media vuelta para otra acometida. Lord Tully se tambaleó en su silla, pero logró no caerse. Cuando el público se dio cuenta de que se habían roto las diez lanzas estalló

en una gran ovación, espléndido augurio para el éxito del torneo y testimonio de la destreza de los competidores.

Los escuderos entregaron lanzas nuevas a los justadores en sustitución de las rotas, que arrojaron, y por segunda vez se clavaron las espuelas. Dunk sintió temblar el suelo bajo sus pies. Egg, que estaba sentado en sus hombros, dio gritos de alegría y agitó sus brazos delgadísimos. El caballero que pasó más cerca de ellos fue el Joven Príncipe. Dunk vio que la punta de su lanza negra besaba la torre del escudo enemigo y se desviaba hacia el peto, al tiempo que el asta de Ser Abelar se astillaba contra el de Valarr. La fuerza del impacto echó hacia atrás al corcel gris con arreos grises y plateados, y Ser Abelar Hightower, alzado en sus estribos, cayó violentamente al suelo.

También cayó lord Tully, derribado por Ser Humfrey Harding, pero se puso en pie sin la menor tardanza y desenvainó su espada. Ser Humfrey soltó la lanza, que estaba intacta, y desmontó para proseguir a pie el combate. Ser Abelar no fue tan ágil. Llegó corriendo su escudero, que le soltó el yelmo y pidió ayuda. Dos criados levantaron por los brazos al aturdido jinete y lo acompañaron al pabellón. En el resto del prado los seis caballeros que permanecían montados ejecutaban la tercera vuelta. Se quebraron más lanzas, y en esta ocasión lord Leo Tyrell apuntó con tal pericia que le arrancó el yelmo al León Gris. Descubierto el rostro, el señor de Roca Casterly levantó la mano y desmontó, reconociéndose vencido. Para entonces Ser Humfrey había forzado la rendición de lord Tully, demostrando la misma destreza con la espada que con la lanza.

Tybolt Lannister y Androw Ashford chocaron tres veces antes de que Ser Androw se quedara sin escudo, sin caballo y sin victoria, todo al mismo tiempo. El menor de los Ashford duró todavía más y rompió nada menos que nueve lanzas contra Ser Lyonel Baratheon, la Tormenta que Ríe. La décima acometida se saldó con el derribo de ambos, pero la lucha siguió a pie, espada contra maza. Por fin el magullado Ser Robert Ashford admitió su derrota, aunque su padre, sentado en la tribuna, parecía cualquier cosa menos descontento. Los dos hijos de lord Ashford habían tenido que abandonar las filas de los paladines, pero se habían desempeñado noblemente contra dos de los mejores caballeros de los Siete Reinos.

Sí, pensó Dunk, viendo que el vencedor y el vencido se abrazaban y abandonaban juntos el terreno, pero yo tengo que hacerlo todavía mejor. No basta con que pelee bien y pierda. Tengo que ganar como mínimo la primera justa o me quedaré sin nada.

El paso siguiente era que Ser Tybolt Lannister y la Tormenta que Ríe fueran nombrados paladines en sustitución de los caballeros por ellos derrotados. Los pabellones de color naranja ya estaban siendo desmontados a pocos metros de donde el Joven Príncipe descansaba en una silla de campaña, delante de su gran tienda negra. Se había quitado el yelmo, dejando a la vista un pelo oscuro como el de su

padre, si bien con una franja rubia. Bebió un sorbo de la copa de oro que le trajo un criado. Si es prudente será agua, pensó Dunk, y si no vino. Se preguntó si Valarr había heredado parte de las artes guerreras de su padre o sólo había tenido la suerte de emparejarse con el contrincante más débil.

Una fanfarria anunció la entrada en liza de tres nuevos retadores, cuyos nombres fueron proclamados por los heraldos.

—¡Ser Pearse, de la casa de Caron, señor de las Marcas!

El emblema de su escudo era un arpa plateada, si bien la sobreveste llevaba ruiñores.

—¡Ser Joseth, de la casa de Mallister, de Seagard!

Ser Joseth llevaba un yelmo con alas. En el escudo volaba un águila de plata contra un cielo añil.

—Ser Gawen, de la casa de Swann, señor de Yelmo de Piedra y del cabo de la Ira.

Dos cisnes, negro el uno, el otro blanco, libraban una lucha furiosa en el escudo.

La armadura y la capa de lord Gawen, así como la barda de su caballo, repetían el conflicto de negros y blancos, que se extendía a las franjas de su vaina y su lanza.

Lord Caron, arpista, cantor y caballero de renombre, aplicó el borne a la rosa de lord Tyrell. Ser Joseth golpeó los rombos de Ser Humfrey Hardyng. En cuanto al caballero blanco y negro, lord Gawen Swann, desafió al príncipe negro. Dunk se frotó la barbilla. La edad de lord Gawen era todavía más avanzada que la del viejo, su difunto señor.

—Oye, Egg, ¿cuál de los retadores es el más peligroso? —preguntó al niño que sostenía en hombros y que tanto parecía saber de aquellos caballeros.

—Lord Gawen —repuso el sin vacilar—, el contrincante de Valarr.

—Del príncipe Valarr —lo corrigió Dunk—. Para ser escudero hay que hablar con cortesía.

Los tres retadores ocuparon sus puestos, mientras montaban los tres paladines respectivos. Entre el público todo eran apuestas y exclamaciones de aliento, pero Dunk sólo tenía ojos para el príncipe. En la primera vuelta Valarr golpeó de refilón el escudo de lord Gawen, y al igual que con Ser Abelar Hightower vio desviarse la punta enromada de su lanza, sólo que al vado, en dirección opuesta. La lanza de lord Gawen se quebró de frente contra el peto del príncipe, que por unos instantes pareció al borde de la caída.

En el segundo embate Valarr orientó la lanza hacia la izquierda, apuntando al pecho de su enemigo, pero sólo lo golpeó en un hombro. Fue empero suficiente para hacer que el anciano caballero se quedara sin lanza. Lord Gawen hizo molinetes con un brazo y cayó de su montura. El Joven Príncipe bajó de la silla y desenvainó la espada, pero lord Gawen le hizo señas y se levantó la visera.

—Me rindo, excelencia —exclamó—. Buen golpe.

Lo repitieron a gritos los nobles de la tribuna, mientras Valarr se ponía de rodillas para ayudar a levantarse al caballero de cabello gris:

- ¡Buen golpe! ¡Buen golpe!
- No lo ha sido —se quejó Egg.
- Calla o te mando al campamento.

Un poco más lejos Ser Joseh Mallister abandonaba el campo en estado de inconsciencia, mientras el arpista y el señor de la rosa luchaban denodadamente con hachas sin filo para entusiasmo de una multitud desatada. Dunk estaba tan concentrado en Valarr Targaryen que apenas los veía. Es buen caballero, pensó, pero no excepcional.

Contra él tendría posibilidades. Si los dioses me fueran propicios hasta podría derribarlo, y una vez en pie decidirían mi peso y mi fuerza física.

—¡A por él! —exclamó Egg con ardor, tan entusiasmado que cambiaba su punto de apoyo en los hombros de Dunk—. ¡Dale, dale! ¡Así! ¡Ya lo tienes! ¡Un poco más!

Por lo visto daba ánimos a lord Caron. El arpista, dedicado a otra música, hacía retroceder rápidamente a lord Leo con golpes incansables de acero contra acero. El público parecía dividido a partes iguales entre los partidarios de uno y otro, y en el aire matinal se mezclaban vótores y reniegos. Del escudo de lord Leo salían despedidos astillas de madera y trozos de pintura, a medida que el hacha de lord Pearse deshojaba los pétalos de su rosa de oro hasta hacer trizas, por último, el escudo. En el momento de henderlo, el hacha se quedó trabada en la madera... y la de lord Leo rompió el mango del arma de su contrincante, a menos de un palmo de su mano. Entonces arrojó el escudo roto, y de pronto era él quien llevaba el ataque. En cuestión de segundos el caballero arpista se apoyaba en una rodilla y pronunciaba su rendición.

Terminó la mañana y avanzó la tarde sin muchos cambios. Los retadores entraban en lid en número de dos o tres, y alguna vez hasta de cinco. Sonaban clarines, los heraldos proclamaban nombres, los corceles embestían, el público aplaudía, las lanzas se quebraban como frágiles ramitas y las espadas hacían sonar los yelmos y la malla. El pueblo llano estuvo de acuerdo con la nobleza en que había sido un día espléndido de justas. Ser Humfrey Hardying y Ser Humfrey Beesbury, caballero este último de corta edad y gran audacia que llevaba en el escudo tres colmenas sobre franjas amarillas y negras, rompieron nada menos que una docena de lanzas por cabeza, en una lucha épica que no tardó en ser llamada por el pueblo *la batalla de Humfrey*. Ser Tybolt Lannister fue derribado por Ser John Penrose, y al caer se le rompió la espada, pero resistió con el escudo hasta salir vencedor y quedar como paladín. El caballero tuerto Ser Robyn Rhysling, hombre curtido y de barba entrecana, perdió el yelmo en el primer embate por una lanzada de lord Leo, pero se negó a rendirse. Chocaron tres veces más, con Ser Robyn dando al viento su

cabellera, mientras le pasaban al lado como cuchillos volantes las astillas de las lanzas (hecho que maravilló todavía más a Dunk cuando le dijo Egg que el maduro caballero había perdido el ojo cinco años atrás por culpa de una astilla desprendida precisamente de una lanza). Leo Tyrell era demasiado caballeroso para apuntar al rostro desprotegido de su contrincante, mas ello no impidió que el terco arrojo de Rhysling (¿o su temeridad?) dejara a Dunk atónito.

Por último, el señor de Altojardín dio un fuerte golpe al peto de Ser Robyn por encima del corazón y lo derribó estrepitosamente.

También Ser Lyonel Baratheon se destacó varias veces en la lid. Muchas veces, cuando le tocaban el escudo enemigos de poca talla, rompía en resonantes carcajadas, que se prolongaban durante la carga y el momento de arrancarlos de sus estribos. Si el oponente llevaba alguna clase de cimera Ser Lyonel la cortaba y la arrojaba al público. Como se trataba de piezas muy trabajadas, hechas de cuero o madera labrada y en algunos casos con baño de oro o esmalte (cuando no de plata maciza), la costumbre de Ser Lyonel no era del agrado de los vencidos, si bien es cierto que le granjeaba el favor del público de a pie. Llegó el momento en que sólo lo desafiaban caballeros sin cimera. A pesar de las risas de Ser Lyonel, Dunk acordaba la preeminencia a Ser Humfrey Harding, que humilló a catorce caballeros a cuál más temible.

El Joven Príncipe, entretanto, seguía sentado a la entrada de su pabellón negro, bebiendo de su copa de plata y levantándose de vez en cuando para montar en su corcel y vencer al enésimo y modesto enemigo. Ya había obtenido nueve victorias, pero Dunk las tenía a todas por escasamente gloriosas. Vence a viejos, pensó, a escuderos venidos a más y a algunos nobles de alta cuna y pocas dotes guerreras; los mejores caballeros ignoran su escudo, como si no lo vieran.

Hacia el final de la jornada una fanfarria ensordecedora anunció la entrada en liza de otro retador. Llegó a lomos de un gran corcel rojo cuya barda negra poseía aberturas, debajo de las cuales asomaban destellos de amarillo, rojo y naranja. Cuando se acercó a la tribuna a rendir homenaje a los presentes, Dunk vio su rostro bajo la visera alzada y reconoció al príncipe que lo había abordado en los establos de lord Ashford.

Egg le apretó el cuello con las piernas.

—¡Para! —dijo Dunk, separándoselas—. ¿Quieres ahogarme?

—Aerion Llamaviva —anunció un heraldo—, príncipe de la Fortaleza Roja de Desembarco del Rey, hijo del príncipe Maekar de Summerhall, de la casa de Targaryen, nieto de nuestro señor Daeron II el Bueno, rey de los ándalos, los rhoynar y los primeros hombres y señor de los Siete Reinos.

Aerion llevaba en el escudo un dragón tricéfalo, pero estaba pintado con colores mucho más vivos que en el de Valarr: las tres cabezas eran respectivamente naranja,

amarilla y roja, y las llamas que salían de sus bocas tenían el brillo del pan de oro. Su sobreveste era un remolino de tonos grises y rojos, y su escudo negro estaba rematado por llamas rojas.

Después de una pausa para bajar la lanza ante el príncipe Baelor (pausa tan breve que quedó en mero formulismo) el recién llegado galopó hacia el norte del campo sin detenerse en los pabellones de lord Leo y la Tormenta que Ríe. Sólo redujo el paso al aproximarse a la tienda del príncipe Valarr. El Joven Príncipe se levantó y quedó rígidamente apostado en proximidad de su escudo. Por unos instantes Dunk albergó la certeza de que Aerion se proponía tocarlo, pero el nuevo contendiente rió y pasó de largo. Su borne acabó en los rombos de Ser Humfrey Hardying.

—¡Salid, salid, pequeño caballero! —dijo con voz clara y potente—. Ha llegado la hora de enfrentarlos al dragón.

Ser Humfrey inclinó fríamente la cabeza a su contrincante, mientras le traían el caballo. Montó en él sin mirar a Aerion, se ciñó el yelmo y asió la lanza y el escudo.

Los dos caballeros ocuparon sus puestos bajo la mirada de un público silencioso. Dunk oyó el ruido metálico con que caía la visera del príncipe Aerion. Sonó el clarín.

Tras un arranque lento, Ser Humfrey fue ganando rapidez; su enemigo, en cambio, espoleó con fuerza al corcel rojo. Egg volvió a juntar las piernas.

—¡Mátalo! —exclamó de manera repentina—. ¡Mátalo, que ya lo tienes! ¡Mátalo, mátalo, mátalo!

La lanza del príncipe Aerion, con borne de oro y franjas rojas, naranjas y amarillas en el asta, apuntó hacia el suelo. Demasiado baja, pensó Dunk al darse cuenta; tiene que levantarla o en lugar de a Ser Humfrey le dará al caballo. Entonces, con incipiente horror, empezó a sospechar que Aerion no tenía la menor intención de elevarla. No puede ser, pensó, que quiera...

Viendo con ojos enloquecidos lo que se le venía encima, el corcel de Ser Humfrey trató de apartarse en el último momento, pero era demasiado tarde. La lanza de Aerion se clavó justo encima de la pieza que cubría el esternón del animal y salió por el otro lado del cuello con un chorro de sangre roja. El caballo se derrumbó con un chillido, y su caída lateral hizo pedazos la barrera. Ser Humfrey quiso zafarse pero se le quedó un pie en el estribo. Se le oyó gritar, apresada su pierna entre la barrera rota y el corcel.

El prado de Vado Ceniza se cubrió de gritos. Varios hombres corrieron a su centro para liberar a Ser Humfrey, pero toparon con las coces del caballo agonizante. Aerion, que había seguido despreocupadamente hasta el final del pasillo, dio la vuelta a su caballo y regresó al galope. También gritaba, pero los relinchos del caballo, casi humanos, impidieron a Dunk entender lo que decía. El príncipe saltó a tierra, desenvainó la espada y se acercó a su caído contrincante. Tuvieron que retenerlo sus propios escuderos, con la ayuda de uno de los de Ser Humfrey. Egg se retorció sobre

los hombros de Dunk.

—¡Dejadme bajar! —decía—. ¡Pobre caballo! ¡Dejadme bajar!

Dunk también estaba mareado. Se preguntó qué haría él de sucederle lo mismo a Trueno. Un soldado remató al corcel de Ser Humfrey con un hacha, dando fin a los atroces chillidos. Dunk dio media vuelta y se fraguó camino por la apretada multitud. Una vez en campo abierto bajó a Egg de sus hombros. El niño tenía puesta la capucha, y los ojos rojos.

—Sí, es un espectáculo terrible —dijo al niño—, pero los escuderos tienen que ser fuertes. Es de temer que en otros torneos veas accidentes mucho peores.

—No ha sido ningún accidente —dijo Egg con labios temblorosos—. Aerion lo ha hecho a propósito. Ya lo habéis visto.

Dunk frunció el entrecejo. A él también se lo había parecido, pero resultaba difícil aceptar la existencia de caballeros tan poco caballerosos, y más tratándose de alguien del linaje del dragón.

—Yo he visto a un caballero que está más verde que la hierba en verano y que ha perdido el control de su lanza —dijo obstinadamente—. No se hable más. Me parece que por hoy no habrá más justas. Ven, chiquillo.

En lo segundo Dunk tenía razón. Una vez solucionado el caos el sol ya estaba cerca del ocaso, por lo que lord Ashford suspendió el torneo.

Caída la noche, la hilera de puestos de venta quedó iluminada por cien antorchas.

Dunk se compró un cuerno de cerveza y medio para el niño, que seguía bajo de ánimos. Durante un rato pasearon, escuchando una briosa melodía tocada por gaitas y tamboriles y viendo un espectáculo de marionetas sobre Nymeria, la reina guerrera dueña de diez mil barcos. Las titiriteras sólo tenían dos, pero eso no les impidió escenificar una batalla naval electrizante. Dunk quería preguntar a Tanselle si había terminado de pintar su escudo, pero la vio ocupada. Esperaré a que haya acabado el trabajo, decidió. Quizá entonces tenga sed.

—Ser Duncan —dijo alguien tras él—. ¡Ser Duncan! —De repente Dunk se acordó de llevar ese nombre—. Os he visto hace unas horas entre el público, con este niño en hombros —dijo Raymun Fossoway, acercándose con una sonrisa—. Habría sido difícil no veros, en verdad.

—Es mi escudero. Egg, te presento a Raymun Fossoway.

Dunk tuvo que empujarlo, y ni entonces alzó el niño la cabeza. Masculló un saludo con la mirada fija en las botas de Raymun.

—Mucho gusto, muchacho —dijo Raymun con desenvoltura—. ¿Por qué no habéis subido a la tribuna, Ser Duncan? Está abierta a todos los caballeros.

Dunk se encontraba a gusto entre el pueblo llano y la servidumbre. Lo incomodaba la idea de hacerse un lugar entre nobles, damas y señores de tierras.

—Me alegro de no haber visto la última justa de más cerca.

Raymun hizo una mueca.

—Y yo. Lord Ashford ha declarado vencedor a Ser Humfrey y le ha concedido el corcel del príncipe Aerion, pero no podrá seguir. Se ha roto la pierna por dos puntos.

El príncipe Baelor ha enviado a su propio médico a curarlo.

—¿Lo sustituirá algún otro caballero?

—Lord Ashford tenía intención de otorgar el puesto a lord Caron o al otro Ser Humfrey, el que ha peleado tan bien con Hardyng, pero le ha dicho el príncipe Baelor que dadas las circunstancias no estaría bien desmontar el pabellón de Ser Humfrey y retirar su escudo. Me parece que seguirán con cuatro paladines.

Cuatro paladines, pensó Dunk. Leo Tyrell, Lyonel Baratheon, Tybalt Lannister y el príncipe Valarr. Lo visto aquel día era indicio suficiente de las pocas probabilidades que tenía él contra los tres primeros. Por lo tanto, sólo quedaba...

Un caballero errante no puede desafiar a un príncipe, pensó. Valarr es segundo en la sucesión al Trono de Hierro. Es hijo de Baelor Rompelanzas y lleva la misma sangre de Aegon el Conquistador, el Joven Dragón y el príncipe Aemon. Yo sólo soy un niño al que encontró el viejo en Lecho de pulgas, al fondo de una tienda de vasijas. Sólo de pensarle le dolía la cabeza.

—¿A quién piensa desafiar vuestro primo? —preguntó a Raymun.

—Puestos a escoger, y como da lo mismo, ha elegido a Ser Tybalt. Hacen buena pareja. De todos modos mi primo sigue atentamente todas las justas. Si se da el caso de que mañana por la mañana sea herido alguien o dé señales de fatiga o debilidad contad con que Steffon se apresurará a tocarle el escudo. Nunca lo han acusado de exceso de caballerosidad. —Palió con una risa lo mordaz de sus palabras—. ¿Os parece que tomemos un vaso de vino, Ser Duncan?

—Tengo un asunto pendiente —dijo Dunk, a quien incomodaba la idea de aceptar una invitación sin poder corresponder.

—Si queréis me quedo y os traigo el escudo cuando haya terminado el espectáculo —dijo Egg—. Dentro de un rato contarán la historia de Simeon Ojos de Estrella y volverán a sacar al dragón.

—Ya lo veis: asunto solucionado. Venid, que el vino espera —dijo Raymun—. Además es de Arbor. ¿Cómo rechazarlo?

Dunk, que se había quedado sin excusas, no tuvo más remedio que marcharse con el joven y dejar a Egg con las marionetas. Encima del pabellón dorado donde servía Raymun a su primo flotaba la manzana de la casa de Fossoway. Tras él, sobre un pequeño fuego, dos criados vertían miel y hierbas aromáticas sobre un cabrito.

—Si tenéis hambre también hay comida —dijo Raymun con despreocupación, sosteniendo la tela para que entrara Dunk. El interior estaba iluminado por un brasero, que aseguraba la agradable calidez del interior. Raymun sirvió dos copas de vino—. Dicen que Aerion está enfadado con lord Ashford por haberle entregado su

caballo a Ser Humfrey —comentó entretanto—, pero seguro que ha sido consejo de su tío.

Tendió a Dunk una de las copas.

—El príncipe Baelor es un hombre de honor.

—¿No lo es el Príncipe Brillante? —Raymun se rió—. No os pongáis tan nervioso, Ser Duncan, que estamos solos. Nadie ignora que Aerion es una mala pieza. Demos gracias a los dioses por que quede muy abajo en la línea sucesoria.

—¿Creéis de veras que mató apostado al caballo?

—¿Hay alguna razón para dudarlo? De haber estado presente el príncipe Maekar tened por seguro que las cosas habrían sido distintas. Cuentan que delante de su padre Aerion es todo sonrisas y caballerosidad. En cambio en su ausencia...

—Me he fijado en que estaba vacía la silla del príncipe Maekar.

—Se ha marchado de Vado Ceniza en busca de sus hijos, con Roland Crakehall, de la guardia real. Circularon despropósitos sobre unos caballeros bandidos que acechan por la región, pero soy del parecer de que el príncipe sufre una de sus borracheras.

Era un vino excelente, afrutado y sabroso como no lo había probado Dunk en su vida. Se lo quedó un poco en la boca y dijo después de tragarse:

—¿De qué príncipe habláis?

—Del heredero de Maekar. Se llama Daeron, como el rey. Lo llaman Daeron el Borracho, pero no en presencia de su padre. También lo acompañaba el Benjamin. Salieron juntos de Summerhall pero no han llegado a Vado Ceniza. —Raymun apuró la copa y la dejó a un lado— ¡Pobre Maekar!

—¿Pobre? —dijo Dunk, sorprendido— ¿Pobre el hijo del rey?

—Hijo, sí, pero sólo el cuarto —puntualizó Raymun—. Menos valiente que el príncipe Baelor, menos listo que el príncipe Aerys y menos cortés que el príncipe Rhaegel. Ahora para colmo tiene que aguantar que sus hijos queden eclipsados por los de su hermano. Daeron es un borracho, Aerion cruel y vanidoso, el tercero prometía tan poco que lo entregaron a la Ciudadela para que lo hicieran médico, y el menor...

—¡Ser Duncan! —Era Egg, que entró sin resuello. Se le había bajado la capucha, y sus ojos, oscuros y grandes, reflejaban la luz del brasero—. ¡Corred, que la está maltratando!

Dunk se levantó con dificultad y sorpresa.

—¿Quién maltrata a quién?

—¡Aerion! —exclamó el niño— ¡A ella, la marionetista! ¡Deprisa!

Giró sobre sus talones y volvió a la oscuridad del prado.

Dunk hizo ademán de seguirlo, pero le cogió el brazo Raymun.

—Ser Duncan, ha dicho que era Aerion. De la casa real. Tened cuidado.

Dunk supo que era un consejo acertado y que lo mismo le habría dicho el viejo, pero no podía acatarlo. Se zafó de Raymun y salió de la tienda. Oyó gritos en la hilera de puestos de venta. Egg se había alejado tanto que apenas se veía. Dunk corrió tras él, y la longitud de sus piernas le permitió acortar distancias en un periquete.

En torno a las marionetistas se había formado un muro de espectadores. Dunk se abrió paso ignorando sus protestas. Le cerró el camino un soldado con librea real, pero Dunk le puso en el pecho una de sus manazas y lo hizo caer sobre el trasero de un simple empujón.

La caseta de las titiriteras había sido derribada. Sentada en el suelo, la gruesa dorna lloraba. Otro soldado sujetaba los hilos de Florian y Junquilla para que les prendiera fuego un compañero. Había tres soldados más abriendo arcones, sacando marionetas y destrozándolas a pisotones. La figura del dragón estaba hecha pedazos a sus pies: por aquí un ala, por allí la cabeza, la cola rota en tres trozos... En medio de todo, el príncipe Aerion (jubón rojo de terciopelo, largas mangas con festones) le torcía el brazo a Tanselle con ambas manos. La chica imploraba merced de rodillas, pero Aerion, sordo a sus quejas, le abrió una mano a la fuerza y le asió un dedo. Dunk, estupefacto, no daba crédito a lo que veía. De repente oyó un crujido y el grito de Tanselle.

Uno de los hombres de Aerion trató de detenerlo, pero salió volando. En tres zancadas, Dunk agarró al príncipe del hombro y lo obligó a retroceder. Lo olvidó todo: la espada, la daga y las enseñanzas del viejo. Su puño levantó del suelo a Aerion, que recibió en pleno abdomen la punta de una bota. Cuando Aerion trataba de coger el puñal, Dunk le pisó la muñeca y le dio otra patada, esta vez en la boca. De no ser por los hombres del príncipe, que se lanzaron sobre él, lo habría matado a patadas. Lo sujetaron dos soldados, uno por cada brazo, mientras otro le daba puñetazos en la espalda. Bastaba con librarse de uno para que acudieran dos más.

Finalmente lograron derribarlo y lo clavaron al suelo por los brazos y las piernas. El príncipe se tocó la boca ensangrentada.

—Me has soltado un diente —se quejó—. Por lo tanto empezaremos rompiéndotelos todos. —Se apartó el pelo de los ojos—. Tu cara me suena.

—Me confundisteis con un mozo de cuadra.

Aerion sonrió.

—Sí, ya me acuerdo. Te negaste a coger mi caballo. ¿Por qué te has buscado la muerte? ¿Por esta zorra? —Tanselle estaba acurrucada en el suelo, aguantándose la mano lisiada. Aerion la empujó con el pie—. Dudo que lo merezca porque es una traidora. El dragón nunca pierde.

Está loco, pensó Dunk, pero no deja de ser hijo de príncipe y piensa matarme. Tuvo ganas de rezar, pero no sabía ninguna oración entera y tampoco había tiempo. Ni siquiera lo había para tener miedo.

—¿No tienes nada más que decir? —preguntó Aerion—. Me aburres —Volvió a tocarse la boca ensangrentada—. Wate, trae un martillo y pártele los dientes —ordenó—; luego lo abriremos por la mitad y le enseñaremos el color de sus entrañas.

—¡No! —exclamó una voz de niño—. ¡No le hagáis nada!

¡El crío!, pensó Dunk. ¡Qué valiente, y qué insensato! Intento librarse de sus captores, pero era imposible.

—¡Calla, niño estúpido! ¡Corre o acabarás mal!

—No. —Egg se acercó—. Si me hacen algo tendrán que responder ante mi padre. Y mi tío. He dicho que lo soltéis. Wate, Yorkel, vosotros que me conocéis, cumplid mis órdenes.

Dunk notó que le soltaban un brazo y después el otro. Vio retroceder a los soldados sin entender nada. Hubo uno que incluso se arrodilló. A continuación los espectadores dejaron paso a Raymun Fossoway. Su primo Ser Steffon, que lo seguía a pocos pasos, ya había desenvainado la espada. Iban acompañados por media docena de soldados con la manzana roja bordada en el pecho.

El príncipe Aerion no les hizo el menor caso.

—¡Criatura insolente! —dijo a Egg, escupiendo sangre a los pies del niño—. ¿Qué te ha pasado en el pelo?

—Me lo he cortado, hermano —dijo el niño—. No quería parecerme a ti.

El segundo día de torneo amaneció nublado, con rachas de viento del oeste. Dunk pensó que con aquel tiempo lo lógico era que hubiera menos público. Les habría sido más fácil encontrar un hueco cerca de la valla. Podría haberse sentado Egg en la barandilla, pensó, y yo de pie a sus espaldas.

Egg, sin embargo, tendría que sentarse en la tribuna, vestido de seda y pieles; en cuanto a Dunk, su visión quedaría limitada por los cuatro muros de la celda donde lo habían encerrado los hombres de lord Ashford. A pesar de ello, una vez que salió el sol se sentó como pudo al lado de la ventana y miró con tristeza en dirección a la ciudad, el prado y el bosque. Le habían quitado su cinturón de cuerda, junto con la espada y la daga que de él pendían. También su dinero. Confió en que Egg o Raymun se acordasen de Castaño y Trueno.

—Egg —murmuró.

Su escudero, un niño pobre recogido en las calles de Desembarco del Rey. Jamás ningún caballero había hecho un ridículo mayor. Dunk, pensó, más duro de mollera que muralla de castillo, y lento como un bisonte.

Dunk no había tenido permiso para hablar con Egg desde que los soldados de lord Ashford los habían prendido a todos en el puesto de marionetas. Tampoco Raymun, Tanselle ni el propio lord Ashford. Dunk se preguntó si volvería a verlos, siendo como era muy posible que lo dejaran morir en aquella celda. ¿Qué esperaba?, se

preguntó con amargura. Derribé al hijo de un príncipe y le di una patada en la cara.

Bajo aquel cielo gris, los espléndidos ropajes de señores de alta cuna y esforzados paladines no se mostrarían tan vistosos como el día anterior. El sol, estorbado por las nubes, no acariciaría sus yelmos de acero, ni haría destellar los adornos de oro y plata de sus armaduras. Aún así Dunk deseó hallarse entre el público y presenciar las justas. Sería un buen día para los caballeros errantes, hombres con simple cota de mallas y caballos despropósitos de armadura.

Al menos podía escuchar. Los clarines eran nítidos, y de vez en cuando se oían los gritos de la multitud, señal de alguna caída, puesta en pie o hazaña de especial valentía. También se adivinaba el galopar de los caballos, y muy de vez en cuando un choque de espadas o rotura de lanza. A Dunk esto último siempre lo sobresaltaba, por recordarle el ruido del dedo de Tanselle en manos de Aerion. También había sonidos más cercanos: pasos en la sala de detrás de la puerta, ruido de cascos en el patio y voces desde las murallas. En ocasiones impedían oír el torneo. Dunk supuso que era preferible.

«Los caballeros errantes son los caballeros más auténticos, Dunk —le había dicho el viejo mucho tiempo atrás—. Los otros sirven a señores que los mantienen o les han dado tierras; nosotros en cambio viajamos a nuestro antojo y sólo servimos causas en las que creemos. Todos los caballeros juran proteger a los débiles y los inocentes, pero soy del parecer de que los más fieles a ese voto somos nosotros». Dunk quedó sorprendido por la nitidez del recuerdo. Eran palabras que casi había olvidado, y en sus últimos días probablemente el viejo tampoco se acordara demasiado de ellas.

Pasó la mañana y empezó la tarde. Los ruidos apagados del torneo fueron diluyéndose. Se filtró el crepúsculo en la celda, pero Dunk seguía sentado al lado de la ventana, contemplando la incipiente oscuridad y tratando de ignorar su estómago vacío.

De pronto oyó pisadas y el tintineo de unas llaves de metal. Se levantó justo cuando se abría la puerta. Irrumpieron dos centinelas, uno de ellos con una lámpara de aceite, seguidos por un criado con una bandeja de comida. El último en entrar fue Egg.

—Dejad la lámpara y la bandeja y salid —ordenó.

Obedecieron los tres, pero Dunk se fijó en que dejaban entreabierta la pesada puerta de madera. El olor a comida le hizo descubrir lo famélico que estaba. Había pan con miel, un cuenco de puré de guisantes y una brocheta de cebollas asadas y carne muy hecha. Se sentó al lado de la bandeja, rompió la hogaza de pan con las manos y se metió un trozo en la boca.

—No hay cuchillo —observó—. ¿Temen que te ataque?

—No me lo han dicho. —Egg llevaba un jubón ajustado de lana negra, ceñido a la cintura y con mangas largas forradas de raso rojo. La pechera estaba adornada por el

dragón de tres cabezas de la casa de Targaryen—. Dice mi tío que debo pediros humildemente perdón por haberos engañado.

—Tu tío —dijo Dunk—. Es decir, el príncipe Baelor.

El niño parecía abatido.

—Yo no quería mentir.

—Pues lo hiciste, y en todo. Empezando por tu nombre, porque yo nunca he oído hablar de ningún príncipe Egg.

—Es un diminutivo de Aegon. Me lo puso mi hermano, que ahora está en la Ciudadela aprendiendo a ser médico. A veces Daeron también me llama Egg, y mis hermanas.

Dunk cogió la brocheta y mordió un trozo de carne. Era cordero, con alguna especia de ricos que desconocía. Le goteó la grasa por la barilla.

—Aegon —repitió—. Claro, cómo no. Igual que Aegon el Dragón. ¿Cuántos reyes ha habido que se llamaran Aegon?

—Cuatro —contestó el niño—. Cuatro Aegones.

Dunk masticó, tragó y rompió otro trozo de pan.

—¿Por qué lo hiciste? ¿Para reírte de un caballero pobre y estúpido?

—No. —El niño estaba a punto de llorar, pero plantó cara como todo un hombre—. Yo tenía que ser escudero de Daeron, que es mi hermano mayor. Aprendí todo lo necesario para hacerlo bien, pero Daeron no es demasiado buen caballero, y como no quería participar en el torneo al salir de Summerhall esquivó a la escolta. En vez de dar media vuelta siguió directamente hasta Vado Ceniza, pensando que sería el último lugar donde nos buscarían. Me rapó él, sabiendo que mi padre enviaría soldados en nuestra búsqueda. Daeron tiene el pelo normal, entre castaño y rubio, y no destaca, pero yo lo tengo igual que Aerion y mi padre.

—La sangre del dragón —dijo Dunk—. Lo sabe todo el mundo: cabello rubio plateado y ojos violetas.

Siempre tan duro de mollera, pensó.

—Sí. Por eso me rapó Daeron. Quería que estuviéramos escondidos hasta el final del torneo, pero entonces me confundisteis con un mozo de cuadra y... —Bajó la mirada—. A mí me daba igual que Daeron participase o no, pero quería ser escudero de alguien. Lo lamento, Ser. De veras que lo lamento.

Dunk lo miró, pensativo. Él también sabía lo que era desear algo hasta el extremo de no retroceder ante la peor de las mentiras.

—Hasta ayer creía que eras como yo —dijo—, y puede que tuviera razón, pero no como pensaba.

—Seguimos teniendo en común el hecho de ser de Desembarco del Rey —dijo el niño esperanzadamente.

Dunk no pudo contener la risa.

—Sí, tú de lo alto de La Colina de Aegon y yo de lo más bajo.

—No hay tanta distancia, Ser.

Dunk cogió un trozo de cebolla.

—¿Debo tratarte de vos? ¿De excelencia? ¿Cómo?

—En la corte sí, señor —admitió el niño—, pero en las demás ocasiones si lo preferís podéis seguir llamándome Egg.

—¿Qué harán conmigo, Egg?

—Mi tío desea veros cuando hayáis acabado de comer.

Dunk apartó la bandeja y se levantó.

—Pues ya he terminado. Después de dar una patada a un príncipe en la boca no pienso hacer esperar a otro.

Lord Ashford había cedido sus aposentos al príncipe Baelor. Fue, pues, a las estancias del señor del castillo adonde lo condujo Egg (no, Aegon; tendría que acostumbrarse).

Baelor leía a la luz de una vela de cera de abeja. Dunk se arrodilló delante de él.

—En pie —dijo el príncipe—. ¿Os apetece vino?

—Como gustéis, excelencia.

—Sirve a Ser Duncan una copa del tinto dulce de Dorne, Aegon —ordenó el príncipe—. E intenta no echárselo encima, que bastante le has perjudicado ya.

—No lo hará, excelencia —dijo Dunk—. Es buen chico y buen escudero. Además sé que no me quería ningún mal.

—No es imprescindible quererlo para hacerlo. Al ver como trataba su hermano a aquellas titiriteras Aegon tendría que haber acudido a mí y no a vos. Con ello no os hizo ningún favor. En cuanto a vuestra reacción... Es posible que yo la hubiera compartido, pero soy príncipe del reino, no caballero errante. Al margen del motivo, nunca es prudente golpear al nieto de un rey cuando está furioso.

Dunk, muy serio, asintió con la cabeza. Egg le ofreció una copa de plata rebosante de vino, que él aceptó y de la que bebió un sorbo.

—¡Odio a Aerion! —dijo Egg con vehemencia—. Además, tío, no tuve más remedio que avisar a Ser Duncan porque el castillo quedaba demasiado lejos.

—Aerion es tu hermano —dijo el príncipe con firmeza—, y dicen los sacerdotes que debemos amar a nuestros hermanos. Ahora déjanos solos, Aegon. Quiero hablar con Ser Duncan en privado.

El niño dejó el frasco de vino e inclinó rígidamente la cabeza.

—Como mandéis, excelencia.

Salió por la puerta de los aposentos y la cerró con suavidad.

Baelor Rompelanzas escrutó los ojos de Dunk un largo rato.

—Permitidme una pregunta, Ser Duncan: ¿hasta qué punto sois buen caballero? ¿Cuál es, con franqueza, vuestro dominio de las armas?

Dunk no supo qué contestar.

—Ser Arlan me enseñó a usar la espada y el escudo, y a lancear con blancos fijos. El príncipe Baelor parecía preocupado por la respuesta.

—Hace unas horas que ha vuelto al castillo mi hermano Maekar. Encontró a su heredero borracho en una posada, a un día de caballo en dirección al sur. Él jamás lo admitiría, pero tengo para mí que su esperanza secreta era ver a sus hijos llevándose la palma del torneo por encima de los míos. Lo cierto es que lo han avergonzado, pero ¿qué puede hacer él? Son sangre de su sangre. Maekar está enfadado y necesita un blanco para sus iras. Os ha escogido a vos.

—¿A mí? —dijo Dunk, acongojado.

—Aerion ya lo ha convencido, y no puede decirse que Daeron os haya sido de gran ayuda. Queriendo excusar su propia cobardía ha contado a mi hermano que a Aegon se lo llevó un ladrón de gran estatura con quien se encontró inesperadamente en el camino. Temo, señor mío, que os hayan identificado con ese ladrón. Según el cuento de Daeron durante todos estos días ha estado persiguiéndoos sin descanso para rescatar a su hermano.

—Pero Egg le dirá la verdad. Perdón, Aegon.

—Sí, no lo dudo —repuso el príncipe Baelor—, pero a él también se le conoce más de una mentira. No hace falta que os lo diga. ¿A cuál de sus hijos dará crédito mi hermano? En cuanto a las marionetistas, Aerion hará que parezcan culpables de alta traición. El dragón es el emblema de la casa real. Representar a uno decapitado, con serrín rojo brotándole del cuello... En fin, que no dudo de su inocencia, pero pecaron de imprudentes. Aerion lo presenta como un velado ataque a la casa de Targaryen, una incitación a rebelarse, y es muy probable que Maekar esté de acuerdo. Mi hermano es de talante susceptible, y como Daeron lo ha decepcionado tanto tiene puestas todas sus esperanzas en Aerion. —El príncipe tomó un sorbo de vino y dejó la copa—. Más allá de lo que crea o deje de creer mi hermano, hay algo indiscutible: que le pusisteis las manos encima a un representante del linaje del dragón. Se trata de un delito por el que debéis ser juzgado y castigado.

—¿Castigado?

A Dunk no le agradó la palabra.

—Aerion quiere vuestra cabeza, con o sin dientes. Os prometo que no la tendrá, pero lo que no puedo negarle es un juicio. Dado que mi padre, el rey, se halla a cien leguas de aquí, se impone que mi hermano y yo presidamos vuestro juicio en compañía de lord Vado Ceniza, en cuyos dominios nos encontramos, y de lord Tyrell de Altojardín, de quien es vasallo. La última ocasión en que se declaró culpable a un hombre de golpear a alguien de sangre real se decretó que perdiera la mano autora del golpe.

—¿Mi mano? —exclamó Dunk, horrorizado.

—Y también vuestro pie. ¿O no es verdad que le disteis una patada?
Dunk se había quedado sin habla.

—Como es natural exhortaré a la compasión a los demás jueces. Soy la Mano del Rey, heredero del trono, y mi palabra goza de cierta autoridad. También la de mi hermano, por desgracia. He ahí el peligro.

—Pero... —dijo Dunk—. Pero excelencia... No...

No lo hacían por traición. Sólo era un dragón de madera, sin nada que ver con príncipes reales. Eso habría querido decir, pero se había quedado sin palabras. Nunca habían sido su fuerte.

—No obstante, tenéis otra posibilidad —dijo con calma el príncipe Baelor—. Ignoro cuál de las dos es preferible, pero os recuerdo que cualquier caballero acusado de un delito posee el derecho a exigir un juicio por combate. Os pregunto pues una vez más: Ser Duncan el Alto, ¿cuál es, con franqueza, vuestro dominio de las armas?

—Un juicio de siete —dijo sonriente el príncipe Aerion—. Tengo entendido que estoy en mi derecho.

Ceñudo, el príncipe Baelor tamborileó con los dedos sobre la mesa. Lord Vado Ceniza, que estaba a su izquierda, asintió con lentitud.

—¿Por qué? —quiso saber el príncipe Maekar, inclinándose hacia su hijo—. ¿Tienes miedo de enfrentarte sólo con este caballero errante y dejar que los dioses decidan si son ciertas tus acusaciones?

—¿Miedo? —dijo Aerion—. ¿Miedo yo de alguien así? No seas absurdo, padre. Pienso en mi querido hermano. También Daeron ha recibido ofensa del tal Ser Duncan, y tiene derecho a ser el primero en derramar su sangre. El juicio de siete nos permitiría enfrentarnos con él los dos.

—Ahórrame tus favores, hermano —murmuró Daeron Targaryen. El hijo mayor del príncipe Maekar presentaba un aspecto todavía más penoso que al encontrarlo Dunk en la posada. En esta ocasión parecía estar sobrio y no había manchas de vino en su jubón rojinegro, pero tenía los ojos inyectados en sangre y le cubría la frente una fina capa de sudor—. Me satisfaré con aplaudirte cuando mates al rufián.

—Eres demasiado amable, hermano del alma —dijo el príncipe Aerion, todo sonrisas—, pero sería egoísta negarte el derecho a demostrar la verdad de tus palabras con peligro de tu cuerpo. Debo insistir en que se celebre un juicio de siete.

Dunk estaba desorientado.

—Excelencia, señores —dijo de cara al estrado—, no entiendo nada. ¿Qué es un juicio de siete?

El príncipe Baelor cambió de postura, señal de que estaba incómodo.

—Se trata de otra forma de juicio por combate, una forma antigua y poco usada.

Cruzó la manga con los ándalos y sus siete dioses. En todos los juicios por

combate el acusador y el acusado piden a los dioses que decidan su pleito. Los ándalos creían que si en cada bando luchaban siete caballeros habría más posibilidades de que los dioses, viéndose honrados, interviniieran en la consecución de un resultado justo.

—Acaso se debiera a algo tan sencillo como el gusto por la lucha —dijo lord Leo Tyrell con una sonrisa cínica—. Poco importa. El caso es que Ser Aerion está en su derecho y que tendrá que ser un juicio de siete.

—¿Y tendré que luchar con siete hombres? —preguntó Dunk, desesperado.

—No a solas —dijo el príncipe Maekar con impaciencia—. No os hagáis el tonto, que de poco os servirá. Deben luchar siete contra siete. Tendréis que encontrar seis caballeros más que peleen a vuestro lado.

Seis caballeros, pensó Dunk. Tanto daban seis como seis mil. El no tenía hermanos, primos ni antiguos camaradas ligados a él por mil y una batallas. ¿Qué motivo habrían tenido seis extraños para arriesgar sus vidas en la defensa de un caballero errante contra dos príncipes reales?

—Excelencia, señores —dijo—, ¿qué ocurre si no hay nadie que tome mi partido?

Maekar Targaryen lo miró fríamente.

—Si la causa es justa habrá hombres que la defiendan. Si no encontráis a nadie, señor mío, significará que sois culpable. ¿Hay cosa más clara?

Dunk nunca se había sentido tan solo como al salir del castillo de Vado Ceniza y oír el choque del rastrillo a sus espaldas. Caía una suave llovizna, liviana como rocío, pero el contacto del agua le daba escalofríos. Al otro lado del río los pocos pabellones donde seguían encendidas las hogueras aparecían circundados por un halo de luz.

Supuso que la noche estaría en su tramo final. En pocas horas lo encontraría el alba. Y con el alba, pensó, vendrá la muerte.

Pese a haber recuperado su espada y sus monedas cruzó el río con pensamientos lúgubres. Se preguntó si esperarían de él que saliese huyendo a lomos del primer caballo. Nada se lo impedía. A partir de entonces ya no sería caballero, sino un simple forajido en espera del día en que lo prendiera algún noble y le cortara la cabeza. Más vale morir caballero que vivir así, pensó con tozudez. Pasó cerca del terreno de justas mojado hasta la rodilla. Estaban oscuros casi todos los pabellones; sus dueños dormían, pero quedaban algunas velas dispersas. Oyó llegar del interior de una carpa un rosario de gemidos y gritos de placer, y se preguntó si moriría sin haber conocido mujer.

Entonces oyó el relincho de un caballo y supo con certeza que era Trueno.

Cambió la dirección de sus pasos, echó a correr y lo encontró atado a Castaño junto a un pabellón circular iluminado por dentro por un vago resplandor dorado. El estandarte del poste central estaba mojado, pero Dunk logró discernir la curva oscura

de la manzana de los Fossoway. Se parecía a la esperanza.

—Juicio por combate —suspiró Raymun—. ¡Por todos los dioses, Duncan! Eso significa lanzas de guerra, hachas de batalla... ¿Os dais cuenta de que las espadas tendrán filo?

—Raymun el Reticente —se burló su primo, Ser Steffon, cuya capa de lana amarilla estaba sujetada por una manzana de oro y granates—. No temas, primo, que es un combate de caballeros, y no siéndolo tú no corre peligro tu pellejo. Disponed al menos de un Fossoway, Ser Duncan. Del maduro. Vi perfectamente lo que le hacia Aerion a aquellas titiriteras y estoy de vuestro lado.

—Y yo —dijo Raymun, enfadado—. Lo único que quería decir...

Lo interrumpió su primo.

—¿Qué otros caballeros luchan en nuestro bando, Ser Duncan?

Dunk tendió las palmas con desesperanza.

—No conozco a nadie más; sólo a Ser Manfred Dondarrion, y no quiso responder de mi condición de caballero. Mucho menos querrá arriesgar su vida.

Ser Steffon no parecía afectado.

—En ese caso necesitamos a cinco hombres más que sepan pelear.

Afortunadamente mis amistades no se reducen a cinco. Leo Longhorn, la Tormenta que Ríe, lord Caron, los Lannister, Ser Otho Bracken... Ah, y los Blackwood, aunque es imposible hacer coincidir en el mismo bando a los Blackwood y los Bracken. Iré a hablar con algunos de ellos.

—Se tomarán a mal que los despiertes —objetó su primo.

—Tanto mejor —declaró Ser Steffon—. Enojados lucharán con más denuedo. Confiad en mí, Ser Duncan. Primo, si amanece y no he vuelto tráeme mi armadura y haz lo necesario para tenerme ensillado y embardado a Cólera. Nos reuniremos en el cercado de los retadores —Ser Steffon rió—. Preveo una jornada memorable.

Su expresión, al salir de la tienda, casi era de alegría. No así la de Raymun.

—Cinco caballeros —dijo con voz sorda al quedarse a solas con Dunk—. No quisiera ir en contra de vuestras esperanzas, Duncan, pero...

—Si vuestro primo consiguiera a los hombres de quienes acaba de hablar...

—¿A Leo Longhorn? ¿A la Bestia de Bracken? ¿A la Tormenta que Ríe? —Raymun se levantó—. No pongo en duda que los conozca, pero sí que el conocimiento sea recíproco. Esto para Steffon es una oportunidad para adquirir renombre, pero vos os jugáis la vida. Deberíais buscaros vos mismo a vuestros hombres. Os ayudaré. Más vale que sobren paladines que falten. —Oyó algo fuera y volvió la cabeza—. ¿Quién va?

Entró un niño, seguido por un hombre delgado que llevaba una capa negra mojada.

—¡Egg! —Dunk se puso en pie—. ¿Qué haces tú aquí?

—Soy vuestro escudero —dijo el niño—. Necesitareis a alguien que os arme, señor.

—¿Sabe tu padre que has salido del castillo?

—¡No lo quieran los dioses!

Daeron Targaryen abrió la fíbula y dejó caer la capa de sus hombros estrechos.

—¡Vos! ¿Qué locura es ésta de venir aquí? —Dunk desenfundó la daga—.

Debería clavaros esto en la tripa.

—Es probable —admitió el príncipe Daeron—, aunque personalmente preferiría una copa de vino. Miradme las manos.

Tendió una, que temblaba.

Dunk se acercó a él con mirada iracunda.

—¿Qué me importan vuestras manos? Dijisteis mentiras sobre mí.

—¡De alguna manera tenía que justificar el paradero de mi hermano menor ante mi padre! —repuso el príncipe. Después se sentó, en nada intimidado por Dunk y su cuchillo—. A decir verdad, ni me había dado cuenta de que se hubiera marchado. No estaba al fondo de mi copa de vino, que era el único lugar donde miraba...

Suspiró.

—Señor —intervino Egg—, mi padre piensa sumarse a los siete acusadores. He intentado disuadirlo pero no me escucha. Dice que es la única manera de rescatar el honor de Aerion y el de Daeron.

—Que yo sepa —dijo amargamente el príncipe Daeron— nunca le he pedido a nadie que rescate mi honor. Quien lo tenga que se lo quede. Pero en fin, aquí estamos. No sé si es gran consuelo, Ser Duncan, pero de mí no temáis nada. Lo único que me gusta menos que los caballos son las espadas. Ppesan mucho y cortan una barbaridad. En la primera carga me esforzaré por mantener las apariencias, pero a partir de ahí... Digamos que podríais darme una buena lanzada en un lado del yelmo; que hiciera ruido, pero no demasiado. No sé si me entendéis. En cuestión de luchas, bailes, ideas y libros, mis hermanos me llevan la delantera, pero no hay ninguno que me iguale en el arte de quedarse inconsciente en el barro.

Dunk se vio impelido a mirar fijamente al príncipe y preguntarse si pretendía tomarle el pelo.

—¿A qué venís?

—A avisaros de lo que se avecina —dijo Daeron—. Mi padre ha ordenado a la guardia real que luche de su lado.

—¿La guardia real? —dijo Dunk, consternado.

—Sólo a los tres que están aquí. Por fortuna el tío Baelor dejó a los otros cuatro en Desembarco del Rey, con nuestro abuelo el rey.

Egg pronunció sus nombres:

—Ser Roland Crakehall, Ser Donnel de Duskendale y Ser Willem Wylde.

—No tienen elección —dijo Daeron—. Han jurado proteger las vidas del rey y la familia real, y mis hermanos y yo somos del linaje del dragón.

Dunk contó con los dedos.

—Ya son seis. ¿Quién es el séptimo?

El príncipe Daeron se encogió de hombros.

—Ya se las arreglará Aerion para encontrar a alguien. En caso de necesidad comprará a un paladín. Si algo le sobra es oro.

—¿Vos de quien disponéis? —preguntó Egg.

—Del primo de Raymun, Ser Steffon.

Daeron hizo una mueca.

—¿Sólo uno?

—Ser Steffon ha salido en busca de unos amigos.

—Yo puedo conseguirlos gente —dijo Egg—. Caballeros.

—Egg —dijo Dunk—, voy a luchar con tus hermanos.

—Sí, pero a Daeron no le haréis ningún daño —dijo el niño—. Acaba de deciros que se tirará al suelo. En cuanto a Aerion... Recuerdo que de pequeño venía a mi dormitorio en plena noche y me ponía el cuchillo entre las piernas. Decía que le sobraban hermanos varones, y que quizás alguna noche me convirtiera en hermana porque así podríamos casarnos. Además tiró a mi gato al pozo. Él lo niega, pero es un mentiroso.

El príncipe Daeron se encogió cansinamente de hombros.

—No miente el niño, no: Aerion es un verdadero monstruo. Se cree un dragón en forma humana. Por eso se enojó tanto con las titiriteras. Lástima que no sea de la familia Fossoway, porque entonces se creería manzana y estaríamos todos más tranquilos. En fin, que se le va a hacer... —Se agachó para recoger la capa caída y le sacudió la lluvia—. Tengo que volver al castillo en secreto antes de que se extrañe mi padre de que tarde tanto en afilar la espada. Antes, sin embargo, me gustaría deciros algo a solas, Ser Duncan. ¿Salimos a dar un paseo?

La reacción inicial de Dunk fue de recelo.

—Como deseáis, excelencia. —Enfundó la daga—. Tengo que ir a buscar mi escudo.

—Egg y yo buscaremos caballeros —prometió Raymun.

El príncipe Daeron se ató la capa al cuello y se puso la capucha. Dunk salió con él a la llovizna, y caminaron en dirección a los carromatos de los mercaderes.

—Soñé con vos —dijo el príncipe.

—Eso dijisteis en la posada.

—¿De veras? Pues era cierto. Mis sueños no son como los vuestros, Ser Duncan.

Los míos son reales. Me dan miedo y me dais miedo vos. Soñé con vos y con un dragón muerto; una bestia enorme, con alas tan inmensas que podían cubrir todo este

prado. Se os había caído encima, pero vos estabais vivo y el dragón muerto.

—¿Lo había matado yo?

—Lo ignoro, pero ahí estabais los dos, vos y el dragón. Antaño los Targaryen éramos señores de dragones. Ahora no queda ninguno, pero nosotros sí. Yo no quiero morir. El motivo sólo lo saben los dioses, pero así es. Os pido pues un favor: aseguraos de que a quien matéis sea a mi hermano Aerion.

—Yo tampoco quiero morir —dijo Dunk.

—No seré yo quien os mate. Retiraré mi acusación, pero de nada servirá si no hace lo propio Aerion. —El príncipe suspiró—. Es posible que mi mentira sea la causa de vuestra muerte. Lamentaría que así fuera. Sé que estoy condenado a alguna clase de infierno, donde sospecho que no habrá vino.

Tuvo un escalofrío. A continuación se separaron, debajo de una lluvia fresca y lenta.

Los vendedores habían dejado sus carromatos en el margen occidental del prado, al pie de un bosquecillo de abedules y fresnos. Bajo esos mismos árboles, Dunk contempló con impotencia el espacio vacío donde había estado el carro de los marionetistas. Se han marchado, pensó. Quedaban confirmados sus temores. Si no fuera tan duro de mollera yo también huiría. Se preguntó cómo conseguir otro escudo.

Probablemente le alcanzara el dinero, siempre que hubiera alguno a la venta.

—¡Ser Duncan! —lo llamó alguien desde la oscuridad. Al volverse, Dunk reconoció al armero Pate con una linterna de hierro en la mano. Llevaba una capa corta de cuero; desnudo de cintura para arriba, exhibía la negra pelambrera de su torso y sus brazos—. Si venís buscando vuestro escudo, me lo dejó la chica. —Miró a Dunk de pies a cabeza—. Dos Manos y dos pies. ¿Conque será un juicio por combate?

—Un juicio de siete. ¿Cómo lo habéis adivinado?

—Pues... Podrían haberos dado besos y un feudo, pero no parecía lo más probable. En caso contrario os faltaría algún miembro. Seguidme.

El carro del armero se reconocía fácilmente por la espada y el yunque pintados en su flanco. Dunk entró detrás de Pate. El armero colgó la linterna en un gancho, se quitó la capa mojada sin ayuda de las manos y se pasó una túnica de tela basta por la cabeza. Después abatió una tabla sujetada con bisagras a la pared, tabla que servía de mesa.

—Sentaos —dijo acercando a Dunk un taburete. Dunk obedeció.

—¿Adónde se ha marchado?

—Iban hacia Dorne. El tío de la chica es un hombre prudente. La mejor es esfumarse y así no se acuerda de ti el dragón. Tampoco le parecía conveniente que se

quedara ella a veros morir. —Pate fue al fondo del carro, revolvió en la oscuridad y volvió con un escudo—. El marco era de acero viejo y barato. Estaba oxidado y se rompía fácilmente. Os he confeccionado uno nuevo con el doble de grosor y he puesto cintas en el reverso. Ahora pesará más pero será más resistente. La pintura es de la chica.

Dunk no esperaba un trabajo de tanta calidad. Hasta a la luz de la linterna aparecían vivos los colores del crepúsculo, y era alto, fuerte y noble el árbol. La estrella fugaz era una pincelada luminosa en un cielo rojizo. No obstante, al verlo de cerca, Dunk tuvo la impresión de que había un error. En lugar de pasar la estrella caía. ¿Qué emblema era aquél? ¿Caería él con la misma rapidez? El crepúsculo, además, anuncia la llegada de noche.

—Debería haberme quedado con el cáliz —dijo entristecido—. Al menos tenía alas para salir volando, y decía Ser Arlan que la copa estaba llena de fe, compañerismo y cosas buenas para beber. Parece que este escudo represente la muerte.

—El alma está vivo —señaló Pate—. ¿Veis lo verdes que son las hojas? Sin duda es un follaje de verano. Yo además he visto escudos con calaveras, lobos y cuervos; hasta con ahorcados y cabezas ensangrentadas, y sirvieron bien a sus dueños. Éste también lo hará. ¿Conocéis la canción del escudo? Protegedme, roble y hierro...

—...o acabaré en el infierno —terminó Dunk. Hacía muchos años que no se acordaba de ella. Se la había enseñado el viejo tiempo atrás—. ¿Cuánto os debo por el marco nuevo y las correas? —preguntó a Pate.

El armero se rascó la barba.

—Por tratarse de vos una moneda de cobre.

Al despuntar a oriente los primeros resplandores la lluvia casi había cesado, pero no sin haber hecho su trabajo. Los hombres de lord Ashford habían retirado las barreras y el terreno de justas quedaba como una gran ciénaga, mezcla de barro y hierba arrancada. Dunk se encaminó hacia el lugar del torneo en compañía de Pate. Se enroscaban en sus pies volutas de niebla semejantes a serpientes.

La tribuna empezaba a llenarse de nobles y damas que se arrebujaban en sus capas para protegerse del frío matinal. También acudía el pueblo llano, en forma de cientos de personas alineadas a lo largo de las vallas. ¡Cuánto público para verme morir!, pensó Dunk con amargura; pero era injusto. A pocos pasos de él exclamó una mujer: —¡Buena suerte!

Se acercó un anciano a darle la mano.

—Que los dioses os den fuerza —dijo.

A continuación, un fraile mendicante de raído hábito marrón bendijo su espada, y una joven le dio un beso en la mejilla. Están de mi lado, pensó Dunk.

—¿Por qué? —preguntó a Pate—. ¿Qué ven en mí?

—A un caballero que recordó sus votos —contestó el armero.

Encontraron a Raymun fuera del recinto de los retadores, en el extremo sur del terreno de justas, donde esperaba con los caballos de su primo y Dunk. Trueno soportaba mal el peso de la barda. Pate la examinó y dijo que era de buena calidad, aunque la hubiera forjado otra persona. Dunk se alegró de tenerla, aunque desconociera su procedencia.

Vio entonces a los otros: el tuerto de barba entrecana y el joven caballero con sobreveste a rayas amarillas y negras y colmenas en el escudo. Robyn Rhysling y Humfrey Beesbury, pensó con asombro; y también Ser Humfrey Hardyng. Este último iba montado en el corcel rojo de Aerion, cuya barda había sustituido por la suya, de rombos rojos y blancos.

Fue hacia ellos.

—¿Cómo pagaros esta deuda, Sers?

—El que está en deuda es Aerion —repuso Ser Humfrey Hardyng—, y pretendemos hacérsela pagar.

—Me dijeron que teníais la pierna rota.

—Y no os mintieron —dijo Hardyng—. No puedo caminar, pero mientras esté en condiciones de montar podré combatir.

Raymun llamó a Dunk y le dijo:

—Esperé que Hardyng quisiera la revancha sobre Aerion, y así es. Da la casualidad de que el otro Humfrey es cuñado suyo. Ser Robyn es cosa de Egg, que lo conoce de otros torneos. Por lo tanto sois cinco.

—Seis —dijo Dunk con cara de sorpresa, señalando a alguien. Un caballero entraba en el recinto, seguido por el escudero que tiraba del caballo—. La Tormenta que Ríe. —Ser Lyonel, que le llevaba una cabeza a Ser Raymun y casi igualaba la estatura de Dunk, llevaba sobreveste de brocado con el ciervo coronado de la casa de Baratheon, y sostenía el yelmo con astas bajo el brazo. Dunk le tendió la mano—. Ser Lyonel, no hay palabras suficientes para agradeceros vuestra presencia, ni a Ser Steffon el haberlos traído.

—¿Ser Steffon? —Ser Lyonel quedó perplejo—. Quien ha venido a buscarme es vuestro escudero, Aegon. El mío quiso ahuyentarlo, pero el crío se le metió entre las piernas y derramó una copa de vino encima de mi cabeza. —Rió—. ¿Sabíais que hace más de cien años que no se celebra un juicio de siete? Por nada del mundo me habría perdido la oportunidad de pelear contra los caballeros de la guardia real, y de paso retorcerle la nariz al príncipe Maekar.

—Seis —dijo Dunk a Ser Raymun con tono esperanzado, mientras Ser Lyonel se unía los demás—. Seguro que vuestro primo trae al que falta.

La multitud se alborotó. Por el extremo norte del prado, salida de la niebla del río, llegaba al trote una columna de caballeros. La encabezaban los tres de la guardia real,

que con sus armaduras esmaltadas de blanco y sus largas capas del mismo color parecían fantasmas. Hasta sus escudos eran completamente blancos, como recién nevados. Trotaban detrás el príncipe Maekar y sus hijos. Aerion montaba un caballo pinto que a cada paso dejaba entrever por la coraza destellos grises, anaranjados y rojos. El corcel de su hermano era zaino, más pequeño y acorazado con escamas negras y doradas. El yelmo de Daeron llevaba una pluma verde de seda. No obstante, el aspecto más sobrecogedor lo ofrecía su padre: tenía en los hombros, la cimera y la espalda sendos colmillos de dragón, negros y curvos. La maza con pinchos sujetada a su silla de montar era un arma de aspecto tan mortífero que Dunk no recordaba haber visto ninguna igual.

—¡Seis! —exclamó Raymun de repente—. Sólo son seis.

Dunk vio que era cierto, y pensó: tres caballeros negros y tres blancos. También les falta un hombre. ¿Sería posible que Aerion no hubiera sido capaz de encontrar al séptimo? ¿Qué significaba? ¿Lucharían seis contra seis de no encontrar ninguno de ellos al séptimo? Mientras trataba de resolver el enigma apareció Egg a su lado.

—Es hora de que os pongáis la armadura, señor.

—Gracias, escudero. Si eres tan amable...

Pate ayudó al niño. Cota de mallas, gola, grebas, guantelete, cofia, bragueta de armar... Lo convirtieron en un ser metálico, comprobando tres veces la firmeza de cada hebilla y cada cierre. Ser Lyonel, que estaba sentado, afilaba su espada con piedra de amolar, mientras los Humfreys hablaban en voz baja, Ser Robyn rezaba y Raymun Fossoway se paseaba inquieto, preguntándose por el paradero de su primo.

Cuando llegó Ser Steffon, Dunk estaba completamente armado.

—¡Raymun! —dijo—. Mi cota de mallas, por favor.

Se había puesto un jubón acolchado para llevar debajo del peto.

—Ser Steffon —dijo Dunk—, ¿qué hay de vuestros amigos? Para ser siete necesitamos otro caballero.

—Temo que necesitéis a dos —dijo Ser Steffon.

Raymun le enlazó la parte trasera de la cota.

—¿Dos, decís?

Dunk no lo entendía.

Ser Steffon cogió un guantelete de excelente acero, metió en el su mano izquierda y flexionó los dedos.

—Yo veo cinco —dijo, mientras le ataba el cinturón Raymun—. Beesbury, Rhysling, Hardying, Baratheon y vos.

—Y vos —dijo Dunk—. Sois el sexto.

—Yo soy el séptimo —dijo Ser Steffon, sonriendo—, pero del otro bando. Lucho con el príncipe Aerion y los acusadores.

Raymun, que estaba a punto de entregar el yelmo a su primo, quedó en suspense.

—¡No!

—Sí. —Ser Steffon se encogió de hombros—. Seguro que Ser Duncan lo entiende.

Tengo un deber para con mi príncipe.

—Le dijiste que se fiara de ti.

Raymun se había puesto blanco.

—¿De veras? —Ser Steffon cogió el yelmo de manos de su primo—. Seguro que en el momento de decirlo era sincero. Tráeme mi caballo.

—Ve a buscarlo tú —dijo Raymun, furioso—. Si crees que estoy dispuesto a tomar parte en algo así es que eres tan necio como vil.

—¿Vil? —Ser Steffon hizo chasquear la lengua—. Vigila esa lengua, Raymun. Los dos somos manzanas del mismo árbol, y tú eres mi escudero. ¿No habrás olvidado tus votos?

—No. ¿Y tú los tuyos? Juraste ser un caballero.

—Antes de que acabe el día habré dejado de ser un simple caballero para convertirme en lord Fossoway. Me gusta como suena.

Sonriente, se puso el otro guantelete, dio media vuelta y cruzó el recinto en dirección a su caballo. Los demás defensores lo miraban con desprecio, pero no hubo ninguno que intentara detenerlo.

Dunk vio que Ser Steffon llevaba a su corcel de un lado a otro del prado. Apretó los puños, pero tenía la garganta demasiado contraída para hablar. De todos modos, pensó, la gente de esa calaña no se inmuta por nada.

—Armadme caballero. —Raymun puso una mano en el hombro de Dunk y le hizo darse la vuelta—. Ocuparé yo el lugar de mi primo. Armadme caballero, Ser Duncan.

Se apoyó en una rodilla.

Dunk, ceñudo, se llevó la mano al puño de la espada, pero después vaciló.

—Raymun... No estaría bien.

—Es necesario. Sin mí sólo sois cinco.

—Tiene razón —dijo Ser Lyonel Baratheon—. Hacedlo, Ser Duncan. Todo caballero tiene derecho a armar a otro.

—¿Dudáis de mi valor? —preguntó Raymun.

—No —dijo Dunk—, por supuesto que no, pero...

Seguía titubeando.

La neblina matinal vibró con una fanfarria. Llegó corriendo Egg.

—Os llama lord Ashford, señor.

La Tormenta que Ríe sacudió la cabeza con impaciencia.

—Id, Ser Duncan. Me ocuparé yo de armar a Raymun. —Deslizó la espada fuera de la vaina y apartó a Dunk con el hombro—. Raymun de Fossoway —pronunció

solemnemente, tocando al escudero en el hombro derecho con la hoja—, en el nombre del Guerrero os ordeno ser valiente. —La espada se traslado del hombro derecho al izquierdo—. En el nombre del Padre os ordeno ser justo. —De nuevo al derecho—. En el nombre de la Madre os ordeno defender a los jóvenes y los inocentes. —Izquierdo—. En el nombre de la Doncella os ordeno proteger a todas las mujeres...

Dunk los dejó en aquel punto, sintiéndose tan aliviado como culpable. Sigue faltándonos uno, pensó, mientras Egg le sujetaba a Trueno. ¿Dónde encontraré a otro hombre? Dio la vuelta al caballo y trotó hacia la tribuna, donde aguardaba lord Ashford. El príncipe Aerion fue a su encuentro desde el lado norte.

—Ser Duncan —dijo alegremente—, parece que sólo tenéis cinco paladines.

—Seis —dijo Duncan—. Ser Lyonel está armando caballero a Raymun Fossoway.

Lucharemos seis contra siete.

Conocía casos de victorias en desventaja mucho mayor.

Lord Ashford, sin embargo, negó con la cabeza.

—No está permitido, señor. Si no halláis a otro caballero que se ponga de vuestro lado se os declarará culpable de los delitos que se os imputan.

Culpable, pensó Dunk. Culpable de haber aflojado un diente, y por ese delito debo morir.

—Os pido unos instantes.

—Concedidos.

Se desplazó a lo largo de la valla. La tribuna estaba atestada de caballeros.

—Nobles señores —exclamó—, ¿hay alguien aquí que recuerde a Ser Arlan de Pennytree? Yo fui escudero suyo y servimos a más de uno de los presentes. Comimos en vuestras mesas y dormimos en vuestras salas. —Vio a Manfred Dondarrion sentado en la fila superior—. Ser Arlan fue herido al servicio de vuestro padre. —Lejos de prestarle atención, el caballero dijo algo a la dama que tenía al lado. Dunk no tuvo más remedio que seguir—. Lord Lannister, en cierta ocasión Ser Arlan os derribó en torneo. —El León Gris se miró las manos enguantadas, haciendo estudio de no levantar la vista—. Era un hombre bueno y me enseñó las artes de la caballería. No sólo espada y lanza, sino honor. Decía que los caballeros defienden a los inocentes. No es más que lo que hice. Necesito a otro caballero que luche de mi lado. Sólo uno. ¿Lord Caron? ¿Lord Swann?

Lord Swann contestó con una risa disimulada al comentario que le susurraba lord Caron al oído.

Dunk tiró de las riendas a la altura de Ser Otho Bracken y dijo en voz más baja:

—Ser Otho, vuestras dotes guerreras son de todos conocidas. Os ruego que os unáis a nosotros. Os lo ruego en nombre de los dioses antiguos y de los nuevos. Mi

causa es justa.

—Quizá —dijo la Bestia de Bracken, que al menos tuvo la cortesía de responder —, pero es vuestra, no mía. Yo a vos no os conozco, joven.

Dunk, abatido, dio media vuelta a Trueno e hizo varias pasadas delante de las hileras de hombres de tez clara, hasta que la desesperación le arrancó un grito.

—¿No hay caballeros de verdad entre vosotros?

Por única respuesta obtuvo el silencio.

Al fondo del prado rió el príncipe Aerion.

—¡Del dragón no se burla nadie! —exclamó.

Entonces se oyó otra voz.

—Yo lucharé en el bando de Ser Duncan.

La niebla del río se abrió para dar paso a un corcel negro, montado por un jinete del mismo color. Dunk vio el escudo del dragón y la cimera de tres cabezas esmaltada de rojo. El Joven Príncipe, pensó. ¿Es posible que se trate de él?

Lord Ashford cometió el mismo error.

—¿Príncipe Valarr?

—No, mi señor. —El caballero negro se levantó la visera—. Como no había previsto participar en las justas, no traje armadura. Mi hijo ha tenido la bondad de prestarme la suya.

El príncipe Baelor sonrió casi con tristeza.

Dunk reparó en la confusión que reinaba entre los acusadores. El príncipe Maekar espoleó a su montura.

—¿Has perdido el juicio, hermano? —Señaló a Dunk con un dedo cubierto de malla—. Este hombre atacó a mi hijo.

—Este hombre —replicó el príncipe Baelor— protegió a los débiles, como es el deber de cualquier caballero que se precie. Que decidan los dioses si tuvo o no razón. Dio un tirón a las riendas, hizo dar la vuelta al descomunal caballo negro de batalla de Valarr y trotó hacia el lado sur del prado.

Dunk lo siguió a lomos de Trueno, y los demás defensores se reunieron en torno a los dos: Robyn Rhysling, Ser Lyonel y los Humfreys. Excelentes caballeros, pensó Dunk, pero ¿serán bastante buenos?

—¿Y Raymun?

—Ser Raymun, con vuestro permiso. —El joven llegó a medio galope, sonriendo forzadamente bajo el yelmo emplumado—. Os pido disculpas, señor. Me he visto obligado a introducir ciertos cambios en mi escudo de armas, a fin de no ser confundido con mi poco honorable primo. —Enseñó a todos el escudo. El campo de oro seguía como antes; también la manzana de los Fossoway conservaba su lugar, pero no su color, convertido en verde—. Temo no estar todavía maduro, pero mejor estar verde que agusanado, ¿verdad?

Ser Lyonel rió, y Dunk no pudo evitar una sonrisa. Hasta el príncipe Baelor parecía complacido.

El capellán de lord Ashford, que se había colocado delante de la tribuna, alzó su copa de cristal, llamándolos a todos a oración.

—Escuchadme todos —dijo Baelor en voz baja—: en la primera carga los acusadores irán armados con pesadas lanzas de batalla. Son de fresno, con una longitud de ocho pies, protegidas con cintas de possibles roturas y dotadas de una punta de acero lo bastante afilada para que el peso de un corcel le permita horadar una armadura.

—Nosotros usaremos las mismas —dijo Ser Humfrey Beesbury.

Detrás de él, el capellán invocaba a los Siete, pidiéndoles que juzgaran aquel pleito y otorgasen la victoria a aquellos caballeros cuya causa fuera justa.

—No —dijo Baelor—. Nosotros lucharemos con lanzas de torneo.

—Están hechas para romperse —objetó Raymun.

—Sí, pero aparte de eso tienen doce pies de longitud. Si damos nosotros en el blanco ellos no podrán tocarnos. Apuntad al yelmo o al peto. En los torneos es galante romper la lanza contra el escudo del enemigo, pero aquí podría significar la muerte. Si logramos derribarlos y seguir montados la ventaja será nuestra. —Miró a Dunk—. En caso de que muera Ser Duncan se considerará que los dioses lo han juzgado culpable y finalizará el combate. Lo mismo ocurrirá si mueren sus dos acusadores o retiran sus acusaciones. En los demás casos, para que acabe el juicio deben morir los siete caballeros de un bando u otro.

—El príncipe Daeron no luchará —dijo Dunk.

—O en todo caso mal —dijo Ser Lyonel, divertido—. En contrapartida tenemos como oponentes a tres de las Espadas Blancas.

Baelor se lo tomó con calma.

—Fue un error por parte de mi hermano ordenar a la guardia real que luchara por su hijo. Su voto les prohíbe herir a un príncipe de sangre real. Tenemos la fortuna de que yo lo sea. —Esbozó una sonrisa—. Si lográis alejarme de los otros me ocuparé de la guardia real.

—¿Se ajusta a caballería lo que decís, excelencia? —preguntó Ser Lyonel Baratheon, al tiempo que el capellán terminaba su invocación.

—Nos lo harán saber los dioses —dijo Baelor Rompelanzas.

Se había apoderado del prado de Vado Ceniza un silencio profundo y cargado de expectación.

El corcel de Aerion, situado a setenta metros, relinchaba de impaciencia y piafaba en el barro. En comparación, Trueno estaba muy quieto. Era un caballo más viejo, veterano de medio centenar de batallas, y sabía lo que se esperaba de él. Egg entregó el escudo a Dunk.

—Que os acompañen los dioses, señor —dijo.

La visión del olmo y la estrella fugaz dio ánimos a Dunk, que metió el brazo por la correa y apretó con fuerza el asidero. Protegedme, roble y hierro, o acabaré en el infierno. Pate le trajo la lanza, pero Egg insistió en que debía ser él quien la pusiera en manos de Dunk.

Los compañeros de éste, que formaban a ambos lados, asieron las suyas y se alinearon a lo ancho. Dunk tenía a su derecha al príncipe Baelor y a su izquierda a Ser Lyonel, pero la estrechez de la ranura limitaba su visión a lo que tenía justo delante. Desaparecida la tribuna, invisible el público apretujado contra la valla, sólo quedaba el campo enfangado y la niebla lechosa en movimiento, el río, la ciudad y el castillo al norte, y el príncipe con su corcel gris, llamas en el yelmo y dragón en el escudo. Dunk le vio coger de manos de su escudero una lanza de batalla de ocho pies y color negro. Si puede, pensó, me la clavará en el corazón.

Sonó un clarín.

Por un instante brevísimo, y a pesar de que todos los caballos hubieran salido al galope, Dunk guardó la misma inmovilidad que una mosca en ámbar. Se sintió atravesado por una punzada de pánico, y pensó enloquecidamente: se me ha olvidado todo. Me cubriré de vergüenza y lo perderé todo.

Fue salvado por Trueno. El corcel castaño conocía mejor que su amo lo que tocaba, e inició un trote lento. Entonces se impuso la formación de Dunk, que dio al caballo un suave toque de espuelas y bajó la lanza. Al mismo tiempo levantó el escudo hasta cubrirse casi toda la mitad izquierda del cuerpo y le imprimió el ángulo necesario para desviar los golpes. Protegedme, roble y hierro, o acabare en el infierno.

Los gritos del público se escuchaban distantes como el oleaje. Trueno cambió de trote a galope y adquirió tal velocidad que Dunk apretó inconscientemente las mandíbulas. Entonces aplicó todo su peso a los estribos, tensó las piernas y dejó que su cuerpo participase del movimiento del caballo. Soy Trueno, pensó, y Trueno es yo; somos un solo animal; estamos unidos y somos uno. Dentro del yelmo el aire se había calentado tanto que casi le impedía respirar.

De tratarse de un torneo habría tenido a su contrincante a mano izquierda, viéndose forzado a pasar la lanza por encima del cuello de Trueno. El ángulo propiciaba la rotura del asta. Aquello, sin embargo, no era un torneo, sino un juego mortal. A falta de barreras que los separasen, los corceles cargaban de frente. El del príncipe Baelor, grande y negro, era mucho más rápido que Trueno, y Dunk lo vio por la ranura, galopando por delante. Al resto más que verlo lo intuía. No tienen importancia, pensó; sólo la tiene Aerion. Sólo él.

Vio aproximarse al dragón. Los cascós del corcel gris del príncipe Aerion salpicaban barro. Dunk vio ensancharse las fosas nasales del animal. La lanza negra

seguía apuntando hacia arriba. El caballero que sostiene la lanza en alto y apunta en el último momento siempre corre el riesgo de bajarla demasiado. Eso le había dicho el viejo. Con la suya, Dunk apuntó al centro del peto del príncipe. Mi lanza forma parte de mi brazo, se dijo. Es mi dedo, un dedo de madera. Sólo tengo que tocarlo con mi largo dedo de madera.

Se esforzó por no ver la punta acerada de la lanza negra de Aerion, que a cada paso del caballo aumentaba de tamaño. El dragón, pensó. Mira al dragón. La gran bestia de tres cabezas, alas rojas y fuego dorado por aliento cubría el escudo del príncipe. No, recordó de pronto Dunk; sólo tienes que mirar en el momento del golpe.

Por desgracia su lanza ya se había desviado. Intentó corregirlo pero era demasiado tarde. Vio que la punta chocaba con el escudo de Aerion y se hincaba entre dos cabezas del dragón, arrancando un pedazo de fuego pintado. El sordo crujido fue acompañado por la sensación de que Trueno retrocedía, acusando con temblores la fuerza del impacto. Inmediatamente después notó un choque tremendo en el flanco.

Los caballos colisionaron con gran violencia, arrancando a las bardas un ruido metálico. Trueno tropezó y Dunk perdió la lanza. Después se alejó de su enemigo, aferrado desesperadamente a la silla para no caer. Trueno resbaló en el barro, y Dunk sintió ceder las patas posteriores. Después de varios resbalones el corcel cayó con dureza sobre los cuartos traseros.

—¡Arriba! —rugió Dunk, hincando las espuelas—. ¡Arriba, Trueno!

Y el viejo caballo de batalla consiguió recobrar el equilibrio.

Dunk notó un dolor agudo debajo de las costillas y un peso en el brazo izquierdo.

Con su lanza, Aerion había atravesado roble, lana y acero. Del costado de Dunk pendían tres pies de fresno astillado y durísimo hierro. Desplazó la mano derecha, así la lanza justo debajo de la punta, apretó los dientes y se la sacó de un solo y brutal estirón. Brotó un chorro de sangre que se filtró por la malla, y manchó la sobreveste.

El mundo se hizo borroso, y Dunk estuvo a punto de caer. Vagamente, a través del dolor, oyó su nombre en varias voces. Su precioso escudo ya no servía de nada. Lo arrojó al suelo, roble y estrella fugaz, y con ella lanza rota. Al desenvainar la espada, sintió un dolor tan extremo que no se sintió capaz de manejarla.

Hizo que Trueno se moviera en círculo, para ver que ocurría en el resto del prado.

Ser Humfrey Hardying estaba sujeto al cuello de su montura, y se le veía malherido. El otro Ser Humfrey yacía inmóvil en un charco de sangre y barro, con una lanza clavada en la entrepierna. Dunk vio que el príncipe Baelor, cuya lanza seguía intacta, derribaba del caballo a un miembro de la guardia real. Era el segundo caballero blanco en caer.

También el príncipe Maekar había sido desmontado. El jinete restante de la

guardia real esquivaba a Ser Robyn Rhysling.

¡Aerion!, pensó Dunk. ¿Dónde está Aerion? Oyendo tras él un ruido de cascos, volvió bruscamente la cabeza. Trueno relinchó y dio coces inútiles, al tiempo que el corcel gris de Aerion se abalanzaba sobre él a todo galope.

Esta vez no hubo ninguna posibilidad de evitar la caída. Dunk perdió la espada y vio subir el suelo a su encuentro. El impacto lo sacudió hasta los huesos, provocándole un dolor tan atroz que sollozó. Por unos instantes no pudo hacer otra cosa que quedarse tendido con gusto a sangre en la boca. Dunk, el duro de mollera, pensó. ¡El que ya se veía caballero! Supo que o volvía a levantarse o estaba muerto. No podía respirar, y menos ver. Se le había embarrado la rendija del yelmo. Aunque a ciegas, logró ponerse en pie y quitó el barro con el guantelete. Ahora está mejor, pensó.

Vislumbró entre los dedos el vuelo de un dragón, y una bola con púas dando vueltas al final de una cadena. Acto seguido le pareció que se le hacía trizas la cabeza. Cuando se le abrieron los ojos volvía a estar en el suelo, esta vez de espaldas, y encima sólo tenía un cielo oscuro y gris. Le dolía toda la cara y sentía la fría presión del metal contra la mejilla y la sien. Me ha partido la cabeza, pensó, y estoy muriendo. Lo peor era que morirían los otros con él: Raymun, el príncipe Baelor y el resto. Les he fallado. No soy ningún paladín. Ni siquiera soy un caballero errante. No soy nada. Se acordó del príncipe Daeron jactándose de ser el mejor en quedarse inconsciente en el barro, y pensó: no conocía a Dunk, el duro de mollera. Peor que el sufrimiento era la vergüenza.

Apareció el dragón encima de él.

Tenía tres cabezas y llameantes alas rojas, amarillas y naranjas. Reía.

—¿Ya has muerto, caballero patán? —preguntó el dragón—. Implora merced, reconoce tu culpa y quizás me conforme con una mano y un pie. Ah, y los dientes, pero ¿qué importan unos dientes? Seguro que alguien como tú puede vivir años a base de puré de guisantes. —Volvió a reír—. ¿No? Pues cómete esto.

La bola con púas dio varias vueltas contra el cielo y cayó sobre Dunk con la rapidez de una estrella fugaz.

Dunk rodó por el suelo.

No supo de dónde sacaba las fuerzas, pero las tuvo. Golpeó las piernas de Aerion, le sujetó el muslo haciendo pinza con el avambrazo y la brafonera, lo derribó en el barro entre reniegos y se le puso encima. ¡Que juegue ahora con su maldita bola!, pensó. El príncipe intentó golpear a Dunk en la cabeza con el borde del escudo, pero el yelmo, aunque maltrecho, resistió el impacto. Aerion era fuerte, pero más lo era su contrincante, además de superarlo en estatura y peso. Dunk agarró el escudo con las dos manos y lo retorció hasta romper las correas. Lo usó luego para golpear repetidamente el yelmo del nieto del rey, hasta destrozarle las llamas de la cimera. El

escudo, hecho de roble con refuerzo de hierro, era más grueso que el de Dunk. Se soltó una llama, y después otra. El príncipe se quedó sin llamas mucho antes de que Dunk se quedara sin golpes.

Aerion acabó por soltar el mango de su bola, ya inútil, y quiso echar mano al puñal que llevaba en la cintura. Logró desenvarinarlo, pero a Dunk le bastó un golpe de escudo certero para arrojar el arma al barro.

A Ser Duncan el Alto podría vencerlo, pensó, pero no a Dunk de Lecho de pulgas.

El viejo le había enseñado el dominio de la lanza y la espada, pero aquella clase de pelea la había aprendido mucho antes, en oscuros callejones y sinuosos pasajes. Dunk soltó el escudo abollado y levantó la visera del yelmo de Aerion.

Recordó el comentario de Pate sobre la vulnerabilidad de las viseras. El príncipe apenas oponía resistencia. Sus ojos violáceos estaban llenos de pavor. Dunk sintió el impulso repentino de reventarle uno entre los dedos del guantelete, como simple uva, pero habría sido poco caballeresco.

—¡Rendíos! —exclamó.

—Me rindo —susurró el dragón, casi sin mover los labios pálidos.

Dunk lo miró parpadeando, sin dar crédito a lo que acababa de oír. ¿Ya está?, se preguntó. Volvió la cabeza lentamente hacia ambos lados, tratando de ver algo. La ranura del yelmo había quedado parcialmente cerrada por el último golpe, que la había hundido contra el lado izquierdo del rostro. Entrevió al príncipe Maekar con la maza en la mano, tratando de correr hacia su hijo mientras lo sujetaba Baelor Rompelanzas.

Dunk se puso en pie lo mejor que pudo, obligó a levantarse al príncipe Aerion, se deshizo los lazos del yelmo, se lo quitó y lo arrojó a lo lejos. Al instante lo abrumaron visiones y sonidos: gruñidos y reniegos, los gritos de la multitud, el relincho de un corcel, otro corriendo por el prado sin jinete... Por doquier chocaban los aceros.

Raymun y su primo, ambos a pie, intercambiaban mandobles delante del estrado. Sus escudos eran amasijos de astillas donde apenas se reconocía las manzanas verde y roja.

Uno de los caballeros de la guardia real sacaba a rastras a un colega herido. Las armaduras y las capas blancas no permitían diferenciarlos. El tercero estaba en tierra, y la Tormenta que Ríe se había unido al príncipe Baelor contra el príncipe Maekar. Se oía el choque metálico de mazas, hachas y espadas contra yelmos y escudos. A cada golpe que asestaba, Maekar recibía tres. Dunk vio que no tardaría en caer, y pensó: debo poner fin al combate antes de que haya más muertes.

El príncipe Aerion protagonizó un amago inesperado hacia el mango de su arma. Dunk le dio una patada en la espalda, lo puso boca abajo, le cogió una pierna y lo arrastró por el prado. Cuando llegó a la tribuna donde estaba sentado lord Ashford, el Príncipe Brillante tenía el color marrón de un retrete. Dunk lo obligó a ponerse en pie

y le propinó una fuerte sacudida, de resultas de la cual lord Ashford y la hermosa Zagala quedaron salpicados de barro.

—¡Decídselo!

Aerion Llamaviva escupió hierba y tierra.

—Retiro mi acusación.

Más tarde, Dunk no recordaba si había abandonado el prado por su propio pie o había tenido necesidad de ayuda. Le dolía todo el cuerpo, algunas partes más que otras. Recordó haberse preguntado: ¿Ahora soy un caballero de verdad? ¿Soy un paladín?

Egg lo ayudó a quitarse las grebas y la gola. También contribuyeron Raymun y Pate, aunque Dunk estaba demasiado aturdido para diferenciarlos. Se reducían a dedos, pulgares y voces. Supo, eso sí, que quien se quejaba era el armero.

—¡Mi armadura! —decía—. ¡Está destrozada, llena de muescas y de abolladuras! ¿Para eso tanto esfuerzo? Y lo peor es que ya veo que tendré que quitarle la cota rompiéndola.

—¡Raymun! —dijo Dunk con tono apremiante, cogiendo a su amigo de la mano—. ¿Y los demás? ¿Cómo les ha ido? —Tenía que saberlo—. ¿Ha muerto alguno?

—Beesbury —contestó Raymun—. Lo ha matado Donnel de Duskendale en el primer choque. También está malherido Ser Humfrey. Los demás estamos magullados y ensangrentados, pero nada más. Excepto tú.

—¿Y los acusadores?

—A Ser Willem Wylde, de la guardia real, se lo han llevado inconsciente, y creo haber roto unas costillas a mi primo. ¡O eso espero!

—¿Y el príncipe Daeron? ¿Ha sobrevivido?

—Una vez derribado por Ser Robyn no ha vuelto a levantarse. Es posible que tenga roto un pie, porque lo pisoteó su propio caballo al correr suelto por el prado.

El aturdimiento de Dunk no le impidió sentir un alivio enorme.

—O sea, que el sueño del príncipe sobre la muerte del dragón no era cierto; a menos, claro está, que haya muerto Aerion. Pero sigue vivo, ¿verdad?

—Sí —dijo Egg—. Le habéis perdonado vos la vida. ¿No os acordáis?

—Supongo que sí. —El recuerdo del combate empezaba a desdibujarse—. Hay ratos en que estoy como borracho, Y otros en que me duele tanto el cuerpo que estoy seguro de morirme.

Lo obligaron a tenderse de espaldas. Mientras hablaban los demás él quedó mirando el cielo gris. Pareciéndole que aún no era mediodía, se preguntó cuánto había durado la lucha.

—¡Por todos los dioses! ¡La punta de la lanza ha clavado muy hondo las mallas! —oyó decir a Raymun—. Sólo podremos evitar que se gangrene si...

—Emborrachadlo y echad aceite hirviendo —propuso alguien—. Es lo que hacen

los médicos.

—Vino. —La voz poseía una tonalidad metálica extraña—. Aceite no, porque lo mataría. Vino hirviendo. Mandaré a maese Yormwell cuando haya acabado de cuidar a mi hermano.

Dunk tenía junto a él a un caballero de gran estatura, cuya armadura negra estaba cubierta de abolladuras y muescas. ¡El príncipe Baelor!, pensó. El dragón rojo de su yelmo había perdido una cabeza, las dos alas y casi toda la cola.

—Excelencia —dijo Dunk—, soy vuestro hombre. Por favor. Vuestro hombre.

—Mi hombre. —El caballero negro puso una mano en el hombro de Raymun para no perder el equilibrio—. Necesito buenos caballeros, Ser Duncan. El reino...

Arrastraba las sílabas de manera extraña. Quizá se hubiera mordido la lengua.

Dunk estaba muy cansado y le costaba no dormirse.

—Vuestro hombre —murmuró de nuevo.

El príncipe movió lentamente la cabeza hacia ambos lados.

—Ser Raymun... mi yelmo, si sois tan amable. La visera está... rota, y siento los dedos... como si fueran de madera...

—Ahora mismo, excelencia. —Raymun cogió con las dos manos el yelmo del príncipe y gruñó—. Ayudadme, maese Pate.

El armero acercó un taburete de montar.

—Está hundido por detrás, excelencia, hacia el lado izquierdo. Se ha aplastado contra la gola. Buen acero tiene que ser para aguantar un golpe semejante.

—La maza de mi hermano, sin duda —dijo Baelor con voz pastosa—. Es fuerte.

—Hizo una mueca—. Me... siento raro...

—Allá va —Pate retiró el yelmo abollado—. ¡Por todos los dioses! ¡Ay, dioses, ay, dioses, ay, dioses!

Dunk vio caer del yelmo algo rojo. Se oyó un grito largo y horrible. Contra el cielo gris y oscuro, un príncipe altísimo con armadura negra osciló con medio cráneo.

Dunk vio que al otro lado había sangre roja, hueso blanquecino y algo más, una masa entre grisácea y azulada. Por el rostro de Baelor Rompelanzas pasó una expresión peculiar, como una nube por delante del sol. Levantó la mano y se tocó la parte posterior de la cabeza con dos dedos, y mucha, mucha suavidad. Despues cayó.

Lo sujetó Dunk.

—¡Arriba! —dijo, igual que a Trueno en el primer choque—. ¡Arriba!

Más tarde, sin embargo, ya no se acordaba, y el príncipe no se levantó.

Baelor, de la casa de Targaryen, príncipe de Rocadragón, Mano del Rey, Protector del Reino y heredero del Trono de Hierro de los Siete Reinos de Occidente tuvo su pira funeral en el patio de armas del castillo de Vado Ceniza, en la orilla norte del río Cockleswent. A diferencia de otras grandes casas, algunas de las cuales enterraban a sus muertos o los hundían en el frío y verde mar, los Targaryen despedían a los

difuntos con letras de fuego, porque llevaban la sangre del dragón.

Había sido el mejor caballero de su época, y hubo quien se pronunció a favor de que lo enviaran a la Oscuridad con la cota y la armadura, espada en mano. Al final, sin embargo, prevalecieron los deseos de su padre, Daeron II, hombre de carácter apacible. Cuando pasó Dunk, arrastrando los pies, junto al féretro del príncipe Baelor, llevaba este una túnica de terciopelo negro y, bordado en rojo, el dragón de tres cabezas. Ceñía su cuello una cadena de oro macizo. La espada estaba envainada al lado del cadáver, pero lo que sí llevaba éste era yelmo, uno delgado de oro con la visera levantada, para que se le viera la cara.

Valarr, el Joven Príncipe, veló al pie del féretro en la capilla ardiente de su padre.

Era parecido a él pero más bajo, más delgado y más apuesto, sin aquella nariz, rota en dos ocasiones, que prestara a Baelor un aspecto más humano que regio. Tenía Valarr el pelo castaño, pero con una mecha plateada. Viéndola, Dunk se acordó de Aerion, pero supo que era una comparación injusta. El pelo que volvía a salirle a Egg era tan claro como el de su hermano, pero Egg era buen chico, sobre todo tratándose de un príncipe.

Cuando Dunk se detuvo a dar el pésame, profusamente aderezado con palabras de gratitud, el principie Valarr lo miró con ojos muy azules y dijo parpadeando:

—Mi padre sólo tenía treinta y nueve años. Estaba destinado a ser un gran rey, el mayor desde Aegon el Dragón. ¿Cómo es posible que a él se lo llevaran los dioses y os dejaran a vos? —Recalcó el vos y sacudió la cabeza—. Marchaos, Ser Duncan. Marchaos.

Dunk, que se había quedado mudo, se alejó cojeando del castillo en dirección al remanso del río. No habría sabido qué responder a Valarr. Los médicos y el vino hirviendo habían sido eficaces, y la herida se le curaba de manera limpia, no sin dejar una gruesa cicatriz entre su brazo izquierdo y su pezón. No había ocasión en que se viera la herida sin pensar en Baelor. Me salvó una vez con la espada, pensó, y otra con la palabra, a pesar de que en ese momento ya fuera hombre muerto. Un mundo donde moría un gran príncipe por la vida de un caballero errante era un mundo sin sentido.

Sentado al pie del olmo, Dunk, taciturno, se miraba el pie.

Horas después, viendo acercarse a su lugar de acampada a cuatro soldados con la librea real, tuvo la certeza de que venían a matarlo. Como estaba demasiado débil para coger una espada, aguardó con la espalda apoyada en el olmo.

—Nuestro príncipe solicita el favor de unas palabras en privado.

—¿Qué príncipe? —preguntó Dunk con cautela.

—Éste —dijo una voz ruda antes de que pudiera contestar el capitán.

Maekar Targaryen salió de detrás del olmo. Dunk se levantó con lentitud, pensando: ¿qué querrá de mí ahora?

Respondiendo a unas señas de Maekar, los soldados protagonizaron una desaparición tan repentina como lo había sido su llegada. El príncipe miró a Dunk con gran detenimiento, hasta dar media vuelta, alejarse hacia el río y contemplar su reflejo en el agua.

—He mandado a Aerion a Lys —anunció bruscamente—. Quizá unos cuantos años en las Ciudades Libres lo cambien a mejor.

Dunk no supo que decir, porque nunca había estado en las Ciudades Libres. Ni su alegría por que Aerion ya no se encontrara en los Siete Reinos ni su esperanza de que no regresara jamás eran cosas adecuadas para decírselas a un padre. Prefirió guardar silencio.

El príncipe Maekar se volvió a mirarlo.

—Habrá algunos que digan que quise matar a mi hermano. Los dioses saben que es mentira, pero oiré murmuraciones hasta el día de mi muerte. Además estoy seguro de que el golpe mortal lo asestó mi maza. Sólo luchó contra tres hombres más: los tres caballeros de la guardia real, cuyos votos les prohíben otra cosa que no sea defenderse. Por lo tanto fui yo. Es extraño, pero no recuerdo el golpe que le partió el cráneo. ¿Es una suerte o una maldición? Yo creo que un poco de ambas cosas.

A juzgar por su mirada, el príncipe quería una respuesta.

—No sabría decirlo, excelencia. —Quizá Dunk hubiera debido odiar a Maekar, pero lo que sentía por él era una extraña compasión—. El mazazo lo asestasteis vos, pero el príncipe Baelor murió por mí. Por lo tanto, soy tan responsable de su muerte como vos.

—Sí —convino el príncipe—. También los oiréis murmurar. El rey es anciano. Cuando muera subirá Valarr al Trono de Hierro en sustitución de su padre. Cada vez que se pierda una batalla o una cosecha dirán los tontos: «Baelor no lo habría permitido, pero le falló el caballero errante.»

Dunk supo que era cierto.

—Si yo no hubiera luchado me habrías cortado la mano y el pie. A veces me siento debajo de este árbol, me miro los pies y me pregunto si no podría haber renunciado a uno. ¿Qué valor tiene uno de mis pies en comparación con la vida de un príncipe? Y no hablemos de los otros dos, los Humfreys, que también eran buenos caballeros.

Aquella misma noche Ser Humfrey había sucumbido a sus heridas.

—¿Y qué respuesta os da vuestro árbol?

—Ninguna, al menos que oiga yo, pero el viejo, Ser Arlan, decía cada anochecer: «A saber que nos deparará el día de mañana.» No llegó a saberlo, ni lo sabemos nosotros. Pues bien, ¿y si algún día necesito ese pie? ¿Y si llega el día en que lo necesite el reino, en que lo necesite aún más que la vida de un príncipe?

Apretando la boca tras la barba plateada que daba una apariencia tan cuadrada a

su rostro, Maekar se tomó su tiempo en digerir las palabras de Dunk.

—Lo dudo mucho —dijo con mal tono—. El reino anda sobrado de caballeros errantes, tantos como caminos, y todos tienen pies.

—Si su excelencia tiene una respuesta mejor, me gustaría oírla.

Maekar frunció el entrecejo.

—Es posible que los dioses tengan afición por las bromas crueles. O que no haya dioses. Quizá lo ocurrido carezca de sentido. Se lo preguntaría al Gran Capellán, pero la última vez que le pedí consejo me dijo que las sendas de los dioses se escapan a la comprensión de los humanos. Quizá le conviniera dormir al pie de un árbol. —Hizo una mueca—. Parece que mi hijo menor os ha tornado cariño. Es hora de que se haga escudero, pero se niega a servir a otro caballero que no seáis vos. Ya os habréis dado cuenta de que es un chiquillo revoltoso. ¿Lo aceptáis a vuestro cargo?

—¿Yo? —Dunk abrió la boca, la cerró y volvió a abrirla—. Egg... Digo, Aegon... es buen chico, pero excelencia... sé que es un honor, pero... soy un simple caballero errante.

—Puede remediarlo —dijo Maekar—. Aegon regresará a mi castillo de Summerhall. Si lo deseáis hay sitio para vos. Seréis adscrito a mi casa. Me jurareis lealtad, y Aegon podrá serviros como escudero. Mientras vos lo entrenáis mi maestro de armas acabará de formaros. —El príncipe miró a Dunk con picardía—. No dudo que el tal Ser Arlan se desviviera por vos, pero os queda mucho que aprender.

—Lo sé, excelencia. —Dunk miró alrededor: la hierba verde, los juncos, el olmo frondoso, las ondas bailando en la superficie del remanso... Sobrevolaba el agua otra libélula, a menos que fuera la misma. ¿Qué eliges, Dunk?, se preguntó. ¿Libélulas o dragones? Pocos días atrás habría contestado sin vacilaciones. Era su gran sueño, pero ahora que lo tenía a mano le asustaba—. Justo antes de la muerte del príncipe Baelor le juré fidelidad.

—Fue una impertinencia —dijo Maekar—. ¿Qué contestó?

—Que el reino necesitaba buenos caballeros.

—Muy cierto. ¿Qué queréis decir?

—Acepto a vuestro hijo como escudero, excelencia, pero no en Summerhall, al menos durante uno o dos años. Considero que ya ha visto suficientes castillos. Sólo lo acepto si se me permite llevármelo por los caminos —Señaló al viejo Castaño—. Montará a mi penco, llevará mi capa vieja, me mantendrá afilada la espada y limpia la cota. Dormiremos en posadas y establos, unas veces en las tierras de un señor y otras, si es necesario, debajo de los árboles.

La mirada del príncipe Maekar expreso incredulidad.

—¿Acaso el juicio os ha reblanecido el cerebro? Aegon es príncipe del reino, y los príncipes no están hechos para dormir en zanjas ni comer carne dura de buey en salmuera. —Vio vacilar a Dunk—. ¿Qué tenéis miedo de decirme? Hablad a vuestro

antojo.

—Adivino que Daeron nunca ha dormido en ninguna zanja —dijo Dunk con mucha calma—, y lo más probable es que Aerion sólo se haya alimentado de filetes de buey gruesos y poco hechos.

Maekar Targaryen, príncipe de Summerhall, contempló largo rato a Dunk de Lecho de pulgas, moviendo la mandíbula en silencio bajo la barba de plata. Después dio media vuelta y se alejó sin hablar. Dunk oyó que se marchaba con sus hombres. El único ruido posterior a su partida fue el leve zumbido de las alas de la libélula al rozar el agua.

A la mañana siguiente, justo a la salida del sol, llegó el niño. Llevaba botas viejas, pantalones marrones, una túnica de lana del mismo color y una capa gastada de viajero.

—Dice mi padre que debo serviros.

—Que debo serviros, Ser —le recordó Dunk—. Empieza por ensillar a los caballos.

Castaño es para ti, así que trátalo bien. Y que no te encuentre a lomos de Trueno a menos que te lo haya ordenado yo.

Egg fue en busca de las sillas de montar.

—¿Adónde vamos, señor?

Dunk reflexionó.

—Nunca he pasado las Montañas Rojas. ¿Te apetece echar un vistazo a Dorne?

Egg contestó con una sonrisa socarrona.

—Dicen que hay buenos marionetistas.

FIN



GEORGE R. R. MARTIN, nació en 1948 en Bayonne (Nueva Jersey), y en la actualidad reside en Santa Fe (Nuevo México). Hijo de un estibador de familia humilde, su anhelo por conocer los destinos exóticos de los navíos que veía zarpar de Nueva York fue uno de los motivos que lo impulsaron a escribir fantasía y ciencia ficción.

Licenciado en Periodismo en 1970, en 1977 publicó su primera novela, *Muerte de la luz*, obra cumbre de la ciencia ficción mundial, aclamada por crítica y público. Desde 1979 se dedica completamente a la escritura, y de su pluma han surgido títulos como *Una canción para Lya* o *El Sueño del Fevre*, donde su prosa sugerente y poética aborda temas tan poco usuales en el género como la amistad, la lealtad, el amor o la traición, desde una perspectiva despojada de manierismos, pero cargada de sensibilidad. Como antologista cabe destacar su trabajo a cargo de *Wild Cards*, antología de mundos compartidos con temática de superhéroes de gran prestigio.

A partir 1986 colabora escribiendo guiones y como asistente para series de televisión como *The Twilight Zone* o *Beauty and the Beast*, así como en la producción de diversas series y telefilmes. En 1996 inicia la publicación de serie la de fantasía épica *Canción de hielo y fuego*, récord de ventas en Estados Unidos y auténtico revulsivo del género fantástico.

Notas

[1] En inglés, libélula es *Dragonfly*, literalmente, Dragón-mosca. (N. del t.) <<

[2] *Huevo*, en inglés (N. del t.) <<