

«El último aullido de la loba»

Juan Ángel Laguna Edroso

El último combate. Lo siente en los huesos, se lo susurra algo en su cabeza, y es demasiado vieja para llevarse a engaño. Sí, ese va a ser su último combate. Y desearía no tener que librarlo, sin duda, no haber llegado a este punto de la encrucijada, pero sabe que es demasiado tarde para dar marcha atrás y no tiene carácter para rehuir las que considera sus responsabilidades.

Por eso, apura el fondo de hidromiel de su cuerno, que la está sabiendo extrañamente agrio, y se va a un rincón del desierto salón de guerreros para aliviarse. Se acucilla allí, junto a una leñera; no desea correr el riesgo de cruzarse a alguien en un momento así, pero tampoco piensa encarar el combate sin mear primero. Son viejas costumbres. De las primeras que hizo suyas: una puede saber cuándo va a comenzar el combate, pero nunca cuándo terminará.

Cuando acaba se sube los pantalones, ajusta las polainas y el cinturón que ciñe su túnica corta de lana y, tras resoplar, decide quitarse las zapatillas de cuero. Esos pies han recorrido tantas leguas que sus plantas son tan duras como cualquier suela y tener contacto directo con el suelo la ayudará durante el combate, mejorará su equilibrio y su agarre. Si va a ser su última confrontación, al menos cuenta con dar lo mejor de sí misma. Para su alma guerrera, eso tiene sentido.

Así, preparada, sin armas porque se las brindarán en la playa, sale del salón y echa a caminar con la mirada prendida por el mar. Este se muestra agitado, como su propio espíritu. No es solo el viento que hace escupir a las olas antes de que rompan, sino algo que rugie en su mismo seno, como una bestia de las profundidades. Cuando el agua choca con los numerosos islotes, arrecifes y cabos, lleva la fuerza del ariete de los vanires. Sin embargo, toda esa fuerza no ha impedido que los más bravos de la aldea hayan zarpado como vikingos ni que varios botes largos de saqueadores hayan acostado a su vez en sus playas. Quizás de hecho, piensa, sea esa fuerza indómita de sus

mares la que insufla el deseo de navegar y combatir en sus jóvenes, y también en los adultos y los viejos. En esos momentos, poco importa. Cuando se acerca el combate, todo lo demás ha de desaparecer, todo ha de quedar eclipsado, oculto más allá de la conciencia.

No siempre es sencillo. Cuando llega a la ensenada y un muchacho de la aldea, apenas un niño, le tiende su espada y su escudo, algunos lugareños empiezan a corear su nombre. Wølva, Wølva, Wølva, Wølva, la saludan a su paso, unos pocos con ciego entusiasmo, algunos con el deseo de creer en ella, un puñado en silencio pero con la mirada firme y serena, la mayor parte con incertidumbre o incluso con rabia. Uno o dos remedan aullidos de lobo, pero son la excepción: la mayor parte desconfía de esa maniobra decidida por la única autoridad que queda en el poblado, los viejos. Viejos que han elegido a una vieja como campeona para hacer frente a los invasores jutos. Aunque todos empuñan algún arma, cuentan con que sea ella quien derrote al medio centenar de jóvenes guerreros que han llegado a sus costas cargados de hierro. Cuentan con que sea ella quien descabece a ese monstruo sediento de violencia. Wølva no puede reprochar el escepticismo que lee en casi todos sus rostros. Cómo hacerlo al compararse con su adversario.

Este podría ser su nieto, o su bisnieto, y mide casi cinco codos de altura; sus anchas espaldas, quizás unos cuatro. Por entre la frondosa barba castaña asoma una sonrisa completa, blanca y fuerte, de dientes jóvenes y poderosos. Exhibe sus músculos bien delineados sin pudor; se ha quitado la capa, la cota de malla y la túnica para quedarse con el torso desnudo. Está seguro de no necesitar armadura y sabe que su aspecto infunde temor en quienes se enfrentan a él. Cuando juguetea nervioso con su hacha de mango largo y su escudo de madera pintada, los tendones se tensan y la carne se hincha.

Wølva, por el contrario, es menuda y tiene demasiado frío para quitarse ropa alguna. Si no fuera por su piel coriácea, tampoco se habría descalzado, pero su cuerpo tiene esos caprichos. Hace años que ni siquiera duerme desnuda e incluso en verano le cuesta prescindir de los pantalones. Su melena blanca, trenzada hacia atrás para que los mechones rebeldes no la molesten, deja una frente despejada y es tan rala que se siente como un lobo sarnoso.

Nada que ver con la frondosa pelambreira de su rival. Tampoco son comparables su escudo, de cuero sobre un armazón de madera, ni su espada, mucho más pequeña y ligera que el hacha del joven. Los escaldos más desbocarrados tendrán material para unos cuantos versos cómicos, piensa antes de lograr espantar de nuevo las distracciones. No, no siempre es sencillo hacerlo.

Los jutos frente a ella sonríen incrédulos, algunos ríen e intercambian bromas evidentes e intentan luchar contra su estupor e incomodidad hablando con sus compañeros. No saben si es una burla o una locura, y eso los hace sentir extraños. Solo unos pocos, los más viejos, la escrutan como si quisieran saber si en realidad es ella, Wølva, tema recurrente de los drápar, guerrera legendaria, condena o salvación de reyes, vikinga, aventurera, mito encarnado. ¿La hija de los lobos esa vieja ruina?

Ningún poema la ha retratado tal y como es en esa mañana agitada, porque los poemas no envejecen y sus héroes tampoco. No es de extrañar que crean que es una impostora, una pobre vieja demente que están utilizando para intentar infundirlos miedo, el peón de una estratagema desesperada. Quizás no les falta razón: ya no tiene los músculos de hierro de su juventud, ni el mismo arrojo temerario. Su temperamento flamígero se ha temperado con los años y ya no anhela ni gloria ni hazañas, sino solo paz. La paz que obtendrá después de ese, su último combate. Una paz sin fin.

«¿Quién se presenta ante las casas de estos hombres libres?», espeta a los invasores con una voz firme y serena, profunda, capaz de imponerse al rugir de las olas y al aullido del viento.

«Anskar el Grande me llaman los míos», chilla como réplica el campeón de los jutos, que debe de ser también su líder.

A pesar de su talla y juventud, tiene que hacer un esfuerzo para que se le oiga. Todavía no tiene la maestría de la vieja, no sabe sacar todo el partido a sus pulmones, y es algo que no pasa desapercibido a nadie en la cala y que le deja un poso de desasosiego, como un insulto al que no ha sabido responder a tiempo.

«¿Y quién rayos eres tú?», añade con voz destemplada para sacudirse la desagradable sensación.

La vieja sonrío.

«Ya has oído mi nombre», replica, «hoy en esta playa y en las bocas de los escaldos, de los guerreros, de los viejos y de los jóvenes. No necesito presentarme», asienta con una nota de desafío en la voz que quizás no sea más que orgullo; después de todo, sabe que el truco no va a ir mucho más lejos. «Si escucharas, sabrías con quién te enfrentas, sabrías que los nortomanii y los jutos somos primos unidos por lazos de sangre y tradición, que este peñasco está bajo la protección del gran rey Harald y su innumerable flota de lāngskips y que aquí no encontraréis botín, sino solo muerte».

Durante unos segundos, se impone un silencio tenso en la playa. Solo unos segundos antes de que empiecen a romper risas y carcajadas entre los guerreros jutos. Anskar, respaldado por ellas, da su respuesta:

«Me meo en la barba del rey Harald».

Las risas se recrudecen, pero Wølva aguarda paciente el momento en el que su voz podrá imponerse a ellas.

«Te meas *cuando ves* al rey Harald», retruca robando algunas sonrisas a unos pocos aldeanos. «Igual que te meas delante de esta vieja».

El joven juto da un par de pasos hacia delante rojo de ira, pero ella permanece impassible, con la mirada clavada en sus ojos. Ha aprendido y refinado el arte de los insultos y las provocaciones en cientos de escaramuzas con los celtas de las islas y no la cuesta mucho sacar de sus casillas al muchacho.

«Tú no eres Wølva, solo un saco de huesos decrepito», replica este incapaz de rebajarse a golpearla así, mientras mantiene la guardia baja. Ella se limita a sonreír.

«Entonces no tendrás miedo de enfrentarte a mí en combate singular. Dejemos que hable el hierro y que los dioses decidan quién tiene razón en esta disputa».

«¡Que hable el hierro! ¡Que hable el hierro!», rompen a gritar los aldeanos y pronto corean la consigna también los invasores jutos entre

carcajadas groseras, salvo algunos de los más viejos. Están enardecidos por el mar, seguramente algo ebrios para darse valor, cansados de oír parlamentar y picados por la curiosidad: quieren ver cómo se resuelve esa extraña situación, culminar con algo de sangre una anécdota extraña que imaginan compartir en las largas noches de invierno, en torno a una buena hoguera.

Con sus bravatas, Wølva ha conseguido cerrar la trampa. Han aceptado prestar oídos a la tradición, transformar una batalla campal, el pillaje, el asesinato, la violación y el saqueo por un combate singular. Los ha hecho recordar que pueden ser un mismo pueblo. Quizás así respeten a los vencidos y no tenga que correr más sangre. Ahora tiene que encarar su último combate. Sola. Rogando a alguno de sus caprichosos dioses que sirva para zanjar el problema.

Observa con satisfacción que los aldeanos se han mezclado con los jutos en el círculo de escudos que han creado en medio de la playa. Golpean contra estos sus hachas, lanzas y espadas mientras los más jóvenes gritan con entusiasmo y los más viejos asienten solemnes o hacen comentarios reposados. Aun en dialectos distintos, hablan la misma lengua y tienen los mismos rostros, se reconocen como humanos aun después de haberse visto como enemigos, y ahora comparten el mismo ritual, el mismo espectáculo.

Wølva hace girar la espada con movimientos de muñeca y flexiona codos y rodillas; se siente anquilosada, pero no es nada nuevo. Poco a poco, perezosa, su sangre fluye por las extremidades. Mientras, Anskar se pavonea y luce su torso desnudo cada vez más frío por la brisa marina y las salpicaduras de agua de mar. De vez en cuando se exhibe con movimientos bruscos, abusando de sus músculos jóvenes e inquietos. Al verlo, Wølva contiene una sonrisa triste y espera la señal de la vólva que ejerce de maestra de ceremonias con la aceptación de todos: en el continente también tienen a sus mujeres sabias, las walas, así que no les extraña que adopte ese papel una anciana.

Cuando esta baja el cayado, Anskar se lanza contra Wølva como un coleodonte desbocado que en lugar de cuerno tuviera un hacha. Esta lo evita

con suavidad; ha anticipado su movimiento y no la cuesta poner espacio de por medio con un mero paso lateral. La grava de la playa se fija bien bajo sus pies desnudos y le da buenos puntos de apoyo. Gracias a estos esquivo los amplios y brutales tajos que le envía el joven por el mínimo margen necesario. Es cuestión de pulgadas, pero la vieja parece estar siempre un par más lejos de donde debería, lo que va cabreando más y más a Anskar. Como un uro enloquecido, se empecina en lanzar un mandoble tras otro, cada vez más congestionado y ciego en su precipitación. No deja tiempo para que su cerebro calibre las distancias, sus hombros se distienden con el esfuerzo de guiar la pesada hacha y falsean las proporciones. Wølva se limita a mantenerse en la frontera, sin contraatacar, con una facilidad engañosa: aunque parezca no suponerle dificultad alguna, la anciana se cansa con rapidez y a cada movimiento, por mesurado que sea.

El público permanece ajeno a ese esfuerzo. Ni siquiera parece importarle que no contraataque en las ocasiones más evidentes. Algunos se lo toman como que Wølva juega con su adversario; a la mayoría le basta con la emoción del combate, con ver una danza de hierros tan ajustada y dinámica. Pero ese ritmo no va a ser eterno. A fuerza de músculos y energía, Anskar va acercándose cada vez más y Wølva se ve obligada a utilizar por primera vez su escudo.

No intenta detener la pesada cabeza metálica del hacha, sino que la acompaña con una caricia para desviar su trayectoria. El cuero es sólido y flexible, por lo que su hombro no sufre demasiado con cada contacto, pero los golpes se repiten, una y otra vez, y otra, y de nuevo, y la vieja guerrera nota cómo su articulación se resiente y su brazo se vuelve más lento. Le cuesta protegerse y mantener la distancia y el joven juto no parece haber perdido un ápice de energía. Es algo que no la sorprende. Hace años que sabe que su cuerpo cada vez responde peor, que cada combate se le hace más cuesta arriba. Ha tenido que apoyarse más y más en la experiencia y en sus mañas para derrotar a sus enemigos, pero ni los trucos son infalibles ni las posibilidades infinitas. Más pronto que tarde, va a tener que entrar en su círculo próximo; no podrá seguir danzando a distancia mucho más tiempo.

Por ello, cuando Anskar lanza el próximo de sus monótonos tajos no lo evita, sino que rompe su trayectoria elíptica y avanza sobre él en el último momento. El joven ni entiende lo que ocurre. No lo ha visto venir, ni se lo esperaba. No es posible, piensa confuso, la vieja no tiene la fuerza para parar su hacha. Pero no lo ha hecho, ni siquiera la ha frenado, sino que la ha desviado con un movimiento descendente de su espada para hacerle cruzar su brazo derecho frente al cuerpo. Así, no ha podido usar el izquierdo para protegerse de su contraataque y la condenada le ha incrustado el canto del escudo en el cuello.

El joven boquea mientras se da la vuelta. No ha sido un golpe fuerte, pero sí preciso, y al robarle la respiración lo ha contaminado con una nota de pánico que lo desconcentra aún más. Como un animal asustado, pugnando por salir de la apnea, lanza un nuevo tajo, brutal y más abierto todavía. En tiempos, Wølva lo habría esquivado agachándose; la diferencia de altura lo permite. No sus viejas rodillas, que crujen con una simple flexión mientras se protege con el escudo. De nuevo, ha intentado desviar apenas la cabeza del hacha, pero la fuerza de esta es tal que saja el cuero y le arranca una abrazadera del escudo. Cada fibra de su brazo arde como si la hubieran desgarrado, pero el dolor no es nada para ella, no en combate, y no pierde el ritmo.

El golpe de Anskar ha sido tan amplio que lo ha desequilibrado. Una de sus botas ha resbalado en un guijarro y está tan escorado que por un momento permanece inmóvil, intentando recuperar la vertical. Wølva, por el contrario, no intenta enfrentarse a la inercia del impacto, sino que la aprovecha para girar sobre sí misma y, tras una vuelta completa, estrella lo que queda de su escudo contra el rostro de su adversario. Este termina de derrumbarse sobre un costado y la vieja guerrera se maldice por su lentitud. Hace un par de lustros hubiera podido saltar sobre él de inmediato y atravesarlo como a un jabalí derribado. Hubiera puesto el punto y final al combate en un parpadeo. Pero está vieja, muy vieja, y tarda en recuperar la estabilidad lo mismo que Anskar en ponerse en pie. Este ya no luce una sonrisa perfecta y blanca, sino sanguinolenta y salpicada de dientes rotos, pero sigue teniendo su escudo y el hacha. Y ella, solo una espada.

La toma con ambas manos en mitad de un pandemonio de gritos y golpes, de hierro contra hierro y madera. Algunos corean su nombre con entusiasmo, incluso con el marcado acento de los jutos, pero ella no les presta oídos. La danza de la muerte continúa y, como una vieja amiga, tiene toda su atención. Sin embargo, sí parecen llegar a su contrincante. Con una mirada suspicaz fija en la distancia que los separa, se libera de su escudo de aliso pintado. Podría ser que lo considerara peso muerto, visto los pocos ataques que ha recibido y su incapacidad para interceptarlos, pero Wølva tiene la esperanza de que sea por una punzada en su orgullo. Ambos sin escudo, por qué no... para la mentalidad de un joven. Para ella es una elección que ha de adaptarse al estilo de lucha, al espacio, a las circunstancias. Si pudiera, recuperaría uno para ella. Pero él no piensa del mismo modo, claro.

Anskar se ha mostrado un adversario temperamental, confiado, bruto e impaciente, pero además de los defectos de la juventud, tiene también todas sus virtudes: fuerte, rápido, inconsciente y enérgico. Además, quizás ya no tenga tanta prisa por acabar con ella. Ese golpe de efecto que tanto gusta a los escaldos ya no va a funcionar, por lo que es posible que desee asegurar la victoria con un poco de paciencia que aprovechará su superioridad física. Wølva no cree que haya llegado a líder de guerra solo por su impresionante físico. No piensa engañarse con ello. Así, la cuestión se decide a cara o cruz, y ella es tan vieja que ha gastado toda su reserva de suerte. Por ello, cuando alza su hacha y carga con un salvaje golpe vertical, la desvía con su espada, sale de su línea con un paso lateral y lanza un tajo solo con su mano derecha, para ganar unas pulgadas en el giro. No han sido las suficientes, apenas ha conseguido desflorar su costado.

Anskar se toca la herida con la mirada puesta en la vieja. Puede ver cómo aprieta los dientes, cómo le tiemblan los brazos a pesar de sus esfuerzos; el impacto con el hacha, aun sesgado, retumba en sus débiles huesos. Wølva tiene los dedos de los pies crispados en la arena salpicada de grava y los de las manos en la empuñadura de su espada. Tiene que hacer un gran esfuerzo para mantener la guardia y Anskar se ha dado cuenta. Esbozando una sonrisa cruel, se lleva la mano empapada en sangre a la cara y

la lame con expresión feroz para demostrar la poca importancia que da a la herida. El gesto arranca tantos gritos de entusiasmo entre los jutos que, cuando vuelve a ponerse en guardia, lo hace con un gesto triunfal. Ha llegado el momento, dice todo su cuerpo antes de lanzar un nuevo mandoble.

Wølva lo evita con la misma técnica, desvío alto, paso lateral y estocada a una sola mano, la derecha, pero Anskar ha corregido su golpe un par de pulgadas, lo justo para que el desvío se convierta en bloqueo y la estocada, en un torpe movimiento que no ha llegado a ninguna parte. A la vieja le cuesta ahora tenerse en pie. El leve temblor que antes solo había percibido es ahora manifiesto. Implacable, Anskar levanta su hacha una última vez.

Y la abate sobre ella.

Wølva alza su hierro al encuentro del filo metálico, pero en esta ocasión es su mano izquierda la que sube en primer lugar, la que lleva la iniciativa. No es por cansancio ni por el dolor que bloquea sus miembros, sino porque su paso lateral la saca de la línea por el lado contrario. La estratagema hace que no haya casi impacto entre los hierros y, aprovechando el impulso de Anskar, puede rematar el movimiento con un tajo a dos manos con el que atraviesa su costado limpiamente. El joven guerrero trastabilla entre mensajes confusos de dolor, músculos contraídos y sin anclaje y pérdida de sangre y esta vez Wølva tiene tiempo para concluir la pelea con un segundo golpe ascendente que secciona medio cuello a su rival. Este ya no es capaz de levantar su hacha, ni tampoco a sí mismo, aunque se obceca en no caer al suelo. Muerto en vida, todavía se mantiene unos instantes a cuatro patas en una mezcla de patetismo y bravura.

La vieja guerrera respeta sus últimos momentos, quieta, muy quieta, con la espada dirigida hacia el suelo, que bebe ávida la sangre derramada, pero todavía en guardia. Los presentes guardan silencio, jutos y aldeanos por igual. Solo se oye el gorgoteo de la sangre en la garganta de Anskar ahogado en el rumor de las olas y el viento indómito del Kattegat. Cuando la muerte llega, el tiempo se detiene.

Un largo minuto después, el joven y valiente Anskar se tumba con insospechada dulzura y ya no hay gorgoteos. Entonces, sobre el silencio, alguien grita:

«¡Wølva!»

Y, como un solo hombre, los presentes se alzan en aullidos y gritos y alabanzas. Ella se siente más vieja que nunca, y cansada, pero se consuela pensando que es su último combate, que ya no enviará más guerreros al Valhalla antes de tiempo. No le pueden quedar muchos años en la tierra de los hombres, pero aún le queda menos estómago para seguir buscando al guerrero que pueda acortarlos con su hierro. Ha llegado a pensar que no existe.

Clava su arma en la playa y alza la mirada. Espadas, hachas y lanzas siguen golpeando escudos de tilo y las gargantas se desgañitan en torpes aullidos. Ella espera, paciente, a que se haga el silencio. Todavía hay cosas por hacer. Tiene que cobrar la victoria. Si no, nada habrá tenido sentido. Cuando, por fin, los hombres le prestan oídos, Wølva se impone de nuevo con su voz templada.

«Aldeanos, servid carne e hidromiel a mis guerreros», ordena con un desafío implícito tanto al juto que quiera desafiar su liderazgo como a los propios habitantes de la ensenada, «y llevad escaldos al salón, que hoy hemos de celebrar un banquete.

»Pero preparad antes una pira en esta playa, porque hoy hemos de despedir a un valiente».

Los hombres retoman de nuevo sus cánticos y sus aullidos y aclaman a la legendaria guerrera invicta, criada por lobos, que sigue aún entre los mortales, que permanece todavía entre ellos para guiarlos con su coraje y su sabiduría. Ajenos a sus cuitas, a los demonios que la roen por dentro, cantan y festejan y se aprestan a despedir a Anskar con la pompa que, sin duda, rememorará algún nuevo poema.

No la comprenden, no pueden entender lo que piensa Wølva, y por eso se contentan con contemplarla desde la distancia a pesar de su cercanía. Pero algunos, los más veteranos y los más despiertos, vislumbran que no siempre

fue así, que como un eslabón, episodios como el de aquella jornada construyeron la cadena de la leyenda, esa que arrastra como un fantasma sangriento. Adivinan además que, tirando de la misma, sería posible desenterrar los orígenes de aquella anciana cansada de muerte. Y, quizás, valorar así toda la épica de su existencia.

Es posible que esa noche, en torno a la hoguera, algún escaldo ingenioso o un guerrero osado consiga robarle, entre trago y trago de hidromiel, algunos recuerdos desconocidos de su pasado. Un botín de recuerdos que legar a sus descendientes.