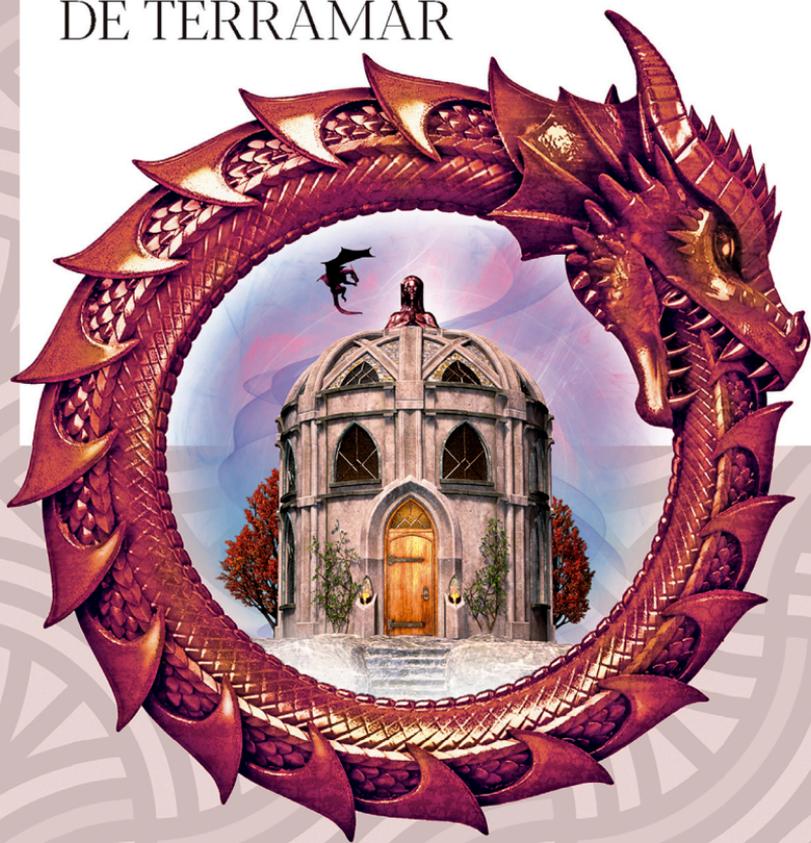


minotauro

# URSULA K. LE GUIN

CUENTOS  
DE TERRAMAR



**URSULA  
K. LE GUIN**

CUENTOS DE TERRAMAR

minotauro

*Cuentos de Terramar*

*Tales of Earthsea*

Copyright © 2001 by Ursula K. Le Guin. Copyright renewed © 2006  
by the Inter-Vivos Trust for the Le Guin Children

Mapa del mundo de Terramar © 1968 by Ursula K. Le Guin.  
Earthsea™ y Terramar™ son marcas registradas de The Inter-Vivos Trust  
for the Le Guin Children.

Publicación de Editorial Planeta, S.A., Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona.  
Copyright © 2007 Editorial Planeta, S.A., sobre la presente edición.  
Reservados todos los derechos.

Traducción: © Franca Borsani

Diseño de colección e ilustración de cubierta: Opalworks BCN

Publicado por acuerdo con International Editors Co' y Curtis Brown, Ltd.

ISBN: 978-84-450-1456-1  
Depósito legal: B. 1.069-2023  
*Printed in EU / Impreso en UE.*

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su  
incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier  
forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico,  
por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo  
y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados  
puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual  
(Art. 270 y siguientes del Código Penal).

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos)  
si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.  
Puede contactar con CEDRO a través de la web [www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com)  
o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

Inscríbete en nuestra newsletter en: [www.edicionesminotauro.com](http://www.edicionesminotauro.com)  
Facebook / Instagram: @EdicionesMinotauro  
Twitter: @minotaurolibros

El papel utilizado para la impresión de este libro está calificado como  
papel ecológico y procede de bosques gestionados de manera sostenible.

# El descubridor

## I. En la Época Oscura

Esta es la primera página de *El libro de la oscuridad*, escrito hace aproximadamente seiscientos años en Berila, en Enlad:

Después de que Elfarran y Morred fallecieran y de que la Isla de Soléa se hundiera bajo el mar, el Concilio de los Sabios gobernó en lugar del niño Serriadh hasta que este se hizo cargo del trono. Su reinado fue esplendoroso pero breve. Los reyes que le siguieron en Enlad fueron siete, y su reino aumentó en paz y en riqueza. Luego, los dragones vinieron por sorpresa a atacar las tierras del oeste, y algunos magos salieron en vano a luchar contra ellos. El Rey Akambar trasladó la corte de Berila en Enlad a la Ciudad de Havnor, desde donde ordenó a su flota que atacara a los invasores desde las Tierras de Kargad, y la condujo de regreso hacia el este. Pero todavía entonces enviaron barcos atacantes incluso hasta el Mar Interior. De los catorce reyes de Havnor, el último fue Maharion, que hizo las paces tanto con los dragones como con los Kargos, aunque sufriendo por ello muchas pérdidas. Y después de que el

Anillo de las runas se rompiera, y de que Erreth-Akbé muriera con el gran dragón, y de que Maharion el Valiente fuera asesinado por traición, parecía que nada bueno podía suceder en el Archipiélago.

Muchos reclamaban el trono de Maharion, pero ninguno pudo conservarlo, y las disputas de los pretendientes dividieron todas las lealtades. No quedó nada de aquella mancomunidad, ni nada de justicia, únicamente la voluntad de los ricos. Hombres de casas nobles, comerciantes y piratas, cualquiera que pudiera contratar soldados y magos se llamaba a sí mismo un Señor, reclamando tierras y ciudades como de su propiedad. Los señores de la guerra convertían a aquellos a quienes conquistaban en esclavos, y aquellos a quienes contrataban eran realmente esclavos, que servían a sus señores únicamente para que los protegieran de los rivales que se apoderaban de las tierras, y de los piratas que atacaban los puertos por sorpresa, y de las bandas y las hordas de hombres anárquicos y miserables quienes, desposeídos de su medio de vida, habían sido impulsados por el hambre a asaltar y a robar.

*El libro de la oscuridad*, escrito a finales de la época sobre la cual cuenta, es una recopilación de historias contradictorias, biografías parciales y leyendas confusas. Es el mejor de los informes que ha sobrevivido a los Años Oscuros. En busca de alabanzas, no de historia, los señores de la guerra quemaron los libros de los cuales los pobres y los débiles podrían haber aprendido el significado del poder.

Cuando los libros del saber popular de un mago llegaban a manos de un señor de la guerra, este segu-

ramente los trataría con cuidado, guardándolos bajo llave para mantenerlos fuera de peligro o entregándoselos a un mago contratado por él para que hiciese lo que él quisiera con ellos. En los márgenes de los hechizos y de las listas de palabras, y en las guardas de estos libros del saber, un mago o su aprendiz podían dejar constancia de una plaga, de una hambruna, de un ataque, de un cambio de señores, junto a los hechizos practicados en tales acontecimientos, y su éxito o su fracaso. Tales registros, sin orden ni concierto, revelan un momento de claridad aquí y allá, aunque todo lo que hay entre esos momentos es oscuridad. Son como atisbos de un barco iluminado a lo lejos en el mar, inmerso en la oscuridad, bajo la lluvia.

Y hay cantares, antiguas trovas y gestas de islas pequeñas y de las tranquilas tierras altas de Havnor, que cuentan la historia de aquellos años.

El Gran Puerto de Havnor es la ciudad que se encuentra en el corazón del mundo, llena de torres blancas sobre su bahía; en la torre más alta la espada de Erreth-Akbé refleja el primero y el último rayo de luz del día. Por esa ciudad pasa todo el comercio, el saber y el arte de Terramar, una riqueza no atesorada. Allí se encuentra el Rey, de vuelta tras la curación del Anillo, símbolo de curación. Y en esa ciudad, en este último tiempo, los hombres y las mujeres de las islas hablan con los dragones, en señal de cambio.

Pero Havnor también es la Gran Isla, una tierra amplia y fértil; y en las aldeas que se encuentran en el interior de los puertos, las tierras de labrantío de las colinas del Monte Onn, nunca nada cambia demasiado. Allí, un cantar que merezca ser cantado es muy

probable que sea cantado nuevamente. Allí, viejos hombres se reúnen en la taberna para hablar de Mored como si lo hubieran conocido cuando ellos también eran jóvenes y héroes. Allí, las muchachas que van caminando a buscar las vacas para traerlas de regreso a casa cuentan historias sobre las mujeres de la Mano, quienes han sido olvidadas en todas las otras partes del mundo, incluso en Roke, pero que son recordadas por aquellos caminos y campos silenciosos y bañados por el sol, y también en las cocinas, en los hogares, donde las amas de casa trabajan y hablan.

En la época de los reyes, los magos se reunían en la corte de Enlad, y más tarde en la de Havnor, para asesorar al rey y aconsejarse mutuamente, utilizando sus artes para ir en pos de lo que creían que era bueno. Pero en los años oscuros, los magos vendieron sus habilidades al mejor postor, enfrentando sus poderes unos contra otros en duelos y combates de hechicería, indiferentes a los males que estaban causando. Plagas y hambruna, la pérdida de manantiales de agua, veranos sin lluvia y años sin verano, el nacimiento de enfermizas y monstruosas crías de ovejas y de ganado vacuno, el nacimiento de enfermizos y monstruosos niños de la gente de las islas: se acusaba de todas estas cosas a las prácticas de magos y brujas y, por desgracia, la gran mayoría de las veces con justa razón.

Por lo tanto, la práctica de hechicería se convirtió en algo peligroso, excepto bajo la protección de un poderoso señor de la guerra; y aun así, si un mago se encontraba con otro cuyos poderes eran mayores que los suyos, podía ser destruido. Y si un mago baja-

ba la guardia cuando se encontraba entre la gente normal, ellos también intentarían destruirlo si podían, ya que lo veían como la causa de los peores males que sufrían, un ser maligno. En aquellos años, en las mentes de mucha gente, toda magia era negra.

Fue entonces cuando la hechicería que se practicaba en las aldeas, y sobre todo, la brujería de las mujeres, adquirió la mala reputación de la que no ha podido desprenderse desde entonces. Las brujas pagaban gustosamente para practicar las artes que pensaban eran las suyas propias. El cuidado de las bestias y de las mujeres embarazadas, los nacimientos, la enseñanza de gestas y ritos, la fertilidad y el orden de los campos y de los jardines, la construcción y el cuidado de la casa y de sus muebles, la extracción de minerales y metales, estas grandes cosas siempre habían estado a cargo de las mujeres. Una rica tradición popular de hechizos y encantos era compartida por las brujas para asegurar el buen resultado de tales tareas. Pero cuando las cosas salían mal en un nacimiento, o en el campo, solo era culpa de las brujas. Y las cosas salían con frecuencia más mal que bien, con los magos luchando unos contra otros, utilizando venenos y maldiciones despiadadamente para ganar una ventaja inmediata sin pensar en lo que vendría después. Trajeron sequías y tormentas, plagas, incendios y enfermedades a lo largo y ancho de las tierras, y la bruja de la aldea era castigada por ellos. No sabía por qué sus ensalmos de curación provocaban que la herida se convirtiera en gangrena, por qué el niño que había traído al mundo era imbécil, por qué sus bendiciones parecían quemar la semilla en los surcos

y pudrir la manzana en el árbol. Pero alguien tenía que ser culpado por estas desgracias: y la bruja o el hechicero estaban allí, allí mismo, en la aldea o en el pueblo, no en el castillo o en la fortaleza del señor de la guerra, protegidos por hombres armados y conjuros de defensa. Los hechiceros y las brujas eran ahogados en los pozos envenenados, quemados en los campos secos, enterrados vivos para hacer que la tierra muerta fuera fértil otra vez.

Así que la práctica de su tradición popular y su enseñanza se habían convertido en algo peligroso. Quienes emprendían tales tareas eran, generalmente, los que ya eran unos marginados, lisiados, trastornados, aquellos que no tenían familia o eran viejos, mujeres y hombres que tenían poco que perder. Los hombres sabios y las mujeres sabias, en quienes se depositaba la confianza y a quienes se veneraba, cedieron el paso al linaje de los embusteros e impotentes hechiceros de aldea con sus engaños y a las brujas arpías con sus pociones utilizadas en beneficio de la lujuria, de los celos y de la malicia. Y el don de un niño para la magia se convirtió en algo a lo que temer y esconder.

Este es un cuento de aquella época. Parte de él está sacada de *El libro de la oscuridad*, y parte viene de Havnor, de las granjas de las Tierras Altas de Onn y de los bosques de Faliern. Una historia puede componerse de tales trozos y fragmentos, y a pesar de que será un amplio edredón, hecho mitad de habladerías y mitad de conjeturas, aun así puede ser lo suficientemente verdadera. Es un cuento que habla de la Fundación de Roke, y si los Maestros de Roke dicen

que no sucedió así, dejemos que sean ellos quienes nos cuenten entonces cómo ocurrió. Porque hay una nube suspendida sobre la época en que Roke se convirtió primero en la Isla de los Sabios, y puede ser que los hombres sabios la hayan puesto allí.

# Índice

Prólogo . . . . .	11
El descubridor . . . . .	19
Rosaoscura y Diamante . . . . .	171
Los huesos de la Tierra . . . . .	217
En el Gran Pantano . . . . .	245
Dragónvolador . . . . .	291
Una descripción de Terramar . . . . .	389
Epílogo . . . . .	435