

**JACK VANCE**

**MADOUC**

TRILOGÍA DE LYONESSE / 3

Lyonesse ha significado siempre misterio, magia y encantamientos. Jack Vance, uno de los escritores más imaginativos, ha creado una convincente saga épica sobre ese mundo fantástico, sobre la magia y sus practicantes, sobre sus testigos y sus víctimas. La acción transcurre en las míticas islas Elder (desde las que navegaron hasta Bretaña los antecesores del rey Arturo). Sus magos, hechiceros, brujas, hadas, demonios, trolls y otros sorprendentes personajes son tan reales como los reyes, princesas, caballeros, campesinos y el resto de humanos que pueblan tan vívidamente estas páginas.

En *Lyonesse III: Madouc*, la diabólica aparición de dos terribles hechiceros amenaza con destruir el poderío de Murgan, mago supremo de las islas Elder, y pone en peligro el futuro de las mismas islas. El ambicioso rey Casmir de Lyonesse maquina una guerra sangrienta, mientras la princesa Madouc y otros audaces aventureros emprenden la búsqueda del Santo Grial. Jack Vance emparenta así el mundo de Lyonesse con la leyenda en torno al desconocido paradero del Santo Grial y concluye la ya famosa trilogía con un broche de oro que mereció con toda justicia, el Premio Mundial De Fantasía De 1990.

## PRESENTACIÓN

Con *Lyonesse III: Madouc* (1989), Jack Vance concluye la ya famosa trilogía sobre las míticas Islas Elder, sobre sus gentes y su mundo mágico. El primer volumen de esta saga épica sobre un mundo fantástico, *Lyonesse I: el jardín de Suldrun*, se publicó en Estados Unidos en 1983. Pero, en realidad, la idea de escribir esta trilogía constituye uno de los más antiguos y queridos proyectos de Vance. Según él mismo nos cuenta, desde los sueños de la niñez hasta las obras que componen el gran fresco de *Lyonesse*, la fantasía y el mundo mágico de las Islas Elder han sido una constante en su pensamiento:

*Cuando era un niño, a los nueve o diez años, empecé a escribir relatos de hadas que se desarrollaban en el mismo bosque repleto de magia. Recuerdo haber leído relatos rusos sobre las hadas, así como algo de Howard Pyle, y parecía muy agradable de escribir. Hice además algunos dibujos y mapas, pero era un niño pequeño y nunca terminé esas historias.*

Con el tiempo, Vance ha llegado a alcanzar gran reconocimiento como escritor de ciencia ficción y fantasía, pero con toda seguridad nunca ha olvidado sus sueños de niñez ni su interés por los cuentos de hadas, por esos mundos medievales repletos de fantasía y de magia. Mantiene, como muchos, una sorprendente expectación por un mundo

escasamente conocido y tan sólo entrevisto a través de sus muchas complejidades.

Tras la escritura de *Los príncipes demonios*, el propio Vance reconoció que, incluso desde mucho antes, tenía intención de componer una gran saga acerca de la magia. Parece ser que concibió la idea incluso antes de la aparición de *La tierra moribunda* en el ya lejano 1950. Y las leyendas de Lyonesse se encontraban inevitablemente ligadas a ese proyecto elaborado durante largos años:

*Quería escribir un gran libro... tres grandes libros. Por lo que yo sé, hasta ahora nadie ha escrito sobre Lyonesse, y me parece que ya es hora de hacerlo. El nombre pertenece a las Islas Elder, mencionadas en las leyendas celtas y bretonas como Hy-Brasill e Ys, y se entronca con las leyendas de Avalon y del ciclo artúrico. Lyonesse es un país en el sur de la isla principal, Hy-Brasill. Hay seis o siete islas grandes y veinte o treinta más pequeñas que las rodean, con una superficie total parecida a la de Irlanda. Es un buen lugar para una bella historia de amor mitológica.*

El proyecto ha tomado finalmente la forma de tres libros que, en la traducción al castellano, hemos titulado siguiendo la voluntad de Vance: *Lyonesse I: el jardín de Suldrun*, *Lyonesse II: la perla verde* y *Lyonesse III: Madouc*, no siempre respetada en su edición en inglés. Con ellos concluye la trilogía, pero el mismo Vance ha advertido, ya desde la aparición del primer libro, que es muy probable que vuelva a escribir relatos en torno al mundo de las Islas Elder.

Según indican la tradición y las leyendas, las Islas Elder desaparecieron en una gran inundación, pero Vance siempre ha dicho que no deseaba terminar la trilogía con esa catástrofe:

*Me gustan las Islas Elder y la gente que vive en ellas. Si el desastre tiene que ocurrir (el estruendo de la caída de las grandes olas, gritos y alaridos, y todo el mundo ahogándose) va a ocurrir sin mi ayuda. Intentaré evitarlo mientras sea posible. Con un lugar como ése uno puede seguir siempre con historias de amor, relatos de hadas y leyendas.*

Y esto es, en definitiva, lo que ofrece *Lyonesse*: relatos de amor y aventura, historias de magos y poderes, una gran saga fantástica en la que una multitud de personajes se suceden para dar vida a un mundo nuevo.

En sus obras de ciencia ficción, Vance ha destacado siempre por su facilidad para la creación de mundos y sociedades repletos de detalles (sus abundantes notas a pie de página dan prueba de ello) que incrementan al mismo tiempo el exotismo y la veracidad de los entornos imaginados. Es cierto que muchas de sus obras de fantasía se etiquetan más fácilmente como «fantasía heroica» y en ellas domina el aspecto aventurero en unos ambientes exóticos. Pero con *Lyonesse* Vance ha abordado por fin eso que algunos han empezado a llamar «alta fantasía», en la línea de obras paradigmáticas como *El señor de los anillos* de Tolkien y *Terramar* de Le-Guin, a las que, a partir de ahora, cabe añadir la trilogía de *Lyonesse* como una nueva obra «clásica» de la mejor literatura fantástica.

*Lyonesse* ha significado siempre misterio, magia y encantamientos. Jack Vance ha creado con esta serie una convincente saga épica sobre ese mundo fantástico, sobre la magia y sus practicantes, sobre sus testigos y sus víctimas. La acción transcurre en las míticas Islas Elder (desde las que navegaron hasta Bretaña los antecesores del rey Arturo). Sus magos, hechiceros, brujas, hadas, demonios, trolls y otros sorprendentes personajes son tan reales como los reyes, princesas, caballeros, campesinos y el resto de huma-

nos que pueblan tan vividamente estas páginas. *Lyonesse* es un mundo mágico cuya descripción nos llega realizada por una mano maestra.

El primer volumen de la serie nos introducía en el fascinante mundo de *Lyonesse*: sus reinos con sus enfrentamientos y alianzas, sus personajes con sus ambiciones y debilidades, sus historias de amor con sus problemas y satisfacciones. La desgracia de la princesa Suldrun de *Lyonesse* y sus amores con Aillas de Troicinet son el tema central de la primera parte de la trilogía, pero, poco a poco, el lector va percibiendo el importante papel de los magos, de las hadas y hechiceros y, asimismo, de sus poderes y ambiciones, que son el eje principal del segundo volumen de la serie. En él se nos narra el enfrentamiento entre los magos Murgén y Tamurello, que discurre paralelo al duelo de poder e inteligencia entre los reyes Aillas de Troicinet y el rey Casmir de *Lyonesse*. Todo ello con la recurrente presencia de la misteriosa Perla Verde cuyo fulgor irradia un influjo inevitablemente maligno.

En *Lyonesse III: Madouc*, la diabólica aparición de dos temibles hechiceros amenaza con destruir el poderío de Murgén, mago supremo de las Islas Elder, y la inundación que nos narra la leyenda pone en peligro el futuro de las islas. Pero el personaje central es ahora Madouc, la presunta hija de Suldrun y Aillas que, en realidad, tiene sangre de hadas en sus venas. El ambicioso rey Casmir de *Lyonesse* maquina una guerra sangrienta contra el rey Aillas de Troicinet, mientras la princesa Madouc y otros audaces aventureros emprenden diversas búsquedas, todas ellas de naturaleza quimérica: el misterioso linaje de Madouc, la juventud perdida de Trevanet y la fabulosa reliquia del Santo Grial que podría honrar la gran catedral que construye la reina Sollace.

Jack Vance emparenta así el mundo de *Lyonesse* con la leyenda de la búsqueda del Santo Grial y concluye la ya fa-

mosa trilogía con un broche de oro que mereció, con toda justicia, el Premio Mundial de Fantasía de 1990.

La capacidad de Vance para forjar historias y leyendas alcanza, en esta tercera parte de *Lyonesse*, uno de sus logros más conseguidos al amparo de un brillante estilo narrativo. Abandonando las limitaciones de la narración instrumental de la novela de aventuras narrada a gran ritmo, Vance elige en *Lyonesse* un deambular sencillo, escueto y preciso por los caminos de la descripción simple, casi ingenua, y siempre repleta de sorprendentes detalles. Vance se sitúa, en cierto modo, como un espectador desinteresado que nos narra de forma casi desapasionada lo que ocurre en su mítico mundo de las Islas Elder, tal vez como un notario que tomase nota de todo lo que ocurre, de forma casi taquigráfica y con un estilo exageradamente desprovisto de barroquismos, dominado por las frases cortas y animado por una gran riqueza de vocabulario. Pero ese estilo es la depuración de la quintaesencia del arte narrativo de Vance y el recurso estilístico con el que enhebrar un sinfín de historias, leyendas y aventuras que dan vida al maravilloso mundo de *Lyonesse*. Una verdadera gozada.

Me atreveré a decir que, por una vez, no es el primer libro de una trilogía el mejor de los tres; en mi opinión, tanto *La perla verde* como *Madouc* se disputan dicho honor. Aunque los expertos que concedieron el Premio Mundial de Fantasía de 1990 han optado por *Madouc* y, tras la lectura de este libro, resulta fácil comprender por qué.

**MIQUEL BARCELÓ.**

I



# 1

Al sur de Cornualles y al norte de Iberia, frente a Aquitania y sobre el golfo de Vizcaya, se hallaban las Islas Elder, que abarcaban desde «El Colmillo de Gwyg», una punta de roca negra a menudo cubierta por las rompientes del Atlántico, hasta Hybras —la «Hy-Brasill» de los primeros cronistas irlandeses—, una isla tan grande como la misma Irlanda.

En Hybras había tres ciudades notables: Avallon, Lyonesse y la antigua Ys<sup>[1]</sup>, así como numerosos pueblos amurallados, viejas y grises aldeas, castillos de muchas torres y mansiones rodeadas de agradables jardines.

Los paisajes de Hybras eran variados. El Teach tac Teach, una cordillera de altos picos y brezales, corría a lo largo de la costa atlántica. En otras partes el paisaje era más suave, con vistas de laderas soleadas, lomas boscosas, prados y ríos. El centro de Hybras estaba ocupado por el legendario Bosque de Tantrevalles, en cuyo interior pocas gentes se aventuraban por temor a los encantamientos. Los pocos leñadores que lo recorrían lo hacían con cautela, parándose a menudo para escuchar. El profundo silencio —a veces interrumpido por el gorjeo de un pájaro— les causaba inquietud, y a menudo se detenían para escuchar de nuevo.

En las profundidades del bosque los colores se hacían más ricos e intensos; las sombras estaban teñidas de índigo o rojo oscuro. Cualquiera podía estar observando desde otro lado del claro, o encaramado en lo alto de un tocón.

Las Islas Elder habían presenciado el paso de muchos pueblos: faresmios, evadnioi de ojos azules, pelasgos con sus sacerdotisas ménades, danaans, lidios, fenicios, etruscos, griegos, celtas de Gaul, ska, llegados desde Noruega a través de Irlanda, romanos, celtas de Irlanda y godos del mar. La presencia de tantos pueblos había dejado un complejo legado: fortalezas en ruinas; tumbas y monumentos funerarios; estelas con crípticas inscripciones: canciones, danzas, giros idiomáticos, fragmentos dialectales, nombres de lugares; ceremonias de propósito olvidado pero de sabor persistente. Había gran variedad de cultos y religiones, aunque en todos los casos una casta de sacerdotes intercedía entre los legos y la divinidad. En Ys, escalones tallados en piedra descendían al templo oceánico de Atlante; cada mes, cuando se oscurecía la luna, los sacerdotes bajaban los escalones a medianoche, para emerger al alba con guirnaldas de flores marinas. En Dascinet, ciertas tribus se guiaban en sus ritos por muescas talladas en piedras sagradas que sólo podían leer los sacerdotes. En Scola, la isla adyacente, los adoradores del dios Nyrene vertían jarras de su propia sangre en cada uno de los cuatro ríos sagrados; los muy devotos a veces se desangraban hasta palidecer. En Troicinet, los rituales de la vida y de la muerte se celebraban en templos dedicados a Gea, la diosa de la tierra. Los celtas habían vagado por toda la extensión de las Islas Elder, dejando no sólo nombres de lugares, sino sacrificios druídicos en bosquecillos sagrados, y la «Marcha de los Árboles» en Beltane. Los sacerdotes etruscos honraban a su andrógina divinidad Votumna con ceremonias repulsivas y a menudo horrendas, mientras que los danaans introdujeron el más sobrio panteón ario. Con los romanos llegaron el culto a Mitra, el cristianismo, el parsismo, la doctrina de Zoroastro y muchas otras sectas similares. Con el tiempo, los monjes irlandeses fundaron un monasterio cristiano<sup>[2]</sup>, la is-

la Whanish, cerca de Dahaut y Avallon, que al final sufrió el mismo destino que Lindisfarne, en la costa de Gran Bretaña.

Durante muchos años las Islas Elder fueron gobernadas desde el castillo de Haidion, en la ciudad de Lyonesse, hasta que el rey Olam III, hijo de Fafhion Nariz Larga, trasladó la sede del gobierno a Falu Ffail, en Avallon, llevándose el trono sagrado Evandig y la gran mesa Cairbra an Meadhan, «Tabla de Notables<sup>[3]</sup>» y fuente de todo un ciclo de leyendas.

A la muerte de Olam III las islas entraron en un período turbulento. Los ska, expulsados de Irlanda, se establecieron en la isla Skaghane, donde frustraron todas las tentativas de desalojarlos. Los godos arrasaron la costa de Dahaut, saqueando el monasterio cristiano de la isla Whanish, internándose por el estuario del Camber hasta Rueda Dentada, desde donde amenazaron a la misma Avallon. Unos cuantos notables rivalizaban por el poder, derramando mucha sangre, sembrando pesadumbre y aflicción, agotando la tierra y sin llegar a resultado alguno, con lo cual las Islas Elder se dividieron en once reinos, todos enconados contra los demás.

Audry I, rey de Dahaut, nunca renunció a su pretensión de ejercer la soberanía sobre la totalidad de las islas, basándose en su posesión del trono Evandig. Esta pretensión encontraba feroz oposición por parte del rey Phristan de Lyonesse, el cual insistía en que Evandig y Cairbra an Meadhan le pertenecían por derecho y que Olam III se los había arrebatado. Afirmaba que Audry I era un traidor y un cobarde y al fin los dos reinos se declararon la guerra. En la decisiva batalla de la colina de Orm, ambos bandos sólo lograron desangrarse mutuamente. Phristan y Audry I murieron, y los restos de sus ejércitos se alejaron abatidos del campo ensangrentado.

Audry II fue rey de Dahaut y Casmir I fue el nuevo rey de Lyonesse. Ninguno renunció a las antiguas pretensiones,

y la paz entre ambos reinos fue frágil y precaria.

Así transcurrían los años, y la paz era sólo un recuerdo. En el Bosque de Tantrevalles pululaban semihumanos, duendes, ogros y otros seres difíciles de definir, realizando actos malignos que nadie se atrevía a castigar; los magos ya no se molestaban en ocultar su identidad, y los gobernantes les pedían ayuda para asuntos mundanos.

Los magos dedicaban cada vez más tiempo a arteras luchas y ruinosas intrigas, y una buena parte de ellos desapareció. El hechicero Sartzanek fue uno de los más desalmados; había destruido al mago Coddefut por medio de una purulencia, y a Widdefut a través del «Hechizo de la Iluminación Total». En represalia, sus enemigos conspiraron para transformar a Sartzanek en un poste de hierro, el cual clavaron en la cima del monte Agón. Tamurello, vástago de Sartzanek, se refugió en su mansión Faroli, en las profundidades del Bosque de Tantrevalles, y allí se protegió por medio de la magia.

Para evitar la repetición de estos episodios, Murgen, el más poderoso de los magos, pronunció su famoso edicto, prohibiendo a éstos servir a gobernantes seculares, pues semejante actividad inevitablemente crearía nuevos conflictos entre los magos, poniendo en peligro a todos ellos.

Dos magos, Snodbeth el Alegre, así llamado por sus campanillas tintineantes, sus cintas y sus jocosas ocurrencias, y Grundle de Shaddarlost, tuvieron la temeridad de ignorar el edicto, y sufrieron severas penas por su atrevimiento. Snodbeth fue clavado dentro de una tina donde lo devoraron un millón de insectos negros; Grundle despertó de su sueño y se encontró en una lúgubre región detrás de la estrella Achernar, entre géiseres de azufre y fumarolas azules; tampoco logró sobrevivir.

Aunque los magos optaron por contenerse, los afanes y conflictos prevalecían por doquier. Los celtas, que se habían establecido pacíficamente en la provincia daut de Fer Aquila, soliviantados por bandas de goidels procedentes

de Irlanda, asesinaron a todos los dauts que hallaron a su paso, nombraron rey a un corpulento ladrón de ganado llamado Meorghan el Calvo y llamaron Godelia a esa tierra. Los dauts no pudieron recobrar su provincia perdida.

Pasaron los años. Un día, casi por casualidad, Murgén realizó un descubrimiento que lo consternó tanto que permaneció inmóvil durante varios días, mirando al vacío. Poco a poco recobró la voluntad y al final inició un programa que, de tener éxito, lograría detener el impulso de un destino funesto.

El esfuerzo absorbió las energías de Murgén y eliminó la alegría de su vida.

Para conservar su intimidad, Murgén levantó barreras disuasorias en las inmediaciones de Swer Smod, y apostó a un par de guardianes demoníacos para ahuyentar a los visitantes obstinados; Swer Smod se transformó en un lugar de silencio y desolación.

Murgén acabó por sentir una necesidad de alivio. Por esa razón creó un vástago, para poder vivir dos existencias en tándem.

El vástago, Shimrod, fue creado con gran cuidado, y no era una réplica de Murgén, ni en apariencia ni en temperamento. Quizá las diferencias fueran mayores de lo que Murgén había pretendido, pues el temperamento de Shimrod era a veces superficial, rayano en la frivolidad; una condición que no concordaba con el ánimo reinante en Swer Smod. Aun así, Murgén amaba a su vástago y lo adiestró en las habilidades de la vida y las artes de la magia.

Al fin Shimrod se impacientó y con la bendición de Murgén se marchó alegremente de Swer Smod. Durante un tiempo deambuló por las islas como un vagabundo, a veces aparentando ser un labriego, a menudo como un caballero errante en busca de aventuras románticas.

Shimrod se instaló finalmente en Trilda, una morada en el prado de Lally, a poca distancia del Bosque de Tantrevalles.

Con el tiempo los ska de Skaghane perfeccionaron su aparato militar e invadieron Ulflandia del Norte y del Sur. Fueron derrotados por Aillas, el gallardo y joven rey de Troicinet, quien luego ocupó el trono de ambas Ulflandias, para gran consternación de Casmir, rey de Lyonesse.

Quedaban menos de doce magos en las Islas Elder. Éstos eran algunos: Baibalides, de la isla de Lamneth; Noumique; Myolander; Triptomologius el Nigromante; Condoit de Conde; Severin Starfinder; Tif del Troagh; y otros, que eran apenas aprendices o iniciados. Los demás habían muerto, de lo cual podía deducirse que la magia podía ser una profesión peligrosa. La bruja Desmëi, por razones desconocidas, se había disuelto durante la creación de Faude Carfilhiot y Melancthe. Tamurello también había actuado con imprudencia; ahora, con la apariencia de un esqueleto de comadreja, colgaba dentro de un pequeño globo de vidrio en el gran salón de Swer Smod, en la residencia de Murgen. El esqueleto estaba acurrucado, con el cráneo hundido en la cavidad formada por las ancas erguidas, y dos ojillos negros miraban desde el vidrio, sugiriendo una voluntad casi palpable de causar mal a quien siquiera mirase la botella.

## 2

La más remota provincia de Dahaut era la Marca, gobernada por Claractus, duque de la Marca y de Fer Aquila. Éste era un título vacío, pues hacía tiempo que los celtas habían incluido el ducado de Fer Aquila en su reino de Godelia.

La Marca era una comarca pobre y escasamente poblada, con una sola ciudad, Blantize. Algunos campesinos cultivaban cebada y criaban ovejas; en algunos castillos ruinosos, una nobleza venida a menos vivía apenas mejor que los campesinos, consolándose en su honor y en su devoción a las doctrinas caballerescas. Comían más gachas que carne; corrientes de aire soplaban por sus salones, haciendo oscilar las llamas de las antorchas; de noche circulaban fantasmas por los corredores, lamentando viejas tragedias.

En el oeste de la Marca había un páramo que albergaba sólo espinos, cardos, juncos y algunos bosquecillos de cipreses negros y achaparrados. Ese páramo, llamado la Llanura de las Sombras, lindaba con el gran bosque por el sur, bordeaba los pantanos de Squigh y al oeste limitaba con el Dann Largo, una escarpa de cien metros de altura y ochenta kilómetros de longitud, más allá de la cual se extendían los brezales de Ulflandia del Norte. La única ruta hasta los brezales era a través de una grieta en el Dann Largo. En tiempos antiguos se había construido una fortaleza en la grieta, cerrando la brecha con bloques de piedra, de modo que la fortaleza se transformó en parte del peñasco. Una puerta daba a la llanura, y encima de una línea de muralla había una terraza o pasarela. Los danaans la habían llamado «Poelitetz la Invulnerable»; nunca había sido tomada me-