

# ZOTHIQUE, EL ULTIMO CONTINENTE

Clark Ashton Smith

*Prólogo, epílogo y mapa por Lin Carter*

Prólogo: Cuando el mundo envejezca, de Lin Carter

Zothique

Xeethra

Nigromancia en Naat

El imperio de los nigromantes

El amo de los cangrejos

La muerte de Ilalotha

El tejedor de la tumba

La magia de Ulúa

El dios de los muertos

El ídolo oscuro

Morthylla

El abad negro de Puthuum

El fruto de la tumba

El último jeroglífico

La isla de los torturadores

El jardín de Adompha

El viaje del rey Euvorán

Epílogo: La secuencia de los cuentos de Zothique

## **PRÓLOGO: CUANDO EL MUNDO ENVEJEZCA**

*"Yo me voy...; pero en esta solitaria y ruinosa torre, construida contra el ataque de los mares del cambio, permanecerán mis libros y mis hechizos..."*

Al hablar de la edad dorada de Weird Tales, nos referimos fundamentalmente a la década 1928-1939, cuando esta importante publicación americana, dedicada a lo maravilloso y a lo fantástico, alcanzó un nivel que nunca volvió a lograr, aunque la revista continuó hasta el número correspondiente a septiembre de 1954.

Durante aquella década, la publicación fue denominada principalmente por tres escritores fantásticos de inmenso talento cuya popularidad e influencia iba a acrecentarse continuamente con el paso de los años. Estos tres escritores eran, por supuesto, H. P. Lovecraft (1890-1937), Robert E. Howard (1906-1936) y Clark Ashton Smith (1893-1961). De estos tres hombres, igualmente

bien dotados —y que eran todos buenos amigos y mantenían contacto epistolar, aunque no creo que llegasen a conocerse personalmente—, el único que todavía no es tan ampliamente conocido como su categoría artística se merece es Clark Ashton Smith.

Es de esperar que este volumen ayudará a que su talento, agudo e imaginativo, sea conocido por los miles de entusiastas de la literatura fantástica que hasta ahora no habían conocido a este escritor.

Smith nació el 13 de enero de 1893 —tres años después de la muerte de William Morris y un año después del nacimiento de J. R. R. Tolkien—, en Long Valley, California. Esto estaba unas seis millas al sur del pueblo de Auburn, cerca del cual Smith vivió la mayor parte de sus sesenta y ocho años en una pequeña cabaña en medio del bosque, hasta su matrimonio, en 1954, con Carol Jones Dorman, después del cual él y su esposa se trasladaron a otra ciudad californiana, Pacific Grove.

En forma muy parecida a Lovecraft, Smith vivió durante la mayor parte de su vida como un recluso, en una especie de exilio de su época que él mismo se había impuesto. Cuando tenía poco más de veinte años formó parte del círculo bohemio literario y artístico del área de San Francisco, un círculo que incluía a gente como Jack London, Ambrose Bierce Bret Harte y Joaquin Miller. Smith fue admitido en aquellos ambientes como el protegido del poeta George Sterling, que posiblemente le presentase a Bierce durante el par de meses que aquel cínico, amargo y desilusionado pasó en San Francisco antes de partir a su solitaria y todavía inexplicable muerte en Méjico; Sterling conocía bien a Bierce y Smith admiraba profundamente a este maestro americano de lo macabro, de forma que es bastante posible que los dos se conocieran.

Smith dejó de escribir poesía para escribir cuentos cortos alrededor de 1925. Farnsworth Wright, el brillante editor de *Weird Tales*, rechazó varios de sus primeros cuentos; pero, al fin, aceptó un ciclo de tres poemas en prosa que aparecieron en el número de agosto de 1928, seguidos en el número siguiente, el de septiembre, por la primera historia original para *Weird Tales: El esqueleto número nueve*. Sin embargo, Smith no se dedicó en serio a escribir en la forma de cuentos cortos hasta principios de la depresión. Puso manos a la obra alrededor de 1929; entre esta fecha y agosto de 1936 produjo más de un centenar de cuentos y novelitas. A partir de ese momento, y por alguna razón desconocida, dejó prácticamente de escribir, aunque todavía se encontraba a principios de los cuarenta. Los restantes veinticinco años de su vida—murió el 14 de agosto de 1961—produjeron únicamente una obra insignificante. Nadie ha aventurado todavía una explicación convincente del porqué de este extraño y desafortunado declive.

Smith fue, casi por completo, un hombre que se educó a sí mismo. Aunque terminó la enseñanza elemental, él mismo decidió no ir a la escuela secundaria ni a la universidad. Parece que decidió dirigir él mismo su propia educación y tener la menor relación posible con el Establishment —una vez rechazó lisa y llanamente el ofrecimiento de una beca Guggenheim—. Este experimento de autoeducación —se rumorea que consistió fundamentalmente en leerse todas las palabras del Diccionario Completo de Oxford y la Enciclopedia Británica completa, no una vez sino varias—, parece haber sido extraordinariamente satisfactorio. Porque Smith no sólo dominó uno de los más complejos y

lapidarios estilos prosísticos de la literatura americana, sino que también aprendió por su cuenta francés y español, lo suficientemente bien como para traducir a Baudelaire, Leconte, de L'isle, Calcaño y Heredia. Sus traducciones de *Les Fleurs du Mal*, de Baudelaire, son consideradas excelentes.

Cualesquiera que fuese la forma de su autoeducación, Smith se convirtió en pintor, escultor, traductor y poeta, además de autor de varios volúmenes de cuentos. La mayor parte de sus obras de ficción y en verso han sido publicadas por Arkham House, una pequeña editorial de Sauk City, Wisconsin, que bajo la dirección de August Derleth se ha dedicado, durante los últimos treinta años, a conservar las obras de la mayoría de los grandes escritores de *Weird Tales* en unas ediciones dignas.

Los cuentos de Clark Ashton Smith son muy personales y, en América, no se ha escrito nada parecido, por lo menos desde Poe. Los verdaderos progenitores de su estilo en prosa son *Vathek*, de William Beckford, la siniestra y erótica novela del "Gótico Oriental", y dos obras de Gustave Flaubert: la exuberante novela *Salambó*, ambientada en Cartago, y la fantasmagórica extravagancia *Tentation* de Saint Antoine. La rica y vagamente evocativa prosa de Smith está más próxima al estilo de estas tres novelas que al de Lovecraft o cualquiera de los escritores más recientes sobre lo macabro. Pero las influencias que él admitía más frecuentemente fueron las de Robert W. Chambers, Ambrose Bierce y Edgar Allan Poe.

Las obras cortas de ficción de Smith —una vez comenzó una novela, pero la abandonó después de escribir unas diez mil palabras—se dividen en varios grupos. Hay ciclos de cuentos con un fondo mítico e imaginario como Hyperborea y Atlantis; ciclos situados en los imaginarios países medievales de Malneant y Averaigne, y unas cuantas historias situadas en el planeta Xiccarph.

Smith concibe Zothique como el último continente de la tierra en un futuro muy lejano, cuando el sol se va oscureciendo, el mundo ha envejecido y los océanos han cubierto, despiadadamente, los restantes continentes terrestres, el paso de largos siglos ha hecho que las ciencias hayan sido olvidadas, y las sombrías artes de la hechicería y la magia vuelven a florecer. El resultado es un oscuro mundo de antiguo misterio, donde reyes lujuriosos y decadentes y héroes vagabundos persiguen aventuras a través de penumbrosos paisajes, desafiando con su fuerza y sabiduría a magos poderosos y dioses extraños, bajo un sol moribundo.

*El imperio de los nigromantes* parece haber sido el primero de estos cuentos, por lo menos fue el primero en ser publicado en *Weird Tales*, en septiembre de 1932. En 1933 apareció un segundo cuento; cuatro más en 1934. El último cuento del ciclo apareció en *Weird Tales* en marzo de 1948.

El concepto de Smith de un continente último donde la magia ha renacido y domina el ocaso de la humanidad, como lo hizo en su amanecer, ha demostrado poseer una considerable influencia en escritores posteriores. Varios libros han empleado la misma idea, entre ellos *El libro de Ptath*, de A. E. Van Vogt (1947); mientras Jack Vance utilizó idéntico tema en *Tierra moribunda* (1950), y su continuación, *Los ojos del otro mundo* (1966). Yo también empleé esta idea en una novela titulada *El gigante del fin del mundo* (1966) . Una reciente colección conmemorativa de artículos y homenajes

dedicados a la memoria de Smith fue reunida por Jack Chalker para Anthem Press en una edición limitada de 450 ejemplares solamente. En ella escritores como Fritz Leiber, Ray Bradbury, Theodore Sturgeon y L. Sprague de Camp expresaron su entusiasmo por Smith y su influencia en sus propias obras.

La presente colección de todos los cuentos de Zothique les presentará a uno de los gigantes de la fantasía moderna, un hombre complejo, brillante, y enigmático, con grandes cualidades.

*Lin Carter,*

*Consejero Editorial*

*The Ballantine Adult Fantasy Series.*

*Holls, Long Island, Nueva York.*

### **ZOTHIQUE**

Aquel que haya hollado las sombras de Zothique y contemplado el oblicuo sol del color de la brasa, no volverá de aquí a un país anterior, sino que rondará una última cosa donde las ciudades se deshacen en la negra arena y muertos dioses beben el salitre.

Aquel que haya conocido los jardines de Zothique, donde sangran los frutos desgarrados por el pico del simorgh, no saboreará la fruta de hemisferios más verdes; bajo las postreras enramadas, en la sucesión de ocasos de los años sombríos, sorberá un vino de aramanta.

Aquel que haya amado a las salvajes muchachas de Zothique no volverá a buscar un amor más tierno, ni distinguirá el beso de una amante del vampiro; el espíritu escarlata de Lilith se levanta para él, amoroso y maligno, de la última necrópolis en el tiempo.

Aquel que haya navegado en las galeras de Zothique y haya visto el espejismo de extrañas torres y cumbres, tendrá que enfrentarse de nuevo al tifón enviado por un brujo y ocupar el puesto del timonel sobre océanos alborotados por la cambiante luna o por la señal remodelada.

*Clark ASHTON SMITH*

*De El castillo oscuro y otros poemas, 1951.*

### **XEETHRA**

*"Múltiples y sutiles son las redes del Demonio que sigue a sus elegidos desde el nacimiento hasta la muerte y desde la muerte al nacimiento, a través de muchas vidas."*

*Los testamentos de Carnamaros.*

Durante largo tiempo el devastador verano había apacentado sus soles, semejantes a fieros sementales rojos, sobre las sombrías colinas que se agazapaban entre las montañas Mykrasias, en el salvaje extremo occidental de

Cincor. Los torrentes, alimentados por las cumbres, se habían convertido en tenues hilillos o en hundidas charcas, muy separadas unas de otras; los bloques de granito estaban apizarrados a causa del calor; el suelo desnudo se había agrietado y resquebrajado, y las hierbas, bajas y mezquinas, se habían chamuscado casi hasta las raíces.

Así fue como sucedió que Xeethra, el muchacho que cuidaba las negras y abigarradas cabras de su tío Pornos, se viese obligado a seguir las cada día más lejos por crestas y colinas. Una tarde, al final del verano, llegó a un profundo y escabroso valle que no había visitado nunca. Allí un frío y sombreado lago estaba alimentado por manantiales ocultos a la vista, y las pendientes, en saledizo sobre el lago, se hallaban recubiertas por un manto de hierba y arbustos que no había perdido por completo el verdor de la primavera. Sorprendido y encantado, el joven cabrero siguió a su saltarín rebaño al interior de aquel resguardado paraíso. No había muchas probabilidades de que las cabras de Porno se alejasen demasiado de unos pastos tan buenos; de forma que Xeethra no se molestó en vigilarlas. Extasiado por lo que le rodeaba, comenzó a explorar el valle, después de aplacar su sed con las claras aguas que centelleaban como un vino dorado.

El lugar le parecía un verdadero jardín del placer. Olvidando la distancia que ya había recorrido y la ira de Pornos si el rebaño no regresase a tiempo para ordeñarlo, se adentró profundamente por los tortuosos desfiladeros que protegían el valle. A cada lado las rocas se hacían más sombrías y salvajes, el valle se estrechaba y, pronto, encontró el final: una escarpada pared que impedía continuar adelante.

Sintiendo una vaga desilusión, estaba a punto de dar media vuelta y desandar sus vagabundeos. Entonces, en la base de la enhiesta pared, percibió el misterioso bostezo de una caverna. Daba la impresión de que la roca tenía que haberse abierto poco tiempo antes de su llegada, pues los bordes de la hendidura se marcaban nítidamente y las grietas formadas en la superficie a su alrededor estaban libres del musgo, que crecía en abundancia por todas partes. Sobre el borde de la caverna crecía un árbol enano con las raíces, que habían sido rotas recientemente, colgando en el aire, y la resistente raíz principal en una roca a los pies de Xeethra, el lugar donde, era claro, se había erguido anteriormente el árbol.

Maravilloso y curioso, el muchacho escudriñó la incitante penumbra de la caverna e, inexplicablemente, un suave y embalsamado aire comenzó a soplar desde su interior. En el aire había olores extraños que sugerían la acrimonia del incienso de los templos, la languidez y molicie de los capullos de opio. Estos olores turbaban los sentidos de Xeethra y, al mismo tiempo, le seducían con la promesa de cosas maravillosas e intangibles. Vacilante, intentó recordar algunas leyendas que le había contado Pornos; leyendas que se referían a cavernas escondidas, como aquella con la que él se había encontrado. Pero parecía que aquellas historias hubiesen desaparecido ahora de su mente, dejando únicamente una sensación incierta de cosas peligrosas, prohibidas y mágicas. Pensó que la caverna era la entrada de algún mundo desconocido..., y la entrada se había abierto expresamente para permitirle el paso. Como era por naturaleza atrevido y soñador, no fue detenido por los temores que, en su lugar, otros hubieran sentido. Dominado por una gran curiosidad, entró

prontamente en la cueva, utilizando como antorcha una rama seca y resinosa que se había desprendido del árbol sobre el acantilado.

Detrás de la boca fue engullido por un pasadizo toscamente abovedado que se deslizaba hacia abajo como la garganta de algún monstruo dragón. La llama de la antorcha voló hacia atrás, despidiendo humo y llamaradas en el tibio aire aromático que venía de profundidades desconocidas y se hacía cada vez más fuerte. La caverna se inclinaba peligrosamente; pero Xeethra continuó con su exploración, descendiendo por los ángulos y salientes de piedra que hacían las veces de escalones.

Como un durmiente en un sueño, estaba por completo absorto en el misterio con el que se había encontrado, y en ningún momento recordó su abandonado deber. Perdió toda noción del tiempo, que consumía en el descenso. Entonces, repentinamente, la antorcha fue extinguida por una bocanada caliente que sopló sobre él como el aliento expelido por un demonio travieso.

Se tambaleó en la oscuridad, asaltado por un negro temor, y trató de asegurar su posición sobre la peligrosa pendiente. Pero antes de que pudiera volver a encender la antorcha extinguida, vio que la noche que le rodeaba no era completa, sino que estaba mitigada por un resplandor dorado y pálido proveniente de las profundidades. Olvidándose de su alarma y de nuevo maravillado, descendió hacia la misteriosa luz.

Al final de la larga pendiente, Xeethra pasó por un orificio bajo y emergió al resplandor de la luz del sol. Aturdido y confuso, pensó durante un momento que sus vagabundeos subterráneos le habían llevado otra vez al exterior en algún país insospechado que se extendía entre las colinas Mykrasias. Sin embargo, era seguro que la región ante sus ojos no formaba parte de Cincor, agostado por el verano, porque no se veían ni colinas, ni montañas, ni el cielo color zafiro oscuro desde donde el envejecido, pero despótico sol, brillaba con implacable sequía sobre los reinos de Zothique.

Estaba en el umbral de una fértil llanura que se extendía ilimitadamente en la dorada distancia bajo el inconmensurable arco de una bóveda amarillenta. Muy a lo lejos, entre el neblinoso resplandor, se percibía una vaga prominencia de masas indistinguibles que hubiesen podido ser torres, cúpulas y murallas. A sus pies se extendía una pradera llana cubierta por un césped espeso y enroscado que tenía el verdor del cardenillo; este césped estaba salpicado, a intervalos, por extraños capullos que parecían girar y moverse como ojos vivientes. Muy cerca, detrás de la pradera, había un bosquecillo ordenadamente dispuesto de árboles altos y de amplia copa, entre cuyo abundante follaje pudo discernir el fulgor de innumerables frutos de color rojo oscuro. Aparentemente, por lo menos, no había señales de vida humana en la llanura, como tampoco ningún pájaro volaba el ardiente aire ni se posaba sobre las cargadas ramas. No se oía más sonido que el suspiro de las hojas: un sonido parecido al silbido de multitud de pequeñas serpientes ocultas.

Para el muchacho, que venía de la requemada región de las colinas, este paraje era un Edén de delicias desconocidas. Pero, durante un rato, la rareza de todo aquello lo detuvo, así como la sensación de vitalidad extraña y sobrenatural que emanaba de todo el paisaje. Copos de fuego parecían descender y derretirse en el ondulante aire, las hierbas se enroscaban como si

fuesen gusanos, los ojos de las flores le sostenían fijamente la mirada, los árboles palpitaban como si por su interior fluyese un licor sanguíneo en lugar de savia, y las bajas notas de unos silbidos entre el follaje, que hacían pensar en las víboras, se hicieron más altas y más agudas.

Sin embargo, lo único que detenía a Xeethra era el presentimiento de que una región tan hermosa y fértil debía pertenecer a algún propietario celoso que podría oponerse a su intrusión. Escudriñó con gran circunspección la solitaria llanura. Después, seguro de no ser observado, cedió al anhelo que había despertado en él el apetitoso fruto rojo.

Cuando corrió hacia los árboles más cercanos, el césped bajo sus pies era elástico, como una sustancia viviente. Cargadas con aquellos brillantes globos, las ramas se inclinaban a su alrededor. Arrancó varios frutos de gran tamaño y los almacenó frugalmente en la pechera de su raída túnica. Después, incapaz de resistir más su apetito, comenzó a devorar uno de los frutos. La piel se rompió con facilidad bajo sus dientes y le pareció como si un vino real, dulce y poderoso, fuese derramado en su boca por una copa rebosante. Sintió un repentino calor en su garganta y en el pecho que casi le ahogó, y una extraña fiebre hizo cantar sus oídos y desorientó sus sentidos. Aquello pasó rápidamente, y el sonido de unas voces que parecían despeñarse desde una gran altura le sacó de su aturdimiento.

Instantáneamente supo que aquellas voces no eran de hombres. Llenaban sus oídos con un estruendo semejante al de unos tristes tambores cargados de ecos siniestros; sin embargo, parecían hablar con palabras articuladas, aunque en un lenguaje extraño. Levantando la vista por entre las espesas ramas, vio algo que le llenó de terror. Dos seres de una estatura colosal, tan altos como las torres de vigilancia del pueblo de la montaña, sobresalían desde la cintura por encima de las copas de los árboles más cercanos. Era como si hubiesen aparecido por arte de magia del verde suelo o de los cielos de oro, puesto que las masas arbóreas, que la comparación con su tamaño hacían parecer como arbustos, nunca hubiesen podido ocultarles de la vista de Xeethra.

Las figuras iban cubiertas por armaduras negras, opacas y siniestras, tales como las que llevan los demonios al servicio de Thasaidón, señor de los mundos subterráneos sin fondo. Xeethra se sintió seguro de que había sido visto y, quizá, su ininteligible conversación se refería a su presencia. Se echó a temblar, pensando ahora que había penetrado sin permiso en los jardines de los genios. Atisbando temerosamente desde su escondite, no pudo discernir ningún rasgo bajo las viseras de los oscuros cascos que se inclinaban hacia él, solamente unas placas de fuego rojo amarillento, en lugar de ojos, que, inquietas como las luces que servían de señales en los pantanos, iban de un lado para otro en la vacía sombra donde debieran haber estado los rostros.

A Xeethra le pareció que la rica vegetación no podía proporcionarle asilo contra el escrutinio de aquellos seres, los guardianes del país donde había entrado tan temerariamente. Se sintió sobrecogido por la conciencia de ser culpable; las sibilantes hojas, las voces de los gigantes, tan parecidas a unos tambores, las flores en forma de ojos..., todo parecía acusarle de intruso y ladrón. Al mismo tiempo, estaba confundido por una extraña y desacostumbrada ambigüedad en lo que se refería a su propia identidad; en cierta forma no era Xeethra el cabrero..., sino otro..., el que había encontrado

el brillante jardín y había comido la fruta del color oscuro de la sangre. Esta identidad extraña no tenía nombre ni memoria formulable, pero por las agitadas sombras de su mente corría un parpadeo de luces confusas, un murmullo de voces indistinguibles. Volvió a sentir el extraño calor, la fiebre que ascendía rápidamente, que le había sobrevenido después de devorar la fruta.

Fue despertado de todo esto por un lívido resplandor de luz que rastreó hacia abajo, acercándose a él entre las ramas. Después nunca llegó a estar completamente seguro de si una descarga de relámpagos había caído desde la clara bóveda, o de si uno de los seres cubiertos de armadura había llegado a blandir una enorme espada. La luz le dejó sin visión, retrocedió, presa de un pánico incontrollable, y se encontró corriendo, medio ciego, sobre el espacio abierto cubierto por el césped. Entre remolineantes sacudidas de color ante sí, en un acantilado cortado a pico y sin cima, la boca de la caverna por la que había entrado. A sus espaldas oyó un largo estruendo, como el de algún trueno... o la risa de los colosos.

Sin detenerse a recoger la rama, todavía ardiente, que había dejado junto a la entrada, Xeethra se zambulló sin pensarlo en la oscura cueva. Rodeado de una oscuridad estigia, se las arregló para encontrar a tientas el camino hacia arriba por la peligrosa pendiente. Tambaleándose, dando trompicones, hiriéndose en cada esquina, llegó al final a la abertura exterior, en el oculto valle detrás de las colinas de Cincor.

Para su consternación, la oscuridad había caído durante su ausencia sobre el mundo al otro lado de la caverna. Las estrellas se arracimaban sobre los formidables acantilados que amurallaban el valle, y los cielos, de un púrpura incendiado, estaban traspasados por el agudo cuerno de una luna marfileña. Todavía temeroso de la persecución de los guardianes gigantes, y temiendo también la ira de su tío Pornos, Xeethra regresó a toda prisa junto al pequeño lago, recogió su rebaño y lo condujo hacia el redil, a lo largo de lúgubres y largas millas.

Durante el viaje le pareció que una fiebre quemaba y moría en su interior a intervalos, trayéndole extrañas fantasías. Olvidó su miedo de Pornos, olvidó, incluso, que él fuese Xeethra, el humilde y despreciado cabrero. Regresaba a otra morada distinta de la escuálida cabaña de Pornos, construida con arcilla y rastros. En una ciudad de altas cúpulas, las puertas de bruñido metal se le abrían y los gallardetes de ardientes colores se balancearían en el perfumado aire, las trompetas de plata y las voces de odaliscas rubias y negros chamberlanes le saludarían como rey en un salón de mil columnas. La antigua pompa de la realeza, tan familiar como el aire y la luz, le rodearía, y él, el rey Amero, que había ascendido recientemente al trono, gobernaría como sus padres lo habían hecho sobre el reino de Calyz junto al mar Oriental. Los feroces nómadas del sur llevarían a su capital sobre velludos camellos su tributo de vino de dátiles y zafiros del desierto y las galeras de las islas más allá de la mañana cubrirían los muelles con el tributo semianual de especias y tejidos de colores raros...

La locura iba y venía, surgiendo y desvaneciéndose como las imágenes de un delirio, pero tan lúcidas como los recuerdos cotidianos; de nuevo volvía a ser el sobrino de Pornos que regresaba tarde con el rebaño.



Como la hoja de un arma lanzándose hacia abajo, la rojiza luna se había fijado sobre las sombrías colinas cuando Xeethra alcanzó el tosco corral de madera donde Pornos encerraba a las cabras. Como Xeethra había supuesto, el anciano le esperaba delante de la puerta, con una linterna de arcilla en una mano y en la otra un bastón de madera de espino. Comenzó a maldecir al muchacho con vehemencia semisenil, agitando el bastón y amenazando con darle una paliza por su tardanza.

Xeethra no tembló al ver el bastón. Otra vez en su imaginación, él era Amero, el joven rey de Calyz. Molesto y asombrado, veía ante sí, a la luz de la temblorosa linterna, un anciano loco y oliendo a rancio, a quien no podía recordar. Apenas podía entender lo que decía Pornos; el enfado de aquel hombre le dejaba perplejo, pero no le asustaba, y su nariz, como si sólo estuviese acostumbrada a perfumes delicados, se sintió ofendida por el hediondo olor de las cabras. Como si fuese la primera vez, escuchó los balidos del fatigado rebaño y contempló, con gran sorpresa, el entretejido corral y la cabaña detrás.

—¿Para esto —gritaba Pornos— he criado, con grandes gastos, al huérfano de mi hermana? ¡Maldito lunático! ¡Mozalbeta desagradecido! Si has perdido una cabra de leche o un solo cabritillo, te azotaré desde los muslos a los hombros.

Estimando que el silencio del joven era debido a una simple obstinación, Pornos comenzó a golpearle con el bastón. Con el primer golpe, la brillante nube se alejó de la mente de Xeethra. Esquivando ágilmente el espino, intentó hablarle a Pornos de los nuevos pastos que había descubierto entre las colinas. Ante esto, el anciano suspendió los golpes y Xeethra continuó hablándole de la extraña caverna que le había conducido a un insospechado país jardín. Para apoyar su historia, buscó en el interior de su túnica las

manzanas rojas como la sangre que había robado, pero, para su confusión, las frutas habían desaparecido y no supo si las habría perdido en la oscuridad, o si, quizá, se habrían desvanecido en virtud de alguna magia negra inherente a ellas.

Pornos le oía al principio con manifiesta incredulidad, interrumpiendo al joven con frecuentes reprensiones. Pero permaneció silencioso mientras el joven continuaba, y cuando la historia terminó, gritó con temblorosa voz:

—Desgraciado ha sido este día, puesto que te has perdido entre hechizos. En verdad, no existe ningún lago entre las colinas como el que has descrito, ni, en esta estación, ha encontrado unos pastos semejantes ningún pastor. Estas cosas eran una ilusión destinada

a conducirte a la perdición, y la caverna, estoy seguro, no era una verdadera caverna, sino una entrada al infierno. He oído a mis padres contar que los jardines de Thasaidón, rey de los siete mundos subterráneos, se encuentran en esta región cerca de la superficie de la tierra, y que cavernas como ésta se abren como un portal y los hijos de los hombres que inconscientemente penetran en los jardines han sido tentados por la fruta y han comido de ella. Pero entonces le sobreviene la locura y una gran pena y larga condenación, porque el Demonio, dijeron, no olvidará ni una sola manzana robada y exigirá su precio, tarde o temprano. ¡Ay! ¡Ay!, la cabra de leche estará

seca durante toda una luna a causa de la hierba de esos pastos mágicos y después de toda la comida y el cuidado que me has costado, tendré que encontrar otro desgraciado que guarde mis rebaños.

Mientras le escuchaba, la ardiente nube volvió a posarse sobre Xeethra una vez más.

—Anciano, no te conozco—dijo, perplejo.

Después continuó, empleando las suaves palabras de un idioma cortesano que era medio ininteligible para Pornos:

—Me parece que me he extraviado. Te ruego me digas dónde yace el reino de Calyz. Allí soy el rey, he sido coronado recientemente en la noble ciudad de Shathair, donde mis padres han reinado durante mil años.

—¡Oh desgracia!—gimió Pornos—. El muchacho está loco. Estas ideas le han venido después de comer la manzana del Demonio. Termina con tu charla y ayúdame a ordeñar las cabras. Tú no eres nadie más que el hijo de mi hermana Askli, que te dio a luz hace diecinueve años, después de que su esposo Outhoth muriese de una disentería. Askli no vivió durante mucho tiempo y yo, Porno, te he criado como si fueses mi hijo y las cabras te han servido de madres.

—Debo encontrar mi reino —insistió Xeethra—. Estoy perdido en la oscuridad, rodeado de cosas agrestes, y no puedo recordar cómo he llegado hasta aquí. Anciano, dame alimento y posada por esta noche. Al amanecer emprenderé viaje hacia Shathair, junto al océano Oriental.

Tembloroso y musitando algo, Pornos levantó su linterna hasta la altura del rostro del muchacho. Era como si un extraño estuviese delante de él, un extraño en cuyos ojos dilatados y maravillados se reflejaba de alguna forma la llama de sus lámparas doradas. En el aspecto de Xeethra no había nada salvaje, simplemente una especie de orgullo cortés y de lejanía, y llevaba su raída túnica con una extraña gracia. Sin embargo, estaba claro que se había vuelto loco porque sus modales y forma de hablar estaban más allá de toda comprensión. Pornos, farfullando por lo bajo pero sin insistir en que el muchacho debía ayudarlo, se dedicó a ordeñar las cabras...

Xeethra se despertó temprano con el blanco amanecer y contempló con asombro las paredes recubiertas de barro del cobertizo donde había vivido desde que nació. Todo le resultaba extraño y asombroso, le preocupaban especialmente sus toscas vestimentas y el bronceado que el sol había causado en su piel, puesto que eran cosas difícilmente apropiadas para el joven rey Amero que él creía ser. Sus circunstancias le resultaban completamente inexplicables y sintió la urgencia de partir rápidamente y emprender el viaje de vuelta a su hogar.

Se levantó sin hacer ruido del montón de hierbas secas que le habían servido de lecho. Pornos, tumbado en una esquina alejada, todavía dormía el sueño de la edad y la senectud y Xeethra tuvo cuidado de no despertarlo. Se sentía perplejo y repelido a un tiempo por aquel desagradable anciano que, la noche anterior, le había alimentado con áspera borona y fuertes leche y queso de cabra, y le había dado la hospitalidad de una fétida cabaña. Había prestado poca atención a los murmullos e imprecaciones de Pornos, pero era evidente

que el anciano dudaba de sus pretensiones al rango real y, además, estaba poseído por unas peculiares alucinaciones con respecto a su identidad.

Abandonando el cobertizo, Xeethra siguió un tortuoso sendero que se dirigía hacia el este, por entre las rocosas colinas. No sabía adónde le llevaría el sendero, pero razonó que Calyz, por ser el reino en el extremo oriental del continente Zothique, estaría situado en algún punto bajo el sol ascendiente. Ante él, como en una visión, revolotearon los verdeantes valles de su reino como un hermoso milagro, y las hinchadas

cúpulas de Shathair eran como cúmulos por la mañana amontonados sobre el oriente. Aquellas cosas, pensó, eran recuerdos del pasado. No pudo recordar las circunstancias de su partida y su ausencia, pero seguramente la tierra sobre la que gobernaba no estaba muy lejos.

El sendero giró entre elevaciones más suaves y Xeethra llegó al pequeño pueblecito de Cith, cuyos habitantes le conocían. El lugar ahora le resultaba nuevo, no le pareció nada más que un círculo de sucias cabañas que hedían y se emponzoñaban bajo el sol. La gente se reunió a su alrededor, llamándole por su nombre, mirándole y riéndose idiotamente cuando les preguntó dónde estaba el camino hacia Calyz. Parecía ser que nadie había oído hablar nunca ni de aquel reino ni de la ciudad de Shathair. Advirtiendo algo extraño en la conducta de Xeethra y pensando que sus preguntas eran propias de un loco, la gente comenzó a burlarse de él. Los niños le apedrearon con barro seco y piedrecillas, y de esta forma fue expulsado de Cith, siguiendo una carretera oriental que iba desde Cincor hasta las vecinas tierras bajas del país de Zhel.

Sostenido únicamente por la visión del reino perdido, el joven vagabundó durante muchas lunas a través de Zothique. Cuando hablaba de su realeza y hacía preguntas sobre Calyz, la gente se burlaba de él, pero muchos, que consideraban la locura como algo sagrado, le ofrecieron cobijo y sustento. Entre los extensos viñedos de Zhel, cargados de fruta, por Istanam de las diez mil ciudades, sobre los altos puertos de Ymorth, donde la nieve se amontonaba a principios del otoño, a través del pálido desierto salino de Dhir, Xeethra persiguió aquel brillante sueño imperial que ahora se había convertido en su único recuerdo. Siguió su camino siempre hacia el este, viajando algunas veces con caravanas cuyos miembros esperaban que la compañía de un loco les atrajese la buena suerte, pero más a menudo como un caminante solitario.

A ratos, y durante un breve espacio de tiempo, su sueño le abandonaba y era simplemente un sencillo cabrero perdido en tierras extranjeras que añoraba las estériles colinas de Cincor. Después, recordaba su reino una vez más y los opulentos jardines de Shathair y los orgullosos palacios, los nombres y los rostros de aquellos que le habían servido a la muerte de su padre, el rey Eldamaque, y durante su propia sucesión al trono. Hacia mediados del invierno, en la lejana ciudad de Sha-Karag, Xeethra encontró unos vendedores de amuletos de Ustaim que sonrieron en forma extraña cuando les preguntó si podían indicarle el camino a Calyz. Haciéndose guiños unos a otros cuando les habló de su rango real, los mercaderes le dijeron que Calyz estaba situado a varios cientos de leguas detrás de Sha-Karag, bajo el sol oriental.

—Salve, oh rey—dijeron con ceremoniosa burla—. Largo y feliz reinado en Shathair.

Xeethra se sintió muy alegre al oír, por primera vez, mencionar su perdido reino y sabiendo por fin que era algo más que un sueño o un ataque de locura. Sin detenerse por más tiempo en Sha-Karag, siguió su viaje con toda la prisa posible...

Cuando la primera luna de la primavera era una frágil creciente, supo que había alcanzado su destino. Canopus brillaba alto en el cielo oriental, sobresaliendo gloriosamente sobre las estrellas más pequeñas en la forma en que la había visto una vez desde la terraza de su palacio en Shathair.

Su corazón saltó con la alegría de la vuelta al hogar, pero se sentía muy sorprendido de lo salvaje y estéril de la región que estaba atravesando. Parecía no haber viajeros entrando y saliendo de Calyz y sólo se encontró con unos pocos nómadas que huyeron ante su proximidad como las criaturas que viven de desechos. El camino estaba cubierto por hierbas y cactus y las únicas rodadas eran las huellas de las lluvias del invierno. Además de todo esto, llegó a un mojón de piedra esculpido en la forma de un león rampante que había servido para señalar el límite occidental de Calyz. Los rasgos del león habían desaparecido, las garras y el cuerpo estaban cubiertos por líquenes y parecía como si largas eras de desolación hubiesen pasado sobre él. Un frío desmayo nació en el corazón de Xeethra, porque hacía solamente un año, si su memoria le era fiel, que él había pasado cabalgando junto a aquel león, cazando hienas con su padre Eldamaque, y entonces había observado lo reciente de la escultura.

Después, desde el alto borde de la señal, contempló Calyz, que se había extendido como una larga voluta verde al lado del mar. Para asombro y consternación suyas, los amplios campos estaban secos como si fuese ya otoño, los ríos eran delgados hilillos que se perdían en la arena, las colinas estaban tan desnudas como las costillas de momias desenterradas, y no había mas verdor que el escaso que presenta un desierto en primavera. A lo lejos, junto al océano color púrpura, creyó ver el resplandor de las marmóreas cúpulas de Shathair y, temiendo que el conjuro de una magia hostil hubiese caído sobre su reino, apresuró el paso hacia la ciudad.

Mientras vagabundeaba, con el corazón enfermo, por todas partes en aquel día primaveral vio que el imperio del desierto estaba bien establecido. Los campos estaban vacíos, los pueblos desiertos. Las cabañas se habían desmoronado formando montones de escombros que parecían estercoleros y parecía como si mil estaciones de sequía hubiesen agostado las plantaciones de frutales, dejando únicamente unos cuantos tocones, negros y putrefactos.

A la caída de la tarde entró en Shathair, que había sido la blanca señora del mar Oriental. Las calles y el puerto estaban igualmente vacíos y el silencio se enseñoreaba de los destrozados tejados y las ruinosas murallas. Los grandes obeliscos de bronce verdeaban a causa de la antigüedad, los masivos templos de mármol dedicados a los dioses de Calyz se inclinaban y parecían a punto de caerse.

Sin prisas, como alguien que teme confirmar algo que espera, Xeethra llegó al palacio de los monarcas. El palacio lo esperaba no como él lo recordaba, una gloria de altanero mármol medio velado por almendros en flor, árboles de especias y fuentes de altos chorros, sino como una completa ruina entre unos

jardines devastados, mientras el fugaz e ilusorio rosa del atardecer se desvanecía sobre sus cúpulas, dejándolas muertas como mausoleos.

Durante cuánto tiempo aquel lugar había yacido en desolación no podría decirlo. La confusión le invadió y fue dominado por la más completa desorientación y desesperación. Parecía que no quedaba nadie para saludarle entre las ruinas, pero acercándose a las puertas del ala oeste vio un revoloteo de sombras que parecían desprenderse de la penumbra bajo el pórtico, y varios seres ambiguos, vestidos con harapos podridos, se acercaron a él andando de costado y reptando sobre el hendido pavimento. Al moverse se desprendieron algunos fragmentos de sus vestiduras y sobre ellos flotaba un horror innombrable de suciedad, mugre y enfermedad. Cuando estuvieron más cerca, Xeethra vio que a la mayoría les faltaba algún miembro o rasgo y que todos estaban marcados por la carcoma de la lepra.

Su garganta se cerró y no podía hablar. Pero los leprosos le saludaron con gritos ásperos y agudos graznidos como si le considerasen otro apátrida que había llegado para reunirse con ellos en su morada entre las ruinas.

—¿Quiénes sois vosotros que vivís en mi palacio de Shathair?—preguntó al fin—. ¡Miradme! Soy el rey Amero, el hijo de Eldamaque, y acabo de volver de un país lejano para reocupar el trono de Calyz.

Cacareos y risitas horribles surgieron entre los leprosos al oír esto.

—Nosotros somos los únicos reyes de Calyz—dijo uno de ellos al joven—. El país ha estado desierto durante siglos y hace mucho que la ciudad de Shathair está despoblada, excepto por aquellos como nosotros que hemos sido expulsados de otros lugares. Joven, eres bienvenido a compartir el reino con nosotros, porque otro rey, más o menos, no tiene importancia.

De esta forma, con obscenas risotadas, los leprosos se rieron de Xeethra y se burlaron de él, que de pie entre los oscuros fragmentos de su sueño no encontraba palabras para contestarles. Sin embargo, uno de los leprosos más ancianos, casi sin piernas y sin rostro, no compartía el regocijo de sus amigos, sino que parecía meditar y reflexionar. Por fin le dijo a Xeethra con voz que surgía roncamente del negro agujero de su hueca boca:

—Yo he oído algo de la historia de Calyz y los nombres de Amero y Eldamaque me son familiares. En períodos ya pasados, algunos de los gobernantes tenían esos nombres, pero no sé cuál de ellos era el padre y cuál el hijo. Felizmente, ambos están ahora enterrados, junto al resto de su dinastía, en las profundas cámaras bajo el palacio.

Otros leprosos emergieron de la sombría ruina a la grisácea luz del atardecer y se reunieron alrededor de Xeethra. Al oír que reclamaba el trono del desolado reino, algunos se alejaron y volvieron al poco tiempo, portando vasijas llenas de agua podrida y víveres enmohecidos que ofrecieron a Xeethra, inclinándose profundamente como si representasen la pantomima de unos chambelanes sirviendo a un monarca.

Asqueado, Xeethra se apartó de ellos, aunque estaba hambriento y sediento. Huyó por los jardines cenicientos, entre los secos caños de las fuentes y los arriates cubiertos de polvo. A sus espaldas oía el odioso alboroto de los leprosos, pero el sonido se hizo más débil y le pareció que ya no le

seguían. Rodeando el amplio palacio en su huida no encontró más criaturas como aquéllas. Los portales del ala sur y del ala este estaban oscuros y vacíos, pero no se molestó en entrar allí, sabiendo que la desolación y cosas peores eran los únicos ocupantes.

Totalmente aturdido y desesperado, llegó ante el ala oriental y ese detuvo en medio de la oscuridad. Confusamente y con un sentido de lejanía como si estuviese soñando, se dio cuenta de que se encontraba en la terraza sobre el mar que había recordado tantas veces durante su viaje. Los antiguos emplazamientos de las flores estaban desnudos, los árboles se habían podrido dentro de sus consumidos maceteros y las enormes losas del pavimento estaban hendidas y rotas. Pero los velos del atardecer eran más tiernos sobre la ruina, el mar suspiraba como antaño bajo un sudario purpúreo y la poderosa estrella de Canopus trepaba por el este, mientras las estrellas menores todavía se veían tenues a su alrededor.

El corazón de Xeethra estaba amargo, creyéndose a sí mismo un soñador perseguido por un sueño fútil. Quiso alejarse del enorme resplandor de Canopus como de una llama demasiado brillante para poder soportarla, pero antes de que pudiese dar media vuelta le pareció que una columna de sombra, más oscura que la noche y más espesa que ninguna nube, surgía de la terraza delante de él y se elevaba hasta bloquear la refulgente estrella. La sombra crecía de la piedra sólida, sobresaliendo alta y colosal y adquiriendo la silueta de un guerrero en su armadura; daba la impresión de que el guerrero contemplaba a Xeethra desde una gran altura con ojos que brillaban y giraban como bolas de fuego en la oscuridad de su rostro bajo el casco.

Confusamente, como alguien que recuerda un viejo sueño, Xeethra recordó un muchacho que había apacentado cabras en unas colinas agostadas por el verano y que, un día, había encontrado una caverna que se abría como si fuese un portal sobre una tierra extraña y maravillosa. Vagabundeando por allí, el muchacho había comido un fruto color sangre oscura y había huido aterrorizado ante los gigantes de negras armaduras que vigilaban el jardín. De nuevo fue aquel muchacho, pero al mismo tiempo era el rey Amero, que había buscado su reino perdido a través de muchos países y, hallándolo al fin, sólo había encontrado la abominación de la ruina.

Ahora, mientras el temblor del cabrero, culpable de robo y allanamiento, luchaba en su alma con el orgullo del rey, escuchó una voz que rodaba por los cielos, como el trueno de una alta nube en una noche primaveral.

—Soy el emisario de Thasaidón, quien me envía, a su debido tiempo, a todos los que han atravesado las entradas inferiores y han robado la fruta de su jardín. Ningún hombre que haya comido esta fruta quedará de allí en adelante igual que antes; pero la fruta trae el olvido a algunos y a otros la memoria. Sabe pues que, en otra vida, hace siglos, fuiste realmente el joven Amero. El recuerdo, al ser muy fuerte en ti, ha borrado la imagen de tu vida actual y te ha impulsado a buscar tu antiguo reino.

—Si esto es cierto, entonces soy dos veces desgraciado—dijo Xeethra, inclinándose desconsolado ante la sombra—. Ya que, siendo Amero, no tengo trono ni reino, y, como Xeethra, no puedo olvidar mi anterior realeza y recobrar la tranquilidad que conocí cuando era un simple cabrero.

—Escucha con atención, puesto que hay otro medio—dijo la sombra con voz que cambiaba como el murmullo de un distante océano—. Thasaidón es el amo de todas las hechicerías y regala dones mágicos a aquellos que le sirven y le reconocen como su señor. Ríndele homenaje, prométele tu alma y es seguro que el Demonio te recompensará a cambio. Si ése fuese tu deseo, puede resucitar de nuevo el pasado con su nigromancia. Podrás reinar otra vez sobre Calyz como el rey Amero y todas las cosas estarán como estaban en los años pasados; los rostros muertos y los campos, ahora desiertos, florecerán de nuevo.

—Acepto el trato—dijo Xeethra—. Juro lealtad a Thasaidón y le prometo mi alma, si él, a cambio, me devuelve mi reino.

—Queda algo que decir—siguió la sombra—. Tú no has recordado tu vida anterior completamente, sino únicamente los años correspondientes a tu juventud actual. Volviendo a vivir como Amero, quizá con el tiempo lamentos tu realza; si esto te ocurriese y te llevase a olvidar las obligaciones de un monarca, entonces toda la nigromancia terminará y se desvanecerá como el humo.

—Que así sea—dijo Xeethra—. Acepto esto también como parte del trato.

Cuando estas palabras terminaron dejó de ver la sombra que sobresalía sobre Canopus. La estrella llameaba con un resplandor primigenio, como si ninguna nube la hubiese oscurecido nunca y, sin percepción alguna de cambio o transición, el que estaba contemplando la estrella no era otro que el rey Amero, y el cabrerizo Xeethra, el emisario y la promesa hecha a Thasaidón fueron como rosas que nunca habían existido. La ruina que había caído sobre Shathair no era más que el sueño de algún profeta loco, porque en el olfato de Amero el perfume de lánguidas flores se mezclaba con los aromas

salidos del mar, y en sus oídos el grave murmullo del océano era taladrado por el amoroso llanto de las liras y las agudas risas de las esclavas provenientes de palacio a sus espaldas. Oyó la miríada de ruidos de la ciudad nocturna, donde su pueblo banqueteara y se regocijaba y, apartándose de la estrella con un dolor místico y una oscura alegría en su corazón, Amero contempló los relucientes pórticos y ventanas de la casa de su padre y la luz de mil antorchas que llegaban hasta muy lejos y que hacían palidecer a las estrellas a su paso sobre Shathair.

En las viejas crónicas está escrito que el rey Amero reinó durante muchos años de prosperidad. La paz y la abundancia habían caído sobre el reino de Calyz, ni la sequía llegó del desierto, ni llegaron tempestades violentas del océano, y de las islas tributarias y de países lejanos enviaban tributo a Amero en las estaciones que él ordenaba. Y Amero estaba contento, habitando fastuosamente en salones cubiertos de ricos tapices, comiendo y bebiendo realmente y escuchando las alabanzas de sus flautistas, chambelanes y amantes.

Cuando su vida había sobrepasado un poco los años centrales, asaltaba a veces a Amero algo de esa saciedad que está al acecho de los favoritos de la fortuna. En esos momentos se apartaba de los empalagosos placeres de la corte y encontraba placer en las flores, las hojas y los versos de los viejos poetas. De esta forma mantenía a raya al aburrimiento, y puesto que los

deberes de la realeza descansaban ligeramente sobre sus hombros, Amero continuaba pensando que reinar era una cosa agradable.

Entonces, a finales de un otoño, pareció como si las estrellas estuviesen desastrosamente dispuestas para Calyz. Fiebres malignas, plagas y epidemias se extendieron como si cabalgasen sobre las alas de algún dragón invisible. La costa del reino fue atacada y completamente saqueada por los piratas. Por el oeste, las caravanas que entraban y salían de Calyz fueron asaltadas por indomables bandas de ladrones y ciertas feroces gentes del desierto declararon la guerra a los pueblos que se encontraban cerca de la frontera meridional. El país se llenó de muerte y turbulencia, de lamentaciones y miseria.

Al escuchar las desoladas quejas que le eran presentadas diariamente, la preocupación de Amero fue profunda. Siendo muy poco versado en aquellos asuntos y completamente inexperimentado en los problemas del poder, buscó el consejo de sus favoritos, pero éstos le aconsejaron mal. Las calamidades del reino se multiplicaban sobre él; al no existir una autoridad que las sometiese, los pueblos salvajes de la frontera se hicieron más atrevidos y los piratas se reunían como buitres del mar. El hambre y la sequía se dividían el reino con la plaga y a Amero le pareció que cosas semejantes estaban más allá de todo remedio, tal era su dolorida perplejidad, y su corona se convirtió en una carga demasiado pesada.

Intentando olvidar su propia impotencia y la lastimera situación del reino, se dio a largas noches de orgía. Pero el vino le negaba su olvido y el amor ahora le había retirado sus éxtasis. Busco otras diversiones, llamando a su presencia a extrañas máscaras, comediantes y bufones y reuniendo cantantes de lejanas tierras y tañedores de instrumentos nunca vistos. Hizo pregonar diariamente una alta recompensa para aquel que fuese capaz de distraerle de sus zozobras .

Juglares inmortales le cantaron canciones salvajes y hechiceras baladas de otros tiempos; las negras muchachas del norte, con las extremidades salpicadas de ámbar, hicieron danzar ante él sus extrañas y lascivas medidas; los que soplaban los cuernos de las quimeras tocaron una loca y secreta melodía; unos salvajes tamborileros tocaron una música tumultuosa sobre tambores hechos de la piel de los caníbales, mientras hombres vestidos con las escamas y pellejos de monstruos semimíticos se arrastraban o reptaban grotescamente por los salones del palacio. Pero todos fallaron en distraer al rey de sus tristes meditaciones.

Una tarde, cuando estaba sentado pesadamente en el salón de audiencias, se acercó a él un flautista vestido con una desgarrada túnica tejida en el hogar. Los ojos del hombre brillaban como brasas recién removidas y su rostro tenía una negrura cenicienta, como si estuviese quemado por el ardor de unos soles extraños. Saludando a Amero sin demasiado servilismo, se anunció a sí mismo como un cabrero que había llegado a Shathair desde una región de valles y montañas que se escondía más allá del límite del atardecer.

—Oh rey, yo conozco las melodías del olvido —dijo—, y las tocaré para ti, aunque no deseo la recompensa que has ofrecido. Si, felizmente, consigo distraerte, tomaré yo mismo mi premio a su debido tiempo.



—Toca, pues—dijo Amero, sintiendo que un vago interés crecía en su interior ante las atrevidas palabras del flautista.

Así pues, con sus flautas de caña el negro cabrero comenzó a tocar una música que recordaba la caída y el ondular del agua en silenciosas cañadas y el paso del viento sobre las solitarias colinas. Las flautas hablaban sutilmente de libertad, paz y olvido que

podían encontrarse más allá de los siete pliegues purpúreos de los horizontes de lejanas tierras. Las flautas contaban dulcemente en lugar donde los años no llegaban con un estruendo de hierro, sino con pisadas tan suaves como un céfiro calzado con pétalos de flores. Allí el torbellino y las dificultades del mundo se perdían entre incontables leguas de silencio y las cargas del imperio volaban tan lejos como el milano. Allí, el cabrero que cuidaba de su rebaño en los solitarios páramos era dueño de una tranquilidad más dulce que el poder de los monarcas.

Mientras escuchaba al flautista, una hechicería se deslizó en la mente de Amero. El cansancio de la monarquía, sus problemas y perplejidades eran como burbujas de un sueño que se deslizasen en una marea lenta. Ante sus ojos aparecieron, rodeadas de verdor, tranquilidad y luz del sol, las encantadas cañadas evocadas por la música, y él mismo era el cabrero siguiendo los senderos cubiertos de hierba, o tumbado, ignorante de las rapaces horas, a la ribera de unas aguas sosegadas.

Apenas si advirtió que el bajo sonido de las flautas había terminado. Pero la visión se oscureció, y él, que había soñado con la paz de un cabrerizo, volvió a ser un rey preocupado.

—¡Sigue tocando! —le gritó al flautista negro—. Di lo que quieres como premio... y toca.

Los ojos del cabrerizo relucían como las brasas de noche en un lugar oscuro.

—No te pediré mi recompensa hasta que hayan pasado los siglos y los reinos hayan caído —dijo enigmáticamente—. Sin embargo, tocaré para ti una vez más.

De esta forma, durante toda la tarde, el rey Amero fue seducido por aquellas flautas mágicas que le hablaban de un lejano país donde reinaban el olvido y la tranquilidad. Con cada nueva melodía era como si el hechizo se hiciese más fuerte para él, y su realeza le parecía cada vez más una cosa odiosa; la misma grandeza de su palacio le oprimía y le ahogaba. No podía soportar por más tiempo el yugo de sus obligaciones, aunque estuviese cubierto de pesadas joyas, y envidió locamente el despreocupado destino de un pastor de cabras.

Al atardecer despidió a los servidores que le atendían y se quedó solo, charlando con el flautista.

—Condúceme a tu país —le dijo—, para que yo también pueda vivir como un sencillo pastor.

Envuelto en un muftí, para que su pueblo no pudiese reconocerle, el rey salió a escondidas del palacio por un portillo sin vigilancia, acompañado del

flautista. La noche, como un monstruo informe que bajara a modo de cuerno el creciente de la luna, se agazapaba por detrás de la ciudad, pero en las calles las sombras eran derrotadas por el flamear de una miríada de fanales. Amero y su guía no tuvieron ningún problema al dirigirse a la oscuridad exterior. Y el rey no añoraba el trono que dejaba, aunque en la ciudad vio el continuo paso de los féretros cargados con las víctimas de la peste, y desde las sombras se elevaban rostros desvaídos por el hambre, como acusándole de cobardía. No les prestó atención; sus ojos sólo contemplaban el sueño de un verde y silencioso valle en un país perdido más allá del turbio fluir del tiempo con sus destrozos y su tumulto.

Ahora, mientras Amero seguía al negro flautista, descendió sobre él una repentina oscuridad y titubeó, presa de la duda y de una confusión extrañas. Las luces callejeras parpadearon y expiraron rápidamente en la penumbra. El fuerte murmullo de la ciudad desapareció en un vasto silencio y, como el trastocamiento de algún sueño desordenado, parecía que las altas casas se derrumbaban sin hacer ruido y desaparecían haciéndose una con las sombras, al tiempo que las estrellas brillaron sobre unas murallas derruidas. La confusión inundó los pensamientos y los sentidos de Amero, un negro estremecimiento de desolación recorrió su corazón y se vio a sí mismo como alguien que había conocido el lapso de largos años vacíos y la pérdida del mayor esplendor, alguien que ahora se encontraba rodeado por la más extrema antigüedad y decadencia. Su olfato percibía un seco olor a moho, como el que la noche arranca de las viejas ruinas, y

comprendió, como algo que había sabido antes y que ahora recordaba oscuramente, que el desierto era el dueño de la orgullosa capital de Shathair.

—¿Adónde me has traído?—gritó Amero al flautista.

Por toda réplica escuchó una risotada que parecía el estruendo de un trueno burlesco. La embozada forma del pastor de cabras se destacaba como una torre en la oscuridad, cambiando, creciendo, hasta que su silueta se transformó en la de un guerrero gigantesco cubierto con una armadura negra. Extraños recuerdos se amontonaron en la mente de Amero y, oscuramente, pareció recordar algo de una vida anterior... De alguna forma, en algún lugar, durante cierto tiempo, él había sido el cabrerizo de sus sueños, contento y despreocupado...; de alguna forma, en algún lugar, había entrado en un extraño jardín brillante y comido una fruta de color oscuro de la sangre...

Entonces, como envuelto en la llamarada de un relámpago infernal, lo recordó todo y conoció a la poderosa sombra que se elevaba ante él, supo que era un Terminus preparado en el infierno. Bajo sus pies estaba el pavimento agrietado de la terraza al lado del mar y las estrellas por encima de la cabeza del mensajero eran las que preceden a Canopus, aunque el propio Canopus estuviese bloqueado para sus ojos por el hombro del Demonio. En algún punto de la polvorienta oscuridad, un leproso reía y tosía roncamente, vagabundeando por el ruinoso palacio donde, en un tiempo, los reyes de Calyz habían tenido su morada. Todas las cosas estaban igual que habían estado antes de hacer el trato por el cual un reino desaparecido había sido conjurado por los poderes del infierno.

La angustia asfixiaba el corazón de Xeethra, como las cenizas de las piras funerarias ya consumidas y el polvo de los montones de ruinas. De forma sutil

y múltiple le había tentado el Demonio para llevarle a la perdición. No sabía con certeza si aquellas cosas habían sido un sueño, magia negra o realidad, ni si habían sucedido una vez o a menudo. Al final sólo quedaban polvo y miseria, y él, el doblemente maldito, tendría que recordar y llorar siempre por todo lo que había perdido.

—He perdido el trato que había hecho con Thasaidón—le gritó al mensajero—. Coge ahora mi alma y llévala ante él, en el lugar donde, apartado de todos, se sienta sobre su trono de bronce perpetuamente ardiente, porque quiero cumplir mi promesa hasta el fin.

—No hay ninguna necesidad de coger tu alma —dijo el mensajero con un runruneo siniestro como el de una tormenta alejándose en medio de la desolación de la noche—. Quédate aquí con los leprosos, o regresa con Pornos y sus cabras, como quieras. Eso importa poco. En cualquier momento y en cualquier lugar, tu alma formará parte del oscuro imperio de Thasaidón .

### ***NIGROMANCIA EN NAAT***

*"..Añorando la muerte, cada vez más alejados del dolor; es dulce y suave el amor animado por las sombras, la felicidad que los amantes muertos prueban en Naat, al otro lado del oscuro océano."*

*Canción de los esclavos de las galeras. Zothique.*

Uno a uno sus seguidores habían ido muriendo, bien a causa de extrañas fiebres o debido a la dureza del viaje. Después de mucho vagabundeo al azar siguiendo rumores falsos, había llegado, solo, a Oroth, un puerto occidental situado en el país de Xylac.

Allí oyó algo que quizá se refiriese a Dalili: la gente de Oroth todavía hablaba sobre la partida de una rica galera que llevaba a una encantadora muchacha procedente de lejanas tierras y que respondía a su descripción. La esclava había sido comprada por el rey de Xylac y enviada al emperador de Yoros, un reino situado lejos, hacia el sur, como un regalo que sellaba un pacto entre ambos países.

Yadar, con esperanzas ahora de encontrar a su bienamada, tomó pasaje en un barco que estaba a punto de emprender la navegación hacia Yoros. La nave era una pequeña galera mercante, cargada de trigo y vino, que navegaría costearo, siguiendo de cerca el sinuoso litoral occidental de Zothique, sin aventurarse nunca a perder de vista la tierra firme. En un claro día azul de verano, partió de Oroth con todos los augurios de un viaje seguro y tranquilo. Pero a la tercera mañana después de salir del puerto, un viento tremendo se levantó repentinamente, soplando desde la baja costa que estaban bordeando por entonces, acompañado de una oscuridad como la de una noche cubierta de nubes que no permitía ver ni el mar ni el cielo; la nave fue arrastrada muy lejos, navegando a ciegas con la ciega tempestad.

Después de dos días, la enloquecedora furia del viento cesó y pronto no fue más que un vago susurro, los cielos se aclararon y una brillante bóveda de

azur se extendió de horizonte a horizonte. Pero en ningún lugar había tierra a la vista, sólo un desierto de agua que continuaba rugiendo y arremolinándose violentamente, aunque no había viento, dirigiéndose hacia el oeste formando una corriente demasiado rápida y fuerte para que la nave pudiese vencerla. Así la galera fue arrastrada hacia adelante de forma irresistible por aquella extraña corriente, como por un huracán.

Yadar, que era el único pasajero, estaba grandemente maravillado ante este hecho y le sobresaltó ver el lívido terror que había aparecido en los rostros del capitán y los tripulantes. Y mirando de nuevo hacia el mar, observó un extraño oscurecimiento de las aguas que, de momento a momento, adquirirían un tono parecido al de sangre vieja, mezclado con más y más oscuridad, aunque el sol brillaba sin mácula por encima de sus cabezas. Por tanto, interrogó al capitán, un hombre de barba gris procedente de Yoros y llamado Agor, que había surcado el océano durante cuarenta veranos, y el capitán le contestó:

—Cuando la tormenta nos llevó hacia el oeste he comprendido que hemos sido atrapados por esa terrible corriente marina que los marineros llaman el río Negro. La corriente nos empuja y acelera su curso cada vez más, hasta llevarnos al lugar más alejado donde se pone el sol, donde se despeña desde el borde del mundo. Ahora entre nosotros y ese extremo final no hay tierra alguna, excepto la maldita isla de Naat, llamada también la isla de los Nigromantes. Yo no sé qué destino sería peor, si naufragar en esa isla infame o precipitarse en el espacio arrastrados por las aguas desde el límite de la tierra. Para hombres vivos como nosotros no hay retorno desde ninguno de esos dos lugares. Y nadie sale de la isla de Naat, excepto los malvados hechiceros que la habitan y los muertos que son resucitados y controlados por sus brujerías. Cuando quieren, los magos navegan hacia otras costas en naves mágicas que remontan el río Negro, y para cumplir con sus siniestros deseos, además de su magia emplean a los muertos, que nadan sin pausa durante días y noches hacia donde los amos les envíen. Yadar, que sabía poco de brujos y nigromancia, se sentía algo incrédulo en lo que se refería a aquellas cosas. Pero vio que las aguas, cada vez más negras, se dirigían salvaje y torrencialmente hacia la línea del horizonte y que, en verdad, había pocas esperanzas de que la galera pudiese volver a poner su rumbo hacia el sur. Lo que más le preocupaba era el pensamiento de que nunca alcanzaría el reino de Yoros, donde había soñado encontrar a Dalili.

Durante todo el día la nave fue arrastrada por los oscuros mares que corrían en forma extraña bajo un cielo inmaculado y como sin aire. El anaranjado atardecer fue seguido de una noche repleta de grandes estrellas inmóviles, que al final fue sucedida por el volátil ámbar de la mañana. Pero las aguas continuaban sin calmarse y en la inmensidad que rodeaba la galera no se discernía ni una tierra ni una nube.

Yadar no habló mucho con Agor y los tripulantes, después de preguntarles la razón de la negrura del océano, que era una cosa no comprendida por ningún hombre. La desesperación cayó sobre él, pero, de pie sobre el puente, observaba el cielo y las olas con una agudeza que había adquirido en su vida nómada. Hacia el atardecer, percibió a lo lejos una extraña nave con velas de un fúnebre púrpura, que avanzaba continuamente, siguiendo un rumbo hacia el este contra la poderosa corriente. Llamó la atención de Agor sobre el navío, y

éste le dijo, musitando entre dientes juramentos de marino, que la nave pertenecía a los nigromantes de Naat.

Las velas pupúreas se perdieron pronto de vista, pero un poco más tarde Yadar percibió ciertos objetos semejantes a cabezas humanas que pasaban a sotavento de la galera entre las encrespadas aguas. Considerando que ningún hombre mortal podía nadar así, y recordando lo que Agor le había dicho referente a los nadadores muertos que salían de Naat, Yadar fue consciente de que temblaba en la forma en que un hombre valiente puede hacerlo en presencia de cosas sobrenaturales. No mencionó el asunto a nadie y, aparentemente, los objetos semejantes a cabezas no fueron advertidos por sus compañeros.

La galera continuaba su carrera, los remeros se sentaban ociosos en sus bancos y el capitán se erguía, indiferente, al lado del desatendido timón.

Al caer la noche, cuando el sol se ponía sobre aquel tumultuoso océano de ébano, pareció que un gran banco de nubes tormentosas se elevaba por el oeste, larga y chata al principio, pero elevándose rápidamente hacia el cielo con montañosas cumbres. Descollaba cada vez más alta, revelando la amenaza de una serie de acantilados y sombríos y terribles salientes, pero su forma no cambiada como lo hacen las nubes, y Yadar se dio cuenta, al fin, de que era una isla que se destacaba en solitario a lo lejos a los bajos rayos del ocaso. Lanzaba a su alrededor una sombra de leguas de extensión que oscurecía todavía más las oscuras aguas, como si la noche hubiese caído allí precipitadamente y, en la sombra, las crestas espumosas que brillaban sobre los ocultos arrecifes eran tan blancas como los desnudos dientes de la muerte. Y Yadar no necesitó de los agudos y asustados gritos de sus compañeros para saber que aquella era la terrible isla de Naat.

La corriente aumentó horriblemente, encrespándose, mientras se precipitaba a la batalla contra la costa defendida por rocas, y su clamor ahogó las voces de los marineros que oraban en voz alta a sus dioses. Yadar, de pie en la proa, dirigió solo una silenciosa plegaria a la lúgubre y fatal deidad de su tribu; sus ojos, escudriñando la masa de la isla como los de un halcón volando sobre el mar, vieron los desnudos y bajando hacia el mar entre los acantilados y la línea blanca de una monstruosa rompiente sobre una costa sombría.

El aspecto de la isla era lúgubre y ominoso y el corazón de Yadar se hundió como una sonda en un mar sin sol. Cuando la galera llegó más cerca de la costa, creyó ver gente moviéndose en la oscuridad visible entre golpe y golpe de mar sobre la baja playa y oculta de nuevo por la espuma y el rocío del mar. Antes de que pudiera verlos por segunda vez, la galera fue lanzada con estruendo y chasquido atronadores sobre un arrecife enterrado bajo las torrenciales aguas. La parte delantera de la proa y del fondo se rompieron, y al levantarla sobre el arrecife una segunda ola, se llenó instantáneamente de agua y se hundió. El único de todos los que habían salido de Oroth que saltó antes de que la nave se fuese al fondo fue Yadar, pero puesto que su habilidad como nadador no era demasiado grande, fue arrastrado rápidamente hacia abajo y estuvo a punto de ahogarse en los remolinos de aquel mar maldito.

Perdió el sentido, y en su cerebro, como un sol perdido que vuelve del pasado, contempló el rostro de Dilili y, junto a ella, en una brillante

fantasmagoría, volvieron los días felices que habían vivido antes de la desgracia. Las visiones desaparecieron y se

despertó forcejeando, con el amargo sabor del mar en la boca, su rugido en los oídos y su rápida oscuridad a su alrededor. Y al aguzarse sus sentidos, se dio cuenta de que una forma nadaba a su lado y unos brazos le sostenían en el agua.

Levantó la cabeza y vio vagamente el pálido cuello y el rostro medio vuelto de su salvador y el largo cabello negro que flotaba de una ola a otra. Tocando el cuerpo a su lado, supo que era el de una mujer. Aunque estaba aturdido y mareado por el movimiento del mar, la sensación de algo familiar se movió en su interior y pensó que, en algún lugar, en algún momento anterior, había conocido a una mujer con un cabello semejante y un corte de cara parecido. Intentando recordar, tocó de nuevo a la mujer y sintió en sus dedos una extraña frialdad que venía de su cuerpo desnudo.

La fuerza y habilidad de la mujer eran milagrosas, pues se dejaba llevar con facilidad sobre el aterrador subir y bajar del oleaje. Yadar, flotando en sus brazos como en una cuna, divisó la costa que se aproximaba desde la cumbre de las olas y le pareció difícil que un nadador, por hábil que fuese, pudiese salir con vida de la fuerza de aquellas aguas. Al fin, y como en sueños, fueron lanzados hacia arriba, como si el oleaje fuese a golpearlos contra el acantilado mayor de todos, pero como controlada por algún hechizo, la ola se derrumbó lenta y perezosamente, y Yadar y su salvadora, liberados por su reflujo, yacieron sanos y salvos sobre un saliente arenoso.

Sin pronunciar palabra, ni volverse a mirar a Yadar, la mujer se puso en pie, y haciéndole seña de que le siguiera se alejó en el mortecino azul del atardecer que había caído sobre Naat. Yadar, levantándose y siguiendo a la mujer, escuchó un extraño y etéreo cántico que sobresalía por encima del tumulto del mar y vio, a cierta distancia ante él en la penumbra, una hoguera que brillaba de forma extraña. La mujer se encaminó directamente hacia el fuego y las voces. Y Yadar, cuyos ojos se habían acostumbrado a aquella dudosa oscuridad, vio que la hoguera se encontraba en la boca de un desfiladero profundo entre los acantilados que dominaban la playa, y detrás de ella, como sombras altas y demoniacas estaban las figuras, oscuramente vestidas, de los que cantaban.

En aquel momento le volvió a la memoria lo que le había dicho el capitán de la galera respecto a los nigromantes de Naat y sus prácticas. El mismo sonido de aquel cántico, pronunciado en un lenguaje desconocido, parecía suspender el flujo de sus venas dejando su corazón sin sangre y helaba sus entrañas con la frialdad de la tumba. Y aunque él sabía muy poco de aquellos asuntos, le asaltó el pensamiento de que las palabras que estaba oyendo eran de importancia y poder mágicos.

Adelantándose, la mujer se inclinó ante los cantores como una esclava. Los hombres, que eran tres, continuaron sin detenerse con su cántico. Eran de gran estatura, lívidos como garzas hambrientas, y muy parecidos entre sí; lo único visible de sus hundidos ojos eran las chispas rojas de la hoguera reflejadas en ellos. Mientras cantaban, sus ojos parecían mirar a lo lejos sobre el oscuro mar y sobre cosas ocultas por la oscuridad y la distancia. Y Yadar, acercándose a ellos, se dio cuenta de que el horror y la repugnancia

atenazaban su garganta, como si hubiese encontrado, en un lugar entregado a la muerte, la poderosa y siniestra madurez de la corrupción.

Las llamas dieron un salto, con un torbellino de lenguas que semejaban serpientes azules y verdes enroscándose entre serpientes amarillas. Y la luz se reflejó sobre el rostro y los pechos de la mujer que había salvado a Yadar del río Negro... ¡Contemplándola de cerca, supo por qué había agitado vagos recuerdos en su interior, porque no era otra que su perdido amor, Dalili!

Olvidando la presencia de los oscuros cantores, se lanzó hacia adelante para abrazar a su bienamada, gritando su nombre en una agonía de éxtasis. Pero ella no le contestó y sólo respondió a su abrazo con un leve temblor. Yadar, profundamente perplejo y desmayado, se dio cuenta de la mortal frialdad que, procedente de su carne, se insinuaba por sus dedos y atravesaba incluso sus vestiduras. Los labios que besó estaban mortalmente pálidos y lánguidos y parecía que de ellos no salía ningún aliento; el lívido pecho apretado contra el suyo no se elevaba y descendía con la respiración. En los amplios y hermosos ojos que ella volvió hacia él sólo encontró un soñoliento vacío y el tipo de reconocimiento de un durmiente que sólo se ha despertado a medias y cae rápidamente en el sueño otra vez.

—¿Eres realmente Dalili?—dijo.

Ella contestó, como medio dormida, con voz monótona e indecisa:

—Soy Dalili.

Para Yadar, estupefacto por aquel misterio, desesperado y apenado, fue como si ella le hubiese hablado desde un país mucho más allá que todas las fatigosas leguas que había recorrido en su búsqueda. Temiendo comprender el cambio que había tenido lugar en ella, le dijo tiernamente:

—Tienes que acordarte de mí, porque soy tu amante, el príncipe Yadar, que te ha buscado por la mitad de los reinos de la tierra y, por tu causa, ha navegado hasta aquí, sobre el océano abierto.

Ella replicó como alguien que está bajo los efectos de alguna pesada droga, repitiendo sus palabras sin comprenderlas realmente.

—Claro que te conozco.

Esta respuesta no consoló a Yadar, y su preocupación no disminuyó ante las cortas respuestas con que ella contestó a todas sus cariñosas preguntas y frases.

No advirtió que los tres cantores habían terminado con su canto y, en realidad, se había olvidado de su presencia. Pero mientras seguía abrazado tiernamente a la muchacha, los hombres se le acercaron, y uno de ellos le sujetó por el brazo. El hombre le saludó por su nombre y se dirigió a él, aunque algo rudamente, en un lenguaje hablado en muchas regiones de Zothique, diciendo:

—Te damos la bienvenida a la isla de Naat.

Yadar, sintiendo una aterradora sospecha, interrogó fieramente al hombre.

—¿Qué clase de seres sois vosotros? ¿Por qué está aquí Dalili? ¿Qué le habéis hecho?

—Soy Vacharn, un nigromante—contestó el hombre—, y aquellos otros que están conmigo son mis hijos, Vokal y Uldulla, que también son nigromantes. Vivimos en una casa detrás del acantilado y nuestros sirvientes están formados por los ahogados que nuestra magia ha rescatado del mar. Entre ellos se encuentra esta muchacha, Dalili, junto con la tripulación del barco en el que había partido de Oroth. Al igual que la nave en la que tú llegaste después, la suya fue arrastrada mar adentro y cayó más tarde en el río Negro, destrozándose finalmente contra los acantilados de Naat. Mis hijos y yo, cantando esa poderosa fórmula que no requiere el uso del círculo o del pentágono, trajimos a tierra a todos los ahogados, de la misma forma que ahora acabamos de llamar a la tripulación de esta otra nave, de la que sólo tú has salido con vida, rescatado por la nadadora muerta cumpliendo nuestras órdenes.

Vacharn terminó y se quedó mirando fijamente la oscuridad. Detrás suyo, Yadar oyó el sonido de unas lentas pisadas subiendo sobre los guijarros desde la playa. Dando media vuelta, vio emerger de la lívida oscuridad al viejo capitán de aquella galera en la que había viajado hasta Naat; detrás del capitán venían los marineros y remeros. Se acercaron a la luz de la hoguera andando como sonámbulos, el agua del mar caía abundantemente de su cabello y vestiduras y babeaba de sus bocas. Algunos mostraban fuertes magulladuras, otros se tambaleaban o arrastraban a causa de alguna extremidad rota por las rocas sobre las que el mar los había arrojado, pero sus rostros tenían el aspecto que tienen los hombres que han muerto ahogados.

Rígidamente, como autómatas, rindieron homenaje a Vacharn y sus hijos, reconociendo así su servidumbre a aquellos que les habían llamado de la profunda muerte. Sus ojos vidriosos no dieron muestra de reconocer a Yadar ni de tener conciencia de las cosas exteriores, y sólo hablaron para reconocer, monótona y maquinalmente, ciertas palabras que les dirigieron en voz baja los nigromantes.

Yadar actuaba como si él también fuese un muerto en vida en un sueño oscuro, hueco y semiconsciente. Caminando al lado de Dalili y seguido de aquellos otros, los encantadores le condujeron a través de un oscuro cañón que serpenteaba secretamente hacia las alturas de Naat. En su corazón no había demasiada alegría por haber encontrado a Dalili y su amor estaba acompañado de una sombría desesperación.

Vacharn guiaba el camino con una rama cogida de la hoguera. En seguida surgió una voluminosa luna, roja como con sangre mezclada de sanies, que iluminó el mar, furioso y rugiente. Antes de que su globo hubiese adquirido la palidez de la muerte, salieron de la garganta y llegaron a una planicie rocosa donde se encontraba la casa de los tres nigromantes.

La casa era de granito oscuro, con largas alas bajas que se escondían entre el follaje de los cercanos cipreses. A sus espaldas se alzaba otro acantilado, y sobre éste, colinas y cordilleras sombrías se amontonaban a la luz de la luna, alejándose hacia el montañoso centro de Naat.

Parecía que la mansión era un lugar vaciado por la muerte, no había luces ni en las puertas ni en las ventanas y el silencio de su interior igualaba la tranquilidad de los lívidos cielos. Pero al acercarse los hechiceros al umbral, Vacharn pronunció una sola palabra que retumbó a lo lejos en los salones



interiores, y como en respuesta, repentinamente brillaron lámparas por todas partes, llenando la casa con sus monstruosos ojos amarillos, e instantáneamente apareció gente en las puertas, sombras que se inclinaban. Pero los rostros de aquellos seres estaban blancos por la palidez de la tumba, algunos mostraban manchas verdes de putrefacción o estaban marcados por el sinuoso roer de los gusanos...

Yadar fue invitado a sentarse a la mesa, donde Vacharn, Vokal y Uldulla comían normalmente solos, en un gran salón de la casa. La mesa estaba dispuesta sobre una plataforma de enormes losas de piedra, y a un nivel más bajo los muertos se apiñaban alrededor de las otras mesas en número que casi llegaba a la cuarentena; entre ellos se sentaba Dalili, que nunca miraba hacia Yadar. El se hubiese reunido con ella, no queriendo separarse de su lado, pero estaba dominado por un profundo sopor, como si un hechizo innombrable le atase las piernas y no pudiese moverse ya por su propia voluntad.

Embotado, se sentó con sus taciturnos y lúgubres anfitriones, que al vivir siempre rodeados por los silenciosos muertos habían adquirido un aire y costumbres muy parecidos a ellos. Y vio, con más claridad que antes, la semejanza común entre los tres, porque daba la impresión de que todos fuesen hermanos con un mismo nacimiento, antes que padre e hijos. Parecían que no tuviesen edad, y no eran ni viejos ni jóvenes, como los hombres ordinarios. Cada vez era más consciente de aquella extraña maldad que emanaba de los tres, poderosa y aborrecible como una exhalación de muerte oculta.

Dominado por aquel embotamiento, apenas se maravilló ante el servicio de aquella extraña comida, aunque ésta no era traída por ningún agente palpable, y los vinos se servían desde el propio aire; el paso de los sirvientes de un lado para otro solamente era

traicionado por un rumor de vacilantes pisadas y una ligera frialdad que iba y venía.

En silencio, con gestos y movimientos rígidos, los muertos comenzaron a comer en sus mesas. Pero los nigromantes se abstuvieron de las vituallas ante ellos, en actitud de espera, y Vacharn dijo al nómada:

—Hay otros que cenarán esta noche con nosotros.

Yadar percibió entonces una silla vacía, colocada al lado de la silla de Vacharn.

Pronto entró, por una puerta que daba al interior de la casa, un hombre de gran corpulencia y estatura, desnudo y de un color tostado que casi llegaba a la negrura. Tenía un aspecto salvaje y sus ojos se dilataron a causa de la rabia o del terror, mientras que sus gruesos labios purpúreos estaban orlados de espuma. Detrás de él, levantando amenazadoramente sus pesadas y herrumbrosas cimitarras, entraron dos de los marineros muertos a manera de guardianes de un prisionero.

—Este hombre es un caníbal —dijo Vacharn—. Nuestros sirvientes le han capturado en el bosque al otro lado de las montañas, que es donde habita su salvaje pueblo. Sólo los más fuertes y bravos son llamados vivos a esta

mansión... No en vano, oh príncipe Yadar, fuiste escogido para tal honor. Observa atentamente todo lo que pase.

El salvaje se había detenido en el umbral, como si temiese más a los ocupantes del salón que a las armas de sus guardianes. Uno de los espectros golpeó su hombro izquierdo con la herrumbrosa hoja y la sangre saltó de la profunda herida, mientras el caníbal se adelantaba después de aquel aviso. Temblaba tan convulsivamente como un animal asustado, mirando aterrizado a ambos lados en busca de un medio de escape, y sólo después de un segundo golpe subió a la plataforma y se acercó a la mesa de los nigromantes. Pero tras ciertas palabras de hueco sonido pronunciadas por Vacharn, el hombre se sentó, todavía temblando, en la silla al lado de la del amo y enfrente de Yadar. Detrás de él se estacionaron sus espectrales guardianes con las armas en alto; sus

rasgos eran los de hombres que llevan muertos dos semanas.

—Todavía falta otro invitado —dijo Vacharn—. Vendrá más tarde y no hay necesidad de esperar por él.

Sin más ceremonia comenzó a comer, y Yadar le siguió, aunque con poco apetito. El príncipe apenas percibía el sabor de las viandas que llenaban su plato, ni podría haber jurado si los vinos que bebía eran dulces o amargos. Sus pensamientos estaban divididos entre Dalili y la extrañeza y el terror de todo lo que le rodeaba.

Mientras comía y bebía sus sentidos se aguzaron de forma extraña y se dio cuenta de las sombras horribles que se movían entre las lámparas y escuchó el frío silbido de unos susurros, que detuvieron hasta su sangre. Y desde el concurrido salón, todos los olores que la mortalidad puede exhalar entre la muerte reciente y el fin de la corrupción llegaron hasta él.

Vacharn y sus hijos se dedicaron a la comida con la despreocupación de los que hace mucho que están acostumbrados a semejantes ambientes. Pero el caníbal, cuyo terror era todavía palpable, se negó a tocar la comida que estaba ante él. La sangre corría incesantemente en dos pesados surcos por su pecho, desde sus hombros heridos, y goteaba de forma audible sobre las losas de piedra.

Finalmente, ante la insistencia de Vacharn, que hablaba en la propia lengua del caníbal, se persuadió a beber una copa de vino. Este vino no tenía el mismo color del que había sido servido al resto de la compañía, y era de un color violeta oscuro, como el capullo de la belladona, mientras el restante era de un rojo amapola. Apenas lo había probado cuando cayó hacia atrás en su silla con el aspecto de alguien indefenso por un ataque de parálisis. La copa todavía continuaba sujeta entre sus rígidos dedos y derramó el resto de su contenido; no se advertía ningún movimiento ni temblor en sus extremidades y sus ojos estaban completamente abiertos, mirando fijamente, como si quedase todavía conciencia en su interior.

Una horrible sospecha surgió en Yadar y ya no pudo continuar comiendo la comida y bebiendo el vino de los nigromantes. Se quedó sorprendido por las acciones de sus anfitriones, que, absteniéndose de igual forma, se dieron la vuelta en sus asientos y contemplaron fijamente una porción del suelo a espaldas de Vacharn, entre la mesa y el extremo interno del salón.

Yadar, elevándose un poco en el asiento, miró por encima de la mesa y percibió un pequeño agujero en una de las losas. El agujero era del tipo que podría servir de madriguera a un pequeño animal, pero no podía imaginarse Yadar la naturaleza de una bestia que habitase en el sólido granito.

Con voz alta y clara, Vacharn pronunció una sola palabra "Esrit", como pronunciando el nombre de alguien a quien desease llamar. No mucho tiempo después aparecieron dos pequeñas chispas en la oscuridad del agujero, y de allí saltó una criatura que tenía algo del tamaño y forma de una comadreja, pero todavía más largo y delgado. La piel de la criatura era de un negro herrumbroso, sus garras eran como diminutas manos desprovistas de pelo, y las cuentas de sus ojos, de un amarillo flameante, parecían contener la maligna sabiduría y malevolencia de un demonio. Velozmente, con movimientos sinuosos que le hacían parecer una serpiente cubierta de piel, corrió hasta estar debajo de la silla ocupada por el caníbal y comenzó a beber ávidamente en el charco de sangre que había goteado de sus heridas hasta el suelo.

Después, mientras el horror hacía presa en el corazón de Yadar, saltó a las rodillas del caníbal y de allí a su hombro izquierdo, donde había sido infligida la herida más profunda. Allí la cosa se pegó al corte que todavía sangraba, del que chupó al estilo de una comadreja, y la sangre cesó de manar sobre el cuerpo del hombre. Este no se movió de su silla, pero sus ojos se dilataron todavía más con fijeza horrible, hasta que el iris estuvo aislado en el lívido blanco y sus labios colgaron separados, mostrando unos dientes fuertes y puntiagudos como los de un tiburón.

Los nigromantes habían reanudado su comida con los ojos atentos sobre aquel pequeño monstruo sediento de sangre, y Yadar comprendió que éste era el otro huésped esperado por Vacharn. No sabía si la cosa era realmente una comadreja o algún sirviente

del hechicero, pero el horror fue seguido por la ira ante el suplicio del caníbal, y sacando una espada que había llevado consigo durante todos sus viajes, se puso en pie con ánimo de matar al monstruo. Pero Vacharn describió un signo peculiar en el aire con su dedo índice y el brazo del príncipe fue suspendido a mitad del golpe, mientras sus dedos quedaban tan débiles como los de un bebé y la espada le caía de la mano, resonando con estrépido sobre la plataforma. Después, como siguiendo la muda voluntad de Vacharn, se vio obligado a sentarse de nuevo a la mesa.

La sed de aquella criatura parecida a una comadreja parecía ser insaciable, porque después de que pasasen muchos minutos, continuaba sorbiendo la sangre del salvaje. Los poderosos músculos del hombre se hundían de minuto en minuto y los huesos y las rígidas articulaciones se veían tensos bajo arrugados pliegues de piel. Su rostro era el informe de la muerte, sus miembros estaban escuálidos como los de una antigua momia, aunque la cosa que se había abatido sobre él había aumentado de tamaño solamente lo mismo que un armiño que hubiese chupado la sangre de algún ave de corral.

Por esta señal Yadar supo que sin duda la cosa era un demonio, y que estaba al servicio de Vacharn. Paralizado por el terror, estuvo mirando, desde su asiento, hasta que la criatura se soltó de los secos huesos y piel del caníbal

y corrió, retorciéndose y arrastrándose siniestramente, hasta su agujero en la losa de piedra.

Extraña era la vida que ahora comenzó Yadar en la casa de los nigromantes. Sobre él pesaba siempre la maligna esclavitud que se había apoderado de su persona durante aquella primera comida y se movía como alguien que no puede despertar por completo de un sueño. Parecía como si su voluntad estuviese controlada de alguna forma por aquellos amos de los muertos vivientes. Pero aún más que por eso le retenía el viejo encanto de su amor por Dalili, aunque ahora este amor se hubiese convertido en un desesperado arrobamiento.

Algo aprendió sobre los nigromantes y su forma de existencia, aunque Vacharn hablaba raras veces, excepto con lúgubres ironías, y sus hijos eran tan taciturnos como los mismos muertos. Supo que el sirviente, parecido a una comadreja, cuyo nombre era Esrit, se había comprometido a servir a Vacharn durante un tiempo fijado, recibiendo en pago, cada luna llena, la sangre de un hombre vivo escogido por su fuerza y valor indomables. Y para Yadar era evidente que, a menos que surgiera algún milagro o magia más poderosa que la de los nigromantes, los días de su vida estaban limitados por el período de la luna. Porque, además de sí mismo y los amos, no había ninguna otra persona en toda aquella mansión que no hubiese traspasado ya las amargas puertas de la muerte...

La casa era solitaria, estando situada a bastante distancia de sus vecinos. En las costas de Naat vivían otros nigromantes, pero entre ellos y los anfitriones de Yadar había poca relación. Y detrás de las salvajes montañas que dividían la isla vivían solamente algunas tribus de antropófagos que guerreaban unas con otras en los oscuros bosques de pinos y cipreses.

Los muertos se alojaban en profundas cuevas, parecidas a catacumbas, detrás de la casa, yaciendo toda la noche en sepulcros de piedra y saliendo en una resurrección diaria para cumplir las tareas que sus dueños les ordenaban. Algunos araban los jardines rocosos que se encontraban en una pendiente abrigada de los vientos marinos, otros cuidaban de las negras cabras u otro ganado, y otros eran enviados buceando a las profundidades del mar en busca de perlas que crecían prodigiosamente, en lugares inaccesibles para un nadador vivo, sobre los trágicos atolones y arrecifes orlados de cuernos de granito. A través de los años, Vacharn amasó gran cantidad de tales perlas, puesto que había vivido más tiempo de lo que dura una vida normal. A veces, en una nave que remontaba la corriente del río Negro, él o alguno de sus hijos viajaba hasta Zothique con algunos de los muertos como tripulantes, y cambiaban las perlas por las cosas que su magia era incapaz de conseguir en Naat.

Era extraño para Yadar ver a sus compañeros de viaje yendo de un sitio a otro junto a los otros espectros, saludándole únicamente los vacíos ecos de sus propios saludos. Y era amargo, aunque nunca sin una vaga dulzura llena de pena, ver a Dalili y hablar con ella, intentando vanamente reavivar el perdido ardor del amor en un corazón que se había sumergido profundamente en el olvido y no había vuelto de allí. Era siempre como intentar alcanzarla a través de un golfo más terrible que la irresistible corriente que continuamente chocaba contra la isla de los Nigromantes.

Dalili, que desde su infancia había nadado en los hundidos lagos de Zyra, se encontraba entre los que se veían forzados a sumergirse en busca de perlas. Muchas veces, Yadar la acompañaba hasta la costa y esperaba su vuelta de las alocadas rompientes; a ratos, se sintió tentado de lanzarse tras ella y encontrar, si es que era posible, la paz de una muerte verdadera. Seguramente hubiese hecho esto, a no ser que entre el fantasmagórico arrobamiento de su situación y las grises redes de la brujería que le rodeaba, parecía que su fuerza y resolución antiguas le hubieran abandonado por completo.

Un día, hacia el atardecer, cuando el mes estaba terminando, Vokal y Uldulla se acercaron al príncipe, que estaba esperando en una playa rodeada de rocas mientras Dalili buceaba lejos entre las torrenciales aguas. Sin decir palabra, le hicieron gestos furtivos de que les siguiera, y Yadar, sintiéndose vagamente curioso de su intención, les permitió que lo alejasen de la playa y le guiasen por peligrosos senderos que serpenteaban de un acantilado a otro sobre la sinuosa costa. Antes de la caída de la oscuridad, llegaron a un pequeño puertecillo, que se adentraba en la tierra, cuya existencia había sido hasta aquel momento insospechada por el nómada. En aquella plácida bahía, bajo la oscura sombra de la isla, se balanceaba una galera con sombrías velas color púrpura que recordaba la nave que Yadar había descubierto moviéndose rápidamente hacia Zothique contra la enorme corriente del río Negro.

Yadar se sintió muy asombrado y no pudo adivinar por qué le habían llevado a aquel puerto escondido, ni el significado de sus gestos cuando señalaron el extraño navío. Después, en un susurro apresurado y oculto, como si temiesen ser oídos en aquel remoto

lugar, Vokal le dijo:

—Si nos ayudas a mi hermano y a mí en la ejecución de cierto plan, podrás utilizar esa galera para abandonar Naat. Y contigo, si tal es tu deseo, podrás llevarte a Dalili, junto con algunos marineros como tripulantes. Favorecido por las poderosas galernas que nuestros conjuros llamarán para ti, podrás navegar contra el río Negro y volver a Zothique... Pero si no nos ayudas, entonces la comadreja Esrit te chupará la sangre hasta que la última extremidad de tu cuerpo haya sido vaciada y Dalili continuará siendo la esclava de Vacharn, trabajando durante el día, para servir su avaricia, en las oscuras aguas... y quizá sirviendo su lujuria por la noche.

Ante la promesa de Vokal, Yadar sintió que algo de esperanza y hombría revivían en su interior, y le pareció que la siniestra magia de Vacharn abandonaba su mente; además las insinuaciones de Vokal despertaron su indignación contra Vacharn. Y dijo rápidamente:

—Te ayudaré en tus planes, sean los que sean, si está en mi poder hacerlo.

Entonces, lanzando muchas y temerosas miradas a su alrededor y a sus espaldas, Uldulla habló con un furtivo susurro.

—Nosotros pensamos que Vacharn ya ha vivido más del tiempo que le corresponde y que nos ha impuesto su autoridad durante mucho tiempo. Nosotros, sus hijos, nos hacemos viejos y creemos que es simplemente justo que heredemos las riquezas atesoradas por nuestro padre y su supremacía

mágica antes de que la edad nos impida disfrutar de ellas. Por tanto, buscamos tu ayuda para matar a Vacharn.

Después de una breve reflexión, Yadar decidió que el asesinato del nigromante era un hecho justo desde cualquier punto de vista y algo a lo que podía prestarse sin deterioro de su valor o de su virilidad. Por tanto, dijo sin demora:

—Os ayudaré a hacerlo.

Muy envalentonados, en apariencia, por el consentimiento de Yadar, Vokal le habló a su vez, diciendo:

—Esto tiene que hacerse antes de mañana por la noche, pues ésta traerá una luna llena del río Negro sobre Naat y llamará al demonio-comadreja Esrit de su agujero. Y mañana por la mañana es el único momento en que podemos encontrar a Vacharn desprevenido en su cámara. Durante esas horas, pues tal es su voluntad, contemplará en trance un espejo mágico que contiene visiones del mar exterior y de las naves navegando sobre el mar y de los países que están al otro lado. Y debemos matarle ante el espejo, golpeándole veloz y fuertemente antes de que despierte de su trance.

A la hora fijada para la hazaña, Vokal y Uldulla se acercaron a Yadar, que les estaba esperando en el salón de fuera. Cada uno de los hermanos portaba una larga y reluciente cimitarra y Vokal también llevaba en la mano izquierda un arma semejante que ofreció al príncipe, explicando que aquellas cimitarras habían sido templadas con un conjuro de canciones fatales y grabadas después con innumerables invocaciones de muerte. Yadar declinó el arma del mago, prefiriendo su propia espada, y sin retrasarse más los tres se dirigieron apresuradamente, con todo el sigilo posible, hacia la cámara de Vacharn.

La casa estaba vacía, porque todos los muertos habían ido a cumplir con sus asignaciones, y no se oía ningún susurro ni se veía ninguna sombra de aquellos seres invisibles, ya fuesen espíritus del aire o simples fantasmas, que servían a Vacharn de diversas maneras. Los tres se acercaron en silencio a la entrada de la cámara, que sólo estaba cubierta por un tapiz negro tejido en plata con los signos de la noche y bordado en hilo escarlata con la repetición de los cinco nombres del archidemonio Thasaidón. Los hermanos se detuvieron, como si temiesen levantar el tapiz, pero Yadar, sin dudarle un momento, lo echó a un lado y entró en la cámara, siguiéndole los gemelos rápidamente, como avergonzados de su pusilanimidad.

La habitación era grande, con una alta cúpula, e iluminada por una pequeña ventana que, por encima de los salvajes cipreses, daba hacia el negro mar. Ninguna llama se elevaba de la miríada de lámparas para ayudar a la camuflada luz diurna y las sombras se apretaban en el lugar como un fluido espectral en el que los recipientes mágicos, los grandes incensarios y alambiques, los braseros, parecían temblar como cosas animadas. Un poco más allá del centro de la habitación, de espaldas a la puerta, Vacharn se sentaba sobre un taburete de ébano ante el espejo de la clarividencia, que había sido forjado de electrum en la forma de una gigantesca letra delta y era sostenido oblicuamente en alto por un serpenteante brazo de cobre. El espejo relucía brillantemente en la sombra, como si estuviese iluminado por algún

resplandor de fuente desconocida, y los intrusos fueron ofuscados por reflejos de su brillo al avanzar hacia delante.

Realmente, parecía que Vacharn estaba inmerso en el trance inducido, porque miraba hacia el espejo rígidamente, inmóvil como una momia sentada. Los hermanos retrocedieron mientras Yadar, pensando que estaban cerca a sus espaldas, avanzó hacia el mago con el arma levantada. Al acercarse, vio que Vacharn tenía sobre sus rodillas una gran cimitarra, y temiendo que el hechicero quizá estuviese sobre aviso, Yadar corrió con rapidez hacia él y dirigió un poderoso golpe contra su cuello. Pero al calcular la dirección, sus ojos fueron cegados por el extraño brillo del espejo, como si un sol se hubiese levantado ante ellos por encima del hombro de Vacharn, y la hoja se torció y cayó oblicuamente sobre el hueso de la clavícula, de forma que el nigromante, aunque severamente herido, se salvó de la decapitación.

Parecía probable ahora que Vacharn hubiese conocido de antemano el intento de asesinarle y había decidido presentar batalla a sus enemigos cuando éstos se presentasen. Pero al sentarse para fingir el trance, sin duda había sido dominado, contra su voluntad, por el extraño resplandor y había caído en el sueño adivinatorio.

Veloz y fiero como un tigre herido, saltó del taburete, blandiendo su cimitarra en alto al volverse hacia Yadar. El príncipe, todavía ciego, no pudo ni repetir el golpe ni evitar el de Vacharn, y la cimitarra se hundió profundamente en su hombro derecho. Cayó mortalmente herido y quedó con la cabeza un poco en alto, apoyada contra la base del brazo de cobre en forma de serpiente que soportaba el espejo.

Yaciendo allí, mientras la vida se le escapaba lentamente, vio cómo Vokal, con la desesperación del que ve la muerte inminente, saltaba hacia delante y cortaba de un golpe el cuello de Vacharn. La cabeza, casi separada del cuerpo, cayó y colgó a un lado por un trozo de carne y piel, pero Vacharn, trastabillando, no cayó o murió de golpe, como hubiese hecho cualquier hombre mortal, sino que, animado todavía por el poder mágico que llevaba dentro, corrió por la cámara, dirigiendo poderosos golpes a los parricidas. Mientras corría, la sangre saltaba de su cuello como de una fuente y su cabeza se balanceaba de un lado para otro sobre su pecho como un monstruoso péndulo. Todos sus golpes iban a ciegas porque ya no podía ver para dirigirlos y sus hijos le evitaban con agilidad, hiriéndole algunas veces de paso. A veces tropezaba con el caído Yadar, o golpeaba el espejo de electrum con su espada, produciendo un sonido como el de una profunda campana. Y a veces la batalla salía fuera del campo visual del moribundo príncipe, hacia la ventana que daba al mar, y escuchaba extraños crujidos, como si parte de los mágicos muebles hubiesen sido destrozados por los golpes del mago; también se oían las agitadas respiraciones de los hijos de Vacharn y el amortiguado sonido de los golpes que daban en el blanco, pues continuaban hiriendo a su padre. Pronto la lucha regresó delante de Yadar, que la observaba con ojos que se iban apagando.

El combate era horrible, más allá de toda descripción, y Vokal y Uldulla jadeaban como los corredores agotados cerca del final. Pero después de un cierto tiempo, el poder pareció faltarle a Vacharn junto con la sangre del cuerpo. Se tambaleaba de un lado a otro, sus pasos se detuvieron y sus

golpes se hicieron más débiles. Su vestimenta colgaba en harapos empapados de sangre a causa de las cuchilladas de sus hijos, y algunos de sus miembros estaban medio cortados y todo su cuerpo cortado y arañado como el tajo del verdugo. Al fin, con un golpe certero, Vokal cortó la delgada cinta de la que todavía pendía la cabeza, y ésta cayó y rodó por el suelo, rebotando muchas veces.

Entonces, con una salvaje agitación, como si todavía quisiese mantenerse en pie, se derrumbó el cuerpo de Vacharn y yació agitándose, recordando un ave enorme y descabezada. intentando incesantemente levantarse y dejándose caer de nuevo. Nunca volvió a ponerse el cuerpo de pie por completo, a pesar de todos sus esfuerzos, pero la cimitarra continuaba firmemente sujeta en la mano derecha y el cadáver golpeaba ciegamente, atacando desde el suelo con golpes laterales, o hacia abajo cuando se elevaba a una postura semisentada. La cabeza, incansable, continuaba rodando por la cámara y las maldiciones salían de su boca en una voz aflautada, no más alta que la de un niño.

Ante esto, Yadar vio que Vokal y Uldulla se echaban hacia atrás como si estuviesen algo preocupados, y después se volvieron hacia la puerta, con la clara intención de abandonar la habitación. Pero antes de que Vokal, que era el primero, hubiese levantado el tapiz de la entrada, de entre sus pliegues se desprendió el largo, negro, serpentino cuerpo de la comadreja-sirviente Esrit. La criatura se lanzó al aire, alcanzando de un solo salto la garganta de Vokal, y se colgó allí con los dientes pegados a su carne y chupándole la sangre sin detenerse un minuto, mientras éste se tambaleaba por la habitación e intentaba en vano arrancársela de allí con dedos enloquecidos.

Posiblemente Uldulla hubiese hecho algún intento para matar la criatura, porque gritó conjurando a Vokal a que se estuviese quieto, y elevó su espada como esperando una oportunidad para golpear a Esrit. Pero Vokal parecía no oírle, o estar demasiado aterrorizado para obedecerle. En aquel instante, la cabeza de Vacharn, que seguía rodando, chocó contra los pies de Uldulla, y con un furioso rugido alcanzó con los dientes el borde de su túnica y se colgó de allí, mientras él retrocedía, completamente aterrorizado. Aunque golpeó la cabeza salvajemente con su cimitarra, los dientes se negaron a soltar su presa. Así que dejando caer sus vestimentas y abandonándolas allí con la cabeza de su padre todavía colgando, huyó desnudo de la habitación. Mientras Uldulla huía, la vida partió de Yadar y ya no vio ni oyó nada más...

Confusamente, desde las profundidades del olvido, Yadar distinguió el flamear de luces remotas y escuchó el canto de una voz lejana. Se sintió nadar hacia arriba desde los negros mares, hacia la voz y las luces, y vio cómo a través de una película fina y acuosa la cara de Uldulla inclinada sobre él y el humear de unos extraños recipientes en la cámara de Vacharn. Y le pareció que Uldulla le decía:

—Levántate de entre los muertos y obedéceme en todas las cosas a mí, tu amo.

Así, en respuesta a los nefandos ritos y encantos de la nigromancia, Yadar se despertó a la vida, tal como era ésta posible para un espectro resucitado. Y volvió a andar, con el negro cuajarón de su herida en un gran coágulo sobre su hombro y su pecho, y contestó a Uldulla al estilo de los muertos vivientes.



Recordó vagamente, y como asuntos de poca importancia, algo sobre su muerte y las circunstancias que la habían precedido, y buscó en vano con ojos borrosos por la destrozada cámara el cuerpo y la cortada cabeza de Vacharn, y a Vokal y al demonio-comadreja.

Entonces pareció que Uldulla le decía: "Sígueme", y salió con el nigromante a la luz de la roja y plena luna que había llegado desde el río Negro hasta Naat. Allí, en la planicie delante de la casa, había un gran montón de cenizas donde las brasas brillaban y relucían como si fuesen ojos con vida. Uldulla permaneció en contemplación delante de la pira y Yadar se mantuvo a su lado, sin saber que lo que contemplaba era la consumida pira de Vacharn y Vokal, construida y encendida por los esclavos muertos, bajo las órdenes de Uldulla.

Entonces un viento se levantó repentinamente desde el mar, con agudos y fantasmagóricos gemidos, y levantando todas las cenizas y tizones formando una nube grande y en remolino la lanzó sobre Yadar y el nigromante. Ambos pudieron apenas resistir el viento, y su cabello, sus barbas y vestiduras se llenaron de los restos de la pira, quedando los dos como cegados. Después el viento se elevó, lanzando la nube de cenizas sobre la casa, y por sus puertas y ventanas, entrando en todas las habitaciones. Y durante muchos días después, pequeñas volutas de ceniza se levantaban bajo los pies de los que recorrían los salones, y aunque por orden de Uldulla, las escobas se utilizaban diariamente, parecía que el lugar nunca quedaba completamente libre de aquellas cenizas...

Queda poco que decir con respecto a Uldulla, porque su señorío sobre los muertos fue breve. Viviendo siempre solo, excepto por la compañía de los espectros que le atendían, cayó en poder de una extrañísima melancolía que se convirtió rápidamente en locura. Ya no podía concebir cuál era el fin y el objeto de la vida, y el sopor de la muerte se le presentaba como un mar negro y tranquilo lleno de suaves murmullos y de brazos como sombras que le empujaban hacia abajo. Pronto llegó a envidiar a los muertos y a considerar su suerte más deseable que ninguna otra. Así pues, llevando la cimitarra que había empleado para matar a Vacharn, se dirigió a la cámara de su padre, donde no había entrado desde la resurrección del príncipe Yadar. Allí, junto al espejo de las adivinanzas, que brillaba como el sol, se abrió a sí mismo el vientre y cayó entre el polvo y las telarañas que recubrían todo en abundancia. Y puesto que no había ningún otro mago que le devolviera incluso a una semblanza de vida, permaneció pudriéndose y sin ser molestado por siempre jamás.

Pero en los jardines de Vacharn los muertos continuaban trabajando, sin prestar atención a la muerte de Uldulla, y seguían cuidando de las cabras y del ganado y buceando en busca de perlas en aquel oscuro y tormentoso océano.

Y Yadar, que junto con Dalili compartía ahora su mismo estado, se sentía atraído por ella con un fantasmal anhelo y sentía un vago consuelo en su presencia. La profunda desesperación que le había traspasado en un tiempo y los largos tormentos del deseo y la separación eran cosas olvidadas y desaparecidas y compartió con Dalili un sombrío amor y una vaga felicidad.

## **EL IMPERIO DE LOS NIGROMANTES**

La leyenda de Mmatmuor y Sodosma surgirá únicamente en los últimos ciclos de la Tierra, cuando las felices leyendas de los orígenes hayan caído en el olvido. Antes de la era en que sea contada tendrán que pasar muchas épocas y los mares habrán decrecido en sus cuencas y nuevos continentes habrán hecho su aparición. Quizá, en ese día, servirá para aliviar un poco el negro cansancio de una raza moribunda, desesperada de todo, excepto del olvido. Yo relato la historia como los hombres la contarán en Zothique, el último continente, bajo un cielo moribundo y unos cielos tristes, donde las estrellas salen con terrible brillantez antes de la caída de la noche.

Mmatmuor y Sodosma eran nigromantes que llegaron desde la oscura isla de Naat para practicar sus siniestras artes en Tinarath, al otro lado de los menguantes océanos. Pero en Tinarath no prosperaron, porque la muerte era considerada sagrada por la gente de aquel grisáceo país y la nada de la tumba no debía ser profanada ligeramente; la resurrección de los muertos por medio de la magia negra era, entre ellos, mirada con abominación.

Por tanto, después de un corto intervalo de tiempo, Mmatmour y Sodosma fueron expulsados por la ira de los habitantes y obligados a huir hacia Cincor, un desierto del sur, habitado sólo por los huesos y las momias de una raza que la pestilencia había exterminado hacía tiempo.

El país al que se dirigieron se extendía tétrico leproso y ceniciento bajo el gigantesco sol, color de brasa. Sus rocas desmoronadas y mortecinas soledades de arena hubiesen causado terror en los corazones de los hombres normales, y puesto que habían sido arrojados a aquel lugar estéril sin comida ni sustento, la situación de los hechiceros bien podría haber parecido desesperada. Pero sonriendo para sí, Sodosma y Mmatmuor se adentraron resueltamente en Cincor, con el aire de unos conquistadores que se acercasen a un reino esperado por largo tiempo.

Ante ellos, intacta, a través de campos desprovistos de árboles y hierba y sobre los cauces de los ríos secos, corría la gran carretera por la que antiguamente habían viajado los que iban de Cincor a Tinarath. Aquí no se encontraron con nada viviente, pero pronto llegaron ante el esqueleto de un caballo y su jinete yaciendo en el centro de la carretera y con el suntuoso arnés y arreos que habían llevado sobre la carne. Y Mmatmour y Sodosma se detuvieron ante los lastimeros huesos, sobre los que no quedaba ni una brizna de corrupción, y se sonrieron siniestramente el uno al otro.

—El caballo será tuyo—dijo Mmatmuor—, puesto que eres algo mayor que yo, y tienes, por tanto derecho de precedencia; el jinete nos servirá y será el primero en prestarnos homenaje aquí en Cincor.

Entonces, en la cenicienta arena, a un lado del camino, dibujaron tres círculos concéntricos, y colocándose juntos en el centro, realizaron los ritos abominables que obligaban a los muertos a levantarse de su tranquila nada y a obedecer, de allí en adelante, la oscura voluntad del nigromante en todas las cosas. Después esparcieron una pizca de polvo mágico sobre las fosas nasales del hombre y del caballo, y los blancos huesos, rechinando lastimeramente, se levantaron del lugar donde estaban, dispuestos a servir a sus amos.

Así, según habían decidido de común acuerdo, Sodosma se montó sobre el esqueleto del caballo, tomó las enjoyadas riendas y cabalgó en una lúgubre imitación de la Muerte sobre su pálido caballo, mientras Mmatmuor le seguía apoyándose ligeramente sobre un bastón de ébano, y el esqueleto del hombre, con sus ricas vestiduras pendiendo flojamente, caminaba detrás de los dos como un servidor.

Después de un rato encontraron en la gris soledad los restos de otro caballo y su jinete, que habían sido perdonados por los chacales y que el sol había secado de forma que parecían viejas momias. A éstos también los levantaron de la muerte; Mmatmuor cabalgó sobre el consumido percherón, y los dos magos avanzaron majestuosamente, como emperadores errantes, con un espectro y un esqueleto como servidores. En forma parecida, resucitaron otros huesos y restos de hombres y bestias que encontraron, de forma que fueron reuniendo una escolta cada vez más numerosa en su avance hacia Cincor.

A lo largo del camino, cuando se aproximaban a Yethlyreom, que había sido la capital, encontraron numerosas tumbas y necrópolis, intactas todavía después de tantos siglos y conteniendo enfajadas momias que apenas se habían consumido. Resucitaron a todos y los llamaron de la noche del sepulcro para que hiciesen su voluntad. A algunos les mandaron sembrar y arar los campos desiertos y subir agua de los hundidos pozos, a otros los emplearon en diferentes tareas, semejantes a las que habían desempeñado durante su vida. El silencio de siglos se vio roto por el ruido y el tumulto de una miríada de actividades, y los flacos cadáveres de los tejedores utilizaron las lanzaderas, y los de los labradores seguían los surcos detrás de las carroñas de los bueyes.

Cansados por aquel extraño viaje y de tanto repetir los conjuros, Mmatmuor y Sodosma vieron por fin ante ellos, desde una colina en el desierto, las orgullosas torres y las hermosas y bien conservadas cúpulas de Tethlyreom, sobre el fondo del ominoso atardecer del color de la sangre estancada.

—Es un buen país—dijo Mmatmuor—, y nos lo repartiremos entre tú y yo; nos convertiremos en amos de todos sus muertos y mañana seremos coronados emperadores en Yethlyreom.

—Sea—replicó Sodosma—, porque no hay nadie aquí vivo para pelearse con nosotros, y aquellos que hemos llamado de la tumba únicamente se moverán y respirarán según nuestra voluntad, sin poder rebelarse contra nosotros.

Así, en el atardecer de un rojo sangriento que se espesaba derivando al púrpura, entraron en Yethlyreom y cabalaron entre las orgullosas mansiones sin luz, instalándose con su tétrica comitiva en el majestuoso y abandonado palacio donde la dinastía de los emperadores de Nimboth había reinado durante dos mil años y dominado sobre Cincor.

En los dorados salones cubiertos por el polvo encendieron las vacías lámparas de ónice por medio de su artera magia y cenaron viandas reales, provenientes de años pasados, que evocaron de igual forma. Vinos antiguos e imperiales les eran servidos por las descarnadas manos de sus servidores en copas de adulancia, y comieron, bebieron y descansaron en medio de una

fantasmagórica pompa, dejando hasta el día siguiente la resurrección de aquellos que estaban muertos en Yethlyreom.

Se levantaron pronto, en la oscura aurora carmesí, de los opulentos lechos palaciegos donde habían dormido; mucho quedaba por hacer. Por todas partes, en la olvidada ciudad, iban atareadamente de un lado para otro, lanzando sus conjuros sobre la gente que había muerto durante el último año de la peste y que quedara sin enterrar. Habiendo hecho esto, salieron de Yethlyreom hacia otra ciudad de altas tumbas y poderosos mausoleos, donde yacían los emperadores y emperatrices de Nimboth y los más consecuentes ciudadanos y nobles de Cincor.

Aquí pidieron a sus esclavos-esqueletos que rompiesen con martillos las selladas puertas, y después, con sus malvados y tiránicos encantamientos, llamaron a las momias imperiales, incluso a las más viejas de la dinastía, todas las cuales llegaron caminando con rigidez, con ojos sin luz, envueltas en ricos vendajes cosidos con flameantes joyas. Y también, más tarde, devolvieron aquella semejanza de vida a muchas generaciones de cortesanos y dignatarios.

Formando una solemne comitiva, con rostros oscuros, orgullosos y vacíos, los emperadores y emperatrices muertos de Cincor juraron obediencia a Mmatmuor y Sodosma y les siguieron como una recua de cautivos por las calles de Yethlyreom. Después, en el inmenso salón del trono del palacio, los nigromantes se sentaron en el alto trono doble, donde se habían sentado con sus consortes, los verdaderos gobernantes. Entre los emperadores reunidos, con atuendos funerales y magníficos, fueron investidos con la soberanía por las resecaas manos de la momia de Hestaiyón, el primero en la línea de Mimboth, que había gobernado en épocas semimíticas. Después, todos los descendientes de Hestaiyón, que se apiñaban en la habitación en una gran multitud, aclamaron con voces monótonas, semejantes a ecos, el dominio de Mmatmuor y Sodosma.

De esta forma, los odiados nigromantes encontraron su imperio y un pueblo que les estaba sujeto en el país desolado y estéril donde la gente de Tinarath los había arrojado para que perecieran. Reinando supremos sobre todos los muertos de Cincor, en virtud de su maligna magia, ejercían un desvergonzado despotismo. De las partes más alejadas del reino les era traído tributo por descarnados correos, y cadáveres comidos por la peste y altas momias que olían a bálsamos mortuorios iban de un lado para otro cumpliendo sus mandatos en Yethlyreom, o amontonaban ante sus ojos avariciosos las gemas de los tiempos antiguos, procedentes de camaras inagotables y ennegrecidas por las telarañas.

Los jardineros muertos hicieron que los jardines del palacio estallasen de nuevo en floraciones hacía tiempo olvidadas; cadáveres y esqueletos trabajaban para ellos en las minas, o elevaban torres fantásticas y soberbias hacia el sol moribundo. Mayordomos y príncipes de otro tiempo les servían de coperos y los instrumentos de cuerda eran tañidos para su deleite por las macilentas manos de emperatrices de dorado cabello que habían salido sin mácula de la noche de las tumbas. A las más hermosas, a las que la peste y los gusanos no habían estropeado demasiado, las tomaron como amantes y las obligaron a complacerles en su necrófilica lujuria.

El pueblo de Cincor representaba las acciones de la vida según la voluntad de Sodosma y Mmatmuor en todas las cosas. Hablaban, se movían, comían y bebían como si estuvieran vivos. Oían, veían y sentían con similitud a los sentidos que habían sido suyos antes de la muerte, pero sus cerebros estaban reducidos a la esclavitud por una magia poderosa. Sólo recordaban vagamente su primera existencia, y el estado al que habían sido llamados era vacío, problemático y etéreo. Su sangre discurría helada y perezosa, mezclada con agua de Letea, y los vapores de Letea nublaban sus ojos.

Obedecían embotados los mandatos de sus tiránicos señores, sin rebelarse ni protestar, pero sintiendo un vago e infinito cansancio tal como el que conocen los muertos que, habiendo bebido el sueño eterno, son una vez más llamados a la amargura del ser mortal. No conocían pasiones, deseos ni placeres, únicamente el negro sopor de su despertar de Letea y un gris e incesante anhelo por volver a aquel sueño interrumpido.

El último y más joven de los emperadores de Nimboth era Illeiro, que murió durante el primer mes de la plaga y había descansado en su gigantesco mausoleo durante doscientos años antes de la llegada de los nigromantes.

Obligado con su gente y con sus padres a servir a los tiranos, Illeiro reanudó el vacío de la existencia sin hacerse preguntas y no había sentido sorpresa. Aceptó su propia resurrección y la de sus antepasados como se aceptan las indignidades y maravillas de un sueño. Sabía que había vuelto a un sol descolorido, a un mundo hueco y espectral, a un orden de cosas en los que su lugar era simplemente el de una sombra obediente. Pero al principio sólo le preocupaba, como a los demás, un vago cansancio y una indefinida necesidad del olvido perdido.

Drogado por la magia de sus dueños y débil por la larga nulidad de la muerte, vio, como un sonámbulo, las enormidades a las que sus padres se veían sujetos.

Sin embargo, en cierta forma, después de muchos días, una débil chispa saltó en su mente, empapada por las sombras.

Como algo perdido e irrecuperable, detrás de golfos prodigiosos, recordó la pompa de su reino en Yethlyreom, y el dorado orgullo y alegría que le habían caracterizado en su juventud. Al recordar esto, sintió un vago estremecimiento de protesta, un fantasmal resentimiento contra los magos que le habían traído a esta calamitosa parodia de vida. Confusamente, comenzó a llorar su posición perdida y la lastimera situación de sus antepasados y su pueblo.

Día tras día, como copero en los salones donde anteriormente había gobernado, Illeiro veía las hazañas de Mmatmuor y Sodosma. Vio sus caprichos crueles y lujuriosos, su creciente ebriedad y glotonería. Los vio revolcarse en su lujuria necrofílica y volverse toscos y rudos con la indolencia y la indulgencia. Descuidaron el estudio de su arte y se olvidaron de muchos de los conjuros; pero todavía gobernaban, poderosos y formidables, y recostados sobre cojines púrpura y rosas planeaban llevar un ejército de los muertos contra Tinarath.

Soñando con la conquista y con mayores hechicerías, se volvieron gordos y repugnantes como gusanos que se han instalado sobre unos restos ricos en corrupción. Y paso a paso, con su relajación y tiranía, el fuego de la rebelión

aumentaba en el sombrío corazón de Illeiro, como una llama que combate con los pantanos leteos. Y lentamente, al irse acumulando su rabia, le volvió algo de la fuerza y la firmeza que había tenido mientras vivía. Yiendo los vicios de los opresores y sabiendo el mal que habían hecho a los indefensos muertos, escuchó en su cerebro el clamor de voces ahogadas que pedían venganza.

Illeiro se movía silencioso por los salones palaciegos de Yethlyreom, entre sus antepasados, o permanecía esperando órdenes. Llenaba sus copas de ónice con los vinos ambarinos que la magia traía de las colinas expuestas a un sol más joven; se sometía a sus calumnias e insultos. Y noche tras noche los veía cabecear ebrios, hasta que caían dormidos, sonrojados y repletos, entre los restos de su esplendor.

Los muertos vivientes no se hablaban mucho entre sí; padre e hijo, madre e hija, amante y amado, iban de un sitio a otro sin dar señales de reconocerse y sin hacer ningún comentario sobre su fatal destino. Pero, por último, una medianoche, cuando los tiranos yacían amodorrados y las llamas temblaban en las lámparas mágicas, Illeiro pidió consejo a Hestaiyón, su antepasado más antiguo, que en fábulas había tenido fama como un gran mago y se decía que había conocido la sabiduría perdida de la antigüedad.

Hestaiyón permanecía separado de los demás, en una esquina del sombrío salón. Estaba pardo y reseco en sus crujiertes vestiduras de momia y sus muertos ojos de obsidiana parecían contemplar la nada. Parecía que no había oído la pregunta de Illeiro, pero al fin respondió con un susurro seco y quejumbroso.

—Soy viejo y la noche del sepulcro fue larga y me he olvidado de mucho. Sin embargo, retrocediendo sobre el vacío de la muerte quizá recupere algo de mi anterior sabiduría y, entre nosotros, encontremos alguna forma de liberación.

Y Hestaiyón buscó entre los fragmentos de memoria, como uno que busca en un lugar donde han estado los gusanos y los ocultos archivos de los viejos tiempos se han podrido dentro de sus fundas, hasta que, por fin, recordó y dijo:

—Recuerdo que una vez he sido un mago poderoso y, entre otras cosas, conozco los conjuros de la magia negra, pero no los empleé, considerando su uso y la resurrección de los muertos como un acto aborrecible. Poseía además otros conocimientos, y quizá entre los restos de aquella antigua sabiduría haya algo que pueda servir ahora para guiarnos. Porque recuerdo una oscura y dudosa profecía, hecha en los años primeros, en la fundación de Yethlyreom y del imperio de Cincor. La profecía era que un destino peor que la muerte caería sobre los emperadores y la gente de Cincor en el tiempo futuro, y que el primero y el último de la dinastía de Nimboth, conferenciando entre ellos, encontrarían una forma de liberarse y de suprimir la desgracia. El mal no era nombrado en la profecía, pero se decía que los dos emperadores conocerían la solución a su problema rompiendo una antigua imagen de arcilla que guarda la cámara más profunda bajo el palacio imperial de Yethlyreom.

Habiendo oído esta profecía de los descoloridos labios de su antepasado, Illeiro se lo pensó un rato, y luego dijo:

—Recuerdo ahora una tarde en mi juventud cuando buscando ociosamente por las cámaras no utilizadas de nuestro palacio, como hacen los muchachos,

llegué a la última y encontré allí una polvorienta y extraña imagen de barro, cuya forma y posición me parecieron extrañas. Y sin conocer la profecía, me marché desilusionado y me volví tan perezosamente como había entrado, buscando la luz del sol.

Entonces, apartándose sin ser advertidos de sus compañeros y llevando ricas lámparas que habían cogido del salón, Hestaiyón e Illeiro bajaron por unas escaleras subterráneas hasta encontrarse debajo del palacio y, recorriendo como implacables y furtivas sombras el laberinto de oscuros corredores, llegaron al fin a la cripta inferior.

Aquí, entre el negro polvo y los montones de telarañas de un pasado inmemorial, encontraron, como había sido decretado, la imagen de arcilla, cuyos rudos rasgos eran los de un dios de la tierra olvidado. Illeiro rompió la imagen con un trozo de piedra y él y Hestaiyón sacaron de su hueco interior una gran espada de acero que no se había oxidado y una pesada llave de bronce brillante y tabletas de cobre reluciente sobre las que estaban inscritas las diversas cosas que había que hacer para que Cincor se librara del oscuro reinado de los nigromantes y la gente pudiese volver de nuevo al olvido de la muerte.

Así, con la llave de bronce, Illeiro abrió, según las tabletas enseñaban a hacer, una puerta baja y estrecha al final de la cámara, detrás de la rota imagen, y él y Hestaiyón vieron, según estaba profetizado, los enroscados escalones de sombría piedra que conducían a un abismo no descubierto, donde continuaban ardiendo los escondidos fuegos de la tierra. Y dejando a Illeiro de guardia ante la puerta abierta, Hestaiyón cogió la espada de acero inoxidable y volvió al salón donde dormían los magos, yaciendo extendidos sobre los lechos rosa y púrpura, con los pálidos muertos sin sangre a su alrededor en pacientes hileras.

Sostenido por la antigua profecía y por la autoridad de las relucientes tablas, Hestaiyón levantó la espada y cortó la cabeza de Mmatmuor y la de Sodosma de un solo golpe. Después, según le había sido ordenado, cuarteó los restos con poderosos golpes. Y los nigromantes rindieron sus sucias vidas y yacieron sin un solo movimiento, añadiendo un rojo más brillante al rosa y un tono más brillante al triste púrpura de sus lechos.

Después, la venerable momia de Hestaiyón habló a los suyos que permanecían silenciosos e indiferentes, sin ser conscientes de su liberación, en un suave murmullo, pero con autoridad, como un rey que da órdenes a sus hijos. Los emperadores y emperatrices muertos se estremecieron, como hojas de otoño ante una repentina ráfaga de viento, y un susurro pasó entre ellos y salió del palacio, para ser comunicado al fin, de muchas formas, a todos los muertos de Cincor.

Toda aquella noche, y durante el día, oscuro como la sangre, que siguió a la luz de las temblorosas antorchas o del pálido sol, un interminable ejército de esqueletos comidos por la peste, de cadáveres destrozados, pasó en un torrente fantasmal por las calles de Yethlyreom a lo largo del salón del palacio donde montaba guardia junto a los cuerpos de los magos. Sin detenerse, con ojos fijos y vagos, siguieron adelante como sombras, buscando las cámaras subterráneas debajo del palacio, atravesando la puerta abierta en la última cámara donde Illeiro montaba guardia y descendiendo después un millón de

peldaños hasta llegar al borde de aquel precipicio donde hervían los interminables fuegos de la tierra. Allí, desde el borde, se lanzaron a una segunda muerte y a la limpia destrucción de las llamas sin fondo.

Pero después de que todos hubiesen encontrado su liberación, Hestaiyón permaneció todavía, solo en el descolorido atardecer, al lado de los destrozados cadáveres de Mmatmuor y Sodosma. Allí, según las tablillas le habían enseñado, probó aquellos conjuros mágicos que había conocido en su antigua sabiduría y maldijo a los desmembrados cuerpos con aquella perpetua vida-en-muerte que Mmatmuor y Sodosma habían intentado infligir en la gente de Cincor. Y las maldiciones salieron de los pálidos labios, las cabezas rodaron horriblemente con ojos vidriosos y los torsos y las extremidades se retorcieron en los imperiales lechos entre la sangre coagulada. Después, sin mirar hacia atrás, sabiendo que todo se había hecho como estaba dispuesto y ordenado desde el principio, la momia de Hestaiyón abandonó a los magos a su destino y recorrió fatigadamente el oscuro laberinto de cámaras para reunirse con Illeiro.

Así, en un tranquilo silencio y sin decirse ni una palabra más, Illeiro y Hestaiyón entraron por la puerta abierta en la cámara, e Illeiro la cerró con la llave de bronce. Y de allí, por las sinuosas escaleras recorrieron el camino hasta el borde de las profunda llamas y se unieron con su pueblo y sus antepasado en la última y profunda nada.

Pero de Mmatmuor y Sodosma se dice que su cuerpos destrozados reptan de un lado a otro hasta ahora en Yethlyreom, sin encontrar paz o respiro de su destino de vida-en-la-muerte, y buscan en vano entre el negro laberinto de cámaras interiores la puerta que fue cerrada por Illeiro.

### **EL AMO DE LOS CANGREJOS**

Recuerdo que gruñí un poco cuando Mior Lumivix me despertó. La tarde anterior había sido tediosa, con la desagradable vigilia habitual, durante la cual había cabeceado más de una vez. Desde la caída del sol hasta que Escorpio se hubo fijado, lo que en esta estación ocurría bastante después de la medianoche, mi obligación había consistido en cuidar la gradual condensación de un cocimiento de escarabajos, muy apreciada por Mior Lumivix para componer sus pociones amorosas, que gozaban de gran fama. Muchas veces me había avisado de que este licor no debía espesarse ni demasiado despacio ni demasiado deprisa, manteniendo en el hornillo un fuego igual, y me había maldecido más de una vez por estropearla. Por tanto, no cedí a mi somnolencia hasta que la cocción estuvo a salvo, escurrida y pasada tres veces por el tamiz de piel de tiburón agujereada.

Taciturno en grado sumo, el Maestro se había retirado temprano a su cámara. Sabía que algo le preocupaba, pero estaba muy cansado para hacer demasiadas conjeturas y no me atreví a preguntarle.

Parecía que no había hecho más que dormir durante el período de unas cuantas pulsaciones..., y aquí estaba el Maestro, lanzándome al rostro el amarillento ojo de su fanal y arrastrándome lejos del catre. Supe que no iba a



dormir más aquella noche, porque el Maestro llevaba puesto su puntiagudo gorro y su túnica estaba ceñida estrechamente a la cintura; la antigua arthame pendía del cinturón enfundada en su vaina chagrén, ennegrecida por el tiempo y las manos de muchos magos.

—¡Aborto engendrado por un gandul! —gritó—. ¡Cachorro de una cerda que ha comido mandrágora! ¿Dormirás hasta el día final? Tenemos que darnos prisa; me he enterado que Sarcand se ha procurado el mapa de Omvor y ha salido solo hacia los muelles. Sin duda piensa embarcarse en busca del tesoro del templo. Debemos seguirle rápidamente, porque ya hemos perdido mucho tiempo.

Me levanté sin demorarme más y me vestí rápidamente, conociendo bien la urgencia del asunto. Sarcand, que había llegado no hacía mucho tiempo a la ciudad de Mirouane, ya se había convertido en el más formidable de los competidores de mi amo. Se decía que había nacido en Naat, en medio del sombrío océano occidental, habiendo sido engendra-

do por un hechicero de aquella isla en una mujer del pueblo de caníbales negros que habitaban las montañas centrales. Combinaba la salvaje naturaleza de su madre con la oscura ciencia mágica de su padre, y además había adquirido gran cantidad de conocimientos y dudosa reputación durante sus viajes por los reinos orientales antes de establecerse en Mirouane.

El fabuloso mapa de Omvor, que databa de eras remotas, era algo que muchas generaciones de hechiceros habían soñado con encontrar. Omvor, un antiguo pirata todavía famoso, había realizado con éxito un acto de impío atrevimiento. Navegando de noche por un estuario fuertemente guardado, con su pequeña tripulación disfrazada de sacerdotes en unas barcas robadas pertenecientes al templo, había saqueado el santuario de la diosa Luna, en Faraad, y se había llevado a muchas de sus vírgenes, junto con piedras preciosas, oro, vasos sagrados, talismanes, filacterias y libros de una horrible magia antigua. Estos libros constituían la peor pérdida de todo, puesto que ni siquiera los sacerdotes se habían atrevido a copiarlos. Eran únicos e irremplazables y contenían la sabiduría de los eones enterrados.

La hazaña de Omvor había dado lugar a muchas leyendas. El, su tripulación y las vírgenes secuestradas, en dos pequeños bergantines, se habían desvanecido para siempre en los mares occidentales. Se creía que habían sido arrastrados por el río Negro, esa terrible corriente oceánica que lleva con irresistible fuerza al fin del mundo, detrás de Naat. Pero antes de ese viaje final, Omvor descargó de sus naves el tesoro robado y había hecho un mapa donde estaba indicada la localización de su escondite. Le dio el mapa a un viejo camarada que se había vuelto demasiado viejo para viajar.

Nadie pudo encontrar nunca el tesoro. Pero se decía que el mapa todavía existía después de los siglos, oculto en algún lugar no menos seguro que el botín del templo de la diosa Luna. Ultimamente se rumoreaba que algún marinero, heredándolo de su padre, había llevado el mapa a Mirouane. Mior Lumivix, por medio de agentes tanto humanos como sobrenaturales, había intentado en vano descubrir al marinero, sabiendo que Sarcand y los otros magos de la ciudad le estaban buscando también.

Todo esto era conocido por mí, y el Maestro me contó más, mientras, siguiendo sus órdenes, yo recogía apresuradamente las provisiones que necesitaríamos para un viaje de varios días.

—He vigilado a Sarcand como un águila blanca su nido —dijo—. Mis servidores me dijeron que había averiguado quién era el poseedor del mapa y que alquiló a un ladrón para que se lo robara, pero poco más pudieron decirme. Hasta los ojos de mi gato-demonio, mirando por sus ventanas, fueron engañados por la oscuridad, como tinta de calamar, con la que sus poderes le rodean cuando él quiere.

"Esta noche he hecho una cosa peligrosa, puesto que no había otra forma. Bebiendo el jugo del dedaim púrpura, que induce un trance profundo, proyecté mi ka en su cámara guardada por los elementos. Estos advirtieron mi presencia, se reunieron a mi alrededor en formas de fuego y sombra y me amenazaron de manera que no se puede explicar. Se opusieron a mí, me expulsaron de allí..., pero yo había visto bastante.

El Maestro se detuvo, pidiéndome que me ciñera una espada mágica consagrada, similar a la suya pero menos antigua, que nunca me había permitido llevar anteriormente. Para entonces, yo había reunido la provisión requerida de comida y bebida, poniéndola en una resistente red que podía llevar con facilidad sobre las espaldas. La red se empleaba fundamentalmente para capturar ciertos reptiles marinos, de los que Mior Lumivix extraía un veneno poseedor de virtudes únicas.

El Maestro no reanudó su relato hasta que no hubimos cerrado todas las puertas y nos habíamos lanzado a las oscuras calles que serpenteaban hacia el mar.

—En el momento de mi entrada, un hombre abandonaba la cámara de Sarcand. Le vi brevemente, antes de que el tapiz negro se separase y se cerrase, pero lo reconoceré. Era joven y regordete, con anchos pómulos bajo la gordura, ojos oblicuos en un rostro femenino y la tostada piel amarillenta de un hombre de las islas del sur. Llevaba los cortos calzones y botas por encima del tobillo que usan los marineros; por lo demás iba desnudo.

"Sarcand estaba sentado dándome a medias la espalda, sujetando una hoja de papiro desenrollada, tan amarillenta como el rostro del marinero, a la luz de esa siniestra lámpara de cuatro brazos que alimenta con aceite de cobras. La lámpara brillaba como el ojo de un vampiro. Pero yo miré por encima de su hombro... durante el tiempo suficiente... antes de que sus demonios consiguiesen echarme de la habitación. El papiro era, indudablemente, el mapa de Omvor. Estaba rígido por la antigüedad y manchado de sangre y agua del mar. Pero su título, propósito y explicaciones eran todavía legibles, aunque grabadas con una escritura arcaica que pocos pueden leer en nuestros días.

"Mostraba la costa occidental del continente Zothique y los mares detrás. Una isla que yacía al oeste de Mirouane estaba indicada como el lugar del enterramiento del tesoro. En el mapa se le denominaba la isla de los Cangrejos, pero está claro que no es otra que la que ahora es llamada Iribos, que aunque pocas veces es visitada, se encuentra sólo a la distancia de dos

días de viaje. En un centenar de leguas no hay otra isla, ni al norte ni al sur. si exceptuamos unas cuantas rocas desoladas y atolones desiertos.

Urgiéndome para que me apresurara más, Mior Lumivix continuó:

—Me desperté demasiado tarde del sueño producido por el dedaim. Un adepto menos versado nunca hubiese despertado.

"Mis sirvientes me avisaron de que Sarcand había abandonado la casa hacía una hora. Iba preparado para un viaje y se dirigía hacia el puerto. Pero le venceremos. Creo que iré a Iribos sin compañía, deseoso de ocultar el tesoro por completo. Indudablemente es fuerte y terrible. pero sus demonios pertenecen a una especie que no puede cruzar el agua, estando completamente ligados a la tierra. Los ha dejado detrás con la mitad de su magia. No temas el resultado de este viaje. Los muelles estaban tranquilos y casi desiertos, excepto unos cuantos marineros dormidos que habían sucumbido al rancio vino y aguardiente de las tabernas. Bajo la luna menguante, que se cunaba y afilaba en una fina cimitarra, desamarramos el bote y nos alejamos, manejando el Maestro el timón, mientras yo me inclinaba sobre los remos de pala ancha. De esta forma. pasamos por el enmarañado laberinto de naves de lejanos países, de jabeques y galeras, de barcasas de río, lanchones y faluchos que se apiñaban en aquel puerto inmemorial. El perezoso aire, que apenas agitaba nuestra alta vela latina, estaba cargado de aromas marinos, con el olor de los botes de pesca cargados y las especias de los mercantes exóticos. Nadie nos saludó; sólo oíamos la llamada de los vigilantes sobre las sombrías cubiertas, anunciando las horas en lenguas extrañas.

Nuestro bote, aunque pequeño y abierto, estaba construido sólidamente de maderas orientales. Con una aguda proa y una profunda quilla, dotado de altos antepechos, había demostrado ser marinero incluso en tempestades que no eran de esperar en aquella estación.

Al salir del puerto, un viento refrescó a nuestra espalda soplando sobre Mirouane, desde campos, huertos y reinos desiertos. Arreció, hasta que la vela se hinchó como el ala de un dragón. Los surcos de espuma se curvaban altos a los lados de nuestra aguda proa, mientras seguíamos a Capricornio hacia el oeste.

A lo lejos, sobre las aguas delante nuestro, algo parecía moverse en la vaga claridad lunar, danzando y agitándose como un fantasma. Quizá fuese el bote de Sarcand... o de algún otro. Sin duda el Maestro también lo vio, pero únicamente dijo:

—Ahora puedes dormir.

Así yo, Manthar, el aprendiz, me preparé a dormir, mientras Mior Lumivix atendía el timón, y los estrellados cuernos y cascos de la Cabra se hundían en el mar.

Cuando desperté, el sol brillaba alto sobre la popa. El viento continuaba soplando, fuerte y favorable, empujándonos hacia el oeste con una velocidad que no disminuía. Habíamos perdido de vista la línea de la costa de Zothique. En el cielo no se veía una nube, ni en el mar una vela, y se extendía ante nosotros como un vasto pergamino de azul oscuro, adornado únicamente por

las crestas de espuma que se formaban y desaparecían para reaparecer en otro lugar.

El día pasó, extendiéndose más allá del horizonte que continuaba vacío, y la noche cayó sobre nosotros como la vela color púrpura de algún dios que nos ocultase el cielo, sembrado con los signos y los planetas. La noche también pasó y llegó una segunda aurora.

Durante todo este tiempo, el Maestro había dirigido el bote sin dormir, con ojos que escudriñaban implacablemente el oeste como los de un halcón marino; yo estaba muy maravillado ante esta resistencia. Ahora durmió un rato, sentado muy erguido al timón. Pero sus ojos continuaban vigilando por debajo de sus párpados y su mano todavía mantenía derecha la barra sin aflojarse.

Después de unas cuantas horas, el Maestro abrió los ojos, pero apenas se movió de la postura que había mantenido durante todo el tiempo.

Había hablado poco durante nuestro viaje. Yo no le pregunté, sabiendo que, a su debido tiempo, me diría lo que fuese necesario. Pero estaba lleno de curiosidad y no sin miedo y dudas en lo referente a Sarcand, cuyas rumoresadas hechicerías podían aterrorizar no sólo a un simple aprendiz. No podía adivinar ninguno de los pensamientos del Maestro, excepto que se referían a asuntos oscuros y secretos.

Habiendo dormido por tercera vez desde nuestro embarque, me despertó la voz del Maestro. En la penumbra de la tercera aurora, una isla se elevaba ante nosotros, cerrando el mar durante varias leguas al norte y al sur, y amenazadora con desgarrados y salientes acantilados. Tenía una forma vagamente parecida a la de un monstruo que mirase al norte. Su cabeza era un promontorio de altas cimas que sumergía en el océano un gran pico parecido al de un buitre.

—Esto es Iribos—me dijo el Maestro—. El mar a su alrededor es fuerte, con extrañas corrientes y peligrosas mareas. En este lado no hay ningún lugar donde podamos desembarcar y no debemos acercarnos demasiado. Tenemos que rodear la punta norte. Entre los acantilados occidentales hay una pequeña cala, a la que únicamente se entra por una caverna abierta al mar. Allí está el tesoro.

Nos dirigimos hacia el norte, lentamente y con dificultad a causa del viento contrario, a una distancia de tres o cuatro tiros de arco de la isla. Se necesitó de todos nuestros conocimientos de navegación para avanzar, porque el viento arremetía salvajemente, como si estuviera formado por el aliento de un demonio. Sobre su ulular oíamos el clamor del oleaje sobre aquellas rocas monstruosas que se elevaban desnudas y tetricas de la espuma.

—La isla está deshabitada—dijo Mior Lumivix—. Los marineros la evitan y también las aves marinas. Los hombres dicen que los dioses del mar lanzaron hace tiempo una maldición sobre ella, prohibiéndola para todos excepto para las criaturas de las profundidades submarinas. Sus calas y cavernas son frecuentadas por los cangrejos y los pulpos... y quizá por cosas más extrañas.

Navegábamos en un tedioso curso serpenteante, empujados hacia atrás algunas veces y otros arrastrados peligrosamente cerca de la costa por los

cambiantes remolinos que se nos cruzaban como demonios. El sol trepaba por el oriente, brillando con fuerza sobre la desolación de acantilados y escarpaduras que era Iribos. Virábamos y virábamos y me pareció sentir el principio de una extraña intranquilidad en el Maestro. Pero si esto era así, no daba ninguna muestra.

Cuando, al fin, rodeamos el largo pico del promontorio septentrional, era casi mediodía. Allí, cuando viramos al sur, el viento se convirtió en una extrañísima calma y el mar se calmó milagrosamente como si un brujo hubiese echado aceite sobre él. Nuestra vela colgaba, lacia e inútil, sobre aguas como espejos en las que parecía que la imagen del bote y nuestra, reflejadas, podrían flotar por siempre entre el constante reflejo de la isla en forma de monstruo. Comenzamos a manejar los remos, pero incluso así el bote se arrastraba con una singular lentitud.

Miré fijamente la isla mientras la bordeábamos, observando varias ensenadas, donde, por todas las apariencias, una nave podría haber desembarcado fácilmente.

—Hay mucho peligro por aquí—dijo Mior Lumivix, sin explicar esta afirmación.

Al continuar, los acantilados volvieron a ser una muralla, rota únicamente por arrecifes y grietas. En algunos lugares estaban coronados por una vegetación escasa y de un color fúnebre que apenas servía para suavizar su formidable aspecto. En alto sobre las hendidas rocas, donde parecía que ninguna corriente o tempestad naturales pudiera haberlos lanzado, observé los esparcidos maderos y mástiles de antiguas naves.

—Rememos más cerca —apremió el Maestro—. Nos estamos acercando a la cueva que conduce a la ensenada escondida.

Al virar hacia tierra entre la cristalina calma, hubo un repentino hervor y agitación a nuestro alrededor, como si algún monstruo se hubiese levantado debajo nuestro. El bote salió disparado a gran velocidad hacia los acantilados, el mar a nuestro alrededor espumaba y formaba una corriente como si algún kraken nos estuviese arrastrando a su cavernosa guarida. Arrastrados como una hoja en una catarata, nos opusimos en vano con nuestros remos a la ineluctable corriente.

Viéndose más altos por momentos, los acantilados parecieron esconder el cielo sobre nosotros, inexpugnables, sin salientes ni lugares donde apoyar el pie. Entonces, en la enhiesta muralla, apareció el ancho y bajo arco de la boca de una cueva que no habíamos distinguido hasta aquel momento, y hacia allí era arrastrado el bote con una rapidez terrorífica.

—¡Es la entrada!—gritó el Maestro—. Pero algún mago la ha inundado.

Retiramos nuestros inútiles remos y nos acurrucamos bajo los bancos al acercarnos a la hendidura; parecía que lo bajo del arco no permitiría el paso de mástil, que se rompió instantáneamente como una caña cuando, sin detenernos, fuimos lanzados en una ciega y torrencial oscuridad.

Medio atontado y luchando para librarme de la vela y el mástil caídos, percibí la frialdad del agua cayendo sobre mí y supe que el bote se llenaba de agua y se hundía. Un momento más y el agua me entró por los oídos, los ojos

y la nariz, pero mientras me hundía y me ahogaba percibía todavía un movimiento hacia delante. Después advertí vagamente unos brazos que me rodeaban en la asfixiante oscuridad, y de golpe salí, tosiendo y jadeando, a la luz del sol .

Cuando hube librado mis pulmones del salitre y regalado mis sentidos más completamente, vi que Mior Lumivix y yo flotábamos en una pequeña cala, en forma de media luna, y rodeada por acantilados y pináculos de roca de color sombrío. Cerca, en una pared cortada a pico, estaba la boca interior de la caverna por la que nos había llevado la misteriosa corriente, unas ligeras arrugas se extendían a su alrededor y se deshacían sobre el agua que estaba en calma y verde como un mosaico de jade. En el lado opuesto del puerto, justo enfrente, se veía la larga curva de una plataforma arenosa bordeada de rocas y maderos. Un bote parecido al nuestro, con un mástil desarbolado y una vela enrollada del color de la sangre fresca, estaba varado sobre la playa. Cerca y sobre un banco arenoso sobresalía del agua el roto mástil de otro bote, cuya hundida silueta distinguimos confusamente. Dos objetos que tomamos por figuras humanas yacían mitad dentro y mitad fuera del agua, un poco más lejos en la orilla. A aquella distancia difícilmente podíamos ver si eran hombres vivos o cadáveres. Sus contornos estaban medio escondidos, por lo que parecía ser una curiosa especie de tejido amarillo pardo, que se extendía también sobre las rocas y parecía moverse y cambiar y agitarse incesantemente .

—Aquí hay algún misterio—dijo Mior Lumivix en voz baja—. Debemos proceder con cuidado y circunspección .

Nadamos hasta la costa en el extremo más próximo de la playa, donde se estrechaba como la punta de un creciente lunar y se unía a la muralla. Sacando su arthame de la vaina, el Maestro la secó con el borde de su túnica, diciéndome a mí que hiciese lo mismo con mi propia arma para que el salitre no la atacara. Después, escondiendo las armas mágicas bajo nuestras vestiduras, seguimos la playa hacia el bote varado y las dos figuras tumbadas.

—Este es sin duda el sitio señalado en el mapa de Zothique, Omvor—observó el Maestro—. El bote con la vela color de sangre pertenece a Sarcand. Sin duda ha encontrado la caverna que está oculta en algún lugar entre las rocas. Pero ¿quiénes son estos otros? No

creo que hayan venido con Sarcand.

Cuando nos acercamos a las figuras, la apariencia de un paño pardo amarillento que les había cubierto se reveló en su verdadera naturaleza. Se trataba de un gran número de cangrejos que trepaban sobre sus cuerpos medio sumergidos e iban y volvían a un montón de rocas inmensas.

Nos acercamos y nos detuvimos cerca de los cuerpos, de los cuales los cangrejos desgarraban velozmente trozos de carne ensangrentada. Uno de los cuerpos yacía sobre el rostro, el otro miraba al sol con rasgos medio comidos. Su piel, o lo que quedaba de ella, era de un amarillo oscuro. Ambos vestían calzones cortos púrpura y botas de marinero y no llevaban encima ninguna otra cosa.

—¿Qué cosa infernal es ésta?—preguntó el Maestro—. Estos hombres acaban de morir... y ya se los comen los cangrejos. Estas criaturas siempre

esperan a que la descomposición los ablande. Y mira..., ni siquiera devoran los trozos que han cogido, sino que los llevan a otro lugar.

Esto era ciertamente verdad, porque ahora veía que una constante procesión de cangrejos se alejaba de los cuerpos, llevando cada uno un trozo de carne y desapareciendo detrás de las rocas, mientras otra procesión venía, o quizá volvía, con las pinzas vacías .

—Creo—dijo Mior Lumivix—que el hombre con el rostro vuelto hacia arriba es el marinero que vi saliendo de la habitación de Sarcand, el ladrón que robó el mapa a su dueño para Sarcand.

Preso del horror y del asco, yo había cogido un fragmento de roca y lo iba a lanzar para aplastar a alguno de los cangrejos con su odiosa carga al alejarse de los cadáveres.

—No—me detuvo el Maestro—, sigámosles.

Rodeando el gran montón de rocas, vimos que la procesión entraba y salía de la boca de una caverna que hasta entonces había permanecido oculta a la vista.

Con las manos alrededor de las empuñaduras de nuestras arthames nos dirigimos con cautela y prudentemente hacia la caverna y nos detuvimos a una corta distancia de la entrada. Sin embargo, desde aquí nada era visible en su interior, excepto las hileras de cangrejos arrastrándose.

—¡Entrad! —gritó una voz sonora que parecía prolongar y repetir la palabra en ecos que se alejaban lentamente, como la voz de un vampiro resonando en alguna profunda cámara sepulcral.

La voz era la del hechicero Sarcand. El Maestro me miró, con volúmenes de aviso en sus ojos entornados, y entramos en la caverna.

El lugar tenía una alta cúpula y una extensión indeterminada. La luz provenía de una gran hendidura en la bóveda, a través de la cual, en aquella hora, los rayos directos del sol se filtraban cayendo con un resplandor dorado sobre el fondo de la caverna y tiñendo de luz los grandes colmillos de las estalactitas y estalagmitas en la oscuridad. A un lado había un estanque de agua, alimentado por un fino hilillo que provenía de una fuente que venía de algún lugar en la oscuridad.

Sarcand reposaba, medio sentado, medio tumbado con la espalda contra un cofre abierto de bronce oscurecido por el tiempo y el resplandor de la hendidura luminosa caía de lleno sobre él. Su gigantesco cuerpo, negro como el ébano, de músculos poderosos, aunque inclinado a la corpulencia, estaba desnudo, excepto por un collar de rubíes del tamaño del huevo de un chorlito cada uno, que pendía de su garganta. Su sarong carmesí, curiosamente desgarrado, dejaba al descubierto sus piernas que yacían extendidas entre el polvo de la caverna. La pierna derecha estaba claramente rota en algún punto por debajo de la rodilla, porque estaba toscamente vendada con trozos de madera y bandas arrancadas del sarong.

El manto de Sarcand, de seda color lázuli, estaba extendido a su lado. Se hallaba repleto de gemas y amuletos grabados, monedas de oro y vasos sagrados incrustados con joyas, que brillaban y relucían entre libros de

pergamino y papiro. Un libro, con cubiertas de metal negro, estaba abierto, como si lo hubiesen usado recientemente, mostrando ilustraciones dibujadas con brillantes tintas antiguas.

Al lado del libro, al alcance de los dedos de Sarcand, había un montón de pingajos crudos y ensangrentados. Por el manto, sobre las monedas, pergaminos y joyas, trepaban la hilera de cangrejos, que venía cada uno con su trozo que añadía en el montón para volver después y reunirse con la hilera de los que se iban.

Me sentí inclinado a creer las historias referentes a los progenitores de Sarcand. Indudablemente, parecía que se parecía por completo a su madre, porque su cabello y sus rasgos, así como su piel, eran los de los caníbales negros de Naat, tal como yo los había visto dibujados en los relatos de viajeros. Nos afrontaba inexcrutablemente, con los brazos cruzados sobre el pecho. Advertí una gran esmeralda que brillaba oscuramente sobre el dedo índice de su mano derecha.

—Sabía que me seguirías —dijo—, de la misma forma que sabía que el ladrón y su amigo también lo harían. Todos vosotros habéis pensado en matarme y robar el tesoro. Es cierto que he sufrido una herida: un fragmento de roca se desprendió y cayó del techo de la caverna, rompiéndome la pierna cuando me incliné a inspeccionar los tesoros del cofre abierto. Debo permanecer aquí hasta que el hueso haya curado. Mientras tanto, estoy bien armado..., y bien servido y guardado.

—Vinimos a coger el tesoro—replicó Mior Lumivix—. Había pensado matarte, pero sólo en un combate leal, de hombre a hombre y de mago a mago, sin nadie más que el neófito Manthar y las rocas de Iribos como testigos.

—Ya, y tu neófito también va armado con una arthame. Sin embargo, no importa. Me comeré tu hígado, Mior Lumivix, y me haré más fuerte con el poder y la magia que había en ti.

Aparentemente el Maestro no prestó atención a esto.

—¿Qué locura has conjurado ahora? —preguntó rápidamente, señalando los cangrejos que continuaban depositando sus trozos de carne sobre el repugnante montón.

Sarcand levantó la mano en cuyo dedo índice relucía la inmensa esmeralda, engarzada, según vimos en aquel momento, en un anillo que estaba forjado en la forma de los tentáculos de un kraken rodeando la gema de forma de globo.

—Entre el tesoro encontré este anillo—se enorgulleció—. Estaba guardado en un cilindro de un metal desconocido, junto con un pergamino que me informó de los usos del anillo y de su poderosa magia. Es el anillo-señal de Basatan, el dios del mar. El que mire durante largo tiempo con fijeza a la esmeralda puede contemplar escenas y sucesos distantes a voluntad. El que lleva el anillo puede ejercer control sobre los vientos y las corrientes del mar y sobre las criaturas del mar, describiendo en el aire ciertas señales con su dedo.



Mientras Sarcand hablaba, daba la impresión de que la verde piedra se brillantaba, se oscurecía y se hacía más profunda de una forma extraña, como si fuese una ventana diminuta que contuviese todos los misterios marinos y toda la inmensidad que yace detrás. Extasiado y en trance, olvidé las circunstancias de nuestra situación, porque la joya bloqueó mi vista ocultando los negros dedos de Sarcand con un remolino como de mareas y de agallas y tentáculos sombríos allá abajo en la reluciente verdosidad.

—Cuidado, Manthar—me murmuró el Maestro en el oído—. Nos enfrentamos a una magia terrible y debemos conservar el mando sobre todas nuestras facultades. Aparta los ojos de la esmeralda.

Obedecí el susurro que había oído confusamente. La visión se agitó, desvaneciéndose rápidamente, y la forma y los rasgos de Sarcand fueron visibles otra vez. Sus labios se curvaban en una amplia y sardónica mueca, enseñando sus fuertes dientes blancos, que eran puntiagudos como los de un tiburón. Dejó caer la gigantesca mano que portaba la señal de Basatan y la metió en el cofre a sus espaldas, sacándola llena de gemas de muchos colores, perlas, ópalos, zafiros, diamantes, heliotropos tornasolados. La dejó caer en sus dedos formando un río relampagueante y reanudó su perorata:

—Llegué a Iribos muchas horas antes que vosotros. Yo sabía que sólo podía entrarse sin riesgos en la caverna con la marea baja y el mástil tumbado.

"Quizá hayáis ya deducido todo lo que os podría decir. En cualquier caso, el conocimiento de ello morirá con vosotros muy pronto.

"Después de aprender los usos del anillo, pude contemplar los mares alrededor de Iribos en la joya. Aquí tumbado, con mi pierna rota, vi la llegada del ladrón y su amigo. Llamé a la corriente marina que hizo que su bote fuese arrastrado a la inundada caverna, hundiéndose rápidamente. Hubiesen podido nadar hasta la playa, pero, bajos mis órdenes, los cangrejos de la ensenada los arrastraron al fondo y los ahogaron, dejando que la marea llevase después sus cuerpos a la playa... ¡Ese maldito ladrón! Le había pagado bien el mapa robado, que era demasiado ignorante para leer, sospechando solamente que se refería a una cueva del tesoro...

"Más tarde os atrapé a vosotros en la misma forma, después de retrasaros por un rato con vientos contrarios y una calma adversa. Sin embargo, os he reservado otro destino en lugar de ahogaros.

La voz del hechicero se hundió entre profundos ecos, dejando un silencio fraguado con un suspense insufrible. Me parecía estar en el vértice de unos torbellinos desconocidos, en un lugar de horrible oscuridad, iluminado únicamente por los ojos de Sarcand y el talismán de la joya del anillo.

El encanto que había caído sobre mí fue roto por los poderosos e irónicos tonos del Maestro.

—Sarcand, hay otra brujería que no has mencionado.

La risa de Sarcand fue como el sonido de una ola al romper .

—Yo sigo la costumbre del pueblo de mi madre y los cangrejos me sirven con lo que pido, llamados y obligados por el anillo del dios del mar.

Diciendo esto, levantó la mano y describió un signo peculiar con el dedo índice, sobre el que el anillo brillaba como un planeta en órbita. Por un momento, la doble columna de cangrejos suspendió su movimiento. Después, moviéndose como por un solo impulso, comenzaron a arrastrarse hacia nosotros, mientras otros aparecían por la boca de la cueva y de sus recodos internos, aumentando su número rápidamente. Se lanzaron sobre nosotros a una velocidad increíble, asaltando nuestros tobillos y canillas con sus pinzas, tan agudas como cuchillos, como si estuviesen animados por demonios. Me incliné, golpeándoles con mi arthame, pero los pocos que aplasté de esta forma fueron reemplazados por decenas, mientras otros, alcanzando el borde de mi manto, comenzaron a trepar por detrás y a abrumarme con su peso. Ante este asedio, perdí pie sobre el resbaladizo suelo y caí de espaldas entre la bulliciosa multitud.

Allí tumbado, mientras los cangrejos se lanzaban sobre mí como una ola crujiente, vi al Maestro desgarrar su pesado manto y tirarlo a un lado. Después, mientras el ejército convocado por el hechizo le asediaba, trepando unos sobre las espaldas de los otros y cubriendo sus rodillas y muslos, lanzó su arthame con un extraño movimiento circular contra el brazo, que Sarcand tenía en alto. La hoja voló directamente, dando vueltas como un disco de luz, y la mano del hechicero negro fue limpiamente cortada por la muñeca y el anillo relampagueó sobre su dedo índice como una estrella al caer al suelo.

La sangre saltó de la muñeca sin mano como de una fuente, mientras Sarcand, lleno de estupor y sentado, mantenía por un breve instante el gesto de su conjuro. Después el brazo cayó a un lado y la sangre corrió sobre el manto, extendiéndose velozmente sobre las piedras preciosas, las monedas y los libros, manchando el montón de trozos de carne

depositados por los cangrejos. Como si el movimiento del brazo hubiese sido otra señal, los cangrejos se apartaron de mí y del Maestro y se lanzaron como una marea larga e innumerable contra Sarcand. Cubrieron sus piernas, treparon por su enorme torso, se peleaban por un lugar sobre sus hombros. El los apartaba con la otra mano, rugiendo terribles maldiciones e imprecaciones que rodaban por la caverna en infinitos ecos. Pero los cangrejos le asaltaban como si estuviesen empujados por un frenesí demoniaco y la sangre salía más y más copiosamente de las pequeñas heridas que habían hecho, coloreando sus pinzas y marcando sus caparazones con crecientes riachuelos carmesí.

Pareció que pasaron largas horas mientras el Maestro y yo permanecimos mirando. Al fin, la cosa yacente que había sido Sarcand cesó de moverse y agitarse bajo el sudario viviente que lo había engullido. Únicamente la pierna vendada y la mano cortada con el anillo de Basaran permaneció intocado por los horribles y ocupados cangrejos.

—¡Vaya! —exclamó el Maestro—. Cuando vino aquí dejó sus demonios detrás, pero encontró otros... Ya es hora de que salgamos a dar un paseo por el sol. Manthar, mi buen y bobalición aprendiz, me gustaría que hicieses un fuego de leña en la playa. No seas tacaño al recoger el combustible, para hacer un lecho de brasas profundo, caliente y tan rojo como el corazón del infierno donde asarnos una docena de cangrejos. Pero ten cuidado en escoger los que hayan venido recientemente del mar.

## **LA MUERTE DE ILALOTHA**

*"¡Negro señor del miedo y del terror, dueño de toda. confusión!*

*Por ti, dijo tu profeta, el nuevo poder es dado a los magos después de la muerte,*

*y las brujas, pudriéndose, exhalan un aliento prohibido,*

*y tejen encantos salvajes e ilusiones tales,*

*como nadie, excepto las lamias, pueden utilizar.*

*Y por tu gracia los cuerpos corrompidos pierden*

*su horror y se encienden amores nefandos*

*en cámaras fétidas, largo tiempo oscurecidas.*

*Y los vampiros te dedican sus sacrificios*

*vomitando sangre, como si enormes urnas hubieran*

*su brillante tesoro bermellón derramado*

*sobre nuevos y antiguos sepulcros."*

Letanía a Thasaidón de Ludar.

Según la costumbre en el antiguo Tasuun, las exequias de Ilalotha, dama de honor de la reina viuda Xantlicha, habían sido ocasión de abundante jolgorio y prolongada fiesta. Durante tres días había yacido vestida con atavíos de gala en medio del gran salón de banquetes del palacio real de Miraab, en un ataúd formado por sedas orientales de diversos colores y bajo un dosel de tonos rosados que bien podría haber coronado algún lecho nupcial. A su alrededor, desde la penumbra del amanecer hasta el ocaso, desde el

frío atardecer hasta la tórrida y resplandeciente aurora, la febril marea de las orgías fúnebres había crecido y aumentado sin descanso. Nobles, oficiales de la corte, guardianes, escuderos, astrólogos, eunucos y todas las damas nobles, camareras y esclavas de Xantlicha habían tomado parte de aquel pródigo libertinaje que se pensaba era lo que honraba más apropiadamente a la difunta. Se cantaron locas canciones y dísticos obscenos y las bailarinas giraron con un frenesí vertiginoso al lascivo sollozo de flautas incansables. Vinos y licores eran derramados torrencialmente de monstruosas ánforas, las mesas humeaban con las gigantescas bolas de carnes picantes, constantemente repuestas. Los bebedores ofrecieron libaciones a Ilalotha hasta que las telas de su ataúd estuvieron manchadas de tonos oscuros por los líquidos derramados. Por todas partes a su alrededor, yacían aquellos que se habían rendido a la licencia del amor o a la fuerza de sus intoxicaciones, en actitudes desordenadas o del mayor abandono. Con los ojos medio cerrados y los labios ligeramente separados, en la rosada sombra que arrojaba el catafalco la muchacha no tenía aspecto de estar muerta, sino que parecía una emperatriz dormida que gobernaba imparcialmente sobre los vivos y los

mueertos. Esta apariencia, junto con un extraño aumento de su natural belleza, fue algo que muchos observaron y algunos dijeron que parecía esperar el beso de un amante, más que los besos del gusano.

La tercera noche, cuando las lámparas bronceínas de muchos brazos estaban encendidas y los rituales se acercaban a su fin, volvió a la corte el señor de Thulos, amante oficial de la reina Xantlicha, que había partido una semana antes a visitar su dominio en la frontera occidental y no conocía la muerte de Ilalotha. Sin saber nada, entró en el salón en el momento en que la orgía comenzaba a flaquear y los asistentes, por el suelo, comenzaban a sobrepasar en número a aquellos que todavía se movían, bebían y hacían fiesta.

Observó con poca sorpresa el desordenado salón, puesto que escenas semejantes le eran familiares desde los tiempos de su infancia. Después, acercándose al ataúd, reconoció a su ocupante con no poco asombro. Entre las numerosas damas de Miraab que habían atraído sus libertinos afectos, Ilalotha le había retenido durante más tiempo que la mayoría y se decía que había llorado más apasionadamente su abandono que ninguna otra. Hacía un mes que había sido sucedida por Xantlicha, que había mostrado favor a Thulos en forma nada ambigua, y éste, quizá, la había abandonado con cierto pesar, porque el puesto de amante de la reina, aunque lleno de ventajas y no del todo desagradable, era algo precario. Se creía generalmente que Xantlicha se había desembarazado del fallecido rey Archain por medio de una dosis de veneno descubierta en una tumba que debía su peculiar sutileza y violencia a la ciencia de antiguos hechiceros. Después de esto había tomado muchos amantes, y aquellos que no llegaban a complacerla habían tenido invariablemente un final no menos violento que el de Archain. Era exigente y exorbitante, exigiendo una fidelidad estricta que a Thulos le resultaba algo irritante; éste, alegando asuntos urgentes en sus remotos dominios, se había alegrado bastante de estar una semana alejado de la corte.

Ahora, de pie al lado de la mujer muerta, Thulos olvidó a la reina y rememoró ciertas noches veraniegas, engalanadas por la fragancia del jazmín y la belleza de Ilalotha, tan blanca como aquella flor. Todavía le resultaba más difícil que a los demás

'j tomarla por muerta. porque su aspecto actual no se diferenciaba en nada del que había asumido a menudo durante su antigua relación. Para complacer sus caprichos, ella había fingido algunas veces la inercia y tranquilidad de la muerte, y en tales momentos la había amado con un ardor no atenuado por la vehemencia felina con la que, otras veces, ella estaba dispuesta a devolver o invitar sus caricias.

Momento a momento, como si fuese la obra de alguna poderosa magia, cayó sobre él una curiosa alucinación y le pareció que de nuevo era el amante de aquellas noches perdidas y que había entrado en aquel pabellón de los jardines del palacio donde Ilalotha le esperaba sobre un lecho sembrado de pétalos, yaciendo con el pecho inmóvil, como sus manos y su rostro. Ya no vio más el abarrotado salón; las luces llameantes, los rostros, enrojecidos por el vino, se habían convertido en parterre de flores perezosamente inclinadas, iluminados por la luna, y las voces de los cortesanos no eran más que el débil suspiro del viento entre los cipreses y el jazmín. Los tibios y afrodisiacos

perfumes de la noche de junio le rodearon, y otra vez, como antes, le pareció que salían de la persona de Ilalotha menos que de las mismas flores. Presa de un intenso deseo, se inclinó y sintió cómo su frío brazo se estremecía involuntariamente bajo su beso.

Entonces, con la estupefacción de un sonámbulo despertado rudamente, oyó una voz que silbaba en su oído con un dulce veneno.

—¿Te has olvidado de ti mismo, mi señor Thulos? En realidad, poco me maravilla, porque muchos de mis cortesanos la consideran más hermosa muerta que viva.

Y apartándose de Ilalotha, mientras el extraño encanto desaparecía de sus sentidos, encontró a Xantlicha a su lado. Sus trajes estaban en desorden, su cabello caído y desgreñado y se tambaleaba ligeramente, agarrándose a su hombro con dedos de puntiagudas uñas. Sus labios llenos, rojos como las amapolas, se curvaban con la furia de una arpía, y en sus ojos amarillos de largas pestañas brillaban los celos de un gato enamorado.

Thulos, sobrecogido por una extraña confusión, sólo recordaba parcialmente el encanto al que había sucumbido y no estaba seguro de haber besado realmente a Ilalotha y de haber sentido su carne temblar bajo su boca. En verdad, pensó, esto no puede haber sucedido, había sido presa de un sueño estando despierto. Pero le preocupaban las palabras de Xantlicha y su ira y las furtivas risas de los borrachos y los murmullos obscenos que oyó entre la gente que estaba en el salón.

—Ten cuidado, Thulos—murmuró la reina, mientras su extraña ira parecía desaparecer—. Se dice que era una bruja.

—¿Cómo murió?—preguntó Thulos.

—Se rumorea que fue la fiebre del amor quien la mató.

—Entonces seguramente no era una bruja —dijo Thulos con una ligereza que estaba lejos de sus pensamientos y de sus sentimientos—, porque una verdadera magia hubiese encontrado la solución.

—Fue de amor por ti—dijo Xantlicha oscuramente—; y, como todas las mujeres sabemos, tu corazón es más negro y más duro que el diamante negro. Ninguna magia, por poderosa que sea, puede prevalecer ahí.

Mientras hablaba, su humor pareció ablandarse repentinamente, y continuó:

—Tu ausencia ha sido muy larga, mi señor. Ven a verme a medianoche, te esperaré en el pabellón del sur.

Después, mirándole de forma bochornosa por un instante bajo los entornados párpados, y pellizcando su brazo de forma que sus uñas atravesaron tela y piel como las uñas de un gato, dejó a Thulos para dirigirse a saludar a ciertos eunucos del harén.

Thulos, cuando la atención de la reina le dejó, se aventuró a mirar de nuevo a Ilalotha, sopesando, mientras tanto, las curiosas observaciones de Xantlicha. Sabía que Ilalotha, como muchas de las damas de la corte, había sido aficionada a hechizos y filtros, pero su brujería nunca le interesó, puesto que no sentía interés en otros encantos o hechizos que aquellos con los que la

naturaleza ha dotado el cuerpo de la mujer. Y le era completamente imposible creer que Ilalotha había muerto de una fatal pasión, puesto que, en su experiencia, las pasiones no eran nunca fatales.

Mientras la contemplaba con emociones confusas, fue asaltado de nuevo por la sensación de que no estaba muerta en absoluto. No se repitió aquella extraña y medio recordada alucinación sobre otro tiempo y otro lugar, pero le pareció que ella se había movido de su primitiva posición sobre el catafalco manchado por el vino, volviendo su rostro ligeramente hacia él, como una mujer se vuelve hacia un amante esperado, y que el brazo que había besado—fuese en sueños o en realidad—se había separado un poco de su costado.

Thulos se inclinó más cerca, fascinado por el misterio y empujado por una atracción más extraña que no podría haber nombrado. Seguramente, otra vez se había equivocado. Pero mientras sus dudas aumentaban, le pareció que el pecho de Ilalotha se estremecía con una débil respiración, y oyó un susurro casi inaudible, pero sobrecogedor: "Ven a verme a medianoche. Te esperaré... en la tumba".

En aquel instante aparecieron al lado del catafalco varias personas vestidas con el sobrio y raído atavío de los sepultureros, que habían entrado silenciosamente en el salón, sin ser advertidos por Thulos o por los demás de la compañía. Entre ellos transportaban un sarcófago de finas paredes y de bronce, soldado y bruñido recientemente. Su oficio era retirar a la mujer muerta y llevarla a las cámaras sepulcrales de su familia, que estaban situadas en la antigua necrópolis, al norte de los jardines del palacio.

Thulos hubiese querido gritar para impedirles su propósito, pero su lengua no salió de su boca ni pudo mover ninguno de sus miembros. Sin saber si estaba dormido o despierto, vio cómo la gente del cementerio colocaba a Ilalotha en el sarcófago y se la llevaba del salón con rapidez, sin que nadie les siguiera, pues los soñolientos jueguistas ni siquiera les habían advertido. Sólo cuando el sombrío cortejo hubo partido fue él capaz de moverse de su posición, junto al catafalco vacío. Sus pensamientos eran perezosos y llenos de oscuridad e indecisión. Presa de una inmensa fatiga, que no era extraña después de viajar durante todo el día, se retiró a sus aposentos y cayó instantáneamente en un sopor tan profundo como la muerte.

Liberándose gradualmente de las ramas de los cipreses, que parecían los largos y extendidos dedos de una bruja, una luna descolorida y malformada brillaba horizontalmente sobre la ventana del este cuando Thulos se despertó. Por esta señal, supo que era cerca de la medianoche y recordó la cita que tenía con la reina Xantlicha; una cita que sería difícil de romper sin incurrir en el mortal enojo de la reina. También, y con singular claridad, recordó la otra cita... a la misma hora, pero en un lugar diferente. Aquellos incidentes y las impresiones del funeral de Ilalotha que, en su momento, le habían parecido tan dudosos y propios de un sueño, volvieron a él con una profunda sensación de realidad, como si estuviesen grabados en su mente por alguna poderosa química del sueño... o por la fuerza de algún encanto hechicero. Le pareció que, indudablemente, Ilalotha se había agitado en su ataúd y le había hablado, que los sepultureros se la habían llevado a la tumba con vida. Quizá su supuesto óbito había sido solamente una especie de catalepsia, o quizá ella habría fingido deliberadamente su muerte en un último esfuerzo para reavivar

su pasión. Estos pensamientos despertaron en su interior una avasalladora fiebre de curiosidad y deseo, y vio ante él su belleza pálida, inerte y lujuriosa, al igual que si se la presentase un encantamiento.

Terriblemente preocupado, bajó las oscuras escaleras y atravesó los corredores hasta llegar al laberinto de los jardines, iluminado por la luz de la luna. Maldijo la inoportuna exigencia de Xantlicha. Se dijo a sí mismo que, sin embargo, era más que probable que la reina, bebiendo continuamente los licores de Tasuun, hubiese alcanzado hacía largo tiempo una condición en la que ni acudiría ni recordaría la cita.

Este pensamiento le dio seguridad; pronto llegó a ser una realidad en su mente, que estaba arrobada de una forma extraña, y en lugar de apresurarse hacia el pabellón sur deambuló vagamente entre el pálido y sombrío follaje.

Cada vez le parecía más improbable que nadie, excepto él mismo, estuviese fuera, porque las largas y poco iluminadas alas del palacio se extendían en un vacío sopor y en los jardines sólo había sombras muertas y estanques de tranquila fragancia donde los vientos iban a ahogarse. Y por encima de todo, como una pálida y monstruosa amapola, la luna destilaba una somnolencia blanca como la muerte.

Thulos, sin acordarse ya de su cita con Xantlicha, cedió sin más a la urgencia que le impulsaba hacia otra meta. En verdad, era sólo obligado que visitase las tumbas y se enterase de si se había equivocado o no en su creencia con respecto a lIalotha. Quizá, si él no acudía, ella se ahogaría en el sarcófago cerrado y su fingida muerte se convertiría rápidamente en realidad. De nuevo, como si pronunciadas delante de él y la luz de la luna, oyó las palabras que ella había susurrado, o parecido pronunciar, desde el ataúd: "Ven a verme a medianoche. Te esperaré en la tumba".

Con los rápidos pasos y pulsaciones de alguien que se dirige hacia el tibio lecho, dulce como los pétalos, de una amante dorada, salió del recinto del palacio por un portillo septentrional que no tenía vigilancia y cruzó el prado, lleno de arbustos, entre los jardines reales y el antiguo cementerio. Sin sentir ni el frío ni el desmayo, entró en aquellos portales de la muerte, siempre abiertos, donde monstruos de cabeza de vampiro en mármol negro, que miraban con ojos horriblemente hundidos, mantenían sus posturas sepulcrales delante de los ruinosos pilones.

La misma tranquilidad de las tumbas, de baja altura, el rigor y palidez de los fustes, las espesas sombras de la plantación de cipreses, la inviolabilidad de la muerte que reviste todas las cosas, sirvió para acrecentar la singular excitación que había incendiado la sangre de Thulos. Era como si hubiera bebido un filtro, condimentado con polvo de momia. Todo a su alrededor, el mortuario silencio le parecía arder y temblar con mil recuerdos de lIalotha, junto con aquellas expectativas a las que todavía no había dado imagen formal...

Una vez, con lIalotha, había visitado la tumba subterránea de sus antepasados, y recordando claramente su situación llegó sin perderse a la entrada, formada por un bajo arco que el cedro ennegrecía. Espesas ortigas y fétidas fumitorias que crecían abundantemente alrededor de la poco frecuentada entrada estaban aplastadas por las pisadas de los que habían entrado allí antes de Thulos, y la herrumbrosa puerta de hierro se abrió

pesadamente hacia dentro sobre sus sueltos goznes. A sus pies yacía una antorcha extinguida, abandonada, sin duda, por los sepultureros al partir. Viéndola comprendió que no había llevado con él ni una vela ni un fanal para la exploración de las tumbas, y consideró aquella providencial antorcha como un buen augurio.

Llevando la antorcha encendida, comenzó su investigación. No prestó atención a los amontonados y polvorientos sarcófagos de las primeras filas del subterráneo, porque durante su última visita Ialotha le había enseñado un nicho en el extremo más interno donde ella también, a su debido tiempo, hallaría sepultura entre los miembros de aquel decadente linaje. Extraña, insidiosamente, como el aliento de algún jardín venenoso, el lánguido y exuberante olor del jazmín vino a su encuentro por el enmohecido aire, entre la entronada presencia de los muertos, y le condujo hasta el sarcófago, que estaba abierto y rodeado por otros herméticamente cerrados. Allí contempló a Ialotha, yaciendo con el alegre atavío de su funeral, los ojos medio cerrados y los labios semiabiertos y mostrando la misma extraña y radiante belleza, la misma voluptuosa palidez y tranquilidad que había seducido a Thulos con su encanto mortal.

—Sabía que vendrías, oh Thulos —murmuró, estremeciéndose un poco, como involuntariamente bajo el creciente ardor de sus besos, que descendieron rápidamente del cuello al pecho...

La antorcha, que había caído de la mano de Thulos, se apagó entre el espeso polvo...

Xantlicha, retirándose pronto a su aposento, había dormido mal. Quizá había bebido demasiado, o demasiado poco, del oscuro y ardiente vino, o quizá su sangre estuviese enfebrecida por el regreso de Thulos, y su celos, a causa del ardiente beso que él había depositado sobre el brazo de Ialotha durante las exequias, todavía le turbaban. Se sentía presa de una gran inquietud y se levantó mucho antes de la hora de su encuentro con Thulos, apoyándose en la ventana de la cámara, buscando la frescura que sólo el aire de la noche podía proporcionarle.

Sin embargo, el aire parecía caliente por el incendio de unos hornos ocultos; su corazón parecía aumentar de tamaño dentro de su pecho y ahogarle y su intranquilidad y agitación eran aumentadas, más que disminuidas, por el espectáculo de los jardines arrullados por la luna. Habría corrido al encuentro del pabellón, pero a pesar de su agitación le pareció mejor hacer que Thulos esperase un poco. De esta forma, apoyada en el antepecho de la ventana, pudo verle cuando éste atravesaba los parterres y arbustos. El apresuramiento y urgencia de sus pasos la sobresaltaron como algo poco normal y se maravilló ante su dirección, que únicamente podía llevarla a lugares muy apartados de la cita que ella había fijado. Desapareció de su vista por la avenida bordeada de cipreses, que llevaba a la puerta norte del jardín, y su asombro se mezcló pronto con alarma y rabia al ver que no regresaba.

Para Xantlicha era incomprensible que Thulos, o cualquier hombre en su sano juicio, se hubiese atrevido a olvidar la cita, y buscando una explicación, supuso que se trataba probablemente de la obra de alguna poderosa y



siniestra hechicería. Tampoco fue difícil para ella identificar a la hechicera, a la luz de ciertos incidentes que había presenciado y de mucho más que había sido rumoreado. La reina sabía que Ilalotha había amado a Thulos hasta el frenesí y que lamentó inconsolablemente su desertión. La gente decía que había realizado, sin éxito, varios conjuros para hacerle volver a ella y que, en vano, había invocado y sacrificado a los demonios y fabricado inútiles hechizos y conjuros de muerte contra Xantlicha. Había muerto, finalmente, de pura melancolía y desesperación, o quizá se hubiese matado a sí misma con algún desconocido veneno. Pero según la creencia más extendida en Tasuun, cuando una bruja moría de esta forma, con deseos insatisfechos y ambiciones frustradas, podía convertirse en una lamia o en un vampiro y conseguir de esta manera la consumación de todas sus hechicerías...

La reina tembló al recordar tales cosas y al recordar también la horrible y maligna transformación que seecía acompañaba la consecución de fines semejantes, ya que los que utilizaban de esta manera el poder del infierno debían tomar el verdadero carácter y el aspecto real de los seres infernales. Comprendió demasiado bien el destino de Thulos y el peligro al que iba a exponerse si sus sospechas resultasen ciertas. Y sabiendo que podía enfrentarse a un peligro igual, Xantlicha decidió seguirle.

No hizo muchos preparativos, porque no había tiempo que perder, pero sacó bajo los sedosos cojines de su lecho una daga pequeña y de recta hoja que guardaba siempre al alcance de la mano. La daga había sido untada con un veneno que se suponía eficaz contra los vivos y contra los muertos desde la punta hasta la empuñadura. Apretándola en su mano derecha y llevando, en la otra, un fanal que podría necesitar más tarde, Xantlicha salió velozmente del palacio.

Los últimos vapores del vino de la tarde se borraron por completo de su cerebro y surgieron terrores vagos y fantasmales, avisándole como si fuesen las voces de los espíritus ancestrales. Pero firme en su determinación, siguió el sendero tomado por Thulos, el sendero que tomaron antes aquellos enterradores que habían conducido a Ilalotha a su lugar de sepultura. Revoloteando de árbol en árbol, la luna le acompañaba como un rostro agujereado por los gusanos. El suave y rápido sonido de sus coturnos rompiendo el blanco silencio parecía desgarrar la delgada telaraña que la separaba de un mundo de abominaciones espectrales. Y recordó más y más cosas sobre las leyendas que se referían a seres semejantes a Ilalotha y su corazón se encogió porque sabía que no encontraría una mujer mortal, sino una cosa resucitada y animada por el séptimo infierno. Pero entre el pavor de estos horrores, el pensamiento de Thulos en brazos de la lamia era como una marca al rojo que quemase su pecho.

La necrópolis se abría ahora ante Xantlicha y el sendero se adentraba por la cavernosa penumbra de los árboles funerales de altas copas, como pasando entre bocas sombrías y monstruosas que tuviesen por colmillos los blancos monumentos. El aire se volvió pesado y horrible, como si estuviese contaminado por el aliento de las criptas abiertas. Aquí la reina fue más despacio, porque parecía que unos demonios negros e invisibles la rodeaban surgiendo del suelo de la tumba, sobresaliendo más altos que fustes y troncos, listos a atacarla si iba más lejos. Sin embargo, pronto llegó a la oscura entrada que buscaba. Trémulamente, encendió el cabo de la linterna y, desgarrando la

espesa oscuridad subterránea que se extendía ante ella con su rayo de luz, entró con terror y repugnancia mal dominados en aquella horrible morada de la muerte... y quizá de algo que había vuelto de ella.

Sin embargo, mientras recorría las primeras revueltas de la catacumba pareció que no iba a encontrar nada más aborrecible que recipientes de barro y polvo amontonado por los siglos, nada más formidable que la profusión de sarcófagos que bordeaban las repisas de piedra profundamente excavadas, sarcófagos que habían permanecido en su lugar y sin ser molestados desde el tiempo de su colocación. Seguramente el sueño de todos los muertos y la nulidad de la muerte eran inviolables aquí.

La reina casi dudaba de que Thulos la hubiese precedido por allí hasta que, volviendo la luz hacia el suelo, distinguió las huellas de sus escarpines, esbeltos y de largas puntas, sobre el espeso polvo entre las huellas dejadas por los sepultureros toscamente calzados. Y vio que las huellas de Thulos señalaban únicamente en una dirección, mientras las de los otros iban y volvían claramente.

Entonces, a una distancia indefinida entre las sombras, Xantlicha oyó un sonido en el que se mezclaba el débil gemido de una mujer presa del amor con un rechinar como el de los chacales sobre la carne. La sangre se heló en su corazón mientras avanzaba paso a paso lentamente, asiendo la daga con una mano, que escondía a sus espaldas, y sosteniendo con la otra la luz por delante. El sonido se hizo más alto y más claro y le llegó un perfume semejante al de las flores en una tibia noche de junio: pero mientras continuaba avanzando, el perfume se mezclaba cada vez más con una pestilencia sofocante, como no había conocido nunca, con un toque de olor a sangre fresca.

Unos cuantos pasos más y Xantlicha se detuvo como si la hubiese detenido el brazo de un demonio, porque la luz de su farol había encontrado el rostro y la parte superior del cuerpo de Thulos saliendo por el extremo de un sarcófago, nuevo y recién bruñido, que ocupaba un pequeño espacio entre otros, verdes por el orín. Una de las manos de Thulos se agarraba rígidamente al borde del sarcófago, mientras la otra mano, moviéndose débilmente, parecía acariciar una vaga forma que se inclinaba sobre él con brazos de la blancura del jazmín, a la estrecha luz del fanal, y negros dedos que se hundían en su pecho. Su cabeza y su cuerpo parecían un caparazón vacío y su mano colgaba sobre el borde de bronce, tan delgada como la de un esqueleto. Todo su aspecto era exangüe, como si hubiese perdido más sangre de la que era evidente en su garganta y rostro destrozados y en su empapado atuendo y chorreante cabello.

La cosa que se inclinaba sobre Thulos emitía incesantemente aquel sonido que era medio gemido y medio gruñido. Y mientras Xantlicha quedaba petrificada por el miedo y el horror, pareció escuchar un indistinto murmullo, proveniente de los labios de Thulos, que era más de éxtasis que de dolor. El murmullo cesó y la cabeza colgó más flojamente que antes, de forma que la reina le tomó por, finalmente, muerto. Ante esto, reunió tal airado coraje que se sintió capaz de dar un paso más y elevar la luz, porque, incluso en su extremo pánico, se le ocurrió que, por medio de la daga envenenada mágicamente, quizá pudiera todavía acabar con la cosa que había asesinado a Thulos.

Zigzagueando, la luz subió y subió, descubriendo, pulgada a pulgada, la infamia que Thulos había acariciado en la oscuridad... Subió hasta las barbillas cubiertas de sangre y el colmilludo y entrecruzado orificio que era mitad boca y mitad pico..., hasta que Xantlicha supo por qué el cuerpo de Thulos era un simple caparazón encogido... en lo que la reina vio no quedaba de Ilalotha nada más que los blancos y voluptuosos brazos y la vaga silueta de unos pechos humanos que por momentos se disolvían y se convertían en pechos que no lo eran, como arcilla moldeada por un escultor demoniaco. Los brazos también comenzaron a cambiar y a oscurecerse, y mientras lo hacían, la moribunda mano de Thulos se agitó de nuevo y se dirigió torpemente, en un movimiento acariciante, hacia el horror. Y la cosa no pareció prestarle atención, sino que retiró los dedos de su pecho y tendió por encima suya unas extremidades que se extendían enormemente, como para clavárselos a la reina o acariciarla con sus engarfiadas garras.

Fue entonces cuando Xantlicha dejó caer el fanal y la daga y salió corriendo de la tumba, poseída por las sacudidas y las agudas e interminables risas de una locura incurable.

### ***EL TEJEDOR DE LA TUMBA***

Las instrucciones de Famorgh, cincuenta y nueve rey de Tasuun, estaban detalladas detenidamente y, además, no podían ser desobedecidas sin incurrir en penas que convertirían la muerte en una cosa agradable. Yanur, Grotara y Thirlain Ludoch, tres de los más valientes servidores del rey, saliendo por la mañana del palacio de Miraab, discutían con ligero parecido a la jocosidad si, en su caso, la obediencia o la desobediencia serían el mal más terrible.

El encargo que acababan de recibir de Famorgh era tan extraño como desagradable. Tenían que visitar Chaon Gacca, sede de los reyes de Tasuun en tiempos inmemoriales, que se encontraba a más de noventa millas al norte de Miraab y, descendiendo a las cámaras sepulcrales bajo el ruinoso palacio, tenían que encontrar y llevar a Miraab lo que quedase de la momia del rey Tnepreez, fundador de la dinastía a la que pertenecía Famorgh. Nadie había entrado en Chaon Gacca durante siglos y la conservación de los muertos en sus catacumbas no era segura, pero aunque solamente quedase el cráneo de Tnepreez, el hueso de su dedo meñique, o el polvo de la momia si ésta se había desintegrado, los guerreros tenían que recogerlo cuidadosamente, guardándolo como una reliquia sagrada.

—Esta es una misión para hienas más que de guerreros —gruñó Yanur entre su barba negra en forma de azada—. Por el dios Yululún, guardián de las tumbas, que me parece mala cosa molestar a los pacíficos muertos. Y, verdaderamente, no es bueno que los hombres entren en Chaon Gacca, donde la muerte ha erigido su capital y ha reunido a todos los espíritus para que le rindan homenaje.

—El rey debiera haber enviado a sus embalsamadores—opinó Grotara.

Era el más joven y más grande de los tres, llevándoles una cabeza completa a Yanur o a Thirlain Ludoch y, como ellos, era un veterano de guerras salvajes y peligros desesperados.

—Sí, dije que era una misión para hienas—insistió Yanur—. Pero el rey sabía muy bien que ningún mortal en todo Miraab, excepto nosotros, se atrevería a entrar en las malditas tumbas de Chaon Gacca. Hace dos siglos el rey Mandis, que deseaba recuperar el espejo de oro de la reina Avaina para su concubina favorita, envió a dos valientes para que descendiesen a las tumbas, donde la momia de Avaina se sienta majestuosa, en una tumba aparte, sosteniendo el espejo en su mano reseca... Y los guerreros fueron a Chaon Gacca..., pero no volvieron. Y el rey Mandis, puesto sobre aviso por un adivino, no intentó por segunda vez conseguir el espejo, sino que satisfizo a su amante con otro regalo.

—Yanur, tus cuentos deleitarían a los que están esperando el hacha del verdugo—dijo Thirlain Ludoch, el mayor del trío, cuya castaña barba había adquirido el color del cáñamo debido a los soles del desierto—. Pero a mí no me gustan. Es conocimiento vulgar que las catacumbas están habitadas por cosas peores que los cadáveres o los fantasmas. Hace largo tiempo, unos extraños demonios vinieron del loco y nefando desierto de Dloth, y he oído contar que los reyes abandonaron Chaon Gacca a causa de ciertas sombras que aparecían a mediodía en los salones del palacio, sin ninguna forma visible que las proyectase, y no se marchaban de allí, sin cambiar a pesar de los cambios de iluminación y totalmente inmunes a los exorcismos de los sacerdotes y de los hechiceros. Los hombres dicen que la carne de todo el que se atreviera a tocar esas sombras, o pisar sobre ellas, se volvía negra y pútrida como la carne de los cadáveres de meses, todo en un solo segundo. A causa de tales cosas, cuando una de las sombras llegó y se colocó sobre su trono, la mano derecha del rey Agmeni se pudrió hasta la muñeca y cayó al suelo como el desecho de un leproso... Después de eso nadie quiso vivir en Chaon Gacca.

—En verdad, yo he oído otras historias —dijo Yanur—. El abandono de la ciudad fue debido principalmente al fallo de los pozos y las cisternas, de las que el agua había desaparecido después de un terremoto que dejó el país sembrado de grietas tan profundas como el infierno. El palacio de los reyes fue hendido por una de estas grietas y el rey Agmeni fue presa de una violenta locura cuando inhaló los vapores infernales que salían de la hendidura. Nunca volvió a estar completamente sano, en su vida posterior, después del abandono de Chaon Gacca y la construcción de Miraab.

—Esa es una historia que puede ser creída—dijo Grotara—. Y seguramente hay que pensar que Famorgh ha heredado la locura de su antepasado Agmeni. Mi pensamiento es que la casa real de Tasuum se pudre y se desliza a la ruina. Las prostitutas y los hechiceros hormiguean en el palacio de Famorg como los gusanos en la carroña, y ahora, en esta princesa Lunalia de Xylac, a quien ha tomado por esposa, ha encontrado una prostituta y una bruja juntas. Nos ha enviado en esta misión por deseo de Lunalia, que necesita la momia de Tnepreez para sus propios e impíos propósitos. Tnepreez, he oído, fue un gran mago en sus tiempos y Lunalia se serviría de la poderosa virtud de sus huesos y cenizas para la confección de sus filtros. ¡Bah! No me gusta la misión de traer esto. Hay bastantes momias para que la

reina confeccione las pociones que enloquecen a sus amantes. Famorgh está completamente embrutecido y es engañado.

—Ten cuidado —le advirtió Thirlain Ludoch—, porque Lunalia es un vampiro que desea siempre a los jóvenes y a los fuertes..., y tu turno puede llegar pronto, oh Grotara, si la fortuna nos hace volver con vida de esta expedición. La he visto mirándote.

—Antes copularía con una lamia salvaje—protestó Grotara, lleno de virtuosa indignación.

—Tu aversión no te ayudaría—dijo Thirlain Ludoch—... porque conozco a otros que han bebido las pociones... Pero nos estamos acercando al último puesto donde venden vinos de Miraab y mi garganta ya está seca de antemano con el pensamiento de este viaje. Necesitaré una frasca entera de vino de Yoros para quitarme el polvo.

—Tú lo has dicho—asintió Yanur—. Yo ya estoy tan seco como la momia de Tnepreez. ¿Y tú, Grotara?

—Beberé cualquier cosa, con tal que no sean los filtros de la reina Lunalia.

Montados sobre rápidos e incansables dromedarios, y seguidos por un cuarto camello que llevaba a la espalda un ligero sarcófago de madera para la acomodación del rey Tnepreez, los tres guerreros dejaron pronto atrás las brillantes y ruidosas calles de Miraab y los campos de sésamo, los huertos de albaricoques y granados que se extendían durante millas alrededor de la ciudad. Antes del mediodía dejaron la ruta de las caravanas y tomaron un camino usado pocas veces por alguien, excepto los leones y chacales. Sin embargo, el camino a Chaon Gacca era claro, porque las rodadas de las viejas carretas estaban todavía profundamente marcadas sobre el suelo del desierto, donde la lluvia no caía durante ninguna estación.

La primera noche durmieron bajo las frías y arracimadas estrellas, haciendo guardia por turnos, por miedo a que un león los cogiese por sorpresa, o a que alguna víbora reptase junto a ellos en busca de calor. Durante el segundo día pasaron entre colinas y barrancos que dificultaron su avance. Aquí no se oían los crujidos producidos por las serpientes o los lagartos, nada, excepto el sonido de sus propias voces y el arrastrar de los cascos de los camellos, rompía el silencio que lo envolvía todo como una muda maldición. De cuando en cuando veían unas ramas de cactus reseca por los siglos, o los agujeros de árboles quemados por relámpagos inmemoriales sobre los calcinados repechos, reflejados contra el oscurecido cielo.

El segundo atardecer les encontró a la vista de Chaon Gacca, que alzaba sus desmoronadas murallas a una distancia de menos de cinco leguas en un ancho valle abierto. Acercándose entonces a un santuario de Yuckla, el pequeño y grotesco dios de la risa, que se encontraba a un lado del camino, se alegraron de no tener que continuar aquel día, refugiándose en el ruinoso santuario por miedo a los vampiros y demonios que quizá habitasen en la vecindad de aquellas ruinas malditas. Habían traído con ellos desde Miraab un pellejo lleno del fuerte vino de Yoros del color del rubí, y aunque la piel estaba ahora vacía en sus tres cuartos, al atardecer derramaron una libación sobre el altar roto y rogaron a Yuckla que les diese cuanta protección pudiese contra los demonios de la noche.

Durmieron sobre las desgastadas y frías losas cerca del altar, turnándose para la vigilancia, como la noche anterior. Grotara, que hizo la tercera guardia, contempló por fin cómo palidecían las estrellas y despertó a sus compañeros, en una aurora que parecía un remolino de cenizas entre la oscuridad negra como el carbón.

Después de una escasa comida de higos y carne de cabra seca, reanudaron su viaje, conduciendo sus camellos por el valle y avanzando en zigzag sobre las pendientes llenas de piedras cada vez que se acercaban a las fracturas abismales sobre la tierra y la roca. Estos rodeos hicieron que su aproximación a las ruinas fuese lenta y tortuosa. El camino estaba festoneado por los troncos de árboles frutales que habían perecido hacía tiempo y por corrales y granjas donde ni la hiena tenía ya su guarida.

A causa de sus muchas vueltas y desviaciones, cuando cabalgaron por las resonantes calles de la ciudad era bien entrado el mediodía. Las sombras de las ruinosas mansiones se pegaban a sus paredes y puertas como desgarrados mantos purpúreos. Por todas partes eran visibles los rastros de un terremoto y las grietas en las avenidas y las mansiones desmoronadas servían para testificar la verdad de las historias que Yanur había oído refiriéndose a la razón del abandono de la ciudad.

Sin embargo, el palacio de los reyes era todavía preeminente entre los otros edificios. Un montón venido abajo lucía su ceño de oscuro púrpuro sobre una baja acrópolis en el barrio septentrional. Para hacer esta acrópolis, una colina de sienita roja fue despojada del suelo que la recubría en tiempos antiguos y había sido labrada en altas murallas circulares, rodeadas por un camino que subía lentamente hasta la cima. Siguiendo este camino, y cuando se acercaban a las puertas del patio, los servidores de Famorgh llegaron ante una fisura que interceptaba el paso desde la muralla al precipicio, abriéndose en el acantilado. La sima tenía menos de una yarda de ancho, pero los dromedarios retrocedieron ante ella. Los tres desmontaron, y dejando que los camellos esperasen su vuelta, saltaron con agilidad sobre la grieta. Grotara y Thirlain Ludoch, que llevaban el sarcófago, y Yanur, que llevaba el pellejo, pasaron bajo la destrozada barbacana.

El amplio patio estaba pesadamente sembrado con los restos de torres y galerías, antaño orgullosas, sobre las que los guerreros treparon con gran cuidado, ojeando las sombras de cerca y aflojando sus armas en la vaina, como si estuviesen coronando las barricadas de un enemigo escondido. Los tres se sobresaltaron ante la pálida y desnuda forma de un coloso femenino reclinado entre los bloques y piedras de un pórtico detrás del patio. Pero al acercarse vieron que la forma no era la de un demonio hembra, como habían temido, sino que era sólo una estatua de mármol que en tiempos había sido una cariátide entre los poderosos pilares.

Entraron en el salón principal, siguiendo las instrucciones que les había proporcionado Famorgh. Aquí, bajo el hendido y tambaleante techo, se movieron con la mayor precaución, temiendo que una ligera sacudida, un susurro, haría caer la ruina suspendida sobre sus cabezas como una avalancha. Trípodes volcados de verdoso cobre, mesas y taburetes de ébano astillado, y fragmentos de porcelana decorada en colores alegres, se mezclaban con enormes trozos de pedestales, fustes y entablamentos, y sobre

un estrado de heliotropo verde con manchas rojas se descomponía el trono de plata de los reyes entre las mutiladas esfinges, esculpidas en jade, que montaban guardia eternamente a su lado.

En el extremo más alejado del salón encontraron una alcoba que todavía no se hallaba bloqueada por los destrozos caídos y donde estaban las escaleras que conducían abajo, a las catacumbas. Antes de emprender el descenso se detuvieron brevemente. Yanur se pegó sin ceremonia al pellejo que llevaba y lo aligeró considerablemente antes de asarlo a manos de Thirlain Ludoch, que había observado sus libaciones atentamente. Thirlain Ludoch y Grotara se bebieron el resto del vino entre los dos, y este último no gruñó ante los espesos posos que le correspondieron. Así repletos, encendieron tres antorchas de terebinto embreado que habían traído junto con el sarcófago. Yanur fue el primero en desafiar las tenebrosas profundidades con la espada desenvainada y una antorcha humeante en su mano izquierda. Sus compañeros le seguían, llevando el sarcófago en el que, levantando un poco la tapa, habían colocado las otras antorchas. El poderoso vino de Yoros rugía en su interior, alejando sus sombríos miedos y aprensiones. Los tres eran bebedores experimentados y se movían con mucho cuidado y prudencia, sin tropezar en los penumbrosos e inseguros escalones.

Pasando junto a una serie de bodegas, llenas de jarras destrozadas y hechas pedazos, llegaron al fin, después de muchas vueltas y revueltas de los escalones, a un amplio corredor, excavado en el corazón de la sienita, bajo el nivel de las calles de la ciudad. Se extendía ante ellos en una ilimitada penumbra mostrando sus paredes intactas, y su techo no dejaba pasar ni un rayo de luz por alguna grieta. Parecía que hubiesen entrado en alguna inexpugnable ciudadela de los muertos. En el lado derecho estaban las tumbas de los reyes más antiguos, a la izquierda los sepulcros de las reinas, y los pasajes laterales conducían a un mundo de cámaras subsidiarias reservadas para otros miembros de la familia real. En el extremo opuesto del salón principal encontrarían la cámara sepulcral de Tnepreez.

Yanur, siguiendo la pared de la derecha, llegó pronto a la primera tumba. Según era costumbre, las puertas estaban abiertas y eran más bajas que la altura de un hombre, de forma que todos los que entrasen debieran humillarse en presencia de la muerte. Yanur acercó su antorcha al dintel y leyó dificultosamente la inscripción grabada sobre la piedra, que decía que la tumba pertenecía al rey Acharnil, padre de Agmeni.

—En verdad —dijo—, no encontraremos aquí otra cosa que los inofensivos muertos.

Después, y como el vino que había bebido le impulsara a algún tipo de bravuconería, se inclinó por debajo de la puerta e introdujo la parpadeante antorcha en la tumba de Acharnil.

Sorprendido, lanzó un juramento alto y propio de soldados, que hizo que los otros dejaran su carga y se apretasen detrás suyo. Escudriñando la cuadrada cámara, que tenía una amplitud regia, vieron que no estaba ocupada por ningún inquilino visible. La alta silla de oro y ébano, místicamente grabada, en la que la momia debía sentarse coronada y vestida como en vida, estaba adosada a la pared opuesta sobre una baja plataforma. ¡Sobre ella se veía una túnica vacía negra y carmesí y una corona de plata adornada con zafiros

negros y en forma de mitra, como si el rey muerto las hubiese dejado allí y se hubiese marchado!

Sobresaltados y con el vino desapareciendo rápidamente de sus cerebros, los guerreros sintieron reptar el escalofrío de un misterio desconocido. Yanur, sin embargo, se animó a entrar en la cámara. Examinó las oscuras esquinas, levantó y sacudió las vestiduras de Acharnil, pero no halló ninguna respuesta al acertijo de la desaparición de la momia. En la tumba no había polvo, ni el más ligero olor, ni señales de la podredumbre de un ser mortal.

Yanur se reunió con sus camaradas y los tres se miraron los unos a los otros con una atemorizada consternación. Reanudaron su exploración del salón, y Yanur, según se acercaba a la entrada de cada tumba, se detenía delante de ella y con su antorcha agitaba las sombras, sólo para descubrir un trono vacío y los abandonados atributos de la realeza. No parecía existir una explicación razonable para la desaparición de las momias, en cuya conservación se habían empleado las poderosas especies de Oriente, junto con sosa, haciéndolas prácticamente incorruptibles. Dadas las circunstancias, no parecía que hubiesen sido retiradas por manos de ladrones humanos, quienes difícilmente hubiesen dejado detrás las preciosas joyas, telas y metales, y todavía era menos probable que hubiesen sido devoradas por los animales, porque en tal caso hubiesen quedado los huesos y las vestiduras estarían desgarradas y en desorden. Los míticos terrores de Chaon Gacca comenzaron a adquirir una inminencia más oscura y los investigadores miraban y escuchaban temerosamente mientras avanzaban por el silencioso salón sepulcral.

Al poco, después de haber verificado que más de una docena de tumbas estaban también vacías, vieron el centelleo de varios objetos de acero sobre el suelo del corredor ante ellos. Examinándolos, resultaron ser dos espadas, dos yelmos y dos corazas de un tipo ligeramente anticuado, como las que los guerreros de Tasuun habían llevado antiguamente. Muy bien podrían haber pertenecido a los valientes desaparecidos

que el rey Mandis había enviado para recuperar el espejo de Avaina.

Yanur, Grotara y Thirlain Ludoch, contemplando aquellas siniestras reliquias, fueron presa de un deseo casi frenético de cumplir con su misión y volver a ganar la luz del sol. Sin detenerse para inspeccionar las tumbas separadas, se apresuraron, debatiendo el curioso problema que se presentaría si la momia buscada por Famorgh y Lunalia se hubiese desvanecido como las otras. El rey les había mandado que trajesen los restos de Tnepreez y sabían que ninguna excusa o explicación de su fallo sería aceptada. En tales circunstancias, su vuelta a Miraab sería poco aconsejable, y lo único seguro sería ir detrás del desierto septentrional, a lo largo de la ruta de las caravanas, hacia Zul-Bha-Sair o Xylac.

Parecía que habían atravesado una distancia enorme entre las tumbas más antiguas. La formación de la piedra en el lugar donde llegaron era más blanda y quebradiza y el terremoto había producido daños considerables. El suelo estaba cubierto por los detritos, las paredes y el techo llenos de fracturas y algunas de las cámaras se habían derrumbado en parte, de forma que su soledad se ofrecía a las indiferentes miradas de Yanur y sus compañeros.



Cerca del fin del salón se encontraron ante una grieta que dividía el suelo y el techo, resquebrajando el dintel de la última cámara. La grieta tenía unos cuatro pies de anchura y la antorcha de Yanur no permitió discernir su fondo. Vio el nombre de Tnepreez sobre el dintel cuya antigua inscripción que narra los títulos y las hazañas del rey había sido partida en dos por el cataclismo. Después caminando sobre una estrecha repisa, entró en la cámara. Grotara y Thirlain Ludoch se apelotonaron a sus espaldas, dejando el sarcófago en el salón.

El trono sepulcral de Tnepreez, roto y volcado yacía sobre la hendidura que había desgarrado la tumba de lado a lado. No había trazas de la momia que, como se deducía de la posición invertida del asiento, había, sin duda, caído en aquellas profundidades abiertas en el momento de producirse.

Antes de que los buscadores pudiesen dar voz a su desilusión y desmayo, el silencio a su alrededor fue roto por un sordo retumbar, como el de un trueno lejano. La piedra bajo sus pies tembló, las paredes se sacudieron y agitaron, el ruido, en largas y escalofriantes ondulaciones, se hizo más alto y amenazador. El sólido suelo pareció levantarse y fluir con un movimiento continuo y aterrador, y entonces, cuando se volvían para emprender la huida, pareció que el universo caía sobre ellos en un atronador diluvio de noche y ruina.

Grotara, al despertar en la oscuridad, percibió una carga terrible, como si algún fuste monumental estuviese sobre sus pies y la parte inferior de sus piernas, que estaban aplastados. La cabeza le latía y le dolía como del golpe de una embotadora maza. Brazos y cuerpo estaban libres, pero el dolor de sus extremidades se hizo insufrible, haciéndole desmayarse otra vez cuando intentó retirarlas del peso que tenían encima.

El terror se cernió sobre él como la garra de un vampiro cuando comprendió su situación. Había sobrevenido un terremoto, semejante al que causara el abandono de Chaon Gacca, y él y sus camaradas estaban sepultados en las catacumbas. Gritó en alto, repitiendo los nombres de Yanur y Thirlain Ludoch muchas veces, pero ni un gemido ni un crujido le demostraron que todavía estaban con vida.

Palpando con la mano derecha, halló numerosos trozos de piedra. Estirándose hacia ellos, encontró varios fragmentos de piedra del tamaño de rocas pequeñas, y entre ellos una cosa suave y redondeada, con una protuberancia en el centro que reconoció como el casco que llevaba alguno de sus compañeros. A pesar de todos sus penosos esfuerzos no pudo llegar más lejos y fue incapaz de identificar a su poseedor. El metal estaba fuertemente abollado y la cresta del casco se hallaba doblada como por el impacto de alguna masa muy pesada. A pesar de su situación, la fiera naturaleza de Grotara rehusaba hundirse en la desesperación. Consiguió colocarse en una posición sentada y, doblándose hacia adelante, se las arregló para alcanzar el enorme bloque que había caído sobre el extremo de sus piernas. Lo empujó con un esfuerzo hercúleo, rugiendo como un león atrapado, pero la masa no se movía. Durante horas, o eso parecía, luchó como contra algún demonio monstruoso. Su frensí sólo fue calmado por el agotamiento. Al fin, se recostó hacia atrás y la oscuridad le rodeó como algo viviente, pareciendo devorarlo con sus colmillos de dolor y horror.

El delirio revoloteó próximo y creyó haber oído un zumbido bajo y débil debajo, en el interior de las pedestres entrañas de la tierra. El ruido se hizo más alto, como ascendiendo de un infierno desbordado. Percibió una luz descolorida e irreal que se agitaba ante él, permitiendo ver borrosas ojeadas del destrozado techo. La luz se hizo más fuerte, y levantándose un poco vio que venía de la grieta causada por el terremoto en el suelo.

Era una luz de un tipo que él nunca había visto; un lustre lívido que no se parecía al reflejo de una lámpara, una antorcha o una hoguera. En cierta forma, como si los sentidos del oído y la vista estuviesen confundidos, la identificó con el odioso zumbido.

Como una aurora sin causa, la luminosidad se deslizó por el destrozo causado por el temblor. Grotara vio que la entrada de la tumba y parte de sus paredes habían cedido. Un fragmento que le alcanzara en la cabeza le dejó sin sentido y una gigantesca porción del techo le había caído sobre las extremidades.

Los cuerpos de Thirlain Ludoch y de Yanur yacían cerca de la grieta, que se había ensanchado. Tuvo la seguridad de que los dos estaban muertos. La grisácea barba de Thirlain Ludoch estaba oscura y rígida por la sangre que había manado de su aplastado cráneo y Yanur se hallaba medio enterrado en un montón de bloques y escombros, del cual sobresalían su torso y su brazo izquierdo. Su antorcha se le había consumido entre los dedos fuertemente apretados, como en una cavidad ennegrecida.

Grotara advirtió todo esto como si estuviese soñando. Entonces percibió la verdadera fuente de la iluminación. Un globo incoloro que brillaba friamente, redondo como una pelota y grande como una cabeza humana, había aparecido por la fisura y estaba posado sobre ésta como una réplica de la luna. La cosa oscilaba con un movimiento vibratorio ligero pero incesante. De ella salía aquel pesado zumbido, como si estuviese causado por la vibración, y la luz caía en ondas temblorosas.

Un vago horror cayó sobre Grotara, pero no sintió miedo. Era como si la luz y el sonido tejiesen sobre sus sentidos algún conjuro léteo. Se sentó rígidamente, olvidando su dolor y su desesperación, mientras el globo se posaba unos pocos minutos sobre la grieta y flotaba después lenta y horizontalmente hasta colgar directamente sobre los descubiertos rasgos de Yanur.

Con la misma deliberada lentitud e incesante oscilación, descendió sobre el rostro y el cuello del muerto, que parecieron derretirse como el sebo mientras el globo descendía más y más. El zumbido se hizo aún más fuerte, el globo resplandeció con un brillo horrible y su palidez mortecina se salpicó de un impuro amarillo. Se hinchó y oscureció obscenamente, mientras que la cabeza del guerrero se encogía dentro del casco y las placas de su coraza caían hacia dentro, como si el mismo torso desapareciese bajo ellas...

Los ojos de Grotara contemplaron claramente la escena, pero su cerebro estaba embotado como por alguna misericordiosa cicuta. Era difícil recordar, difícil pensar..., pero vagamente recordó las tumbas vacías, las coronas y vestimentas sin dueño. El enigma de las momias desaparecidas, sobre el que habían cavilado en vano él y sus compañeros, se había resuelto ahora. Pero la

cosa que se abatía sobre Yanur estaba más allá de todo conocimiento o suposición mortal. Era algún demonio vampírico de un mundo interior, liberado por los demonios del terremoto.

Dominado por la catalepsia, contempló el desmoronamiento del montón de escombros donde estaban enterrados las caderas y piernas de Tanur. El casco y la cota de mallas eran como estuches vacíos, el brazo extendido se había encogido, empequeñecido, y los mismos huesos desaparecían, en apariencia derriéndose y licuándose. El globo se había vuelto enorme. Estaba enrojecido por un impuro color rubí, como la luna de un vampiro. De él surgían palpablemente cuerdas y filamentos perlados, que tomaban extraños colores y parecían fijarse a los destrozados suelos, paredes y techo, a la manera de la red de una araña. Se multiplicaban cada vez con más espesor, formando una cortina entre Grotara y la grieta y cayendo sobre Thirlain Ludoch y él mismo, hasta que vio el resplandor sanguíneo del globo como entre arabescos de terrible ópalo.

Ahora la red había llenado toda la tumba. Corría y brillaba con mil tonos cambiantes, goteaba con glorias extraídas del espectro de la disolución. Florecía con flores y follajes fantasmales que se desvanecían como por arte de magia. Los ojos de Grotara estaban ciegos, cada vez más envuelto en aquella extraña red. Impalpables, fríos como los dedos de la muerte, su encajes temblaban y colgaban sobre su rostro y sus manos.

No podría decir la duración de aquel tejer, el final de su extravío. Por fin, vio vagamente cómo los hilos luminosos se hacían más finos y los temblorosos arabescos se retraían. El globo, una cosa de malvada belleza, vivo y consciente en alguna forma secreta, se había separado ahora de la vacía armadura de Yanur. Volviendo a su tamaño primitivo y perdiendo su colorido ópalo y sangre, pendió durante un rato sobre la grieta. Grotara sintió que le observaba..., estaba observando a Thirlain Ludoch. Después, como un satélite de las cavernas interiores, se deslizó lentamente por la fisura y la luz se desvaneció de la tumba, dejando a Grotara en una oscuridad cada vez más profunda.

Después de aquello vinieron siglos de fiebre, sed y locura, de tormento y sopor, de repetidos forcejeos con la roca caída que le mantenía prisionero. Balbució enloquecidamente, aulló como un lobo, y yaciendo de espaldas y en silencio, escuchó las multitudinarias y susurrantes voces de los vampiros conspirando contra él. La gangrena había aparecido rápidamente y sus aplastadas extremidades parecían latir como las de un titán. Con la fuerza del delirio sacó su espada y consiguió liberarse, cortándose los pies por las canillas sólo para desmayarse por la pérdida de sangre.

Cuando se despertó muy debilitado, apenas capaz de levantar la cabeza, vio que la luz había vuelto y escuchó una vez más el incesante zumbido vibrante que llenaba toda la cámara. Su mente estaba clara y un débil terror se agitó en su interior, porque sabía que el Tejedor había salido de nuevo de la sima... y conocía la razón de su llegada.

Laboriosamente giró la cabeza y observó la reluciente esfera mientras pendía, oscilaba y después descendía, en un reposado movimiento, sobre el rostro de Thirlain Ludoch. Otra vez le vio mancharse obscenamente como una luna enrojecida por la sangre, al alimentarse con los desechos del cuerpo del

viejo guerrero. Otra vez, con ojos borrosos, contempló cómo se tejía la red de amarillo impuro, dibujada con un mortal esplendor, velando la ruinosa catacumba con sus extrañas ilusiones. Otra vez, como si fuese un escarabajo moribundo, fue envuelto en sus frías e impalpables redes, y las mágicas flores, floreciendo y pereciendo, formaron un entramado en el vacío aire que le rodeaba. Pero antes de la retracción de la red, el delirio le atacó, trayéndole una oscuridad poblada de demonios, y el Tejedor terminó su trabajo sin ser visto y volvió inadvertido a su sima.

Se agitó en el infierno de la fiebre y yació en la negra y desconocida nada del olvido. Pero la muerte se retrasaba, todavía lejos, y siguió viviendo por obra de su juventud y su fuerza de gigante. Una vez más, hacia el final, sus sentidos se aclararon y vio por tercera vez la luz nefanda y oyó de nuevo el odioso zumbido. El Tejedor se había detenido sobre él, pálido, brillante y vibrante..., y supo que estaba esperando a que muriera.

Levantando la espada con dedos débiles, intentó apartarla. Pero la cosa temblaba, alerta y vigilante, más allá de su alcance, y pensó que le observaba como un buitre. La espada cayó de su mano. El horror luminoso no partió. Se acercó más, como un pertinaz rostro al que le faltaran los ojos, y pareció seguirle, abatiéndose sobre la última noche, cuando cayó hacia la muerte.

Sin nadie que contemplase la gloria de su tejido, con la oscuridad antes y después, el Tejedor hiló la red final en la tumba de Tnepreez.

### **LA MAGIA DE ULUA**

Sabmón, el anacoreta, era famoso no menos por su piedad que por su sabiduría profética y su conocimiento del oscuro arte de la magia. Durante dos generaciones había vivido solo en una curiosa casa al borde del desierto septentrional de Tasuun: una casa cuyo suelo y paredes estaban contruidos con grandes huesos más pequeños de perros salvajes, hombres y hienas. Estas reliquias óseas, escogidas por su blancura y simetría, estaban unidas estrechamente por correas bien curtidas y encajaban unas en otras maravillosamente, sin dejar ni un espacio por donde pudiese penetrar la arena transportada por el viento. Esta casa era el orgullo de Sabmón, que la barría diariamente con una escoba de cabello de momia, hasta que brillaba tan inmaculada como el marfil bruñido, tanto por dentro como por fuera.

A pesar de la lejanía y encierro y de las dificultades inherentes a un viaje hasta su residencia, Sabmón era muy consultado por la gente de Tasuun y hasta peregrinos de las costas más alejadas de Zothique le buscaban. Sin embargo, aunque no era arisco ni poco hospitalario, ignoraba muchas veces las preguntas de sus visitantes, quienes, por lo general, deseaban simplemente adivinar el futuro, o pedir consejo referente a la forma más ventajosa de conducir sus asuntos. Con la edad se volvió más y más taciturno, y durante sus últimos años habló poco con los hombres. Se decía, y quizá fuese cierto, que prefería hablar con las palmeras que murmuraban sobre su pozo o con las viajeras estrellas que pasaban sobre su cabaña.

Durante el noventa y tres verano de Sabmón, le visitó el joven Amalzaín, su sobrino nieto, el hijo de una sobrina a la que Sabmón había amado profundamente en los tiempos anteriores a su retiro a una soledad gimnosófica. Amalzaín, que había pasado sus veintiún años en el hogar de sus padres, se dirigía a Miraab, la capital de Tasuun, donde serviría como copero al rey Famorgh. Este puesto, obtenido para él por influyentes amigos de su padre, era muy codiciado por la juventud del país, y le conduciría a altas jerarquías, si era lo bastante afortunado como para ganarse el favor del rey. Cumpliendo los deseos de su madre, había venido a visitar a Sabmón y a pedir el

consejo del sabio respecto a varios problemas de conducta mundana.

A Sabmón, cuyos ojos no habían sido enturbiados por la edad, la astronomía y su mucho inclinarse sobre volúmenes de signos arcaicos, le agradó Amalzaín, y encontró que el muchacho poseía algo de la belleza de su madre. Debido a esto, le regaló generosamente su acumulada sabiduría, y después de pronunciar muchas máximas profundas y oportunas, dijo a Amalzaín:

—Verdaderamente, está bien que hayas venido a verme, porque, inocente de los vicios del mundo, te encaminas a una ciudad de extraños pecados y extrañas brujerías y hechicerías. El mal abunda en Miraab. Sus mujeres son magas y prostitutas y su belleza es una pestilencia donde los jóvenes, los fuertes, los valientes se enredan y son devorados.

Después, antes de que Amalzaín partiese, Sabmón le dio un pequeño amuleto de plata, grabado curiosamente con el delicado esqueleto de una muchacha. Y Sabmón dijo:

—Te aconsejo que lleves este amuleto en todo momento, de aquí en adelante. Contiene una pizca de cenizas de la pira de Yos Ebni, sabio y archimago, que en tiempos antiguos conquistó supremacía sobre los hombres y los demonios desafiando toda tentación mortal y dominando la insubordinación de la carne. Estas cenizas contienen un poder que te protegerá de males semejantes a los que fueron vencidos por Yos Ebni. Y sin embargo, hay en Miraab males y encantos de los que el amuleto no puede defenderte. En tal caso, debes regresar aquí. Yo te vigilaré cuidadosamente y sabré todo lo que te sucede en Miraab, porque hace largo tiempo que me he convertido en poseedor de ciertas extrañas facultades de la vista y el oído cuyo ejercicio no es molestado o limitado por la distancia.

Amalzaín, siendo ignorante de los asuntos que Sabmón le insinuaba, se quedó algo sorprendido ante la perorata. Pero recibió agradecidamente el amuleto. Después, despidiéndose reverencialmente de Sabmón, reanudó su viaje a Miraab, preguntándose cuál sería su fortuna en aquella ciudad pecadora y objeto de muchas leyendas.

Famorgh, que estaba viejo y atontado a causa de sus orgías, era el gobernante de un país envejecido y semidesértico y su corte era un lugar de lujos exóticos, de refinamiento y corrupciones sofisticadas. El joven Amalzaín, acostumbrado únicamente a las costumbres sencillas, a las rudas virtudes y vicios de la gente que habita en el campo, quedó asombrado al principio por la sibarítica vida que le rodeaba. Pero una cierta fuerza de carácter innata en él,

fortalecida por los preceptos morales de sus padres y las enseñanzas de su tío abuelo Sabmón, le preservaron de todos los errores o lapsos graves. Así vino a suceder que, sirviendo como copero en fiestas y bacanales, permanecía abstemio, derramando noche tras noche los enloquecedores vinos mezclados con cannabis y el embotador aguardiente con la infusión de opio en la copa de Famorgh incrustada de rubíes. Con corazón y cuerpo limpios, contempló las infames pantomimas con las que los cortesanos, rivalizando unos con otros en desvergüenza, intentaban aliviar el aburrimiento del rey. Sintiendo únicamente maravilla o disgusto, observó la ágiles y lascivas contorsiones de los danzarines negros de Dooza Thom al norte, o las muchachas de cuerpos de azafrán de las islas del sur. Sus padres, que creían

implícitamente en la sobrehumana bondad de los monarcas, no le habían preparado para este espectáculo de vicio regio, pero la reverencia que habían inculcado tan concienzudamente en Amalzaín le llevó a considerar todo aquello como la peculiar, aunque misteriosa, prerrogativa de los reyes de Tasuun.

Durante el primer mes en Miraab, Amalzaín oyó muchas cosas sobre la princesa Ulúa, la única hija de Famorgh, y la reina Lunalia, pero puesto que las mujeres de la familia real pocas veces asistían a los banquetes o aparecían en público, no la vio. Sin embargo, el gigantesco y sombrío palacio estaba repleto de rumores que hablaban de sus amoríos. Se decía que Ulúa había heredado las hechicerías de su madre, Lunalia, cuya oscura y lujuriosa belleza, cantada tan a menudo por embrujados poetas, se había convertido ahora en una horrorosa decrepitud. Los amantes de Ulúa eran innumerables, y a menudo

conseguía su pasión o se aseguraba su fidelidad por encantos distintos a los de su persona. Aunque era poco más alta que un niño, estaba exquisitamente formada y dotada con el encanto de un demonio hembra, tal como los que acosan los sueños de los

jóvenes. Era temida por muchos y su odio considerado peligroso. Famorgh, no menos ciego ante sus pecados y hechicerías de lo que lo había sido ante los de Lunalia, la mimaba constantemente y no le negaba nada.

Las obligaciones de Amalzaín le dejaban mucho tiempo libre, porque Famorgh dormía generalmente el doble sueño de la edad y la intoxicación después de sus orgías nocturnas. Parte de este tiempo lo dedicaba al estudio del álgebra y a la lectura de viejos poemas y romances. Una mañana, mientras se ocupaba de ciertos cálculos algebraicos, se le acercó una gigantesca negra que le había sido señalada como una de las camareras de Ulúa. Perentoriamente, le dijo que le siguiese a los aposentos de Ulúa. Confuso y asombrado por esta singular interrupción de sus estudios, fue incapaz de replicar durante un momento. En seguida, viendo su vacilación, la enorme negra lo levantó en sus desnudos brazos y lo sacó con gran facilidad de su habitación, llevándolo así por los salones del palacio. Enfadado y lleno de desconfianza, fue depositado en una cámara adornada con desvergonzados dibujos, donde, entre el humear de vapores afrodisiacos, la princesa le contemplaba con lujuriosa seriedad, desde un lecho de color escarlata brillante como el fuego. Era tan pequeña como una mujer del pueblo de los gnomos y tan voluptuosa como una lamia enroscada. El incienso flotaba a su alrededor formando sinuosas veladuras.

—Hay otras cosas además de servir vino a un monarca tonto o estudiar libros comidos por los gusanos—dijo Ulúa, con una voz que recordaba el fluir de la miel caliente—. Señor copero, tu juventud debiera tener mejor empleo.

—No pido otro empleo que mis obligaciones y mis estudios —contestó Amalzaín airadamente—. Pero dime, oh princesa, ¿qué es lo que quieres? ¿Por qué tu sirvienta me ha traído aquí de una manera tan poco apropiada?

—Para un joven tan erudito e inteligente, la pregunta debiera ser innecesaria —contestó Ulúa sonriendo oblicuamente—. ¿No ves que soy bella y deseable? ¿O es posible que tus percepciones sean más vagas de lo que me imaginé?

—No dudo de tu belleza —dijo el muchacho—, pero asuntos semejantes apenas importan a un humilde copero.

Los vapores que subían espesos de unos incensarios de oro delante del lecho se separaron con un movimiento semejante al de unas cortinas que se abren, y Amalzaín bajó la vista ante la encantadora, que se estremecía con una risa suave que hizo que las joyas que cubrían su pecho parpadearan como ojos dotados de vida.

—Se diría que esos polvorientos volúmenes te han cegado en verdad —le dijo ella—. Necesitas esa eufrasia que purga la vista. Ahora vete, pero vuelve pronto... por tu propia voluntad.

Durante muchos días después, Amalzaín, cumpliendo sus obligaciones como de costumbre, fue consciente de una extraña persecución. Parecía ahora como si Ulúa estuviese en todas partes. Apareciendo en los banquetes, como por algún nuevo capricho, exhibía su malvada belleza ante los ojos del joven copero, y a menudo, durante el día, la encontraba en los jardines y corredores de palacio. Como si conspirasen tácitamente para mantenerla en sus pensamientos, todos los hombres hablaban de ella, y parecía que hasta los pesados tapices musitaban su nombre al agitarse con las corrientes perdidas que deambulaban por los lúgubres e interminables salones.

Sin embargo, esto no era todo; su imagen, no deseada, comenzó a turbar sus sueños por las noches, y al despertar escuchaba la tibia y dulce voluptuosidad de su voz y sentía la caricia de unos dedos ligeros y sutiles en la oscuridad. Contemplando la pálida luna que se ponía tras las ventanas, sobre los negros cipreses, veía cómo su rostro muerto y corroído adquiriría los rasgos vivientes de Ulúa. La esbelta y delicada forma de la joven bruja parecía moverse entre las reinas y diosas fabulosas que adornaban las opulentas colgaduras con sus amores. Como traída por una hechicería, su rostro se inclinaba sobre el suyo en los espejos y venía y se desvanecía, semejante a un fantasma, con murmullos seductores y gestos provocativos, cuando se inclinaba sobre sus libros. Pero aunque molesto por aquellas apariciones en las que apenas podía distinguir lo real de lo ilusorio, Amalzaín continuaba indiferente hacia Ulúa, protegido seguramente de sus encantos por el amuleto que contenía las cenizas de Yos Ebni, santo, sabio y archimago. Sospechaba que las pociones amorosas a las que ella debía su mala fama le estaban siendo administradas, a causa de ciertos sabores extraños que detectó más de una vez en su comida y bebida, pero aparte de una ligera y pasajera náusea, no experimentó ningún otro efecto dañino e ignoraba por completo los conjuros

pronunciados en secreto contra él y los encantamientos tres veces mortales destinados a dañar su corazón y sus sentidos.

Pero —aunque él no lo sabía— su indiferencia era un asunto muy comentado en la corte. Los hombres se maravillaban sobremedida de tal resistencia, pues todos aquellos a los que la princesa había escogido hasta aquel momento, fuesen capitanes, coperos o altos dignatarios, o fuesen soldados y escuderos vulgares, habían cedido fácilmente a sus brujerías. Así sucedió que Ulúa se sintió rabiosa porque todo el mundo sabía que su belleza estaba siendo despreciada por Amalzaín y que su magia era impotente para hechizarlo. A partir de entonces, dejó de aparecer en los banquetes de Famorgh y Amalzaín no la vio más por los jardines y los salones, ni sus sueños y sus horas de vigilia fueron frecuentados ya por la imagen de Ulúa llevada por los conjuros. Así, en su inocencia, se regocijó como alguien que se ha encontrado ante un grave peligro y ha salido indemne de la prueba.

Entonces, más adelante, en una noche sin luna y mientras dormía tranquilamente en las horas anteriores a la aurora, se le acercó en sueños una figura cubierta de la cabeza a los pies con las vestimentas de la tumba. Alta como una cariátide, terrible y amenazadora, se inclinó sobre él en un silencio más maligno que ninguna maldición; las vendas se abrieron por el pecho y gusanos de la carroña, escarabajos de los muertos y escorpiones junto con restos de carne podrida cayeron sobre Amalzaín. Entonces, al despertar de la pesadilla, mareado y ahogándose, respiró un hedor a carroña y sintió contra él la presión de un cuerpo pesado y rígido. Asustado, se levantó y encendió la lámpara, pero el lecho estaba vacío. Sin embargo, todavía podía percibirse el olor de la podredumbre, y Amalzaín podría jurar que el cadáver de una mujer que llevaba dos semanas muerta y hervía de gusanos había yacido próximo a su costado en la oscuridad.

A partir de entonces, y durante muchas noches, sus sueños fueron interrumpidos por pesadillas semejantes a éstas. Apenas podía dormir por el horror de lo que iba y venía, invisible pero palpable, en su cámara. Siempre se despertaba de aquellas pesadillas encontrándose rodeado por los rígidos brazos de súcubos muertos hacía tiempo, o sintiendo a su lado los temblores amorosos de esqueletos descarnados. La sosa y el betún de los pechos de las momias le ahogaban, el peso inmóvil de cadáveres gigantesco le aplastaba y recibía besos nauseabundos de labios que rezumaban pingajos corrompidos.

Y esto no era todo, porque durante el día se le acercaban otras abominaciones, visibles y percibidas por todos sus sentidos y más terribles todavía que los muertos. Cosas que tenían el aspecto de restos de la lepra reptaban ante él, a pleno mediodía, por los salones de Famorgh, y surgían de las sombras, mirando de soslayo con rostros que ya no lo eran, intentando acariciarlo con sus dedos medio comidos. Mientras iba de un lado a otro, se le colgaban de los tobillos lascivas figuras con pechos cubiertos de pelo como los de los murciélagos y lamias de cuerpo de serpiente se movían y pirueteaban ante sus ojos como las danzarinas delante del rey.

Ya no podía leer sus libros ni resolver sus problemas de álgebra en paz, porque las letras cambiaban vertiginosamente ante su escrutinio y se retorcían formando versos de un significado siniestro, y los signos y cifras que escribía se convertían en demonios no mayores que hormigas grandes que se agitaban



locamente sobre el papel como si estuviesen en el campo, realizando aquellos ritos que solamente son aceptables para Alila, reina de la perdición y diosa de todas las iniquidades.

Azarado y perseguido de esta forma, el joven Amalzaín estaba cerca de la locura; sin embargo, no se atrevía a quejarse o a hablar a alguien de lo que le sucedía, porque sabía que aquellos horrores, fuesen inmateriales o sustanciales, era él únicamente quien

los percibía. Durante todo un mes yació de noche en su cámara con cosas muertas y durante el día en todas sus idas y venidas fue perseguido por aborrecibles espectros. No dudaba de que todos le eran enviados por Ulúa, airada por haber él rechazado su amor, y recordó que Sabmón había insinuado oscuramente que había ciertos conjuros de los cuales las cenizas de Yos Ebni, preservadas en el amuleto de plata, quizá no pudiesen defenderle. Sabiendo que tales conjuros habían caído sobre él, se acordó del consejo final del viejo archimago. Por tanto, sabiendo que no había otra ayuda para él que la magia de Sabmón, se presentó ante el rey Famorgh y le pidió permiso para ausentarse de la corte durante corto tiempo. Y Famorgh, a quien agradaba mucho su copero, y que además había comenzado a advertir su delgadez y palidez, le concedió lo que pedía de buena gana.

Montado sobre un palafrén escogido por su velocidad y resistencia, Amalzaín salió de Miraab una bochornosa mañana de otoño, cabalgando hacia el norte. Una extraña pesadez había calmado el aire y grandes nubes color de cobre se amontonaban. Sobre las desiertas colinas, como si fuesen los palacios, gigantescos y provistos de muchas cúpulas, de los genios. El sol parecía nadar en bronce fundido. Ningún buitre volaba sobre los silenciosos cielos y los mismos chacales se habían retirado a sus guaridas, como temiendo algún desconocido cataclismo. Pero Amalzaín, que cabalgaba velozmente hacia la morada de Sabmón, era perseguido todavía por larvas leprosas que surgían ante él, ensayando posturas lascivas sobre las dunas arenosas. y escuchaba los gemidos de deseos de los súcubos bajo los cascos de su caballo.

La noche, sin aire y sin estrellas, cayó sobre él cuando llegaba a un pozo entre palmeras moribundas. Yació allí sin dormir, rodeado aún por la maldición de Ulúa. porque le parecía que los secos y polvorientos cadáveres de las tumbas del desierto se reclinaban rígidos a su costado y que unos dedos huesudos le arrastraban hacia las insondables simas de arena de donde habían surgido.

Cansado y poseído de los demonios, llegó a la cabaña de Sabmón al mediodía del día siguiente. El sabio le saludó cariñosamente, sin mostrar sorpresa alguna, y escuchó su historia con el aire de alguien que escucha esa historia por segunda vez.

—Todas estas cosas, y más, las sabía desde el principio—dijo a Amalzaín—. Podía haberte salvado antes de los enviados de Ulúa, pero era mi deseo que vinieses a mí en este momento, abandonando la corte del borracho Famorgh y la malvada ciudad de Miraab, cuyas iniquidades han alcanzado su fin. Aunque los astrólogos no lo hayan leído, ha sido decretado en los cielos el inminente final de Miraab y no quería que tú compartieses su destino.

"Es necesario —continuó— que los conjuros de Ulúa sean rotos este mismo día y le sean devueltos, puesto que de otra forma te perseguirían siempre, permaneciendo contigo como una plaga visible y tangible cuando la misma bruja haya vuelto a su negro señor del séptimo infierno, Thasaidón.

Entonces, y ante la maravilla de Amalzaín, el anciano mago sacó de su armario de marfil un espejo elíptico de un metal oscuro y pulido y lo colocó ante él. El espejo estaba sostenido por las cubiertas manos de una imagen velada; mirando en su interior, Amalzaín no vio reflejados ni su propio rostro ni el de Sabmón, ni ninguna parte de la habitación. Sabmón le ordenó observar atentamente el espejo y después se retiró a un pequeño oratorio que estaba separado de la cámara por largos rollos de pergamino de cuero de camello pintados de forma muy extraña, que hacían las veces de cortina.

Mirando en el espejo, Amalzaín se dio cuenta de que varios de los enviados de Ulúa iban y venían por detrás suya intentando ganar su atención con gestos obscenos como los que emplean las prostitutas. Pero, resueltamente, fijó sus ojos sobre el vacío y opaco metal y pronto oyó la voz de Sabmón cantando sin pausa las poderosas palabras de una antigua fórmula exorcista; de las cortinas del oratorio se escapó la intolerable acrimonia de las especias quemadas, del tipo de las que se emplean para alejar a los demonios.

Entonces Amalzaín percibió, sin levantar los ojos del espejo, que los enviados de Ulúa se habían desvanecido como vapores empujados por el viento del desierto. Pero en el espejo se delimitó vagamente una escena y le pareció contemplar las torres de mármol de la ciudad de Miraab bajo imponentes moles de amenazadoras nubes. Después la escena cambió y vio el salón del palacio donde Famorgh cabeceaba, senil y borracho, entre sus ministros y sicofantes, vestido de púrpura manchada de vino. Otra vez el espejo cambió y contempló una habitación con tapices de desvergonzadas escenas, donde, sobre un lecho de carmesí brillante como el fuego, la princesa Ulúa estaba sentada con sus últimos amantes entre el humear de los incensarios de oro.

Maravillándose al contemplar el espejo, Amalzaín presenció algo extraño: los vapores de los incensarios, que se elevaban espesa y voluminosamente, iban tomando de minuto en minuto la forma de aquellas mismas apariciones que le habían atormentado durante tanto tiempo. Surgieron y se multiplicaron hasta que la cámara estuvo llena con la descendencia del infierno y el vómito de la carroña hendida. Entre Ulúa y el amante que se sentaba a su derecha, que era un capitán de la guardia real, se enroscó una lamia monstruosa, rodeándolos a los dos con sus serpenteantes volúmenes y aplastándolos con su pecho humano; cerca de su izquierda apareció un cadáver medio comido por los gusanos, riendo con dientes sin labios de los que se desprendían larvas que cayeron sobre Ulúa y el otro amante, que era un caballero real. Y expendiéndose como los vapores del caldero de alguna bruja, aquellos otros horrores se lanzaron sobre el lecho de Ulúa con baboseos y manoseos obscenos.

Como la señal de una marca infernal, el horror apareció en las facciones del capitán, y el caballero ante esto y un terror que recordaba una pálida llama encendida en simas sin sol, apareció en los ojos de Ulúa, y sus pechos temblaron bajo sus atavíos. Entonces, en un segundo, la habitación en el

espejo comenzó a balancearse violentamente y los incensarios se volcaron sobre las palpitantes losas; las lascivas colgaduras se sacudieron y se hincharon como las velas de una nave en la tormenta. En el suelo aparecieron grandes grietas, y bajo el lecho de Ulúa se formó rápidamente una sima que después se ensanchó de pared a pared. La habitación se hundió y la princesa y sus dos amantes, con todos sus horrorosos enviados a su alrededor, fueron tumultuosamente arrojados al abismo.

Después el espejo se oscureció y Amalzaín contempló por un instante las pálidas torres de Miraab tambaleándose y cayendo, recortadas contra unos cielos negros como el adamant. El propio espejo temblaba y la velada imagen de metal que lo sostenía comenzó a inclinarse; estuvo a punto de caer, y la casa de Sabmón tembló con el paso del terremoto, pero al estar sólidamente construida, se mantuvo firme, mientras las mansiones y palacios de Miraab quedaban en ruinas.

Cuando la tierra hubo dejado de temblar, Sabmón salió de su oratorio.

—No es necesario moralizar sobre lo que ha sucedido —dijo—. Has aprendido la verdadera naturaleza del deseo carnal y has visto asimismo la historia de la corrupción mundana. Ahora, puesto que eres sabio, pronto te volverás hacia aquellas cosas que son incorruptibles y están más allá del mundo.

A partir de entonces, y hasta la muerte de Sabmón, Amalzaín vivió con él y se convirtió en su único discípulo de la ciencia de las estrellas y de las ocultas artes del encantamiento y la magia.

### **EL DIOS DE LOS MUERTOS**

—Mordiggian es el dios de Zul-Bha-Sair—dijo el posadero con suntuosa solemnidad—. El ha sido el dios desde tiempos perdidos en sombras más profundas que los subterráneos de su negro templo para la memoria del hombre. No hay otro dios en Zul-Bha-Sair. Y todos los que mueren dentro de las murallas de la ciudad son consagrados a Mordiggian. Hasta los reyes y los magnates, cuando mueren, son dejados en manos de sus embozados sacerdotes. Esta es la ley y la costumbre. Dentro de un rato los sacerdotes vendrán a recoger a tu prometida.

—Pero Elaith no está muerta—protestó por tercera o cuarta vez el joven Phariom, con penosa desesperación—. Su enfermedad es tal que asume la inerte semejanza de la muerte. Dos veces antes de ahora ha yacido insensible, con sus mejillas pálidas y una inmovilidad en su propia sangre que apenas podía distinguirse de la tumba, y dos veces se ha despertado después de un intervalo de varios días.

El posadero, con aire de apreciativa incredulidad, observó a la muchacha que yacía blanca e inmóvil, como un lirio segado, sobre el lecho de la cámara abuhardillada pobremente amueblada.

—En tal caso no debieras haberla traído a Zul-Bha-Sair —advirtió en tono de búho irónico—. El médico la ha dado por muerta y su muerte ha sido notificada a los sacerdotes. Debe ir al templo de Mordiggian.

—Pero somos extranjeros, huéspedes por una noche. Venimos del país de Xylac, allá al norte, y esta mañana debiéramos haber seguido por Tasuun hacia Pharaad, la capital de Yoros, que se encuentra cerca del mar meridional. Ciertamente, tu dios no tiene ningún derecho sobre Elaith, aunque estuviese verdaderamente muerta.

—Todo aquel que muere en Zul-Bha-Sair es propiedad de Mordiggian— insistió el tabernero sentenciosamente—. Los forasteros no están exentos. El oscuro buche de su templo está eternamente abierto y ningún hombre, mujer ni niño, a través de los años, se ha evadido de su espera. Toda carne mortal debe convertirse, a su debido tiempo, en alimento del dios.

Phariom se estremeció ante la untuosa y portentosa declaración.

—He oído cosas vagas sobre Mordiggian, una leyenda relatada por los viajeros en Xylac —admitió—. Pero había olvidado el nombre de su ciudad, y Elaith y yo entramos ignorantemente en Zul-Bha-Sair... Incluso si la hubiera conocido habría dudado de esta terrible costumbre que me cuentas... ¿Qué clase de deidad es ésta que imita a las hienas y a los buitres? Ciertamente, eso no es un dios, sino un vampiro.

—Ten cuidado no caigas en una blasfemia —advirtió el posadero—. Mordiggian es viejo y omnipotente como la misma muerte. Fue adorado en antiguos continentes, antes de que Zothique surgiera del mar. Por él nos salvamos de la corrupción y del gusano. De la misma forma que los pueblos de todos países entregan sus muertos a la llama que todo lo consume, nosotros, los de Zul-Bha-Sair, entregamos los nuestros al dios. Su santuario es terrible, un lugar de terror y sombras oscuras donde el sol no penetra, allí los sacerdotes llevan a los muertos y los depositan sobre una vasta mesa de piedra para que esperen su salida de la cámara interior donde habita. Ningún hombre vivo, aparte de los sacerdotes, lo ha visto alguna vez, y los rostros de los sacerdotes se ocultan bajo máscaras de plata; hasta sus manos están cubiertas, para que los hombres no puedan ver a aquellos que han visto a Mordiggian.

—Pero hay un rey en Zul-Bha-Sair, ¿no es cierto? Apelaré ante él contra esta odiosa y horrible injusticia. Ciertamente me escuchará.

—Phenquor es el rey, pero no podría ayudarte aunque lo desease. Tu apelación no será ni tan siquiera escuchada. Mordiggian está por encima de todos los reyes y su ley es sagrada. ¡Calla... ! Ya llegan los sacerdotes.

Phariom, con el corazón enfermo por el terror y la crueldad del destino que amenazaba a su joven esposa en esta desconocida ciudad de pesadilla, oyó un siniestro y constante crujir de las escaleras que conducían a la buhardilla de la posada. El sonido se acercaba con una rapidez sobrehumana y cuatro extrañas figuras entraron en la habitación, pesadamente vestidas de un fúnebre color púrpura y llevando enormes máscaras de plata esculpidas a semejanza de cráneos. Era imposible adivinar su apariencia real, porque, como había insinuado el tabernero, incluso sus manos estaban ocultas por una especie de mitones y las túnicas purpúreas descendían formando sueltos pliegues que se arrastraban por debajo como las vendas de una momia desenroscándose. Había horror en ellos, del que las macabras máscaras sólo era una parte poco importante; un horror que residía principalmente en sus

innaturales actitudes agazapadas; en la agilidad bestial con que se movían, sin ser molestados por sus farragosas vestiduras.

Entre ellos portaban un curioso ataúd, hecho de cintas de cuero entrelazadas con huesos monstruosos que servían de armazón y sujeción. La piel estaba grasienta y ennegrecida, como por largos años de uso mortuario. Sin dirigir la palabra ni a Phariom ni al posadero, y sin ningún tipo de espera o formalidad, avanzaron hacia el lecho donde yacía Elaith.

Indiferente a su más que formidable aspecto y totalmente fuera de sí de pena e ira, Phariom sacó de su cinto un pequeño cuchillo, la única arma que poseía. Sin hacer caso del amenazador grito del tabernero, se lanzó salvajemente contra las embozadas figuras. Era rápido y musculoso, y además estaba vestido con un atuendo ligero y ceñido al cuerpo, lo que aparentemente le daría cierta ventaja.

Los sacerdotes estaban de espaldas, pero como si hubiesen adivinado todas sus acciones, dos de ellos se volvieron con la rapidez del tigre, dejando caer los mangos de hueso que llevaban. Uno hizo caer el cuchillo de la mano de Phariom con un movimiento que el ojo apenas podía seguir en su serpenteante descenso. Después los dos le atacaron, haciéndole retroceder con terroríficos golpes de sus brazos escondidos bajo los mantos y acosándole por la habitación hacia una esquina vacía. Atontado por la caída, yació sin sentido durante unos minutos.

Recobrándose confusamente, contempló con ojos borrosos la masa del pesado tabernero inclinándose sobre él como una luna del color del sebo. El pensamiento de Elaith, más agudo que el golpe de una daga, le devolvió a una agonizante conciencia. Escudriñó temerosamente la penumbrosa habitación y vio que los enfajados sacerdotes habían desaparecido y que la cama estaba vacía. Oyó el rotundo y sepulcral graznido del posadero:

—Los sacerdotes de Mordiggian son misericordiosos, disculpan el frenesí y la pena de los recientemente afligidos por una pérdida. Has tenido suerte de que sean compasivos y considerados con las debilidades de los mortales.

Phariom se puso en pie de un salto, como si su amoratado y dolorido cuerpo hubiese sido alcanzado por un fuego repentino. Deteniéndose únicamente para recoger su cuchillo, que continuaba en medio de la habitación, se encaminó hacia la puerta. Le detuvo la mano del posadero, agarrándole, grasienta, por el hombro.

—Ten cuidado, no sea que sobrepases los límites de la bondad de Mordiggian. No es bueno seguir a sus sacerdotes..., y es peor penetrar en la mortal y sagrada penumbra de su templo.

Phariom apenas oía el consejo. Se liberó apresuradamente de los odiosos dedos y se volvió para marcharse, pero la mano le sujetó de nuevo:

—Por lo menos, págame el dinero que me debes por la comida y el alojamiento antes de partir—pidió el posadero—. También está el asunto del salario del médico, que yo puedo arreglar por ti si me confías la suma adecuada. Paga ahora..., porque no es seguro que regreses.

Phariom sacó la bolsa que contenía toda su riqueza en el mundo y llenó la palma que se engarfiaba avariciosamente ante él con monedas que no se

detuvo a contar. Sin una palabra de despedida ni una mirada hacia atrás, descendió por las desgastadas y mohosas escaleras de aquella hostelería comida por los gusanos, como si le persiguiese un íncubu, y salió a las penumbrosas y serpenteantes calles de Zul-Bha-Sair.

Quizá la ciudad se diferenciaba poco de las demás, excepto en que era más vieja y más oscura, pero para Phariom, en el extremo de la angustia, el camino que seguía era como un conjunto de corredores subterráneos que sólo conducían a un profundo y monstruoso osario. El sol había salido por encima de las apiñadas casas, pero a él le parecía que no había más luz que un resplandor perdido y engañoso, tal como el que desciende a las profundidades mortuorias. La gente seguramente era muy parecida a la de otros lugares, pero él los veía bajo un aspecto maléfico, como si fuesen vampiros y demonios que fuesen de un lado a otro con las actividades fantasmales de una necrópolis.

En medio de su pena, recordó amargamente la tarde anterior, cuando al atardecer había entrado en Zul-Bha-Sair con Elaith, la muchacha montando el único dromedario que había sobrevivido su paso por el desierto septentrional y él caminando a su lado, cansado pero contento. La ciudad les había parecido una bella y desconocida metrópoli de ensueño, con el púrpura rosado del ocaso sobre sus murallas y cúpulas y los dorados ojos de las ventanas iluminadas; habían planeado descansar allí durante un día o dos, antes de reanudar el largo y arduo viaje a Pharaad, en Yoros.

Este viaje fue emprendido únicamente por razones de necesidad. Phariom, un joven pobre de sangre noble, había sido exiliado a causa de las creencias políticas y religiosas de su familia, que no estaban de acuerdo con las del emperador reinante, Calepos. Acompañado por su recién tomada esposa, Phariom salió en dirección a Yoros, donde algunas ramas amigas de la casa a la que pertenecía ya se habían establecido y le darían una acogida fraternal.

Viajaron con una gran caravana de mercaderes, dirigiéndose directamente al sur de Tasuun. Detrás de las fronteras de Xylac, entre las rojas arenas del desierto Celotio, la caravana había sido atacada por bandidos que mataron a muchos de sus componentes y dispersaron a los demás. Phariom y su esposa, escapando con sus dromedarios, se habían encontrado perdidos y solos en el desierto y, sin volver a encontrar el camino de Tasuun, tomaron por error otra ruta que conducía a Zul-Bha-Sair, una metrópoli rodeada de murallas en el extremo sudoriental del desierto, que no había estado incluida en su itinerario.

Al entrar en Zul-Bha-Sair, la pareja se había detenido por razones de economía en una taberna del barrio más humilde. Allí, durante la noche, a Elaith le sobrevino el tercer ataque de la enfermedad cataléptica a la que era propensa. Los primeros ataques, que habían ocurrido antes de su matrimonio con Phariom, fueron reconocidos en su verdadera naturaleza por los médicos de Xylac y aliviados por un hábil tratamiento. Se esperaba que la enfermedad no volvería. Sin duda, este tercer ataque había sido provocado por las fatigas y penalidades del viaje. Phariom estaba seguro de que Elaith se recobraría, pero un doctor de Zul-Bha-Sair, llamado urgentemente por el posadero, insistió en que estaba realmente muerta, y en obediencia a la extraña ley de la ciudad, había informado sin tardanza de su muerte a los sacerdotes de Mordiggian. Las frenéticas protestas del esposo fueron por completo ignoradas.

Aparentemente había una diabólica fatalidad en toda la secuencia de circunstancias por la cual Elaith, todavía viva pero con el aspecto exterior de muerte que le daba su enfermedad, había caído en las garras de los devotos del dios de los muertos. Phariom ponderó esta fatalidad casi hasta la locura, mientras caminaba con una prisa furiosa y sin sentido a lo largo de las calles eternamente tortuosas y abarrotadas.

A la escalofriante información recibida del tabernero fue añadiendo las leyendas, tardíamente recordadas, que había oído en Xylac. Ciertamente, mala y dudosa era la reputación de Zul-Bha-Sair; le maravilló haberle olvidado y se maldijo a sí mismo con negras maldiciones por su temporal, pero fatal, olvido. Mejor habría sido que él y Elaith hubiesen perecido en el desierto, antes que traspasar las amplias puertas que siempre permanecían abiertas, esperando a su presa, como era la costumbre en Zul-Bha-Sair.

La ciudad era un importante centro comercial, donde viajeros de otras tierras llegaban, pero no se atrevían a quedarse a causa del repulsivo culto de Mordiggian, el invisible devorador de los muertos que se creía compartía sus provisiones con los enmascarados sacerdotes. Se decía que los cadáveres yacían durante días en el oscuro templo, sin ser devorados hasta que la corrupción hubiese comenzado. Y la gente hablaba de cosas peores que la necrofagia. Rituales blasfemos solemnemente representados en las cámaras infestadas de vampiros y cosas inombrables que hacían con los muertos antes de que Mordiggian los reclamase para sí. En todos los países alejados, el destino de aquellos que morían en Zul-Bha-Sair era una palabra horrorosa y una maldición. Pero para la gente de la ciudad, educada en la fe de aquel dios vampírico, era simplemente la forma usual y esperada de deshacerse de los muertos. Tumbas, cuevas, catacumbas, piras funerarias y otras cosas por el estilo se hacían innecesarias con una deidad tan utilitaria.

Phariom se sintió sorprendido al ver a los habitantes de la ciudad ocupados con las cotidianas tareas de la vida. Pasaban mozos de cuerda con balas de mercancía sobre los hombros. Los mercaderes se agitaban en sus puestos como todos los mercaderes. Compradores y vendedores regateaban a gritos en los mercados públicos. Las mujeres reían y charlaban a la puerta de las casas. Únicamente podía distinguir a los hombres de Zul-Bha-Sair de los que eran, como él, extranjeros por sus voluminosas túnicas rojas, negras y violetas, y por sus extraños y groseros acentos. La lobreguez de la pesadilla comenzó a desaparecer de sus sensaciones y, gradualmente, el espectáculo de humanidad cotidiana a su alrededor sirvió para calmar un poco su salvaje dolor y su desesperación. Nada podía disipar el horror de su pérdida y el abominable destino que amenazaba a Elaith. Pero ahora, con una fría lógica nacida de la cruel exigencia, comenzó a considerar el, en apariencia, imposible problema de rescatarla del templo del dios-vampiro.

Compuso un poco su expresión y refrenó su paso febril hasta convertirlo en ocioso vagabundeo, de forma que nadie pudiera adivinar las preocupaciones que le devoraban. Fingiendo estar interesado en las mercancías de un vendedor de adornos masculinos, inició una conversación el comerciante relativa a Zul-Bha-Sair y sus costumbres, haciendo el tipo de preguntas que serían lógicas en un viajero de tierras lejanas. El tratante era charlatán y Phariom pronto se enteró de la situación del templo de Mordiggian, que se alzaba en el centro de la ciudad. También se enteró de que el templo estaba

abierto a todas horas y que la gente era libre de entrar y salir en su recinto. Sin embargo, no había más rituales de adoración que ciertas ceremonias privadas que eran celebradas por los sacerdotes. Pocos se atrevían a entrar en el templo, debido a una superstición de que cualquier persona viva que hollase su penumbra volvería pronto como alimento para el dios.

Mordiggian, aparentemente, era una deidad benigna a los ojos de los habitantes de Zul-Bha-Sair. Resultaba bastante curioso que no se le atribuyese ningún atributo personal determinado. Era, por así decirlo, una fuerza impersonal parecida a los elementos...; una energía que consumía y purificaba, como el fuego. Sus acólitos eran igualmente misteriosos, vivían en el templo y sólo emergían de él para ejecutar sus deberes fúnebres. Nadie conocía en qué forma eran reclutados, pero muchos creían que había tanto hombres como mujeres, renovando así su número de generación en generación, sin ningún contacto con el exterior. Otros creían que no eran seres humanos en absoluto, sino una especie de entidades terrestres subterráneas que vivían eternamente, y que, como el propio dios, se alimentaban de los cadáveres. En los últimos años, y a partir de esta creencia, había surgido una herejía de poca importancia, pues algunos sostenían que Mordiggian era una mera invención hierática y que los sacerdotes eran los únicos que se comían a los muertos. El comerciante, al mencionar esta herejía, se apresuró a condenarla con piadosa reprobación.

Phariom charló un rato sobre otros temas y después continuó su progreso por la ciudad, dirigiéndose tan directamente hacia el templo como se lo permitían las oblicuas callejuelas. No había formado un plan conscientemente, pero deseaba reconocer las proximidades. El único detalle esperanzador de todo cuanto le había dicho el tratante era que el santuario se encontraba abierto y resultaba accesible a todos los que se atrevían a entrar. Sin embargo, lo extraordinario de visitantes llamaría la atención sobre Phariom, y éste deseaba, sobre todo, no llamar la atención. Por otra parte, cualquier intento de retirar un cuerpo del templo era aparentemente algo nunca oído..., algo demasiado audaz hasta para los sueños de Zul-Bha-Sair. Debido a la misma temeridad de su designio, quizá evitase sospechas y consiguiese rescatar a Elaith.

Las calles que recorría comenzaron a inclinarse y estrecharse, eran más oscuras y tortuosas que las que atravesara antes. Durante un rato pensó que se había equivocado de camino, e iba a pedir a los transeúntes que le indicasen la dirección cuando cuatro sacerdotes de Mordiggian, llevando uno de aquellos curiosos ataúdes de hueso y cuero que parecían literas, salieron justo delante de él por una antigua calleja.

El ataúd estaba ocupado por el cuerpo de una muchacha; durante un momento de agitación y temblor convulsivo que le dejó temblando, Phariom pensó que la muchacha era Elaith. Al volver a mirar comprendió su error. La túnica de la muchacha, aunque sencilla, estaba hecha con algún extraño tejido exótico. Sus facciones, aunque tan pálida como las de Elaith, estaban coronadas por rizos como pétalos de pesadas amapolas negras. Su belleza, caliente y voluptuosa incluso en la muerte, se diferenciaba de la rubia pureza de Elaith como las azucenas tropicales se diferencian de los narcisos.



Silencioso y manteniendo una distancia prudente, Phariom siguió a las tétricas figuras cubiertas con su preciosa carga. Vio que la gente abría paso al ataúd con aterrorizada e incuestionable presteza y las altas voces de los mercachifles y chalanes se acallaban cuando pasaban los sacerdotes. Oyendo al pasar una conversación entre dos de los ciudadanos, se enteró de que la muchacha muerta era Arctela, hija de Quaos, un noble y alto magistrado de Zul-Bha-Sair. Había muerto muy rápida y misteriosamente por alguna causa desconocida para el médico, que no había afectado ni estropeado su belleza en lo más mínimo. Algunos sostenían que un veneno indetectable y no una enfermedad fue la causa de su muerte, mientras que otros la daban por víctima de alguna maléfica hechicería.

Los sacerdotes continuaban su camino y Phariom les siguió lo mejor que pudo sin perderles de vista por el ciego laberinto de calles. La pendiente se hizo más pronunciada, sin permitir una perspectiva clara de los niveles bajos, y las casas parecían apiñarse más, como si se resguardasen de un precipicio. Finalmente, el joven emergió tras sus macabros guías en una especie de agujero circular en el centro de la ciudad, donde el templo de Mordiggian sobresalía- solo y separado sobre un pavimento de triste ónice y entre funerarios cedros cuyo verdor estaba ennegrecido como por las eternas sombras de los cadáveres legados por las edades muertas.

El edificio estaba construido en una piedra extraña, del tono púrpura negruzco de la podredumbre carnal, una piedra que rehuía el ardiente brillo del mediodía y la prodigalidad de la aurora o la gloria del ocaso. Era bajo y no tenía ventanas, en la forma de un mausoleo monstruoso. Sus puertas bostezaban sepulcralmente en la penumbra de los cedros.

Phariom observó a los sacerdotes cuando éstos se desvanecieron por las puertas, cargados con la muchacha Arctela como fantasmas llevando una carga fantasmal. La amplia zona pavimentada entre las casas que reulaban y el templo estaba vacía en aquel momento, pero no se atrevió a cruzarla en el resplandor de la traicionera luz del día. Bordeando la zona, vio que había varias entradas más al gran santuario, todas abiertas y sin guardias. No se apreciaba ninguna señal de actividad en los alrededores, pero se estremeció ante la idea de lo que se ocultaba en el interior de aquellas murallas, de la misma forma que el festín de los gusanos es ocultado por la tumba de mármol.

Como los vómitos de un cadáver, las abominaciones de lo que había oído surgieron ante él a la luz del sol y de nuevo estuvo al borde de la locura sabiendo que Elaith tenía que yacer entre los muertos, en el templo, con la pestilente sombra de cosas semejantes sobre ella, y que él, consumido por un frenesí inagotable, tenía que esperar el manto favorable de la oscuridad antes de poder ejecutar su nebuloso y dudoso plan de rescate. Mientras tanto, ella podría despertarse y morir ante el horror mortal de lo que la rodeaba..., o podría pasar algo todavía peor, si las historias que se susurraban eran ciertas...

Abnon-Tha, hechicero y nigromante, se felicitaba a sí mismo por el trato que había hecho con los sacerdotes de Mordiggian. Le parecía, y quizá con justicia, que nadie menos inteligente que él podría haber concebido y ejecutado los diversos procedimientos que habían hecho este trato posible, por el que Arctela, hija del orgulloso Quaos, se convertiría en su indudable esclava.

Ningún otro amante, se dijo a sí mismo, podría haber sido lo bastante resuelto como para obtener a la mujer deseada de esta forma. Arctela, prometida a Alos, un joven noble de la ciudad, estaba aparentemente más allá de las aspiraciones de un hechicero. Sin embargo, Abnón-Tha no era un mago vulgar, sino un adepto grandemente versado en los más terribles y profundos secretos de las negras artes. Conocía los conjuros que matan a distancia con más rapidez y seguridad que el cuchillo o el veneno, y conocía también los conjuros más

poderosos por los que los muertos pueden ser reanimados, incluso después de siglos de podredumbre. Había asesinado a Arctela de forma que nadie podría detectar, con una invocación extraña y sutil que no había dejado marca, y su cuerpo se encontraba ahora entre los muertos, en el templo de Mordiggian. Esta noche, con el permiso tácito de los sacerdotes, la volvería de nuevo a la vida.

Abnón-Tha no había nacido en Zul-Bha-Sair, sino que vino muchos años antes de la infame y semimítica isla de Sotar, que se encontraba en algún punto al este del gigantesco continente de Zothique. Como un astuto y joven buitre, se estableció a la propia sombra del santuario de los muertos y había prosperado mucho, tomando alumnos y asistentes. Sus tratos con los sacerdotes eran largos y extensos y el trato que acababa de hacer estaba lejos de ser el primero de su clase. Le habían permitido el uso temporal de los cuerpos reclamados por Mordiggian, estipulando únicamente que aquellos cuerpos no serían sacados del templo durante el curso de ninguno de sus experimentos en nigromancia. Puesto que el privilegio era ligeramente irregular desde su punto de vista, había hallado necesario sobornarlos, no con oro, sin embargo, sino con la promesa de un generoso suministro de algo más siniestro y corruptible que el oro. El pacto había sido bastante satisfactorio para todos los implicados: desde la llegada del hechicero, los cadáveres entraban en el templo en más abundancia de lo normal, al dios no le habían faltado provisiones, y a Abnón-Tha nunca le faltaron sujetos sobre los que emplear sus siniestros conjuros.

En general, Abnón-Tha no estaba descontento de sí mismo. Reflexionó además que, aparte de su maestría en la magia y su ingenuidad llena de artificios, estaba a punto de manifestar un coraje inigualado. Había planeado un robo que equivaldría a un horrible sacrilegio; sacar el cuerpo reanimado de Arctela del templo. Robos semejantes—de cadáveres animados o inanimados— y el castigo que merecían era únicamente un asunto de leyenda, porque en los últimos siglos no había ocurrido ninguno. Según la creencia general, el destino de aquellos que lo habían intentado y habían fallado era tres veces terrible. El nigromante no era ciego a los riesgos de su empresa, ni, por otra parte, se sentía disuadido o intimidado por ellos.

Sus dos ayudantes, Narghai y Vemba-Tsith, advertidos de su intención, habían realizado, con todo el secreto debido, los preparativos para la fuga de Zul-Bha-Sair. Seguramente, la fuerte pasión que el mago había concebido por Arctela no era el único motivo para abandonar la ciudad. Estaba deseoso del cambio, porque se había cansado un poco de las extrañas leyes que, en realidad, servían para restringir sus prácticas nigrománticas, aunque en otro sentido las facilitasen. Planeaba viajar hacia el sur y establecerse en una de

las ciudades de Tasuun, un imperio famoso por el número y antigüedad de sus momias.

El momento del ocaso se acercaba. Cinco dromedarios, entrenados para correr, esperaban en el patio interno de la casa de Abnón-Tha, una mansión alta y desmoronada que parecía inclinarse hacia delante sobre la abierta zona circular que pertenecía al templo. Uno de los dromedarios llevaría un fardo conteniendo los libros más valiosos, manuscritos y otros utensilios mágicos del hechicero. Sus compañeros llevarían a Abnon-Tha, los dos ayudantes... y a Arctela.

Narghai y Vemba-Tsith se presentaron ante su amo para decirle que todo estaba dispuesto. Ambos eran mucho más jóvenes que Abnón-Tha, pero, como él, eran extranjeros en Zul-Bha-Sair. Pertenecían alatezado pueblo de Naat, una isla cuya mala fama casi igualaba a la de Sotar, poblada por gente de ojos estrechos.

—Está bien—dijo el nigromante, mientras permanecían con los ojos bajos ante él, después de anunciar esto—. Sólo tenemos que esperar la hora favorable. A medio camino entre el ocaso y la salida de la luna, cuando los sacerdotes estén cenando en la sala interior, entraremos en el templo y haremos lo que haya que hacer para la resurrección de Arctela. Ellos comerán bien esta noche, porque sé que muchos de los muertos están maduros sobre la gran mesa del santuario superior, y quizá Mordiggian también coma. Nadie vendrá a vigilar lo que hagamos.

—Pero amo —dijo Narghai, estremeciéndose un poco por debajo de su túnica, de rojo nacarado—, después de todo, ¿es sabio hacer una cosa así? ¿Debes arrancar la muchacha del templo? Antes de esto, siempre te has contentado con el breve préstamo permitido por los sacerdotes y les ha devuelto los muertos en el estado requerido de inanimación. En verdad, ¿es bueno violar la ley del dios? Se dice que la ira de Mordiggian, aunque pocas veces provocada, es más terrible que la ira de todas las demás deidades. Por esta razón, nadie ha intentado engañarle durante los últimos años, ni ha osado retirar ningún cadáver de su santuario. Se dice que, hace mucho tiempo, un alto personaje de la ciudad se llevó de allí el cuerpo de una mujer a la que había amado y huyó con él al desierto, pero los sacerdotes le persiguieron, corriendo a más velocidad que los chacales...; el destino que le correspondió es algo sobre lo que aún las leyendas susurran débilmente.

—Yo no temo ni a Mordiggian ni a sus criaturas —dijo Abnón-Tha con una solemne vanagloria en su voz—. Mis dromedarios pueden correr más que los sacerdotes..., incluso concediendo que los sacerdotes no sean hombres, sino vampiros, como dicen algunos. Y no hay muchas probabilidades de que nos sigan; después de su festín de hoy, dormirán como buitres ahítos. La mañana nos encontrará lejos en el camino de Tasuun, antes de que despierten.

—El amo tiene razón —interpoló Vemba-Tsith—. No tenemos nada que temer.

—Pero se dice que Mordiggian no duerme —insistió Narghai—, y que lo vigila todo eternamente desde la negra cámara bajo el templo.

—Eso he oído—dijo Abnón-Tha, con aire seco y suficiente—. Pero considero que tales creencias son simples supersticiones. En la verdadera

naturaleza de las entidades que se alimentan de cadáveres, no hay nada que las confirme. Hasta ahora yo nunca he visto a Mordiggian, ni dormido ni despierto, pero por todas las probabilidades, se trata simplemente de un vampiro vulgar. Conozco esos demonios y sus costumbres. Sólo difieren de las hienas por su forma monstruosa, su tamaño y su inmortalidad.

—Aun así, considero que engañar a Mordiggian no es cosa buena —musitó Narghai por lo bajo.

Las palabras fueron captadas por el fino oído de Abnón-Tha .

—No, no se trata de un engaño. He servido bien a Mordiggian y sus sacerdotes y he provisionado generosamente su negra mesa. Además, en cierto modo guardaré lo pactado en lo que se refiere a Arctela: enviaré un nuevo cadáver a cambio de mi privilegio nigromántico. Mañana, el joven Alos, el prometido de Arctela, ocupará su lugar entre los muertos. Ahora marchaos y dejadme, porque debo pensar un conjuro interior que pudra el corazón de Alos, como un gusano que se despierte en el corazón de un fruto.

A Phariom, enfebrecido y desesperado, le parecía que aquel día sin nubes transcurría con la lentitud de un río atestado de cadáveres. Incapaz de calmar su agitación, deambuló sin rumbo por los concurridos bazares hasta que las torres occidentales se oscurecieron sobre un cielo azafranado, y el atardecer surgió como un mar gris y encrespado sobre las casas. Después volvió a la posada donde Elaith había sido atacada por la enfermedad y reclamó el dromedario que había dejado en el establo. Cabalgando a través de penumbrosas callejuelas, iluminadas únicamente por el débil resplandor de lámparas o velas que venían de las ventanas medio cerradas, encontró, una vez más, el camino hacia el centro de la ciudad.

La penumbra se había espesado hasta convertirse en oscuridad cuando llegó al área despejada que rodeaba el templo de Mordiggian. Las ventanas de las mansiones que daban a la zona estaban cerradas y sin luz, como si fuesen ojos muertos, y el mismo santuario, una colosal masa de negrura, estaba tan oscuro como cualquier mausoleo bajo las apiñadas estrellas. No parecía que nadie se moviese en el exterior, y aunque la quietud era favorable a sus proyectos, Phariom tembló con un estremecimiento de mortal amenaza y desolación. Los cascos de su camello sonaban sobre el pavimento con un sonido inquietante y sobrenatural y pensó que los oídos de los ocultos vampiros, escuchando alertas detrás del silencio, tendrían que oírlos.

Sin embargo, en aquella oscuridad sepulcral no había atisbos de vida. Alcanzando el asilo de uno de los espesos grupos de viejos cedros, desmontó y ató el dromedario a una rama que crecía baja. Escondiéndose entre los árboles, como una sombra entre sombras, se aproximó al templo con infinita cautela y lo rodeó lentamente, viendo que sus cuatro partes, que correspondían a los cuatro cuadrantes de la Tierra, estaban todas igualmente abiertas, oscuras y desiertas. Volviendo por fin a la puerta oriental, donde había dejado su camello, se envalentonó para entrar en los negros y amenazadores portales.

Al cruzar el umbral se vio inmediatamente envuelto por una oscuridad muerta y pegajosa, aromatizada por un vago hedor de podredumbre y el olor a carne y huesos quemados. Advirtió que se encontraba en un pasillo

gigantesco, y palpando el camino hacia delante por la pared de la derecha, pronto llegó a un repentino recodo y vio un resplandor azulado mucho más adelante, como si fuese algún salón central donde terminaba el corredor. Contra el resplandor se silueteaban unas columnas impresionantes, y al acercarse más vio cruzar a varias figuras oscuras y embozadas, que presentaban el perfil de unos cráneos enormes. Dos de ellos compartían la carga de un cuerpo humano que llevaban en sus brazos. A Phariom, que se había detenido en el sombrío salón, le pareció que el vago olor de putrescencia que flotaba en el aire se hacía más fuerte durante unos cuantos minutos después de que las figuras desaparecieron .

Ninguna otra figura les seguía y el santuario recuperó su tranquilidad de mausoleo. Pero el joven esperó durante varios minutos, dudoso y temblando, antes de atreverse a seguir adelante. Una opresión de misterio sepulcral espesaba el aire y le ahogaba como los terribles efluvios de las catacumbas. Sus oídos se volvieron intolerablemente agudos y oyó un confuso zumbido, un sonido de voces profundas y viscosas indistinguiblemente mezcladas que parecían salir de la cripta bajo el templo.

Escurriéndose al fin hasta el extremo del salón, escudriñó lo que obviamente era el santuario mayor: una sala baja y con muchos pilares, cuya amplitud era revelada a medias por los fuegos azulados que brillaban y parpadeaban en numerosos vasos en forma de urnas sostenidos en solitario sobre esbeltas estelas.

Phariom vaciló ante aquel lúgubre umbral porque los olores mezclados de la carne quemada y podrida eran más pesados en el aire, como si estuviera más cerca de sus fuentes, y el espeso zumbido parecía ascender de una oscura escalera en el suelo, al lado de la pared izquierda. Pero la habitación, según todas las apariencias, estaba desprovista de vida y no se movía nada, excepto las ondulantes luces y sombras. En el centro percibió la silueta de una amplia mesa, esculpida en la misma piedra negra que el edificio. Sobre la mesa, medio iluminadas por la luz de las urnas o escudadas en la sombra de las pesadas columnas, yacían lado a lado unas cuantas personas, y Phariom supo que había encontrado el altar negro de Mordiggian donde estaban dispuestos los cadáveres reclamados por el dios.

En su pecho, un salvaje y asfixiante temor luchaba con la esperanza más fuerte. Se acercó a la mesa temblando y le invadió una frialdad pegajosa, producida por la presencia de los muertos. La mesa tenía casi treinta pies de largo y se alzaba a la altura de la cintura, sostenida por una docena de sólidas patas. Comenzando por el extremo más cercano, recorrió la fila de cadáveres, escudriñando temerosamente los rostros vueltos hacia arriba. Estaban representados ambos sexos y muchas edades y rangos diferentes. Nobles y ricos mercaderes se apiñaban junto a los mendigos de sucios harapos. Algunos estaban recién muertos y otros, parecía, llevaban días allí, comenzando a mostrar señales de descomposición. En la ordenada fila se veían muchos huecos, lo que sugería que algunos cadáveres habían sido retirados de allí. Phariom continuó en la débil luz, buscando los amados rasgos de Elaith. Al fin, cuando se acercaba al extremo más lejano y había comenzado a temer que ella no estuviera entre ellos, la encontró.

Yacía como antes sobre la fría piedra, con la palidez y tranquilidad de su extraña enfermedad. Un gran alivio invadió el corazón de Phariom, porque se sintió seguro de que ella no estaba muerta y de que en ningún momento había despertado a los horrores del templo. Si pudiese llevarla lejos de los odiosos alrededores de Zul-Bha-Sair sin que nadie le detuviera se recobraría de esa enfermedad tan parecida a la muerte.

Despreocupadamente, advirtió que otra mujer yacía al lado de Elaith y la reconoció como la hermosa Arctela, a cuyos portadores había seguido casi hasta la entrada del templo. No le dirigió una segunda mirada, sino que se inclinó para elevar a Elaith en sus

brazos.

En aquel momento oyó un murmullo de voces bajas en la dirección de la puerta por la que había entrado al santuario. Pensando que quizá alguno de los sacerdotes habría vuelto, se puso a gatas rápidamente y reptó bajo la enorme mesa que resultaba ser el único escondite accesible. Retirándose a las sombras, fuera del resplandor de las majestuosas urnas, esperó y miró entre las patas de la mesa, tan gruesas como los pilares.

La voces se hicieron más altas y vio las curiosas sandalias y las cortas túnicas de tres personas que se acercaron a la mesa de los muertos y se detuvieron en el mismo lugar donde él había estado unos cuantos minutos antes. No podía adivinar quiénes serían, pero sus vestiduras de rojo claro y oscuro no eran los atavíos de los sacerdotes de Mordiggian. No estaba seguro si le habían visto o no, y acurrucándose en el espejo bajo la mesa sacó su daga de la vaina.

Entonces pudo distinguir tres voces, una solemne y untuosamente imperativa, otra algo gutural y gruñona, y la tercera estridente y nasal. El acento era extranjero, distinto del de la gente de Zul-Bha-Sair, y las palabras a menudo extrañas para Phariom. Además, parte de la conversación le era inaudible.

—...Aquí... en el extremo —decía la voz solemne—. Rápido...; no tenemos tiempo que perder.

—Sí, amo—oyó la voz gruñona—. Pero ¿quién es esa otra...? Ciertamente es muy hermosa.

Se desarrolló lo que parecía una discusión, en tonos discretamente bajos. Aparentemente, el poseedor de la voz gutural quería algo a lo que los otros dos se oponían. El escucha sólo podía distinguir una palabra o dos de vez en cuando, pero se enteró de que el nombre de la primera persona era Bemba-Tsith y que el otro, que hablaba con una estridencia nasal, era Narghai. Al final se hicieron claramente audibles por encima de los otros los graves acentos del hombre al que llamaban únicamente amo.

—No lo apruebo de buena gana... Retrasará nuestra partida... y las dos tendrán que montar en el mismo dromedario. Pero cógela, Vemba-Tsith, si puedes pronunciar tú solo los conjuros necesarios. Yo no tengo tiempo para una doble invocación... Será una buena prueba de tu eficiencia.

Un murmullo de gracias o reconocimientos salió de Vemba-Tsith. Después la voz del amo:

—Ahora callaos y daos prisa.

A Phariom, que se preguntaba vagamente inquieto la importancia de este coloquio, le pareció que dos de los tres hombres se acercaban más a la mesa, como si se inclinaban hacia los muertos. Oyó un crujido de tela sobre la piedra, y un instantes después vio que los tres se marchaban entre las columnas y las estelas, en una dirección opuesta a aquella por la que habían entrado en el santuario. Dos de ellos llevaban unos bultos que brillaban pálida e indistintamente en las sombras.

Un negro horror atenazó el corazón de Phariom, porque adivinó con toda claridad la naturaleza de aquellos bultos... y la posible identidad de uno de ellos. Rápidamente, salió trepando de su escondite y vio que Elaith había desaparecido de la mesa negra, junto con la muchacha Arctela. Vio que las sombrías figuras se desvanecían en la penumbra que envolvía la pared occidental de la cámara. No podía saber si los raptos eran vampiros, o algo peor, pero los siguió rápidamente, olvidado de toda precaución en su preocupación por Elaith.

Alcanzando la pared, encontró la boca de un corredor y se zambulló en su interior sin dudarlo. Delante, en algún punto, vio el vago resplandor de una luz. Después oyó un siniestro rechinar metálico y el resplandor se estrechó hasta quedar reducido a una ranura luminosa, como si la puerta de la cámara de donde provenía hubiese sido cerrada.

Siguiendo la pared a ciegas, llegó a aquella ranura de luz escarlata. Una puerta de bronce cubierta de manchas oscuras había sido dejada entornada y Phariom contempló un escenario extraño y nefando, iluminado por las llamas sangrientas que cambiaban constantemente de altura y nacían de unas altas urnas sostenidas por pedestales oscuros.

La habitación estaba llena de una lujuria sensual que armonizaba extrañamente con la oscura y fúnebre piedra de aquel templo de muerte. Había lechos y alfombras de materiales soberbios: bermellones, dorados, azules plateados y ricos incensarios de metales desconocidos en las esquinas. En un lado, una mesa baja estaba cubierta de curiosas botellas y extraños utensilios, tales como los que son utilizados en medicina o magia.

Sobre uno de los lechos yacía Elaith, y cerca, en otro, había sido depositado el cuerpo de la muchacha Arctela. Los raptos, cuyos rostros contempló Phariom en aquel momento por primera vez, estaban muy ocupados con extraños preparativos que le dejaron sumamente perplejo. Su impulso de invadir la habitación fue reprimido por una especie de maravilla que le mantuvo extasiado e inmóvil.

Uno de los tres, un hombre alto y de edad madura a quien identificó como el amo, había reunido varios extraños recipientes, incluyendo un pequeño brasero y un incensario, y disponiéndolos en el suelo ante Arctela. El segundo, un hombre más joven, de ojos lujuriosos, había dispuesto unos instrumentos similares delante de Elaith. El tercero, que era también joven y de aspecto siniestro, sólo los contemplaba con aire inquieto y aprensivo. Phariom adivinó que los hombres eran hechiceros cuando, con una destreza nacida de la larga práctica, encendieron los incensarios y los braseros y comenzaron simultáneamente a entonar unas palabras rítmicamente medidas en un extraño

lenguaje, acompañadas por la aspersión, a intervalos regulares, de unos aceites negros que caían sobre las brasas de los traseros con un gran silbido elevando enormes nubes de un humo perlado. Oscuros hilos gaseosos serpenteaban de los incensarios, entrelazándose como venas a través de las vagas y malformadas figuras, semejantes a gigantes fantasmales, formadas por los humos más ligeros. El hedor de los bálsamos, intolerablemente punzante, llenó la cámara, asaltando y perturbando los sentidos de Phariom hasta que la escena tembló ante sus ojos y adquirió una amplitud imaginaria, una distorsión producida por los narcóticos.

Las voces de los nigromantes subían y bajaban como si estuviesen recitando algún salmo sacrílego. Imperiosos y exigentes, parecían implorar la consumación de una blasfemia prohibida. Como fantasmas en procesión, retorciéndose y arremolinándose con una vida maligna, los vapores se elevaron sobre los lechos donde yacían la muchacha muerta y la que mostraba la apariencia exterior de la muerte.

Entonces, mientras los vapores, bullendo siniestramente, se apartaban. Phariom vio que la pálida figura de Elaith se había agitado como un durmiente que despertase, que había abierto los ojos y estaba elevando una débil mano del suntuoso lecho. El nigromante más joven dejó de cantar interrumpiendo abruptamente una cadencia, pero los solemnes tonos del otro continuaron y un hechizo en las piernas y sentidos de Phariom le impidieron moverse.

Lentamente, los gases se adelgazaron como en una desbandada de fantasmas. El que lo estaba viendo todo, vio que la muchacha muerta, Arctela, se ponía en pie como una sonámbula. El cántico de Abnón-Tha, de pie ante ella, llegó sonoramente a su final. En el tremendo silencio que siguió, Phariom oyó un débil grito de Elaith y después la jubilosa y profunda voz de Vemba-Tsith, que se inclinaba sobre ella.

—¡Observa, Abnón-Tha! ¡Mis conjuros son más veloces que los tuyos, porque la que yo he elegido se despierta antes que Arctela!

Phariom salió de su parálisis, como si hubiese desaparecido un fatal encantamiento. Empujó la poderosa puerta de oscurecido bronce, que rechinó sobre sus goznes con sonidos de protesta. Con la daga en la mano, se precipitó en la habitación.

Elaith, con los ojos dilatados por una penosa confusión, se volvió hacia él e hizo un inútil esfuerzo por levantarse del lecho. Arctela, muda y sumisa ante Abnón-Tha, parecía no advertir nada, excepto la voluntad del mago. Era una bella autómatas sin alma. Los hechiceros se volvieron cuando Phariom entró y saltaron con una agilidad instantánea a su encuentro, desenvainando las cortas espadas, cruelmente curvadas, que todos ellos llevaban. Narghai arrancó la daga de los dedos de Phariom con un rápido golpe, que desgajó la fina hoja de la empuñadura, y Vemba-Tsith, con el arma preparada para descargarla, hubiese matado prontamente al joven si Abnón-Tha no hubiese intervenido ordenándole detenerse.

—Quiero saber el significado de esta intrusión —dijo el mago—. En verdad eres atrevido al entrar en el templo de Mordiggian.

—He venido a buscar a esa muchacha que yace ahí—declaró Phariom—. Ella es Elaith, mi esposa, que fue reclamada injustamente por el dios. Pero



dime, ¿por qué la has traído a esta habitación desde la mesa de Mordiggian, y qué tipo de hombres sois vosotros que resucitáis a los muertos, como habéis resucitado a esta otra mujer?

—Yo soy Abnón-Tha, el nigromante, y estos otros son mis discípulos, Narghai y Vemba-Tsith. Dale las gracias a Vemba-Tsith, que realmente ha hecho regresar a tu esposa de las moradas de la muerte con una habilidad que sobrepasa a la de su maestro. ¡Se despertó antes de que la invocación hubiese terminado!

Phariom contempló a Abnón-Tha con implacable sospecha.

—Elaith no estaba muerta, sino únicamente en trance—advirtió—. No es la magia de tu seguidor lo que la ha despertado. Y, la verdad, el que Elaith esté viva o muerta no es asunto que concierna a nadie excepto a mí mismo. Permítenos partir, porque deseo marcharme con ella de Zul-Bha-Sair, donde sólo estamos de paso.

Al decir esto volvió la espalda a los nigromantes y se inclinó sobre Elaith, que le contemplaba con ojos borrosos, pero que musitó su nombre débilmente mientras él la oprimía en sus brazos.

—Bueno, esto es una coincidencia asombrosa—dijo Abnón-Tha, zalameramente—. Mis seguidores y yo también planeamos abandonar Zul-Bha-Sair y partimos esta misma noche. Quizá nos honraréis con vuestra compañía.

—Te lo agradezco —dijo Phariom rudamente—. Pero nuestros caminos quizá no vayan juntos. Elaith y yo queríamos ir hacia Tasuun.

—Por el negro altar de Mordiggian que esto es otra coincidencia aún más extraña, ya que Tasuun también es nuestro destino. Nos llevamos con nosotros a la muchacha resucitada, Arctela, a la que he considerado como demasiado bella para el dios de los muertos y sus vampiros.

Phariom adivinó la oscura maldad que se escondía detrás de las untuosas y burlonas frases del nigromante. Además, vio el signo furtivo y siniestro que Abnón-Tha había hecho a sus seguidores. Sabía bien que no le permitirían salir del templo con vida, porque los estrechos ojos de Narghai y Vemba-Tsith, que le observaban de cerca, resplandecían con el rojo deseo de matar.

—Vamos—ordenó Abnón-Tha imperioso—. Ya es hora de partir.

Se volvió hacia la inmóvil figura de Arctela y pronunció una palabra desconocida. Con ojos vacíos y pasos noctámbulos, ella le siguió pegada a sus talones mientras él se dirigía hacia la puerta abierta. Phariom había ayudado a Elaith a ponerse en pie y le susurraba palabras de confianza en un esfuerzo para dulcificar el creciente horror y la confusa alarma que veía en sus ojos. Podía caminar, aunque lenta y en forma insegura. Vemba-Tsith y Narghai retrocedieron haciendo señas de que ella y Phariom les precedieran, pero Phariom, percibiendo su intento de matarle tan pronto como les diese la espalda, obedeció involuntariamente y miró desesperado a su alrededor en busca de algo que pudiese utilizar como arma.

Uno de los braseros de metal, lleno de brasas humeantes, estaba a sus pies. Se inclinó rápidamente, lo cogió en la mano y se volvió hacia los

nigromantes. Tal y como había sospechado, Vemba-Tsith se acercaba sigilosamente con la espada levantada, ya a punto de golpearle. Phariom arrojó de lleno el brasero y su reluciente contenido a la cara del hechicero y Vemba-Tsith cayó con un grito terrible y ahogado. Narghai, gruñendo ferozmente, saltó atacando al indefenso joven. Su cimitarra resplandeció siniestramente a la lívida luz de las urnas, mientras la echaba hacia atrás para descargar el golpe. Pero el arma no cayó, y Phariom, fortaleciéndose contra la muerte que le amenazaba, se dio cuenta de que Narghai miraba a sus espaldas, como si estuviera petrificado por la visión del espectro de alguna Gorgona.

Como impulsado por una voluntad que no era suya, el joven se volvió y vio la cosa que había detenido el golpe de Narghai. Arctela y Abnón-Tha, detenidos ante la puerta abierta, se silueteaban contra una sombra colosal que no provenía de nada de la habitación. Aquello llenaba la puerta de lado a lado sobresaliendo por encima del dintel... Después, rápidamente, se convirtió en algo más que una sombra: era una masa de oscuridad negra y opaca que, de alguna forma, cegaba los ojos con un extraño arrobamiento. Parecía absorber la llama de las rojas urnas y llenar la cámara con un escalofrío de muerte y de vacío. Su forma era la de una columna moldeada por los gusanos, enorme como un dragón, con las anillas más lejanas continuando por la penumbra del corredor, pero cambiaba de momento en momento, agitándose y prolongándose como si estuviera vivo con las energías vertiginosas de los oscuros eones. Por un breve momento adquirió la apariencia de algún gigante demoniaco, de cabeza sin ojos y cuerpo sin extremidades, y después, saltando y esparciéndose como el humeante fuego, se deslizó dentro de la cámara.

Abanón-Tha retrocedió ante él musitando frenéticamente maldiciones y exorcismos, pero Arctela, pálida, ligera e inmóvil, quedó de lleno en su paso y la cosa la rodeó, envolviéndola en una hambrienta llamarada hasta que quedó completamente oculta a la vista.

Phariom, soportando a Elaith, que se inclinaba débilmente sobre su hombro como si estuviera a punto de desmayarse, no tenía fuerzas para moverse. Se olvidó del asesino Narghai y le pareció que él y Elaith eran débiles sombras en presencia de la muerte y la descomposición encarnadas. Vio cómo la negrura crecía y engrosaba, como una hoguera a la que se echa un leño, al cerrarse sobre Arctela, y la vio resplandecer con remansados tonos de un amarillo lúgubre, como el espectro de un sol melancólico. Durante un instante oyó un suave murmullo como de llamas. Después, rápida y terriblemente, la cosa salió de la habitación. Arctela se había ido, disolviéndose como un fantasma en el aire. Llevada por una repentina ráfaga de calor y frío extrañamente mezclados, llegó un olor acre como el que saldría de una consumida pira funeraria.

—¡Mordiggian!—gritó Narghai presa de un terror histérico—. ¡Era el dios Mordiggian! ¡Se ha llevado a Arctela!

Su grito, aparentemente, fue contestado por una veintena de ecos sardónicos, inhumanos como el aullido de las hienas, y sin embargo articulados, que repitieron el nombre de Mordiggian. Una horda de criaturas procedentes del oscuro salón, y que sólo por sus ropajes violetas Phariom pudo identificar como los sacerdotes del dios-vampiro, se desparramó por la habitación. Se habían quitado las máscaras de forma de cráneos, revelando

cabezas y rostro que eran mitad antropomorfos mitad caninos y totalmente diabólicos. Además se habían quitado los guantes sin dedos... Por lo menos había una docena. Sus garras curvadas resplandecieron a la sangrienta luz como ganchos de algún metal oscuro; sus dientes afilados, más largos que los clavos de los sepulcros, sobresalían de labios que gruñían. Rodearon a Abnón-Tha y a Narghai como un círculo de chacales, haciéndoles retroceder hacia la esquina más lejana. Varios más, que entraron retrasados, cayeron con ferocidad bestial sobre Vemba-Tsith, que había comenzado a revivir y gemía y se retorció en el suelo entre las desparramadas brasas del brasero.

Parecían ignorar a Phariom y Elaith, que como presos de un funesto trance lo contemplaban todo. Pero el último en entrar, antes de reunirse con los asaltantes de Vemba-Tsith, se volvió hacia la joven pareja y se dirigió a ellos con voz ronca y profunda, como un ladrido resonando desde la tumba.

—Idos, ya que Mordiggian es un dios justo que reclama únicamente a los muertos y no se ocupa de los vivos. Y nosotros, los sacerdotes de Mordiggian, tratamos a nuestro estilo con los que violan su ley retirando a los muertos del templo.

Phariom, con Elaith todavía apoyándose en su hombro, salió del oscuro salón, escuchando un terrible clamor en el que los alaridos humanos se mezclaban con los gruñidos de chacales y la risa de las hienas. El clamor cesó cuando entraron en la azulada luz del santuario y pasaron al corredor exterior, y el silencio que inundó el santuario de Mordiggian a sus espaldas era tan profundo como el silencio de los muertos sobre la negra mesa del altar.

### ***EL IDOLO OSCURO***

El sol no brillaba ya con su blancura fantástica sobre Zothique, el último continente, sino que estaba totalmente empañado y opaco, como si lo cubriese un vapor de sangre. Nuevas estrellas, en número incontable, se habían presentado en los cielos y las sombras del infinito se aproximaron. De las sombras, habían vuelto junto al hombre los dioses antiguos; los dioses olvidados desde los tiempos de Hyperbórea, Mu y Poseidonis, con otros nombres pero con los mismos atributos. Y también los antiguos demonios habían regresado, agitándose sobre los humos que se elevaban de malvados sacrificios y

favoreciendo de nuevo las antiguas hechicerías.

Muchos en Zothique eran nigromantes y magos, y la fama de sus hechos infames y maravillosos eran objeto de leyendas por todas partes en los últimos tiempos. Pero entre todos ellos, ninguno fue mayor que Namirra, que impuso su negro yugo sobre las ciudades de Xylac. y más tarde, en su orgulloso delirio, se consideró el mismísimo igual de Thasaidón, el señor del Mal.

Namirra había construido su morada en Urnmaos, la principal ciudad de Xylac, donde llegó procedente del desértico país de Tasuun con el sombrío renombre de sus taumaturgias detrás suya como una nube de arena. Y nadie sabía que, al volver a Ummaos, regresaba a la ciudad que le había visto nacer, porque todos le consideraban nativo de Tasuun. Indudablemente, nadie habría soñado que el gran hechicero fuese la misma persona que el mendigo Narthos,

un muchacho huérfano de dudoso linaje que pidió diariamente el pan por las calles y bazares de Ummaos. Había vivido desastrosamente, solo y despreciado, y el odio hacia la cruel y opulenta ciudad creció en su corazón como una llama oculta que arde en exceso, esperando el momento en que se convertirá en un incendio devorador de todas las cosas.

El rencor y odio de Narthos contra los hombres se fue haciendo más amargo durante su infancia y primera juventud. Un día, el príncipe Zotulla, un muchacho poco mayor que él mismo, se cruzó con él en la plaza ante el palacio imperial, cabalgando sobre un inquieto palafrén, y Narthos le imploró una limosna. Pero Zotulla, burlándose de su petición, siguió altivamente adelante espoleando su palafrén y Narthos fue derribado y pisoteado por los cascos. Después, próximo a la muerte a causa del atropello, yació sin sentido durante muchas horas, mientras la gente pasaba a su lado sin prestarle atención. Recobrando finalmente el sentido, pudo arrastrarse hasta su chamizo, pero a partir de entonces cojeó ligeramente durante el resto de su vida y la marca de un casco permaneció sobre su cuerpo a manera de señal, sin desvanecerse nunca. Más tarde abandonó Ummaos y fue rápidamente olvidado por la gente de la ciudad. Yendo hacia el sur, hacia Tasuun, se perdió en el gran desierto y estuvo a punto de perecer. Pero, finalmente, llegó a un pequeño oasis donde habitaba el mago Ouphaloc, un solitario que prefería la compañía de honrados chacales y hienas a la de los hombres. Y Ouphaloc, viendo la gran maldad e inteligencia del desamparado muchacho, le socorrió y le acogió allí. Durante años vivió con Ouphaloc, convirtiéndose en su discípulo y heredero de la sabiduría que le había enseñado el demonio. Extrañas cosas aprendió en aquella choza y era alimentado con frutos y cereales que no habían nacido del húmedo suelo y con vino que no era el jugo de la uva terrestre. Igual que Ouphaloc, se convirtió en un maestro de demonología y estableció su pacto con el archienemigo Thasaidón. Cuando Ouphaloc murió, tomó el nombre de Namirrha y se presentó a los pueblos nómadas como un poderoso hechicero, y a las escondidas momias de Tasuun. Pero nunca pudo olvidar las miserias de su juventud en Ummaos y el mal que le había causado Zotulla, y año tras año hiló en sus pensamientos la negra red de la venganza. Su fama se hizo más amplia y sombría cada vez, y los hombres de países remotos más allá de Tasuun le temían. En las ciudades de Yoros y en Zul-Bha-Sair, la morada de la deidad vampírica Mordiggian, se hablaba de sus hazañas en bajos susurros. Mucho antes de la llegada de Namirrha en persona, la gente de Ummaos le conocía como una calamidad fabulosa, que era más horrible que el simún o la peste.

En los años que siguieron a la marcha del muchacho Narthos de Ummaos, Pithaim, el padre del príncipe Zotulla, fue asesinado por el veneno de una pequeña víbora que se había deslizado en su lecho en busca de calor, en una noche de otoño. Algunos dijeron que la víbora había sido colocada por Zotulla, pero esto era algo que nadie podía afirmar con certeza. Después de la muerte de Pithaim, Zotulla, que era su único hijo, fue el emperador de Xylac y gobernó en la maldad, desde su trono de Ummaos. Era tiránico e indolente y estaba lleno de extraños vicios y crueldades, pero la gente, que también era malvada, le alababa en sus torpezas. Así fue próspero y los señores del Cielo y el Infierno no le golpearon. Y los rojos soles y las lunas cenicientas continuaron

pasando sobre Xylac, dirigiéndose al oeste, poniéndose en aquel mar donde pocos viajaban y que, si los cuentos de los marinos eran ciertos, se extendía como un río crecido más allá de la infame isla de Naat y se derrumbaba, formando una catarata tan ancha como el mundo, sobre el espacio exterior desde el lejano borde de la Tierra cortado a pico.

Se embruteció cada vez más y sus pecados eran como frutos hinchados que madurasen sobre un profundo abismo. Pero los vientos del tiempo soplaron suavemente y los frutos no cayeron. Y Zotulla se reía rodeado de sus bufones, sus eunucos, y sus amantes y la historia de sus pecados viajó muy lejos y era relatada entre gentes de lejanos países como una maravilla gemela con las rumoreadas nigromancias de Namirra.

Así sucedió que, en el año de la Hiena y en el mes de la estrella Canicular, Zotulla dio un gran festín a los habitantes de Ummaos. Por todas partes se veían carnes que habían sido cocinadas con especias exóticas procedentes de Sotar, la isla oriental, y los ardientes vinos de Yoros y Xylac, llenos de subterráneos fuegos, eran servidos incansablemente a todos de urnas gigantescas. Estos provocaron una furiosa alegría y una locura digna de reyes, y después una somnolencia no menos profunda que la de la tumba.

Y uno a uno, según iban bebiendo, los alborotadores iban cayendo por las calles, casas y jardines, como si una plaga les hubiese alcanzado, y Zotulla dormía en el salón de banquetes de oro y ébano, con sus odaliscas y chambelanes a su alrededor. Así pues, ni un hombre ni una mujer estaban despiertos en todo Ummaos en el momento en que Sirius comenzaba a caer hacia el este.

Así fue como nadie vio u oyó la llegada de Namirra. Pero cuando, muy avanzada la mañana siguiente, el emperador se despertó pesadamente, oyó un confuso alboroto y el molesto clamor de las voces de aquellos de sus eunucos y mujeres que se habían despertado antes que él. Al preguntar el motivo, le dijeron que durante la noche había ocurrido un extraño prodigio; mas todavía atontado por el vino y el sopor, comprendió bastante poco sobre su naturaleza hasta que su concubina favorita, Obexah, le condujo al pórtico oriental del palacio, desde el que podía contemplar la maravilla con sus propios ojos.

Ahora bien, el palacio se erguía en solitario en el centro de Ummaos, y al norte, oeste y sur, en amplias distancias, se extendían los jardines imperiales, llenos de palmeras majestuosamente arqueadas y de fuentes que formaban soberbias espirales. Pero hacia el oeste había una amplia zona despejada, utilizada como una especie de patio entre el palacio y las mansiones de los nobles de más rango. En este espacio, que al atardecer había estado completamente vacío, se elevaba un edificio colosal y señorial bajo el fuerte sol, con cúpulas que semejaban monstruosos hongos de piedra que hubiesen surgido durante la noche. Y las cúpulas, que igualaban en altura a las de Zotulla, estaban construidas de mármol blanco como la muerte, mientras que la gigantesca fachada, con pórticos de muchas columnas y profundas galerías, estaba formada por zonas alternas de ónice negro como la noche y un pórvido que tenía el tono de la sangre de los dragones. Y Zotulla juró horriblemente, llamando numerosas blasfemias a los dioses y demonios de Xylac, y su confusión fue grande, considerando que aquello era la obra de un mago. Las

mujeres se apiñaron a su alrededor, llorando con estridentes gritos de miedo y terror, y según se iban despertando, más y más de su cortesanos vinieron a engrosar el tumulto y los gordos castrados se estremecieron en sus túnicas doradas, como inmensas mermeladas negras en recipientes de oro. Pero Zotulla, recordando su poder como emperador de todo Xylac, intentó ocultar su propia agitación diciendo:

—¿Quién es éste que se ha atrevido a entrar en Ummaos como un chacal en la oscuridad y ha construido su impía guarida en la proximidad y a la vista de mi palacio? Id y preguntad el nombre del bribón; pero antes de ir, instruid al verdugo para que afile su espada, la que maneja con ambas manos.

Entonces, temerosos de la rabia del emperador si se demoraban, varios de los mayordomos se adelantaron de mala gana y se acercaron a la puerta del extraño edificio. Hasta que se acercaron bastante, éstas parecieron estar desiertas; después apareció en el umbral un esqueleto titánico, más alto que ningún ser humano, que se adelantó a encontrarlos con largas zancadas.

El esqueleto vestía un taparrabos de seda escarlata con un broche de azabache y llevaba un turbante negro adornado de diamantes, cuya parte superior casi tocaba el alto dintel. En las profundas cuencas brillaban unos ojos que parecían señales de fuego, y una lengua ennegrecida, como la de alguien que lleva largo tiempo muerto, sobresalía entre sus dientes, pero, por lo demás, no tenía ni una brizna de carne y los huesos resplandecían blancos al sol mientras se acercaba.

Los mayordomos, en silencio, permanecieron ante él y no se oía otro sonido que los tintineos de sus cinturones dorados y el áspero crujido de la seda de sus vestiduras al estremecerse y temblar. Los huesos de los pies del esqueleto resonaron profundamente sobre el pavimento de ónice negro y pronunció, con voz untuosa y nauseabunda, estas palabras:

—Regresad y decid al emperador Zotulla que Namirra, vidente y mago, ha venido a vivir a su lado.

Al oír hablar al esqueleto como si hubiese sido un hombre vivo y escuchar el odiado nombre de Namirra como el que escucha el toque a rebato que señala el fin de una ciudad, los mayordomos no pudieron soportarlo más y huyeron con desmañada rapidez para llevarle el mensaje a Zotulla.

Ahora bien, al saber quién era el que había venido a establecerse como su vecino en Ummaos, la ira del emperador se extinguió como una llama débil y fluctuante sobre la que hubiese soplado el viento de la oscuridad; y el vinoso color púrpura de sus mejillas se salpicó de una extraña palidez y no dijo nada, sino que sus labios se movieron oscuramente, como si estuviese rezando o maldiciendo. La noticia de la llegada de Namirra pasó por el palacio y la ciudad como el vuelo de malvados pájaros nocturnos, dejando un horrible temor que residió en Ummaos de allí en adelante. Pues Namirra, debido a la negra fama de sus actos milagrosos y a las espantosas entidades que le servían, se había convertido en un poder que ningún soberano secular se atrevía a desafiar, temiéndole los hombres en todas partes, de la misma forma que temían a los gigantescos y sombríos señores del Infierno y del espacio exterior. En Ummaos, la gente decía que había venido de Tasuun en el viento del desierto junto con sus servidores, tan rápido como la peste, y que, con la

ayuda de los demonios, en una hora había erigido su casa al lado del palacio de Zotulla. Se decía que los cimientos de la casa descansaban sobre el adamantino núcleo del Infierno y que en sus pavimentos había agujeros por cuyo fondo ardían los fuegos interiores o por aonde podían verse pasar las estrellas por la noche del otro lado de la Tierra. Y los servidores de Namirra y el abismo, y seres híbridos, locos y malvados que el impío hechicero había creado en uniones prohibidas. Los hombres evitaron la vecindad de su señorial casa y pocos, en el palacio de Zotulla, se atrevían a acercarse a las ventanas y galerías que daban a ella; el propio emperador no hablaba de Namirra, pretendiendo ignorar al intruso, y las mujeres del harén murmuaban constantemente en un siniestro cotilleo que se refería a Namirra y sus concubinas. Pero el hechicero no fue visto nunca por la gente de la ciudad, aunque algunos creían que salía cuando quería, arropado en la invisibilidad. Tampoco sus servidores fueron vistos, pero, algunas veces, un ulular como el de los condenados salía de las puertas, y a veces se oía una risotada seca, como si alguna imagen de adamantino se hubiese reído en alto; también a veces se oía un chasquido como el sonido de hielo roto en un infierno helado. Unas sombras vagas se movían por los pórticos cuando no había ni luz ni lámpara que las arrojase. y luces rojas y terribles aparecían y desaparecían en las ventanas al atardecer, como el parpadeo de unos ojos demoniacos. Lentamente, los soles del color de la brasa pasaban sobre Xylac y se apagaban en los lejanos mares. y las lunas cenicientas se ennegrecían cada noche al caer en el escondido golfo. Entonces, viendo que el mago no había traído ningún mal evidente y que nadie sufrió daños palpables por su presencia, la gente cobró ánimos y Zotulla bebió tanto y comió tan despreocupadamente como en su lujuria anterior; y el oscuro Thasaidón, príncipe de todos los vicios, fue el verdadero, aunque nunca reconocido, señor de Xylac. Y con el tiempo, el pueblo de Xylac alardeó un poco de Namirra y sus terribles milagros, de la misma forma que habían presumido de los regios pecados de Zotulla.

Pero Namirra, al que todavía ninguna mujer ni hombre alguno pudieron ver sentado en las salas interiores de aquella casa que sus demonios le habían construido, daba vueltas y vueltas en sus pensamientos a la negra red de la venganza. Y en todo Ummaos no había nadie, ni siquiera entre sus compañeros de mendicidad, que se acordase del muchacho Narthos. Y la injusticia que Zotulla había cometido con Narthos, hacía tiempo, era la más pequeña de las crueldades que el emperador había olvidado.

Entonces, cuando los temores de Zotulla estaban algo apaciguados y sus mujeres murmuraban menos a menudo sobre la vecindad del mago, ocurrió una nueva maravilla y un renovado terror. Porque un atardecer que se sentaba a la mesa del festín, rodeado

por sus cortesanos, el emperador oyó un ruido como el de diez mil caballos con cascos de hierro que viniesen al galope por los jardines de palacio. A pesar de su creciente ebriedad, los cortesanos oyeron también el ruido y se sobresaltaron; el emperador se enfadó y envió a algunos de sus guardias para que inquiriesen la causa del escándalo. Pero al escudriñar los céspedes y parterres iluminados por la luna, los guardias no vieron ninguna forma visible, aunque el fuerte sonido del galope continuase todavía de un lado para otro. Parecía que un rebaño de sementales salvajes corriese ante la fachada del

palacio, galopando y cabriolando tumultuosamente. Al ver y escuchar esto, los guardias fueron presa del terror y no se atrevieron a salir fuera, sino que volvieron junto a Zotulla. El propio emperador se despejó al oír esta historia y salió con gran agitación a presenciar el prodigio. Los invisibles cascos resonaron fuertemente sobre el pavimento de ónice durante toda la noche dejando marcadas sus profundas huellas sobre la hierba y las flores. Las hojas de las palmeras se agitaban en el calmado aire como apartadas por caballos a la carrera y era visible que los lirios de altos tallos y las exóticas flores de anchos pétalos estaban siendo pisoteadas. La ira y el terror anidaban juntos en el corazón de Zotulla, mientras permanecía en una galería sobre el jardín, escuchando aquel tumulto espectral y contemplando el daño hecho a sus preciosas plantaciones de flores. Las mujeres, los cortesanos y los eunucos se apretujaban a sus espaldas y ningún habitante del palacio pudo dormir, pero hacia el amanecer el clamor de los cascos se alejó en dirección a la casa de Namirra.

Cuando la aurora estaba en su apogeo sobre Ummaos, el emperador salió al exterior, rodeado de sus guardias, y vio que las hierbas aplastadas y los rotos tallos estaban negros, como a causa del fuego, en el lugar donde habían caído los cascos. Sobre todo el césped y los parterres, las señales se marcaban con toda claridad, como las huellas de una gran manada de caballos, pero cesaban en el límite de los jardines. Y aunque todo el mundo pensaba que la visita había llegado de la casa de Namirra, sobre los terrenos que formaban el frente de la morada del hechicero no había ninguna prueba de ello, porque aquí el césped estaba intacto.

—¡La peste caiga sobre Namirra si es él quien ha hecho esto!—gritó Zotulla—. Porque, ¿qué daño le he hecho yo? En verdad que pondré mi pie sobre el cuello de ese perro y la rueda de la tortura le hará tanto bien como esos caballos del Infierno han hecho a mis lirios de Sotar del color de la sangre, a mis veteados iris de Naat y a mis orquídeas de Uccastrog, purpúreas como las señales del amor. Sí, aunque sea el virrey de Thasaidón sobre la Tierra y señor de los diez mil demonios, mi rueda le destrozará y el fuego pondrá la rueda al rojo vivo hasta que se quede tan negro como las flores calcinadas.

Así fanfarroneaba Zotulla, pero no daba órdenes para la ejecución de la amenaza y nadie en el palacio se movió hacia la casa de Namirra. De la casa del mago no salió nadie, o, si algo lo hizo, no hubo ningún signo ni sonido visibles.

Así pasó el día y llegó la noche, trayendo una luna ligeramente más oscura por los bordes. La noche fue tranquila, y Zotulla, sentado durante largo rato a la mesa del banquete, vació su copa de vino muchas veces. Lleno de ira, murmuraba nuevas amenazas contra Namirra. La noche siguió adelante y no parecía que la visita fuera a repetirse. Pero a medianoche, cuando se encontraba en su aposento junto a Obexah, profundamente hundido en el sopor producido por el vino, Zotulla fue despertado por el

monstruoso estruendo de unos cascos que corrían y cabriolaban en los pórticos del palacio y en las largas galerías. Toda la noche tronaron los cascos de un lado para otro resonando terriblemente bajo la bóveda de piedra, mientras Zotulla y Obexah, que los escuchaban, se acurrucaban juntos entre



los cojines y las colchas; todos los ocupantes del palacio, despiertos y temerosos, oyeron el ruido, pero no se movieron de sus aposentos. Los cascos partieron repentinamente poco antes de la aurora, y después, durante el día, se encontraron sus huellas sobre las losas de mármol de los pórticos y las galerías; las señales eran incontables, profundamente impresas y negras, como si estuvieran marcadas por medio del fuego.

Las mejillas del emperador se pusieron como el mármol veteado cuando vio los suelos estampados de cascos, y de allí en adelante el terror habitó con él, siguiéndole a las profundidades de sus borracheras, puesto que no sabía cuándo cesaría aquella persecución. Sus mujeres murmuraban y algunas deseaban escapar de Ummaos, y parecía que las fiestas del día y de la noche fuesen ensombrecidas por alas de mal agüero que proyectasen su sombra sobre el amarillo viento y velaran las lámparas de oro. Y hacia la medianoche, de nuevo fue el sueño de Zotulla interrumpido por los cascos que galopaban y corrían sobre el tejado del palacio y por todos los salones y corredores. Desde aquel momento hasta el amanecer, los cascos llenaron sordamente sobre las cúpulas más elevadas, como si el séquito de los dioses cabalgase por allí, trasladándose de un cielo a otro en tumultuosa cabalgata.

Zotulla y Obexah, que yacían juntos mientras los terribles cascos iban de un lado para otro, en el salón que estaba delante de su aposento, no tuvieron ni ánimos ni deseos de pecar ni pudieron encontrar ningún consuelo en su proximidad. En la grisácea hora que precede a la madrugada, oyeron un ruido atronador sobre la atrancada puerta de bronce de su cámara, como si algún poderoso semental, encabritándose, hubiese tamborileado allí con sus patas delanteras. Poco rato después, los cascos se alejaron, dejando un silencio que parecía un interludio mientras se preparaba la tormenta final. Más tarde se encontraron por todas partes las señales de los cascos en los salones, estropeando los brillantes mosaicos. En las alfombras de hilo de oro, plata y escarlata había negros agujeros producidos por las quemaduras, y las altas y blancas cúpulas estaban marcadas

como con la viruela; en la puerta de bronce de la cámara de Zotulla estaban profundamente marcadas las huellas de los cascos anteriores de un caballo.

Ahora bien, en Ummaos y en todo el país de Xylac ya era conocida la historia de estos prodigios y se consideraban como algo amenazador, aunque había diversas interpretaciones. Algunos sostenían que Namirrha los enviaba como una señal de su supremacía sobre todos los reyes y emperadores y algunos pensaban que el causante era un nuevo hechicero que había aparecido allá al este, en Tinarath, y deseaba suplantar a Namirrha. Y los sacerdotes de los dioses de Xylac sostenían que sus diversas deidades habían enviado las apariciones como una señal de que en los templos debían realizarse más sacrificios.

Entonces Zotulla reunió a numerosos sacerdotes, magos y adivinos en el salón de audiencias, cuyo pavimento de jaspe y alqueca había sido penosamente estropeado por los invisibles cascos, y les pidió que averiguasen la causa de la aparición y encontrasen un modo de exorcizarla. Pero viendo que no llegaban a ningún acuerdo entre ellos, proveyó a las diversas sectas sacerdotales con sacrificios para sus varios dioses y los mandó marchar; los magos y adivinos, bajo amenaza de decapitación si se negaban, fueron

enviados a visitar a Namirrha en su mágica morada para preguntarle, de su parte, si por casualidad era él quien estaba enviando aquello, o si era obra de algún otro.

Abatidos quedaron los magos y adivinos que temían a Namirrha y no se atrevían a penetrar en los aterradores misterios de su oscura mansión. Pero los soldados del emperador les empujaron hacia delante, levantando sus grandes espadas curvas contra ellos cuando vacilaban, así que, uno a uno, en inseguro orden, la delegación fue hacia la puerta de Namirrhay se desvaneció en la casa construida por el demonio.

Antes del atardecer regresaron junto al emperador, pálidos, balbucientes e inquietos, como hombres que han visto el infierno y contemplado su propio destino. Dijeron que Namirrha les recibió cortésmente y les había enviado de vuelta con este mensaje:

—Que sepa Zotulla que la aparición es en recuerdo de algo que él ha olvidado y la razón de esto le será revelada en la hora preparada y dispuesta por el destino. Y esa hora se acerca, porque Namirrha invita al emperador y a toda su corte a un gran banquete mañana por la tarde. Habiendo entregado este mensaje, ante la consternación y asombro de Zotulla, la delegación pidió licencia para retirarse. Aunque el emperador les interrogó minuciosamente, parecían poco dispuestos a relatar las circunstancias de su visita a Namirrha, y tampoco quisieron describir la famosa casa del hechicero, excepto en una forma vaga, contradiciéndose unos a otros en lo que decían haber visto. Por tanto, y después de un rato, Zotulla les mandó marchar; cuando se hubieron ido, estuvo cavilando durante largo tiempo sobre la invitación de Namirrha, que era algo que no se atrevía a rechazar, pero temía aceptar. Aquella noche bebió todavía más abundantemente que de costumbre y durmió como un muerto sin que ningún ruido de cascos galopando sobre el palacio le despertara. Durante la noche, los magos y profetas salieron silenciosamente de Ummaos como sombras furtivas y nadie les vio partir; por la mañana todos habían salido de Xylac hacia otros países para no regresar nunca...

Aquella misma noche, Namirrha estaba sentado a solas en el gran salón de su casa. habiendo despedido a los sirvientes que le atendían de ordinario. Ante él, y en un altar de azabache, estaba la oscura y gigantesca estatua de Thasaidón, que un escultor engendrado por los demonios había esculpido en tiempos antiguos para un malvado rey de Tasuun llamado Pharnoc. El archidemonio estaba representado por la forma de un guerrero cubierto totalmente por la armadura. que elevaba una maza de pinchos como en una batalla heroica. Durante largo tiempo, la estatua había estado en el palacio de Pharnoc enterrado en el desierto y cuyo mismo emplazamiento era disputado por los nómadas; Namirrha, gracias a su arte adivinatorio, lo encontró, y había llevado la infernal imagen a vivir con él por siempre desde entonces. A menudo, Thasaidón pronunciaba oráculos para Namirrha y le contestaba sus preguntas por boca de la estatua.

Ante la imagen de armadura negra colgaban siete lámparas de plata forjadas con la forma de los cráneos de los caballos y las llamas salían incesantemente, azules, purpúreas y escarlatas, de sus cuencas. Su luz era salvaje y lúgubre y el rostro del demonio, mirando bajo el casco, mostraba sombras equívocas y malignas que cambiaban y saltaban eternamente.

Sentado en su silla de forma de serpiente, Namirrha contemplaba siniestramente la estatua con un profundo surco entre los ojos, porque le había pedido una cosa a Thasaidón, y el enemigo, contestando a través de la estatua, se la negó. La rebelión crecía en el corazón de Namirrha, que, enloquecido por el orgullo, se consideraba a sí mismo señor de todos los hechiceros y gobernante por derecho propio entre los príncipes diabólicos. Así pues, y tras largo cavilar, repitió su petición con voz fuerte y altanera, como quien se dirige a su igual, más que como alguien que lo hace al todopoderoso soberano al que ha jurado fidelidad hasta la muerte.

—Yo te he ayudado en todo hasta este momento —dijo la imagen, con acentos secos y sonoros que resonaban metálicamente en las siete lámparas plateadas—. Sí, los gusanos eternos del fuego y la oscuridad han acudido como un ejército a tu llamada y las alas de los genios interiores se han elevado hasta ocultar el sol cuando tú les llamaste. Pero, en verdad, no te ayudaré en esta venganza que has planeado, porque el emperador Zotulla no me ha ofendido nunca y me ha servido bien, aunque inconscientemente, y los habitantes de Xylac, debido a sus vicios, no son los menos importantes de sus adoradores en la Tierra. Por tanto, Namirrha, sería mejor que tú vivieses en paz con Zutulla y olvidases esta antigua ofensa infligida al mendigo Narthos cuando era un muchacho. Porque los caminos del destino son extraños y la forma en que actúan sus leyes está algunas veces oculta; y en verdad, si los cascotes del palafrén de Zotulla no te hubieran derribado y pisoteado, tu vida habría sido distinta y la fama y renombre de Namirrha hubiesen yacido en el olvido como un sueño no imaginado. Sí, tú serías todavía un mendigo de Ummaos, te contentarías con las limosnas del mendigo y nunca habrías emprendido aquel viaje; te habrías convertido en discípulo del sabio y erudito Ouphaloc, y yo, Thasaidón, hubiese perdido el más poderoso de todos los nigromantes que han aceptado servirme y han hecho un pacto conmigo. Piénsalo bien, Namirrha, y considera estas cosas, porque, aparentemente, nosotros dos estamos en deuda con Zotulla y le debemos gratitud por haberte pisoteado con su caballo.

—Sí, estoy en deuda con él —gruñó Namirrha implacable—, y en verdad que mañana pagaré la deuda, en la forma en que había planeado... Existen aquellos que me ayudarán; aquellos que acudirán a mi llamada, aun a pesar tuyo.

—No es bueno enfrentarte conmigo —dijo la imagen, tras un intervalo—, y tampoco es bueno llamar a aquellos que has insinuado. Sin embargo, veo claramente que eso es lo que deseas. Eres orgulloso, testarudo y vengativo. Haz, pues, lo que quieras, pero no me culpes por el resultado.

Después de esto, en el salón donde Namirrha se sentaba ante el ídolo se hizo el silencio y las llamas se consumieron oscuramente cambiando de colores sobre las lámparas de forma de cráneo mientras las sombras huían y regresaban sin detenerse sobre los rostros de la estatua y de Namirrha. Después, hacia la medianoche, el hechicero se levantó y ascendió por numerosos escalones en espiral hasta llegar a una alta cúpula en la casa donde había una única y pequeña ventana redonda, que permitía contemplar las constelaciones. La ventana estaba dispuesta en lo más alto de la cúpula, pero Namirrha había conseguido, por medio de su magia, que una entrada junto a la última vuelta de la escalera pareciese descender repentinamente en

lugar de subir para, alcanzando el peldaño final, mirar hacia abajo por la ventana, mientras las estrellas pasaban bajo él en una corriente vertiginosa. Arrodillándose allí, Namirrha tocó un resorte secreto en el mármol, y el panel circular retrocedió sin ningún sonido. Después, yaciendo de espaldas sobre el curvado interior de la cúpula, con el rostro sobre el abismo y su larga barba colgando rígida en el espacio, susurró versos más antiguos que la raza humana y habló con ciertos seres que no pertenecían ni al infierno ni a los elementos mundanos y cuya invocación era más terrible que los genios infernales o los demonios de la tierra, aire, agua y fuego. Desafiando la voluntad de Thasaidón, hizo un pacto con ellos, mientras el aire a su alrededor se helaba con sus voces y la escarcha se amontonaba pálida sobre su oscura barba a causa del frío que producía su aliento al inclinarse sobre la tierra.

Lento y renuente fue el despertar de Zotulla del sopor del vino; antes de abrir los ojos, la luz del día se vio envenenada para él por el pensamiento de aquella invitación que temía aceptar o rechazar. Pero habló con Obexah, diciendo:

—Después de todo, ¿quién es este perro hechicero para que yo tenga que obedecer sus invitaciones como un mendigo al que algún gran señor manda llamar de la calle?

Obexah, una muchacha de piel dorada y ojos oblicuos, procedente de Uccastrof, la isla de los Torturadores, observó sutilmente al emperador, y dijo:

—Oh, Zotulla, eres tú quien debe aceptar o rehusar, según lo que estimes apropiado. Y, en realidad, para el señor de Ummaos y de todo Xylac, el ir o el quedarse es un asunto sin importancia, puesto que nada puede poner en entredicho tu soberanía. Por tanto, ¿por qué no ir?

Obexah, aunque temerosa del mago, sentía curiosidad con respecto a aquella casa construida por el demonio, de la que tan poco se sabía, y además, según es característico de las mujeres, deseaba contemplar al famoso Namirrha, cuyo talante y aspecto era sólo una leyenda en Ummaos, traída de muy lejos.

—En lo que dices hay algo de razón —admitió Zotulla—. Pero un emperador debe, en su conducta, tener siempre en cuenta el bien público, y hay asuntos de estado que no se puede esperar que entienda una mujer.

Así pues, más tarde, por la mañana, después de un desayuno amplio y bien remojado, llamó a sus mayordomos y cortesanos y les pidió consejo. Algunos le aconsejaron que ignorase la invitación de Namirrha y otros sostenían que debía ser aceptada, a menos que un mal más grave que el pisoteo de unos cascos fantasmales fuese enviado sobre la ciudad y el palacio.

Entonces llamó ante sí a la reunión de todos los sacerdotes e intentó volver a llamar a aquellos magos y adivinos que habían escapado sigilosamente durante la noche. Entre todos éstos no hubo ni uno que respondiese al grito de su nombre por las calles de Ummaos, y esto causó una cierta maravilla.

Pero los sacerdotes llegaron en número mayor que antes y abarrotaron el salón de audiencias, de forma que las barrigas de los que estaban delante chocaban contra el estrado imperial y las nalgas de los de atrás se aplastaban contra la pared y los pilares del fondo. Zotulla debatió con ellos el asunto de su

aceptación o rechazo. Los sacerdotes argumentaron, como la vez anterior, que Namirra no tenía nada que ver con las apariciones, y su invitación, dijeron, no suponía daño ni amenaza alguna contra el emperador; estaba claro, según los términos del mensaje, que el mago pronunciaría un oráculo ante Zotulla, y si Namirra era un verdadero archimago, este oráculo confirmaría su propia sabiduría sagrada, establecería la fuente divina de la aparición y de nuevo los dioses de Xylac serían glorificados.

Tras escuchar el consejo de los sacerdotes, el emperador dio instrucciones nuevamente a sus tesoreros para que les llenasen de nuevas ofrendas, y los sacerdotes partieron, impartiendo untuosamente las delegadas bendiciones de sus varios dioses sobre Zotulla y su corte. El día continuó y el sol pasó nuevamente por el meridiano, cayendo lentamente más allá de Ummaos sobre los espacios de la tarde que estaban formados por desiertos que limitaban con el mar. Zotulla continuaba irresoluto y llamó a sus coperos, pidiéndoles que le sirviesen de la cosecha más fuerte y magistral, pero no halló en el vino ni la certeza ni la decisión.

Entonces, una comitiva de altas momias cubiertas con vendas regias color púrpura y escarlata, y llevando coronas de oro sobre sus resecos cráneos, penetró en el salón, caminando una detrás de otra. Tras la comitiva, y a manera de servidores, venían unos esqueletos gigantes vestidos con taparrabos de brillante color naranja y con la parte superior del cráneo cubierta por serpientes vivas a bandas azafrán y ébano que se habían enrollado allí a manera de turbante. Las momias se inclinaron ante Zotulla, diciéndole con voz fina y seca:

—Nosotros, que en tiempos antiguos hemos sido reyes del gran país de Tasuun, hemos sido enviados como guardia de honor del emperador Zotulla para atenderle como es propio cuando se dirija al banquete preparado por Namirra.

Después hablaron los esqueletos, entre secos chasquidos de dientes y produciendo silbidos semejantes al aire, atravesando desgastadas mamparas de marfil.

—Nosotros, que hemos sido guerreros gigantes de una raza olvidada, somos enviados también por Namirra para que la corte del emperador Zotulla esté protegida de todo peligro al seguirle a la fiesta y vaya acompañada del séquito que le corresponde y es apropiado.

Presenciando estos prodigios, los coperos y otros servidores se protegieron en el estrado imperial o se ocultaron tras las columnas, mientras Zotulla, cuyas pupilas brillaban sombríamente inyectadas en sangre, con la cara abotargada y espectralmente pálida, permanecía inmóvil sobre el trono, sin poder pronunciar ni una palabra de réplica a los ministros de Namirra.

Entonces las momias se adelantaron y dijeron con polvorientos acentos:

—Todo está listo y el banquete aguarda la llegada de Zotulla.

Las vendas de las momias se agitaron y se abrieron por delante; pequeños monstruos roedores del color del betún, con ojos semejantes a rubíes malditos, aparecieron en los roídos corazones de las momias como las ratas en sus agujeros y chillaron estridentemente repitiendo las palabras en lenguaje

humano. A su vez, los esqueletos repitieron la solemne frase y las serpientes azafranes y negras silbaron desde sus cráneos, y repitieron, por último, las palabras con siniestro alboroto, ciertas criaturas cubiertas de piel y de forma dudosa que Zotulla no había visto hasta entonces y que estaban sentadas detrás de las costillas de los esqueletos como si estuvieran en jaulas de mimbre blanco.

Como un durmiente que obedece la fatalidad de los sueños, el emperador se levantó del trono y se adelantó; las momias le rodearon como una escolta. ¡Cada uno de los esqueletos sacó de los pliegues amarillo-rojizos de su taparrabos unas arcaicas flautas de plata curiosamente agujereadas y comenzaron a tocar una melodía dulce, siniestra y mortal, mientras el emperador salía de palacio. En la música había un hechizo fatal, porque los mayordomos, las mujeres, los eunucos y todos los miembros de la corte de Zotulla, hasta los cocineros y los escuderos, fueron arrancados como una procesión de noctámbulos de las habitaciones y alcobas donde se habían vanamente ocultado. Dirigidos por los flautistas, siguieron a Zotulla. A la oblicua luz solar, era extraño ver aquella numerosa compañía dirigiéndose a la casa de Namirrha con un cortejo de reyes muertos a su alrededor y el aliento de los esqueletos temblando horriblemente en las flautas de plata. Y Zotulla no se sintió muy consolado cuando vio a su lado a la muchacha Obexah moviéndose, como él mismo, en un éxtasis de involuntario horror, con el resto de las mujeres siguiéndola de cerca.

Al acercarse a las abiertas puertas de la casa de Namirrha, el emperador vio que estaban guardadas por grandes cosas de barbillas carmesí, mitad humanas mitad dragones, que se inclinaron ante él, rozando sus barbillas como escobas ensangrentadas contra las losas de oscuro ónice. El emperador pasó con Obexah entre los rústicos monstruos, con las momias, los esqueletos y su propia gente a sus espaldas formando una extraña comitiva, y entró en un amplio salón de muchas columnas, donde la luz del día, penetrando tímidamente, era dominada por la siniestra y arrogante claridad procedente de un millar de lámparas.

Aun a pesar de su horror, Zotulla se sintió maravillado de la amplitud de la cámara, que difícilmente odía reconciliar con las medidas exteriores de la mansión, aunque éstas, indudablemente, fueran de una amplitud palaciega. Le parecía contemplar grandes salas sostenidas por columnas a las que no se veía el final y vistas panorámicas de mesas cargadas de amontonadas viandas y urnas de vino dispuestas en hilera que se extendían a lo lejos en la distancia, en una penumbra luminosa como la de una noche estrellada.

En los amplios intervalos entre las mesas, los sirvientes de Namirrha iban de un lado para otro incesantemente, como si una fantasmagoría de pesadillas hubiera cobrado cuerpo delante del emperador. Regios cadáveres con túnicas de brocado podridas por

el tiempo, con las cuencas vacías e hirvientes de gusanos, servían un vino color de sangre en copas fabricadas con el opalescente cuerno de los unicornios. Lamias de cola de quimera y quimeras de cuatro pechos entraban con humeantes fuentes sostenidas en

alto por sus garras bronceas. Demonios de cabeza de perro con la lengua en llamas corrían a ofrecerse como acomodadores de la compañía. Ante

Zotulla y Obexah apareció un curioso ser con las opulentas caderas y extremidades inferiores de una enorme mujer negra y los mundos huesos de algún mitónico mono de cintura para arriba. Este monstruo dio a entender, por medio de ciertos indescriptibles chasquidos de los huesos de sus dedos, que el emperador y su odalisca le siguieran.

Verdaderamente, a Zotulla le dio la impresión de haber recorrido una larga distancia por alguna maligna caverna del Infierno cuando llegaron al final de aquella inmensidad de mesas y columnas por la que les había conducido el monstruo. Aquí, en el extremo de la habitación, y separado de los demás, se sentaba Namirra solo en una mesa, con las llamas de las siete lámparas en forma de cráneo de caballo ardiendo incesantemente a sus espaldas y la negra imagen de Thasaidón en su armadura dominándolo todo desde el altar de azabache a su derecha. Algo separado del altar había un espejo de diamante, sostenido por las garras de unos basiliscos de hierro.

Namirra se puso en pie para saludarles, observando una solemne y fúnebre cortesía. Sus ojos brillaban, lúgubres y fríos como estrellas lejanas en las ojeras formadas en extrañas y aterradoras vigiliadas. Sus labios eran como un sello rojo pálido sobre un pergamino del destino cerrado. Su barba flotaba rígida sobre la parte delantera de su túnica bermellón, dividida en bucles negros y aceitosos como una masa de serpientes negras y tiesas. Zotulla sintió que la sangre se le detenía y espesaba en su corazón, como congelándose hasta formar hielo. Obexah, mirando bajo entornados párpados, se sintió repelida y asustada por el visible horror que emanaba de este hombre, y le rodeaba de la misma forma que la realeza a un rey. Pero a pesar de su miedo tuvo tiempo para preguntarse qué clase de hombre sería en su relación con las mujeres.

—Te doy la bienvenida, oh Zotulla, a tal hospitalidad como puedo ofrecerte—dijo Namirra con el férreo sonido de alguna oculta campana fúnebre en su profunda voz—. Por favor, sentaos a mi mesa.

Zotulla vio que enfrente de Namirra había sido dispuesta una silla de ébano para él, y que otra silla, menos majestuosa e imperial, había sido colocada a la izquierda para Obexah. Los dos se sentaron y Zotulla vio que su gente se sentaba a su vez a otras mesas a través del enorme salón, con los espantosos servidores de Namirra sirviéndoles atareadamente, como los demonios atienden a los condenados.

Entonces Zotulla percibió que una mano oscura y parecida a la de un cadáver le servía vino en una copa de cristal y que la mano llevaba el anillo con el sello de los emperadores de Xylac: un monstruoso ópalo de fuego en la boca de un murciélago de oro, un anillo idéntico al que el propio Zotulla llevaba perpetuamente sobre el dedo índice. Volviéndose, vio a la derecha una figura que mostraba gran semejanza con su padre, Pithaim, después de que el veneno de la víbora, esparciéndose por todo su cuerpo, hubiese dejado detrás la purpúrea hinchazón de la muerte.

Zotulla, que había ordenado que la serpiente fuese colocada en la cama de Pithaim, se acurrucó en su asiento y tembló con un terror culpable. Y la cosa que se parecía a Pithaim, fuese cadáver, fantasma, o una imagen producida por los encantamientos de Namirra, iba y venía a espaldas de Zotulla, sirviéndole con dedos negros e hinchados que nunca vacilaban. Con horror

advirtió sus ojos saltones, que miraban sin ver su lívida boca purpúrea cerrada con el rigor de un silencio mortal, y la víbora moteada que, a intervalos, aparecía con helados ojos por su manga cuando se inclinaba sobre él para rellenar su copa o servirle de carne. Y confusamente, entre la helada niebla de su terror, el emperador vio la forma de sombría armadura, como una réplica animada de Thasaidón, que Namirrha, en su blasfemia, había conjurado para que le sirviese. Vagamente, y sin comprender, vio el terrible servidor que revoloteaba al lado de Obexah un cadáver sin ojos y sin piel en la imagen de su primer amante, un muchacho de Cyntrom que había sido lanzado a la costa de la isla de los Torturadores por un naufragio... Allí lo había encontrado Obexah yaciendo bajo la marea, y reviviendo al muchacho, lo había escondido durante cierto tiempo en una caverna secreta para su propio placer, llevándole comida y bebida. Más tarde, cansado, le había traicionado a los Torturadores y obtenido un nuevo deleite con los diversos suplicios y torturas que le infligiera antes de morir aquella gente cruel y pernicioso.

—Bebed —dijo Namirrha, sorbiendo un extraño vino que era rojo y oscuro como los desastrosos atardeceres de los años perdidos.

Y Zotulla y Obexah bebieron de aquel vino sin sentir después ningún calor en sus venas, sino un frío como cuando la cicuta se acerca lentamente al corazón.

—En verdad, es un vino muy bueno —dijo Namirrha—, y muy apropiado para brindar por nuestro conocimiento, porque fue enterrado hace largo tiempo en ánforas de sombrío jaspe de forma de urnas funerarias, junto a los muertos de la familia real, y mis vampiros lo encontraron cuando fueron a excavar en Tasuun.

Entonces la lengua de Zotulla se heló en su boca, como se hiela una mandrágora aprisionada por la escarcha en el suelo del invierno, y no encontró respuesta a la cortesía de Namirrha.

—Os ruego que probéis esta carne —continuó Namirrha—, pues es muy escogida, proviene de los jabalíes salvajes que los torturadores de Uccastrog alimentan con los destrozados restos de sus ruedas y parrillas, y además, mis cocineros los han condimentado con los poderosos bálsamos de la tumba, rellenándolos con corazones de víboras y lenguas de cobras negras.

El emperador no pudo decir nada, y hasta Obexah permaneció en silencio, fuertemente turbada en su lujuria por la presencia de aquella cosa despellejada y penosa que se parecía a su amante de Cyntrom. Y su temor al nigromante aumentó prodigiosamente, porque su conocimiento de este crimen antiguo y olvidado y la aparición del fantasma le parecían una magia más siniestra que todo lo demás.

—Bien, me temo que encontréis la comida sin sabor y el vino sin fuego. Así pues, para animar nuestro banquete llamaré a mis cantantes y músicos.

Pronunció una palabra desconocida para Zotulla y Obexah, que sonó por el enorme salón como si mil voces a la vez la hubiesen pronunciado y prolongado. Pronto aparecieron los cantantes, que eran vampiros con largos colmillos amarillos llenos de hilachas de carroña curvándose por encima de sus quijadas y haciendo con la boca gestos de hiena a la compañía. Detrás entraron los músicos, algunos de los cuales eran demonios machos caminando



erectos sobre los cuartos traseros de negros sementales y pulsando con dedos blancos de gorila liras fabricadas con huesos y tendones de los caníbales de Naat; otros eran apastelados sátiros que arrimaban sus rejillas cabrunas a óboes fabricados con los fémures de brujas jóvenes y a gaitas hechas con la piel del pecho de reinas negras y el cuerno del rinoceronte.

Se inclinaron ante Namirrha con grotesca ceremonia. Después, sin dilación, las hembras vampiro comenzaron un ulular de lo más doloroso y execrable, como el de los chacales que han olfateado la carroña, y los sátiros y los demonios tocaron un lamento que era como el gemido de los vientos del desierto en los harenos de perdidos palacios. Zotulla se estremeció, pues el canto le helaba hasta el tuétano y la música introducía en su corazón una desolación semejante a la de imperios derrumbados y pisoteados por los férreos cascos del tiempo. Al mismo tiempo, y entre aquella siniestra música, le pareció oír el chirrido de la arena en los jardines marchitos y el rumor del viento entre la seda podrida en lechos de desaparecida lujuria y el silbido de las serpientes enroscadas entre

los bajos fustes de destrozadas columnas. Y la gloria que había sido Ummaos parecía alejarse como las columnas voladoras del simún.

—Una espléndida melodía—dijo Namirrha cuando la música cesó y las vampiras dejaron de ulular—. Pero, en verdad, temo que encontréis algo aburrido mi espectáculo. Por tanto, mis bailarines danzarán para vosotros.

Se volvió hacia el gran salón y describió en el aire un signo enigmático con los dedos de la mano derecha. En respuesta, una incolora niebla descendió desde el alto techo y, durante un breve intervalo, ocultó la sala como una cortina. Detrás se oyó una babel de sonidos, confusos y sofocados, y el grito de unas voces débiles como si estuvieran lejanas.

Después el vapor desapareció y Zotulla vio que las sobrecargadas mesas habían desaparecido. En los amplios espacios entre las columnas, los habitantes de su palacio, mayordomos, eunucos, cortesanos, odaliscas y todos los demás, yacían sobre el suelo atados con correas, como innumerables aves de precioso plumaje. Sobre ellos hacía piruetas una cuadrilla de esqueletos con ligeros chasquidos de los huesos de los pies y una banda de momias saltaba rígidamente mientras otras criaturas de Namirrha se agitaban con monstruosas cabriolas, siguiendo todos la música de los flautistas y arpistas del nigromante. Saltaban de un lado a otro sobre los cuerpos de la gente del emperador a los sonos de una siniestra zarabanda. Con cada salto se hacían más altos y pesados, hasta que las saltarinas momias fueron como las momias de Anakim, y los esqueletos tuvieron huesos de coloso, al tiempo que la música se elevaba ahogando los débiles gritos de los servidores de Zotulla. Los danzarines, cuyos pies atronaban la habitación, crecieron todavía más, perdiéndose entre las sombras de la bóveda en medio de las vastas columnas; aquellos sobre los que danzaban eran como uvas que se pisan en otoño durante la vendimia y el suelo se cubrió de un espeso mosto sanguíneo. Como un hombre que se ahoga en un horrible pantano rodeado por la oscuridad, el emperador oyó la voz de Namirrha:

—Tengo la impresión de que no os placen mis bailarines. Así pues, ahora os presentaré un espectáculo verdaderamente regio. Levantaos y seguidme, porque el espectáculo es tal que se necesita un imperio como escenario.

Zotulla y Obexah se levantaron de sus sillas al estilo de los sonámbulos. Sin dirigir una mirada hacia los espectrales servidores o al salón donde los bailarines continuaban rebotando, siguieron a Namirrha a una alcoba detrás del altar de Thasaidón. Allí, junto a las escaleras que se enroscaban hacia arriba, se acercaron a una amplia y alta galería que daba al palacio de Zotulla y miraron a lo lejos sobre los tejados de la ciudad, hacia el punto donde se ponía el sol.

Aparentemente habían pasado varias horas en aquel banquete y espectáculo propios del infierno, porque el día se acercaba a su fin, y el sol, que había desaparecido de la vista por detrás del palacio imperial, bañaba los vastos cielos con rayos ensangrentados.

—Mirad —dijo Namirrha, añadiendo un extraño vocablo ante el cual la piedra del edificio resonó como si fuera un gong.

La galería se tambaleó ligeramente y Zotulla, mirando por la balaustrada, vio los tejados de Ummaos empequeñecerse y hundirse bajo él. La galería parecía volar hacia el cielo a una altura prodigiosa y contempló desde arriba las cúpulas de su propio palacio, las casas, detrás los campos cultivados y el desierto, y el gigantesco sol que estaba bajo sobre el límite del desierto. Zotulla se mareó y los fríos vientos del cielo superior soplaron a su alrededor. Pero Namirrha dijo otra palabra y la galería detuvo su

ascenso.

—Mira bien—dijo el nigromante—, el imperio que fue tuyo, pero que no lo será ya más.

Entonces, con los brazos abiertos hacia el atardecer y los mares más allá, pronunció en voz alta los doce nombres que eran la máxima perdición, y después la tremenda invocación: *Gna padambis devompra thungis furidor avoragomon*.

Instantáneamente, fue como si grandes nubes de ébano se amontonasen sobre el sol. Alineadas sobre el horizonte, la nubes tomaron la forma de colosales monstruos cuyas cabezas y miembros recordaban ligeramente las de los caballos. Alzándose terriblemente, hollaron el sol como si fuese una brasa extinguida, y corriendo como si estuviesen en un hipódromo de Titanes, crecieron y se agigantaron acercándose a Ummaos. Les precedían profundos rumores que presagiaban calamidad y la tierra tembló visiblemente, hasta que Zotulla vio que aquello no eran nubes inmateriales, sino formas reales dotadas de vida que venían a pisotear el mundo con amplitud macrocósmica. Proyectando sus sombras a muchas leguas de distancia, los caballos cargaron contra Xylac como si estuviesen montados por demonios y sus cascos se abatieron sobre los lejanos oasis y ciudades del desierto exterior como riscos desprendidos de una montaña.

Llegaron como el remolino en espiral de una tormenta y pareció como si el mundo se hundiese en el mar, volcándose bajo su peso. Inmóvil como un hombre, convertido en mármol, Zotulla contemplaba la ruina que asolaba su imperio. Los gigantesco sementales se acercaron más, corriendo con una velocidad inconcebible; el atronar de su galope se hizo más fuerte, pues ahora comenzaban a asolar los verdes campos y plantaciones de frutales que se extendían a muchas millas al oeste de Ummaos. La sombra de los caballos se

elevó como la siniestra oscuridad de un eclipse hasta cubrir Ummaos, y mirando hacia arriba, el emperador vio sus ojos a medio camino entre la tierra y el cenit, como soles trágicos que brillasen desde arremolinados cúmulos.

Entonces, en la espesa oscuridad y por encima de aquel trueno insufrible, oyó la voz de Namirra, gritando con loco triunfo.

—Sabe, Zotulla, que he llamado a los caballos de Thamogorgos, señor del abismo. Y los caballos pisotearán tu imperio como tu palafrén atropelló y pisoteó hace ya tiempo a un muchacho mendigo llamado Narthos. Y entérate también de que yo, Namirra, fui aquel muchacho

Y los ojos de Namirra, que mostraban una vanagloria de locura y tragedia, ardieron como estrellas malignas y desastrosas en la hora de su culminación.

Para Zotulla, totalmente aplastado por el horror y el tumulto, las palabras del nigromante no fueron más que estridentes y chillonas notas de la tempestad del destino; no las comprendió. Los cascos descendieron sobre Ummaos con terrible fragor, resquebrajando tejados sólidamente contruidos y hendiendo y derrumbando instantáneamente poderosos muros. Las hermosas cúpulas de los templos fueron aplastadas como las conchas de haliotis; mansiones orgullosas fueron rotas y destrozadas contra el suelo como calabazas, y la ciudad fue arrasada, casa por casa, con un estruendo como de mundos golpeados por el caos. Allá abajo, en las oscuras calles, hombres y camellos huían como hormigas a la carrera, pero no pudieron escapar. Los cascos bajaron y subieron implacablemente hasta que media ciudad estuvo destruida y la noche lo inundó todo. El palacio de Zotulla fue pisoteado; entonces las patas delanteras de los animales se encontraron al borde de la galería de Namirra y sus cabezas sobresalieron aterradoramente por encima. Parecía que fuesen a alcanzar y pisotear la casa del nigromante, pero en ese momento se dividieron a derecha e izquierda y dejaron ver el doloroso resplandor del ocaso, siguiendo su camino y arrasando aquella parte de Ummaos que estaba al este. Zotulla, Obexah y Namirra contemplaron los fragmentos de la ciudad como si vieran un estercolero lleno de guijarros, mientras oían el clamor fatal de los cascos alejarse hacia el Xylac oriental.

—Un hermoso espectáculo —comentó Namirra. Después, volviéndose hacia el emperador, añadió malignamente—: Sin embargo, no creas que he terminado contigo o que el destino se ha consumado ya.

Aparentemente, la galería había descendido a su elevación primitiva, que todavía estaba a majestuosa altura sobre las fragmentadas ruinas. Namirra agarró al emperador por el brazo y le condujo de la galería a una cámara interior mientras Obexah le seguía en silencio. El corazón del emperador estaba oprimido por el paso de tantas calamidades y la desesperación pesaba como un pestilente ícubo sobre los hombros de un hombre perdido en algún país de noches malditas. Y no advirtió que en el umbral de la cámara había sido separado de Obexah y que varias criaturas de Namirra, apareciendo como sombras, obligaron a la muchacha a bajar con ellos por unas escaleras, sofocando sus gritos con sus podridas vendas mientras descendían a otra parte de la casa.

La habitación era la que Namirra utilizaba para sus ritos y ceremonias más nefandas. Los rayos de las lámparas que la iluminaban eran amarillo-rojizos

como sanies de demonio derramado y fluían por aludes, crisoles, alambiques y atanores negros cuyos propósito apenas podría ser pronunciado por un hombre mortal. El hechicero calentó en uno de los alambiques un líquido oscuro lleno de luces frías como las estrellas, mientras Zotulla miraba sin comprender. Cuando el líquido burbujeó y desprendió una espiral gaseosa, Namirra lo destiló en copas de hierro bordeadas de oro y le dio una a Zotulla, quedándose él con la otra. Y le dijo con voz seca e imperativa.

—Te ordeno que bebas este líquido.

Zotulla, temiendo que la bebida estuviese envenenada, vaciló. El nigromante le miró mortalmente, y le gritó:

—¿Tienes miedo de hacer lo mismo que yo?—y a continuación acercó la copa a sus labios.

Así, el emperador bebió el licor, como impulsado por el mandato de algún ángel de la muerte, y sus sentidos se nublaron. Pero antes de que la oscuridad fuese completa, vio que Namirra había vaciado su propia copa. Entonces, con agonías indecibles, fue como si el emperador muriese y su alma flotase libremente; volvió a ver la cámara, aunque con ojos inmateriales. Se irguió desencarnado en la luz azafrán y carmesí, su cuerpo yaciendo con la semejanza de un muerto, y cerca de él, sobre el suelo también, el tendido cuerpo de Namirra y las dos copas caídas.

En este estado contempló algo extraño: al rato su propio cuerpo se agitó y se levantó, mientras que el del nigromante permanecía inmóvil como la muerte. Zotulla contempló sus propios rasgos y su figura con el corto manto de brocado azul sembrado de perlas negras y rubíes morados y su cuerpo vivió ante él, aunque los ojos mostraban un fuego más oscuro y una maldad mayor de los que eran característicos en él. Entonces, sin oídos corpóreos. Zotulla oyó hablar a la figura, y la voz era la fuerte y arrogante de Namirra, diciendo:

—Sígueme, oh fantasma sin cuerpo, y haz en todo lo que yo te mande. Zotulla siguió al hechicero como una sombra invisible y los dos descendieron por las escaleras hasta llegar al gran salón del banquete. Se acercaron al altar de Thasaidón y a la imagen de negra armadura, mientras las siete lámparas en forma de cráneo de caballo seguían ardiendo como antes. Sobre el altar yacía Obexah, la amada concubina de Zotulla, la única mujer que tenía el poder de estremecer su saciado corazón, atada con correas a los pies de Thasaidón. Pero, por lo demás, el salón estaba desierto y de aquellas Saturnales de desastre no quedaba nada, excepto el fruto del pisoteo, que había formado grandes charcos entre las columnas.

Namirra, utilizando siempre el cuerpo del emperador como si fuese el suyo, se detuvo ante el oscuro ídolo y dijo al espíritu de Zotulla:

—Quédate aprisionado en esta imagen, sin fuerza para liberarte ni para moverte en forma alguna.

Totalmente obediente a la voluntad del nigromante, el alma de Zotulla se encarnó en la estatua y sintió que la fría y gigantesca armadura le rodeaba como si se encontrase en el interior de un rígido sarcófago; miró al frente, inamovible, desde los siniestros ojos que se escondían bajo el esculpido casco.

Mirando así, pudo contemplar el cambio que sobrevénía en su propio cuerpo bajo la mágica posesión de Namirra, porque las piernas que salían por debajo del corto manto de color azul se habían convertido, repentinamente, en las patas traseras de un caballo negro, cuyos cascos brillaban como si los hubieran calentado en los fuegos infernales. Mientras Zotulla observaba este prodigio, se pusieron de un blanco incandescente, y del suelo que pisaban salía humo. Entonces, aquella híbrida abominación se acercó a Obexah caminando altivamente sobre el negro altar, y dejando tras sí huellas humeantes.

Deteniéndose al lado de la muchacha, que yacía indefensa en el suelo y lo contemplaba con ojos que eran estanques de helado horror, levantó uno de los relucientes cascos y lo posó sobre su pecho desnudo, entre las diminutas copas de filigrana de oro adornadas de rubíes que sujetaban sus pechos. Bajo aquella atroz pisada, la muchacha chilló como podría hacerlo en el infierno el alma de algún nuevo condenado y el casco resplandeció con intolerable brillantez, como si estuviese recién salido de un horno donde se forjasen

las armas de los demonios.

En aquel momento, en la aterrorizada, aplastada y pisoteada alma del emperador Zotulla, encerrada en la imagen de adamantó, se despertó la hombría que había dormitado inconsciente ante la ruina de su imperio y el pisoteo de su séquito. Inmediatamente, surgieron en su ánimo un enorme aborrecimiento y una poderosa ira, y deseó con todas sus fuerzas poderse servir de su brazo derecho y tener una espada en la mano.

Entonces le pareció que una voz fría, siniestra y terrible hablaba dentro de él, como si la propia estatua pronunciase unas palabras hacia dentro. Y la voz le dijo:

—Yo soy Thasaidón, señor de los siete infiernos bajo la tierra y de los infiernos del corazón del hombre sobre la tierra, que son siete veces siete. De momento, oh Zotulla, mi poder será tuyo en beneficio de nuestra mutua venganza. Sé uno en todas formas con la estatua que se me parece a la manera en que el alma es una con la carne. ¡Mira! En mi mano derecha hay una maza de adamantó. Levanta la maza y golpea.

Zotulla fue consciente de una gran fuerza en su interior y de estar rodeado por unos músculos gigantescos que se estremecían de poder y respondían ágilmente a su voluntad. Sintió en su enfundada mano derecha el mango de la gigantesca maza de pinchos, y aunque el levantar la maza estaba más allá de la fuerza de un hombre mortal, a Zotulla le pareció un peso agradable. Entonces, elevando la maza como un guerrero en una batalla, golpeó atterradamente aquella cosa impía que tenía su propio cuerpo unido a las patas y cascos de un caballo demoniaco. La cosa se derrumbó al instante y yació con el cerebro saliendo en forma de pulpa de su aplastado cráneo y esparciéndose sobre el brillante azabache. Las patas temblaron un poco y después se inmovilizaron; los cascos pasaron de un blanco fiero y cegador al rojo del hierro muy caliente, enfriándose lentamente.

Durante un cierto tiempo no hubo ningún sonido, excepto los estridentes gritos de Obexah, enloquecida por el dolor y el terror de todos los prodigios

que había presenciado. Después, la terrible voz de Thasaidón habló de nuevo en el alma de Zotulla, enferma con aquellos gritos.

—Vete, porque no puedes hacer nada más.

Así pues, el espíritu de Zotulla salió de la imagen de Thasaidón y encontró en el aire fresco la libertad de la nada y del olvido.

Pero el fin de Namirrha todavía no había llegado, ya que su alma, loca y arrogante, fue desprendida del cuerpo de Zotulla por el golpe y había vuelto confusamente, no en la forma que el mago había planeado, a su propio cuerpo, que yacía en la habitación de los

rituales malditos y las transmigraciones prohibidas. Allí pronto se despertó Namirrha, con una horrible confusión en su mente y una amnesia parcial porque la maldición de Thasaidón había caído sobre él a causa de sus blasfemias. Nada había claro en su mente, excepto un maligno y exorbitante deseo de venganza, pero la razón de ésta y su objeto eran sombras dudosas. Urgido por aquel oscuro ánimo, se levantó, y ciñéndose a la cintura una espada encantada con ópalos y zafiros rúnicos en la empuñadura, descendió por las escaleras y se dirigió otra vez al altar de Thasaidón, donde continuaba la estatua tan impasible como antes, con la maza en su inmóvil mano derecha y el doble sacrificio debajo sobre el altar.

El velo de una extrañísima oscuridad había caído sobre los sentidos de Namirrha y no vio el horror de patas de caballo que yacía muerto con los cascos ennegreciéndose lentamente, ni oyó los gemidos de Obexah que yacía a su lado todavía viva. Sus ojos se vieron atraídos por el espejo de diamante que estaba en las garras de los negros basiliscos de hierro detrás del altar, y acercándose al espejo vio allí un rostro que ya no reconoció como el suyo. A causa de que su vista era borrosa y su cerebro estaba atrapado por las variables redes del engaño, tomó el rostro por el del emperador Zotulla. Insaciable como las mismas llamas del Infierno, su antiguo odio surgió en su interior y sacó la espada encantada, comenzando a atacar el reflejo. A veces, a causa de la maldición que había caído sobre él y de la impía transmigración que había realizado, se creía ser Zotulla luchando con el nigromante, y otras veces, en el torbellino de su locura, era Namirrha luchando contra el emperador; después, sin tener un nombre, luchó contra un enemigo sin nombre. Pronto la hechizada hoja, aunque estaba templada por conjuros formidables, se rompió cerca de la empuñadura y Namirrha vio que la imagen estaba aún intacta. Entonces, aullando las palabras medio olvidadas de una tremenda maldición, invalidada a causa de sus olvidos, golpeó el espejo con la pesada empuñadura de la espada, hasta que los zafiros y ópalos que lo adornaban se rasgaron y cayeron a sus pies en pequeños fragmentos.

Obexah, moribunda sobre el altar, vio a Namirrha batallando contra su imagen, y el espectáculo le produjo una risa enloquecida como el roto repique de unas campanas de cristal. Pronto, por encima de su risa y de las maldiciones de Namirrha, llegó, como el rugido de una tormenta que surge velozmente, el estruendo producido por los caballos macrocósmicos de Thamogorgos, regresando por Xylac hacia el mar y pasando por Ummaos para arrasar la única casa que habían perdonado la primera vez.

## **MORTHYLLA**

Las luces resplandecían con brillantez deslumbradora en Umbri, la ciudad del Delta, después de la puesta del sol, que se había convertido por entonces en una estrella en decadencia, roja como una brasa y antigua más allá de las crónicas, más allá de la leyenda. Las más brillantes y deslumbradoras de todas eran las luces que iluminaban la casa del viejo poeta Famurza, cuyas canciones anacreónticas le habían proporcionado la riqueza que ahora dilapidaba en orgías para sus amigos y sicofantes. ¡En los pórticos, salones y cámaras, los fanales eran tan espesos como las estrellas en un cielo sin nubes! Parecía que Famurza deseara disipar todas las sombras, excepto aquellas que cubrían las alcobas separadas por tapices, dispuestas para los convenientes amoríos de sus invitados.

Para encender tales amores había vinos, licores, afrodisiacos. Había carnes y frutos que impulsaban los pulsos flácidos. Había drogas extrañas y exóticas que despertaban el placer y lo prolongaban. En nichos medio velados se veían curiosas estatuillas y en la pared paneles pintados con amores bestiales, humanos o sobrehumanos. Cantantes alquilados de todos los sexos cantaban diversos dísticos eróticos y había unas bailarinas cuyas contorsiones estaban calculadas para reanimar los fatigados sentidos cuando todo lo demás hubiera fallado.

Pero Valzaín, discípulo de Famurza y famoso tanto como poeta como por voluptuoso, permanecía insensible ante todas aquellas incitaciones.

Con indiferencia que tendía al disgusto y una copa medio vacía en la mano, observaba desde una esquina la multitud engalanada que bullía a su alrededor e, involuntariamente, apartaba la vista de ciertas parejas que eran demasiado desvergonzadas o estaban demasiado bebidas para buscar las sombras de la intimidad para sus abrazos. Una repentina saciedad había hecho presa en él. Se sentía extrañamente retirado del cenegal de vino y carne en que no mucho antes se había sumergido con deleite. Tenía el aspecto de alguien que se encuentra en una costa extranjera, detrás de aguas de profunda desesperación.

—¿Qué te aqueja, Valzaín? ¿Te ha chupado la sangre algún vampiro?

Era Famurza, con el rostro enrojecido, el cabello gris y ligeramente corpulento, quien estaba a su lado. Posando una mano cariñosa sobre el hombro de Valzaín, sostenía en alto con la otra un vaso de fascinantes esculturas en el que sólo bebía vino, evitando los violentos y drogados licores preferidos a menudo por los sibaritas de Umbri.

—¿Tienes un ataque de bilis? ¿O algún amor no correspondido? Aquí tenemos remedio para ambas cosas. Sólo tienes que nombrar tu medicina.

—No hay medicina para lo que me aflige—contestó Valzaín—. En cuanto al amor, ha dejado de importarme si es correspondido o no. Sólo puedo saborear las heces de las copas. Y el tedio se agazapa en medio de todos los besos.

—Realmente, el tuyo es un caso de melancolía —en la voz de Famurza había preocupación—. He estado leyendo alguno de tus últimos versos. Sólo escribes sobre tumbas y tejos, sobre gusanos, fantasmas y amores inmateliales. Esas cosas me producen cólicos. Necesito por lo menos medio galón de buen vino después de cada poema.

—Aunque no lo he sabido hasta recientemente —admitió Valzaín—, hay en mí curiosidad hacia lo desconocido; un deseo de cosas más allá del mundo material.

Famurza movió la cabeza con miseratívemente.

—Aunque no haya alcanzado más que a doblarte la edad, todavía me contento con lo que veo, oigo y toco. Carnes buenas y jugosas, mujeres, vino, las canciones de gente de buena garganta son suficiente para mí.

—Soñando cuando duermo —musitó Valzaín—, he abrazado súcubos que eran más que la carne, he conocido placeres demasiado fuertes para que el cuerpo consciente los soporte. ¿Tienen alguna fuente esos sueños, aparte del cerebro ligado a la tierra? Daría mucho por encontrar su origen, si es que existe. Mientras tanto, no me queda nada más que la desesperación.

—Tan joven... ¡y ya tan cansado! Bien, si estás cansado de las mujeres y quieres fantasmas a cambio, puedo aventurar una sugerencia. ¿Conoces la antigua necrópolis a medio camino entre Umbri y Psiom, a unas tres millas, digamos, de aquí? Los pastores de cabras dicen que es frecuentada por una lamia..., el espíritu de la princesa Morthylla, que murió hace varios siglos y fue enterrada en un mausoleo que todavía está ahí, sobresaliendo entre las otras tumbas de menos importancia. ¿Por qué no salimos esta noche y visitamos la necrópolis? Se acomodaría mejor que mi casa a tu humor. Y quizá Morthylla se te aparezca. Pero no me culpes si no vuelves nunca más. Después de todos estos años la lamia continúa ávida de amantes humanos y quizá pudiera aficionarse a ti. —Por supuesto, conozco el lugar —dijo Valzaín—... Pero creo que estás bromeando.

Famurza se encogió de hombros y siguió su camino entre los juerguistas. Una alegre danzarina, rubia y flexible, se acercó a Valzaín y lanzó un collar de flores entrelazadas sobre su cuello, reclamándole como su prisionero. Suavemente, rompió la guirnalda y dio un frío beso a la muchacha, lo que hizo que ésta hiciese una mueca. Inobstrusiva, pero rápidamente, antes de que otros juerguistas intentasen atraerle, salió de la casa de Famurza.

Sin otros impulsos que los de un deseo urgente de soledad, volvió sus pasos hacia los suburbios, evitando la vecindad de tabernas y lupanares, donde se apiñaba el populacho. Música, risas y fragmentos de canciones le seguían desde iluminadas mansiones donde todas las noches los ciudadanos más ricos de la ciudad daban reuniones. Pero en las calles se encontró a pocos merodeadores, pues era demasiado tarde para la reunión y demasiado pronto para la desbandada de los invitados a tales entretenimientos.

Entonces las luces se debilitaron con intervalos cada vez más amplios entre ellas y las calles se oscurecieron con aquella antigua noche que caía sobre Umbri y que ahogaría completamente sus desafiantes galaxias de ventanas brillantes por la luz de las lámparas con el oscurecimiento del decadente sol de Zothique. Sobre estas cosas y sobre el circundante misterio de la muerte



cavilaba Valzaín, cuando se zambulló en la oscuridad exterior que sus ojos, cansados por tanto resplandor, agradecieron.

También era agradable el silencio del camino, rodeado de campos cultivados, que siguió durante cierto tiempo, sin percatarse de su dirección. Después, ante alguna señal familiar a pesar de la oscuridad, advirtió que el camino era el que iba de Umbri a Psiom, la ciudad hermana del Delta; el camino junto a cuyas vueltas centrales estaba situada la necrópolis, no utilizada desde hacía largo tiempo, a la que le había encaminado irónicamente Famurza.

Verdaderamente, pensó, el práctico Famurza había en cierta forma adivinado la necesidad que yacía en el fondo de su desencanto con todos los placeres sensoriales. Estaría bien visitar, quedarse durante una hora o algo más, en aquella ciudad cuyos habitantes habían pasado, hacía mucho, más allá de los deseos de la mortalidad, más allá de la saciedad y la desilusión.

Una luna, pasando del creciente a la mitad, surgió a sus espaldas cuando alcanzó el pie de la baja colina donde yacía el cementerio. Abandonó la pavimentada carretera y comenzó a ascender por la pendiente, medio cubierta por desmedrados tojos, en cuya cima se discernían deslumbrantes mármoles. No había otro camino que los deslabazados senderos creados por las cabras y sus pastores. Su sombra le precedía, vaga, débil y muy larga, como un guía fantasmal. En su fantasía, le pareció que estaba trepando por el busto, suavemente inclinado, de una gigante, salpicado a lo lejos con pálidas gemas que eran las tumbas y los mausoleos. Se encontró a sí mismo preguntándose, entre esta poética divagación, si la gigante estaría muerta o meramente dormida.

Al alcanzar el amplio y llano terreno de la cima, donde moribundos tejos enanos se disputaban los intersticios de las losas cubiertas de líquen con sauces sin hojas, recordó la historia que le había mencionado Famurza sobre la lamia que se decía merodeaba por

la necrópolis. Famurza, él lo sabía bien, no creía en tales leyendas, y sólo había querido burlarse de su fúnebre humor. Sin embargo, a la manera de los poetas, comenzó a jugar con la fantasía de alguna presencia inmortal, encantadora y malvada, que viviese entre los antiguos mármoles y quisiese responder a la invocación de alguien que, sin una creencia positiva, hubiese deseado en vano visiones de la inmortalidad del más allá.

Entre naves de lápidas mortuorias bañadas por la soledad de la luna, llegó a un majestuoso mausoleo, que todavía se erguía con pocas señales de ruina, en el centro del cementerio. Le habían dicho que bajo él había extensas cámaras que alojaban a las momias de una familia real extinta que gobernó sobre las ciudades gemelas de Umbri y Psiom hacía siglos. La princesa Morthylla pertenecía a esa familia.

Para maravilla suya, una mujer, o lo que parecía serlo, se sentaba en una losa caída al lado del mausoleo. No podía verla distintamente, pues la sombra de la tumba la envolvía de los hombros hacia abajo. Sólo el rostro, que briiaba débilmente, se elevaba hacia la luna saliente. Su perfil era semejante al que él había visto en monedas antiguas.

—¿Quién eres tú?—preguntó con una curiosidad que sobrepasaba su cortesía.

—Soy la lamia Morthylla—replicó ella con voz que dejaba a sus espaldas una vibración débil y fugaz como la de algún arpa brevemente pulsada—. Guárdate de mí, porque mis besos están prohibidos para aquellos que quieren permanecer entre los vivos.

Valzaín se sintió asombrado ante esta respuesta que semejaba un eco de sus fantasías. Sin embargo, la razón le dijo que la aparición no era ningún espíritu de las tumbas, sino una mujer de carne y hueso que conocía la leyenda de Morthylla y deseaba burlarse de él. Pero ¿qué mujer se aventuraría sola de noche en un lugar tan desolado y fantasmal?

Lo más creíble era que fuese una prostituta que acudió a alguna cita entre las tumbas. Sabía que había algunos degenerados perversos que necesitaban ambientes y accesorios sepulcrales para consumir sus deseos.

—Quizá estás esperando a alguien—sugirió—. Si ése es el caso, no deseo inmiscuirme.

—Únicamente espero al que está destinado a venir. Y espero durante largo tiempo; no he tenido ningún amante durante doscientos años. Quédate si quieres, no hay nada que temer, excepto yo.

A pesar de las racionales presunciones que había formado, la espina dorsal de Valzaín fue recorrida por el estremecimiento del que supone, sin creerlo por completo, la presencia de una cosa sobrenatural...; pero seguramente todo era un juego..., un juego al que él también podía jugar para alivio de su melancolía.

—Vine aquí en la esperanza de encontrarte—declaró—. Estoy cansado de las mujeres mortales, cansado de todos los placeres..., cansado hasta de la poesía.

—Yo también estoy aburrida —dijo ella sencillamente.

La luna había ascendido en el cielo y brillaba sobre el traje, de una moda antigua, que llevaba la mujer. Era muy ajustado en el busto, cintura y caderas, con voluminosos pliegues cayendo hacia la parte inferior. Valzaín sólo había visto trajes semejantes en dibujos antiguos. La princesa Morthylla, muerta durante tres siglos, bien podría haber llevado un traje similar.

Fuese ella quien fuese, pensó, la mujer era extrañamente bella, con un toque de singularidad en el cabello pesadamente enroscado, cuyo color no podía decidir a la luz de la luna. En su boca había dulzura y bajo sus ojos una sombra de fatiga o de tristeza. En la comisura derecha de sus labios, percibió un pequeño lunar.

El encuentro de Valzaín con la autodenominada Morthylla se repitió todas las noches mientras la luna se hinchaba como el redondeado pecho de una mujer titánica y desaparecía una vez más en vacío y decadencia. Ella le esperaba siempre junto al mismo mausoleo..., que, declaró, era el lugar donde habitaba. Y siempre le despedía cuando el oriente se volvía ceniciento con la aurora, diciendo que era una criatura de la noche.

Escéptico al principio, la consideró una persona con gustos y fantasías macabros semejantes a los suyos propios, con la que estaba manteniendo una

relación de un encanto singular. Sin embargo, no pudo encontrar en ella ningún rastro de la mundanidad que sospechaba, ningún conocimiento aparente de las cosas presentes, sino una extraña familiaridad con el pasado y la leyenda de la lamia. Parecía más y más un ser nocturno, que sólo conocía bien la sombra y la soledad.

Sus ojos, sus labios, parecían retener secretos olvidados y prohibidos. En sus vagas y ambiguas respuestas a sus preguntas, leía significados que le estremecían de miedo y esperanza.

—He soñado con la vida—le dijo ella crípticamente—. Y he soñado también con la muerte. Ahora bien, quizá haya otro sueño... en el que tú has entrado.

—Yo también quisiera soñar—dijo Valzaín.

Noche tras noche, su cansancio y disgusto se desvanecieron, en una fascinación que era alimentada por el espectral ambiente, el silencio de los muertos rodeándole, su retirada y su separación de la ciudad carnal y deslumbrante. Por grados, alternando la fe y la incredulidad, llegó a aceptarla como una lamia real. El apetito que percibía en ella sólo podía ser el apetito de una lamia, su belleza la de un ser que ya no era humano. Fue como la aceptación por un soñador de que había cosas fantásticas en otros lugares distintos del sueño.

Junto con su fe, aumentó su amor por ella. Los deseos que había creído muertos revivieron en su interior, más salvajes, más urgentes.

Ella parecía corresponder a su amor. Sin embargo, no traicionó ningún signo de la legendaria naturaleza de la lamia, eludiendo su abrazo, rehusándole los besos que pedía.

—Quizá alguna vez—concedía—. Pero antes debes conocerme tal como soy, debes amarme sin ilusiones.

—Mátame con tus labios, devórame como se dice que has devorado a otros amantes —imploraba Valzaín .

—¿No puedes esperar? —su sonrisa era dulce y torturadora—. No deseo tu muerte tan pronto, porque te quiero demasiado. ¿No es dulce mantener tu deseo entre los sepulcros? ¿No te he curado de tu aburrimiento? ¿Tienes que terminar con todo?

A la noche siguiente la sitió de nuevo, implorando con todo su ardor y elocuencia la denegada consumación.

Ella se burló de él.

—Quizá sea sólo un fantasma sin cuerpo, un espíritu sin sustancia. Quizá me has soñado. ¿Te arriesgarías a despertar del sueño?

Valzaín dio un paso hacia ella, extendiendo sus brazos en un gesto apasionado. Ella retrocedió diciendo:

—¿Qué sucedería si, al tocarme, me convirtiese en cenizas y luz de luna? Entonces lamentarías tu loca insistencia .

—Tú eres la lamia inmortal—juró Valzaín—. Mis sentidos me dicen que no eres un fantasma, ni un espíritu desencarnado. Pero para mí tú has convertido en sombra todo lo demás.

—Sí, soy bastante real a mi manera —concedió, riendo suavemente.

Entonces, y repentinamente, se inclinó hacia él y sus labios tocaron su garganta. Sintió durante un momento su calor húmedo... y el agudo mordisco de sus dientes que perforaron apenas su piel, retirándose instantáneamente. Antes de que él pudiese abrazarla, ella le esquivó otra vez.

—Es el único beso que nos está permitido de momento—gritó y huyó rápidamente, con silenciosos pasos entre los brillos y sombras de los sepulcros.

A la tarde siguiente, un asunto de negocios, urgente y algo fastidioso, llevó a Valzaín a la vecina ciudad de Psiom; un viaje breve, pero que él hacía raras veces.

Pasó junto a la antigua necrópolis, añorando la hora nocturna cuando se apresuraría una vez más al encuentro con Morthylla. Su penetrante beso, que había causado unas cuantas gotas de sangre, le había dejado enormemente enfebrecido y turbado. El, como

aquel lugar de tumbas, estaba hechizado y el hechizo iba con él a Psiom.

Había terminado su asunto, el préstamo por un usurero de una suma de dinero. Hallándose a la puerta del usurero con aquella persona necesaria, pero ligeramente molesta, a su lado, vio a una mujer pasando por la calle.

Sus rasgos, aunque no su traje, eran los de Morthylla y tenía incluso el mismo diminuto lunar en una comisura de la boca. Ningún fantasma del cementerio podría haberle sobresaltado y desmayado más profundamente.

—¿Quién es esa mujer? —preguntó el prestamista—. ¿La conoces?

—Se llama Beldith. Es muy conocida en Psiom, pues es rica por derecho propio y ha tenido innumerables amantes. Tuve un pequeño asunto con ella, aunque ahora no me debe nada. ¿Os gustaría conocerla? Puedo presentársela fácilmente.

—Sí, me gustaría conocerla—asintió Valzaín—. Se parece muchísimo a alguien que conocí hace tiempo.

El usurero miró al poeta de soslayo.

—Quizá no sea una conquista demasiado fácil. Se dice que últimamente se ha retirado de los placeres de la ciudad. Algunos la han visto salir de noche en dirección a la antigua necrópolis, o regresando de allí al salir la aurora. Extraños gustos diría yo, para alguien que es poco más que una prostituta. Pero quizá vaya al encuentro de algún excéntrico amante.

—Indícame su casa—pidió Valzaín—. No necesitaré que me la presentes.

—Como gustéis—el usurero se encogió de hombros, ligeramente desilusionado—. De todas formas, no está lejos.

Valzaín encontró la casa rápidamente. La mujer, Beldith, estaba sola. Le recibió con una sonrisa anhelante y preocupada que no dejaba duda en cuanto a su identidad.

—Veo que te has enterado de la verdad —dijo ella—. Había pensado en decírtela pronto, porque el engaño no hubiese podido seguir durante mucho más tiempo. ¿No querrás perdonarme?

—Te perdono—dijo Valzaín tristemente—. Pero ¿por qué me has engañado?

—Porque tú lo deseabas. Una mujer intenta complacer siempre al hombre que ama y en todo amor hay más o menos engaño.

"Al igual que tú, Valzaín, yo me había cansado de los placeres. Y busqué la soledad de la necrópolis, tan alejada de las cosas carnales. Tú también viniste, buscando paz y soledad.. o algún espectro inmaterial. Te reconocí instantáneamente. Y había leído tus poemas. Conociendo la leyenda de Morthylla, pensé en jugar contigo. Al jugar, llegué a amarte... Valzaín, tú me amabas como lamia. ¿No puedes amarme por mí misma?

—No puede ser —contestó el poeta—. Tengo miedo de que se repita la desilusión que he encontrado en otras mujeres. Sin embargo, por lo menos, te estoy agradecido por las horas que me proporcionaste. Fueron las mejores que he conocido..., aunque he amado algo que no existía y que no podría existir. Adiós, Morthylla. Adiós, Beldith.

Cuando se hubo ido, Beldith se tendió con el rostro hacia abajo entre los cojines de su lecho. Sollozó un rato y las lágrimas mojaron las telas, que se secaron rápidamente. Después se levantó vivamente y se dedicó a sus ocupaciones domésticas.

Tras un cierto tiempo, volvió a los amores y a las fiestas de Psiom. Quizá, al final, encontró la paz que pueden hallar aquellos que se han hecho demasiado viejos para el placer.

Pero no hubo paz para Valzaín, ni bálsamo para su deseo y amarga desilusión. Tampoco pudo volver a los placeres materiales de su vida anterior. Así que finalmente se mató, atravesando su garganta hasta la vena más profunda con un agudo cuchillo en el mismo lugar donde los dientes de la falsa lamia le habían mordido, produciendo un poco de sangre.

Tras su muerte, olvidó que había muerto, olvidó el pasado inmediato con todos sus sucesos y circunstancias .

Después de la conversación con Famurza, había salido de su casa y de la ciudad de Umbri y seguido la carretera que pasaba junto al abandonado cementerio. Preso del deseo de visitarlo, ascendió por la cuesta hacia los mármoles, bajo una luna creciente que se elevaba por detrás.

Al llegar al vasto y llano terreno de la cima, donde los moribundos tejos enanos se disputaban los intersticios de las losas cubiertas de líquen con sauces sin hojas, recordó la historia mencionada por Famurza sobre la lamia que se decía que frecuentaba el cementerio. El sabía bien que Famurza no era creyente en tales leyendas y que había querido únicamente burlarse de su humor fúnebre. Sin embargo, a la manera de un poeta, comenzó a jugar con la idea de alguna presencia inmortal, encantadora y malvada, que viviese entre los antiguos mármoles y respondiese a la invocación de alguien que, sin creer con seguridad, hubiese deseado vanamente visiones del más allá.

Entre las naves solitarias y bañadas por la luna que formaban las lápidas mortuorias, llegó a un majestuoso mausoleo que se erguía con pocas señales de ruina, en el centro del cementerio. Bajo él, le habían dicho, había extensas cámaras que alojaban las momias de una extinta familia real que había gobernado sobre las ciudades gemelas de Umbri y Psiom en siglos anteriores. A esta familia había pertenecido la princesa Morthylla.

Para asombro suyo, una mujer, o lo que parecía serlo, se sentaba sobre el fuste caído al lado del mausoleo. No podía verla con claridad, pues la sombra de la tumba la envolvía todavía desde los hombros hasta abajo. Sólo el rostro, resplandeciendo débilmente, se elevaba hacia la luna que estaba subiendo en el cielo. Su perfil era como el que había visto en monedas antiguas.

—¿Quién eres tú?—preguntó con una curiosidad que sobrepasaba su cortesía.

—Soy la lamia Morthylla—contestó ella.

### **EL ABAD NEGRO DE PUTHUUM**

*»Que la uva nos ceda su llama purpúrea,  
y el rosado amor abandone su doncellez;  
en tierras sin nombre, bajo lunas cubiertas,  
hemos acabado con el Demonio y con todo su linaje.*

Canción de los arqueros del rey Hoaruph.

Zobal, el arquero, y Cushara, el lancero, habían derramado más de una libación a su amistad con los sanguíneos licores de Yoros y la sangre de los enemigos del reino. Unidos por aquella larga y vigorosa amistad, rota únicamente por peleas efímeras con relación a la división de un pellejo de vino o al reparto de alguna mujer, habían servido durante una fatigosa década entre la soldadesca del rey Hoaraph. Les habían tocado en suerte salvajes batallas y sucesos extraños y azarosos. Ultimamente, la fama de su valor atrajo sobre ellos el honor de la atención de Hoaraph y habían sido escogidos para servir entre los lanceros que guardaban su palacio de Faraad. Algunas veces, los dos eran enviados juntos en misiones para las que era necesario poseer una valentía nada común y una lealtad sin mácula hacia el rey.

Ahora, en compañía del eunuco Simbam, principal proveedor del bien surtido harén de Hoaraph, Zobal y Cushara habían emprendido un tedioso viaje a través de la pista conocida en Izdrel, que hendía la parte occidental de Yoros con su cuña desolada de color amarillento. El rey les enviaba para que se enterasen si por casualidad había algo de verdad en ciertas historias de viajeros con relación a una joven doncella de belleza celestial que fue vista entre los pueblos de pastores al otro lado de Izdrel. Simbam llevaba en el cinto una bolsa de monedas de oro con la que, si la belleza de la muchacha fuese igual en alguna forma al renombre que tenía, estaba autorizado para negociar su compra. El rey había considerado que Zobal y Cushara formarían una escolta apropiada para cualquier contingencia, porque Izdrel era una tierra notoriamente libre de bandoleros, o, indudablemente, de cualquier habitante

humano. Sin embargo, se decía que duendes malignos, tan altos como gigantes y jorobados como los cameios, habían atacado a menudo a los que viajaban por Izdrel, y que bellas, pero malintencionadas lamias, los atraían a una horrible muerte. Simbam, temblando corpulentamente en su silla, cabalgaba no de muy buena gana, pero el arquero y el lancero, con un total escepticismo, dividieron sus groseros chistes entre el tímido eunuco y los escurridizos demonios.

Sin otro infortunio que la rotura de un pellejo de vino debido a la fuerza de la nueva cosecha que contenía, llegaron a los verdes pastos al otro lado de aquel lúgubre desierto. Allí, en los bajos valles por los que discurrían los meandros del curso medio del río Vos, apacentaba dromedarios y otros ganados una tribu de pastores que cada dos años enviaba a Hoaraph el tributo de sus copiosos rebaños. Simbam y sus compañeros encontraron a la muchacha, que vivía con su abuela en un pueblo al lado del Vos, y hasta el eunuco reconoció que el viaje había valido la pena.

Cushara y Zobal, por su parte, fueron instantáneamente embrujados por los encantos de la muchacha, de nombre Rubalsa. Era esbelta y de regia estatura, de piel pálida como los pétalos de las mariposas blancas, y la ondulante negrura de su pesado cabello se poblaba de pardos reflejos cobrizos bajo el sol. Mientras Simbam regateaba a gritos con la arrugada abuela, los guerreros observaban a Rubalsa con prudente ardor y le dirigieron tales galanterías como estimaron discretas, sin que el eunuco les escuchara.

Por fin el pacto se formalizó y se pagó el precio, quedando la bolsa de Simbam completamente vacía. El eunuco estaba ansioso ahora por regresar a Faraad con el botín y parecía haber olvidado su miedo del hechizado desierto. Zobal y Cushara fueron arrancados de su sueño por el impaciente eunuco antes del amanecer y los tres partieron con Rubalsa, todavía soñolienta, antes de que el pueblo despertase a su alrededor.

El mediodía, con su sol de cobre candente en un cenit negro azulado, los encontró lejos entre las herrumbrosas arenas y los promontorios de dientes ferrosos de Izdrel. El camino que seguían era poco más que un sendero, porque, aunque Izdrel tenía sólo unas treinta millas de anchura en aquel punto, pocos viajeros se atrevían a cruzar aquellas leguas infestadas de demonios, y la mayoría preferían una carretera que daba una vuelta inmensa, utilizada por los pastores, que corría al sur de aquella siniestra desolación, siguiendo el Vos casi hasta su desembocadura en el mar Indaskiano.

Cushara, espléndido en su armadura de bronce, conducía la comitiva sobre una gigantesca yegua policroma, con una montura de cuero sellada con cobre. Rubalsa, que llevaba el rojo vestido hilado en el hogar de las mujeres de los pastores, le seguía

sobre un negro caballo castrado que Hoaraph había enviado para su uso. Detrás, y próximo, iba el vigilante eunuco, ataviado de cendales multicolores y montado pesadamente, rodeado de rellenas alforjas, sobre el asno gris de edad incierta que, debido a su temor a caballos y camellos, insistía siempre en montar. Llevaba en la mano la guía de otro asno que casi se arrastraba por los suelos debido a los pellejos de vino, vasijas de agua y otras provisiones. Zobal guardaba la retaguardia, con el arco preparado, esbelto y nervudo en su atuendo de fina malla, sobre un nervioso semental que se resistía

incesantemente a las riendas. Llevaba a su espalda un carcaj lleno de dardos que el hechicero de la corte, Amdok, había preparado con singulares conjuros e inmersiones en desconocidos fluidos para su posible uso contra demonios. Zobal aceptó las flechas cortésmente, pero se había asegurado más tarde y por sí mismo de que sus barbillas de hierro no estuviesen en forma alguna utilizadas por el tratamiento de Amdok. Una lanza, hechizada de forma similar, había sido ofrecida por

Amdok a Cushara, que la rehusó rudamente diciendo que su propia arma, bien probada ya, era apropiada para los escupitajos de cualquier número de demonios.

A causa de Simbam y los dos asnos, el grupo no podía ir a mucha velocidad. Sin embargo, esperaban cruzar la parte más salvaje y desolada de Izdrel antes de la noche. Simbam, aunque continuaba ojeando miedosamente el melancólico desierto, estaba claramente más preocupado por su preciosa carga que con imaginarios demonios y lamias. Cushara y Zobal, ambos extasiados en amorosos ensueños que se centraban en la voluptuosa Rubalsa, dedicaban únicamente una despreocupada atención a sus alrededores.

La muchacha había cabalgado toda la mañana en grave silencio. Repentinamente gritó, con voz cuya dulzura la alarma volvía estridente. Los demás refrenaron sus monturas y Simbam balbució unas preguntas. Rubalsa contestó señalando hacia el horizonte meridional, donde, como sus compañeros vieron ahora, una extraña oscuridad, negra como la tinta, había cubierto una gran porción del cielo y las colinas, ocultándolas por completo. Esta oscuridad, que no parecía debida ni a una nube ni a una tormenta de arena, se extendía a cada lado en forma de creciente y se acercaba rápidamente a los viajeros. En el curso de un minuto, o menos, había bloqueado el sendero por delante y por detrás, como una niebla negra, y los dos arcos de sombra, corriendo hacia el norte, se habían unido, dejando al grupo dentro de un círculo. La oscuridad se hizo entonces estacionaria, sus paredes, situándose a no más de cien pies por cada lado, enhiestas e impenetrables, rodeaban a los viajeros, dejando sobre ellos un espacio claro desde el que el sol continuaba brillando, remoto, pequeño y descolorido, como visto desde el fondo de un profundo pozo.

—¡Ay, ay, ay! —gimió Simbam, acurrucándose entre sus alforjas—. Bien sabía que alguna maldad nos atacaría.

En ese instante, los dos asnos comenzaron a rebuznar fuertemente, y los caballos, con relinchos y cabriolas frenéticas, temblaron bajo sus jinetes. Sólo a costa de muchos y crueles espolonazos pudo forzar Zobal a su semental hacia delante, al lado de la yegua de Cushara.

—Quizá sea sólo una niebla pestilente —dijo Cushara.

—Nunca he visto una niebla semejante—replicó Zobal dudosamente—. Y no hay vapores como éste en Izdrel. Creo que esto es como el humo de los siete infiernos del que hablan los hombres por debajo de Zothique.

—¿Seguimos hacia delante?—dijo Cushara—. Me gustaría saber si esta lanza penetra o no esa oscuridad.



Diciendo a Rubalsa algunas palabras de tranquilidad, los dos intentaron espolear sus monturas hacia la oscura muralla. Pero después de unos cuantos pasos nerviosos, la yegua y el caballo retrocedieron salvajemente, sudando y echando espuma, y no quisieron continuar avanzando. Cushara y Zobal desmontaron y siguieron su avance a pie.

No conociendo la fuente o naturaleza del fenómeno con el que tenían que lidiar, los dos se aproximaron cautelosamente. Zobal puso un dardo en la cuerda y Cushara sostuvo su enorme lanza de cabeza bronceada ante sí como cargando contra un enemigo en batalla. Ambos se sentían cada vez más confusos por la oscuridad, que no retrocedía ante ellos como lo haría la niebla, sino que mantuvo su opacidad cuando estuvieron muy próximos a ella.

Cushara estaba a punto de arrojar su arma contra la muralla. Entonces, sin el menor prelude, surgió en la oscuridad, aparentemente justo delante suyo, un horrible clamor multitudinario como de tambores, trompetas, címbalos, armaduras chasqueando, voces vibrantes y pies cubiertos de mallas, que iban de un lado a otro sobre el suelo pedregoso con un fuerte estrépito. Mientras Cushara y Zobal retrocedían asombrados, el clamor aumentó y se extendió hasta llenar con una babel de ruidos guerreros el círculo de misteriosa noche que aprisionaba a los viajeros.

—Verdaderamente, estamos completamente sitiados—gritó Cushara a su camarada, mientras volvían junto a sus caballos—. Se diría que algún rey del norte ha enviado sus mirmidones contra Yoros.

—Sí —dijo Zobal—. Pero es extraño que no los hayamos visto antes de que llegase la oscuridad. Y es seguro que ésta no se debe a algo natural.

Antes de que Cushara pudiese hacer alguna observación, los gritos y estruendos marciales cesaron abruptamente. Todos a su alrededor escucharon el rechinar de innumerables sistros, el silbido de incontables serpientes gigantes, los broncos gritos de pájaros de mal agüero que se hubiesen reunido por millares. A aquellos sonidos, indescriptiblemente odiosos, añadieron ahora los caballos un continuo relinchar y los asnos sus rebuznos más frenéticos, sobre los que los gritos de Rubalsa y Simbam eran escasamente audibles.

Cushara y Zobal intentaron en vano apaciguar a sus monturas y consolar a la muchacha, que estaba loca de terror. Estaba claro que ningún ejército de hombres mortales les sitiaba, porque los ruidos cambiaban de minuto en minuto y ahora se oían unos gruñidos siniestros y el rugir de bestias, nacidas en el infierno, que los ensordecían con su volumen.

Sin embargo, en la penumbra nada era visible y el oscuro círculo comenzó entonces a moverse con rapidez, sin ampliarse ni contraerse. Para mantener su posición en el centro, los guerreros y sus acompañantes se vieron obligados a abandonar el sendero y a huir hacia el norte entre las ásperas elevaciones y cañadas. A su alrededor continuaban los siniestros ruidos, conservando, al menos eso parecía, el mismo intervalo de distancia.

El sol, cayendo hacia el oeste, no brillaba ya sobre aquel pozo que se movía fantasmalmente, y una profunda penumbra rodeó a los viajeros. Zobal y Cushara cabalgaron al lado de Rubalsa lo más cerca posible que permitía lo áspero del terreno, forzando sus ojos constantemente en busca de alguna

señal visible de las cohortes que parecían acompañarles. Los dos eran presa de las más oscuras aprensiones, porque estaba demasiado claro que unos poderes sobrenaturales les obligaban a internarse en el desconocido desierto.

La gruesa oscuridad parecía cerrarse momento a momento y detrás de la cortina se percibieron palpablemente unos movimientos y un bullicio como los producidos por formas monstruosas. Los caballos tropezaban con pedruscos y protuberancias de rocas

minerales, y los asnos, pesadamente cargados, se veían obligados a avanzar a una velocidad desconocida para ellos, para mantener la distancia con el círculo que los amenazaba con su hórrido clamor. Rubalsa había dejado de gritar, como si estuviera exhausta, o se hubiese resignado al horror de su situación, y los agudos chillidos del eunuco habían bajado de tono, convirtiéndose en miedosos resoplidos y jadeos.

De cuando en cuando parecía como si unos ojos grandes y feroces brillasen en la oscuridad, bien flotando cerca de la tierra o moviéndose en solitario a gigantesca altura. Zobal comenzó a disparar sus flechas encantadas contra aquellas apariciones, y cada lanzamiento fue jaleado por un asombroso estruendo de risas y alaridos satánicos.

De esta forma continuaron adelante, perdiendo toda medida del tiempo y del sentido de orientación. Los animales estaban derrengados y con los cascos doloridos. Simbam estaba medio muerto de miedo y fatiga, Rubalsa se tambaleaba sobre su silla y los guerreros, aterrorizados y confusos ante aquella situación en la que sus armas parecían no tener valor, comenzaban a flaquear presos de un sombrío cansancio.

—Nunca volveré a dudar de la leyenda de Izdrel —dijo Cushara sombríamente.

—No creo que tengamos mucho tiempo ni para dudar ni para creer—replicó Zobal.

Para aumentar su desgracia, el terreno se hacía más áspero y pendiente y tuvieron que ascender por empinadas colinas y descender hacia lúgubres valles. Pronto llegaron a un espacio abierto, llano y pedregoso. Allí, y de repente, el pandemónium de ruidos siniestros retrocedió por todos lados, alejándose y desvaneciéndose hasta convertirse en unos débiles y fugaces susurros que murieron a gran distancia. Simultáneamente, la noche que les rodeaba se aclaró, unas cuantas estrellas brillaron en el cielo y las ásperas colinas del desierto se recortaron severamente sobre un resplandor bermellón. Los viajeros se detuvieron, mirándose interrogativamente unos a otros, en una penumbra que sólo era causada por la natural oscuridad de la noche.

—¿Qué nueva hechicería es ésta?—preguntó Cushara, atreviéndose apenas a creer que sus infernales seguidores se hubiesen desvanecido.

—No lo sé—dijo el arquero, que miraba fijamente la oscuridad—. Pero aquí, quizá, viene uno de los demonios.

Entonces vieron los demás que se les acercaba una figura encapuchada, llevando un farol encendido fabricado con algún tipo de cuerno translúcido. A cierta distancia, detrás de la figura, aparecieron repentinamente luces en una

masa cuadrada oscura que ninguno del grupo había advertido hasta entonces. Esta masa era evidentemente un edificio grande, con muchas ventanas.

Al acercarse más, la figura se reveló, a la escasa y amarillenta luz de la linterna, como un hombre negro de talla y estatura inmensas, ataviado con una voluminosa túnica del color del azafrán semejante a la que usan ciertas órdenes monacales y el sombrero purpúreo de dos picos de un abad. Realmente, era una aparición extraña e inesperada, porque si había algún monasterio entre los áridos páramos de Izdrel, estaba oculto y desconocido para el mundo. Sin embargo, Zobal, buscando en su memoria, recordó una vaga tradición que había oído una vez Izdrel frente a un capítulo de monjes negros que floreciera en Yoros hacía muchos años. Los monjes se habían extinguido hacía largo tiempo y el mismo emplazamiento del monasterio se había olvidado. En la actualidad existían pocos negros en el reino, excepto los que servían como eunucos, guardando los serrallos de los nobles y de los mercaderes ricos.

Los animales comenzaron a desplegar una cierta inquietud ante la llegada del extranjero.

—¿Quién eres? —desafió Cushara con los dedos fuertemente prietos alrededor del mango de su arma

El negro sonrió desenfadadamente, mostrando grandes filas de dientes descoloridos cuyos incisivos eran como los de un perro salvaje. Sus enormes y untuosas quijadas formaron, a causa de la mueca, un número increíble de voluminosos pliegues, y sus ojos, profundamente oblicuos y muy próximos entre sí, parecían guiñarse perpetuamente en bolsas que temblaban como mermelada de ébano. Sus fosas nasales se ensanchaban prodigiosamente y se limpió los bulbosos labios color púrpura que babeaban y temblaban con una lengua gorda, roja y lasciva, antes de contestar la pregunta de Cushara.

—Yo soy Ujuk, abad del monasterio de Puthuum —dijo con voz gruesa, de un volumen tan extraordinario que casi parecía surgir de la tierra que pisaba—. Me parece que la noche os ha sorprendido lejos de la ruta de los viajeros. Os doy la bienvenida a nuestra hospitalidad.

—Sí, la noche nos asaltó antes de tiempo —replicó secamente Cushara.

Ni a él ni a Zobal les gustó la mirada de lujuria de los parpadeantes y obscenos ojos del abad cuando miró a Rubalsa. Más aún, habían advertido ahora la excesiva y desagradable longitud de las negras uñas de sus gigantescas manos y sus desnudos pies, uñas que eran garras curvas de tres pulgadas tan agudas como las de algún animal o ave de presa.

Aparentemente, sin embargo, Rubalsa y Simbam no estaban tan mal impresionados, o no habían advertido estos detalles, porque ambos se dieron prisa a agradecer la oferta de hospitalidad del abad y a urgir su aceptación a los guerreros, visiblemente reluctantes. Zobal y Cushara cedieron ante esta presión, aunque ambos resolvieron en su fuero interno vigilar de cerca todas las acciones y movimientos del abad de Puthuum.

Ujuk, sosteniendo en alto la linterna de cuerno, condujo a los viajeros hacia aquel impresionante edificio cuyas luces habían visto a poca distancia. Una poderosa puerta de madera oscura se abrió silenciosamente a su llegada y

penetraron en un espacioso patio pavimentado por piedras desgastadas y de aspecto grasiento, débilmente iluminado por antorchas colocadas en herrumbrosos soportes de hierro. Con asombrosa rapidez aparecieron varios monjes ante los viajeros, que, a la primera ojeada, habían pensado que el patio se encontraba desierto. Todos eran de una masa y estatura poco corrientes y sus rasgos poseían una extraordinaria semejanza con los de Ujuk, de quien, indudablemente, apenas podían ser distinguidos excepto por los capuchones amarillos que llevaban en lugar del gorro purpúreo de picos de abad. La similitud se extendía incluso a sus curvas y extraordinariamente largas uñas, semejantes a garras. Sus movimientos eran fantasmalmente furtivos y silenciosos. Sin hablar, se hicieron cargo de los asnos y de los caballos. Cushara y Zobal dejaron sus monturas al cuidado de aquellos dudosos palafreneros con una reluctancia que, aparentemente, no era compartida por Rubalsa ni por el eunuco.

Los monjes dieron a entender también su voluntad de despojar a Cushara de su pesada lanza y a Zobal de su arco de madera de hierro y su carcaj medio vacío, con flechas hechizadas. Pero los guerreros se negaron a esto, rehusando quedar desarmados.

Ujuk les condujo a una puerta interior que conducía al refectorio. Era una habitación grande y baja, iluminada por lámparas de bronce de antigua factura, semejantes a las que los vampiros podrían haber recobrado en alguna tumba hundida en el desierto. El abad, con gestos de ogro, suplicó a sus huéspedes que ocupasen sus asientos ante una larga y maciza mesa de ébano con sillas y bancos del mismo material.

Cuando se hubieron sentado, Ujuk se sentó a la cabecera de la mesa. Inmediatamente, llegaron cuatro monjes, llevando unos platos donde se apilaban las carnes humeando a especias y profundos frascos de barro llenos de un licor oscuro, color de ámbar. Y estos monjes, como los que se encontraban en el patio, eran groseros simulacros, negros como el ébano, de su abad, pareciéndose a él minuciosamente tanto en los rasgos como en el cuerpo. Zobal y Cushara se abstuvieron de probar el líquido que, por su olor, parecía ser una cerveza de un tipo excepcionalmente fuerte, porque sus dudas en relación a Ujuk y su monasterio se hacían más graves a cada momento. También, y a pesar de su hambre, se abstuvieron de la comida dispuesta ante ellos, que consistía principalmente en carnes asadas que ninguno pudo identificar. Sin embargo, Simbam y Rubalsa se dedicaron rápidamente a comer, pues su apetito estaba aguzado por el largo ayuno y las extrañas fatigas de aquel día.

Los guerreros observaron que delante de Ujuk no había sido colocada ni comida ni bebida y supusieron que ya había cenado. Ante su disgusto y rabia crecientes, se sentaba, obesamente repantingado, con los lujuriosos ojos sobre Rubalsa en una mirada fija rota únicamente por los parpadeos que acompañaban sus continuas muecas. Esta mirada comenzó pronto a avergonzar a la muchacha, y después a alarmarla y asustarla. Dejó de comer, y Simbam, que había estado profundamente preocupado con su cena entonces, se intranquilizó claramente cuando vio el decaer de su apetito. Por primera vez pareció darse cuenta de las poco monásticas ojeadas del abad, mostrando su desaprobación con varias muecas horribles. También observó oportunamente, con voz alta y aguda, que la muchacha estaba destinada al

harén del rey Hoaraph. Pero lo único que hizo Ujuk ante esto fue reírse por lo bajo, como si Simbam hubiese dicho algún chiste exquisitamente divertido.

Zobal y Cushara tuvieron dificultades en reprimir su rabia y ambos ardían en deseos de probar sus armas contra el grueso bulto del abad. Sin embargo, pareció recoger las insinuaciones de Simbam, porque desvió su mirada de la muchacha. En su lugar comenzó a observar a los guerreros con una avidez curiosa y terrible, que hallaron poco menos insoportable que sus miradas a Rubalsa. El bien alimentado eunuco también tuvo su turno en la mirada de Ujuk, que parecía tener algo del hambre de una hiena recreándose ante una pieza en perspectiva.

Simbam, obviamente incómodo y algo asustado, intentó entonces mantener una conversación con el abad, proporcionando voluntariamente mucha información en cuanto a su persona, sus compañeros y las aventuras que les habían llevado a Puthuum. Ujuk pareció sorprenderse poco por esta información, y Zobal y Cushara, que no tomaron parte en la conversación, se sintieron más seguros que nunca de que no era un verdadero abad.

—¿Cuánto nos hemos alejado del camino de Faraad?—preguntó Simbam.

—No considero que os hayáis extraviado—rugió Ujuk con su subterránea voz—, porque vuestra llegada a Puthuum es muy oportuna. Aquí tenemos pocos invitados y no nos gusta separarnos de aquellos que hacen honor a nuestra hospitalidad.

—El rey Hoaraph estará impaciente porque regresemos con la muchacha tembló Simbam—. Debemos partir mañana temprano.

—Mañana es otro asunto—dijo Ojuk, con tono medio untuoso, medio siniestro—. Quizá para entonces os hayáis olvidado de esta prisa deplorable.

Durante el resto de la comida se habló poco y, realmente, se bebió y comió poco, porque incluso Simbam parecía haber perdido el apetito, normalmente voraz. Ujuk, todavía sonriendo como si sólo él conociese algún divertido chiste, no se preocupó demasiado de instar a sus invitados a que comiesen.

Varios monjes iban y venían sin que nadie los llamara, quitando los platos cargados al retirarse. Zobal y Gushara percibieron una cosa extraña: ¡los monjes no proyectaban sombra alguna sobre el iluminado suelo junto a la de los platos que llevaban! De Ujuk, sin embargo, salía una sombra enorme y deformada que yacía como un íncubo al lado de su asiento.

—Creo que hemos llegado a un nido de demonios—susurró Zobal a Cushara—. Tú y yo hemos luchado contra muchos hombres, pero nunca con gente que no tuviesen sombras.

—Sí—musitó el lancero—. Pero este abad me gusta todavía menos que sus monjes, aunque sea él el único que posee sombra.

Ujuk se levantó entonces de su sitio, diciendo:

—Supongo que todos estaréis cansados y querréis dormir pronto.

Rubalsa y Simbam, que habían bebido cierta cantidad de la poderosa cerveza de Puthuum, asintieron soñolientamente. Zobal y Cushara, advirtiendo su prematura somnolencia, se alegraron de haber desdeñado el licor.

El abad condujo a sus huéspedes a lo largo de un pasillo, cuya penumbra estaba ligeramente aliviada por el llamear de las antorchas que se agitaban en una fuerte corriente de aire de procedencia indeterminada y producían una muchedumbre de sombras salvajes agitándose junto a los que pasaban. A ambos lados había celdas cuyas puertas sólo estaban cerradas por colgaduras de áspero tejido de cáñamo. Todos los monjes desaparecieron, las celdas parecían estar oscuras y un aire de desolación de siglos invadía el monasterio, junto con un olor de huesos mondos, como si éstos se amontonasen en alguna catacumba secreta.

En el centro del corredor, Ujuk se detuvo y apartó el tapiz de una puerta que no se diferenciaba en nada del resto. Dentro ardía una lámpara que pendía de una arcaica cadena de metal curiosamente engarzada y corroída. La habitación era desnuda y espaciosa, y un lecho de ébano con opulentas colgaduras a la moda antigua estaba dispuesto en la pared más alejada, bajo una ventana abierta. El abad indicó que esta cámara era para Rubalsa, y se ofreció a mostrar después a los hombres y al eunuco sus respectivos alojamientos.

Simbam pareció despertar de repente de su somnolencia y protestó ante la idea de ser separado de su carga de aquella manera. Como si Ujuk esperase esto y hubiese dado las órdenes apropiadas, apareció un monje llevando unas colchas que tendió sobre el suelo de losas, dentro de la habitación de Rubalsa. Simbam se tendió rápidamente sobre la improvisada cama y los guerreros se retiraron con Ujuk.

—Venid —dijo el abad, haciendo brillar en la penumbra sus dientes de lobo—. Dormiréis magníficamente en los lechos que os he preparado.

Pero Zobal y Cushara se habían colocado como guardianes a las puertas del aposento de Rubalsa. Dijeron secamente a Ujuk que ellos eran los responsables ante el rey Hoaraph de la seguridad de la muchacha y debían vigilarla a todas horas.

—Os deseo una agradable vigilia—dijo Ujuk, con una risotada como la risa de una hiena en alguna tumba subterránea.

Con su partida pareció que el negro sopor de una antigüedad muerta envolvía todo el edificio. Aparentemente, Rubalsa y Simbam dormían sin hacer un solo movimiento, porque no se oía ningún sonido detrás de la colgadura de cáñamo. Los guerreros hablaron sólo en susurros, por temor a despertar a la muchacha. Sus armas estaban dispuestas a ser utilizadas instantáneamente y vigilaban el sombrío salón con una celosa vigilancia, porque no confiaban en la quietud que les rodeaba, estando seguros de que una hueste de demonios se agazapaba en algún lugar, esperando el momento del asalto.

Sin embargo, no ocurrió nada que confirmase sus aprensiones. La corriente que alentaba furtivamente por el corredor parecía hablar únicamente de muerte de siglos y de una soledad cíclica. Ambos comenzaron a percibir sobre el suelo y las paredes señales de abandono que hasta entonces les habían pasado inadvertidas. Pensamientos imaginarios y fantásticos los asaltaban con insidiosa persuasión, parecía que el edificio era una ruina que había estado deshabitada durante mil años; que el negro abad Ujuk y sus monjes sin sombra eran simples imaginaciones, cosas que nunca existieron; que el móvil

círculo de oscuridad, el pandemónium de voces que los habían empujado hacia Puthuum, no eran más que una pesadilla diurna cuyo recuerdo se esfumaba ahora a la manera de los sueños.

La sed y el hambre les atormentaban, porque no habían comido desde muy temprano, y durante el día sólo probaron unos pocos y apresurados tragos de vino o agua. Sin embargo, ambos comenzaron a sentir el asalto de un soñoliento abandono que, bajo las circunstancias, era altamente indeseable. Cabecearon, se amodorraron y despertaron varias veces al peligro. Pero como la voz de una sirena en los sueños inducidos por la droga, el silencio parecía decirles que todo peligro era algo desaparecido, una ilusión que pertenecía al pasado.

Pasaron varias horas y el salón se iluminó con la salida de una luna tardía que brillaba por una ventana en el extremo oriental. Zobal, menos soñoliento que Cushara, se despertó por completo debido a una conmoción repentina entre los animales que estaban debajo, en el patio. Como si algo hubiese aterrorizado a los caballos, se oyeron fuertes relinchos que subieron hasta alcanzar un tono frenético y los asnos comenzaron a rebuznar sordamente, hasta que Cushara también se despertó.

—Asegúrate de no quedarte dormido otra vez —advirtió Zobal al lancero—. Voy a salir para averiguar la causa de este tumulto.

—Es una buena idea—concedió Cushara—. Y de paso que vas echa un vistazo a nuestras provisiones. Y trae, cuando vuelvas, algunos albaricoques y tortas de sésamo y un pellejo de vino, rojo como los rubés.

Zobal recorrió el corredor mientras el monasterio permanecía en silencio, excepto por el débil sonido producido por sus borceguíes de tirantes de piel. Al final del corredor había una puerta abierta y por ella pasó al patio. Tan pronto como salió, los animales dejaron de hacer ruido. Apenas se veía, porque todas las antorchas del patio, excepto una, habían sido apagadas o se habían consumido, y la baja y jibosa luna no había trepado todavía la muralla. Según las apariencias, todo se encontraba en orden: los dos asnos estaban tranquilos al lado de las montañas de provisiones y alforjas que habían llevado, los caballos parecían dormir en grupo amigablemente. Zobal decidió que quizá hubiese habido alguna pelea pasajera entre su semental y la yegua de Cushara.

Siguió adelante para asegurarse de que no era otra la causa de esos problemas. Después volvió junto a los pellejos de vino, con la intención de refrescarse antes de unirse con Cushara con un suministro de bebida y comestibles. Apenas había barrido el polvo de Izdrel de su garganta con un largo trago, cuando oyó un etéreo y seco susurro, cuyo origen y distancia no pudo determinar en aquel momento. A veces parecía estar junto a su oído y después se alejaba, como si se hundiese en profundas cámaras subterráneas. Pero el sonido nunca cesaba por completo, aunque variase en su forma, y parecía formar palabras que el oyente casi comprendía; palabras que eran infundidas por la desesperada pena de un hombre muerto que había pecado hacía largo tiempo y se había arrepentido de sus pecados durante siglos negros y sepulcrales.

Mientras escuchaba la profunda angustia de aquel sonido, el pelo se erizó en el cuello del arquero y tuvo un miedo tal como no había tenido nunca en lo más grueso de las batallas. Y sin embargo, al mismo tiempo era consciente de sentir una piedad más poderosa que la que el dolor de sus camaradas moribundos había provocado nunca en su corazón. Parecía como si la voz le implorase misericordia y socorro, impulsándole con una extraña compulsión que no se atrevía a desobedecer. No podía comprender totalmente las cosas que el que susurraba le pedía que hiciera, pero de alguna forma tenía que apaciguar aquella desolada angustia.

El susurro continuaba subiendo y bajando de volumen y Zobal se olvidó de que había dejado a Cushara en una larga guardia acosado por peligros infernales; olvidó también que la misma voz podía ser un artificio del que se valiesen los demonios para atraerle lejos. Comenzó a registrar el patio con su agudo oído alerta en busca de la fuente del sonido, y tras vacilar, decidió que salía del suelo, en una esquina opuesta a la entrada. Allí, entre el empedrado en el ángulo de la muralla, encontró una enorme losa de sienita con una herrumbrosa anilla de metal en el centro. Su decisión se vio rápidamente confirmada, porque los susurros se hicieron más fuertes y articulados, y pensó que le decían: "Levanta la losa".

El arquero tiró con ambas manos de la herrumbrosa anilla y, poniendo toda su fuerza en el empeño, consiguió echar hacia atrás la piedra, no sin esfuerzo tan grande que creyó que se le rompería la espina dorsal. Una oscura abertura fue descubierta y de ella emanaba un olor a carroña tan fuerte que Zobal apartó el rostro y estuvo a punto de vomitar. Pero el susurro vino de la oscuridad de allá abajo con una súplica lastimera y profunda, y le dijo: "Desciende".

Zobal cogió de su soporte la única antorcha que todavía ardía en el patio. Gracias a sus lúgubres llamas vio una hilera de desgastados escalones que descendían a la maloliente penumbra del sepulcro y, resueltamente, bajó por ellos, encontrándose, cuando llegó al final, en una cámara excavada en la roca, con profundas repisas de piedra a cada lado. En ellas, que desaparecían en la oscuridad, se amontonaban los huesos humanos y los cadáveres momificados, y estaba claro que aquel lugar era la catacumba del monasterio.

El susurro había cesado y Zobal miró a su alrededor con un asombro no exento de terror.

"Estoy aquí", continuó la seca y susurrante voz, que salía de entre los montones de restos mortales de la repisa a su lado. Sobresaltado y sintiendo cómo se le volvían a erizar los cabellos de la nuca, Zobal iluminó la baja repisa con la antorcha, mientras buscaba al que hablaba. En un nicho estrecho, entre montones de huesos desarticulados, divisó la macilenta cabeza, semejante a la de una momia, sobre la que se pudría algo que había sido en un tiempo la mitra de un abad. El cadáver era negro como el ébano y resultaba evidente que pertenecía a un negro enorme. Tenía un aspecto de vejez increíble, como si hubiese yacido allí durante siglos, pero era de allí de donde provenía el hedor de podredumbre fresca que había provocado las náuseas de Zobal al levantar la losa de sienita.

Mientras permanecía mirando aquello, a Zobal le pareció que el cadáver se agitaba ligeramente, como si intentase levantarse de la posición en que



estaba, y vio un resplandor semejante al de unos globos oculares en las cuencas sumergidas en la sombra; los labios, que se curvaban dolorosamente, se retrajeron todavía más, y de entre los desnudos dientes salió aquel horroroso susurro que le había conducido hasta

la catacumba.

—Escucha bien—dijo el susurro—; tengo muchas cosas que decirte y tú tienes mucho que hacer cuando yo termine.

"Yo soy Uldor, el abad de Puthuum. Hace más de mil años que llegué a Yoros con mis monjes procedente de Ilcar, el imperio negro del norte. El emperador de Ilcar nos había expulsado porque nuestro culto al celibato, nuestra adoración a la diosa virgen, Ojhal, le resultaban insufribles. Construimos nuestro monasterio aquí, en medio del desierto de Izdrel, y vivimos sin ser molestados.

"Al principio éramos muy numerosos, pero los años fueron pasando y, uno a uno, los hermanos fueron depositados en la catacumba que habíamos excavado para tener un lugar donde reposar. Murieron y nadie los reemplazó. Al final solamente pude sobrevivir yo, porque gané la santidad que asegura días de longevidad y me había convertido también en un maestro en las artes de la hechicería. El tiempo era un demonio que yo mantenía a raya, como alguien que está en el centro de un círculo encantado. Mis fuerzas continuaban intactas, y sin daño, y viví en el monasterio como un ermitaño.

"Al principio, la soledad no me resultó irritante, y me absorbí completamente en mis estudios de los arcanos de la naturaleza. Pero después de un cierto tiempo, pareció que mis estudios y otras cosas semejantes no me satisfacían ya. Me di cuenta de mi soledad y fui muy asediado por los demonios del desierto, que me habían molestado poco hasta entonces. Durante las terribles vigilias de la noche, súcubos bellos pero malvados, lamias con los redondos y suaves cuerpos de las mujeres, vinieron a tentarme.

"Resistí... Pero hubo un demonio hembra, más inteligente que las demás, que se deslizó en mi celda con el aspecto de una muchacha que yo había amado hacía mucho tiempo, antes de haber tomado los votos de Ojhal. Ante ella sucumbí, y de aquella nefanda unión nació el semihumano demonio Ujuk, que desde entonces se ha hecho llamar el Abad de Puthuum.

"Después del pecado, deseé la muerte... Y este deseo cobró fuerza multiplicada cuando contemplé la descendencia de aquella falta. Pero había ofendido grandemente a Ojhal y se me condenó a un castigo aterrador. Viví... para ser perseguido y castigado diariamente por el monstruo, Ujuk, que creció rápidamente, según lo hacen los de su estirpe. Pero cuando Ujuk hubo alcanzado su tamaño actual, me sentí sobrecogido por una debilidad y decrepitud tales que esperé morir. En mi impotencia, apenas podía moverme, y Ujuk, aprovechándose de esta ventaja, me llevó en sus horribles brazos a la catacumba y me tendió entre los muertos. Desde entonces he permanecido aquí, muriendo y pudriéndome eternamente..., y eternamente vivo. Durante casi un milenio he sufrido sin dormir la horrible angustia del arrepentimiento que no produce la expiación.

"Por medio de los poderes videntes santos y mágicos que nunca me han abandonado, estuve condenado a ver las hazañas malvadas, las iniquidades

de Ujuk, negras como el infierno. Disfrazado con el atuendo de un abad, dotado de extraños poderes infernales, junto con una especie de inmortalidad, ha gobernado Puthuum a través de los siglos. Sus encantamientos han conservado escondido el monasterio..., excepto de aquellos que desea atraer al alcance de su hambre de vampiro, y de sus deseos, semejantes a los de un incubo. A los hombres los devora y a las mujeres las obliga a servir su lujuria... Y además estoy condenado a ver sus vicios, y el verlos es el más pesado de mis castigos.

El susurro se debilitó, y Zobal, que había escuchado con horrorizado asombro, como el que escucha las palabras de un hombre muerto, dudó durante un momento de que Uldor todavía viviese. Después la marchita voz continuó:

—¡Arquero, solicito una merced de ti, y a cambio te ofrezco algo que te ayudará contra Ujuk! En tu carcaj llevas flechas encantadas y la magia del que las encantó era buena. Esas flechas pueden acabar con los poderes infernales, por otra parte inmortales. Pueden acabar con Ujuk... y también con el mal que sobrevive en mí y me impide morir. Arquero, concédeme una flecha en el corazón, y si eso no es suficiente, una flecha en el ojo derecho y otra en el izquierdo. Y déjalas en su agujero, porque pienso que bien puedes desprenderte de ese número. Para Ujuk sólo necesitas una. En cuanto a los monjes que has visto, te diré un secreto. Parecen ser doce, pero...

Zobal apenas hubiese creído lo que ahora le contaba Uldor, si los sucesos de aquel día no le hubiesen dejado más allá de toda incredulidad. El abad continuó:

—Cuando esté completamente muerto, toma el talismán que pende de mi cuello. Es una piedra de toque que disolverá cualquier encantamiento que tenga una consistencia material, si se aplica contra éste con la mano.

Por primera vez, Zobal percibió el talismán, que era un óvalo plano de piedra gris que descansaba sobre el consumido pecho de Uldor pendiente de una cadena de plata negra.

—Apresúrate, oh arquero—imploró el susurro.

Zobal había colocado su antorcha en la pila de mundos huesos que había al lado de Uldor. Con un sentimiento mezcla de compulsión y reluctancia, sacó una flecha de su carcaj, tensó el arco y apuntó sin temblar hacia el corazón de Uldor. El dardo fue directa y profundamente al blanco; Zobal esperó. Pero pronto, de los hundidos labios del negro abad, salió un vago susurro:

—¡Otra flecha, arquero!

De nuevo el arco fue tensado y un dardo se clavó, certeramente, en la hueca órbita del ojo derecho de Uldor. Y otra vez, después de un intervalo, llegó una petición casi inaudible:

—Arquero, una flecha más.

El arco cantó una vez más en el silencio de la cámara, y en el ojo izquierdo de Uldor apareció una flecha que temblaba por la fuerza de su propulsión. Esta vez ningún susurro salió de los podridos labios; Zobal oyó un curioso crujido, y un suspiro como el de la arena cuando cae. El oscuro cuerpo se desmoronó

rápidamente bajo su vista, el rostro y la cabeza se encogieron y las tres flechas se inclinaron a un lado, puesto que ahora no había nada excepto una pila de polvo y de huesos separados que las mantuviera en su lugar.

Dejando las flechas como Uldor le había pedido que hiciera, Zobal cogió el talismán gris, que estaba ahora enterrado entre aquellos restos caídos. Cuando lo encontró, lo colgó cuidadosamente de su cinturón, al lado de la larga y recta espada que siempre llevaba. Quizá, pensó, aquello serviría de algo antes de que terminase la noche.

Rápidamente se volvió y subió por las escaleras hasta encontrarse en el patio. Una luna desmochada y amarilla como el azafrán se asomaba por la muralla, y por esto supo que había estado mucho tiempo ausente de su guardia junto a Cushara. Sin embargo, todo parecía tranquilo: los soñolientos animales no se movían y el monasterio estaba oscuro y silencioso. Cogiendo un pellejo lleno de vino y una bolsa conteniendo las provisiones que Cushara le había pedido, Zobal se apresuró a volver al corredor.

Mientras entraba en el edificio, el alfombrado silencio se rompió en un aterrador escándalo. En medio del clamor distinguió los alaridos de Rubalsa, los chillidos de Simbam y los furiosos bramidos de Cushara, pero, por encima de todo aquello, ahogándolo, se elevaba sin cesar una risa obscena, como una corriente de oscuras aguas subterráneas, espesas y pestilentes, con las grasas de la podredumbre.

Zobal dejó caer el pellejo de vino y la bolsa de comestibles y echó a correr, preparando su arco mientras lo hacía. Los gritos de sus compañeros continuaban, pero ahora los oía más vagamente entre la maldita risa demoniaca, que creció hasta llenar

todo el monasterio. Cuando llegó a la zona ante el aposento de Rubalsa, vio a Cushara golpeando con el mango de su lanza una pared oscura donde ya no había ninguna entrada cubierta por una cortina de cáñamo. Detrás de la muralla, los chillidos de Simbam cesaron con un gorgoteante gemido, como el de un becerro sacrificado, pero los gritos de profundo terror de la muchacha se hicieron todavía más fuertes entre la tenebrosa risotada.

—Esta pared ha sido construida por los demonios —rugió el lancero, mientras golpeaba en vano los pulidos ladrillos—. Yo he vigilado lealmente, pero ellos la han construido a mis espaldas en un silencio igual al de la muerte. Y dentro de esa habitación está pasando algo todavía peor.

—Contén tu ira—dijo Zobal, mientras intentaba recobrar el mando sobre sus propias facultades, entre la locura que amenazaba con dominarle. En aquel momento se acordó del talismán gris ovalado de Uldor, que colgaba de su cinturón por la cadena de plata negra, y pensó que la pared cerrada era probablemente un encanto irreal contra el que podría utilizarse el talismán, como Uldor había dicho.

Rápidamente, tomó la piedra entre sus dedos y la apoyó sobre la oscura superficie donde había estado la puerta. Cushara miraba con aire estupefacto, como pensando que el arquero se había vuelto loco. Pero mientras el sonido del talismán contra la pared todavía podía oírse, la pared pareció disolverse dejando únicamente un grosero tapiz que se cayó en pedazos, como si tampoco hubiese sido más que una ilusión mágica. Aquella extraña

desintegración continuó extendiéndose; todo el tabique se deshizo dejando unos cuantos bloques erosionados, y la jibosa luna brilló sobre ellos mientras la abadía de Puthuum se desmoronaba silenciosamente convirtiéndose en una ruina llena de agujeros y sin tejado.

Todo esto había ocurrido en unos instantes, pero los guerreros no tuvieron tiempo para sentirse maravillados. A la lívida luz de la luna que los contemplaba desde arriba como el rostro de un cadáver comido por los gusanos, vieron una escena tan odiosa que les hizo olvidar todo lo demás. Ante ellos, sobre un suelo agrietado en cuyos intersticios crecían las hierbas del desierto, yacía muerto el eunuco Simbam. Su túnica estaba rota en pedazos y oscura sangre borboteaba de su desgarrada garganta. Hasta las bolsas de cuero que llevaba a la cintura estaban destrozadas, y monedas de oro, redomas medicinales y otros objetos estaban desparramados a su alrededor.

Detrás, junto a la pared exterior medio derrumbada, yacía Rubalsa entre un montón de trapos y maderos podridos que habían sido la cama de ébano con sus suntuosas colgaduras. Con las manos levantadas, estaba intentando apartar de sí la forma monstruosamente hinchada que pendía horizontalmente sobre ella, como si estuviese sostenida por los flotantes pliegues en forma de ala de su túnica color azafrán. Los guerreros reconocieron esta forma como la del abad Ujuk.

La sobrecogedora risa del demonio negro se detuvo y volvió hacia los intrusos un rostro distorsionado por la rabia y su diabólico deseo. Sus dientes chasquearon en forma audible, sus ojos brillaron en las bolsas como cuentas de algún metal al rojo vivo, mientras se retiraba de su posición sobre la muchacha y se erguía, monstruosamente erecto, ante ella, en medio de las ruinas del aposento.

Antes de que Zobal pudiese colocar una de sus flechas en el arco, Cushara se le adelantó con la pica levantada. Pero antes de que el lancero cruzase el umbral, fue como si la siniestra e inflada forma de Ujuk se multiplicase en una docena de formas vestidas de amarillo que surgieron para hacer frente a la acometida de Cushara. Los monjes de Puthuum se habían reunido para ayudar a su abad, como llamados por algún infernal toque a rebato.

Zobal profirió un grito de aviso, pero las formas se lanzaron a una sobre Cushara, esquivando los golpes de su arma y atacando ferozmente las placas de su armadura con sus terroríficas garras de tres pulgadas de largo. El luchó valientemente, sólo para caer en poco tiempo y desaparecer de la vista como si hubiese sido derribado por una manada de hienas enfurecidas.

Recordando algo, muy difícil de creer, que le había dicho Uldor, Zobal no malgastó flechas con los monjes. Con el arco dispuesto, esperó a tener a tiro a Ujuk, por detrás de la ardiente cuadrilla que estaba malignamente enzarzada sobre el caído lancero. En un movimiento de retroceso del montón, apuntó rápidamente al enorme incubo, que parecía estar completamente absorto en aquella lucha cruel, como dirigiéndola de alguna forma sin decir palabra ni hacer un gesto. Sin torcerse ni desviarse, la flecha dio en el blanco con un alegre zumbido, y la magia de Amdok, que la forjara, resultó buena, porque Ujuk se tambaleó y cayó, con sus horribles dedos intentando vanamente

arrancarse el dardo, que se había clavado en su cuerpo casi hasta las barbillas de pluma de águila.

Entonces ocurrió algo extraño, porque mientras el demonio caía y se agitaba en las convulsiones de la agonía, los doce monjes se apartaron de Cushara, retorciéndose convulsivamente en el suelo como si no fuesen más que meras sombras de la cosa que estaba muriendo. A Zobal le pareció que sus formas se volvían vagas y transparentes y vio detrás de ellas las grietas de las losas de piedra; sus movimientos se hicieron más débiles según lo hacían los de Ujuk, y cuando éste, por fin, yació inmóvil, las borrosas siluetas de las figuras se desvanecieron, como borradas de la tierra y del aire. Nada quedó, excepto el horrible bulto de aquel enemigo que había sido la descendencia del abad Uldor y la lamia. Y de instante en instante el bulto se hundía visiblemente bajo sus flotantes vestiduras; un olor a descomposición reciente se elevó de allí, como si toda la parte humana de aquella cosa infernal se estuviese pudriendo rápidamente.

Cushara consiguió ponerse en pie y miraba a su alrededor con aire de atontamiento. Su pesada armadura le había salvado de las garras de sus atacantes, pero la propia armadura estaba señalada desde las canilleras hasta el casco con innumerables arañazos.

—¿Dónde están los monjes?—inquirió—. Hace un instante se hallaban todos sobre mí como una manada de perros salvajes devorando un bisonte caído.

—Los monjes no eran más que emanaciones de Ujuk —dijo Zobal—. Eran simples fantasmas que lanzaba al exterior y retiraba a voluntad y no tenían existencia real separados de él. Con la muerte de Ujuk se han convertido en algo menos que sombras.

—Verdaderamente, estas cosas son prodigiosas —comentó el arquero.

Los guerreros volvieron entonces su atención a Rubalsa, que había conseguido sentarse entre los destrozados restos de su lecho. Los harapos de telas medio podridas, que sujetó contra sí con dedos rápidos por la vergüenza al acercarse ellos, sirvieron de bien poco para ocultar su marfileña y bien redondeada desnudez. Tenía un aire de terror y confusión mezclados, como un durmiente que acabara de despertar de una atroz pesadilla.

—¿Te ha hecho algún daño el demonio?—inquirió Zobal con ansiedad.

Se sintió consolado por su débil y asustada negativa. Bajando los ojos ante el tierno desorden de su juvenil belleza, sintió en su corazón un enamoramiento más profundo que nada que hubiese sentido anteriormente, una pasión en la que había un toque de ternura que nunca conociera en los ardientes y breves amoríos de sus azarosos días. Mirando de soslayo a Cushara, comprendió con desaliento que su camarada compartía esta emoción por completo.

Los guerreros se retiraron entonces a una pequeña distancia y se volvieron decorosamente de espaldas mientras Rubalsa se vestía.

—Me parece—dijo Zobal en voz baja, de forma que la muchacha no pudiese oírle—que tú y yo esta noche nos hemos topado y hemos vencido unos peligros que no figuraban en nuestro contrato de servicio a Hoaraph. Y

me parece que pensamos también lo mismo en lo que concierne a la muchacha y que la amamos demasiado tiernamente para entregarla a la quisquillosa lujuria de un rey saciado. Por tanto, no podemos volver a Faraad. Echaremos suertes por la muchacha, si está de acuerdo, y el que pierda será un verdadero camarada para el ganador hasta el momento en que hayamos salido de Izdrel y cruzado la frontera de algún país que no esté sometido a Hoaraph.

Cushara estuvo de acuerdo con esto. Cuando Rubalsa hubo terminado de vestirse, los dos comenzaron a buscar a su alrededor algunos objetos que pudiesen servirles en el sorteo propuesto. Cushara quería lanzar al aire una de las monedas de oro, con la imagen de Hoaraph, que había rodado fuera del desgarrado monedero de Simbam. Pero Zobal negó con la cabeza ante aquella sugerencia, habiendo divisado ciertos objetos que serían exquisitamente apropiados para lo que querían: las garras del demonio, cuyo cadáver se había reducido de tamaño y estaba horriblemente putrefacto, con toda la cabeza llena de odiosas arrugas y un verdadero empequeñecimiento de las extremidades. En este proceso, las garras de manos y pies se habían desprendido y estaban sueltas sobre el pavimento. Quitándose el casco, Zobal se inclinó y colocó en su interior las cinco garras de la mano derecha, de infernal aspecto, y de las cuales la más larga era la del dedo índice. Movié vigorosamente el casco, como el que sacude un cubilete de dado mientras las garras resonaban fuertemente. Después tendió el casco a Cushara, diciendo:

—El que saque la garra del dedo corazón será el que gane la muchacha.

Cushara introdujo la mano y la retiró rápidamente, sosteniendo en alto el pesado pulgar, que era el más corto de todos. Zobal sacó la uña del dedo anular, y Cushara, en su segundo intento, la del meñique. Después, y con profundo desencanto del lancero Zobal sacó el codiciado índice.

Rubalsa, que había estado mirando este original procedimiento con abierta curiosidad, preguntó a los guerreros:

—¿Qué estáis haciendo?

Zobal comenzó a explicárselo, pero antes de que hubiera terminado, la muchacha gritó indignada:

—Ninguno de vosotros ha consultado mis preferencias en este asunto.

Después, y haciendo un precioso mohín, se alejó del desconcertado arquero y lanzó los brazos alrededor del cuello de Cushara.

### ***EL FRUTO DE LA TUMBA***

La noche había venido a Faraad desde el desierto trayendo consigo a los últimos rezagados de las caravanas. En una taberna, cerca de la puerta septentrional, un buen número de mercaderes procedentes de tierras lejanas, sucios y cansados, estaban refrescándose con los famosos vinos de Yoros.

Entre el tintineo de las copas de vino, se oía la voz de un narrador de cuentos que les distraía de su fatiga.

—"Grande era Ossaru, siendo al mismo tiempo rey y mago. Gobernaba sobre la mitad del continente de Zothique. Sus ejércitos eran como torbellinos de arena empujados por el simún. Era el señor de los genios de las tormentas y la noche, llamaba a los espíritus del sol. Los hombres conocían su magia, de la misma forma que los verdes cedros conocen la descarga del relámpago.

"Era semiinmortal y pasaba de un siglo a otro, acrecentando su poder y sabiduría hasta el final. Thasaidón, el negro dios de la maldad, hacía prosperar todos sus conjuros y empresas. Y durante sus últimos años fue acompañado por el monstruo Nioth Korghai, que bajó a la tierra desde un mundo extraño, montado en un cometa impulsado por el fuego.

"Gracias a su conocimiento de la astrología, Ossaru había adivinado la llegada de Nioth Korghai. Salió él solo al desierto a esperar al monstruo. La gente de muchos países vio la caída del cometa, como un sol que descendiese por la noche sobre el desierto, pero sólo el rey Ossaru contempló la llegada de Nioth Korghai. Volvió en las negras horas sin luna antes del amanecer, cuando todos dormían, llevando al extraño monstruo a su palacio y alojándole en una cámara, bajo el salón del trono, que había preparado para que sirviese de morada a Nioth Korghai.

"A partir de aquel momento habitó siempre en la cámara y, por tanto, el monstruo permaneció desconocido e invisible. Se decía que aconsejaba a Ossaru y le instruía en la sabiduría de los planetas exteriores. En algunos períodos de las estrellas, mujeres y jóvenes guerreros eran enviados como sacrificio a Nioth Korghai, y éstos nunca volvían para contar lo que habían visto.

"Nadie podía adivinar su aspecto, pero todos los que entraron en el palacio oyeron alguna vez un ruido sordo, como de lentos tambores, y una regurgitación como la que produciría una fuente subterránea, escuchándose a veces un siniestro cloqueo, como el de un basilisco enloquecido.

"Durante muchos años, el rey Ossaru fue servido por Nioth Korghai y sirvió a su vez al monstruo. Después Nioth Korghai enfermó con una extraña enfermedad y nadie volvió a escuchar aquel cloqueo en la sepultada cámara, y los ruidos que recordaban fuentes y tambores cesaron. Los conjuros del rey mago fueron impotentes para impedir su muerte, pero cuando el monstruo murió, Ossaru rodeó su cuerpo con una doble zona de encantamiento en dos círculos, y cerró la cámara. Más tarde, cuando Ossaru murió, la cámara fue abierta desde arriba y la momia del rey fue descendida por sus esclavos para que reposase eternamente al lado de lo que quedaba de Nioth Korghai.

"Desde entonces los ciclos se han sucedido y Ossaru es solamente un nombre en los labios de los narradores de historias. El palacio donde vivió y la ciudad que lo rodeaba están perdidos; algunos dicen que estaba en Yoros y otros en el imperio de Cincor, donde Yethlyreom fue construida más tarde por la dinastía de Nimboth. Y sólo esto es cierto: que en algún punto todavía, en la tumba sellada, el monstruo alienígena permanece en la muerte al lado del rey Ossaru. Y a su alrededor está el círculo interior del encantamiento de Ossaru, conservando sus cuerpos incorruptibles entre la decadencia de ciudades y

reinos y, alrededor de esto, hay otro círculo, resguardándolos de todas las intrusiones, puesto que cualquiera que entre allí por la entrada de la tumba morirá instantáneamente y se pudrirá en el momento de la muerte, cayendo convertido en polvo antes de llegar al suelo.

"Esta es la leyenda de Ossaru y Nioth Korghai. Ningún hombre ha encontrado su tumba, pero el mago Namirra, en una oscura profecía, predijo hace muchos siglos que ciertos viajeros, pasando por el desierto, la encontrarían sin darse cuenta algún día. Y dijo que estos viajeros, descendiendo al interior de la tumba por un sitio distinto de la entrada, contemplarían un extraño prodigio. Y no habló sobre la naturaleza de este prodigio, sino que solamente dijo que Nioth Korghai, al ser una criatura extraña procedente de algún mundo lejano, estaba sujeto a leyes extrañas tanto en la vida como en la muerte. Y nadie ha adivinado todavía el secreto de lo que

Namirra quiso decir."

Los hermanos Milab y Marabac, que eran mercaderes de joyas procedentes de Ustaim, habían escuchado absortos al narrador.

—En verdad, es una extraña historia—dijo Milab—. Sin embargo, como todo el mundo sabe, en los viejos tiempos hubo grandes magos, fabricantes de profundos conjuros y maravillas, también hubo verdaderos profetas. Y las arenas de Zothique están llenas de tumbas y ciudades perdidas.

—Es una buena historia—dijo Marabac—, pero le falta el final. Te lo suplico, oh tú que conoces la historia, ¿no puedes decirnos más que esto? ¿Con el monstruo y el rey no había ningún tesoro de metales y joyas preciosas? Yo he visto sepulcros donde los muertos estaban encerrados entre lingotes de oro y sarcófagos que escupían rubíes como gotas de sangre de vampiros.

—Yo cuento la leyenda como mis padres me la contaron—afirmó el narrador—. Aquellos que estén destinados a encontrar la tumba dirán el resto... Si, por casualidad, vuelven de allí.

Milab y Marabac habían vendido en Faraad, consiguiendo un buen provecho, todas sus piedras en bruto, sus talismanes esculpidos y los idolillos de jaspe y cornalina. Ahora viajaban hacia el norte, en dirección a Tasuun, cargados con perlas rosadas y negro-púrpúreas de los golfos meridionales y con los negros zafiros y vinosos granates de Yoros, acompañados por otros mercaderes en el largo y sinuoso viaje hasta Ustaim, junto al mar Oriental.

Su ruta les conducía por una región moribunda. Ahora, mientras la caravana se acercaba a las fronteras de Yoros, el desierto comenzó a adquirir una desolación más profunda. Las colinas eran oscuras y desnudas, como recostadas momias de gigantes. Cursos de agua secos corrían hasta los lechos de unos lagos leprosos por la sal. Ondulaciones de arena grisácea se amontonaban a gran altura contra los desmoronados acantilados donde, en un tiempo, se habían arrugado las tranquilas aguas. Se levantaban y agitaban columnas de polvo como fantasmas fugitivos. Por encima de todo, el sol era una monstruosa brasa en un cielo calcinado.

En este desierto, que parecía completamente deshabitado y vacío de vida, entró cautelosamente la caravana. Los mercaderes prepararon sus lanzas-



espadas y escudriñaron con ojos ansiosos las estériles montañas, mientras urgían a los camellos a un rápido trote por los estrechos y profundos desfiladeros. Porque allí, en cavernas escondidas, se agazapaba un pueblo salvaje y semibestial, conocido como los Ghorii. Semejantes a vampiros y chacales, eran devoradores de carroña y también antropófagos, subsistiendo preferentemente de los cuerpos de los viajeros y bebiendo su sangre en lugar de agua o vino. Eran temidos por todos aquellos que tenían ocasión

de viajar entre Yoros y Tasuun.

El sol subió hasta el meridiano, buscando con despiadados rayos hasta la más profunda sombra de los estrechos y profundos barrancos. La arena, tan fina como la ceniza, no era agitada ya por ningún ramalazo de viento.

Ahora el camino descendía, siguiendo el curso de algún antiguo torrente, entre empinadas laderas. Aquí, en lugar de las antiguas pozas, había fosos llenos de arena y limitados por elevaciones o rocas, donde los camellos se hundieron hasta la rodilla. Y aquí, sin el menor aviso, en un recodo del sinuoso curso, el canal hirvió con un enjambre de los odiosos cuerpos, del color pardo de la tierra, de los Ghorii, que aparecieron instantáneamente por todos lados, saltando como lobos desde las pendientes rocosas y lanzándose como panteras desde las altas laderas.

Aquellas apariciones semejantes a vampiros eran indescriptiblemente feroces y ágiles. Sin proferir otro sonido que una especie de toses y silbidos groseros, y armados únicamente por sus dos hileras de puntiagudos dientes y sus uñas en forma de guadaña, cayeron Zothique

sobre la caravana en una ola creciente. Parecía haber veintenas de ellos por cada hombre y por cada camello. Varios de los dromedarios fueron derribados en un momento, con los Ghorii royendo sus patas, jorobas y espinazos, o colgándose como perros de sus gargantas. Ellos y sus conductores desaparecieron de la vista, enterrados bajo los hambrientos monstruos, que comenzaron a devorarlos inmediatamente. Estuches de joyas y fardos de ricos tejidos se desgarraron abiertos en la confusión; ídolos de jaspe y ónice fueron desparramados ignominiosamente por el polvo; perlas y rubíes se encenagaban inadvertidos en la sangre estancada, porque estas cosas no tenían valor para los Ghorii.

Milab y Marabac, casualmente, cabalgaban a la retaguardia. Se habían ido retrasando, bastante en contra de su voluntad, debido a que el camello que montaba Milab estaba cojo a causa de un golpe con una piedra, y de esta forma tuvieron la buena fortuna de escapar del asalto de los vampiros. Deteniéndose horrorizados, contemplaron el destino de sus compañeros, cuya resistencia fue vencida con horrible rapidez. Sin embargo, los Ghorii no vieron a Milab y Marabac, pues se hallaban completamente absortos en devorar a los camellos y a los mercaderes que habían derribado, así como a los miembros de su propio grupo heridos por las espadas y lanzas de los viajeros.

Los dos hermanos, lanza en ristre, se hubiesen lanzado a perecer brava e innecesariamente con sus camaradas. Pero aterrorizados por el odioso tumulto, por el color de la sangre y por el olor a hiena de los Ghorii, sus dromedarios se asustaron y dieron media vuelta, llevándolos de vuelta por el camino de Yoros.

Durante esta impremeditada huida, pronto vieron otra banda de Ghorii que había aparecido lejos sobre las colinas al sur y corría para cortarles el paso. Para evitar este nuevo peligro, Milab y Marabac internaron sus camellos en un desfiladero lateral. Viajando lentamente a causa de la cojera del dromedario de Milab y creyendo encontrar a los veloces Ghorii en sus talones a cada minuto, caminaron muchas millas hacia el este, con el sol ocultándose a sus espaldas, y llegaron a la mitad de la tarde a la baja y seca división de aguas de aquella inmemorial región.

Aquí contemplaron una depresión plana, agrietada y erosionada, donde resplandecían las murallas y cúpulas blancas de alguna ciudad sin nombre. A Milab y Marabac les pareció que la ciudad estaba solo a unas cuantas leguas de distancia. Creyendo haber visto alguna escondida ciudad de los límites de las arenas y esperanzados ahora de escapar de sus perseguidores, comenzaron a descender hacia la llanura, por la larga pendiente.

Durante dos días viajaron hacia las siempre lejanas cúpulas que habían parecido estar tan cerca. Su situación se hizo desesperada, porque entre los dos poseían únicamente un puñado de albaricoques secos y un recipiente de agua, vacío en sus tres cuartas partes. Sus provisiones, junto con sus mercancías de joyas y esculturas, se habían perdido junto a los dromedarios de carga de la caravana. Aparentemente, los Ghorii no les perseguían, pero estaban rodeados por la reunión de los rojos demonios de la sed y los negros demonios del hambre. En la segunda mañana, el camello de Milab se negó a levantarse y no respondió ni a las maldiciones de su dueño ni al aguijón de la lanza. Por tanto, y de allí en adelante, los dos compartieron el camello que quedaba, montando juntos o por turnos.

A menudo perdían de vista la resplandeciente ciudad, que aparecía y desaparecía como un milagro. Pero una hora antes del atardecer, en el segundo día, siguieron las alargadas sombras de los obeliscos rotos y las ruinosas torres de vigía por las antiguas calles. El lugar había sido una metrópoli en un tiempo, pero ahora muchas de sus señoriales mansiones eran guijarros esparcidos por todas partes o montones de bloques derrumbados. Grandes dunas arenosas habían penetrado por los orgullosos arcos de triunfo, llenando los pavimentos y patios. Tambaleándose a causa del cansancio y con el corazón enfermo por el fallo de sus esperanzas, Milab y Marabac continuaron adelante, buscando por todas partes algún pozo o cisterna que los largos años del desierto hubiesen perdonado por casualidad.

En el centro de la ciudad, donde las paredes de los templos y edificios oficiales todavía servían de barrera a la devoradora arena, encontraron las ruinas de un viejo acueducto que conducía a las cisternas, secas como hornos. En las plazas del mercado había fuentes obstruidas por el polvo, pero en ningún lugar se veía algo que señalase la presencia de agua.

Vagando desesperadamente, llegaron a las ruinas de un gigantesco edificio que parecía haber sido el palacio de algún monarca olvidado. Las poderosas paredes todavía se erguían, desafiando la erosión de los siglos. Las puertas, guardadas por verdosas imágenes bronceas de héroes míticos a cada lado, todavía fruncían sus arcos intactos. Subiendo por las escaleras de mármol, los joyeros entraron en un salón amplio y sin tejado donde se elevaban unas columnas ciclópeas como sosteniendo el desierto cielo.

Las anchas losas del pavimento estaban cubiertas por los restos de arcos, arquivoltas y pilastras. En el extremo opuesto del salón había un estrado de mármol vetado de negro sobre el que, presumiblemente, se irguió un trono, en algún tiempo. Acercándose al estrado, Milab y Marabac oyeron un gorgoteo bajo y difuso como el de alguna fuente o corriente escondida que parecía elevarse de las profundidades subterráneas bajo el pavimento del palacio.

Intentando ansiosamente localizar la fuente del sonido, subieron al estrado. Un bloque gigantesco se había caído de la pared, quizá recientemente, y el mármol se agrietó bajo su peso; una porción del estrado se había roto y caído en alguna cámara subterránea dejando una abertura oscura y astillada. De esta abertura salía un borboteo parecido al del agua, incesante y regular, como los latidos del pulso.

Los joyeros se inclinaron sobre el foso y escudriñaron la oscuridad llena de telarañas iluminada por un débil resplandor que venía de alguna fuente indiscernible. No podían ver nada. Sus olfatos descubrieron un olor húmedo y mohoso, como la atmósfera de una cisterna largo tiempo cerrada. Les pareció que aquel continuo ruido, que parecía el de una fuente, se encontraba sólo a unos cuantos pies entre la sombra, ligeramente a un lado de la abertura.

Ninguno de ellos pudo determinar la profundidad de la cámara. Después de una breve consulta, volvieron junto al camello, que esperaba estólidamente a la entrada del palacio, y cogiendo los arreos del animal ataron las largas riendas y las cinchas de cuero para formar una sola correa que les sirviese a manera de cuerda. Volvieron al estrado, aseguraron un extremo de la correa al bloque caído y bajaron el otro al oscuro foso.

Milab se descolgó unos diez o doce pies en las profundidades antes de que sus pies encontrasen una superficie sólida. Todavía agarrado cautelosamente a la cuerda, se encontró sobre un suelo liso de piedra. El día se desvanecía rápidamente detrás de las murallas del palacio, pero, arriba, el agujero en el pavimento proporcionaba una débil claridad y la silueta de una puerta medio abierta, inclinada en ángulo por la ruina, fue revelada a un lado por la vaga penumbra que entraba en la cámara desde alguna cripta o escalera desconocida.

Mientras Marabac bajaba vivamente a reunirse con él, Milab miró a su alrededor en busca del origen del ruido del agua. Ante él, e inmerso en sombras indefinidas, divisó los contornos vagos y confusos de un objeto que sólo se podía comparar con alguna enorme clepsidra o fuente rodeada de grotescas esculturas.

La luz pareció faltar momentáneamente. Incapaz de decidir la naturaleza del objeto, y sin tener ni una antorcha ni una vela, desgarró una tira del borde de su albornoz de cáñamo y encendió el tejido, que se quemó lentamente sosteniéndolo en alto con un brazo por delante. Gracias a la mortecina y humeante iluminación así obtenida, los joyeros contemplaron con más claridad la cosa que, prodigiosa y enorme, se erguía sobre ellos, desde el suelo cubierto de escombros, hasta el techo en sombras. Era como el blasfemo sueño de un demonio loco. Su porción principal, o cuerpo, tenía forma de urna, y como pedestal, un bloque de piedra en el centro de la cámara, extrañamente inclinado. Era pálido, con innumerables y pequeñas aberturas. De su pecho y de la chata base salían numerosas proyecciones semejantes a brazos y pies

que se arrastraban por el suelo en segmentos de pesadilla, y otros dos miembros, inclinados y rígidos, llegaban como si fueran raíces hasta un sarcófago de metal dorado, aparentemente vacío, que estaba al lado del bloque y mostraba unos extraños signos arcaicos grabados.

El torso en forma de urna estaba provisto de dos cabezas. Una de éstas tenía el pico de un calamar y largas hendiduras oblicuas en el lugar donde debieran haber estado los ojos. La otra cabeza, yuxtapuesta muy cerca sobre los estrechos hombros, era la de un hombre anciano, oscuro, regio y terrible, cuyos ojos ardientes eran como rubíes y cuya barba grisácea había crecido hasta la longitud del musgo de la selva sobre el repugnante tronco cubierto de poros. Este tronco, en la parte baja de la cabeza humana, desplegaba la vaga silueta de unas costillas, y algunas de sus extremidades terminaban en manos y pies humanos, o poseían articulaciones antropomórficas.

Las cabezas, las extremidades y el cuerpo eran recorridas constantemente por aquel ruido gorgoteante y misterioso que había impulsado a Milab y Marabac a entrar en la cámara. Con cada repetición del sonido, un líquido cenagoso exudaba de los monstruosos poros y corría en riachuelos que goteaban incesante y perezosamente.

Los joyeros estaban enmudecidos e inmovilizados por un pegajoso terror. Incapaces de apartar su mirada, vieron los siniestros ojos de la cabeza humana contemplándolos desde su eminencia ultraterrena. Después, mientras la tira de cañamazo se consumía lentamente en los dedos de Milab, convirtiéndose en un ascua roja, y la oscuridad se adueñaba de nuevo de la cámara, vieron cómo las ciegas hendiduras de la otra cabeza se abrían gradualmente, emitiendo una luz ardiente, amarilla e intolerablemente brillante, mientras se expandían hasta convertirse en inmensas órbitas redondas. Al mismo tiempo, oyeron una singular vibración que parecía un tambor, como si el corazón del monstruo se hubiese hecho audible.

Sólo sabían que un extraño horror, no de la tierra, o sólo parcialmente, estaba ante ellos. La visión les privó de ideas y de memoria. Lo que menos hicieron fue acordarse del narrador de historias de Faraad y de la leyenda que les había contado sobre la escondida tumba de Ossaru y Nioth Korghai, y la profecía del hallazgo de la tumba por aquellos que entrarían en ella sin darse cuenta.

Velozmente, extendiéndose y enderezándose de forma aterradora, el monstruo levantó sus extremidades anteriores, que terminaban en las pardas y arrugadas manos de un hombre anciano, y las tendió hacia los joyeros. Del pico de calamar salió un estridente y demoniaco cloqueo, y por la boca de la regia cabeza de la barba gris una voz sonora comenzó a proferir palabras de solemne cadencia, como la salmodia de un encantador, en una lengua desconocida para Milab y Marabac.

Retrocedieron ante las aborrecibles manos extendidas. En un frenesí de terror y pánico, y bajo el chorro de luz de las incandescentes órbitas, vieron que aquel ente anómalo se levantaba de su asiento de piedra y avanzaba caminando torpe e inseguramente a causa de la disparidad de sus extremidades. Había unas pisadas de casco de elefante y los trompicones de unos pies humanos incapaces de soportar su parte de aquella masa blasfema. Los dos rígidos tentáculos fueron retirados del interior del sarcófago de oro y

sus extremos estaban ocultos por unas telas bordadas con piedras preciosas y de un magnífico color púrpura, tales como las que podrían utilizarse en el enfajamiento de una momia real. El horror de doble cabeza se inclinó hacia Milab y Marabac con un incesante y loco cloqueo y un maligno estruendo, como de maldiciones, que se rompía en agudos sonidos, propios de la senectud.

Dando media vuelta, corrieron alocadamente por la sala. Ante ellos, e iluminada ahora por los rayos que salían de los globos oculares del monstruo, vieron una puerta semiabierta de un metal oscuro, cuyos cerrojos y goznes se habían enmohecido, permitiéndola abrirse hacia dentro. La puerta tenía una anchura y altura ciclópeas, como si estuviese diseñada para seres mayores que los hombres. Detrás se veían los vagos contornos de un pasillo en penumbra. A cinco pasos de la puerta había una ligera línea roja que seguía la forma de la cámara sobre el polvoriento suelo. Marabac, un poco por delante de su hermano, cruzó la línea. Como si hubiese sido detenido en el aire por una muralla invisible, titubeó y se detuvo. Sus extremidades y su cuerpo parecieron derretirse bajo el alboroz..., que también adquirió un aspecto como si estuviese desgastado por siglos incalculables. El polvo flotó en el aire, formando una nube tenue, y donde habían estado sus manos extendidas hubo un momentáneo resplandor de huesos blancos. Después también los huesos desaparecieron... y un vacío montón de harapos quedó en el suelo, pudriéndose.

Un vago olor a descomposición llegó hasta la nariz de Milab. Sin comprender, había detenido su huida por un instante. Entonces sintió sobre sus hombros el apretón de unas manos pegajosas y huesudas. El cloqueo y el murmullo de las cabezas formaba un coro demoniaco a sus espaldas. El redoble de los tambores, el ruido de fuentes saltarinas, resonaban con fuerza en sus oídos. Con un rápido grito de muerte, siguió a Mirabac sobre la línea roja.

La enormidad que era al mismo tiempo humana y monstruo nacido en otra estrella, la innumerable amalgama de aquella resurrección sobrenatural, se inclinaba hacia él y no se detuvo. Con las manos de aquel Ossaru que había olvidado su propio hechizo, intentó alcanzar los dos montones de harapos vacíos.

Estirándose, entró en la zona de muerte y disolución que el propio Ossaru había forjado para guardar eternamente la cámara. Durante un instante, hubo en el aire algo parecido a la disolución de una nube deforme, a la caída de finas cenizas. Después de eso, la oscuridad volvió, y con la oscuridad, el silencio.

La noche se posó sobre aquella tierra sin nombre, sobre aquella ciudad olvidada, y con ella llegaron los Ghorii, que habían seguido a Milab y Marabac por la llanura del desierto. Velozmente, mataron y se comieron al camello que esperaba pacientemente a la entrada del palacio. Después, en el viejo salón de columnas, encontraron el agujero en el estrado por el que habían descendido los viajeros. Lo rodearon hambrientos, olfateando la tumba que se hallaba debajo. Después se alejaron chasqueados, pues su agudo olfato les decía que el rastro se había perdido y la tumba estaba tan vacía de vida como de muerte.

## **EL ULTIMO JEROGLIFICO**

*Al final. el propio mundo será convertido en una cifra redonda.*

*Antigua profecía de Zothique.*

Nushain, el astrólogo, había estudiado las circulares órbitas de la noche desde numerosas regiones muy separadas entre sí y había fijado, con toda la habilidad que era capaz de conseguir, los horóscopos de una miríada de hombres, mujeres y niños. Había ido de ciudad en ciudad y de reino en reino, viviendo por poco tiempo en todos los lugares, pues a menudo los magistrados locales le habían expulsado como si fuera un vulgar charlatán; o también porque, con el tiempo, sus consultantes habían descubierto el error de sus predicciones y se apartaron de él. A veces pasó hambre y anduvo andrajosamente vestido; en ningún sitio le rindieron demasiados honores. Los únicos compañeros de sus precarias fortunas eran un desgraciado perro mestizo, que de alguna forma se le había pegado en la ciudad de Zul-Bha-Sair, y un negro mudo y con un solo ojo a quien había comprado muy barato en Yoros. Había llamado al perro Ansarath por el nombre de la estrella canina, y al negro Mouzda, una palabra que quería decir oscuridad. Durante el curso de sus prolongados vagabundeos, el astrólogo llegó a Xylac y estableció su residencia en su capital, Ummaos, que había sido construida sobre las ruinas de una ciudad más antigua del mismo nombre, destruida hacía mucho tiempo por la ira de un hechicero. Aquí Nushain se alojó, junto con Sansarath y Mouzda, en el ático, medio ruinoso, de un edificio que se desmoronaba; desde el tejado acostumbraba observar las posiciones y movimientos de los cuerpos siderales en las noches que no oscurecían los gases de la ciudad. A intervalos, algún ama de casa prostituta, algún portero, chalán o pequeño mercader, subía las podridas escaleras hasta su aposento y le pagaba una pequeña suma por su natividad, que el astrólogo planeaba con inmenso cuidado con ayuda de sus destrozados libros de ciencia astrológica.

Cuando, como ocurría a menudo, se encontraba todavía perdido con respecto al significado de alguna conjunción u oposición celestial, después de consultar sus libros consultaba a Ansarath y deducía profundos augurios de los variables movimientos de la sarnosa cola del perro cuando éste intentaba librarse de las pulgas. Algunas de estas predicciones se cumplieron, con considerable beneficio para la fama de Nushain

en Ummaos. La gente se acercaba a él con más frecuencia, oyendo que era un adivino de cierta categoría, y más aún debido a las liberales leyes de Xylac, que permitían todas las artes mágicas y secretas, estaba inmune a toda persecución.

Por primera vez, parecía como si los oscuros planetas de su destino estuviesen cediendo ante estrellas de buena suerte. Por esta fortuna y por las monedas que se acumulaban desde entonces en su bolsa, dio gracias a Vergama, que, a través de todo el continente de Zothique, era considerado el más poderoso y misterioso de los genios y que se creía gobernaba sobre los cielos, además de sobre la tierra.

En una noche de verano, cuando las estrellas estaban profusamente desparramadas como una ardiente arena sobre la bóveda de negro azulado, Nushain subió al tejado de su alojamiento. Como era su costumbre a menudo,

se llevó con él al negro Mouzda, cuyo único ojo poseía una agudeza milagrosa y le había servido bien en muchas ocasiones para suplir la propia visión del astrólogo, algo corto de vista. Por medio de un sistema de señales y gestos muy bien codificado, el mudo era capaz de comunicar el resultado de sus observaciones a Nushain.

Aquella noche, la constelación del Gran Perro, que había presidido el nacimiento de Nushain, estaba ascendiendo por el este. Mirándola atentamente, los torpes ojos del astrólogo percibieron que había algo extraordinario en su configuración. No pudo determinar el carácter preciso del cambio, hasta que Mouzda, que mostraba una gran excitación, llamó su atención ante tres nuevas estrellas de segunda magnitud que habían aparecido muy cerca de los cuartos traseros del Perro. Esta asombrosa novedad, que Nushain sólo podía distinguir como tres borrones rojizos, formaban un triángulo equilátero pequeño. Nushain y Mouzda estaban seguros de que aquello no había sido visible ninguna noche anterior.

—Por Vergama, que esto es algo extraño—juró el astrólogo, presa del asombro y de la confusión.

Comenzó a computar la problemática influencia de la novedad sobre la lectura de su futuro en los cielos y en seguida percibió que, de acuerdo con la ley de las emanaciones astrales, ejercían un efecto modificador sobre su propio destino, que había sido controlado largamente por el Perro.

Sin embargo, sin consultar sus tablas y libros no podía decidir la tendencia particular ni la importancia de esta influencia por venir, aunque se sentía seguro de que era momentánea, fuese para su desgracia o para su felicidad. Dejando que Mouzda vigilase los cielos en busca de otros prodigios, descendió rápidamente a su ático. Allí, después de consultar la opiniones de varios astrólogos antiguos sobre el poder ejercido por las novedades, comenzó a confeccionar de nuevo su propio horóscopo. Penosamente, y con mucha agitación, trabajó durante la noche y no terminó sus cálculos hasta que la aurora vino a mezclar su mortal palidez con la amarilla luz de las velas. Sólo parecía haber una interpretación posible de los alterados cielos. La aparición del triángulo de estrellas en conjunción con el Perro significaba claramente que Nushain iba a realizar muy pronto un viaje impremeditado que le obligaría a atravesar, por lo menos, tres de los elementos. Mouzda y Ansarath le acompañarían, y tres guías, apareciendo sucesivamente en los momentos adecuados, le conducirían hasta la meta destinada. Todo esto fue revelado por sus cálculos, pero nada más; en ninguna parte estaba predicho si el viaje sería afortunado o desastroso; nada indicaba su motivo, propósito o dirección.

El astrólogo se sintió muy preocupado por aquel singular y equívoco augurio. No le gustaba la perspectiva de un viaje inminente, porque no deseaba abandonar Ummaos, entre cuya crédula gente había comenzado a establecerse, no sin éxito. Además, en su interior se levantó una fuerte aprensión ante la naturaleza, extrañamente múltiple, del viaje y su secreto resultado. Todo esto, pensaba, sugería la obra de alguna providencia oculta y quizá siniestra; seguramente un viaje corriente no le conduciría por tres elementos ni requeriría un triple guía.

Durante las noches que siguieron, él y Mouzda observaron cómo las nuevas estrellas se desplazaban hacia el oeste, por detrás del llameante Perro.

Caviló interminablemente sobre sus mapas y volúmenes, esperando descubrir algún error en la lectura que había hecho. Pero al final siempre se veía obligado a la misma interpretación.

Según pasaba el tiempo, se sentía más y más preocupado por la idea de aquel poco apetecible y misterioso viaje que tenía que hacer. Continuaba prosperando en Ummaos y no parecía haber ninguna razón concebible para su partida. Era como alguien que esperase una llamada secreta y oscura, sin saber de dónde vendría ni a qué hora. Todos los días escudriñaba con temerosa ansiedad los rostros de sus visitantes, pensando que el primero de los tres guías predichos por las estrellas podría llegar sin previo aviso y sin ser reconocido entre ellos.

Mouzda y el perro Ansarath, con la intuición de las cosas mudas, eran sensibles a la extraña inquietud que sentía su amo. La compartían palpablemente, el negro mostrando su aprensión por medio de muecas salvajes y demoniacas y el perro acurrucándose bajo la mesa del astrólogo o paseando sin cesar de un lado a otro, con su cola casi sin pelos entre las patas. Esta conducta, a su vez, sirvió para confirmar la inquietud de Nushain, que la consideró de mal augurio.

Cierta noche, Nushain consultó por quincuagésima vez el horóscopo, que había dibujado con tintas de colores brillantes sobre una hoja de papiro. Se sintió muy asombrado cuando, sobre el margen izquierdo en blanco de la hoja, vio una curiosa figura que no era parte de sus propios garrapateos. La figura era un jeroglífico escrito en un castaño oscuro y bituminoso y parecía representar una momia cuyas vendas se encontraban sueltas alrededor de sus piernas y cuyos pies estaban colocados en la postura de un largo paso. Miraba hacia el cuadrante de la carta donde se encontraba el signo del Gran Perro, que, en Zothique, era una Casa del Zodiaco.

La sorpresa de Nushain se convirtió en una especie de temblor mientras estudiaba el jeroglífico. Sabía que el margen de la carta había estado completamente limpio la noche anterior, y durante el día no había salido en ningún momento del ático. Estaba seguro de que Mouzda nunca se hubiese atrevido a tocar la carta; además, el negro no era muy habilidoso escribiendo. Entre las diversas tintas empleadas por Nushain había una que recordaba el pardo castaño de la figura, que parecía sobresalir con un triste relieve sobre el blanco papiro.

Nushain sintió la alarma de alguien que se enfrenta a una aparición siniestra e inexplicable. Seguramente, ninguna mano humana había escrito la figura en forma de momia, como el signo de un extraño planeta exterior listo para invadir las Casas de su horóscopo. Esto sugería un agente oculto, como en el advenimiento de las tres estrellas. Durante muchas horas buscó vanamente una solución al misterio, pero en todos sus libros no había nada que le iluminase, porque esto, parecía, era una cosa absolutamente sin precedentes en la astrología.

Durante el día siguiente estuvo ocupado de la mañana a la noche planeando aquellos destinos que los cielos ordenaban para varias personas de Ummaos. Después de completar los cálculos con su usual y meticoloso cuidado, desenrolló su propia carta una vez más, aunque con dedos temblorosos. Un terror que se aproximaba al pánico se adueñó de él cuando



vio que el jeroglífico pardo ya no se hallaba en el margen, sino que estaba ahora colocado como una figura caminando en una de las Casas inferiores, donde continuaba de frente al Perro, como si avanzase hacia aquel signo ascendente.

Desde aquel momento, el astrólogo fue devorado por el espanto y la curiosidad que se adueñan de alguien que contempla un portentoso fatal pero inexcrutable. Nunca, durante las horas en las que cavilaba contemplándolo hubo ningún cambio en la figura intrusa; sin embargo, cada noche que cogió la carta vio que la momia había avanzado a una Casa superior, acercándose constantemente a la Casa del Perro...

Llegó un momento en el que la figura estuvo en el umbral del Perro. Portentosa, con misterio y amenaza que se extendían más allá de la adivinación del astrólogo, parecía esperar mientras la noche continuaba y era taladrada por los grisáceos hilos de la aurora. Después, fatigado por sus prolongados estudios y vigiliadas, Nushain se durmió en su silla. Durmió sin ser turbado por ningún sueño; Mouzda tuvo cuidado en no despertarle, y aquel día ningún visitante subió hasta el ático. Así se sucedieron la mañana, el mediodía y el atardecer, sin que fueran advertidos por Nushain.

De noche fue despertado por los altos y dolorosos aullidos de Ansarath, que parecían salir de la esquina más alejada de la habitación. Confusamente, y antes de abrir los ojos, advirtió un olor a especias amargas y a penetrante alcanfor. Después, aunque las vagas redes del sueño no habían sido barridas por completo de su vista, contempló, a la luz de las amarillentas velas que Mouzda había encendido, una forma alta, semejante a una momia, que esperaba en silencio a su lado. La cabeza, brazos y cuerpo de la forma se hallaban fuertemente rodeados por vendas del color del betún, pero los pliegues estaban sueltos de las caderas para abajo y la figura se erguía como un caminante, con un pie reseco y pardo delante de su pareja.

El terror creció en el corazón de Nushain y pensó que la forma envuelta en un sudario se parecía al extraño jeroglífico invasor que había pasado de Casa en Casa a través de la carta de su destino. Entonces, una voz surgió distintamente de los gruesos vendajes de la aparición, diciendo:

—Prepárate, oh Nushain, porque yo soy el primero de los guías de este viaje que te ha sido anunciado por las estrellas.

Ansarath, acurrucándose bajo el lecho del astrólogo, continuaba aullando su temor al visitante y Nushain vio que Mouzda había intentado ocultarse en compañía del perro.

Aunque un frío como el de una muerte inminente había caído sobre él, pues consideraba la aparición como la misma muerte, Nushain se levantó de su asiento con esa dignidad, propia de un astrólogo, que había mantenido durante todas las vicisitudes de su vida. Llamó a Mouzda y Ansarath de su escondite y los dos le obedecieron, aunque con muchos estremecimientos, ante la oscura y embozada momia.

Con sus compañeros de fortuna detrás, Nushain se volvió hacia el visitante.

—Estoy listo—dijo, con voz cuyo temblor era casi imperceptible—. Pero me gustaría llevar ciertas de mis pertenencias.

La momia sacudió su enfajada cabeza.

—Lo mejor será que no lleves contigo nada más que tu horóscopo, porque al final sólo esto quedará contigo.

Nushain se inclinó sobre la mesa donde había dejado su natividad. Antes de comenzar a enrollar el papiro abierto, advirtió que el jeroglífico de la momia se había desvanecido. Era como si el símbolo escrito después de trasladarla sobre su horóscopo se hubiese materializado en la figura que ahora le esperaba. Pero en el margen de la carta, en remota oposición al Perro, había un jeroglífico, azul como el mar, de una fantástica sirena con cola de carpa y cabeza mitad humana y mitad de mono, y detrás de la sirena estaba el negro jeroglífico de una pequeña barcaza.

El temor de Nushain cedió, por un instante, el paso a la maravilla. Pero enrolló el pergamino cuidadosamente y se puso en pie, sujetándolo con la mano derecha.

—Vamos—dijo el guía—; hay poco tiempo y tienes que atravesar los tres elementos para guardar la Casa de Vergama de toda intrusión fuera de tiempo.

Estas palabras confirmaron, en cierta forma, las suposiciones del astrólogo. Pero el misterio de su futuro destino no fue iluminado en modo alguno por el anuncio de que tenía que entrar, presumiblemente al final del viaje, en la oscura mansión de aquel ente llamado Vergama, a quien algunos consideraban el más secreto de todos los dioses y otros el más críptico de los demonios. En todas las tierras que formaban Zothique había rumores y leyendas en relación a Vergama; pero eran completamente distintas y contradictorias, excepto en su atribución común de poderes casi omnipotentes a la entidad. Nadie conocía la situación de su morada, pero se creía que

enormes multitudes habían entrado en ella en el transcurso de los siglos y milenios y que nadie regresó de allí.

Muchas veces Nushain había pronunciado el nombre de Vergama, jurando o protestando por él, en la manera en que acostumbran hacerlo los hombres con los nombres de sus ocultos señores. Pero ahora que había escuchado el nombre de los labios de su macabro visitante, se llenó con las más oscuras y terribles aprensiones. Intentó dominar estos sentimientos y resignarse a la manifiesta voluntad de las estrellas. Con Mouzda y Ansarath en sus talones, siguió a la enfajada momia, que no parecía demasiado incómoda a causa de las vendas que se arrastraban en el suelo.

Con una apenada mirada hacia atrás a sus libros y papeles, salió de la habitación y descendió las escaleras. Una lúgubre luz parecía rodear las vestiduras de la momia, pero aparte de esto no había ninguna iluminación; Nushain pensó que la casa estaba extrañamente oscura y silenciosa, como si todos sus ocupantes estuvieran muertos o se hubieran marchado. No oyó ninguno de los sonidos de la noche de la ciudad, ni podía ver otra cosa que una espesa oscuridad detrás de las ventanas que deberían abrirse a una calle iluminada. También parecía que las escaleras hubiesen cambiado y se hubiesen alargado, no terminando ya en el patio del edificio, sino que se zambullían tortuosamente en una insospechada zona de cámaras sofocantes y corredores pestilentes, derruidos y salitrosos.

El aire aquí estaba impregnado de muerte y el corazón de Nushain comenzó a desmayar. Por todas partes, en las criptas veladas por las sombras y en los profundos nichos, percibió la innumerable presencia de los muertos. Creyó oír el triste crujido de las vendas removidas, la respiración exhalada por cadáveres muertos hacía largo tiempo, un seco chasquido de dientes sin labios. Pero la oscuridad velaba su visión y no veía otra cosa que la luminosa forma de su guía, que seguía avanzando como si recorriese su tierra natal.

A Nushain le pareció atravesar infinitas catacumbas donde se alojaba la mortalidad y corrupción de todos los siglos. A sus espaldas oía los resoplidos de Mouzda y, a ratos, los bajos y aterrorizados aullidos de Ansarath; así supo que la pareja le era fiel. Pero se sentía preso del horror que le rodeaba, sentía el frío de una mortal humedad y se apartaba, con toda la repulsión de la carne viviente, de la cosa vendada que seguía y de aquellas otras cosas que se amontonaban a su alrededor en la oscuridad sin fondo.

Pensando en darse ánimos por el sonido de su propia voz, comenzó a interrogar a su guía, aunque la lengua se le quedaba pegada a la boca, como paralizada.

—¿Es realmente Vergama y ningún otro quien me ha llamado y me ordena hacer este viaje? ¿Para qué me ha llamado? ¿En qué país habita?

—Tu destino es el que te ha llamado—dijo la momia—. Te enterarás del propósito al final, en el momento escogido, y no antes. En cuanto a tu tercera pregunta, no serías más sabio si yo nombrase la región en que la casa de Vergama se oculta del asalto de los mortales, porque ese país no está señalado en ningún mapa terrestre, ni en el mapa de los estrellados cielos.

A Nushain estas respuestas le parecieron equívocas e inquietantes y se sintió poseído por temerosas premoniciones mientras descendía todavía más entre el osario subterráneo. Indudablemente, pensó, negro debe ser el propósito de un viaje cuya primera etapa me ha conducido tan lejos entre el imperio de la muerte y la corrupción y, seguramente, el ser que le había llamado y le había enviado como su primer guía a una seca y recomida momia vestida con los atavíos de la tumba debía ser poco fiable.

Entonces, mientras cavilaba sobre estas cosas casi hasta el frenesí, las excavadas paredes de la catacumba fueron silueteadas por una débil luz; entró tras la momia en una cámara donde altas velas de alquitrán negro colocadas en soportes de plata enmohecida ardían alrededor de un inmenso y solitario sarcófago. Cuando Nushain estuvo más cerca no pudo ver ni signos, ni esculturas, ni jeroglíficos grabados sobre la

tapa y los costados del sarcófago, pero por sus proporciones le parecía que dentro debía yacer un gigante.

Sin detenerse, la momia pasó a otra cámara. Pero Nushain, viendo que estaba completamente a oscuras, retrocedió con una repugnancia que no pudo vencer, y aunque las estrellas hubiesen decretado su viaje, le pareció que la resistencia humana no podía llegar más lejos. Empujado por un impulso repentino, agarró una de las pesadas velas de una yarda de largo que ardían tranquilamente alrededor del sarcófago y, sujetándola con la mano izquierda, con su horóscopo todavía firmemente agarrado en la derecha, huyó junto a Mouzda y Ansarath por el camino por donde había venido, esperando

deshacer sus pasos por las penumbrosas cavernas y volver a Ummaos a la luz de la vela.

No oyó ningún sonido que indicara que la momia le persiguiera. Pero mientras huía, la vela, que llameaba alocadamente, le reveló los horrores que la oscuridad había escondido hasta entonces de sus ojos. Vio los huesos de hombres apilados en repugnante confusión con los de los monstruos caídos y sarcófagos medio abiertos por los que asomaban las extremidades medio podridas de seres innombrables; extremidades que no eran ni cabezas, ni manos, ni pies. Y pronto las catacumbas se dividieron y volvieron a escindirse ante él, de forma que tuvo que escoger su camino al azar, sin saber si le conduciría otra vez a Ummaos o a las desconocidas profundidades.

Pronto llegó ante el gigantesco cráneo de una increíble criatura, que reposaba sobre el suelo con órbitas que miraban hacia arriba; detrás del cráneo se hallaba el apilado esqueleto del monstruo, bloqueando completamente el paso. Sus costillas estaban semiincrustadas en las estrechas paredes, como si se hubiese arrastrado hasta allí y hubiese muerto en la oscuridad, incapaz de retirarse o de seguir adelante. Arañas blancas, con cabezas de demonio y del tamaño de un mono, habían hilado sus redes en los profundos arcos formados por los huesos, saliendo en número interminable cuando Nushain se acercó; el esqueleto pareció moverse y temblar cuando bulleron sobre él en forma aborrecible, saltando al suelo ante el astrólogo. Detrás surgieron otras en ejército incontable, apiñándose y cubriendo cada partícula ósea. Nushain huyó junto a sus compañeros, y retrocediendo hasta la bifurcación de las cavernas, siguió el otro corredor.

Aquí no le persiguieron las arañas-demonio. Pero al apresurarse, por temor a que ellos o la momia le alcanzasen, se vio pronto detenido por el borde de una gran fosa que cruzaba la catacumba de pared a pared, demasiado ancha para que un hombre pudiera saltarla. Ansarath, al olfatear ciertos olores que salían del foso, retrocedió aullando enloquecidamente, y Nushain, sosteniendo la antorcha encendida sobre él, distinguió allá abajo el brillo de unas arrugas que se extendían circularmente sobre un

líquido negro y untuoso y dos puntos de un rojo sanguíneo que parecían nadar con un movimiento fluctuante en el centro.

Después oyó un silbido como el de alguna caldera, calentada por fuegos mágicos, y le pareció que la negrura hervía y se elevaba, subiendo rápida y siniestramente para rebasar el borde de la fosa; los puntos rojos, al acercarse a él, eran como ojos luminosos que mirasen malignamente...

Por tanto, Nushain retrocedió apresuradamente; volviendo sobre sus pasos, encontró a la momia esperándole en la conjunción de las catacumbas.

—Da la impresión, oh Nushain, de que has dudado de tu propio horóscopo—dijo su guía irónicamente—. Sin embargo, en ocasiones hasta un mal astrólogo puede leer bien los cielos. Obedece, pues, a las estrellas que decretaron tu viaje.

En adelante, Nushain siguió a la momia sin resistencia. Volviendo a la cámara en que se encontraba el inmenso sarcófago, fue apremiado por su guía para que colosase otra vez en su lugar la negra vela que había robado. Sin más luz que la fosforescencia de las vendas de la momia, holló la

pestilente oscuridad de aquellos osarios, todavía más profundos que los anteriores, que yacían detrás. Por fin, a través de cavernas en las que una débil claridad se mezclaba con las sombras, salió al exterior, bajo unos cielos cubiertos y en la costa de un mar salvaje que estaba envuelto en niebla, nubes y espuma.

—Aquí terminan mis dominios y tengo que dejarte para que esperes al segundo guía.

En pie, con el punzante olor a sal marina en su olfato, con cabello y vestidura alborotados por el temporal, Nushain oyó un tintineo metálico y vio que una puerta de herrumbroso bronce se había cerrado en la entrada de la caverna. La playa estaba cerrada por acantilados imposibles de escalar, que corrían hasta las olas por ambos lados. Así que el astrólogo esperó por fuerza; pronto pudo contemplar cómo emergía entre el encrespado oleaje la sirena azul, cuya cabeza era mitad humana, mitad de mono; detrás de ella venía una pequeña barca negra que no llevaba a nadie visible, ni al timón ni a los remos. Ante esto, Nushain recordó el jeroglífico de la criatura marina y el bote que había aparecido en el margen de su natividad. Desenrollando el papiro vio, maravillado, que ambas figuras habían desaparecido, y no dudó de que hubiesen pasado, como el jeroglífico de la momia, por todas las Casas zodiacales, hasta llegar a la Casa que presidía su destino, y, quizá, desde allí hubiesen aparecido como seres materiales. Pero sobre el rollo se veía ahora el ardiente jeroglífico de una salamandra del color del fuego, colocada enfrente del Gran Perro.

La sirena le llamó con gestos estrámboticos, haciendo profundas muecas y mostrando las sierras blancas de sus dientes, semejantes a los del tiburón. Nushain se adelantó y entró en la barca, obedeciendo las señales que le hizo la criatura marina; Mouzda y Ansarath, fieles a su amo, le acompañaron. Después, la sirena se alejó nadando entre el hiniente oleaje, y la barca, como si fuese impulsada por algún encantamiento, la siguió; navegando suavemente contra el viento y las olas, se adentró en línea recta en aquel penumbroso e innombrable océano.

Medio oculta por los remolinos de niebla y espuma, la sirena nadó continuamente ante la barca. Durante aquel viaje, el tiempo y el espacio dejaron de tener significado, y como si hubiese abandonado la existencia mortal, Nushain no experimentó ni sed ni hambre. Pero parecía que su alma derivaba por mares de extrañas dudas y horribles alienaciones y temía el neblinoso caos que le rodeaba todavía más de lo que había temido las nocturnas catacumbas. A menudo intentó interrogar a la criatura marina con respecto a su destino, pero no recibió respuesta. El viento, que soplaba desde costas invisibles, y la corriente, que les llevaba a desconocidas latitudes, estaban por igual llenas de susurros de espanto y horror.

Nushain ponderó los misterios de su viaje casi hasta la locura y le asaltó la idea de que, después de atravesar la región de la muerte, estaba atravesando ahora el limbo gris de las cosas no creadas, y al pensar en esto sintió miedo de adivinar la tercera etapa de su viaje, no atreviéndose a reflexionar sobre la naturaleza de su destino.

Pronto, repentinamente, las nieblas se levantaron y una catarata de rayos dorados se desprendió del sol, que estaba alto en el cielo. Muy próxima, a

sotavento de la barca, se veía una alta isla con verdes árboles, cúpulas ligeras en forma de concha y jardines en flor resaltando en el resplandor del mediodía. Allí, con un soñoliento murmullo, las olas se rompían tranquilas sobre una costa baja y cubierta de hierba que no había conocido la ira del temporal y viñas cargadas de fruto y hermosas flores pendían sobre el agua. Parecía como si de aquella isla emanase un hechizo de olvido y somnolencia y que cualquiera que llegase hasta ella viviría de allí en adelante inviolable para siempre en sueños brillantes como el sol. Nushain fue presa de un anhelo de aquel refugio verde y frondoso y no deseó viajar más por la terrible nada del océano encadenado por la niebla. Y, entre su deseo y su terror, se olvidó por completo de los términos de aquel destino que las estrellas habían ordenado para él.

La barcaza ni se detuvo ni se desvió, pero costeó la isla acercándose más; Nushain vio que el agua era limpia y poco profunda, de manera que un hombre alto podría caminar hasta la playa con facilidad. Se lanzó al mar, sosteniendo su horóscopo en alto, y comenzó a caminar hacia la isla; Mouzda y Ansarath le siguieron nadando codo a codo.

Aunque algo incómodo a causa de su largas ropas mojadas, el astrólogo pensó que alcanzaría aquella atractiva costa, y no hubo, por parte de la sirena, ningún intento de impedirselo. El agua le alcanzaba a medio camino entre la cintura y los sobacos, después lamió su cintura y luego descendió hasta los pliegues de la rodilla, y los viñedos de la isla y sus flores pendieron fragantemente sobre él.

Entonces, cuando estaba apenas a un paso de aquella playa encantadora, oyó un fuerte silbido y vio que las viñas, las ramas y las flores, las mismas hierbas, estaban entrelazadas y cubiertas por un millón de serpientes, que se agitaban incansablemente de un lado a otro con odiosos movimientos. El silbido partía de todas partes de aquella majestuosa isla, y las serpientes, con formas asquerosamente moteadas, se enroscaban, reptaban y se arrastraban por todas partes; ni una yarda de superficie estaba libre de su desfile o libre para el paso humano.

Volviéndose hacia el mar, lleno de repulsión, Nushain vio que la barca y la sirena esperaban allí cerca. Desesperado, volvió a entrar en la barca con sus compañeros y el bote reanudó su rumbo, conducido por medios mágicos. Y ahora, por primera vez, la sirena habló, diciendo por encima de su hombro con voz dura y medio articulada, y no sin ironía:

—Da la impresión, oh Nushain, de que te falta fe en tus propias predicciones. Sin embargo, hasta el más pobre de los astrólogos puede a veces fijar correctamente un horóscopo. Cesa entonces de rebelarte contra lo que las estrellas han escrito.

La barcaza continuó su camino y las nieblas la rodearon por completo. La isla, que brillaba en el mediodía, se perdió de vista. Después de un vago intervalo, el encubierto sol se ocultó detrás de las nubes que comenzaban a formarse y una oscuridad como la de la noche primigenia se posó por todas partes. Pronto, entre los desgarrones en la niebla, Nushain contempló un cielo extraño, cuyos signos y planetas no pudo reconocer, y ante esto cayó sobre él el negro horror de la perdición más completa. Entonces volvieron las nieblas y

las nubes, velando aquel cielo desconocido de su escrutinio. Y no pudo distinguir nada, excepto la sirena, que era visible debido a

una débil fosforescencia que siempre la rodeaba cuando nadaba.

La barca continuó su avance; con el tiempo, pareció que una roja aurora se elevaba ahogada y ardiente por detrás de la niebla. El bote penetró en la creciente claridad, y Nushain, que había creído que vería de nuevo el sol, fue sorprendido por una costa extraña, donde las llamas se elevaban formando una alta muralla ininterrumpida, alimentándose perpetuamente de arena y roca desnuda, según todas las apariencias. Las llamas subían con poderosos saltos y un rugido como el de las olas y el calor se adentraba bien lejos en el mar, semejante al producido por numerosos hornos. La barca se acercó rápidamente a la costa, y la sirena, con extraños gestos de despedida, se sumergió y desapareció bajo las aguas.

Nushain apenas podía mirar hacia las llamas o soportar el calor. Pero la barca tocó con la estrecha lengua de tierra que se extendía entre ellas y el mar; una salamandra ardiente, que tenía la forma y el color del jeroglífico que había aparecido últimamente sobre su horóscopo, salió de la roja muralla de fuego. Y con inefable consternación, Nushain supo que aquél era el tercer guía de su triple viaje.

—Ven conmigo —dijo la salamandra, con voz como el chasquido de los haces de leña.

Nushain saltó desde la barca a aquella lengua de tierra que estaba tan caliente como un horno bajo sus pies, y detrás, aunque con palpable terror, Mouzda y Ansarath le siguieron. Pero al acercarse a las llamas detrás de la salamandra, y medio sofocados por su ardor, fue dominado por la debilidad de la carne mortal, e intentando escapar de nuevo a su destino, huyó a lo largo de la estrecha franja de playa entre el fuego y el agua. Pero sólo había dado unos cuantos pasos cuando la salamandra, con un rugido enorme y feroz y una carrera, le cortó el paso, conduciéndole otra vez directamente hacia el fuego con terribles azotes de su cola parecida a la de un dragón, de la que salía una lluvia de chispas. No pudo hacer frente a la salamandra y creyó que el fuego le consumiría como a un papel si penetraba en él, pero en la muralla apareció una especie de abertura y las llamas se arquearon formando un conducto por el que pasó junto a sus compañeros, guiado por la salamandra a un país ceniciento donde todas las cosas estaban veladas por humos y vapores que colgaban a ras de tierra. Aquí, la salamandra observó con una especie de ironía:

—No en vano, oh Nushain, has interpretado las estrellas de tu horóscopo. Ahora tu viaje se acerca a su fin y ya no necesitarás más de los servicios de un guía. Diciendo esto le abandonó, desapareciendo en el humeante aire como un fuego sofocado.

Nushain, irresoluto, vio ante sí una escalera blanca que subía entre los arremolinados vapores. Detrás, las llamas se elevaban ininterrumpidamente, como una muralla sin final, y a cada lado, de instante en instante, el humo tomaba formas y rostros demoniacos que le amenazaban. Comenzó a subir por las escaleras y las formas se reunieron por debajo y a su alrededor, aterradoras como los servidores de algún mago y manteniendo el paso con él

mientras subía, de forma que no se atrevía a detenerse o a retroceder. Ascendió en la turbia penumbra y llegó inadvertidamente a las puertas abiertas de una casa de piedra gris que tenía una amplitud y altura que no podían adivinarse.

De mala gana, pero empujado por el batallón de humeantes formas, atravesó las puertas junto con sus compañeros. La casa era un lugar de largos salones vacíos, tortuosos como los pliegues de una concha marina. No había ventanas ni lámparas, pero parecía que brillantes soles de plata habían sido disueltos y difuminados en el aire. Huyendo de los esbirros infernales que le perseguían, el astrólogo siguió las serpenteantes salas y llegó por fin a un aposento interior donde el mismo espacio estaba confinado. En el centro de la habitación, una figura, embozada y con capucha, de proporciones colosales, se sentaba muy erguida sobre un asiento de mármol, silenciosa e inmóvil. Ante la figura, sobre una especie de mesa, estaba abierto un vasto volumen.

Nushain sintió el terror de alguien que se acerca a la presencia de alguna deidad o demonio de gran categoría. Viendo que los fantasmas se habían desvanecido, se detuvo en el umbral de la habitación, pues su inmensidad le mareaba, como el intervalo vacío que yace entre los mundos. Deseaba retirarse, pero una voz surgió del ser de la capucha, hablando suavemente, como si fuese la voz de su propia mente interior.

—Yo soy Vergama, cuyo otro nombre es Destino; Vergama, a quien has llamado de forma tan tonta e ignorante, como los hombres acostumbran a llamar a sus señores ocultos; Vergama, que te ha llamado para ese viaje que todos los hombres tienen que hacer en un tiempo u otro, de una u otra forma. Ven, oh Nushain, y lee un poco en mi libro.

El astrólogo se sintió empujado junto a la mesa por una mano invisible. Inclínándose sobre ella, vio que el gigantesco libro estaba abierto por las páginas centrales, que estaban cubiertas por una mirada de signos escritos con tintas de distintos colores y representaban hombres, dioses, peces, pájaros, monstruos, animales, constelaciones y muchas otras cosas. Al final de la última columna de la página de la derecha, donde apenas quedaba espacio para más inscripciones, Nushain vio el jeroglífico de un triángulo de estrellas con los tres lados iguales, como el que había aparecido recientemente en las proximidades del Perro, y a continuación los jeroglíficos de una momia, una sirena, una barca y una salamandra, parecidas a las figuras que habían entrado y salido de su horóscopo y a aquellas que le condujeron hasta la casa de Vergama.

—En mi libro—dijo la figura encapuchada— se escriben y conservan los signos que representan cada cosa. En el principio, todas las cosas visibles eran sólo símbolos escritos por mí, y al final sólo existirán como una escritura en mi libro. Durante un tiempo salen de él, apropiándose de aquello que es conocido como sustancia... Fui yo, oh Nushain, quien dispuso en los cielos las estrellas que predijeron tu viaje; yo el que envié esos tres guías. Y estas cosas, habiendo servido su propósito, ahora son sólo signos sobre un papel, como lo eran antes.

Vergama hizo una pausa y un silencio infinito volvió a la habitación; una maravilla sin medida se apoderó de la mente de Nushain. Después, el ser encapuchado continuó:



—Durante un cierto tiempo ha existido entre los hombres esa persona llamada Nushain, el astrólogo, junto con el perro Ansarath y el negro Mouzda, que siguieron los cambios de su suerte... Pero ahora, y en breve, tengo que volver la página, y antes de hacerlo debo acabar la escritura que corresponde a este lugar.

Nushain pensó que un viento se había levantado en la cámara, moviéndose ligeramente con un extraño sonido y silbido, aunque no sintió realmente el paso de su soplo. Pero vio que el pelo de Ansarath, que se había acurrucado cerca de él, estaba alborotado por el viento. Después, y ante sus maravillados ojos, el perro comenzó a encogerse y disminuir de tamaño, como si fuese objeto de una magia mortal, empequeñeciéndose hasta llegar a tener el tamaño de una rata y después la pequeñez de un ratón y la ligereza de un insecto, aunque conservando su forma original. Después de esto, el diminuto ser fue atrapado por el silbante aire y pasó volando junto a Nushain como podría volar un mosquito; siguiéndolo con la vista, vio que la imagen de un perro se había inscrito repentinamente junto a la de la salamandra, al final de la página de la derecha. Pero aparte de esto, no quedaba ningún rastro de Ansarath.

De nuevo sopló el viento en la habitación sin tocar al astrólogo, pero agitando las destrozadas vestimentas de Mouzda, que se agazapó cerca de su dueño, como pidiéndole protección. Y el mudo se empequeñeció y se achicó, convirtiéndose por último en algo tan fino y ligero como el ala negra de un escarabajo, que el viento transportó lejos. Y Nushain vio que el jeroglífico de un negro con un solo ojo fue inscrito al lado del del perro; pero aparte de esto, no quedó ningún rastro de Mouzda.

Entonces, percibiendo claramente el destino que le estaba reservado, Nushain intentó huir de la presencia de Vergama. Se apartó del extendido volumen y corrió hacia la puerta de la cámara, con sus gastadas y polvorientas ropas de astrólogo golpeándose contra sus delgadas canillas. Pero mientras lo hacía, la voz de Vergama resonó suavemente en sus oídos.

—Vanamente intentan los hombres resistir o escapar del destino que al final los convierte en cifras. En mi libro, oh Nushain, hay sitio hasta para un mal astrólogo.

Una vez más se levantó aquel extraño suspiro y un aire frío envolvió a Nushain mientras corría, deteniéndose a medio camino de la vasta habitación, como si lo hubiese detenido una muralla. El aire sopló suavemente sobre su macilenta y delgaducha figura, levantando sus encanecidos bucles y barba y tirando suavemente del rollo de papiro que todavía tenía en la mano. La habitación pareció bambolearse e inflarse, expandiéndose infinitamente ante sus torpes ojos. Transportado hacia arriba, dando vueltas y vueltas en un veloz y vertiginoso torbellino, vio la forma sentada que cada vez se destacaba ante él más alta en su amplitud cósmica. Después, el dios se perdió en la luz y Nushain fue algo sin peso y sin localización, el seco esqueleto de una hoja caída que subía y bajaba en el brillante remolino del viento.

El jeroglífico de un flaco astrólogo, que llevaba una natividad enroscada en la mano, apareció en la última columna de la página derecha del libro de Vergama.

Este se inclinó hacia adelante y volvió la página.

## **LA ISLA DE LOS TORTURADORES**

La Muerte Plateada se había abatido sobre Yoros entre la caída del sol y su vuelta. Sin embargo, su llegada fue profetizada por numerosas predicciones tanto inmemoriales como recientes. Los astrólogos habían dicho que esta misteriosa enfermedad, desconocida hasta entonces en la tierra, descendería de la estrella gigante Achernar, que presidía siniestramente sobre todas las tierras de la parte meridional del continente de Zothique, y que después de consumir la carne de innumerables hombres con su brillante y metálica palidez, la plaga seguiría viajando en el tiempo y el espacio, transportada por las lentas corrientes del éter a otros mundos.

La Muerte Plateada era horrible y nadie conocía el secreto de su contagio o de su curación. Veloz como el viento del desierto, entró en Yoros procedente del devastado reino de Tasuun, adelantándose a los propios mensajeros que corrieron de noche para

avisar de su proximidad. Aquellos que eran atacados sentían un frío helado y congelador, un rigor instantáneo como si las corrientes exteriores hubiesen soplado sobre ellos. Sus rostros y cuerpos se volvían extrañamente blancos, reluciendo con un débil resplandor, y se ponían rígidos como cadáveres muertos hacía tiempo, todo en cuestión de minutos.

Por las calles de Silpon y Silour, y en Faraad, la capital de Yoros, la plaga pasó como una luz fantasmal y reluciente de morada en morada bajo las doradas lámparas y las víctimas cayeron en el mismo lugar donde habían sido atacadas con aquella mortal brillantez permanente sobre ellas.

Los vocingleros y tumultuosos carnavales públicos fueron silenciados por su paso y los juerguistas quedaron congelados en extravagantes actitudes. En las orgullosas mansiones, los comensales, enrojecidos por el vino, palidieron a la mitad de sus deslumbrantes festines y se recostaron en sus opulentas sillas, sosteniendo todavía las copas medio vacías con dedos rígidos. Los mercaderes quedaron en sus oficinas, tendidos sobre los montones de monedas que habían empezado a contar, y los ladrones que entraron después no pudieron marcharse con su botín. Los enterradores murieron en las sepulturas a medio excavar que estaban cavando para otros, pero nadie fue a disputarles su posesión.

No hubo tiempo para escapar de la extraña e inevitable calamidad. Se abatió sobre Yoros con terrible velocidad bajo las claras estrellas y pocos pudieron despertar de su sueño cuando llegó la aurora. Fulbra, el joven rey de Yoros, que acababa de ascender al trono recientemente, era virtualmente un rey sin un pueblo que gobernar.

Fulbra había pasado la noche de la plaga en una alta torre de su palacio sobre Faraad; una torre observatorio, equipada con instrumentos astronómicos. Sentía una gran pesadez en su corazón y sus ideas estaban debilitadas por una desesperación semejante al opio, pero el sueño no acudió a sus párpados. Conocía las numerosas predicciones que habían profetizado

la Muerte Plateada y además pudo leer su inminente llegada en las estrellas, con la ayuda del viejo astrólogo y hechicero Vemdeez. El y el astrólogo no se atrevieron a divulgar este último hecho, pues sabían perfectamente que el destino de Yoros era algo decretado desde el principio de los tiempos por el infinito Destino y que nadie podía escapar a éste, a menos que estuviese escrito que debía morir de forma distinta.

Ahora bien, Vemdeez había confeccionado el horóscopo de Fulbra, y aunque encontró allí ciertas ambigüedades que su ciencia no pudo resolver, estaba, sin embargo, claramente escrito que el rey no moriría en Yoros. Dónde moriría y de qué forma era por igual dudoso. Pero Vemdeez, que sirvió a Altath, el padre de Fulbra, y era no menos devoto del nuevo rey, había forjado por medio de sus artes mágicas un anillo encantado que protegería a Fulbra de la Muerte Plateada en todo tiempo y lugar.

El anillo estaba hecho de un extraño metal rojo, más oscuro que el oro rojizo o el cobre, y tenía engarzada una gema negra y oblonga, no conocida por los lapidarios terrestres, que despedía eternamente un fuerte y aromático perfume. El hechicero le

pidió a Fulbra que nunca se quitase el anillo del dedo corazón donde lo llevaba, ni siquiera en países muy alejados de Yoros, mucho tiempo después de la partida de la Muerte Plateada, porque una vez que la plaga hubiese soplado sobre Fulbra, llevaría en su carne el fatal contagio para siempre y éste asumiría su virulencia acostumbrada si se quitaba el anillo. Pero Vemdeez no habló del origen del metal rojo ni de la oscura gema, ni del precio que había tenido que pagar por la magia protectora.

Con el corazón triste, Fulbra aceptó el anillo, llevándolo siempre consigo, y así fue como la Muerte Plateada había soplado sobre él en medio de la noche sin causarle daño alguno. Pero esperando ansiosamente en la alta torre y vigilando las doradas luces de Faraad antes que las blancas e implacables estrellas, sintió una frialdad ligera y pasajera que no tenía nada que ver con el aire del verano. Mientras pasaba, los alegres ruidos de la ciudad se detuvieron y los gemidos de las flautas titubearon extrañamente y expiraron. El silencio cayó sobre el carnaval y algunas de las luces se apagaron y no volvieron a ser encendidas. En su palacio también había silencio y ya no oyó más las risas de sus cortesanos y mayordomos. Y Vemdeez no volvió, según su costumbre, a reunirse en la torre con Fulbra a medianoche. Así Fulbra supo que era un rey sin reino, y la pena que todavía sentía por el noble Altath fue aumentada por una gran compasión por su pueblo, que había perecido.

Hora tras hora, estuvo inmóvil y sentado, demasiado angustiado para poder llorar. Las estrellas cambiaron sobre su cabeza y Achernar resplandeció perpetuamente como el brillante y cruel del ojo de un demonio burlón; el pesado bálsamo del anillo de la piedra negra se elevó hasta su olfato y casi parecía ahogarle. A Fulbra se le ocurrió de repente la idea de tirar el anillo y morir como su pueblo. Pero su desesperación era demasiado pesada incluso para hacer esto, y así, al fin, la aurora llegó lentamente a los cielos, tan pálida como la Muerte Plateada, y le encontró todavía en la torre.

Al amanecer, el rey Fulbra se levantó y descendió las enroscadas escaleras de púrpura que llevaban al palacio. A mitad de las escaleras vio caído el cadáver del viejo hechicero Vemdeez, que había muerto mientras subía para

reunirse con su amo. La arrugada cara de Vemdeez era como el metal pulido y estaba más blanca que su barba y cabellos, y sus ojos abiertos, que habían sido oscuros como zafiros, estaban helados por la plaga. Entonces, grandemente apenado por la muerte de Vemdeez, a quien había amado como a un segundo padre, el rey continuó lentamente su camino. En los corredores y salones encontró los cuerpos de sus servidores, cortesanos y soldados. No quedaba nadie con vida, excepto tres esclavos que guardaban los verdes portones de bronce de las cámaras subterráneas, bajo el palacio.

Entonces Fulbra recordó el consejo de Vemdeez, que le había dicho que debía huir urgentemente de Yoros y buscar refugio en la meridional isla de Cyntrom, que pagaba tributo a los reyes de Yoros.

Aunque no sentía ánimos de hacer esto, ni de tomar ningún otro curso de acción, Fulbra ordenó a los tres esclavos que quedaban que reuniesen los alimentos y todas las demás cosas que fuesen necesarias para un viaje de cierta duración y que las llevasen a bordo de una embarcación real construida en ébano que estaba amarrada en el río Voum, cerca de los pórticos del palacio.

Después, embarcando junto a los esclavos, tomó el timón de la barca y les dio instrucciones para que desplegasen la amplia vela color ámbar. Y saliendo de la majestuosa ciudad de Faraad, cuyas calles estaban en poder de la Muerte Plateada, navegaron por el cada vez más amplio estuario del Voum, que semejaba jaspe, entrando en la corriente del mar Indaskio, del color del amaranto.

Un viento favorable venía por detrás, soplando desde el norte sobre los desolados reinos de Tasuun y Yoros, de la misma forma que la Muerte Plateada había soplado durante la noche. Y a su lado, sobre el Voum, flotaban ociosamente muchos navíos, cuyas tripulaciones y capitanes habían muerto a causa de la plaga y derivaban hacia el mar. Faraad estaba silenciosa como una necrópolis antigua y nada se movía en las costas del estuario, exceptuando las plumíferas palmeras en forma de abanico que se balanceaban hacia el sur en el refrescante viento. Y pronto, la verde franja de Yoros retrocedió, adueñándose de ella el tono azulado y fantástico de la distancia. Orlado de una vinosa espuma y lleno de extrañas voces murmurantes y vagas historias de cosas exóticas, el apacible mar rodeaba ahora a los viajeros, bajo el alto sol del verano. Pero las encantadas voces del mar y su largo, lánguido e ilimitado balanceo no pudieron suavizar la pena de Fulbra, y la desesperación, negra como la gema, engarzada en el anillo rojo de Vemdeez, se abatió sobre su corazón.

Sin embargo, sujetó el gran timón de la embarcación de ébano y puso un rumbo tan directo como le fue posible hacia Cyntrom, guiándose por el sol. La vela color ámbar se tensó en el viento favorable y la barca avanzó durante todo ese día, hendiendo las aguas de amaranto con su oscura proa que se elevaba con la forma esculpida de una diosa de ébano. Cuando llegó la noche trayendo consigo las familiares estrellas australes, Fulbra fue capaz de corregir los errores que había hecho al calcular su rumbo.

Huyeron hacia el sur durante muchos días y el sol descendió un poco su órbita, y de noche, estrellas nuevas trepaban y se arracimaban alrededor de la negra diosa de la proa. Fulbra, que una vez había navegado a la isla de

Cyntrom en los días de su infancia junto a su padre Altath, creyó que en seguida vería levantarse sus costas, cubiertas por el alcanfor y el sándalo, de las vinosas profundidades. Pero no había alegría en su corazón y a menudo le cegaban lágrimas salvajes recordando aquel otro viaje junto a Altath.

Entonces, de repente y en pleno mediodía, cayó una calma sin vientos y el agua alrededor de la embarcación se transformó en un vidrio púrpura. Los cielos cambiaron y se convirtieron en una cúpula de cobre batido que se arqueaba baja y cercana y, como si fuera debido a alguna maligna hechicería, la cúpula se oscureció en una precipitada noche y una tempestad, parecida al reunido aliento de varios poderosos demonios, surgió y modeló el mar en amplias cordilleras y abismales valles. El mástil de la nave se trancó como una caña por el viento, y la vela fue desgarrada y la indefensa embarcación era lanzada de cabeza a los oscuros surcos y catapultada, entre velos de cegadora espuma, a las vertiginosas cumbres de las olas.

Fulbra se colgó del inútil timón, y los esclavos, cumpliendo sus órdenes, se refugiaron en la cabina de proa. Durante incontables horas fueron empujados por la voluntad del loco huracán y Fulbra no podía ver nada en la baja oscuridad, excepto las pálidas crestas de las encrespadas olas; ya no podía saber la dirección de su carrera.

Entonces, en aquella lúgubre oscuridad, vio, de cuando en cuando, otro navío que navegaba por aquel mar embravecido por la tormenta, no lejos de su embarcación. Pensó que la nave era una galera como las que utilizan los mercaderes que viajan por las islas meridionales negociando con incienso, plumas y bermellón, pero la mayor parte de sus remos estaban rotos, y el mástil y la vela, destrozados, pendían sobre la proa.

Durante cierto tiempo los barcos navegaron juntos, hasta que Fulbra vio, en un desgarrón de la penumbra, los agudos y sombríos acantilados de una costa desconocida, coronados por torres todavía más inhiestas. No podía girar el timón, y la barca y el navío que estaba a su lado fueron empujados contra las poderosas rocas, hasta que Fulbra pensó que se aplastarían contra ellas. Pero de la misma forma que había surgido el temporal, como si fuese debido a algún encantamiento, una calma sin vientos cayó bruscamente sobre el mar y la tranquila luz del sol salió de un cielo que se aclaraba por momentos mientras la embarcación era depositada sobre una ancha franja en forma de creciente de arena de un amarillo ocre entre los acantilados y las calmadas aguas, con la galera a su lado.

Asombrado y maravillado, Fulbra se inclinó sobre el timón, mientras sus esclavos salían tímidamente de la cabina, y sobre las cubiertas de la galera comenzaban a aparecer sus tripulantes. El rey estaba a punto de saludar a estos hombres, de los que algunos iban vestidos como humildes marineros y otros como ricos mercaderes. Pero escuchó una risa de voces extrañas, alta y estridente y algo siniestra, que parecía caer desde arriba; mirando, vio que numerosas personas descendían por una especie de escalera que había en los acantilados que rodeaban la playa.

Esta gente se acercó más, apiñándose alrededor de la barca y de la galera. Llevaban fantásticos turbantes de un rojo de sangre e iban cubiertos por ajustadas vestiduras, negras como los buitres. Sus rostros y manos eran amarillos como el azafrán; sus ojos,

pequeños y entornados, estaban colocados oblicuamente bajo párpados sin pestañas, y sus delgados labios, que sonreían eternamente, se curvaban como las hojas de las cimitarras.

Llevaban armas siniestras y de mal aspecto, como espadas con dientes de sierra y lanzas de doble cabeza. Algunos de ellos se inclinaron profundamente ante Fulbra y se dirigieron a él obsequiosamente, mirándole todo el rato con una mirada fija que no podía descifrar. Su lengua no era menos extraña que su aspecto; estaba lleno de sonidos agudos y sibilantes y ni el rey ni sus esclavos podían comprenderlos. Pero Fulbra habló cortésmente con aquella gente, en el suave y rápido lenguaje de Yoros, preguntando el nombre de aquella tierra donde su embarcación había sido arrojada por la tempestad.

Varios entre ellos parecieron comprenderle, puesto que una luz apareció en sus oblicuos ojos ante la pregunta y uno de ellos le contestó torpemente en el lenguaje de Yoros, diciendo que la tierra era la isla de Uccastrog. Después, con cierta maldad encubierta en su sonrisa, este personaje añadió que todos los marineros y viajeros náufragos recibirían una buena acogida por parte de Ildrac, el rey de la isla.

Ante esto, el corazón de Fulbra se encogió, porque, en años pasados, había oído numerosos relatos sobre Uccastrog y las historias no eran las que darían confianza a un viajero extraviado. Uccastrog, que se encontraba muy al este de la isla de Cyntrom, era conocida corrientemente como la isla de los Torturadores, y se decía que todos los que habían llegado allí inadvertidamente eran apresados por los habitantes y sometidos después a infinitas y extrañas torturas, cuya vista constituía el principal deleite de aquellos seres crueles. Se rumoreaba que nadie había escapado nunca de Uccastrog, pero muchos permanecieron durante años en sus mazmorras e infernales cámaras de tortura, conservados con vida para proporcionar placer al rey Ildrac y a sus seguidores. También se creía que los torturadores eran grandes magos que podían levantar tormentas enormes con sus conjuros y podían hacer que los navíos fueran apartados de las rutas marítimas y arrojados sobre el litoral de Uccastrog.

Viendo que aquella gente amarilla rodeaba completamente la barca y que no había escape posible, Fulbra les pidió que le llevaran rápidamente ante el rey Ildrac. Anunciaría a Ildrac su nombre y su rango real, pues en su simplicidad le parecía que un rey, por muy cruel de corazón que fuera, no se atrevería a torturar a otro rey o hacerle prisionero. Además, quizá los habitantes de Uccastrog hubiesen sido mal tratados por las historias de los viajeros.

Por tanto, Fulbra y sus esclavos fueron rodeados por parte de la multitud y conducidos al palacio de Ildrac, cuyas altas y finas torres coronaban los acantilados detrás de la playa, elevándose por encima de un apiñamiento de casas donde habitaban los habitantes de la isla. Mientras trepaban por los escalones excavados en el acantilado, Fulbra oyó un fuerte griterío debajo y el chasquido del acero contra el acero, y mirando hacia atrás vio que la tripulación de la galera encallada había sacado sus armas y estaba luchando contra los isleños. Pero, al ser grandemente sobrepasados en número, su resistencia fue domeñada por los enjambres de torturadores y la mayoría de

ellos fueron capturados con vida. El corazón de Fulbra se ensombreció profundamente ante esta visión y desconfió cada vez más de la gente amarilla.

Pronto llegó a presencia de Ildrac, que se sentaba sobre una majestuosa silla de bronce en un vasto salón de su palacio. Ildrac era más alto, por media cabeza, que cualquiera de sus seguidores y sus rasgos eran como una máscara de maldad, forjada con algún metal pálido y dorado; estaba vestido con vestiduras de un tono extraño, como el púrpura del mar abrigado por el rojo de la sangre fresca. A su alrededor había muchos soldados armados con terribles armas parecidas a guadañas y las hocas muchachas de ojos oblicuos del palacio iban de un lado para otro entre las gigantescas columnas de basalto, vestidas con faldas bermellón y sostenes de color azulado. En el salón había numerosos ingenios de madera; piedra y metal que Fulbra no había visto nunca antes y que tenían un aspecto formidable, con sus pesadas cadenas, sus lechos de dientes de hierro y sus cuerdas y poleas de piel de pescado.

El joven rey de Yoros se adelantó con un porte real y atrevido y se dirigió a Ildrac, que le contemplaba inmóvil con una mirada fija y constante. Fulbra le dijo a Ildrac su nombre y categoría y la calamidad que había sido la causa de que tuviese que escapar de Yoros; mencionó también su urgente deseo de alcanzar la isla de Cyntrom.

—Hay un largo viaje hasta Cyntrom—dijo Ildrac con una sonrisa sutil—. Además, no tenemos costumbre de permitir que nuestros invitados partan sin haber saboreado plenamente la hospitalidad de la isla de Uccastrog. Por tanto, rey Fulbra, debo pedirte que domines tu impaciencia. Aquí tenemos mucho que enseñarte y muchas diversiones que ofrecerte. Mis mayordomos te conducirán a una habitación apropiada a tu rango real. Pero antes debo pedirte que dejes aquí la espada que llevas a tu costado, porque las espadas son a menudo afiladas... y no deseo que mis invitados sufran daño por su propia mano.

Así, la espada de Fulbra le fue arrebatada por uno de los guardianes del palacio, y también una pequeña daga, adornada de rubíes en la empuñadura, que también llevaba. Después, varios de los guardias, empujándole con sus armas, le condujeron fuera del salón, por muchos corredores y descendiendo muchas escaleras, a la roca sólida bajo el palacio. Y no supo si habían cogido a sus tres esclavos ni qué disposición

era tomada con respecto a la tripulación de la galera capturada. Pronto pasó de la luz del día a los cavernosos salones iluminados por llamas de color sulfúreo que salían de fanales de cobre y, todo a su alrededor, oyó el sonido de desmayados gemidos y de fuertes aullidos maniacos que chocaban y morían contra puertas de adamantio.

En uno de aquellos salones, Fulbra y sus guardianes encontraron una muchacha, más hermosa y de aspecto menos hosco que las otras; Fulbra pensó que ésta sonreía compasivamente cuando él pasaba y le pareció que murmuraba débilmente en el lenguaje de Yoros:

—Ten coraje, rey Fulbra, porque hay quien te ayudara.

Aparentemente, las palabras no fueron oídas o entendidas por los guardias, que sólo conocían el duro y sibilante lenguaje de Uccastrog.

Después de bajar por muchas escaleras, llegaron a una poderosa puerta de bronce, que fue abierta por uno de los guardianes. Fulbra fue obligado a entrar y la puerta se cerró con estruendo detrás de él.

La cámara a la que había ido arrojado estaba rodeada por tres de sus lados por la oscura roca de la isla y en el cuarto por un vidrio pesado e irrompible. Detrás del cristal vio las brillantes aguas submarinas de un azul verdoso iluminadas por fanales que pendían de la cámara y en el agua había grandes peces-demonio, cuyos tentáculos se enroscaban a lo largo de la pared y gigantescos pitones con fabulosos anillos dorados que se perdían en la oscuridad y los flotantes cadáveres de hombres que le contemplaban con ojos de los que habían sido arrancados los párpados.

En una esquina del calabozo, cerca de la pared de vidrio, había un lecho, y comida y bebida habían sido dispuestas para Fulbra en recipientes de madera.

El rey se tendió, cansado y desesperado, sin probar la comida. Después, con los ojos fuertemente cerrados mientras los muertos y los monstruos marinos le miraban a la luz de los faroles, intentó olvidar sus penas y el doloroso destino que le amenazaba. Y entre el terror y la pena que le asfixiaban, le pareció ver el atractivo rostro de la muchacha que le sonrió compasivamente y que, la única de toda la gente que había visto en Uccastrog, le dirigiera palabras amables. El rostro volvía una vez y otra, con un suave acoso, una gentil hechicería; por primera vez en mucho tiempo, Fulbra sintió el vago agitarse de su enterrada juventud y un confuso y oscuro deseo de vivir. Así pues, después de un rato se durmió y el rostro de la muchacha siguió apareciéndosele en sus sueños.

Los fanales continuaban ardiendo por encima de él con llamas que no habían disminuido cuando despertó, y el mar, al otro lado de la pared de cristal, estaba poblado por los mismos monstruos que antes, o por otros parecidos. Pero entre los cadáveres que flotaban, vio ahora los cuerpos despellejados de sus propios esclavos, que después de haber sido torturados por los isleños habían sido arrojados a la caverna submarina que lindaba con su mazmorra para que pudiese verlos al despertar.

Ante aquella visión se sintió enfermo con un nuevo horror, pero mientras miraba los rostros muertos, la puerta de bronce se abrió con un chirrido lúgubre y entraron los guardias. Viendo que no había consumido la comida y el agua dispuestas para él, le forzaron a comer y beber un poco amenazándole con sus anchas y curvadas hojas, hasta que él consintió en hacerlo. Después le sacaron de la mazmorra y le llevaron ante el rey Ildrac, en el gran salón de torturas.

Por la dorada luz que penetraba por las ventanas del palacio y por las alargadas sombras de las columnas y las máquinas de tormento, Fulbra comprendió que la aurora estaba comenzando. El salón estaba abarrotado de torturadores y sus mujeres; muchos parecían mirar, mientras que otros, de ambos sexos, estaban ocupados por amenazadores preparativos. Fulbra vio que un alta estatua de bronce, con rostro cruel y demoniaco, como algún implacable dios del otro mundo, estaba ahora de pie al lado derecho de Ildrac, que se sentaba en solitario sobre su silla de bronce.



Fulbra fue lanzado hacia delante por sus guardias e Ildrac le saludó brevemente, con una sonrisa irónica que precedió a las palabras y permaneció después. Cuando Ildrac hubo hablado, la imagen de bronce también comenzó a hablar, dirigiéndose a Fulbra con el lenguaje de Yoros en tonos estridentes y metálicos, diciéndole, con todo detalle y minuciosidad, las diversas torturas infernales a que iba a ser sometido durante aquel día.

Cuando la estatua hubo terminado de hablar, Fulbra oyó un suave susurro en su oído y vio a su lado a la bella muchacha a quien se había encontrado previamente en los corredores más profundos. La muchacha, aparentemente no oída por los torturadores, le dijo:

—Ten coraje y soporta bravamente todo lo que te hagan, porque yo te libentaré antes de mañana, si eso es posible.

Fulbra fue reconfortado por la afirmación de la muchacha y le pareció que era más bella que antes; pensó que sus ojos le miraban con ternura y los deseos gemelos de amor y vida fueron extrañamente resucitados en su corazón para fortificarle contra las torturas de Ildrac.

No estaría bien mencionar detalladamente lo que le hicieron al rey Fulbra para dar un malvado placer al rey Ildrac y su pueblo. Pues los habitantes de Uccastrog habían designado tormentos innumerables, curiosos y sutiles para exacerbar y atormentar los cinco sentidos, pudiendo atormentar hasta al propio cerebro, empujándolo a extremos más terribles que la locura, y apoderarse de los tesoros más preciosos de la memoria, dejando en su lugar una locura indescriptible.

Sin embargo, aquel día no torturaron a Fulbra todo lo que podían hacerlo. Pero desgarraron sus oídos con sonidos cacofónicos, con siniestras flautas que helaban la sangre y la hacían cuajarse dentro de su corazón, con profundos tambores que parecían resonar dolorosamente en todos sus tejidos y con finos tambores que rompían sus huesos. Después le obligaron a respirar los humeantes vapores de unos braseros donde ardían juntamente la bilis seca de los dragones, la grasa de caníbales muertos, y una madera fétida. Después, cuando el fuego se hubo consumido, lo avivaron con aceite de murciélagos-vampiros y Fulbra se desmayó, incapaz de soportar el hedor durante más tiempo.

Más tarde le despojaron de sus regias vestiduras y ciñeron a su cuerpo un cinturón de seda que había sido sumergido hacía poco en un ácido corrosivo únicamente para la piel humana, y el ácido le corría lentamente, agujereando su piel con infinitos y feroces pinchazos.

Después de retirar el cinturón para que no le causase la muerte, los torturadores trajeron a varias criaturas que tenían forma de serpientes, pero que estaban recubiertas de la cabeza a la cola con espinas negras, parecidas a las de los ciempiés. Estas criaturas se enroscaron fuertemente alrededor de los brazos y piernas de Fulbra y, aunque impulsado por el asco, luchó salvajemente contra ellas, no pudo soltárselas con las manos, y los cabellos que cubrían sus tensos anillos comenzaron a perforar sus extremidades como un millón de diminutas agujas, hasta que chilló a causa del dolor. Cuando le faltó el aliento y no podía gritar más, las peludas serpientes fueron persuadidas para que abandonaran su presa por una lánguida melodía de flauta cuyo

secreto conocían los isleños. Se soltaron de él y se alejaron, pero la señal de sus anillos estaba estampada en rojo sobre sus extremidades, y alrededor de su cuerpo se veía la marca en carne viva del cinturón de ácido.

El rey Ildrac y su pueblo le contemplaban con terrible glotonería, porque con estas cosas se divertían e intentaban apaciguar un implacable y oscuro deseo. Pero al ver que Fulbra no podía soportar más, y deseando hacer su voluntad con él durante muchos días en el futuro, le devolvieron a su calabozo.

Enfermo por el horror de lo que recordaba, febril a causa del dolor, no anhelaba la clemencia de la muerte, sino que esperaba la llegada de la muchacha que habría de libertarle, como le prometiera. Las largas horas pasaban con un tedio medio delirante y los fanales, cuyas llamas habían cambiado al carmesí, parecían llenar sus ojos con sangre en movimiento; los muertos y los monstruos marinos parecían nadar en sangre detrás de la pared de cristal. Entonces, por fin, oyó abrirse la puerta, suavemente y no con el fuerte estruendo que había anunciado la entrada de sus guardias.

Volviéndose, vio a la muchacha que se acercaba rápidamente de puntillas a su cama, el dedo levantado en señal de silencio. Con suaves susurros, le dijo que su plan había fallado, pero que seguramente a la noche siguiente sería capaz de drogar a los guardianes y obtener las llaves de las puertas exteriores y Fulbra podría escapar del palacio y llegar a una cueva escondida donde un bote lleno de agua y provisiones estaba listo para su uso. Le suplicó que soportase durante otro día los tormentos de Ildrac, y a esto, por fuerza, tuvo que consentir. Pensó que la muchacha le amaba, porque ella acarició con ternura su enfebrecida frente y frotó sus miembros, torturados por la quemadura, con un aceite suavizante. Pensó que sus ojos eran dulces, con una compasión que era algo más que piedad. Así pues, Fulbra creyó en la muchacha y confió en ella armándose de valor para el horror del día siguiente. Su nombre era Ilyaa y su madre era una mujer de Yoros que se había casado con uno de los isleños, escogiendo esta repugnante unión como alternativa a los cuchillos de Ildrac.

La muchacha se marchó muy pronto, invocando el gran peligro de ser descubierta, y cerró la puerta con suavidad. Después de un rato, el rey se durmió, y entre las delirantes abominaciones de sus sueños, Ilyaa volvió y le sostuvo contra los terrores de extraños infiernos.

Al amanecer llegaron los guardias con sus armas engarfiadas y le condujeron ante Ildrac. Otra vez, la satánica estatua de bronce, con estridente voz, anunció las terribles pruebas a que iba a ser sometido. En esta ocasión vio que otros cautivos, incluyendo la tripulación y mercaderes de la galera, esperaban también las maléficas atenciones de los torturadores en el amplio salón.

Una vez más, entre el remolino de los que le miraban, la muchacha se acercó a él, sin que los guardias le dijeran nada, y murmuró palabras de consuelo, de forma que Fulbra cobró ánimos contra las enormidades que la imagen oracular de bronce le había anunciado. E indudablemente, un corazón bravo y esperanzado era necesario para soportar las torturas de aquel día...

Entre otras cosas, menos adecuadas de mencionar, los torturadores pusieron ante Fulbra un espejo dotado de una extraña magia donde su propio

rostro se reflejaba como visto después de la muerte. Mientras los contemplaba, los rígidos rasgos se marcaron con el veteado verde-azulado de la descomposición y la reseca carne se desprendió de los huesos y dejó al descubierto el trabajo visible de los gusanos. Oyendo mientras tanto los dolorosos gemidos y agonizantes gritos de sus compañeros de cautividad por todo el salón, vio otros rostros, muertos, hinchados, sin párpados y despellejados que parecían acercarse por detrás y apiñarse alrededor de su propio rostro en el espejo. Su aspecto era húmedo y goteante, como el cabello de los cadáveres recobrados del mar, y las algas marinas se mezclaban con sus rizos. Entonces, volviéndose al sentir un contacto frío y pegajoso, vio que estos rostros no eran ilusión, sino el verdadero reflejo de unos cadáveres rescatados de las profundidades marinas por arte de magia y que habían entrado en el salón de Ildrac caminando como hombres vivientes y estaban mirando por encima de su hombro.

Sus propios esclavos, a quienes los habitantes del mar habían roído hasta los huesos, estaban entre ellos. Se le aproximaron con ojos brillantes que sólo veían la nada de la muerte. Y bajo el control mágico de Ildrac, sus cadáveres, malsanamente animados, comenzaron a asaltar a Fulbra, arañando su rostro y sus vestiduras con dedos medio podridos. Fulbra, débil a causa del asco, luchó contra sus esclavos muertos que no conocían la voz de su amo y eran tan sordos como las ruedas y las parrillas de tormento utilizadas por Ildrac...

Al rato, los cadáveres ahogados y chorreantes se marcharon y Fulbra fue desnudado y sujeto sobre el suelo del palacio con anillas de hierro que le ligaban fuertemente a las losas por las rodillas, muñecas, codos y tobillos. Después, los torturadores trajeron el cuerpo desenterrado y medio comido de una mujer donde bullían una miríada de larvas sobre los huesos y piltrafas de oscura podredumbre y colocaron este cuerpo sobre la mano derecha de Fulbra. Trajeron también la carroña de una cabra negra que estaba comenzando a pudrirse y la depositaron a su lado sobre su mano izquierda. Entonces, los gusanos hambrientos reptaron de derecha a izquierda sobre Fulbra, formando una oleada larga y ondulante...

Después de la consumación de este suplicio, vinieron muchos más, igualmente ingeniosos y atroces, bien pensados para la diversión del rey Ildrac y su pueblo. Fulbra soportó valientemente las torturas, sostenido por el recuerdo de Ilyaa.

Sin embargo, en la noche que siguió a aquel día esperó en su calabozo en vano que viniera la muchacha. Los fanales ardían con un color carmesí más sangriento y nuevos cadáveres habían sido añadidos a los despellejados y flotantes muertos de la caverna submarina; extrañas serpientes de cuerpo doble surgieron de las aguas más profundas con un incesante movimiento y sus cabezas armadas de cuernos parecían chocar sin medida contra la pared de cristal. Sin embargo la muchacha, Ilyaa, no vino a liberarle como había prometido, y la noche pasó. Pero aunque la desesperación volvió a adquirir su antiguo dominio sobre el corazón de Fulbra, y el terror venía con sus garras afiladas en veneno fresco, se negó a desconfiar de Ilyaa, diciéndose a sí mismo que habría sido retrasada o molestada por algún infortunio imprevisto.

Al amanecer del tercer día fue llevado de nuevo a presencia de Ildrac. La imagen de bronce que le anunciaba las torturas del día le dijo que iba a ser

atado sobre una rueda de adamantó y que, yaciendo sobre la rueda, iba a beber un vino drogado que le despojaría para siempre de sus recuerdos reales y que conduciría su alma desnuda por un largo peregrinaje a través de infiernos monstruosos y nefandos antes de volver al salón de Ildrac y al destrozado cuerpo de la rueda.

Entonces ciertas mujeres de la isla, riendo incesantemente, se adelantaron y ataron al rey Fulbra a la rueda de adamantó con correas de intestino de dragón. Después de haber hecho esto, Ilyaa, sonriendo con el desvergonzado regocijo de la crueldad, apareció ante Fulbra y se colocó a su lado, sosteniendo una copa dorada que contenía el vino drogado. Se burló de él por su locura y credulidad al creer en sus promesas, y las otras mujeres y los torturadores masculinos, incluido Ildrac desde su sillón de bronce, se rieron fuertemente con siniestras risotadas y alabaron a Ilyaa por la perfidia que había practicado con él.

Así el corazón de Fulbra enfermó con una desesperación más profunda que ninguna que hubiera conocido nunca. El breve y tierno amor que había nacido entre la pena y la agonía pereció, dejando sólo cenizas mojadas en hiel. Sin embargo, mirando a Ilyaa con ojos tristes no profirió ni una palabra de reproche. No tenía deseos de vivir y, anhelando una muerte rápida, se acordó de Vemdeez y de lo que éste le había dicho que sucedería si se quitaba del dedo el anillo mágico. Los torturadores lo habían considerado una bagatela sin importancia y todavía lo llevaba puesto. Pero sus manos estaban fuertemente atadas a la rueda y no podía quitárselo.

Así pues, con una amarga astucia y sabiendo muy bien que los isleños no se lo quitarían si se lo ofrecía, fingió una locura repentina y chilló fuertemente:

—Robad, si queréis, mis recuerdos con vuestro maldito vino..., enviadme por cien mil infiernos y traedme de vuelta a Uccastrog, pero no cojáis el anillo que llevo en el dedo corazón, porque para mí es más precioso que muchos reinos o que los pálidos pechos del amor.

Al oír esto, el rey Ildrac se levantó de su asiento de bronce y, ordenando a Ilyaa que retrasase la administración del vino, se acercó con curiosidad a inspeccionar el anillo de Vemdeez, que relucía oscuramente, con una gema sin brillo, sobre el dedo de Fulbra. Durante todo este tiempo Fulbra gritó con frenesí, como si temiese que cogiera el anillo.

Así Ildrac, pensando que fastidiaría al prisionero y acrecentaría su sufrimiento un poco más, hizo justamente lo que Fulbra deseaba. El anillo se desprendió fácilmente del arrugado dedo, e Ildrac, deseoso de burlarse de su real cautivo, lo colocó sobre su propio dedo corazón.

Entonces, mientras Ildrac contemplaba a su cautivo con una sonrisa todavía más malvada grabada sobre la pálida y dorada máscara de su rostro, aquello tan temido y por tan largo tiempo deseado cayó sobre el rey Fulbra de Yoros. La Muerte Plateada que había dormido durante mucho tiempo en su cuerpo, bajo el mágico control del anillo de Vemdeez, se manifestó mientras todavía pendía de la rueda de adamantó. Sus miembros se pusieron rígidos con un rigor distinto al de la muerte; su rostro brilló con la llegada de la muerte, y murió.

Después el helado e instantáneo contagio de la Muerte Plateada se comunicó a Ilyaa y a muchos de los torturadores que se acercaron maravillados a la rueda. Cayeron en el mismo lugar donde estaban y la plaga quedó en forma de brillante luz sobre los rostros y cuerpos de los hombres y resplandeció sobre los desnudos cuerpos de las mujeres. Y pasó por el inmenso salón, liberando allí mismo de sus varios tormentos a los restantes cautivos del rey Ildrac, y los torturadores hallaron alivio para el horrible anhelo que sólo podían calmar con los sufrimientos de sus semejantes. Y por todo el palacio y toda la isla de Uccastrog, la Muerte sopló velozmente, visible para aquellos a los que atacaba, pero por lo demás invisible e impalpable.

Pero Ildrac, que llevaba el anillo de Vemdeez, era inmune. Y sin adivinar la razón de su inmunidad, contempló consternado la calamidad que caía sobre sus seguidores y observó estupefacto la liberación de sus víctimas. Después, temiendo alguna magia enemiga, salió corriendo del salón, y de pie, sobre una terraza del palacio que daba al mar, retiró el anillo de Vemdeez de su dedo y lo arrojó a las espumosas olas pensando, en su terror, que quizá fuese éste la fuente o el origen de aquella desconocida y hostil magia.

Por tanto, Ildrac, a su vez y cuando todos los demás ya habían caído, fue golpeado por la Muerte Plateada, cuya paz descendió sobre él en el lugar donde quedó con sus ropajes de púrpura brillantada por la sangre y sus rasgos brillando pálidos en el brillante sol. El olvido se enseñoreó de la isla de Uccastrog y los torturadores se reunieron con los torturados.

### **EL JARDIN DE ADOMPHA**

*"Señor de los bochornosos y rojos parterres y de los huertos soleados por las inquietas llamas del en tu jardín florece el Arbol que sostiene l infierno, frutos de innumerables cabezas de demonios y corre la raíz llamada Baaras, parecida a una escurridiza serpiente. Y allí las bifurcadas y pálidas mandrágoras, desgajadas del suelo por sí solas, van de un lado a otro pronunciando tu nombre hasta que los últimos entre los condenados piensan que los demonios están pasando gritando con airado frenesí y extraño espanto."*

*Letanía a Thasaidón de Ludar.*

Era bien sabido que Adompha, rey de la extensa isla oriental de Sotar, poseía en los amplios dominios de su palacio un jardín secreto para todos los hombres, excepto para él mismo y para el mago de la corte, Dwerulas. Las cuadradas murallas de granito del jardín, altas y formidables como las de una prisión, eran claramente visibles, elevándose sobre los majestuosos bosques y árboles del alcanfor y las anchas parcelas de flores multicolores. Pero nada había podido saberse nunca respecto a su interior, porque todo el cuidado que era necesario era prestado únicamente por el mago bajo la dirección de Adompha y los dos se referían a él en oscuras adivinanzas que nadie podía interpretar. Las gruesas puertas de bronce respondían a un mecanismo cuyo

secreto no compartían con nadie más, y el rey y Dwerulas, bien por separado o juntos, visitaban el jardín únicamente durante aquellas horas en las que nadie estaba fuera. Y en verdad, no había quien pudiera alardear de haber visto ni siquiera la apertura de la puerta.

Se decía que el jardín había sido protegido contra el sol por grandes láminas de plomo y cobre, que no dejaban ni la menor grieta por donde la estrella más diminuta pudiese mirar al interior. Algunos juraban que la intimidad de sus dueños durante sus visitas era asegurada por un sueño letal que Dwerulas, por miedo de sus mágicas artes, acostumbraba a provocar sobre toda la vecindad, durante aquel tiempo.

Un misterio tan sobresaliente difícilmente podría dejar de provocar curiosidad y surgieron varias versiones distintas, con relación a la naturaleza del jardín. Algunos aseguraban que estaba lleno de plantas siniestras de hábitos nocturnos que proporcionaban rápidos y poderosos venenos para uso de Adompha, junto con esencias más insidiosas y siniestras empleadas por el mago en la fabricación de sus conjuros. Probablemente estas historias no dejaban de tener algo de razón, porque, después de la construcción del vallado jardín, habían sobrevenido en la corte real numerosas muertes atribuibles a envenenamientos y desastres que eran claramente obra de un brujo, junto con la desaparición física de gente cuya presencia en el mundo no agradaba ya a Adompha o a Dwerulas.

Los crédulos susurraban otras historias más extravagantes. Aquella leyenda de infamia fuera de lo normal que había rodeado al rey desde la infancia adquirió un tinte más odioso y la fama de Dwerulas, que con certeza había sido vendido antes de nacer al Archidemonio por su madre bruja, adquirió una nueva negrura, pues excedía a todos los demás hechiceros en la profundidad y maldad de su abandono.

Despertando del sopor y los sueños producidos por el jugo de la amapola negra, el rey Adompha se levantó en las horas muertas y estancadas que van de la salida de la luna a la aurora. El palacio a su alrededor estaba silencioso como un cementerio, pues sus ocupantes habían cedido al sopor nocturno inducido por el vino, las drogas y el aguardiente. Alrededor del palacio dormían los jardines y la ciudad de Loithé, bajo las lentas estrellas de los tranquilos cielos meridionales. Adompha y Dwerulas acostumbraban visitar el recinto de altas murallas a aquellas horas, con poco temor de ser seguidos u observados.

Adompha salió, deteniéndose brevemente para iluminar con el cubierto ojo de su linterna de negro bronce la cámara en penumbra que estaba contigua a la suya. La habitación había estado ocupada por Thuloneah, su odalisca favorita, durante el, pocas veces igualado, período de ocho noches, pero sin sorpresa ni desconcierto vio que el lecho de desordenadas sedas estaba ahora vacío. Esto le confirmó que Dwerulas le había precedido al jardín. Y supo, además, que no había ido ociosamente ni de vacío.

El recinto del palacio, rodeado por todas partes por sombras continuas, parecía mantener aquel secreto que el rey prefería. Llegó junto a las cerradas puertas de bronce de la enorme pared de granito y emitió, cuando se acercaba, un fuerte silbido parecido al de una cobra. En respuesta a la subida y bajada de este silbido, la puerta se abrió silenciosamente hacia dentro y se cerró a su espalda, también en silencio.

El jardín, plantado y cultivado en privado, y separado por el techo metálico de las esferas del cielo, estaba iluminado únicamente por un extraño globo ardiente que colgaba en su centro en medio del aire. Adompha contempló este globo con horror, porque su naturaleza y origen le eran desconocidos. Dwerulas pretendía que había salido del infierno en una medianoche sin luna y por su voluntad, que levitaba debido al poder infernal y que se alimentaba de las incesantes llamas de aquel clima en que los frutos de Thasaidón adquieren un tamaño fuera de lo normal y un sabor encantado. Despedía una luz sanguínea en la que el jardín temblaba y se agitaba, como visto a través de una luminosa neblina de sangre. Incluso en las lúgubres noches de invierno, el globo despedía un fuerte calor y nunca se apartaba de su extraña suspensión, aunque no tenía ningún soporte visible; bajo él, el jardín florecía malignamente, lozano y exuberante como cualquier parterre del círculo profundo.

Indudablemente, ningún sol terrestre podría haber producido los frutos de aquel jardín, y Dwerulas decía que sus semillas eran del mismo origen que el globo. Había troncos pálidos y bifurcados que se lanzaban hacia arriba como queriendo desgajarse del suelo, desplegando hojas inmensas como las oscuras y nervudas alas de los dragones. Había flores del color del amaranto, tan anchas como bandejas y sostenidas

por tallos del grueso de un brazo que temblaban continuamente.

Y había muchas otras plantas diversas, extrañas como los siete infiernos y sin otra característica común que los injertos que Dwerulas había implantado aquí y allá con sus innaturales y hechiceras artes.

Aquellos injertos eran diversos miembros y partes de seres humanos. Habilidadosamente, y con un éxito constante, el mago los había unido a las brotes, mitad vegetales, mitad animales, sobre los que después vivieron y crecieron, sorbiendo una savia parecida al íchor de los demonios. Así eran preservados los recuerdos, cuidadosamente escogidos, de una multitud de personas que habían provocado el disgusto o el aburrimiento del rey o de Dwerulas. Sobre los troncos de palmeras, bajo el follaje plumoso, colgaban en racimos las cabezas de los eunucos, como enormes dátiles oscuros. Una desnuda enredadera sin hojas tenía por flores las orejas de soldados castigados. Cactus deformes tenían como fruta pechos de mujeres, o sus cabellos como hojas. Extremidades o torsos completos habían sido unidos con monstruosos árboles. Algunas de las gigantescas hojas del tamaño de una bandeja portaban corazones palpitantes y ciertas flores más pequeñas tenían en el centro ojos que todavía se abrían y cerraban entre las pestañas. Otros injertos eran demasiado obscenos o repelentes para ser relatados.

Adompha avanzó entre las híbridas plantas que se agitaban y susurraban ante su proximidad. Las cabezas parecieron tenderse ligeramente hacia él, las orejas se agitaron, los pechos se estremecieron un poco, los ojos se dilataban o se entornaban como si vigilasen su avance. Sabía que aquellos restos humanos vivían únicamente con la perezosa vida de las plantas, compartiendo únicamente su actividad subanimal. Las había considerado como un placer estético curioso y mórbido, había encontrado en ellas la infalible atracción de cosas enormes y sobrenaturales. Ahora, por primera vez, pasó entre ellas con un lánguido interés. Comenzó a vislumbrar el momento fatal en que el jardín,

con todos sus nuevos prodigios, no ofrecía ya un refugio para su inexorable aburrimiento.

En el centro del extraño vergel, donde un espacio circular todavía estaba vacío entre las apiñadas plantas, Adompha se acercó a un montón de tierra arcillosa recién excavada. A su lado, completamente desnuda, pálida y con aspecto de estar muerta, yacía la odalisca Thuloneah. Cerca de ella habían sido depositados varios cuchillos y otros utensilios, junto con redomas de bálsamos líquidos y de viscosas gomas que Dwerulas utilizaba para sus injertos y que había sacado de una bolsa de cuero. Una planta conocida como el dedaim, de tronco bulboso, pulposo y de color blanco y tirando a verde, de cuyo centro irradiaban varias ramas sin hojas que recordaban reptiles, dejaba caer de cuando en cuando sobre el pecho de Thuloneah una gota de un líquido amarillo-rojizo procedente de unas incisiones practicadas en su suave corteza.

Dwerulas apareció por detrás del túmulo arcilloso con la brusquedad de un demonio emergiendo de su caverna subterránea. En sus manos sostenía el pico con el que acababa de terminar de cavar un agujero profundo y semejante a una tumba. Comparado con el porte y estatura reales de Adompha; no parecía más que un enano envejecido. Su aspecto mostraba todas las señales de una edad inmensurable, como si

los polvorientos siglos hubiesen deseado su carne y sorbido la sangre de sus venas. Sus ojos resplandecían en el fondo de órbitas semejantes a fosas, sus rasgos eran negros y reseco como los de un cadáver muerto hacía largo tiempo, su cuerpo engarfiado como un milenar cedro del desierto. Siempre estaba inclinado, de forma que sus brazos largos y huesudos llegaban casi hasta el suelo. Como siempre, Adompha se sintió maravillado por la demoniaca fuerza de aquellos brazos, maravillado de que Dwerulas manejase tan rápidamente aquel pesado pico y de que hubiese podido llevar sin ayuda humana hasta el jardín las cargas de aquellas víctimas cuyos miembros utilizara en sus experimentos. El rey nunca se había dignado asistir a tales trabajos, sino que, después de indicar de tiempo en tiempo las personas cuya desaparición no le desagradaría en absoluto, no había hecho más que observar y supervisar el barroco

jardín.

—¿Está muerta?—preguntó Adompha, observando sin emoción alguna los voluptuosos miembros y cuerpo de Thuloneah.

—No—dijo Dwerulas, con voz tan dura como el herrumbroso gozne de un ataúd—, pero le he administrado el todopoderoso y adormecedor jugo del dedaim. Su corazón late impalpablemente y su sangre fluye con la lentitud de ese mezclado líquido. No se despertará..., excepto como una parte de la vida del jardín, compartiendo su oscura cadencia. Ahora, espero vuestras instrucciones. ¿Qué parte... o partes?

—Sus manos eran muy hábiles —dijo Adompha como murmurando en voz alta en respuesta a la pregunta apenas formulada—. Conocían las sutiles formas del amor y eran diestras en todas las artes amorosas. Me gustaría que conservases sus manos.... pero nada más.

La singular y mágica operación había sido completada. Las bellas, finas y alargadas manos de Thuloneah, limpiamente cortadas por las muñecas, fueron



unidas, sin apenas señal de la sutura, a los pálidos y podados extremos de las dos ramas más altas del dedaim. En este proceso, el brujo empleó la goma de plantas infernales y había invocado repetidamente los curiosos poderes de ciertos genios subterráneos, según acostumbraba a hacer en tales ocasiones. Los brazos semivegetales se tendieron ahora hacia Adompha con sus manos humanas, como en ademán de súplica. El rey sintió que su viejo interés en la horticultura de Dwerulas se reavivaba, una extraña excitación se despertó en él ante la mezcla de lo bello y lo grotesco en la planta injertada. Al mismo tiempo su carne volvió a vivir los sutiles ardores de noches

pasadas..., porque las manos estaban cargadas de recuerdos.

Se había olvidado por completo del cuerpo de Thuloneah, que yacía cerca de él con los brazos mutilados. Despertado de su ensoñación por el brusco movimiento de Dwerulas, se volvió y vio al mago inclinarse sobre la muchacha inconsciente, que no se había movido durante el proceso de la operación. La sangre todavía manaba de los muñones de sus muñecas, formando charcos sobre la oscura tierra. Dwerulas, con ese vigor innatural que envolvía todos sus movimientos, cogió a la odalisca en sus nervudos brazos y la subió con facilidad. Tenía el aire de un trabajador que continúa una tarea interrumpida, pero pareció vacilar antes de arrojarla al agujero que le serviría de tumba. Allí, durante las estaciones calentadas e iluminadas por el globo traído del infierno, su cuerpo oculto, al pudrirse, alimentaría las raíces de aquella planta anómala que tenía sus propias manos como injerto. Parecía como si fuese remiso a desprenderse de su voluptuosa carga. Adompha, que le observaba con curiosidad, fue consciente, como nunca lo había sido antes, de la siniestra maldad, de la lujuria que fluía del jorobado cuerpo de Dwerulas y de su torcidas extremidades, como un hedor todopoderoso.

Aunque él mismo había caído profundamente en todo tipo de iniquidades, el rey sintió una vaga repulsión. Dwerulas le recordaba un insecto horroroso que había sorprendido una vez dedicado a sus vampíricas actividades. Recordó cómo había aplastado al insecto con una piedra..., y al hacerlo concibió una de esas inspiraciones atrevidas y repentinas que siempre le habían impulsado a una acción igualmente brusca. Se dijo a sí mismo que no había venido al jardín con aquella idea, pero la oportunidad era demasiado urgente y perfecta para dejarla pasar. En aquel momento, el mago le daba la espalda y sus brazos estaban ocupados por su pesada y hermosa carga. Agarrando el pico de hierro, Adompha lo dejó caer sobre el pequeño y seco cráneo de Dwerulas con una fuerza bastante considerable, heredada de antepasados heroicos y piratas. El enano, sujetando a Thuloneah, se derrumbó en la profunda fosa.

Preparando el pico por si fuese necesario un segundo golpe, el rey esperó, pero no hubo ningún sonido ni movimiento provenientes de la tumba. Sintió cierta sorpresa de haber vencido con tanta facilidad al formidable mago, de cuyos poderes sobrehumanos estaba casi convencido, y una cierta sorpresa también ante su propia temeridad. Después, tranquilizado por su triunfo, el rey pensó que podría intentar un experimento propio, puesto que creía haber adquirido gran parte de la habilidad y conocimientos de Dwerulas por medio de la observación. La cabeza de Dwerulas formaría una adición apropiada y única en una de las plantas del jardín. Sin embargo, después de echar un vistazo al interior de la fosa, se vio obligado a abandonar la idea, porque vio que había

golpeado demasiado bien y reducido la cabeza del hechicero a un estado en el que sería inútil para su experimento, puesto que tales injertos requerían una cierta integridad de la cabeza o miembro humano.

Reflexionando, no sin disgusto, en la inesperada fragilidad de los cráneos de los hechiceros, que se dejaban aplastar con tanta facilidad como las cáscaras de los huevos, Adompha comenzó a rellenar la fosa con arcilla. El cuerpo de Dwerulas y la acurrucada forma de Thuloneah bajo él fueron pronto cubiertos por los blandos y frágiles terrones, mientras compartían una misma inmovilidad. El rey, que había llegado a temer a Dwerulas en el fondo de su corazón, fue consciente de un profundo alivio cuando pisoteó la tumba fuertemente y la igualó con el suelo que la rodeaba. Se dijo a sí mismo que había hecho bien, porque los conocimientos del mago habían llegado a incluir últimamente demasiados secretos regios, y un poder como el suyo, fuese natural o proveniente de regiones ocultas, nunca era completamente compatible con el seguro dominio y el prolongado imperio de los reyes.

En la corte del rey Adompha y en la marítima ciudad de Loithé, la desaparición de Dwerulas se convirtió en motivo de mucha especulación, pero poca investigación. Las opiniones sobre si era al rey Adompha o al demonio Thasaidón a quien había que estar agradecido por una desaparición tan saludable estaban divididas y, en consecuencia, tanto el rey de Sotar como el señor de los siete infiernos fueron más temidos y respetados que antes. Sólo los más indomables entre los hombres y los demonios podían soportar a Dwerulas, del que se decía que había vivido durante todo un milenio sin dormir ni una sola noche, llenando todas sus horas con iniquidades y hechicerías de una negrura subártica.

Después de la inhumación de Dwerulas, un vago sentimiento de miedo y terror, que no podía explicarse por completo, había impedido al rey visitar el cerrado jardín. Sonriendo impasiblemente ante los salvajes rumores de la corte, continuó su búsqueda de nuevos placeres y sensaciones extrañas y violentas. Sin embargo, en esto tuvo poco éxito, pues parecía como si todos los senderos, incluso los más extravagantes y tortuosos, condujesen únicamente a los ocultos precipicios del aburrimiento. Apartándose de extraños amores y crueldades, de extravagantes pompas y enloquecedoras músicas, de los afrodisiacos aromas de flores traídas de muy lejos, de los pechos, extrañamente formados, de muchachas exóticas, recordó con un nuevo deseo aquellas formas florales semianimadas que Dwerulas había dotado con los más provocativos encantos de las mujeres.

Así pues, una noche, en la hora media entre la llegada de la luna y la del sol, cuando todo el palacio y la ciudad de Loithé estaban sumergidos en un ebrio sopor, el rey abandonó a su concubina y se dirigió al jardín que era ahora secreto para todos los hombres, excepto para él mismo.

En contestación al silbido de cobra, que era lo único que podía activar su astuto mecanismo, la puerta se abrió ante Adompha y se cerró detrás de él. Cuando aún se estaba cerrando, se dio cuenta de que un cambio singular había sobrevenido en el jardín durante su ausencia. El misterioso globo colgado en medio del aire ardía con una luz más sangrienta, con la radiación más tórrida, como si estuviese avivado por airados demonios; las plantas, que habían crecido excesivamente en altura y estaban recubiertas y camufladas

por un follaje más espeso que el que habían ostentado anteriormente, permanecían inmóviles en una atmósfera que era como el caliente aliento de algún rojo infierno.

Adompha vaciló, dudoso del significado de aquellos cambios. Se acordó de Dwerulas por un momento, recordando ciertos prodigios inexplicables y hazañas nigrománticas conseguidas por el mago..., y se estremeció ligeramente. Pero había matado a Dwerulas, enterrándolo con sus propias y reales manos. El creciente calor y brillantez del globo, el excesivo crecimiento del jardín, se debían sin duda a algún proceso natural incontrolado.

Presa de una fuerte curiosidad, el rey inhaló el sofocante perfume que llegó asaltando su olfato. La luz deslumbraba sus ojos. llenándole con extraños y nunca vistos colores; el color le golpeaba como saliendo del solsticio de un verano infernal. Creyó oír voces, al principio casi inaudibles, pero subiendo hasta convertirse en un murmullo semiarticulado que le sedujo con una dulzura extraterrestre. Al mismo tiempo, pareció contemplar, entre la vegetación inmóvil y en rápidas ojeadas, los miembros medio velados de unas bailarinas, miembros que no pudo identificar como ninguno de los injertos hechos por Dwerulas.

Atraído por el encanto del misterio y presa de una vaga intoxicación, el rey se adentró en el laberinto proveniente del infierno. Cuando se acercó, las plantas retrocedieron suavemente y se apartaron a ambos lados para permitirle el paso. Como en una mascarada arbórea, parecían ocultar sus injertos humanos tras el manto de su reciente follaje. Después, cerrándose tras Adompha, arrojaron su disfraz, revelando fusiones más extrañas y anómalas que las que él recordaba. Cambiaban a su alrededor de instante en instante como formas de delirio, de forma que nunca estaba completamente seguro de qué parte de su apariencia era árbol y flor y cual mujer y hombre. El balanceo de un follaje convulso y las contorsiones de cuerpos y extremidades rebeldes se turnaban. Después, por alguna transición imposible de distinguir, pareció como si ya no estuviesen afianzados en el suelo, sino que se movían a su alrededor sobre pies fantásticos y vagos, formando círculos cada vez más

grandes, como los bailarines de algún amenazador festival.

Una vez y otra Adompha recorrió las formas que eran a la vez florales y humanas, hasta que la vertiginosa locura de su movimiento provocó un vértigo semejante en su cerebro. Oyó el rumor de un bosque azotado por la tormenta, junto con el clamor de unas voces familiares que le llamaban por su nombre, que maldecían y suplicaban, se burlaban y pedían, miles de voces de guerreros, consejeros, esclavos, cortesanos, castrados o amantes. Por encima de todas, el sanguíneo globo resplandecía con una refulgencia cada vez más maligna y siniestra, con un ardor casi más insoportable. Era como si toda la vida del jardín girase, se elevase y llamease estáticamente hasta llegar a alguna culminación infernal. El rey Adompha había perdido todo recuerdo de Dwerulas y su oscura magia. En sus sentidos ardía el mismo ardor de la esfera salida del infierno y parecía compartir el movimiento y éxtasis delirante de aquellas oscuras formas que le rodeaban. Por su sangre subió un líquido enloquecedor, ante él revolotearon las vagas imágenes de placeres que nunca había conocido ni sospechado, placeres en los que traspasaría con mucho los límites impuestos a las sensaciones de los mortales.

Entonces, entre aquella fantasmagoría que se arremolinaba, oyó el chirrido de una voz tan dura como los goznes herrumbrosos de la cubierta de un sarcófago. No pudo comprender las palabras, pero, como si hubiese sido pronunciado algún conjuro ordenando la inmovilidad, todo el jardín adquirió instantáneamente un aspecto tranquilo y silencioso. El rey se quedó completamente estupefacto, ¡porque la voz había sido la de Dwerulas! Miró a su alrededor salvajemente, asombrado y confuso, viendo únicamente las inmóviles plantas con su manto de profuso follaje. Ante él sobresalía una que consiguió reconocer como el dedaim, aunque su tronco en forma de bulbo y sus ramas alargadas habían emitido una enmarañada masa de filamentos oscuros, parecidos a cabellos.

Muy lenta y suavemente, las dos ramas superiores del dedaim descendieron hasta que sus puntas estuvieron al mismo nivel del rostro de Adompha. Las esbeltas y alargadas manos de Thuloneah emergieron de su follaje y comenzaron a acariciar las mejillas del rey, con aquella habilidad amorosa que todavía recordaba. En el mismo momento, vio que la espesa maraña de cabellos sobre el ancho y llano extremo del tronco del dedaim se separaba y, como saliendo de unos hombros jorobados, la pequeña y reseca cabeza de Dwerulas se elevó hasta encontrarse a su altura... Mientras contemplaba con un vacío horror el cráneo aplastado y cubierto por coágulos de sangre, los rasgos resecos y ennegrecidos como por siglos, los ojos que resplandecían en oscuras fosas como brasas sobre las que soplasen los demonios, Adompha tuvo la confusa impresión de que una muchedumbre se lanzaba sobre él desde todas partes. En aquel jardín de enloquecidas fusiones y transmutaciones mágicas no había ya ningún árbol. A su alrededor, en el ardiente aire, nadaban rostros que recordaba demasiado bien, rostros contorsionados ahora por una maligna rabia y un mortal deseo de venganza. Por una ironía que sólo Dwerulas hubiese podido concebir, los suaves dedos de Thuloneah continuaron acariciándole, mientras sentía los tirones de innumerables manos que convertían sus vestiduras en harapos y desgarraban su carne con las uñas.

### ***EL VIAJE DEL REY EUVORAN***

La corona de los reyes de Ustaim estaba fabricada únicamente con los materiales más singulares que pudieron ser encontrados. El oro de su círculo, mágicamente esculpido, fue extraído de un gigantesco meteoro que había caído en la meridional isla de Cyntrom, sacudiendo la isla de costa a costa con un desastroso terremoto; este oro era más duro y brillante que ningún otro proveniente de la tierra y su color pasaba del rojo de una llama al amarillo de las lunas jóvenes. Llevaba engarzadas trece piedras preciosas, cada una de las cuales era única y sin igual, ni siquiera en la fábula. Estas joyas eran una maravilla de contemplar, haciendo brillar el círculo con extraños e inquietos fuegos y con fulguraciones tan terribles como los ojos del basilisco. Pero más maravilloso que todo lo demás era el pájaro gazolba disecado que formaba la superestructura de la corona, que se agarraba al círculo con sus aceradas garras por encima del entrecejo del que la llevaba y se erguía majestuosamente con su resplandeciente plumaje verde, violeta y bermellón.

Su pico era del tono del bronce bruñido, sus ojos eran como pequeños granates negros en órbitas de plata; siete diminutas plumas que parecían de encaje surgían de su cabeza tan negra como el ébano y una blanca cola caía en abanico extendido como los rayos de algún blanco sol más allá del círculo. Según los marineros que le habían matado en una isla casi legendaria más allá de Sotar, muy al este de Zothique, el gazolba era el último de su especie. Durante nueve generaciones había rematado la corona de Ustaim y los reyes le consideraban como el sagrado emblema de sus fortunas y un talismán inseparable de su realeza, cuya pérdida sería seguida por un terrible desastre.

Euvorán, el hijo de Karpoom, era el noveno que llevaba la corona. Después de la muerte de Karpoom

debida a una indigestión de angulas rellenas y huevos de salamandra en gelatina, la había llevado soberbia y magníficamente, durante dos años y diez meses. En todas las ocasiones oficiales, recepciones y concesiones diarias de audiencias públicas y de administración de justicia, había agraciado la frente del joven rey, confiriéndole una grave majestad a los ojos de los que le contemplaban. Además, había servido para ocultar el lamentable desarrollo de una temprana calvicie .

Sucedió, a finales del otoño del tercer año de su reinado, que el rey Euvorán se levantó de un suculento desayuno de doce platos y doce vinos y se dirigió, según era su costumbre, al salón de justicia, que ocupaba todo un ala de su palacio en la ciudad de Aramoam, que, construida en mármol de varios colores, contemplaba desde las colinas cubiertas por palmeras el arrugado azul del océano Oriental.

Muy bien fortificado por su desayuno, Euvorán se sentía dispuesto para desenredar la más complicada madeja de la legalidad y el crimen y estaba asimismo dispuesto a determinar un rápido castigo para todos los malhechores. A su lado, a la derecha de su trono de marfil, esculpido en forma de kraken, permanecía un verdugo apoyado sobre una gigantesca maza de cabeza de plomo que había sido templada hasta obtener la dureza del hierro. Con esta maza, muy a menudo fueron rotos instantáneamente los huesos de los ofensores más flagrantes, o sus cerebros habían sido esparcidos en presencia del rey sobre un suelo que estaba cubierto por arena negra. Y al lado izquierdo del trono, un torturador profesional se ocupa continuamente con los tornillos y poleas de ciertos terribles instrumentos de tortura, como para avisar de su destino a todos los que cometiesen alguna fechoría. Las roscas de aquellos tornillos y los tensores de aquellas poleas no siempre estaban ociosos y los

hechos metálicos de las máquinas no siempre estaban vacíos.

Ahora bien, aquella mañana los policías de la ciudad llevaron ante el rey Euvorán sólo unos cuantos ladronzuelos y sospechosos de vagabundear y no había casos de felonía tales que hubiesen hecho necesario el descenso de la maza o la utilización de los instrumentos de tortura. Así pues, el rey, que había estado esperando una sesión placentera, se sintió defraudado y desilusionado e interrogó con mucha severidad a los pequeños culpables que estaban ante él, intentando extraer de cada uno, por turnos, una admisión de algún crimen más grave que aquel de que se les acusaba. Pero parecía que los ladrones eran inocentes de todo lo que no fuera robar y los vagabundos no eran

culpables de nada peor que vagabundear, y Euvorán comenzó a pensar que la mañana no ofrecería demasiado entretenimiento. Porque, legalmente, los azotes eran el castigo más pesado que podía imponer a aquellos delincuentes de poca monta.

—¡Llevaos de aquí a estos bribones! —gritó a los oficiales mientras su corona temblaba con la indignación y el alto pájaro gazolba parecía asentir e inclinarse—. Sacadlos de aquí porque ensucian mi presencia. Dadles a cada uno cien azotes con la dura madera del sauce sobre las plantas desnudas de los pies, sin olvidarse de los talones. Después expulsadlos de Aramoam hacia los terrenos donde viven los exiliados y pinchadlos con tridentes de hierro al rojo vivo si se demoran cuando se arrastren hacia allí.

Entonces, y antes de que los oficiales pudiesen obedecerle, entraron en el salón de justicia dos policías rezagados arrastrando entre ellos a un individuo peculiar y muy estrafalario, con los ganchos de largo mango y muchas puntas que se usaban en Aramoam para la captura de malhechores y sospechosos. Y aunque los ganchos estaban aparentemente clavados no sólo en los sucios harapos con los que iba vestido, sino también en su carne, el prisionero saltaba constantemente como si fuese una cabra y sus captores se veían obligados a seguirle en estas vivaces y poco dignas cabriolas, de forma que los tres ofrecían un aspecto de saltimbanquis. El increíble personaje se detuvo ante Euvorán con una evolución final en la que los oficiales fueron arrastrados por el aire como las colas de un cometa. El rey lo contemplaba asombrado y no le causó buena impresión la singular agilidad con que aterrizó sobre el suelo, alterando el apenas recobrado equilibrio de los policías, que cayeron cuan largos eran sobre el suelo ante el rey.

—¡Eh! ¿Qué tenemos aquí ahora?—dijo el rey con voz amenazadora.

—Señor, es otro vagabundo—replicaron los oficiales sin aliento, cuando hubieron recobrado una postura inclinada más respetuosa—. Hubiese atravesado Aramoam por la avenida principal de la forma que acabáis de contemplar, sin detenerse y sin tan siquiera disminuir la altitud de sus saltos, si no lo hubiésemos detenido.

—Tal conducta es altamente sospechosa —dijo Euvorán lleno de esperanza—. Prisionero, declara tu nombre, natividad y ocupación, y los infames crímenes de que sin duda alguna era culpable.

El cautivo, que era bizco, parecía contemplar a Euvorán, al macero real y al torturador y sus instrumentos todos de una simple mirada. Era feo hasta un grado extravagante, su nariz, orejas y demás rasgos poseían una movilidad innatural y continuamente hacía muecas, de forma que su sucia barba se agitaba y enroscaba como las algas en un pozo hirviendo.

—Tengo muchos nombres—replicó con voz insolente cuyo tono era particularmente desagradable para Euvorán, haciéndole doler los dientes como cuando se escucha el rechinar del metal sobre el vidrio—. En cuanto a mi natividad y ocupación, saberlos, oh, rey no te servirá de mucho.

—Por Sirrah, que eres mal hablado. Contesta o serán lenguas de hierro al rojo las que te interrogarán —rugió Euvorán.

—Sabe pues que soy un nigromante y nací en ese reino donde las auroras y el ocaso vienen al mismo tiempo y la luna es tan brillante como el sol.

—¡Vaya! ¡Un nigromante!—resopló el rey—. ¿No sabes que la magia es una ofensa capital en Ustaim? En verdad, que encontraremos medios para disuadirte de la práctica de tales infamias.

A una señal de Euvorán, los oficiales arrastraron a su cautivo hacia los instrumentos de tortura. Para gran sorpresa suya, en vista de su primitiva movilidad permitió que lo encadenasen en posición supina sobre la cama de hierro que producía un considerable alargamiento de las extremidades de sus ocupantes. El oficial ingeniero de aquellos milagros comenzó a hacer funcionar las palancas y la cama se alargó poco a poco, con un seco chirrido, hasta que pareció que las articulaciones del prisionero se descoyuntarían. Su estatura fue aumentando de pulgada en pulgada, y aunque después de cierto tiempo había ganado más de medio cúbito a causa de la extensión, no pareció experimentar ninguna incomodidad; para estupefacción de todos los presentes, se hizo evidente que la elasticidad de sus brazos, piernas y cuerpo estaba más allá de la extensibilidad del propio potro, que ya había llegado a su último límite.

Al ver este prodigio todos quedaron en silencio y Euvorán se levantó de su asiento y se acercó al potro, como dudando de sus propios ojos, que testificaban una cosa tan anormal. El prisionero le dijo:

—Sería mejor que me liberaras, oh rey Euvorán.

—¿Eso dices? —gritó el rey lleno de ira—. Sin embargo, ésa no es la forma como tratamos a los felones en Ustaim.

E hizo un gesto privado al verdugo, que se acercó rápidamente, levantando su masiva maza de cabeza de plomo.

—Caiga sobre tu propia cabeza—dijo el mago, y se levantó instantáneamente del lecho de hierro, rompiendo las ligaduras que le sujetaban como si hubiesen sido cadenas de hierba. Después, irguiéndose con la terrible altura que las vueltas del potro le había dado, señaló con su largo dedo índice, oscuro y seco como el de una momia, la corona del rey; simultáneamente, pronunció una palabra extraña, estridente y horrible como el gemido de las aves migratorias que pasan la noche dirigiéndose hacia costas desconocidas. Y como en respuesta a aquella palabra, sobre la cabeza de Euvorán se oyó el fuerte y brusco aletear de unas alas; el rey sintió cómo su frente era aligerada del benéfico y acostumbrado peso de la corona. Una sombra cayó sobre él y vio, y todos los presentes, al pájaro gazolba disecado en el aire, aquel mismo que había sido muerto hacía más de doscientos años por unos marineros en una isla remota. Las alas del pájaro, un esplendor viviente, estaban extendidas como para volar y todavía llevaba en sus garras de acero el extraño círculo de la corona. Se mantuvo un rato revoloteando sobre el trono, mientras el rey lo contemplaba con un espanto y una consternación sin palabras. Después, con un chasquido metálico, su blanca cola se desplegó como los rayos de un sol volador, voló velozmente por las puertas abiertas Y

salió de Aramoam en la luz de la mañana, dirigiéndose hacia el mar.

Detrás salió el nigromante con grandes botes y saltos como los de una cabra y nadie intentó detenerle. Pero los que le vieron partir de la ciudad

juraban que fue hacia el norte, siguiendo la línea del Océano, mientras que el pájaro voló directamente hacia el este, como dirigiéndose hacia la isla medio fabulosa donde había nacido. A partir de entonces, el nigromante no volvió a ser visto en Ustaim, como si de un solo salto se hubiese marchado a otros reinos. Pero la tripulación de una galera mercante de Sotar que llegó después a Aramoam, contó que el pájaro gazolba había pasado por encima de ellos a media mañana, una gloria de varios colores volando continuamente hacia las fuentes de la primavera del día. Y dijeron que la corona de oro de color variable, con sus trece gemas sin igual, estaba todavía en las garras del pájaro. Aunque durante largo tiempo habían traficado en los archipiélagos maravillosos viendo muchos prodigios, consideraban éste como un portento raro y sin precedentes.

El rey Euvorán, tan extrañamente despojado de aquel avícola adorno y con su calvicie rudamente expuesta a la mirada de ladrones y vagabundos en el salón de justicia, era como alguien a quien los dioses han enviado un golpe repentino. Si el sol se hubiese vuelto negro en el cielo, o las murallas de su palacio se hubiesen derrumbado sobre él, su pena habría sido apenas mayor. Porque le parecía que su realeza había volado con aquella corona que era el emblema y el talismán de sus padres. Además, la cosa era totalmente contra naturaleza y las leyes de dioses y hombres eran conculcadas al mismo tiempo, porque nunca anteriormente, en la historia o en la leyenda, había escapado un pájaro muerto del reino de Ustaim.

Indudablemente, la pérdida era una calamidad horrible, y Euvorán, habiéndose puesto un voluminoso turbante de brocado púrpura, tomó consejo con sus ministros más sabios en relación al dilema de estado que había surgido de aquella forma. Los ministros no se sentían menos preocupados y perplejos que el rey, porque el pájaro y el círculo eran irremplazables. Mientras tanto, el rumor de esta desgracia se había esparcido por Ustaim y el país se llenó de dudas y confusión lamentables, y algunos comenzaron a murmurar a escondidas de Euvorán, diciendo que nadie podía ser el legítimo gobernante de aquel país sin la corona del gazolba.

Entonces, y como era costumbre de los reyes en tiempos de exigencia nacional, Euvorán se encaminó al templo donde habitaba el dios Geol, que era un dios terrestre y la principal deidad de Aramoam. Solo, con la cabeza descubierta y descalzo según estaba ordenado por la ley de la jerarquía, entró en el oscuro adytum donde la imagen de Geol, con una gran barriga y hecha en cerámica del color de la tierra, se recostaba eternamente sobre su espalda y contemplaba las partículas de un estrecho rayo de luz solar que penetraba por una ranura en la pared. Y cayendo sobre el polvo que se había reunido con los siglos alrededor del ídolo, el rey rindió homenaje a Geol y le imploró un oráculo que le iluminase y le guiase en su necesidad. Tras una pausa, del vientre del dios salió una voz, como si un estruendo subterráneo se hubiese articulado, y dijo al rey Euvorán:

—Vete a buscar al gazolba en aquellas islas que se encuentran bajo el sol oriental. Allí, oh rey, en las lejanas costas de la aurora, verás de nuevo al pájaro viviente que es el símbolo y la fortuna de tu dinastía, y allí, con tu propia mano, matarás al pájaro.



Euvorán se sintió muy consolado por este oráculo, puesto que las enseñanzas del dios eran consideradas como infalibles. Y le pareció que el oráculo implicaba en términos claros que recobraría la corona perdida de Ustaim, que tenía al reanimado pájaro como superestructura. Así pues, volviendo al palacio real, envió a buscar a los capitanes de sus mejores naves de guerra, que estaban ancladas en el tranquilo puerto de Aramoam, y les ordenó hacer inmediatamente provisiones para un largo viaje hacia el este, hacia los archipiélagos de la mañana.

Cuando todo estuvo listo, el rey Euvorán subió a bordo del buque insignia de la flota, que era una impresionante cuatrirreme con remos de maderas preciosas y velas de ricas telas fuertemente tejidas y teñidas de un escarlata amarillento y con un largo estandarte en el mástil mayor, que mostraba al gazolba con sus colores naturales sobre un campo de azul cobalto. Los remeros y marineros de la cuatrirreme eran poderosos negros del norte y los soldados que la tripulaban eran fieros mercenarios de Xylac, al oeste, y el rey tomó con él a bordo a varias de sus concubinas, bufones y otros servidores, además de una amplia reserva de licores y viandas singulares, de forma que no le pudiese faltar nada durante el viaje. Acordándose de la profecía de Geol, el rey se armó con una ballesta y un carcaj lleno de flechas con plumas de loro y también llevó una honda de piel de león y una cerbatana de bambú negro que descargaba diminutos dardos envenenados.

Parecía que los dioses favorecían el viaje, porque la mañana de su partida sopló con fuerza el viento del oeste, y la flota, que contaba con quince navíos, fue empujada, con las velas hinchadas, hacia el sol que salía del mar. Los clamores y gritos de despedida del pueblo de Euvorán sobre los muelles pronto fueron acallados por la distancia, y las casas de mármol de Aramoam, sobre sus cuatro colinas cubiertas de palmeras, fueron ahogadas en aquel blanco azulina disolviéndose rápidamente que era la línea de la costa de Ustaim. A partir de entonces, y por muchos días, las proas de madera de hierro de las galeras hendieron un mar de color índigo suavemente revuelto que se extendía ininterrumpidamente por todos lados bajo un cielo sin nubes azul oscuro.

Confiando en el oráculo de Geol, aquel dios terrestre que nunca había abandonado a su padres, el rey se divertía según era su costumbre, y reclinándose bajo un dosel color azafrán en la popa de la cuatrirreme, paladeaba en una copa de esmeralda los vinos y licores que habían estado en las bodegas de su palacio, almacenando el color de soles antiguos y más ardientes donde había caído ya la negra escarcha del olvido. Y se reía con las tonterías de sus bufones, de inagotables chistes antiguos que habían provocado la risa de otros reyes en los continentes antiguos perdidos en el mar. Y sus mujeres le divertían con obscenidades que eran más antiguas que Roma o Atlantis. Y siempre conservaba a mano, al lado de su lecho, las armas con las que esperaba cazar y volver a matar al gazolba, según el oráculo de Geol.

Los vientos fueron constantes y favorables y la flota continuó su avance, con los grandes remeros negros cantando alegremente a los remos, las suntuosas velas golpeándose fuertemente con el viento, y los largos gallardetes flotando al aire como llamas enhiestas. Después de dos semanas llegaron a Sotar, cuyas bajas costas cubiertas de casia y sagú formaban una

barrera de cien leguas de norte a sur en el mar, y se detuvieron en Loithé, su principal puerto, para preguntar por el gazolba. Se rumoreaba que el pájaro había pasado sobre Sotar y varias personas les dijeron que un habilidoso hechicero de aquella isla, llamado Iflibos, lo había atraído gracias a su magia, encerrándolo en una jaula de sándalo. Así pues, el rey desembarcó en Loithé, considerando que quizá su búsqueda se acercase a su fin, y con algunos de sus capitanes y soldados se dirigió a visitar a Iflibos, que vivía en un valle apartado entre las montañas centrales de la isla.

Fue un viaje tedioso y Euvorán se sintió muy disgustado por los gigantescos y viciosos gusanos de Sotar, que no respetaban la realeza y estaban siempre insinuándose bajo su turbante. Cuando, después de algún retraso y divagaciones por la espesa jungla, llegó a la casa de Iflibos en un alto y peligroso acantilado, vio que el pájaro era simplemente uno de los buitres de brillante plumaje nativos de aquella región, que Iflibos había domesticado para su propia diversión. Por tanto, el rey volvió a Loithé, después de declinar algo rudamente la invitación del hechicero, que quería mostrarle las poco corrientes hazañas de caza para las que había entrenado al buitre. Y en Loithé el rey no se detuvo más que lo necesario para cargar a bordo cincuenta jarros del soberano aguardiente en que Sotar sobrepasaba a todas las otras islas orientales. Después, costeano los acantilados y promontorios meridionales, donde el sol se hinchaba prodigiosamente en cavernas de millas de profundidad, las naves de Euvorán salieron de Sotar y llegaron, tras muchos días, a la pocas veces visitada isla de Tosk, cuyos habitantes se parecían más a gorilas y chimpancés que a los hombres. Euvorán preguntó si sabían algo del gazolba, recibiendo como respuesta únicamente un castañeteo semejante al de los monos. Por tanto, el rey ordenó a sus soldados que capturasen a varios de aquellos salvajes isleños y les crucificasen sobre las palmeras cocoteras por su falta de civismo. Los soldados persiguieron todo el día a los ágiles habitantes del lugar entre los árboles y las piedras, que abundaban en la isla, pero sin capturar ni siquiera a uno de ellos. El rey se contentó con crucificar a varios de sus soldados por su fallo en cumplir aquella orden y navegó hasta llegar a los siete atolones de Yumatot, cuyos habitantes eran en su mayor parte caníbales. Más allá de Yumatot, que era el límite usual de los viajes de Ustaim por el oriente, los navíos entraron al mar Ilozio y comenzaron a encontrar costas en parte míticas e islas sólo conocidas por los cuentos.

Sería tedioso relatar las particularidades completas de aquel viaje en el que Euvorán y sus capitanes fueron siempre hacia el punto donde nace la aurora. Las extrañas maravillas que encontraron en los archipiélagos detrás de Yumatot fueron diversas e innumerables, pero en ningún lugar pudieron hallar una sola pluma como la que había formado parte del plumaje del gazolba y la extraña gente que poblaba aquellas islas no había visto nunca al pájaro.

Sin embargo, el rey vio muchas bandadas de aves de alas ardientes y desconocidas que pasaban sobre sus galeras en medio del mar, yendo de un islote a otro. Desembarcando a menudo, practicó su arquería sobre periquitos y pájaros lira, o mató a las doradas cacatúas con su cerbatana. Cazó al dido y al dinornis en costas que por otra parte estaban despobladas. Una vez, en un mar poblado de rocas desnudas que salían a la superficie, la flota fue asaltada por poderosos grifos que se lanzaron desde sus nidos construidos en los acantilados y cuyas alas brillaban como si las plumas fuesen de bronce bajo el

sol meridiano y había un fuerte tintineo como de escudos sacudidos en la batalla. Los grifos, que eran al mismo tiempo feroces y pertinaces, fueron alejados con mucha dificultad por rocas lanzadas de las catapultas de los navíos.

Mientras las naves continuaban avanzando hacia el este, por todas partes había multitud de aves. Pero al atardecer de un día en el cuarto mes después de su partida de Aramoam, las naves se acercaron a una isla sin nombre que sobresalía a una milla de altura con acantilados de desnudo y negro basalto, a cuyo alrededor el mar gritaba con ahogada rabia y en cuyos precipicios no se veían alas ni se oían voces de pájaros. La isla estaba coronada por engarfiados cipreses que podrían haber crecido en un cementerio azotado por el viento y absorbía lúgubrememente el atardecer, como si se empapase con un cuajarón de sangre oscureciéndose. En la parte más alta de los acantilados había extrañas cuevas con columnas parecidas a las morada de olvidados trogloditas, pero aparentemente inaccesibles para los hombres, y según todas las apariencias, las cuevas no estaban ocupadas por ningún tipo de vida, aunque agujereaban la faz de la isla durante leguas. Euvorán ordenó que sus capitanes soltaran el ancla, con la intención de buscar un lugar para desembarcar la mañana siguiente, puesto que en su ansiedad para volver a encontrar al gazolba no dejaría pasar ninguna isla del océano de la aurora, ni siquiera la menos probable, sin el debido rastreo y examen.

La oscuridad cayó rápidamente y no había luna, de forma que las naves, que estaban muy cerca unas de otras, sólo eran visibles por sus linternas. Euvorán se sentó en su camarote y se dispuso a cenar, sorbiendo el dorado aguardiente de Sotar entre bocados de mermelada de mango y carne de fenicóptero. Excepto por una pequeña guardia en cada nave, los marineros y soldados estaban todos cenando y los remeros comían sus higos y lentejas en sus bancos. Entonces, un salvaje grito de alarma salió de todos los vigías, el grito cesó en un instante y todas las enormes embarcaciones se movieron y tambalearon sobre el agua como si se hubiera posado sobre ellas un peso monstruoso. Nadie sabía qué sucedía, pero por todas partes imperaba el desconcierto y la confusión, diciendo algunos que la flota era atacada por piratas. Aquellos que miraban por las escotillas y agujeros de los remos vieron que los faroles de sus vecinos habían sido apagados y percibieron en la oscuridad un bullir y revolotear como formado por nubes bajas, viendo que pestilentes criaturas negras, del tamaño de un hombre y con alas como los vampiros, trepaban en miríadas por las filas de remos. Aquellos que se atrevieron a acercarse a las escotillas abiertas vieron que las cubiertas, los aparejos y los mástiles estaban cubiertos por aquellas criaturas, que al parecer tenían hábitos nocturnos y habían bajado a manera de murciélagos de sus cuevas en la isla.

Después, como cosas de pesadilla, los monstruos comenzaron a invadir las escotillas y asaltar los puentes, clavando sus infernales garras en los hombres que se les opusieron. Al causarles gran impedimento sus alas, se les podía rechazar con lanzas y flechas, pero volvían una y otra vez formando una espesa turba innumerable, piando con un sonido débil y parecido al de los murciélagos. Era claro que eran vampiros, porque en cuanto conseguían arrastrar a un hombre al suelo, tantos como podían conseguir un bocado se fijaban a él y sin descanso le chupaban la sangre hasta que quedaba poco

más que un puñado de huesos. Las cubiertas superiores, que estaban medio abiertas al cielo, se vieron rápidamente perdidas y sus tripulaciones fueron vencidas por un odioso enjambre; los remeros gritaron desde sus cubiertas que el agua del mar estaba entrando por los agujeros de sus remos, al hundirse más profundamente las naves debido al peso, constantemente en aumento.

Los hombres de Euvorán lucharon durante toda la noche en las compuertas y las escotillas contra los vampiros, turnándose cuando se cansaban. Muchos de ellos fueron capturados y su sangre sorbida ante los ojos de sus compañeros, en el transcurso de aquella noche, y parecía que los vampiros no serían muertos con armas mortales, aunque la sangre que habían chupado salía en tumultuosos surcos de sus cuerpos heridos. Y se arracimaron todavía más sobre la flota, hasta que las birremes comenzaron a hundirse y los remeros se ahogaron en las sumergidas cubiertas inferiores de ciertas trirremes y cuatrirremes.

El rey Euvorán estaba furioso ante este inesperado escándalo que había interrumpido su cena, y cuando el dorado aguardiente hubo sido derramado y las fuentes de carnes extrañas estaban por los suelos a causa del violento cabeceo de la embarcación, quiso

salir de su camarote completamente armado, para hacer llegar a su fin a aquellos chillones malnacidos. Pero en el instante que giraba la puerta del camarote para abrirla por completo, se oyó un suave e infernal chillido en las escotillas a sus espaldas y las mujeres que se hallaban con él comenzaron a chillar y los bufones a gritar llenos de terror. El rey vio, a la luz de la lámpara, una cara horrible con los dientes y las fosas nasales de un ratón que se metía por una de las compuertas del camarote. Intentó rechazar aquel rostro, y desde ese momento hasta el amanecer luchó contra los vampiros con las mismas armas que había traído para dar muerte al gazolba; el capitán del barco, que estaba cenando con él, guardó la otra escotilla con su espalda y las restantes fueron defendidas por dos de los eunucos del rey, armados con cimitarras. En esta actividad se vieron favorecidos por la pequeñez de las escotillas, que, en cualquier caso, apenas hubiesen permitido el libre paso de sus alados asaltantes. Después de oscuras horas de tediosa y horrible pelea, la oscuridad se adelgazó con la parda luz del amanecer y los vampiros se elevaron de las naves formando una negra nube y volvieron a sus cuevas en los acantilados de una milla de altura de aquella isla sin nombre.

Cuando Euvorán contempló los daños causados en sus orgullosas naves de guerra, su corazón se llenó de pesar, porque, de los quince navíos, siete se habían hundido durante la noche, arrastrados al fondo e inundados por aquellas colgantes hordas de obscenos vampiros, y las cubiertas de las restantes estaban tan ensangrentadas como si fuesen mataderos, con la mitad de sus marineros, remeros y soldados yaciendo secos y flácidos como pellejos de vino vacíos después del sediento ataque de los murciélagos gigantes. Las velas y gallardetes estaban convertidos en harapos, y por todas partes, desde la proa hasta la popa de las galeras de Euvorán, se desprendía el nauseabundo olor de su fetidez horrible. Por tanto, para que otra noche no les encontrase de nuevo en la proximidad de aquella isla maldita, el rey ordenó a los capitanes que quedaban que levaran anclas, y las naves, con el agua del mar lavando todavía sus cubiertas y algunas con los remeros ahogados

todavía en sus puestos en los bancos inferiores, se dirigieron lenta y pesadamente hacia el este, hasta que las horadadas paredes de la isla comenzaron a hundirse detrás del océano. De noche no se veía tierra por ninguna parte, y después de dos días sin haber sido molestados más por los vampiros llegaron a una isla de coral de superficie muy baja y con una tranquila laguna en el centro que era frecuentada únicamente por las aves marinas. Allí, por primera vez, Euvorán se detuvo a reparar sus destrozadas velas, a achicar el agua de sus escondrijos y a limpiar la sangre y la basura de sus cubiertas.

Sin embargo, a pesar de este desastre, el rey no abandonó en modo alguno su propósito de seguir navegando hacia las fuentes del día hasta que, como había predicho Geol, se encontrase de nuevo al gazolba huido y lo matase con su propia y real mano. Así pues, durante otra luna, pasaron entre otros extraños archipiélagos y penetraron más profundamente en regiones de mito y leyenda.

Valientemente, se adentraron en amaneceres de amaranto cruzados por loros dorados y corrientes de mediodía de un zafiro oscuro y ardiente, donde los rosados flamencos pasaban en dirección de playas perdidas e invioladas. Las estrellas cambiaron y, bajo signos de extraña forma, oyeron el salvaje y melancólico canto de los cisnes que volaban hacia el sur, huyendo del invierno de regiones no descubiertas y buscando el verano de mundos inexplorados. Y hablaron con hombres fabulosos que llevaban como mantos las alas de un fabuloso y bello pájaro roc, extendiéndose por el suelo detrás de ellos y con hombres que se adornaban con plumas de epyornis. Y también hablaron con gente extraordinaria cuyos cuerpos estaban cubiertos por una pelusa como la de las aves recién empolladas y con otras cuya carne estaba salpicada de algo que se parecía al plumón. Pero en ningún lugar pudieron enterarse de nada sobre el gazolba.

A principios del sexto mes del viaje, a media mañana, una costa nueva y desconocida ascendió durante muchas millas de la profunda curva, extendiéndose de noroeste a sudoeste con puertos resguardados y acantilados y salientes picudos que se intercalaban con calas bajas y verdes. Mientras las galeras se dirigían hacia allí, Euvorán y sus capitanes vieron que sobre algunas de las prominencias más enhiestas estaban construidas torres, pero en el puerto, debajo, no había ni embarcaciones ancladas, ni botes en movimiento, y la costa del puerto era una espesura de verdes árboles y hierba. Navegando más cerca y entrando en el puerto, no vieron otro signo evidente de hombres, aparte de las torres levantadas sobre el acantilado.

Sin embargo, el lugar estaba lleno con un extraordinario número y variedad de pájaros, que variaban en tamaño desde pequeños paros y paserinos a criaturas de mayor longitud de alas que el águila o el cóndor. Describían círculos sobre los barcos en grupos y grandes y abigarradas bandadas, pareciendo al mismo tiempo curiosos y prudentes; Euvorán vio algo que parecía un consejo alado tener lugar sobre los bosques y alrededor de los acantilados y las torres. Pensó que aquél era un lugar apropiado para rastrear al gazolba y, preparándose para la caza, fue a tierra firme en un pequeño bote con varios de sus hombres.

Los pájaros, incluso los de mayor tamaño, eran claramente tímidos e inofensivos, porque, cuando el rey desembarcó en la playa, hasta los mismos árboles parecieron huir, tan numerosas fueron las aves que se lanzaron a volar tierra adentro, o que buscaron los acantilados y agujas rocosas que se elevaban más allá del tiro de los arcos. De la multitud visible poco antes no quedaba nada y Euvorán se maravilló ante tal astucia. Más aún, estaba algo exasperado porque no deseaba partir sin llevarse un trofeo de su habilidad, aunque no pudiese encontrar al gazolba. Y consideró la actitud de los pájaros tanto más curiosa a causa de la soledad de la isla, porque aquí no había otro

sendero que el que podrían hacer los animales del bosque, y tanto éstos como los prados estaban completamente salvajes y sin cultivar y las torres parecían igualmente desoladas con aves marinas y terrestres entrando y saliendo por sus vacías ventanas.

El rey y sus hombres registraron los bosques desiertos a lo largo del litoral y llegaron a una empinada pendiente cubierta por arbustos y cedros enanos, cuya parte más alta se acercaba por un lado a la torre más alta. Aquí, en el fondo de la pendiente, Euvorán vio un pequeño búho durmiendo en uno de los cedros, totalmente inadvertido de la conmoción causada por los otros pájaros al huir. Euvorán colocó una flecha y derribó al búho, aunque ordinariamente hubiese perdonado una presa tan miserable. Estaba a punto de recoger el pájaro caído cuando uno de los hombres que le acompañaban gritó alarmado. Después, volviendo la cabeza mientras se inclinaba bajo

el follaje del cedro, el rey vio una bandada de pájaros colosales, mayores que ninguno de los otros que había visto en la isla, que descendían desde la torre como rayos al caer. Antes de que pudiese colocar otra flecha en la honda, estaban sobre él, produciendo un fuerte estruendo con el batir de sus poderosas alas y derribándolo al suelo instantáneamente, de forma que únicamente los percibía como una tormenta de

plumas revolviéndose terriblemente y un torbellino de crueles picos y garras. Antes de que sus hombres pudiesen acudir en su ayuda, uno de los pájaros fijó sus gigantescas garras sobre la hombrera del manto del rey, sin perdonar la carne bajo su horrible apretón, y se lo llevó a la torre del acantilado tan fácilmente como un halcón se hubiese llevado a un pequeño lebrato. El rey estaba totalmente indefenso, pues había soltado su ballesta ante el asalto de los pájaros y su cerbatana se había desprendido del cinto del que pendía y todas sus flechas y dardos habían sido desparramadas por el suelo. No tenía arma alguna, aparte de una aguda daga, y no podía usarla para nada contra su captor en medio del aire.

Velozmente fue llevado hasta la torre, con una bandada de aves menores describiendo círculos a su alrededor y chillando como en son de burla, hasta que se sintió sordo por aquel alboroto. Se mareó a causa de la altura a que había sido transportado y la violencia de su ascenso, y vio borrosamente las murallas de la torre desaparecer a su lado con amplias ventanas, parecidas a puertas. Después, cuando comenzaba a vomitar, entraron por una de las ventanas y fue depositado rudamente sobre el suelo de una cámara alta y espaciosa.

Extendido completamente, con el rostro contra el suelo, yació vomitando durante un rato, sin tomar conciencia de lo que le rodeaba. Después,

recobrándose ligeramente, se colocó en posición sentada y vio ante él sobre una especie de plataforma una enorme percha de oro rojo y marfil amarillo, con la forma de una luna nueva creciente arqueándose hacia arriba. La percha estaba sostenida por postes de jaspe negro, moteados como con sangre, y sobre ella se sentaba un pájaro gigante y de lo más singular, que contemplaba a Euvorán con un aspecto lúgubre, terrible y austero, como un emperador contemplaría a la escoria que sus guardias han conducido ante él a causa de alguna grave ofensa. El plumaje del pájaro era del color de la púrpura de Tiro y su pico era como una poderosa hacha de pálido bronce que estaba oscurecido en verde hacia la punta y se sujetaba a la percha con garras de hierro que eran más largas que los dedos cubiertos de malla de un guerrero. Su cabeza estaba adornada por plumas de azul turquesa y amarillo ámbar, como una corona de muchas puntas, y alrededor de su cuello, que era largo y sin plumas y tan áspero como la piel de un dragón cubierto de escamas, llevaba un extraño collar compuesto por cabezas humanas y de varios animales felinos, como la comadreja, el gato salvaje, el zorro y la vicuña, todos ellos reducidos a un tamaño común y no más grandes que nueces.

Euvorán se sintió aterrorizado por el aspecto de este pájaro y su alarma no disminuyó cuando vio que muchos otros pájaros de tamaño únicamente inferior al de aquél estaban sentados en la cámara sobre perchas menos elevadas y costosas, de la misma forma que los grandes del reino se sentarían en presencia de su soberano. Y detrás de Euvorán, como guardianes, estaba la criatura que le había raptado a la torre, junto con sus compañeros.

Entonces, y para su más profunda confusión, el gran pájaro de plumaje tirio se le dirigió en lenguaje humano, diciéndole con una voz dura pero grandilocuente y mayestática:

—Con demasiado atrevimiento, oh basura de humanidad, has invadido la paz de la isla de Ornava, isla sagrada para los pájaros, y con maldad has matado a uno de mis súbditos. Entérate de que yo soy el monarca de todos los pájaros que vuelan, andan, vadean o nadan en este globo terráqueo de la Tierra, y mi capital y trono están en Ornava. En verdad, se hará justicia por tu crimen. Pero si tienes algo que decir en tu defensa, lo oiré ahora, porque no quisiera que incluso el más vil de los gusanos terrestres y el más pernicioso me acusase de injusticia o tiranía.

Entonces, recobrándose ligeramente, aunque con el corazón muy asustado, Euvorán le contestó al pájaro y dijo:

—Vine aquí a buscar al gazolba que adornaba mi corona en Ustaim y me fue traidoramente arrebatado, junto con la corona, por medio del hechizo de un mago sin ley. Y conoce que soy Euvorán, rey de Ustaim, y que no me inclino ante ningún pájaro, ni siquiera ante el más poderoso de esta especie.

Entonces el rey de la aves, como asombrado y más indignado que antes, interrogó a Euvorán y le hizo multitud de preguntas en relación al gazolba. Al enterarse de que este pájaro había sido muerto por unos marineros y después disecado, y que todo el propósito de Euvorán en su viaje era cogerlo y matarlo por segunda vez y volverlo a disecar si era necesario, el rey gritó con voz fuerte y airada:

—Esto no ha ayudado tu caso, sino que te ha probado culpable de un doble crimen y de una triple infamia, porque has poseído una cosa abominable y que es contraria a la naturaleza. En esta torre mía, como es justo y apropiado, guardo los cuerpos de los hombres que mis taxidermistas han disecado, pero, en verdad, no es permisible ni sufrible que un hombre haga esto con los pájaros. Por tanto, por la salud de la justicia, y en retribución, pronto te entregaré a los ciudadanos de mis taxidermistas. Indudablemente, creo que un rey disecado, puesto que hasta los gusanos tienen reyes, servirá para realzar mi colección.

Después de esto, se dirigió a los guardianes de Euvorán y les dijo:

—Llevaos esta basura. Confinadlo en la jaula humana y mantened una vigilancia estricta sobre él.

Euvorán, urgido y empujado por los picotazos de sus guardias, se vio obligado a trepar por una especie de escalera inclinada con amplios travesaños de teca que conducía a una cámara en la parte superior de capacidad más que amplia para alojar a seis hombres. El rey fue empujado al interior de la caja y los pájaros trancaron la puerta detrás de él con sus garras, que parecían tener la destreza de los dedos. A partir de entonces, uno de ellos permaneció al lado de la jaula, observando a Euvorán vigilantemente por los espacios entre los barrotes; los otros se alejaron volando por un gran ventanal y no volvieron.

El rey se sentó sobre un montón de paja, puesto que la jaula no contenía cosa mejor para su comodidad. La desesperación le atenazaba y le parecía que su situación era al mismo tiempo terrible e ignominiosa. Estaba profundamente asombrado de que un pájaro pudiese hablar con el lenguaje humano, insultando y despreciando a la humanidad, y consideraba algo igualmente monstruoso que un ave viviese con pompa real, con servidores que cumplían su voluntad y la pompa y el poderío de un rey. Y Euvorán esperaba su destino en la jaula para hombres, cavilando sobre estos nefandos prodigios; después de un rato, le trajeron agua y granos crudos en vasijas de barro, pero no pudo comer los granos. Más tarde, cuando el día se acercaba a la tarde, oyó gritos de hombres y el chillido de las aves bajo la torre, y pronto, sobre estos ruidos, los chasquidos de las armas y el estruendo como si las rocas estuviesen siendo desprendidas del acantilado. Así supo Euvorán que sus marineros y soldados, que habían visto cómo le llevaron cautivo a la torre, estaban asaltando el lugar en un esfuerzo para socorrerle. Los ruidos aumentaron, alcanzando un alboroto tremendo y atroz, y se oyeron gritos como de gente herida mortalmente y chillidos vengativos como de arpías en medio de una batalla. Al poco rato, el clamor se alejó y los gritos se debilitaron; Euvorán supo así que sus hombres no habían tenido éxito en el asalto a la torre. La esperanza murió en su interior, desvaneciéndose en un pozo de desesperación todavía más profundo.

Así pasó la tarde, bajando hacia el mar, y el sol tocó a Euvorán con sus parejos rayos y coloreó los barrotes de la jaula con una imitación del oro. Pronto la luz abandonó la habitación, y poco después llegó el atardecer, tejiendo una temblorosa red fantasmal en el pálido aire. Entre el ocaso y la oscuridad, una guardia nocturna vino a relevar al pájaro diurno que vigilaba al rey cautivo. El recién llegado era un nictálope de relucientes ojos amarillos, y



más alto que el mismo Eurován; estaba formado y emplumado en forma parecida a un búho y tenía las resistentes piernas de un megápodo. Euvorán era consciente, y de forma incómoda, de los ojos del ave, que ardían sobre él con un resplandor más brillante cuanto más se acrecentaba la penumbra. Apenas podía resistir aquel constante escrutinio. Pero pronto salió la luna,

casi llena, derramando una espectral y plateada luz por la habitación, empalideciendo los ojos del pájaro, y Euvorán concibió un plan desesperado.

Sus captores, pensando que había perdido todas sus armas, se olvidaron de quitar de su cinturón la daga, que era larga, con doble filo, y tan aguda como una aguja en la punta. Sujetó el mango de la daga bajo su manto y fingió una repentina enfermedad con gemidos, agitaciones y convulsiones que le lanzaban contra los barrotes. Como había pensado, el gran nictálope se acercó más, curioso por saber lo que aquejaba al rey, e inclinándose metió su cabeza de búho entre los barrotes sobre Euvorán. El rey, fingiendo una convulsión más fuerte que las otras, sacó la daga de su funda y golpeó rápidamente la extendida garganta del pájaro.

El golpe penetró profundamente, taladrando las venas más profundas; el graznido del pájaro fue ahogado por su propia sangre y cayó, aleteando ruidosamente, de forma que Euvorán temió que todos los ocupantes de la torre se despertarían con el sonido. Pero parecía que sus temores eran infundados, pues nadie entró en la cámara y pronto los aleteos cesaron y el nictálope yació inmóvil, en un gran montón de encrespadas plumas. Entonces el rey siguió adelante con su plan e hizo girar los cerrojos de amplia rejilla de la puerta de bambú con poca dificultad. Después, dirigiéndose al comienzo de la escalera por la que se bajaba a la otra habitación, miró y vio al rey de las aves dormido a la luz de la luna sobre su percha criselefantina con el terrible pico en forma de hacha bajo las alas. Euvorán tuvo miedo de descender a la cámara, por temor a que el rey se despertase y le viese. También pensó que los pisos bajos de la torre posiblemente estarían guardados por aves parecidas a la criatura nocturna que había matado.

De nuevo fue presa de la desesperación, pero siendo de naturaleza astuta y resuelta, Euvorán pensó en otro plan. Con mucho trabajo y utilizando la daga, despellejó al enorme nictálope y limpió la sangre de su plumaje lo mejor que pudo. Después se envolvió en la piel, con la cabeza del nictálope sobre su propia cabeza y unos agujeros para los ojos en la garganta por los que pudiese mirar entre las plumas. La piel se le ajustaba bastante bien a causa de su pecho saliente, y su barriga y sus delgadas canillas eran ocultadas tras las pesadas canillas del pájaro cuando caminaba.

Después, imitando el porte y forma de andar del pájaro, el rey descendió por la escalera, colocando los pies cuidadosamente para evitar una caída y haciendo poco ruido, para que el rey de los pájaros no se despertase y descubriese su impostura. El rey estaba completamente solo y siguió durmiendo sin moverse, mientras Euvorán llegaba al suelo y cruzaba rápidamente la cámara hasta llegar a otra escalera que conducía a otra habitación en el piso de abajo.

En esta habitación había muchos grandes pájaros dormidos en perchas y el rey estuvo a punto de perecer de terror mientras pasaba entre ellos. Algunos de los pájaros se agitaron ligeramente y murmuraron soñolientamente, como si

fuesen conscientes de su presencia, pero ninguno le puso obstáculos. Bajó a una tercera habitación y se sobresaltó al ver allí las figuras en pie de muchos hombres, algunos vestidos de marineros, otros de mercaderes, otros desnudos y enrojecidos con pinturas brillantes como los salvajes. Los hombres estaban completamente inmóviles y mudos, como si estuvieran encantados, y el rey les temió menos de lo que había temido a los pájaros. Pero acordándose de lo que le había dicho su rey, adivinó que aquellas personas habían sido capturadas en forma parecida a la suya, y asesinados y conservados gracias al arte de un ave taxidermista. Pasó temblando a otra habitación, que estaba llena de gatos, tigres y serpientes disecados, junto con varios otros enemigos de las aves. La habitación bajo ésta era el piso bajo de la torre y sus puertas y ventanas estaban guardadas por varias aves nocturnas gigantescas similares a aquella cuya piel llevaba el rey. Indudablemente, aquí estaba el mayor peligro y la prueba suprema de su coraje, porque los pájaros le observaron alertas con sus ardientes órbitas doradas y le saludaron con un suave graznido semejante al de los búhos. Las rodillas de Euvorán temblaron y se golpearon al pasar entre los guardias, pero imitando el sonido en son de réplica, no fue molestado por ellos. Llegando hasta la puerta abierta de una torre, vio que la roca del acantilado, iluminada por la luna, no estaba a más distancia que dos cúbitos bajo él, y saltó desde el umbral imitando a un pájaro saltando precariamente de borde en borde a lo largo del promontorio, hasta llegar a la parte superior de aquel declive en cuyo fondo había matado al pequeño búho. Aquí su descenso se hizo más fácil y pronto llegó a los bosques que rodeaban el puerto.

Pero antes de que pudiese entrar en los bosques, se oyó a su alrededor el estridente silbido de los dardos; el rey fue ligeramente herido por una flecha y rugió de rabia, dejando caer el manto de piel de pájaro. Esto, sin duda, le salvó de perecer a manos de sus propios hombres, que venían por el bosque con la intención de asaltar la torre durante la noche. Al saber esto, el rey les perdonó el peligro en que sus flechas le habían puesto. Pero pensó que lo mejor sería abandonar la isla a toda prisa, absteniéndose de asaltar la torre. Así pues, volviendo al buque insignia, ordenó que todos sus capitanes desplegasen las velas inmediatamente, porque, conociendo el terrible poder del monarca de las aves, tenía cierto miedo a una persecución, y pensó que lo mejor sería colocar entre sus naves y la isla un ancho espacio de mar antes del amanecer. Así, las galeras salieron del tranquilo puerto, y rodeando un promontorio al nordeste se dirigieron al este con un rumbo contrario al de la luna. Euvorán, sentado en su camarote, se regaló con gran cantidad y variedad de comida para compensar el ayuno de la jaula humana y se bebió todo un galón de vino de palma, añadiendo un jarro lleno del potente aguardiente de Sotar, dorado como el oro.

A medio camino entre la medianoche y la mañana, cuando la isla de Ornava estaba muy atrás, los timoneles de las embarcaciones vieron surgir una muralla de nubes negras como el ébano que se elevaban velozmente bajo la luna en descenso. Ascendió a gran altitud en los cielos, esparciéndose y formando torres de trueno, hasta que la tormenta asaltó la flota de Euvorán y la arrastró como con los sueltos huracanes del infierno a través de un remolino de caos sin estrellas. En la oscuridad las naves fueron separadas y arrastradas lejos unas de otras, y al salir el día la cuatrirreme del rey estaba sola en el tumulto de aguas y nubes mezcladas; el mástil se rompió junto con la mayor

parte de los remos de madera y la nave fue un juguete de los demonios de la tempestad.

Durante tres días y tres noches, sin que ni el resplandor del sol ni el de las estrellas pudiese discernirse entre aquel hirviente torbellino, la nave fue arrastrada como si estuviese presa en una catarata de los elementos que se dirigiese a alguna corriente sin fondo más allá de los límites del mundo. Al amanecer del cuarto día, las nubes disminuyeron algo, pero el viento continuaba soplando como el aliento de la perdición. Entonces, elevándose oscuramente entre la espuma y el vapor, una tierra medio vista surgió ante la proa, y el timonel y los remeros fueron completamente incapaces de apartar al condenado barco de su rumbo. Poco después, con un gran estruendo de su esculpida proa y el terrible desgarramiento de los maderos, la nave tocó un arrecife bajo, oculto por la espuma, y sus cubiertas inferiores se inundaron rápidamente. La nave comenzó a hundirse con la popa inclinándose cada vez más y el agua entrando por los castillos de babor.

La costa, que se extendía detrás del arrecife y podía verse entre los velos de la espumosa furia del mar, era lúgubre, recortada y austera. Parecía haber poca esperanza de alcanzarla. Mas antes de que el destrozado barco se hubiese ido al fondo bajo él, Euvorán se ató con cuerdas de bonete a un tonel de vino vacío y se tiró desde el inclinado puente. Aquellos de sus hombres que no se habían ahogado ya en el sitio, o no habían sido arrastrados por el tifón, saltaron tras él a aquel mar de altas olas, algunos confiando únicamente en su habilidad como nadadores y otros agarrados a barricas, tablones y remos rotos. La mayoría fueron arrastrados al fondo por el hirviente remolino o golpeados contra las rocas, y de toda la compañía del barco sólo sobrevivió el rey, que fue lanzado a la costa con el soplo de la vida no sofocado

en su interior por aquel amargo mar.

Medio ahogado y sin sentido, yació donde le habían dejado las olas sobre una plataforma arenosa. Pronto el temporal perdió su virulencia, las olas llegaron con caídas crestas, las nubes desaparecieron en una hilera perlada, y el sol, trepando sobre las rocas, brilló sobre Euvorán desde un azul profundo e inmaculado. Y el rey, todavía mareado por los efectos de la rudeza del mar, oyó vagamente, y como en sueños, los chillidos de un ave desconocida. Después, abriendo sus ojos, contempló entre él y el mar, revoloteando con las alas extendidas, aquella gloria de plumas de diversos colores que él conocía como el gazolba. Gritando con voz que era dura y estridente como la de las aves marinas, el pájaro se mantuvo sobre él durante un instante y después voló tierra adentro, a través de una abertura entre los acantilados.

Olvidando todas sus desgracias y la pérdida de sus orgullosas naves de guerra, el rey se desató rápidamente del tonel vacío y, poniéndose en pie torpemente, siguió al pájaro. Aunque ahora no tenía armas, le parecía que el cumplimiento del oráculo de Geol estaba próximo. Lleno de esperanza, se armó con un gran palo caído por allí y reunió pesadas piedras de la playa, mientras perseguía al gazolba.

Detrás del paso entre los altos y agrestes acantilados, encontró un resguardado valle con tranquilos manantiales y bosques de hojas exóticas y fragantes arbustos orientales en flor. Aquí, y ante sus asombrados ojos, pasaban de rama en rama enormes cantidades de aves que llevaban el

colorido plumaje del gazolba; entre ellas fue incapaz de distinguir la que había seguido, pensando que era el adorno avícola de su corona perdida. Aquella muchedumbre de pájaros era algo más allá de su comprensión, puesto que él y todo su pueblo habían considerado que el ave disecada era única y sin par en el mundo, de la misma forma que las otras partes de la corona de Ustaim. Y se le ocurrió que sus antepasados habían sido engañados por los marineros que mataron al pájaro en una isla remota, jurando después que era el último de su especie.

Sin embargo, aunque la ira y la confusión reinaban en su corazón, Euvorán pensó que un pájaro cualquiera de la bandada serviría como emblema y talismán de su realeza en Ustaim y probaría su búsqueda entre las islas de la aurora. Así pues, con un bravo lanzamiento de piedras y palos, intentó derribar uno de los gazolbas. Ante su acometida, los pájaros volaron de árbol en árbol con un horrible chillido y un revoloteo de plumas que formaban en el aire un esplendor imperial. Al final, Euvorán, gracias a su buena puntería o a la suerte, mató un gazolba.

Cuando se dirigía a recoger el pájaro caído, vio un hombre que, con destrozadas vestiduras de un extraño corte y armado con un arco rudimentario, cargaba sobre su espalda un grupo de gazolbas atados por las patas con una resistente hierba. El hombre llevaba sobre su cabeza la piel y las plumas de aquel mismo pájaro. Se acercó a Euvorán gritando indistintamente a través de su enmarañada barba y el rey le contempló con sorpresa y rabia, gritando fuertemente:

—Vil siervo, ¿cómo te atreves a matar al pájaro sagrado para los reyes de Ustaim? ¿No sabes que sólo los reyes pueden llevar al pájaro sobre su cabeza? Yo, que soy el rey Euvorán, te pediré buena cuenta de lo que has hecho.

Ante esto, y mirando con extrañeza a Euvorán, el hombre lanzó una risotada fuerte y burlona, como si pensase que el rey era una persona algo tocada de la cabeza. Y pareció encontrar muy divertido el aspecto del rey, cuyas vestiduras estaban desordenadas, rígidas y sucias a causa de la sal marina al secarse, y cuyo turbante había sido arrancado por las traidoras olas, dejando su calvicie al descubierto. Cuando hubo terminado de reír, el hombre dijo:

—En verdad, éste es el primer y único chiste que he escuchado en nueve años, y mi risa debe ser perdonada. Hace nueve años naufragué en esta isla, siendo un capitán del lejano país sudoriental de Ullotrol y el único miembro de la tripulación que sobrevivió y llegó a salvo a la costa. En todos estos años no he escuchado el lenguaje de ningún hombre, puesto que la isla está muy apartada de las rutas marítimas y no tiene otros habitantes que los pájaros. En cuanto a tus preguntas, se contestan fácilmente: mato a estos pájaros para alejar los dolores del hambre, puesto que en la isla hay poco más que se pueda comer, aparte de raíces y frutos silvestres. Llevo sobre mi cabeza su piel y sus plumas porque mi turbante fue arrancado por el mar cuando me arrojó bruscamente sobre esta playa. Y no me importan las extrañas leyes que mencionas, y más aún, tu realeza es algo que no me interesa demasiado, puesto que la isla no tiene rey y tú y yo somos los únicos aquí, y yo soy el más fuerte y el que está mejor armado. Por tanto, piénsatelo mejor, oh rey Euvorán,

y puesto que tú mismo has matado un pájaro, te aconsejo que lo cojas y vengas conmigo. Verdaderamente quizá pueda ayudarte en lo que concierne a pelarla y cocinarla, porque debo pensar que estás más acostumbrado a los productos del arte culinario que a su práctica.

Oyendo todo esto, la rabia de Euvorán se desvaneció como una llama a la que falta el combustible. Vio claramente la situación final a que su viaje le había conducido y comprendió amargamente la ironía que encerraba el verdadero oráculo de Geol. Supo que el resto de su flota de guerra estaba esparcido entre islas o perdido en mares desconocidos. Se dio cuenta de que nunca volvería a ver las casas de mármol de Aramoam ni a vivir rodeado de un agradable lujo, ni a administrar la ley entre el verdugo y el torturador en el salón de justicia, ni a llevar la corona del gazolba entre los aplausos de su pueblo. Por tanto, acató su destino, pues no estaba completamente

desprovisto de razón, y dijo al capitán:

—Lo que dices tiene sentido. Así pues, guíame.

Entonces, cargados con los despojos de la caza, Euvorán y el capitán, cuyo nombre era Naz Obbamar, se dirigieron amigablemente a una caverna en la rocosa pendiente del interior de la isla que Naz Obbamar había escogido como morada. Aquí el capitán hizo una hoguera de ramas de cedro secas y enseñó al rey la forma más apropiada para pelar el pájaro y asarlo sobre la hoguera, dándole vueltas lentamente sobre un asador de madera de alcanfor verde. Y Euvorán, que estaba hambriento, no encontró la carne del gazolba demasiado incomedible, aunque era algo dura y tenía un fuerte sabor. Después de que hubieron comido, Naz Obbamar sacó de la cueva una tosca jarra hecha con el barro de la isla, y que contenía un vino que él había hecho con ciertas bayas, y bebieron por turnos de la jarra, contándose la historia de sus aventuras y olvidando por un rato la dureza y soledad de su situación.

A partir de entonces, compartieron la isla de los gazolbas, matando y comiendo a las aves según lo ordenaba su apetito. A veces, como una gran exquisitez, mataron y comieron algún otro pájaro que se encontraba en la isla mucho más raramente, aunque a lo mejor era bastante corriente en Ustaim o Ullotrol. Y el rey Euvorán se hizo un turbante con la piel y plumas del gazolba, igual que lo había hecho Naz Obbamar. Y así pasaron sus días hasta el fin.

### ***EPILOGO: LA SECUENCIA DE LOS CUENTOS DE ZOTHIQUE***

Estos dieciséis cuentos de *Zothique, el Ultimo Continente*, no fueron publicados originalmente en ningún orden determinado, ni yo he podido descubrir que Clark Ashton Smith, o algún otro escritor, haya establecido alguna vez la secuencia cronológica del conjunto de historias sobre Zothique. Por lo tanto, yo me he prestado a ello.

Cuando comencé a compilar esta colección de Zothique, consulté largamente con un coleccionista de Smith, Mr. Roy A. Squires, de Glendale, California. No sólo había conocido personalmente a Smith, sino que después de su muerte fue durante algunos años el custodio de sus papeles. Mr. Squires no solamente completó mi lista de todos los cuentos sobre Zothique, sino que también pudo darme algún consejo sobre la ordenación de las historias. Me

pasó los resultados de la investigación de Thomas G. L. Cockroft. de Nueva Zelanda, que había establecido que, según la evidencia interna del propio texto, "El tejedor de la tumba" precede a "La magia de Ulúa", y que "La muerte de Ilalotha" podría preceder al cuento anterior, posiblemente en algunos siglos. Por estos y otros datos, informaciones, alientos y consejos, estoy muy agradecido a Roy Squieres y Tom Cockroft.

Sin embargo, sólo yo soy responsable del orden de los cuentos tal y como aparecen en este libro. Y eso incluye cualquier error o incongruencia que pueda haber pasado por alto. He establecido, a mi propia satisfacción, que los cuentos se encuadran mejor en el orden que yo les he dado; sólo puedo esperar que los lectores estén de acuerdo conmigo.

Algunos detalles de esta secuencia resultan obvios en un estudio de los cuentos. En "El ídolo oscuro", por ejemplo, leemos cómo el hechicero Namirra destruye la ciudad de Ummaos en venganza por una antigua ofensa.

En "El último jeroglífico" nos enteramos de que Ummaos ha sido reconstruida sobre las ruinas de una ciudad más antigua del mismo nombre, destruida hace mucho tiempo por la ira de un mago. Obviamente, "El ídolo oscuro" precede a "El último jeroglífico" en un intervalo de tiempo considerable. Pero ¿qué sucede entonces con "El fruto de la tumba"? En este cuento se dice que Namirra vivió "hace muchos siglos". Está claro que este cuento también viene después del ídolo. Pero ¿qué relación tiene con el del jeroglífico? Aquí me vi forzado a escoger. Puesto que Namirra era todavía recordado por su nombre en el período de "El fruto de la tumba", pero era solamente "un antiguo hechicero" en la época de "El último jeroglífico", decidí que éste vendría algo después de "El fruto de la tumba". Quizá esté equivocado, pero éste fue mi razonamiento.

Un trabajo similar de detective literario me decidió a colocar "Xeethra" como el primer cuento en la ordenación. En este caso, mi razonamiento se basó en el hecho de que el país de Cincor estaba entonces habitado, por lo menos en su parte sudoriental, y tenía hierba suficiente para pastar, mientras que en "El imperio de los nigromantes", Cincor es un desierto estéril, cuyas gentes han sido destruidas por la peste hace largo tiempo. Puesto que Cincor no vuelve a aparecer en la serie, lo supongo un país muy antiguo, ya moribundo en tiempos de Xeethra, y muerto en lo que se refiere al resto de las historias, lo que hace que sea lógico colocarlo el primero en este orden.

Un razonamiento similar fue empleado en todo el libro; si se leen las historias cuidadosamente, como lo he hecho yo, se puede seguir la corriente de la civilización pasando de Xylac a Tasuun, a Yoros, y de allí a Ustaim y las islas. Sucesivamente, cada país se convierte en un desierto y sus pueblos se extinguen, en el orden que yo he establecido.

Para algunos lectores esta elaborada maquinaria de investigación interna puede parecer un ejercicio algo trivial. Espero que no. En cualquier caso, habiendo hecho mi propio estudio de la cronología de Zothique, a falta de una anterior. creí que lo apropiado era explicar mis ideas para ordenar estos cuentos, de forma que no pareciese algo totalmente caprichoso.

Si se consulta el mapa al principio del libro, será más fácil colocar los cuentos en su contexto geográfico. Este mapa se basa en mis propias

investigaciones en el texto de los cuentos. Pero agradezco a Mr. L. Sprague de Camp haberme dejado su propio esquema de Zothique, hecho hace algunos años y "corregido" por el propio Clark Ashton Smith; este esquema de Camp/Smith me ha ayudado a resolver varios peliagudos problemas referentes a la geografía zothiquiana.

Un comentario más sobre el texto de estas historias: durante el transcurso de mi trabajo en Zothique he recurrido al consejo y ayuda de la viuda de Clark Ashton Smith, por lo que le estoy extremadamente agradecido. Los cuentos se imprimen aquí según aparecieron en las diversas colecciones de la editorial Arkham House. Sin embargo, en el caso de "El último jeroglífico" y "La muerte de Ilalotha" he trabajado directamente con copias Xerox de los manuscritos originales, tal como salieron de las manos de su autor. Y como el texto de "El viaje del rey Euvorán" de Arkham House reproduce los cambios editoriales realizado por el editor de *Weird Tales* (donde el cuento apareció bajo el título de "La búsqueda del gazolba"), he utilizado en su lugar la versión original publicada privadamente por Mr. Smith en un pequeño panfleto titulado *The Double Shadow*.

LIN CARTER