

Dulce venganza

¡Cumpleaños feliz! ¡Cumpleaños feliz!

Ellen se tapó los oídos. Odiaba la canción de cumpleaños, pero por encima de todo, odiaba a la niña del cumpleaños.

Odiaba su vestidito azul lavanda.

Odiaba sus zapatitos de cuero color lila.

Odiaba sus lacitos morados en el pelo.

-Hermano, estoy a punto de vomitar -gimió Ellen, desplomándose contra la pared.

-No querrás perderte los fuegos artificiales, ¿no? -le preguntó Edgar. Espió por entre los pliegues de las cortinas detrás de las cuales se habían ocultado durante la fiesta de cumpleaños.

Ellen entrecerró los ojos mientras se miraba el meñique de la mano izquierda. Le faltaba la uña, perdida en un pequeño accidente en el que habían participado la cabeza de la muñeca preferida de Stephanie Knight y un martillo. A Stephanie le habían comprado una nueva muñeca, pero a Ellen no le había vuelto a crecer la uña.

Pero cuando miró la caja vacía que apretaba en la mano derecha, sonrió.

La cocinera hizo su entrada en la habitación con una tarta profusamente decorada, para gran alborozo de los invitados, que seguían cantando «cumpleaños feliz». En el piso más alto de la tarta brillaban y chisporroteaban trece velitas. Desde el otro extremo de la mesa, la niña del cumpleaños hizo un gesto de aprobación con la cabeza cuando la cocinera le colocó delante la tarta de color morado.

Cumpleaños feliz, te deseamos Stephanie..

Edgar agarró los pliegues de la cortina y se los llevó a la boca para que el grueso tejido ahogara el sonido de su risa. Ellen se retorció una de sus coletas alrededor del dedo malherido.

Stephanie respiró hondo y se inclinó sobre la tarta.

¡Bang!

El azúcar glas salió despedido en todas direcciones y los adornos de nata cruzaron la habitación como diminutas balas de cañón. Los invitados, aterrados, levantaron las manos para protegerse de la avalancha de azúcar, pero ya era demasiado tarde. La cocinera soltó un grito.

Stephanie seguía de pie en un extremo de la mesa, con su vestido de fiesta manchado de tarta, y sus tirabuzones cobrizos chorreando nata. La niña, totalmente pálida, miraba el lugar donde hacía unos segundos había estado su maravillosa tarta de cumpleaños.

En la conmoción que siguió a la explosión Edgar y Ellen salieron de su escondite detrás de las cortinas y se escabulleron por la puerta principal de la casa sin que nadie los viera.

1. Un imperio con cimientos de cera

Hace muchos años, cuando las velas eran tan importantes como lo son ahora las bombillas, un hombre llamado Nod construyó una fábrica de cera. Acudió mucha gente a trabajar a su fábrica, y conforme se iba convirtiendo en la mayor productora de cera de la región y se extendían las noticias del éxito de Nod, se fue desarrollando un asentamiento a orillas del río Caudaloso. Y así fue como nació la pequeña ciudad de Nodlandia.

Al principio no era más que un puñado de casas río arriba. Después de una larga jornada de trabajo, los obreros de la fábrica de cera se iban a la taberna a disfrutar de una buena cena caliente, a charlar con los amigos, y a medir sus habilidades en competiciones de fuerza e ingenio. A medida que iban creciendo sus familias, también crecían sus ansias de una vida mejor. Los obreros querían una ciudad de verdad, con un gobierno que les proporcionara todo lo que un ciudadano trabajador puede desear.

Nod, sin embargo, no tenía interés alguno en dirigir una ciudad; a él solo le importaba su fábrica. Las vidas de sus obreros le parecían deprimentes e insignificantes. Pagaba sus salarios —salarios decentes— y no quería saber nada más de ellos. Pero había otro hombre, más popular, que deseaba tomar las riendas de la prometida ciudad, y por eso el pueblo eligió a Tadeo Knight, el simpático dueño de la taberna, como primer alcalde de Nodlandia. Fue una fatídica decisión, porque desde ese momento, todos los alcaldes provinieron de la familia Knight.

Aquel primer alcalde ordenó la construcción de muchos edificios imponentes, como un gran ayuntamiento donde los ciudadanos se congregaban para escuchar sus discursos, un teatro donde disfrutaban del entretenimiento del día, una torre con un reloj para que todo el mundo supiera la hora, y siete puentes cubiertos para que los ciudadanos pudieran cruzar el río que atravesaba Nodlandia. La mujer del alcalde, que provenía de una familia francesa de fabricantes de sombreros, quiso llevar la cultura y la sofisticación a aquella comunidad rural. Se dedicó pues a organizar funciones de teatro, y fundó una tienda de modas que confeccionaba prendas de vestir como las que se lucían en París.

Para su gran consternación, Tadeo Knight nunca logró convencer a los habitantes de que rebautizaran a la ciudad con el nombre de Tadeolandia, porque estos se sentían obligados a mostrar algo de respeto por el hombre que pagaba sus salarios.

2. Cómo surgió la zona mala de la ciudad

Desde los tiempos más remotos, los habitantes de Nodlandia llevaron vidas sencillas y sin preocupaciones, y si tu vida fuera tan sencilla y sin preocupaciones como la de los nodlandeses, seguramente serías tan feliz como ellos. Allí todo el mundo sonreía, nadie decía palabrotas, ni se peleaba, ni se quejaba del

clima, ni siquiera cuando la lluvia inundaba las despensas o la nieve bloqueaba las ventanas.

Qué maravilla de ciudad.

La población fue creciendo, las familias prosperaban, venían más niños al mundo, e inevitablemente, la gente moría de enfermedad o de muerte natural. Por consiguiente llegó el momento de construir un cementerio en Nodlandia. Pero Tadeo Knight no quería que algo tan deprimente estropeará su preciosa ciudad.

Por aquella misma época más o menos, las pilas de basura pasaron de ser una pequeña molestia a suponer un verdadero incordio, y los ciudadanos reclamaban un vertedero donde tirar los trastos que ya no usaban. Tadeo, que no entendía la utilidad de escarbar en la basura para buscar cosas usadas cuando te las puedes comprar nuevas, pensaba lo mismo de los vertederos que de los cementerios.

De modo que, en una brillante maniobra, se le ocurrió combinar ambas cosas. Se talaron los árboles de una pequeña parte del bosque, bien lejos al sur del ayuntamiento, el teatro, y la torre del reloj, y aquel lugar se convirtió en el emplazamiento del cementerio y el vertedero de Nodlandia. Durante muchos años, la ciudad creció, se desarrollaron nuevos barrios siempre hacia el norte, pero la zona alrededor del cementerio y el vertedero permaneció desierta.

Bueno, casi.

Una casa estrecha y tremendamente alta se elevaba por encima del vertedero y del cementerio. El tejado de aquella columna de piedra gris estaba rematado por puntas de hierro, y el conjunto parecía chupar el color de todo lo que lo rodeaba. Dos ventanales en forma de media luna montaban guardia sobre la fachada principal, observando a quien se atrevía a acercarse por aquellos parajes —no solía atreverse nadie—, y justo encima, una ventanita redonda en el centro de una cúpula iluminaba intermitentemente la bruma, como un místico tercer ojo. Las contraventanas, grises y resquebrajadas, golpeaban contra sus torcidos marcos al menor soplo de viento y, grabada sobre el quicio de la entrada principal, podía leerse la palabra *shadenfreude*, que significa «placer producido por el sufrimiento ajeno». Un lema que les iba como un guante a las únicas dos personas que vivían en la gran mansión: los mellizos Edgar y Ellen.