

CELTICI

José Antonio Sánchez Delgado

CELTICI



Celtici

Primera edición: noviembre de 2021

Segunda edición: octubre de 2026

@ De la obra: José Antonio Sánchez Delgado

@ Diseño de cubierta: Igor David Sánchez Borreguero

@ Ilustraciones interiores: José Antonio Sánchez Delgado

© Edición Punto Didot

www.puntodidot.com

Avda. Ensanche de Vallecas, 42

28051, Madrid

e-mail: info@puntodidot.com

ISBN-13: 979-13-88323-38-6

Depósito legal: M-25216-2026

Printed in Spain

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

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

“Las civilizaciones desaparecen en tiempos contemporáneos, se alojan en tiempos remotos y se sumergen en tiempos eternos, pero siempre sobreviven indicios de sus existencias”.

NOTA DEL AUTOR: Antes de iniciar la lectura del primer capítulo, recomiendo que ojeen las páginas 397 a 408, donde encontrarán útiles guías para la comprensión y desarrollo de esta novela.

Esta novela fue escrita, en su mayor parte, acompañando a mis nietos, Gorka y Karlo, mientras jugaban interminables partidas en una videoconsola. A ellos se la dedico, y también a mis hermanos, Luis y Manolo, a los que la vida abandonó demasiado temprano.

LA NOCHE DEL LOBO

No es la primera vez que está despierto bajo la inmensidad de un cielo raso como único techo en la gélida noche a la intemperie y, sin embargo, el día que aún no se ha adentrado en las sombras de la oscuridad, ha sido el punto final de vibrantes y poderosas emociones. Durante un par de puestas de sol, ha vivido y sentido fuertes sensaciones tras largos y agotadores recorridos a caballo, por territorios cercanos, en acciones de requisas y bandidajes. Empleando las fuerzas de las armas para poseer nuevos bienes y cuantos objetos han llamado su atención. Pero lo que aún saborea como mayor triunfo, es el anhelo de las luchas y los enfrentamientos que han surgido de las escasas resistencias de sus circunstanciales enemigos. Como casi siempre, todo se ha reducido al saqueo y a la entrega de tributos en una lucha desigual contra los tranquilos y apacibles habitantes, pobladores originarios de estas espesas y frondosas tierras que viven agrupados en pequeños núcleos pastoriles, y a los que no les sirven de nada sus escondrijos y los enterramientos de sus escasas pertenencias de valor. La mayoría de las veces y ante los ataques sorpresa de sus vecinos los celtas, negocian su libertad a cambio de la entrega de sus preciados bienes, pese a lo cual, algunos derrotados son capturados como esclavos y llevados al castro de Las Tumbas. En impuesta esclavitud, con el paso de los años y la obligada convivencia, se integran en la nueva comunidad como seres libres, intercambiando algunos de sus modos y costumbres ancestrales. De esta forzada unión, van surgiendo, el uso de nuevas palabras comunes que nacen de la utilización, de dos lenguas distintas que se mezclan lentamente con la permisividad de los amos celtas y la utilización por los mismos de los nuevos sonidos fonéticos.

Se siente orgulloso de ser descendiente de los aguerridos pueblos celtas Hallstat procedentes del centro de Europa que fueron atraídos por las leyendas y el mito del rey Argantonio, poderoso y rico monarca de la desaparecida civilización de los tartessos.

Sus antepasados remotos, se instalaron en este antiguo territorio habitado por los tartessos y los iberos, conocido en la zona con el nombre de Las Tumbas. Esta denominación procede de las exclamaciones respetuosas que los iberos le otorgaban a este enclave, ante la vista de numerosos enterramientos repartidos en los cerros cercanos al castro celta.

Esta noche, como en otras ocasiones esporádicas, se ha autoimpuesto la obligación de permanecer atento a cuanto pueda acercarse y moverse, en las inmediaciones de las murallas que rodean al castro. No teme represalias, ni ataque sorpresa de los desolados iberos y algunos turdetanos que conviven con ellos, tras el furtivo hostigamiento que, junto a quince guerreros del castro, sometieron y saquearon todo lo útil que encontraron a su paso.

Le entusiasman las escaramuzas y pequeñas batallas, donde pocas veces hay muertos pero sí muchos heridos. Es su única aspiración para evadirse de su vida pastoril. Su deseo es llegar a ser reconocido como el mejor guerrero del castro, superando a su vetusto padre y aspirando a ser su sucesor como futuro jefe del mismo.

La quietud en la noche es total. En lo alto de una de las torres que cierran las murallas que protegen al castro, y al lado a una hoguera que poco a poco pierde fuerza y calor, Gor recorre con la agudeza de sus despiertos ojos, los continuos movimientos de las abundantes arboledas iluminadas con la luz amarillenta de la mágica luna llena.

El sonido del viento moviendo miles de hojas aferradas a poderosas ramas, producen vaivenes gigantes que transmiten paz y tranquilidad en todo el contorno.

Avanza la noche y la hoguera va reduciendo lentamente sus brasas apagando las primeras sensaciones placenteras. El frío se apodera e invade su cuerpo. Está sentado en un tronco de madera cortado, desde el que puede observar todo a su alrededor. El viento atiza el fuego que arde a trompicones. Aposentado sobre el tronco de madera, intenta mantenerse despierto, en activo. El olor a roble quemado se mezcla con la brisa nocturna.

La sensación de frío le produce cierto temor. Los movimientos y sonidos de las arboledas ya no le parecen tan placenteros en este estado. Los dioses

de los bosques parecen exhalar con fuerza los ronquidos de sus sueños. Su oído se agudiza ante la creciente sensación.

Se sobresalta al escuchar aullidos lejanos de una manada de lobos. Percibe leves ajetreos de los animales domésticos que están guardados y cobijados en el interior de las murallas del poblado. No es preocupante, pero es sabedor que un ataque en manada de estos feroces animales cuando están hambrientos, pueden arrasar y devorar las crías jóvenes de cabras y bueyes, animales domésticos tan vitales en el sustento y la vida del castro.

Los aullidos suenan lejos. Pese a ello se incorpora y se eleva en el extremo alto de la empalizada puntiaguda que rodea la torre, intentando localizar el lugar exacto de su procedencia.

Se lleva una mano a su enmarañada barba e instintivamente la baja hasta la cintura, agarrando el cuerno de buey con un orificio en el extremo del pitón que, al ser soplado con fuerza y vigor, emite un sonido grave en señal de alarma ante un ataque o peligro y que en tantas ocasiones ha utilizado.

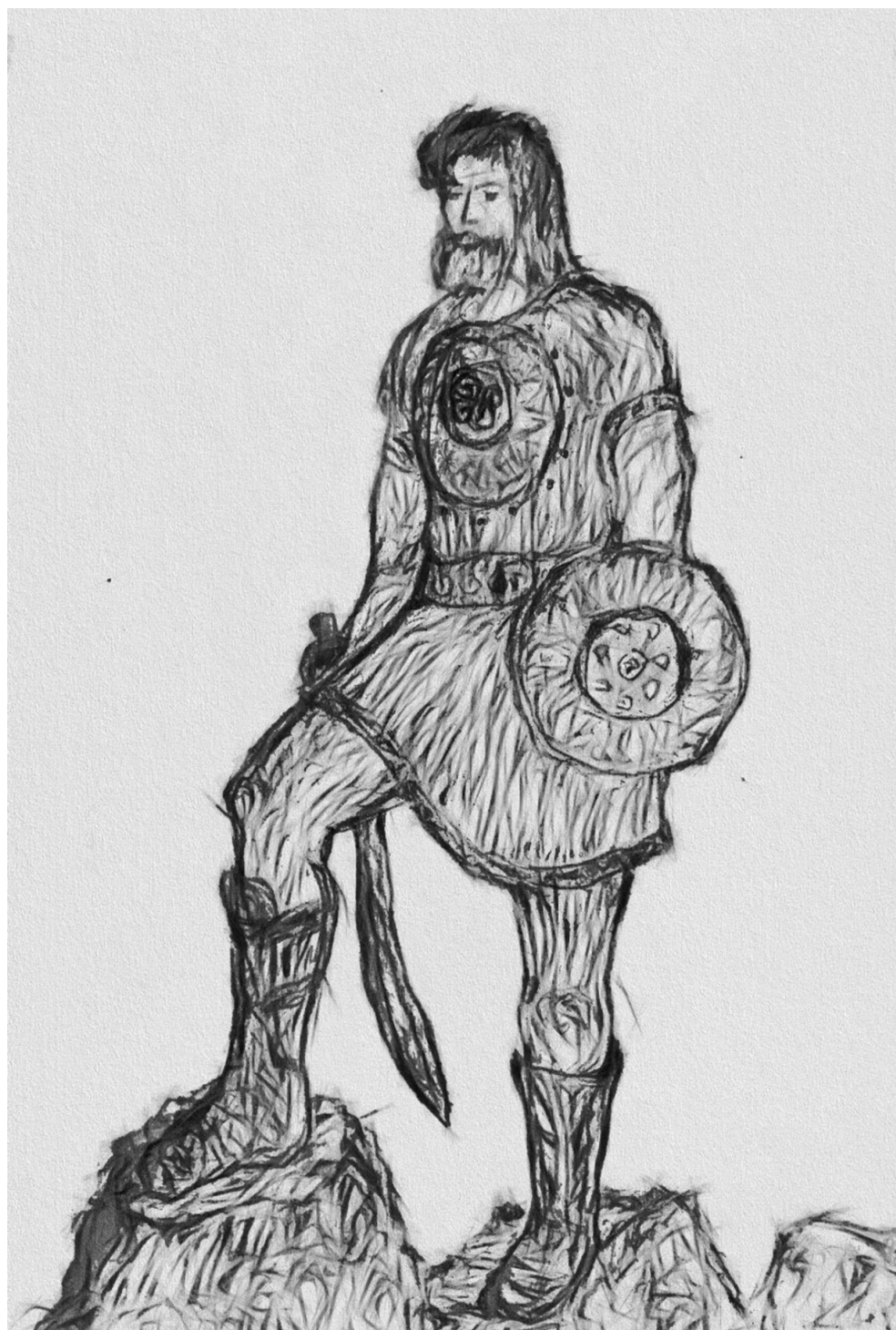
En esta noche y en este momento no tiene ese grado de temor como para despertar a los guerreros de Las Tumbas. Se lleva la otra mano a la empuñadura de su espada, auténtica salvaguardia de su vida y en la que pone toda su confianza en los momentos difíciles.

Los aullidos se escuchan lejanos. Se sienta en el suelo, recogiendo las piernas sobre su vientre en postura fetal, intentando abrigarse con la piel de oso que cubre sus espaldas. La posición y el arropo le devuelven cierto calor a su cuerpo. Las escasas brasas de la hoguera se encienden con parsimonia con suaves ráfagas del viento nocturno, y pronto se convertirán en cenizas. Tiene poca leña para atizar el decadente fuego que acabará extinguiéndose.

A partir de estos instantes sabe Gor que empieza la auténtica vigilancia. La luz del fuego ahuyenta a las fieras y sin él, estaría a merced de los moradores de la noche, a pesar de la altura que le protege.

Su mirada se concentra en los restos de troncos incandescentes, en su color rojo invadido poco a poco por capas de cenizas blancas. A intervalos se agudiza su color ayudado por la brisa que ha comenzado a ser continua y poderosa.

Sus ojos azules no pestañean ante el espectáculo que le brinda el fuego. Esta fijación y el calor aportado por la piel de oso que le cubre por completo, le están transportando al arrebatador mundo de las somnolencias. No puede evitar que sus ojos se le cierren.



Con parsimonia e intentando no caer preso del cansancio, alza la cabeza oteando a su alrededor entre los huecos de las estacas clavadas, aprovechando la luz de la luna llena. Todo parece tranquilo. Los aullidos han dejado de oírse, tal vez apagados por la fuerza del viento que ha empezado a rugir con intensidad.

Su cabeza, cubierta con el casco de cobre adornado con círculos y espirales que simbolizan la vida y la muerte, reservado a guerreros prestigiosos, vuelve a inclinarse llevando la barbilla hacia su pecho, descansando sobre las mallas pectorales de discos de bronce, con algunas abolladuras y que cubre su torso y espaldas. Sus ojos se cierran a intervalos, asustadizos, luchando por permanecer abiertos. El cansancio y la soledad en la noche están derrotando sus espabiladeras, no puede evitar quedarse dormido.

Su estado somnoliento acompañado de la frialdad de la adentrada noche, le hacen reavivar sensaciones que le hacen sentirse débil. Aparecen intervalos de sueños y pesadillas con los gritos de sus víctimas mortales al ser brutalmente ensartadas con su espada. Las imágenes se repiten durante varios días, tras los fugaces saqueos y combates con los iberos, y sobre todo en las expediciones a lejanas tierras de los turdetanos, donde las luchas y las resistencias son feroces y casi siempre hay alguna muerte. Al despertarse y recordar estos sueños se siente un guerrero falto de agresividad y no puede evitar el sentimiento de arrepentimiento por el dolor infligido a los que despierto llama enemigos, pero que son en realidad habitantes autóctonos de tierras que sus antepasados invadieron, como en la actualidad lo está haciendo el todopoderoso ejército romano de la Republica.

El sueño se apodera definitivamente de Gor. La vigilancia queda desguarnecida. La luna llena ilumina la noche creando imágenes fantasmagóricas que cuanto más lejanas se muestran más difusas, tomando parecidos de monstruos que acompañan a los dioses en sus travesías por los bosques nocturnos. Pero Gor no percibe ni el viento ni las fantasías de las imágenes, su sueño se ha adentrado en sus propias historias e imágenes, convirtiéndolo en el protagonista de una extraña visión:

Camina por la ladera de un bosque de quercus (alcornoques), descendiendo hacia un poblado cercano. El suelo está cubierto por un manto de hojas secas, de las que sobresalen algunas setas pequeñas de color marrón claro que dan la sensación de estar secas, sin vida. Junto a Gor, camina un hombre desconocido de apariencia ibera

que le hace indicaciones del camino a seguir para llegar a su poblado. Gor tiene la sensación de estar descendiendo muy rápidamente, casi como una caída sin fin.

El desconocido llega a una planicie y le señala, sin hablar, la entrada a su hogar de residencia. Gor solo distingue un gran envoltorio de plantas enredaderas de hojas enormes, parecidas a las de las higueras. En el entorno del envoltorio todo es oscuridad. Traspasa la masa verde vegetal y descubre que se ha quedado solo, el desconocido ha desaparecido. Al entrar descubre un estrecho pasillo, flanqueado por dos gigantescas torres grises que no parecen de piedra, sino de barro. La estrechez es tal, que siente falta de espacio para continuar avanzando. Al fondo y en lo alto solo hay oscuridad. Por momentos le falta el aire y el espacio es ya tan estrecho que le impide avanzar, pero es una sensación fugaz. Consigue llegar al final, que es el inicio de una escalera de piedra. Su ascenso es fácil y confortable ante la gran anchura de sus escalones. Al llegar al primer rellano, aparece ante Gor una habitación iluminada por antorchas. Es atrayente, mágica, como si fuese la antesala de un palacio encantado. Avanza hacia el centro de la misma, pero repentinamente, y tras un sobresalto, las imágenes desaparecen.

El equilibrio que mantenía mientras se desarrollaba el sueño, bruscamente ha desaparecido al resbalar el brazo derecho hacia el tronco de madera, haciendo perder la postura de descanso que hasta ese instante había mantenido. Casi cae del lado derecho.

Se despierta molesto y algo asustado. Con dificultad, se incorpora sintiendo dolor en las articulaciones de las piernas y los brazos, causado por el tiempo quieto en la misma postura y por estar a la intemperie.

Para aliviar las molestias y despertarse por completo, desciende de la torre e inicia un paseo por la vereda que lleva al castro.

La claridad que empieza a vislumbrarse es el aviso del amanecer que pronto aparecerá por el horizonte en dirección este. Camina despacio, agarrando con la mano derecha la empuñadura de su espada. Al pasar junto a las tumbas situadas en las afueras del castro, hace un gesto de saludo respetuoso y silencioso.

Ha dejado atrás la muralla que rodea al poblado, caminando por la única vereda que comunica al mismo a través de un acceso útil. La vereda está asentada a base de continuos pisoteos, en la cresta de la montaña que une un cerro aislado plagado de pizarras puntiagudas y sobre el que está instalado el castro celta denominado Las Tumbas.

A medida que avanza las molestias se van aliviando, pero no consigue abrir los parpados con naturalidad, los tiene hinchados por haber dormido

a la intemperie. Es una molestia que sabe no desaparecerá hasta que no se haya refrescado la cara con abundante agua. Pensar en el líquido elemento, le produce deseos de beber, pero no lo tendrá cercano ni disponible hasta que no regrese a su vivienda.

Ha alcanzado la pared mediana que rodea gran parte del acceso a la vereda del poblado. Justo donde comienza este acceso, hay una abertura en la pared con una rústica puerta que finaliza, en su parte superior, con troncos de robles de afiladas puntas, muy útiles para disuadir a algunos animales de gran tamaño de su entrada en esta zona anexa al poblado.

Traspasado este obstáculo, accede a un cerro pronunciado que resalta en altura con respecto a los que le rodean, desde el que se divisa, a pesar de la poca claridad, gran parte de los cerros aledaños. No presiente encontrarse con ningún ibero resentido por el pillaje del día anterior, pero no está de más esperar en este lugar la salida del sol y comprobar cómo el gran dios inunda con su luz todos los lugares.

Está situado en la cima, dispuesto a esperar el amanecer. Un ruido entre las jaras cercanas lo pone en guardia. Sigilosamente, desenvaina su espada y escucha atentamente el sonido para localizarlo con exactitud, pese a la escasa luz. El movimiento de las abundantes jaras viene acompañado de unos quejidos que Gor atribuye a un cachorro de perro, pero no se confía y en posición de ataque, se dirige al lugar del origen de los lamentos. Camina agazapado, prácticamente oculto entre las jaras. Los quejidos, aunque apagados, están cada vez más cercanos. El presunto animal, al detectar la presencia de Gor, reaviva los quejidos en intensidad y volumen.

—¡Un lobezno...! —exclama Gor con su espada alzada para insertarla en las entrañas del animal.

Efectivamente, es un cachorro lobezno herido en sus patas traseras, con tres huellas en el lomo que, con toda seguridad, proceden de las zarpas de un gran animal. Pese a la escasa luz, se adivinan las costras oscuras de la sangre seca de sus heridas. Sin duda son las huellas del zarpazo de un oso.

Gor tiene alzada su espada para rematar al pobre animal. El lobezno ha dejado de moverse y ahora fija su asustada mirada en el hombre. Sus quejidos se han tornado lastimeros y son suaves.

Un sentimiento inoportuno de lástima se apodera de la mano que empuña la espada y aunque se mantiene alzada, ha paralizado su movimiento. El lobezno intenta torpemente caminar, sin conseguir dar más de tres pisadas para volver a tumbarse entre las jaras.

Gor enfunda su espada y se agacha para tocar con precaución al animal. Está receloso ante un posible muerdo. El lobezno abre sus ojos al máximo al sentir aproximarse la mano de Gor y en este instante emite los quejidos más agudos. Sin dudarlo, la mano acaricia el morrillo del animal que, pese a mostrar sus jóvenes colmillos, no hace intención de morder. La imagen del lobezno amedrentado pero sin emprender la huida, le hace dudar por un instante de acercar definitivamente su mano hacia el animal.



De pronto se sobresalta ante el repentino temor y conocimiento de que los lobos casi siempre van en manadas y de que es muy extraño que una loba abandone a su cría. Se aporta del lobezno y aunque la luz del día aún es plomiza y casi apagada, gira su mirada por los alrededores, buscando indicios y olores de la manada. Tras unos instantes sin descubrir nada sospechoso, se decide a avanzar hacia los densos matorrales, pero no sin antes desenvainar su espada de doble filo asida en su mano derecha y sin prestar atención a los leves quejidos del lobezno. Sus pies tropiezan con algo peludo y blando pero inerte. Se detiene de inmediato y hace el ademán de clavar su espada en lo que parece un animal tumbado. No finaliza la acción. Con el pie derecho golpea la piel varias veces sin percibir ni movimiento ni calor. Pese a la escasa luz, descubre el cuerpo de una loba muerta que aún no muestra signos de rigidez, por lo que intuye que su muerte es reciente. No se lo piensa dos veces. Se inclina e instintivamente toma al animal por las cuatro patas, descubriendo la causa de su muerte, un zarpazo en la panza producido seguramente por un oso.

Sabedor del valor de la piel de lobo, coge al animal y se lo cuelga al cuello, pese a los rastros de sangre que aún brota de la destripada barriga de la loba. No tiene dudas, es la madre del lobezno.

Se apresura a retomar el camino de vuelta. El lobezno sigue en el mismo lugar sin apenas moverse. Al pasar nuevamente por su lado, se para un instante con la intención de rematar y evitar el sufrimiento del pequeño animal, pero su mirada fija y temerosa para otra vez la trayectoria de su espada.

Gor es conocedor de que en el poblado no quieren lobos asilvestrados, pero algo le empuja a coger el pequeño animal, haciendo malabarismos con la espada y el cuerpo de la loba colgada al cuello. Lo acopla entre las pieles de su cintura. El lobezno al principio se queja, pero al percibir el olor del cuerpo de su madre, se tranquiliza y deja de emitir quejidos.

Gor se dirige a la entrada del castro. La luz de la mañana comienza a ser intensa. Ya no tiene prisa por llegar, se siente satisfecho por la buena piel de lobo que ha conseguido. Siempre le causa gran impresión estar junto a las cistas funerarias a la salida del sol. Se detiene delante de la tumba de su abuelo, al que no conoció pero del que sí le han relatado en numerosas ocasiones sus hazañas contra los cartagineses y sobre todo contra los turdetanos que ocupan las antiguas tierra de los tartessos. Sus cenizas, su cráneo y objetos de ofrenda, están bajo este túmulo de planta cuadrada, cubierto por una sola laja similar a todas las cistas de sus familiares situadas en la ladera este del castro. Dar la

bienvenida al sol junto a los restos de sus antepasados, es para Gor un gran honor, y en esos instantes se siente el puente de unión entre sus muertos y el dios Cernunnos, poderoso de la renovación, de los sueños y de la muerte.

El sol empieza a despertarse con lentitud, asomándose levemente por el horizonte. Y es el momento de los recuerdos, de las historias pasadas.

No parece incomodarle el peso de la loba sobre sus hombros, ni el silencio del lobezno acurrucado entre las pieles de su cintura. El recuerdo de su abuelo le lleva a otra remembranza que aún persiste en el presente. Un hermano de su padre, su tío Gordon, se alió con los iberos que habitan en un poblado cercano en dirección este. No es la primera vez que un celta del castro se marcha a compartir su vida con pobladores cercanos. Aunque también reconoce que en los castros celtas conviven descendientes de esclavos que con el paso de las generaciones se han convertido en seres libres e integrados en las costumbres.

La historia de su tío, al ser hechos recientes y de un familiar cercano, le produce sentimiento de rencor, aunque en determinados momentos, cuando la ira está lejana y la tranquilidad le invade, su rencor se transforma en intriga y en el deseo de conocer los motivos que pueden llevar a un valeroso celta a alejarse de sus gentes para convivir con otra cultura y entre gentes que hablan otra lengua. Desde que su tío Gordon está con los iberos de la Gruta de las Aguas, no han vuelto a dar batidas de saqueos en esa zona, respetando sus bienes, sus libertades y sus vidas.

La luz de la mañana se extiende por todos los cerros, murallas, reflejando el brillo del amanecer en las piedras de las toscas construcciones del castro celta. El canto de los gallos avisa de que el día ha llegado.

Gor reanuda su camino hacia la entrada entre las dos torres, que se muestran poderosas y plenamente iluminada por el dios Sol.

—¡Gor...! ¿Has estado de caza esta noche? —Es la voz de su hermano Kilinos que le ha divisado desde, la vivienda donde ambos habitan.

—¿Qué te parece el ejemplar que traigo? —La pregunta de Gor muestra orgullo.

Kilinos sale al encuentro de su hermano con intención de ayudarlo a descolgarse el animal que trae sobre sus hombros.

—Pero... si es... ¡un lobo!

—Una loba y...

Antes de finalizar la frase y procedente de la cintura de Gor, surge un rugido que hace retirar con rapidez las manos de Kilinos, ante el temor de ser mordido. Gor suelta una carcajada y termina la frase.

—Y un lobezno vivo.

—Pero ¿cómo has conseguido esta pieza? —vuelve a preguntar Kilinos, sorprendido e intrigado, dirigiendo su mirada al lobezno que continúa emitiendo leves rugidos.

—No lo he cazado. Me los he encontrado en la noche. Esta loba debe haber sido atacada por un oso, y su cría también.

—¿Qué vas hacer con él?

—Curarlo y quedarme con él.

—Sabes que en el poblado no te van a permitir tener ningún lobo.

—Este será mi guardián en las noches de centinela.

Con la ayuda de Kilinos, Gor deposita en el suelo el cuerpo inerte del animal muerto. A continuación, y con sumo cuidado, toma en sus brazos al lobezno, que vuelve a emitir leves quejidos pero sin mostrar rechazo.

—Gor, vas a tener problemas si te quedas con él.

Gor no presta atención a su hermano y acaricia al lobezno para mostrarle su amistad. Kilinos mueve la cabeza de lado a lado en señal de desaprobación. Tras su hermana Stena, es el menor de los tres hermanos que, junto a su padre, Liteno, y su madre, Albura, forman el núcleo familiar. Kilinos comparte rasgos físicos con su hermano mayor y su hermana, aunque Stena ha heredado los intensos ojos verdes de su madre, que son la admiración y envidia callada entre las jóvenes del castro.

Desde las viviendas cuadradas y rectangulares, prácticamente unidas unas con otras, empiezan a asomar los primeros moradores de despertar temprano.

Algunos curiosos se aproximan hacia Gor y Kilinos para ver de cerca a la loba que portan entre ambos. Gor lleva cogido con su brazo izquierdo al lobezno, que no cesa de emitir rugidos contra todo aquel que se acerca a ambos.

Stena sale de su vivienda y se dirige al encuentro de sus dos hermanos.

—¿Qué traéis, cazadores de la noche? —Hace la pregunta posando sin miedo su mano derecha sobre el morrillo del lobezno.

—¿Qué te parece mi nuevo amigo? —Gor se muestra contento con su trofeo.

El lobezno no rechaza la caricia de Stena. La voz cálida y tono suave apaciguan cualquier gesto arisco del animal. Sin embargo, al acercarse un curioso vuelve a lanzar leves rugidos.

—¿Dónde vas a instalar a tu pequeño amigo para que no atraiga a la manada de sus congéneres?

—Ya se me ocurrirá alguna solución.

No muy lejos de los tres hermanos y asomado a la puerta de una vivienda contigua, el jefe del castro contempla con curiosidad la escena, refregándose los ojos con parsimonia para desprenderse de las legañas que el sueño nocturno le han dejado. A su lado y con la misma curiosidad, una vieja perra fija su cansada mirada en la loba muerta y en el lobezno. Los tres hermanos se acercan a su padre, Litenio, jefe del castro. La vieja perra mueve la cola en señal de bienvenida, pero observando al lobezno con cierto recelo.

Litenio da un par de pasos hacia sus hijos con la intención de observar de cerca a la loba muerta e interesado en conocer las causas de esta inesperada captura. De antemano, valora con satisfacción el alto valor de piel del hermoso animal.

—Padre, te traigo un buen ejemplar. —Gor está orgulloso.

—Veo que has tenido una noche acompañada y muy provechosa.

Las palabras de Litenio satisfacen el ego de Gor.

—También te traigo a este pequeñajo.

Gor deposita en el suelo al lobezno. El animal medroso y asustado se refugia entre las piernas de su protector. La vieja perra se le acerca, olfateándolo casi por completo, hasta detenerse en las heridas de su lomo. El lobezno gime levemente. La perra comienza a lamerle las heridas. El pequeño animal se tranquiliza y deja de gemir. Los tres hombres y Stena contemplan la escena en silencio. Algunos curiosos se han arremolinado junto al cuerpo de la loba muerta, tocando con cuidado su velluda piel. Dos niños de corta edad toquetean los hocicos del animal para comprobar que está muerta.

—No te hagas ilusiones, Gor. —Las palabras de Litenio son las esperadas—. Este animal tiene que ser sacrificado, o lo dejas abandonado lejos del poblado para que alguna manada lo adopte y lo cobije. No podemos tenerlo entre nosotros, tarde o temprano vendrán a buscarlo.

—Lo sé, padre, y por eso, si me lo permites, una vez estén sanadas sus heridas, me lo llevaré lejos a una cueva deshabitada, donde lo dejaré para adiestrarlo.

—Es peligroso y puedes toparte algún día con la manada que acuda a su llamada.

—Tomaré precauciones. Me gustaría tener la oportunidad de amaestrar a un animal salvaje.

—Estos animales son muy libres y muy feroces. ¿Qué crees que hará contigo si se ha quedado con la imagen de su madre muerta sobre tus hombros?

—¿Ves, padre, cómo se mete bajo mis piernas para protegerse? Si parece un cachorrillo cualquiera que se ha extraviado...

La vieja perra sigue lamiendo las heridas del lobezno, mientras Kilinos y Stena asisten en silencio a la conversación entre padre e hijo. Gor da un par de pasos pensativo intentando encontrar argumentos para convencer a su padre. El lobezno al sentir que Gor se mueve, instintivamente se va tras él.

—¿Lo ves, padre...? ¿Crees que este animal tiene algún resentimiento contra mí?

Liteno pese a no estar totalmente convencido tampoco tiene suficientes razones poderosas para rechazar la propuesta de su hijo.

—Está bien, haz lo que creas conveniente, pero eso sí, bien lejos del castro.

—Gracias padre. Desollaremos a la loba y en unos días, cuando sanen las heridas del lobezno, me lo llevaré a la cueva.

—No se os ocurra desollar a la loba delante del lobezno. —La aseveración de Liteno es una orden.

—Me llevo al pequeño —el ofrecimiento de Stena, es un alivio para Gor.

Sin tiempo para el arrepentimiento, Stena toma al lobezno que no opone ninguna resistencia alejándose en dirección a su vivienda.

Gor y Kilinos vuelven a hacerse cargo del cuerpo de la loba, colgándolo en la rama de un quercus cercano, atando las dos patas traseras.

Kilinos, experto y habilidoso en el manejo de cuchillos afalcatados, se dispone para abrir en canal el vientre del animal. La herida que le produjo el oso parece de tamaño pequeño y no aparenta ser la causante de la muerte. No hay ningún corte profundo en la barriga. Gor descubre que hay un fuerte golpe en la cabeza, lo que demuestra que fue lanzada por los aires en un zarpazo del oso y en la caída, se golpeó con fiereza contra una piedra.

La piel la extraen limpiamente sin causarle desperfectos y nada impedirá que su valor sea un codiciado bien para intercambiarla o venderla a un alto precio. En pocas semanas estará preparada para el mejor postor y el mejor pagador.

PESCA Y HALLAZGO

El agua baja con fuerza y bravío originando un espectacular salto en el desnivel que separa la primera llanura desde la sierra y el inicio de una nueva bajada, donde se ha originado un gran foso con una profundidad de varios metros. Las espumas que brotan en la riada, aparentan que el agua está hirviendo, pero unos metros adelante el descubrimiento de peces nadando con toda tranquilidad, demuestran la cálida temperatura que emerge del torbellino de espumas y que les permiten habitar en este tramo de la caudalosa rivera, evitando las aguas frías que se dan antes y después de este salto.

En la orilla derecha con vista a la salida del sol, hay enclavadas ocho viviendas de forma circular, con las techumbres de paja, habitadas por unos cincuenta habitantes en su mayoría gentes jóvenes. Sus paredes están fabricadas con lanchas de piedras pequeñas y rellenos triturados de las mismas lanchas. Tienen una sola puerta de acceso orientada al este y suelen estar habitadas por familias completas. Algunos años con la crecida de las aguas de la rivera, gran parte de las mismas se inundan unos centímetros, pero sin causar mayores daños. Incluso sus moradores tienen los camastros y otros utensilios sobre elevados del suelo para evitar la incómoda humedad del agua.

Junto a estas viviendas y en el comienzo de una ladera se pueden observar dos orificios rocosos separados en altura que dan entradas a una cueva. El primer orificio está casi a nivel de las viviendas y el segundo en lo alto del cerro que alberga la cueva. Las dos entradas están protegidas con grandes troncos a semejanza de una puerta, aunque dejan un mínimo espacio para el paso de una persona no muy corpulenta. Esta cueva sirve de refugio y lugar de rituales mágicos, a los habitantes de este pequeño poblado de sencillos y tranquilos iberos.

Los hombres en su mayoría se dedican a la caza y la agricultura, siendo siervos en explotaciones cercanas de algunos poderosos celtiberos, a cambio de respetar la libertad del pequeño poblado.



Tres jóvenes ataviados con túnicas idénticas de color marrón oscuro, se dirigen al salto del agua con sus correspondientes lanzas falcatas y un cesto de buen tamaño elaborado con varetas de mimbre que porta uno de ellos. Es evidente que la paz de los sosegados peces barbos que nadan fluidamente entre las aguas, se verá alterada de inmediato.

—Tenemos que pescar al menos veinte barbos para repartirlos en todo el poblado. —El que hace este comentario parece ser el que manda sobre los otros dos.

—¿No crees, Drubal, que en este lugar no habrá suficiente pesca? Podemos seguir la corriente de la rivera para pescar más abajo y al regreso terminamos en el salto del agua.

—No tenemos permitido que nos alejemos del poblado. —La afirmación la efectúa Cortuel.

—¿Acaso tienes miedo? —La pregunta de Drubal es un reto al valor.

Sin esperar respuesta, el tercer acompañante de nombre Trian afirma:

—Nadie se va a enterar si no lo contamos. Hagamos un poco de aventura y si aparece algún peligro, para eso tenemos nuestras armas.

—Pues adelante, sigamos la corriente y manteneros en alerta —con la orden de Drubal inician el recorrido.

Los sonidos del bosque y el agua avanzando entre algunas rocas, animan a los tres jóvenes en su desconocida aventura. Los primeros tramos son conocidos y aún están en las cercanías seguras del poblado y no observan abundancia de buenas piezas para su captura. Paso a paso se alejan de terrenos seguros, pero no les importan, están con la vista puesta en todo movimiento a su alrededor.

Aunque quieren sentirse confiados, están inquietos ante los peligros que les acechan y que siempre les han inculcado, ante posibles salidas de los límites del poblado.

Deben de haber recorrido un buen tramo. Ya no distinguen el cerro de la cueva. Aún no han encontrado un charco lo suficientemente hondo para que albergue peces barbos de buen tamaño.

Cortuel, el hermano pequeño, un tanto intranquilo se dirige a Drubal:

—¿No crees que ya es suficiente? Nos estamos alejando mucho.

—Paciencia hermano, debemos de estar a punto de encontrar un buen charco. Tras la afirmación, Drubal se acerca a la orilla y mete la mano derecha en el agua.

—Esta agua sigue templada, así que tenemos que avanzar un poco, al menos hasta aquella curva donde se inicia la sierra —la respuesta no parece tranquilizar a Cortuel.



—En esa zona hay mucha arboleda y puede estar alguien o algo esperándonos —expone Cortuel con cierto temor.

—Llegamos hasta allí y si no encontramos lo que buscamos, nos daremos la vuelta, ¿de acuerdo?

Trian y Cortuel hacen un gesto afirmativo con el movimiento de sus cabezas, pero sin decir nada, prosiguiendo los tres sus avances hacia la curva de la rivera que vislumbran con claridad. A medidas que se acercan, se acentúan los sonidos desde las arboledas que comienzan en las orillas del recodo. Son sonidos de pájaros y sobre todo se distinguen con claridad, el canto de las mir-las. Todo ello les hace intuir que tras el recodo que forma el cauce del agua debe de existir una laguna medio cerrada y franqueada por sierras propicias para que los sonidos que surgen del bosque, aumenten y se multipliquen por el favorable eco que emerge entre las aguas y las sierras.

A medida que avanzan, las orillas se van ensanchando y el caudal parece tener menos profundidad, lo que les hace perder los ánimos de encontrar el deseado charco con profundidad, pero también observan como muchos barbos de buen tamaño, nadan plácidamente en una y otra dirección.

La llegada al recodo es el descubrimiento y la alegría de encontrar lo esperado. Los tres se quedan parados, observando con asombro, la laguna que se ha formado tras el lugar en el que están situados. Aguas mansas, tranquilas y transparentes. Ya no les importan los sonidos de las arboledas contiguas, tienen fijas sus miradas en la gran cantidad de barbos que nadan en estas aguas.

—Preparad las lanzas y la puntería, vamos a comenzar nuestra pesca. —Drual vuelve a tomar la iniciativa.

Justo en la orilla izquierda en dirección este, hay un cúmulo de cañas que emergen del agua y donde es fácil situarse para iniciar la pesca, sin adentrarse en las zonas profundas que se forman en el recodo.

En estos momentos, Cortuel es el más lanzado olvidando sus temores de instantes anteriores. Con cautela y con la lanza preparada, se acerca a las primeras cañas nacidas junto a la orilla, esperando con impaciencia que se cruce el primer barbo. No tarda en aparecer, además, a muy poca profundidad. Cortuel está quieto como una estatua, con el aliento contenido. Con certeza y precisión efectúa su primer lance sobre el tranquilo pez. Es atravesado de lado a lado. Es la primera captura del grupo.

Drubal y Trian observan con admiración la destreza de su hermano y deciden imitarlo. En los primeros lances, con el revuelo que se forman con los aleteos de los peces ensartados, acuden otros peces en el error de confundir estos movimientos con llamadas de comidas extras en las aguas. Al poco rato las aguas empiezan a tornarse turbias. Los tres hermanos han capturado en torno a diez piezas en muy poco tiempo.

Están eufóricos y contentos. Deciden cambiar de lugar, pero sin dejar el amparo del cañizal. Repiten la misma estrategia con el mismo resultado.

—¿Lo ves, Cortuel? —la pregunta de Drubal tiene tono festivo—. Ha merecido la pena arriesgarse y hemos descubierto un nuevo y buen lugar para la pesca.

—Sí, tenías razón hermano.

Trian se ha empeñado en no quedarse atrás en el número de capturas y para ello se adentra hacia el interior del cañizar.

—Ten cuidado con las profundidades. —Cortuel alerta a su hermano.

El número de capturas depositadas en el cesto, están cercanas a la veintena, pero para que los tres hermanos estén igualados, a Trian le faltan un par de ejemplares.

Cortuel y Drubal, desde la orilla y junto al cesto, asisten como espectadores a la acción de su hermano.

La primera pieza la pesca con rapidez, pero la siguiente y última se le resisten. Dos lances fallidos desaniman al voluntarioso Trian. Se adentra un poco en el cañizar.

—Déjalo ya, Trian. —El temor de Cortuel vuelve a surgir.

Pero Trian está decidido a pescar su última pieza y la tiene ante él, mirándolo con los ojos vidriosos, esperando inocentemente su final. Trian efectúa un acertado lance sobre el animal, atravesándolo de lado a lado y con tal fuerza que la lanza sigue su curso hasta el fondo pantanoso, hasta chocar con un objeto duro que le hace repeler su incrustamiento en el cieno. Por muy poco, Trian no pierde el control de la lanza al salir despedida con el pez insertado. Sus hermanos desde la orilla se inquietan al observar el movimiento.

—¿Qué pasa, Trian? —pregunta Drubal a su hermano aproximándose hasta él.

—La lanza ha chocado en el fondo con algo duro y parece que ha sonado a metálico. —La afirmación de Trian intriga a sus hermanos.

—Sal de ahí —le ruega Cortuel.

—Coged el barbo, que voy a intentar descubrir qué hay ahí. —solicita Trian.

Cortuel se dirige a la posición de su hermano. Le recoge su lanza con el pez ensartado y le entrega la suya. Trian con sumo cuidado, escarba en el fondo cenagoso intentando localizar el objeto. En los primeros intentos, no logra toparse con el mismo. A poca distancia Drubal se inquieta y a la vez está intrigado. Junto al cesto, Cortuel murmura entre dientes palabras ininteligibles. Trian sigue insistiendo en localizar el objeto misterioso.

—¡Aquí esta!

—¿Es metálico? —pregunta Drubal.

—Voy a cogerlo y lo sabremos.

—Ten cuidado, puede tener filos cortantes.

Trian introduce su mano derecha entre las cañas, hasta llegar al objeto. Le cuesta atraparlo. Parece redondeado y con una arista en medio. Con cautela lo tantea, intentando llegar hasta su base para cogerlo firmemente. Con asombro, agarra un extremo parecido a la terminación de una vasija de barro, removiendo con fuerza para poder extraerlo. No sin gran esfuerzo, logra su propósito.

—Drubal, parece un casco de un guerrero —expresa Trian satisfecho con su hallazgo.

Drubal se adentra en el cañizal con la lanza de Trian y el barbo ensartado que aún da algunos coletazos en su agonía. El descubrimiento de su hermano le intriga y en cierto modo le da envidia, por no haber sido el autor del hallazgo.

Trian cuidadosamente, sumerge el casco repetidas veces para limpiar los restos de lodos que tiene incrustados.

—¿Qué te parece, Cortuel? —Trian muestra orgulloso su trofeo.

—Es un casco de guerrero, pero no es de los nuestros, ni celta ni tampoco es parecido al de los cartagineses.

—Entonces, solo puede ser romano.

—Pero los romanos, aún no han llegado a estas tierras. ¿Cómo ha venido a parar este casco a nuestra rivera? —La pregunta de Trian es preocupante.

—Es seguro que no viene de muy lejos.

La inquietud de Cortuel se está transformando en alerta lanzando sonoras voces a sus hermanos.

—¡Acabad de una vez y marchémonos!

Trian le hace señales blandiendo el casco reluciente en las manos. Al observar los destellos, Cortuel alza aún más la voz:

—¡Vámonos, de prisa!

Las voces de Cortuel han retumbado en el eco de la ensenada mezclándose con los sonidos del bosque y han despertado a dos hambrientos osos pardos que hasta esos momentos dormitaban entre las espesuras. Y no solo se han espabilado, sino que con su fino olfato están percibiendo de la orilla contraria de la rivera el olor del pescado almacenado en el cesto. Su hambre y el olor les motivan para dirigirse a la orilla del agua. Ninguno de los tres hermanos se ha percatado de su presencia.

—Ya vamos —responde Drubal con parsimonia.

Los dos hermanos se encaminan hacia el lugar donde les aguarda impaciente Cortuel. De pronto y en la otra orilla, aparecen dos figuras peludas de mediano tamaño, lanzando rugidos estremecedores que retumban en toda la ensenada. Están a poca distancia de los tres hermanos, pero les separa la profundidad de las aguas.

El miedo se apodera de los tres jóvenes. Drubal el mayor y el más decidido desenfunda su falcata en actitud desafiante, tomando con su mano izquierda su lanza puntiaguda.

—Vamos adentrarnos campo a través. Coged el cesto y alejémonos lentamente de la orilla. Y sobre todo silencio total. Esperemos que no se atrevan a cruzar la rivera por este lugar. Estad preparados por si acaso. Aunque son dos osos, podemos defendernos, si nos atacan... ¡Vamos!

Los tres jóvenes inician a trompicones la escapada de las cercanías de los osos que de cuando en cuando se alzan sobre sus patas traseras, bramando en su dirección. En estos momentos la suerte les está salvaguardando. En el tramo donde se mueven nerviosos los dos peludos animales, la corriente del agua es intensa y profunda lo que les hace desistir de lanzarse a la misma y cruzar a nado hasta la orilla, desde donde se están alejando a toda prisa y con cierta torpeza los tres jóvenes.

Cortuel y Trian portan el cesto de los peces capturados asidos de una mano cada uno. Trian se ha colocado sobre su cabeza el casco encontrado para tener libres las manos ante un posible ataque de los osos. Drubal, en la retaguardia de ambos, mira hacia los animales cada pocos pasos.

Se están adentrando en el bosque cercano, alejándose de la temida orilla. A medida que avanzan, se van apagando los rugidos de sus hambrientos perseguidores.

El camino de vuelta va a ser largo y peligroso. El bosque donde se han adentrado está plagado de los mismos sonidos que están invadiendo las montañas de picos redondeados que tendrán que transitar para sortear los valles que forman sus laderas con la rivera que atraviesa a las mismas.

Con el paso de los primeros instantes sin ninguna nueva sorpresa, los tres hermanos pese a caminar en silencio, se van relajando. Intentan reconducir su ruta de vuelta acercándose a los terrenos llanos de las orillas.

—Nos queda poco camino y no creo que esas bestias nos hayan seguido —confirma Drubal.

—¿Qué vamos a contar del casco? —pregunta Cortuel.

—La verdad —afirma Trian.

—No podemos decir el lugar donde lo hallaste. —Drubal de nuevo se muestra como líder—. Si nuestro padre es conocedor de que hemos desobedecido sus advertencias, ya sabéis que puede pasarnos.

Drubal hace una breve pausa y prosigue.

—Diremos que lo hemos encontrado a poca distancia del salto del agua, justo en esta zona donde estamos ahora. ¿Estáis de acuerdo?

Trian y Cortuel asiente con un movimiento de cabeza.

—Trian quítate el casco y entrégamelo —solicita Drubal.

—Me lo quito, pero lo llevo yo.

—Dámelo para entregárselo a nuestro padre. Soy el mayor y tendré que darle las explicaciones.

—Da tú las explicaciones, pero el casco me lo quedo.

—Eres un cabezota.

—Y tú te quieres apropiar de mi descubrimiento.

—Soy el mayor y el que decidió ir a ese lugar.

Los tres hermanos se detienen, al inicio de esta inesperada discusión. Cortuel una vez más muestra su miedo.

—Si no os ponéis de acuerdo, nuestro padre, se dará cuenta que no estáis diciendo la verdad.

—Tú no te metas en nuestras diferencias —dice Drubal a Cortuel con cierto tono de enfado.

Trian se quita el casco depositándolo en el cesto de los peces. Drubal hace un intento de cogerlo, pero su hermano se lo impide agarrándole la mano. Tras un ligero forcejeo, finalmente Drubal, se hace con el casco.

—¡Dame mi casco! —solicita con enfado Trian.

—Se lo daré a nuestro padre y no hay más que hablar.

—O me lo das o cuento toda la verdad.

—No te atreverás.

—Ya lo verás.

La tensión entre Trian y Drubal asusta a Cortuel, temeroso del castigo que ya está seguro les va a caer.

Entre palabras y discusiones, se aproximan al poblado. Ante sus vistas aparecen las imágenes de las viviendas aisladas con sus techos de retamas y, en medio de ellas, la gran encina que da sombra y cobijo a la vivienda de Gordon, el padre de los tres jóvenes y hermano del jefe del castro Las Tumbas, Liteno. A estas horas del día hay pocos habitantes alrededor y fuera de las viviendas.

A lo lejos suena el martilleo del herrero en su labor de forja, sonido que se funde con el murmullo del salto del agua.

A su llegada al poblado se encuentran con los primeros habitantes curiosos ante el contenido del cesto pero, sobre todo, mirando con sorpresa el casco que porta Drubal en su mano derecha. Algunos preguntan por su procedencia, pero no hay respuesta. Los tres hermanos se encaminan hacia la vivienda que protege en parte la gran encina. Los curiosos, al no recibir respuesta, se marchan y dejan solos a los jóvenes en su breve trayecto.

—Padre, te traemos un casco romano. —Drubal muestra el casco.

Gordon no se sorprende ni dice nada ante la afirmación de su hijo. Toma en sus manos el casco y lo gira de un lado a otro. Permanece en silencio. En sus vueltas al objeto, se detiene al observar un leve bollo, una pequeña hendidura en la parte parietal izquierda, signo de un fuerte golpe recibido en esa zona.

Trian al observar el foco de atención de su padre se apresura a decir:

—Ese bollo se lo he hecho con mi lanza.

Drubal le lanza una mirada de reproche, pero no replica a su hermano. Gordon sigue analizando el casco sin responder.

—Lo hemos encontrado en las aguas de la rivera —se atreve a decir Drubal.

Gordon levanta la mirada y la centra fijamente en sus tres hijos, uno a uno, comprobando la veracidad de sus aseveraciones.

—¿Tu no dices nada, Cortuel? —La pregunta de Gordon hacen temer a Trian y Drubal.

—El casco se lo ha encontrado Trian enterrado en el fango, al lancear un barbo de este cesto.

—¿En las proximidades del poblado?

—A una legua, más o menos —afirma Drubal.

—Y si ha pasado por delante de nuestro poblado, ¿cómo nadie lo ha visto antes?

—Padre, habrá sido por una crecida del agua en alguna tormenta. —se atreve afirmar Drubal.

—¿Sabéis qué significa este hallazgo? —La pregunta de Gordon tiene fácil respuesta.

—Los romanos están cerca —confirma Drubal.

—No solo cerca. Están avanzando hacia nuestras tierras, solo les detienen las derrotas que les inflige el valeroso caudillo Viriato. Pero la presencia de este casco, sin su dueño, tiene una única explicación, ha muerto en la lucha con

combatientes muy próximos a nuestro poblado. Y en estos contornos hay aliados de Viriato.

Los tres jóvenes están en silencio escuchando atentamente a su padre. Son conscientes de ser los autores de un descubrimiento duro y complejo, con consecuencias futuras de tono dramático. Pero pese a esa sensación, por primera vez en sus vidas, se sienten protagonistas y descubridores del presente y del futuro. Gordon sigue hablándoles:

—Drubal, voy a comunicar y poner en aviso al jefe del poblado para convocar una asamblea urgente bajo la sombra de la encina. Custodia este casco hasta la llegada de todos. Trian, Cortuel, id avisando a todos los hombres del poblado para que se reúnan en este mismo lugar. A los que están trabajando fuera, ya le informaremos.

La noticia del hallazgo se extiende con la rapidez del viento y prácticamente, la mayoría de los habitantes incluidos mujeres y niños, se están acercando a la sombra de la encina, donde se ha situado Drubal, mostrando con orgullo el trofeo del casco romano.

—Antes de hablar y antes de decidir, ese casco hay que ocultarlo en las profundidades de nuestra cueva —son las primeras palabras del vetusto jefe del poblado a la asamblea—Tenemos que estar preparados para recibir a los romanos, este casco, indica que se aproximan a nuestro poblado. Somos pocos y tal vez nos dejen vivir en paz en nuestras tierras.

—Permítame señor decir a todos nuestros pobladores —son las palabras de Gordon— que los romanos a igual que hicieron los cartagineses, vendrán buscando riquezas y esclavos. No podemos hacer nada contra ellos, pero si seguimos al amparo de Viriato, con la ayuda de mis hermanos los celtas de castro Las Tumbas y la de los que escaparon a la destrucción del castro Capote, podemos repeler la conquista de nuestras tierras.

—Eso está muy bien —un poblador habla desde el centro de la asamblea—, pero por qué no nos acogernos al amparo de los romanos, a cambio de ser humildes siervos, y así respetarán nuestro poblado y nuestras vidas.

—Gordon habla con cordura. —La afirmación del jefe del poblado origina un ligero murmullo.

—De nada nos servirá el sometimiento. Cualquiera de vosotros, hombres, mujeres, niños, les podéis ser útil como esclavo a cambio de nada. No tenemos riquezas que ofrecerles para comprar nuestra libertad y seguir libres en nuestras tierras.

Los murmullos entre los asistentes elevan el tono, opinando todos a la vez, sin escucharse unos a otros. El jefe del poblado pide silencio y se dirige nuevamente a la improvisada asamblea:

—Propongo que hagamos caso a Gordon y pactemos con los hermanos celtas. Busquemos el amparo de las huestes de Viriato para mantener nuestras tierras y nuestra libertad. Si hay otra propuesta, que se diga en voz alta.

El poblador que hablo con anterioridad vuelve a plantear su mismo posicionamiento con el mismo efecto final: intenso murmullo entre los asambleístas.

—Muy bien, sometamos las dos propuestas. —El jefe del poblado se dirige con voz fuerte a los asistentes—: Que levante la mano quien esté de acuerdo con pactar con los celtas y Viriato.

Las manos de Gordon y sus tres hijos son las primeras en alzarse. Le siguen lentamente con ciertos atisbos de reparos los pobladores que les rodean. No son mayoría. El jefe del poblado alza la suya y en tono imperioso pregunta:

—¿No hay nadie más capaz de luchar por los suyos?

La reacción es rápida y empiezan a sumarse nuevas manos alzadas. Ahora sí parece que la propuesta tiene mayoría.

Pese al triunfo por mayoría, el jefe del poblado, propone someter la propuesta del poblador que lógicamente se queda en minoría.

—Gordon, tú y tus tres hijos, marchad al castro de Las Tumbas para hacerles partícipes del hallazgo y proponerles lo que aquí y ahora hemos decidido.

—Así lo haré, señor. —Es la respuesta de Gordon.

—Y vosotros ocultad el casco romano en las profundidades de la cueva, allá donde sea casi imposible hallarlo.

El jefe hace una pausa y se dirige nuevamente a Gordon:

—Emprended cuanto antes vuestro camino. Esperamos ansiosos vuestras vueltas con buenas noticias.

—Lo haremos de inmediato señor.

Desde el dintel de la vivienda de Gordon, una figura femenina asiste como espectadora a las órdenes recibidas a los cuatro hombres. No ha dicho nada en ningún momento, pero no puede evitar que unas lágrimas se derramen por la fina y dorada piel de sus mejillas. En un suave gesto, se las seca con un extremo del pañuelo que cubre su cabeza reposando sobre sus hombros. Hacia ella se encaminan Gordon y los tres jóvenes.

—Querida esposa Bileseton, solo serán unos días. —Gordon se para ante ella rozando su mano derecha por la húmeda mejilla—. Así de camino comparto unos días con mi hermano Litenio.

—Cuida de nuestros hijos, son aún unos niños. —Bileseton no puede evitar que alguna lágrima vuelva aparecer.

—No te preocupes madre. —Drubal pone una mano en el hombro de su madre—. Estamos preparados para defendernos y defender a nuestro poblado. Tengo ganas de volverá a ver a mi primo Gor y sus hermanos, hace tanto tiempo...

La frase de Drubal no finaliza, pasan todos al interior de la vivienda para preparar el repentino viaje al castro Las Tumbas.

TURDETANIA

Las ciudades del sur conquistadas y aliadas de los romanos. Tantos esplendores de los herederos de los admirados tartessos, hoy son el símbolo de la sumisión al poderoso, a cambio de las distantes y casi ignoradas derrotas de los pueblos celtiberos que aún mantienen sus tierras libres.

Ubicadas entre costas bañadas por dos mares, llanuras ricas en extensos humedales, sierras salpicadas de minas y acantilados desde donde se puede divisar las aguas del fin de mundo. Las ciudades turdetanas y sus colindantes túrdulas, dan cobijo a múltiples soldados heridos en las duras batallas que se han dado en sus llanuras. Turdetanos, túrdulos, celtiberos, algunos cartagineses, y entre ellos, soldados romanos que han quedado rezagados con sus heridas, en los territorios conquistados. Estas mezcolanzas de contrincantes unidos por sus heridas han dado lugar a una nueva etapa de convivencia, donde se mantiene una impuesta y cómplice relación con el poder romano asentado desde las costas de Onuba, pasando por Ilipla, Itálica, Híspalis hasta desembocar en las aguas del mar Atlántico.

Estos habitantes foráneos y especiales, sobreviven al amparo del comercio que transita por las ciudades desde Onuba, Itálica, Híspalis hasta las columnas de Hércules, pero en especial, comercian con sus vecinos celtas y algunos poblados adentrados en las espesuras de las sierras. Son gobernados y protegidos por los poderosos romanos que ya tienen bajo su poder, el sur de la península ibérica, desde las antiguas tierras de los tartessos hasta las minas de Río Tinto. El comercio de los nuevos súbditos turdetanos acogidos bajo el amparo de Roma, se expande en estos territorios abarcando y ampliado hacia el norte, hasta las tierras aún irreductibles, donde habitan los descendientes de