

JACK VANCE

EMPHYRIO



Los hombres fueron reducidos a la esclavitud, y destinados a penosas tareas, mientras que los monstruos se relajaban y veían satisfechas sus necesidades. Llegó el momento en que Emphyrio, el hijo de un pescador, fue impulsado a la rebelión y confujo a los suyos a las montañas.

Empleó una tablilla mágica, y todos los que oían sus palabras sabían que eran palabras de verdad, y así, muchos fueron los hombres que se reagruparon para luchar unidos contra los monstruos.

Por fuego y llamas, tortura y carbonizaciones, los monstruos de Sigil tejieron su venganza.

Sin embargo, la voz de Emphyrio resonaba desde las montañas, y todos los que la oían se rebelaban.

1

En la sala, en la parte más alta de la torre, se hallaban seis personajes: tres de ellos se hacían llamar «señores» o «reparadores», un hombre del pueblo (en lamentable estado) que era su prisionero, y dos garriones. La sala tenía un aspecto teatral y extraño, de dimensiones irregulares, revestida con pesadas cortinas de terciopelo marrón. En un extremo de la estancia, un ventanuco dejaba penetrar un rayo de luz de un color ambarino ahumado, como si el cristal estuviera manchado de polvo... lo que no era el caso; de hecho, la propia naturaleza del vidrio era muy especial y producía notables efectos. Al otro lado de la habitación había una puerta baja, de acero, con forma trapezoidal.

El cautivo, inconsciente, estaba aprisionado en una complicada estructura articulada. La parte superior de su cráneo había sido retirada y, sobre el desnudo cerebro, descansaba una gelatina amarilla cubierta de estrías. Por encima colgaba una cápsula negra, un objeto curiosamente feo, sencilla combinación de vidrio y metal. Su superficie estaba recubierta por una docena de protuberancias parecidas a verrugas; cada una de ellas proyectaba en la gelatina un rayo de temblorosas radiaciones.

El prisionero era un hombre joven de piel clara y rasgos sin mucha distinción. Los cabellos, por lo que podía verse, eran rojizos. La frente y los pómulos eran amplios, la nariz redondeada, la boca tranquila y amplia y las mandíbulas un poco por encima del firme mentón; la cara mostraba un aspecto de infantil idealismo. Los señores, o «reparadores» (término este último un tanto caído en desuso y empleado

sólo raramente) eran de otra especie. Dos de ellos eran tipos altos y delgados, de piel absentada, de nariz delgada y larga, bocas saturnianas, cabellos negros y pegados al cráneo. El tercero era más viejo, más pesado, y sus facciones denotaban astucia, bajo una mirada brillante e inflamada y piel rubicunda con una tonalidad subyacente de un enfermizo color magenta. El Señor Fray y el Señor Fanton mostraban un desdén altanero, mientras que el Gran Señor Dugald el Boimarc parecía oprimido por algún tipo de inquietud y una cólera crónica. Los tres, miembros de una raza especialmente conocida por sus refinadas orgías, parecían desprovistos del más mínimo resto de humor; severos, incapaces de gozar de los más ínfimos placeres y diversiones.

Los dos garriones, en el fondo de la sala, eran antropomorfos, de un color negrizo y marrón purpúreo, sólidos y macizos. En sus ojos, unos bulbos negro mate, podían verse reflejos internos parecidos a estrellas; a cada lado de sus caras había matas de pelo negro.

Los señores vestían trajes negros de corte refinado y bonetes de hilos metálicos adornados con joyas. Los garriones llevaban arneses de cuero negro y mandiles de burriel de color ocre.

Fray se hallaba cerca de un panel de control, y explicaba las funciones del aparato.

—En primer lugar, hay un período de unión, mientras cada rayo busca una sinapsis. Cuando los rayos se detienen, lo que acaba de pasar, y las agujas coinciden - Fray señaló dos flechas negras de rumbos diferentes —, deja de existir, no siendo otra cosa que un organismo no desarrollado, un pólipo con algunos reflejos musculares. Los circuitos neurales están clasificados en el ordenador por campos y complejidad de interconexión, en siete niveles. —El Señor Fray examinó la gelatina amarilla, en la que los rayos exploratorios no levantaban otra cosa que montículos luminosos —. El cerebro ha sido estructurado en siete zonas... Para llevarlas a las condiciones deseadas, liberamos el control

de zonas específicas y, si es necesario, limitamos o, incluso, suprimimos otras. Ya que el Señor Dugald no tiene intención de rehabilitarle...

Fanton habló con voz ronca.

—Es un pirata. Debe ser desterrado.

—... liberaremos los niveles uno por uno, hasta que se halle dispuesto a proporcionar los datos precisos que desea el Señor Dugald. Aunque, lo reconozco, sus motivos sobrepasen mi entendimiento.

—El Señor Fray lanzó una incierta mirada al Gran Señor Dugald.

—Para mí, mis motivos son más que suficientes —respondió Dugald—, y os conciernen más de lo que suponéis. ¡Adelante!

Latiendo con el mismo ritmo que el pulso del prisionero. La respiración del joven se hizo silbante, gimió, se revolvió débilmente contra sus ataduras. Trabajando con seguridad, Fray superpuso círculos concéntricos sobre la marca y efectuó un ajuste final.

Los ojos del joven perdieron el brillo. Vio al Señor Fanton y al Señor Dugald; el disco negro, en la pantalla, se estremeció bruscamente. Vio a los garriones; el disco negro se retorció. Giró la cabeza, mirando a través del ventanuco. El sol, al oeste, estaba bajo. Por una curiosa propiedad óptica del cristal, parecía ser un disco gris pálido rodeado por un halo rosado y verde. El punto, en la pantalla, dudó y se contrajo lentamente.

—Fase uno —anunció Fray—. Sus respuestas genéticas han sido restauradas. ¿Habéis notado hasta qué punto le ha turbado ver a los garriones?

—No es de extrañar —gruñó el anciano Señor Dugald—. No pertenecen a su patrimonio genético.

—¿Y por qué ha reaccionado de un modo similar al vernos a nosotros? —preguntó Fanton fríamente.

—¡Bah! —refunfuñó el Señor Dugald—. Tampoco nosotros pertenecemos a su pueblo.

—Exacto —aprobó Fray—, incluso después de tantas generaciones. El sol, por el contrario, desempeña el papel de un punto de referencia en el origen de las coordenadas mentales. Es un símbolo importante.

Apretó el segundo botón. El disco negro explotó en pedazos. El joven gimoteó, se retorció y, finalmente, se tensó. Fray hizo algunos ajustes y redujo una vez más la forma al tamaño de un disco diminuto. Pulsó el botón del estimulador. El joven descansó tranquilamente. Su mirada recorrió la sala, yendo del Señor Fray al señor Dugald, de los garriones a su propio cuerpo. El disco negro mantenía la misma forma y posición.

—Fase dos —anunció Fray—. Reconoce las cosas, pero es incapaz de establecer relaciones entre ellas. Sabe, pero aún no es consciente, ni puede establecer diferencias entre sí mismo y lo que le rodea. Todo es parecido; las cosas y su contenido emocional son idénticas, sin ningún valor para lo que deseamos obtener. Pasemos a la fase tres.

Oprimió el tercer botón y el círculo negro, concentrado, se dilató. Fray efectuó nuevos ajustes, comprimiendo la mancha hasta convertirla en un disco pequeño y denso. El joven se incorporó, miró fijamente los cierres metálicos que le apretaban muñecas y tobillos y observó a Fanton y a Dugald. Fray se dirigió a él con una voz clara y fría.

—¿Quién eres?

El hombre frunció el ceño; se humedeció los labios. Habló, y su voz parecía venir de muy lejos.

—Emphyrio.

Fray agachó la cabeza rápidamente. Dugald le miró sorprendido.

—¿Qué significa eso?

—Una unión errante, una oscura identificación, nada más. Debemos esperar algunas sorpresas.

—Pero ¿no tendría que dar respuestas exactas?

—Exactas con respecto a su experiencia, y según su punto de vista. —La voz de Fray se hizo algo más seca—.

No podemos esperar respuestas acordes con la lógica cósmica universal... si es que eso existe. —Se volvió hacia el joven—. ¿Y cuál es tu nombre de nacimiento?

—Ghyl Tarvoke.

Fray inclinó bruscamente la cabeza.

—¿Quién soy yo?

—Un Señor.

—¿Sabes dónde te encuentras?

—En algún sitio por encima de Ambroy.

Fray se dirigió a Dugald.

—Actualmente, puede comparar sus percepciones con sus recuerdos; puede hacer identificaciones cualitativas. Sin embargo, aún no es consciente. Si tuviera que ser rehabilitado, éste sería el punto inicial del proceso, pues todas sus asociaciones son fácilmente accesibles. Pasemos a la Fase cuatro.

Fray apretó el cuarto botón e hizo los correspondientes ajustes. Ghyl Tarvoke hizo una mueca de dolor y agitó puños y tobillos.

—Ahora puede hacer apreciaciones cuantitativas. Puede percibir las relaciones y establecer comparaciones. Está, en cierto sentido, lúcido. Pero todavía no está consciente. Si hubiera que rehabilitarlo, habría que hacer algunos ajustes en este punto. Fase cinco.

Acabó la Fase cinco. Aterrado, Ghyl Tarvoke miró a Fray, Dugald, Fanton y los garriones.

—Su escala de tiempo ha sido restaurada —hizo notar Fray—. Ha recuperado la memoria. Con un inmenso esfuerzo, podríamos obtener datos objetivos desprovistos de alteraciones emocionales; la verdad desnuda, por decirlo de algún modo. En algunas situaciones, eso es deseable, pero ahora no descubriríamos nada. No puede tomar decisiones, lo que constituye una barrera para el lenguaje consciente, que es un proceso continuo de toma de decisiones, la elección entre dos sinónimos, los diferentes grados de acentuación, los diversos sistemas de sintaxis. Fase seis.

Pulsó el sexto botón. El disco negro se expandió violentamente hacia un lado, en una nube de gotas. Fray retrocedió, sorprendido. Ghyl Tarvoke lanzó unos gritos de bestia salvaje, rechinó los dientes, tiró de las ataduras. A toda prisa, Fray hizo unos cuantos ajustes, reteniendo los retorcidos elementos, comprimiéndolos en un disco agitado por las sacudidas. Ghyl Tarvoke se quedó sentado, jadeando, mirando a los señores con odio, fijamente.

—Bien, Ghyl Tarvoke, ¿qué piensas de ti mismo? —preguntó Fray.

El joven miró uno por uno a los señores, sin responder.

Dugald dio un paso hacia un lado.

—¿Hablará?

—Hablará —afirmó Fray—. Mirad: está consciente, se controla totalmente.

—Me pregunto qué es lo que sabe —murmuró Dugald soñadoramente. Miró agudamente a Fanton y a Fray—. ¡Recordad que soy yo quien hace las preguntas!

Fanton le miró con severidad.

—Casi parece que compartes un secreto con él.

—Pensad lo que queráis— respondió Dugald, cortante —¡pero acordaos de que soy yo quien tiene la autoridad!

—¿Cómo íbamos a olvidarlo? —replicó Fanton antes de darse la vuelta.

A sus espaldas, Dugald contestó:

—¡Si quieres mi puesto, tómallo! ¡Pero quédate también con las responsabilidades!

Fanton le hizo cara nuevamente.

—No quiero nada tuyo. Acuérdate quién ha sido la víctima de este desgraciado individuo.

—Tú, yo, Fray, cada uno de nosotros; es lo mismo. ¿Le habéis oído emplear el nombre de Emphyrio?

Fanton se encogió de hombros; Fray intervino con desenvoltura:

—Bien, volvamos con Ghyl Tarvoke. Todavía no es un individuo por completo. Todavía le falta la utilización de sus

conexiones libres, la red flexible. Es incapaz de ser espontáneo. No puede disimular, pues no puede creer. No puede esperar, ni siquiera hacer proyectos; en consecuencia, no tiene voluntad alguna. De este modo, podremos oír la verdad. —Se sentó en un banco mullido y puso en marcha un grabador.

Dugald avanzó, cuadrándose ante el prisionero.

—Ghyl Tarvoke, queremos saber cuál es el móvil de tus crímenes.

Fray intervino con una ligera ironía.

—Sugiero que hagas las preguntas un poco más concisas.

—¡No, no! —replicó Dugald—. Vosotros no podéis entender el sentido de mis preguntas.

—Todavía no las has hecho —hizo notar Fray, siempre cortés pero un poco agrio.

Ghyl Tarvoke tiró con dificultad de las ataduras que le sujetaban. Con irritación, dijo:

—Si soltáis esto estaré más cómodo.

—¡Poco importa que lo estés! —ladró Dugald—. Vas a ser desterrado a Bauredel. ¡Vamos, habla!

—Exacto —murmuró Fray—. Tiene razón.

—Recuerdo hechos de toda una vida. Os los contaré.

—Prefiero que hables de lo que nos interesa —le interrumpió Dugald.

La frente de Ghyl se arrugó.

—Completad el proceso para que pueda pensar.

Dugald miró a Fray con indignación; Fanton se echó a reír.

—¿No es eso una manifestación de voluntad?

Fray se rascó el largo mentón.

—Creo que esa observación es fruto del razonamiento y no de la emoción. —Se dirigió a Ghyl—. ¿No es verdad?

—Sí.

Fray se encaminó a la consola de control y pulsó el séptimo botón. El disco negro se desintegró en una bruma de

gotas. Ghyl Tarvoke emitió un gemido de agonía. Fray se lanzó sobre los controles; las gotas se fundieron en una sola y adquirieron finalmente su forma inicial.

Ghyl estaba sentado, más tranquilo.

—Así que vais a matarme —dijo al fin.

—Ciertamente. ¿Crees merecer algo mejor?

—Sí.

—¿Y por qué le hiciste tanto mal a gente que no te había hecho nada? —gritó Fanton—. ¿Por qué? ¿Por qué?

—¿Por qué? —gritó Ghyl—. ¡Para triunfar! ¡Para darle un significado a mi vida, para marcar el cosmos con mi huella! ¿Es justo que deba nacer, vivir y morir sin tener más importancia que una brizna de hierba de la que cubre las Colinas de Dunkum?

Fanton rió amargamente.

—¿Eres mejor que yo? Yo vivo y moriré según la misma sinrazón. ¿Quién se acordará de nosotros?

—Vosotros sois vosotros y yo soy yo —respondió Ghyl Tarvoke—. Yo no estoy satisfecho con mi suerte.

—Y haces bien —respondió el señor Dugald con una helada sonrisa—. Dentro de tres horas serás expulsado. ¡Vamos, habla ahora o nunca podrás hacerte oír!

2

Ghyl Tarvoke tuvo una primera visión de la naturaleza del destino en su séptimo cumpleaños, cuando fue a ver un espectáculo itinerante. Su padre, generalmente olvidadizo y despistado, recordó la ocasión; fueron juntos, a pie, por la ciudad. Ghyl habría preferido tomar el Elevado, pero Amianto, por razones que todavía eran oscuras para Ghyl, se opuso, y caminaron tranquilamente hacia el norte, a través de los viejos Solares de Vashmont, pasando ante los esqueletos de una docena de torres en ruinas, cada una de las cuales tenía en la cúspide el emblema de un Señor. Al fin llegaron a la zona Comunal Norte de la Ciudad del Este, donde se alzaban los alegres tenderetes de los Divertidores Peripatéticos de Framtree. En una rotonda podía leerse: *Las Maravillas del Universo. Un viaje fantástico y económico, sin peligros ni inconvenientes, por seis mundos cautivadores, presentados mediante secuencias edificantes y de buen gusto.* Había un espectáculo de marionetas interpretado por un grupo de títeres vivientes de Damar; un diorama ilustraba las principales escenas de la historia de Halma; exhibiciones de criaturas de otros mundos, vivas, muertas o simuladas; un ballet titulado *Niaiserie*, un telémeta interpretando a Pagoul, el misterioso terrícola; casetas de juegos, de bebidas, de buhoneros que vendían baratijas y otros objetos sin valor. Ghyl estaba impaciente por ver aquello, o lo otro, mientras que Amianto se limitaba a abrirse paso entre la multitud con indiferente paciencia. Había muchos beneficiarios de Ambroy, pero también eran muchos los que habían llegado de tierra adentro desde Fortinone; y también

podía verse un buen número de forasteros procedentes de Bauredel, Sauge, Closte, a los que se distinguía por las escarapelas que les daban derecho a créditos complementarios del Servicio de Protección Social. Los garriones eran más raros; se trataba de extraños animales ataviados con ropas humanas y cuya presencia siempre indicaba que algún señor se encontraba entre la gente del pueblo.

Amianto y Ghyl visitaron la rotonda en primer lugar, para hacerse a la idea de que viajaban por los mundos de las estrellas. Vieron la Batalla de los Pájaros de Sloe en Madura; las tormentas de amoníaco de Fajane; las breves y tentadoras visiones de los Cinco Mundos. Ghyl observaba las extrañas escenas sin comprenderlas; eran tan diferentes, tan grandiosas, tan salvajes a veces, que no podía asimilarlas. Amianto las miraba con una ligera sonrisa agrisada apenas esbozada. Amianto nunca viajaría, pues nunca podría reunir los créditos necesarios para poder hacer una excursión de tres días a Damar y, sabiéndolo, parecía haber dejado aparte cualquier ambición en aquel sentido.

Saliendo de la rotonda, visitaron una sala en la que se podía ver el diorama de los más célebres amantes de la mitología: el Señor Guthmore y la Bestia Salvaje de las montañas; Medié y Estasis; Jeruun y Jeran; Hurs Gongonja y Ladata el Matáforo; y hasta otra docena de parejas, ataviadas con ropajes pintorescos de la antigüedad. Ghyl hizo muchas preguntas que Amianto eludió, o a las que contestaba de forma esquiva.

—La historia de Halma es muy larga, muy confusa; basta con decir que todos estos hermosos personajes son míticos.

Tras salir de allí, pasaron ante el teatro de marionetas^[1] y observaron a las pequeñas criaturas enmascaradas saltar, retozar, bromear y cantar con dificultad *La Fidelidad Virtuosa como Ideal es el Medio Más Seguro de Llegar a la Independencia Financiera*. Fascinado, Ghyl contempló la historia de Marelvie, la hija de un sencillo trefilador que, con

ocasión de un baile en la calle en el Solar de Foelgher, atrajo la atención del Señor Bodbozzle el Chaluz, un viejo lúbrico, magnate de la energía en veintiséis feudos. El Señor Bodbozzle le hizo la corte, efectuando ágiles cabriolas; un desahogo cómico de brillantes efectos y declamaciones, pero Marelvie se negaba a unirse a él salvo en calidad de esposa legítima, con pleno reconocimiento, y la dote de cuatro feudos escogidos. El Señor Bodbozzle aceptó, pero con la condición de que Marelvie fuera antes a su morada para aprender primero distinción e independencia financiera. Marelvie, confiada, fue conducida en deslizador aéreo a su casa, en lo alto de una torre, por encima de Ambroy, donde el Señor Bodbozzle intentó, inmediatamente, seducirla. Hubo otras muchas peripecias pero, en el instante crítico, Rudel, el enamorado de Marelvie, saltó al interior, atravesando la ventana tras haber trepado por las lisas paredes de la vieja torre. Derrotó a una docena de garriones y aplastó contra el muro a un lloriqueante Señor Bodbozzle mientras Marelvie practicaba una danza Saltarina provocada por la alegría. Para conservar la vida, el Señor Bodbozzle entregó seis feudos en el corazón de Ambroy, así como un yate espacial. La feliz pareja, financieramente independiente y fuera de las listas, se alejó feliz y saltando, mientras el Señor Bodbozzle se vendaba las heridas.

La iluminación de la sala se hizo desigual, indicando el entreacto; Ghyl se volvió hacia su padre, esperando sin confianza algún comentario. Amianto tenía tendencia a mantener en secreto sus opiniones. Incluso a la edad de siete años, Ghyl notaba algo nada ortodoxo, casi ilícito, en los juicios de su padre. Amianto era un hombre fuerte, de movimientos lentos que sugerían más economía y control que simple pesadez. Su cabeza era voluminosa y sombría, su rostro, de marcados pómulos, era pálido, con el mentón pequeño, la boca sensible torcida de un modo característico, con una media sonrisa soñadora. Amianto hablaba muy poco, y siempre con voz suave, aunque Ghyl había tenido

ocasión de verle, cuando algún incidente insignificante le estimulaba, escupir las palabras, vomitándolas como si se encontrase bajo una presión física, para detenerse súbitamente, incluso en medio de una frase. En aquel momento, Amianto no tenía nada que decir; Ghyl sólo podía intentar adivinar cuáles eran sus sentimientos sobre el infortunio del señor Bodbozzle.

Observando al público, Ghyl vio a dos garriones con espléndidas libreas de cuero color lavanda, escarlata y negro. Estaban en el fondo de la sala, parecidos a dos hombres, pero sin ser humanos (híbridos de insectos, ranas y monos), inmóviles, pero en guardia, con sus ojos protuberantes sin mirar nada pero viéndolo todo.

Ghyi cogió a su padre del codo.

—¡Hay garriones! ¡Los señores asisten al espectáculo de marionetas!

Amianto echó un breve vistazo por encima del hombro.

—Señores o sus hijos.

Ghyl buscó entre la concurrencia. Nadie se parecía al Señor Bodbozzle; nadie denotaba aire de autoridad e independencia financiera, algo casi visible que, por lo que se imaginaba, debía rodear a todos los señores. Iba a preguntarle a su padre quién era según él el señor, pero se detuvo, sabiendo que la única respuesta de Amianto sería un encogimiento de hombros carente de interés. Rostro por rostro, Ghyl siguió las filas con la mirada. ¿Cómo un señor, o su hijo, no iba a sentirse ofendido por la grosera caricatura del Señor Bodbozzle? Pero nadie parecía turbado... El interés de Ghyl no tardó en desaparecer; quizá los garriones asistían al espectáculo por iniciativa propia.

El entreacto debió durar diez minutos; Ghyl se deslizó fuera de su asiento y se adelantó para ver más de cerca el espectáculo. A un lado, colgaba un telón de tela; Ghyl lo apartó y sumió la mirada en una habitación lateral donde había sentado un hombrecillo vestido de terciopelo marrón, sorbiendo lentamente una taza de té. El muchacho