

El JAVIER Espila &
BRINKER PASOLARGO

y la Isla Palpitante



Durante la mayor parte del año, la ciudad de Ventura lucía una tonalidad marrón, similar a la de sus rudos habitantes. Sin embargo, aquella mañana amaneció engalanada por grandes banderolas de brillantes colores y un bullicio impropio de una hora tan temprana. La ciudad celebraba su festividad más importante, y seres de todo el continente se habían unido a los festejos, convirtiendo cualquier desplazamiento por sus calles en una interminable sucesión de empujones y codazos. Dondequiera que uno mirara, encontraba malabaristas, contorsionistas y carteristas tratando de sacar unas monedas de la multitud asistente.

Brinker Pasolargo, un delgado muchacho de trece años, hacía lo propio para abrirse camino por los estrechos callejones; pero, por muy hábil que fuera con los codos, le resultaba imposible caminar en línea recta. Aquel era el único día del año que el señor Scumm le permitía alejarse de la panadería donde trabajaba como ayudante; y para lograrlo había tenido que madrugar muchas horas antes del alba para dejar listas las tareas que no admitían ninguna excusa.

Exhausto y con gran parte del cuerpo aún espolvoreado de harina, Brinker llegó tras una hora de esfuerzos hasta la abarrotada explanada del Mercado de

Héroes, donde un penetrante aroma a sudor y ron le dio la bienvenida.

Casi con alegría, el muchacho recibió el perfume mientras alzaba la cabeza para saludar a la gigantesca estatua de Herrik el Inmortal, cuyos sesenta metros de bronce reluciente custodiaban el mercado y la ciudad como un centinela imperturbable.

Herrik era el héroe predilecto de la ciudad de Ventura, y las fiestas de ese día estaban consagradas a él. Su leyenda fascinaba a Brinker, que conocía de memoria la mayoría de sus canciones. Durante casi setecientos años, Herrik aparecía y desaparecía como un fantasma por los registros históricos, participando en batallas que distaban entre sí cientos de años. No se sabía mucho sobre su aspecto, pues los escritos a menudo se contradecían en ese punto; pero había un detalle de su atuendo en el que coincidían todas las descripciones: su escudo. No es que fuera un objeto especialmente bello, pues el anciano rostro labrado en su interior apenas tenía espacio para algo que no fueran pelo o arrugas; y, tras su poblado bigote, una mirada severa parecía juzgarte sin encontrar nada en ti digno de su atención. Sin embargo –y esto era lo realmente importante–, daba igual la canción que eligieras; en todas, Herrik siempre se mantenía a salvo tras aquella cara redonda y bigotuda.

Era un símbolo tan conocido que la ciudad lo había adoptado como emblema. Podías verlo adornando



cada bandera y cada puerta, pero, sobre todo, en las manos de miles de personas, que aquel día honraban a su héroe favorito portando una sencilla imitación.

Brinker –que también llevaba uno de aquellos escudos– decidió cargarlo a su espalda como si fuera una mochila, mientras proseguía su camino hacia la base de la estatua. Había una tradición que al chico le gustaba especialmente; a los pies de aquel Herrik descomunal se encontraba situado un buzón donde cualquiera podía depositar una súplica. Estas peticiones eran recogidas por un viejo barquero que las transportaba cada día hasta la siniestra isla cercana, donde, según las leyendas, Herrik las estudiaba en su guarida secreta, seleccionando las más nobles para llevarlas a cabo.

Todo el mundo sabía que aquello no era más que una artimaña para atraer turistas, pero al muchacho le gustaba cumplir todos los días con aquel ritual por-

que le recordaba que su objetivo no era seguir siendo panadero toda su vida, sino llegar a convertirse en uno de los famosos Héroes de Ventura.

La mayor parte del año apenas le llevaba un instante llegar hasta el buzón y dejar la súplica, pero aquel día tocaba esperar turno. Brinker localizó a un tipo corpulento que parecía ocupar el último lugar de la fila y se situó tras él. Había muchísima gente delante de él, pero se armó de paciencia y esperó. Fueron pasando los minutos y Brinker no avanzaba lo más mínimo. El chico asomó la cabeza para ojear el lugar donde se encontraba el buzón y comprobó que el barquero aún no se había presentado. «¿Dónde se habrá metido el viejo?», pensó. «¡Si no tiene otra cosa que hacer!».

De repente, la multitud se apartó de Brinker como si tuviera una enfermedad contagiosa, y un espeso silencio se adueñó del lugar. El muchacho se giró instintivamente y se topó con el arrugado barquero, que parecía haber salido de la nada, invocado por sus pensamientos.

El anciano era alto y siniestro, portaba un enorme remo y la gran capucha que cubría su cabeza recordaba a la de la propia muerte. Brinker emitió un grito agudo y saltó hacia un lado como llevado por un espasmo. En otras circunstancias todos los presentes se habrían reído, pero nadie dijo una palabra. Estaban demasiado concentrados manteniéndose fuera del alcance del barquero.



En cuanto su obstáculo se hubo apartado, el viejo reanudó su marcha con tranquilidad, arrastrando consigo aquel extraño círculo carente de sonidos.

—¡Ya creía que ibas a tener que pasarte la vida yendo y viniendo como ese vejstorio! Jar, jar, jar. ¡Ha estado cerca!

Brinker buscó el origen de aquella voz y encontró rápidamente a Ronk. El viejo tullido iba en su carretilla, tratando de no ser atropellado por la gente.

—¡A ver si miras por dónde pasas, cabezón! ¡La próxima vez que me golpees con la rodilla, te la arranco de un mordisco!

El sol apenas había comenzado a calentar y Ronk ya llevaba una botella de ron aferrada a su mano como si estuviera pegada.



—Es para las heridas, chico —aclaró al notar la mirada de Brinker—. Ya sabes, el alcohol las cura, pero nadie me ha explicado si tengo que ponerlo por fuera o por dentro de mis viejos muñones. ¡Jar, jar, jar!

Le había contado ese chiste cientos de veces, pero a Brinker no le importaba. De todos los aventureros del Mercado de Héroe, Ronk era el único que tenía tiempo para un panadero huérfano como él.

—¿No tendrás algo para mí, eh, chico? Todavía me deben dinero de mi último trabajo y aún no he desayunado.

—Te deben dinero porque dejaste el trabajo a medias —contestó Brinker con una sonrisa.

—¡Más bien el trabajo me dejó a medias a mí, jar, jar, jar! —rio escandalosamente Ronk, a la vez que agitaba lo que quedaba de sus piernas amputadas.

—Para comprarte una botella sí que te ha llegado el dinero, ¿eh, sinvergüenza?

—No te confundas, chico —dijo Ronk muy serio—. ¡En realidad se la he quitado a un tipo y no la he tenido que pagar, jar, jar, jar!

Brinker soltó una carcajada; sacó un trozo de pan del bolsillo y se lo tendió a Ronk, que se lo arrebató de las manos y le pegó un buen mordisco.

—Me volverán a *crefer piernaz antez* de que *lleguez* al final de *ezta* cola... —dijo Ronk con la boca llena de migas—. Me voy a mi *puefto*. Ya *nof veremof dezpuef*.

Brinker lo siguió con la mirada hasta que su menuda figura fue engullida por la multitud. Se encara-

mó a una caja que había por allí y escuchó sus maldiciones alejándose por la bahía con una sonrisa en la cara.

Como el Mercado de Héroe y el puerto de la ciudad eran prácticamente la misma cosa, Brinker desvió su atención hacia la hermosa vista que el mar le ofrecía en aquellos momentos. El agua estaba en calma y la bruma matinal se había disipado, lo que permitía ver con claridad a varios kilómetros de distancia. Decenas de barcos adornaban la escena, que podría haber sido pintada en cualquier otra ciudad marítima, salvo por un detalle. Al fondo, no demasiado lejos, un punto oscuro revelaba la presencia de una roca solitaria. Un gran islote de paredes escarpadas que parecía no formar parte del resto del paisaje.

Brinker lo miró con atención hasta notar su lento fluir. Arriba y abajo... arriba y abajo. Con un movimiento sutil pero perceptible, la isla se elevaba y descendía como si latiera al son de un gigantesco corazón. La famosa Isla Palpitante; el lugar donde las leyendas ubicaban el hogar de Herrik el Inmortal.

No había nada que motivara tanto a Brinker como la presencia de aquella isla. Podía pasar horas hipnotizado por su movimiento. ¿Existiría Herrik al igual que la Isla Palpitante? Tal vez las leyendas acerca del héroe fueran cuentos de viejas, pero aquella isla no podía ignorarse. Aquel solitario pedazo de roca era la prueba evidente de que el mundo aún disponía de una buena reserva de magia y prodigios.

Desde que llegó a Ventura, Brinker había buscado la manera de visitarla. Pero estaba prohibido para todo aquel que no fuera el barquero. Como para cierta gente prohibir algo equivale a pintarlo de colores brillantes y adornarlo con luces, corrían muchas historias sobre tipos que habían viajado hasta allí y no habían regresado... O lo habían hecho poco dispuestos a repetir la experiencia. «Monstruos indescriptibles», decía la gente, «bestias desconocidas capaces de arrancar a un wordok la cabeza de un mordisco».

Con el tiempo, las historias se volvieron tan truculentas que ningún marinero osaba navegar a menos de un kilómetro de distancia. Sin embargo, el barquero iba y venía todos los días desde hacía años. Su familia llevaba incontables generaciones realizando el mismo trabajo, y los más viejos del lugar aseguraban que era el mismísimo Herrik quien le proporcionaba el sueldo. Fuese verdad o mentira, lo cierto era que la isla relacionaba Ventura directamente con Herrik, haciendo que miles de peregrinos necesitados de un héroe llegaran cada año para depositar una súplica; lo que, a su vez, atraía a cientos de mercenarios dispuestos a hacer negocio.

En una ciudad con tantos guerreros armados hasta los dientes, el señor Scumm decía que el sueño de cualquier niño de Ventura tendría que ser convertirse en panadero. Que en una ciudad donde todos sabían de acero, pero casi nadie de levadura,

los ingresos de un buen panadero siempre estarían asegurados. «¡Había que estar loco para no querer serlo!».

Para Brinker, el señor Scumm parecía haber nacido directamente con bigote. No es que hubiera olvidado lo que era ser niño; es que se había saltado esa parte. Pero por más que su patrón tratara de convencerlo, Brinker seguía pensando que adentrarse en una mazmorra llena de tesoros tenía más alicientes que amasar panes día tras día. Y por ese motivo acudía todos los días a aquel lugar. El Mercado de Héroe era el lugar que más oportunidades ofrecía en diez ciudades a la redonda. Solo tenía que seguir insistiendo.

–Mmmmm –murmuró alguien.

–¿Eh?... ¿Qué? –dijo Brinker saliendo de su ensañación.

–Mmmmm –volvió a murmurar.

Una mano enorme zarandeo a Brinker.

–Que si vas a depositar tu súplica en el buzón, muchacho –bramó alguien detrás de él.

Mientras la mente de Brinker divagaba, la cola que tenía delante se había esfumado, y la gente que estaba a su espalda comenzaba a impacientarse.

El decrepito barquero sentado ante el buzón le miró con gesto sereno y volvió a mover sus labios agrietados.

–¿Mmmmm?

A Brinker casi le pareció oír el crujido de la piel fosilizada.

–Ya llevamos una hora esperando, muchacho. ¡Espabila! –rugió alguien.

–Ya voy, ya voy –contestó Brinker.

Se zafó de la mano que lo había zarandeado y se adelantó un poco hasta donde estaba el buzón.

–Mmmm –dijo el barquero, tendiéndole dos dedos arrugados.

–La súplica... sí. Tome, tome –contestó Brinker sacando un papelito de algún pliegue de la camisa.

A pesar de haber acudido todos los días durante casi dos años, el viejo no recordaba su cara; así que volvió a repetir el metódico ritual: desdobló con parsimonia el papel. Comprobó que estaba escrito en algún idioma legible y lo volvió a doblar ceremoniosamente. A continuación, trató de controlar sus temblores para introducir la súplica en la estrecha ranura del buzón. Nunca tardaba menos de dos minutos en completar la tarea, así que Brinker esperó con paciencia. Al chico le resultaba algo incómodo contemplar aquello. Con semejante tembleque, tomar un tazón de gachas debía de ser un espectáculo, por no mencionar atarte el cinturón o acudir a una letrina. La capa del barquero siempre estaba llena de grandes manchas, a las que Brinker prefería no prestar mucha atención, no fuese a averiguar su verdadera procedencia.

Por fin, el obstinado papel se dejó introducir, y el barquero le hizo una señal con la mano indicando que podía marcharse.