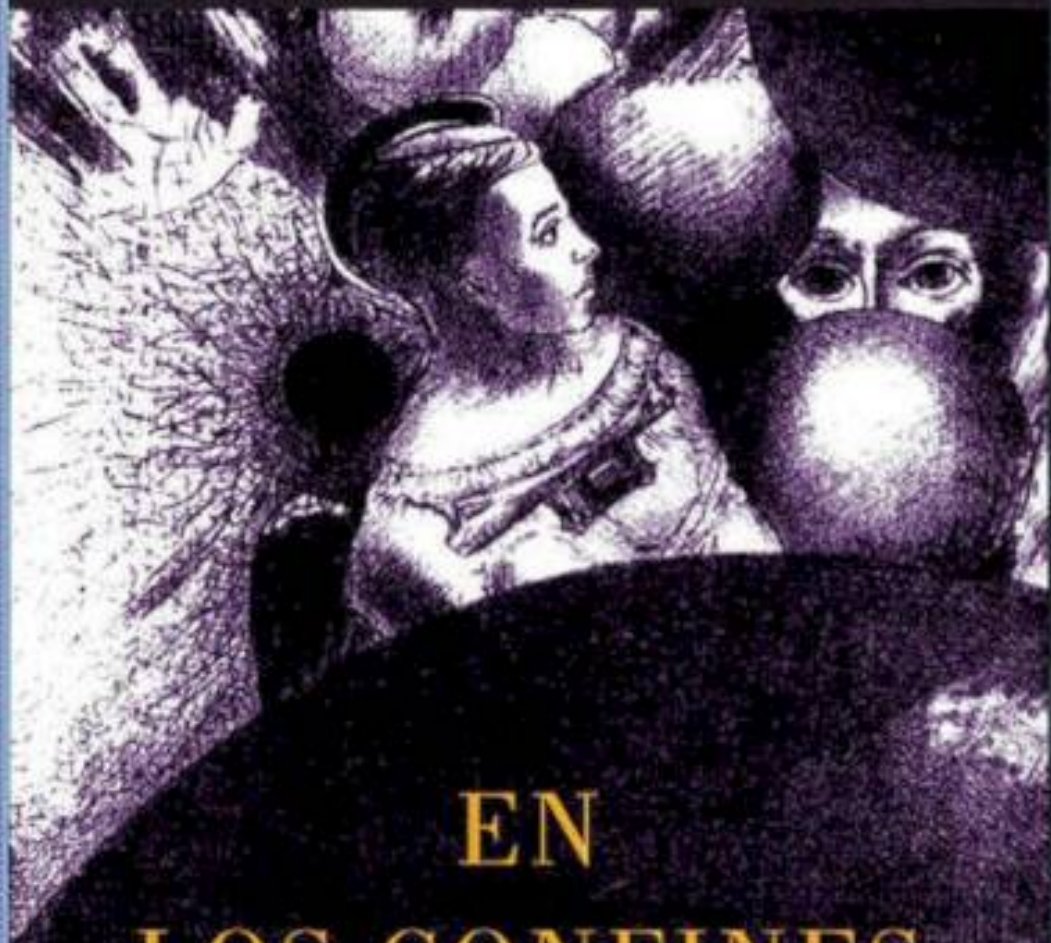


LORD DUNSANY



EN  
LOS CONFINES  
DEL MUNDO

La presente antología recoge la mayor parte de los relatos todavía inéditos en castellano de las colecciones *The Book of Wonder* y su continuación *Tales of Wonder*, que configuran un rutilante universo imaginario más allá de los dominios conocidos, donde torvos aunque ingenuos héroes viven extrañas y fabulosas aventuras de imprevisible final. Se incluyen igualmente dos brevísimos cuentos del volumen *51 Tales*, con el que el bardo irlandés puso a prueba un nuevo criterio de economía narrativa, así como las dos secuelas de su memorable *Días de ocio en el País del Yann*, extraídas de su última colección de fantasías heroicas *Tales of Three Hemispheres*. Completan la selección seis relatos de etapa más reciente: la serie *Jorkens*, precedente de los *Cuentos del Ciervo Blanco* de Arthur C. Clarke, en la que un grupo de contertulios se reúne periódicamente en un club londinense para escuchar fascinados las extravagantes e improbables historias «a lo Münchhausen» que les narra el singular y vehemente protagonista, como Dunsany viajero y conversador infatigable, dotado de un mordaz humor gaélico y un majestuoso punto de vista cósmico.

## INTRODUCCIÓN

*EL grueso de esta antología recoge la casi totalidad de relatos todavía inéditos en castellano de las dos colecciones The Book of Wonder (1912) y Tales of Wonder (1916), con las que Dunsany culminó su imaginativo ciclo épico-onírico, precursor de la actual fantasía heroica. En ellos, los dioses paganos, vanidosos y vengativos, así como los mitos proteicos de sus primeros libros (ciclo de Pegana) han sido sustituidos por una insólita galería de héroes torvos (un joyero, un aprendiz de ladrón, un gigante, un centauro, tres hombres de letras, un capitán pirata, un mago, etc.), cuyas «pequeñas aventuras» y proezas en otra realidad más allá de los confines del mundo (escenarios recreados por Dunsany a partir de unos dibujos previos que encargó a su fiel ilustrador de Los dioses de Pegana, Sidney H. Sime, con el osado propósito de invertir por una vez los papeles en su fructífera colaboración) están tamizadas por la fina ironía y el cáustico humor celta de este altivo fabulista, presa del hechizo de los tiempos gloriosos en que se manifestaba el sentimiento mágico de la naturaleza.*

*De parecida índole son los dos brevísimos cuentos que también se incluyen, procedentes de la colección 51 Tales (1915), en la que Dunsany experimentó una drástica reducción de la extensión del relato (entre 200 y 250 palabras), así como las dos secuelas de su celeberrimo Días de ocio en el país del Yann (de Cuentos de un soñador, 1910), pertenecientes ambas a Tales of Three Hemispheres (1919).*

Completan la selección seis relatos extraídos de los tres primeros volúmenes de la serie «Jorkens», típica de la última etapa, «realista», de nuestro autor, en la que, sin perder su agudo sentido del humor y su riqueza de lenguaje, mezcló lo macabro y lo misterioso con la ficción científica e incluso la parapsicología.

El protagonista y narrador de estas extravagantes historias —personaje creado por Dunsany a su propia imagen y semejanza: viajero y conversador infatigable, propenso a fantasear y a forzar la credulidad de sus amigos y contertulios a la manera del barón de Münchhausen, sobre cuyo parecido hasta se permite ironizar— se reúne periódicamente con sus conocidos en un exclusivo club londinense, donde invariablemente les cuenta sus increíbles experiencias: desde una dramática odisea espacial en la línea de los clásicos viajes imaginarios y fabulosos (de Luciano de Samosata y Plutarco a Julio Verne, pasando por Cyrano de Bergerac, Athanasius Kircher, Fontenelle, Voltaire, Swift o Flammarion) hasta un sorprendente vuelo astral por el Ártico provocado por la ingestión de un misterioso licor, sin olvidar un insólito conjuro mágico para ganar a la lotería, la telefanía de la hija de un faraón o un decepcionante caso de transmigración.

J. A. Molina Foix

## LA ANGUSTIOSA HISTORIA DE THANGOBRIND EL JOYERO, Y EL FUNESTO DESTINO QUE LE ACONTECIÓ

CUANDO Thangobrind el joyero oyó la ominosa tos, se volvió en seguida hacia aquel angosto camino. Era un ladrón de gran reputación, protegido de los encumbrados y los elegidos, pues lo más pequeño que había robado era un huevo de Moomoo y en toda su vida únicamente robó cuatro tipos de piedras preciosas: Rubíes, diamantes, esmeraldas y zafiros; y como joyero su honradez era enorme. Un Príncipe Mercader se había presentado ahora ante Thangobrind y le había ofrecido el alma de su hija a cambio de un diamante más grande que una cabeza humana, que debía encontrarse en el regazo del ídolo-araña Hlo-hlo, en su templo de Moung-ga-ling; pues había oído decir que Thangobrind era un ladrón en el que se podía confiar.

Thangobrind lubricó su cuerpo y salió de su tienda, y recorrió en secreto apartados caminos y llegó tan lejos como Snarp, antes de que alguien supiera que había salido por negocios o echara de menos su espada de su lugar debajo del mostrador. Por eso únicamente se ponía en marcha de noche, ocultándose de día y dedicándose a sacar brillo al filo de su espada, a la que llamaba Ratón porque era veloz y ágil. El joyero utilizaba sutiles métodos para viajar; nadie le vio nunca atravesar los llanos de Zid; nadie le vio llegar a Munrsk o Tlun. ¡Cómo adoraba las sombras! Una vez la lu-

na, asomando de improviso después de una tempestad, había traicionado a un joyero corriente; a Thangobrind no le ocurrió lo mismo: los vigilantes únicamente vieron una figura agachada que gruñía y reía. «No es más que una hiena», dijeron.

En una ocasión le agarró uno de los guardianes de la ciudad de Ag, mas Thangobrind estaba lubricado y se escurrió de sus manos; apenas se oía el paso de sus pies desnudos. Sabía que el Príncipe Mercader esperaba su regreso, sin pegar ojo en toda la noche y reluciente de codicia; sabía que su hija yacía encadenada, gritando noche y día. ¡Ay! Thangobrind lo sabía. Y si no hubiera estado fuera por negocios, casi se habría permitido una o dos pequeñas sonrisas. Mas el negocio era el negocio, y el diamante que buscaba permanecía todavía en el regazo de Hlo-hlo, donde había estado durante los dos últimos millones de años, desde que Hlo-hlo creara el mundo y le concediera todo excepto aquella piedra preciosa llamada el Diamante del Muerto. La joya fue robada a menudo, mas tenía el don de regresar de nuevo al regazo de Hlo-hlo. Thangobrind lo sabía, mas no era un joyero corriente y esperaba burlar a Hlo-hlo, sin darse cuenta de que su ambición y su vehemencia eran solo vanidad.

¡Cuán ágilmente se deslizó por los pozos de Snood! Ora como un botánico escudriñando el terreno, ora como un bailarín saltando por encima de los desmoronados márgenes. Cuando había oscurecido del todo pasó cerca de las torres de Tor, donde los arqueros disparaban flechas de marfil a los desconocidos para que ningún forastero pudiera alterar sus leyes, las cuales eran malas, mas no tanto como para permitir que fueran alteradas por simples extranjeros. De noche disparaban guiándose por el ruido de los desconocidos al pasar. ¡Oh, Thangobrind, Thangobrind! ¿Hubo alguna vez un joyero como tú?

Mediante largas cuerdas arrastró tras él dos piedras y los arqueros dispararon a estas. Tentadora era, en verdad,

la trampa que habían dispuesto en Woth: un engaste suelto de esmeraldas en la puerta de la ciudad. Mas Thangobrind percibió la cuerda dorada que ascendía por la pared desde cada una de ellas y los pesos que le caerían encima si tocaba alguna, de manera que las abandonó, aunque lamentándose, y finalmente llegó a Theth. Allí todos adoraban a Hlo-hlo, aunque, como lo atestiguan los misioneros, permitían creer en otros dioses; mas estos únicamente servían de piezas en las cacerías de Hlo-hlo, el cual llevaba aureolas, así las llama esa gente, pendientes de los ganchos dorados de su canana. Y después de Theth llegó a la ciudad de Moug y al templo de Moug-ga-ling, donde entró y vio al ídolo-araña Hlo-hlo, sentado con el Diamante del muerto reluciendo en su regazo y mirando a todo el mundo como una luna llena, mas una luna llena entrevista por un loco que hubiera dormido demasiado tiempo bajo sus rayos, pues el Diamante del Muerto presentaba un cierto aspecto siniestro que presagiaba cosas que es mejor no mencionar aquí. El rostro del ídolo-araña estaba iluminado por aquella fatal gema; no había ninguna otra luz. A pesar de sus chocantes miembros y de aquel cuerpo demoníaco, su rostro estaba sereno y aparentemente inconsciente.

Un leve temor pasó por la mente de Thangobrind, un estremecimiento pasajero nada más: el negocio era el negocio y a él le esperaba el mejor. Thangobrind ofreció miel a Hlo-hlo y se postró ante él. ¡Oh, qué astuto era! Cuando los sacerdotes salieron furtivamente de la oscuridad para sorber la miel quedaron tendidos sin sentido en el suelo del templo, pues había una droga en la miel ofrecida a Hlo-hlo. Y Thangobrind el joyero cogió el Diamante del Muerto, se lo puso a sus espaldas y se alejó del altar; y Hlo-hlo el ídolo-araña no dijo nada, sino que sonrió débilmente mientras el joyero cerraba la puerta. Cuando los sacerdotes se sobrepusieron del efecto de la droga que le fue ofrecida a Hlo-hlo con la miel, se precipitaron a una pequeña cámara secreta con vistas a las estrellas y trazaron un

horóscopo del ladrón. Algo que vieron en el horóscopo pareció satisfacerles.

No era propio de Thangobrind regresar por el mismo camino por el que había venido. No, fue por otro camino, si bien este conducía a la senda angosta, a la mansión de la noche y al bosque de la araña.

Mientras se alejaba con el diamante, la ciudad de Moug se elevaba por detrás de él, balcón sobre balcón, eclipsando a medias a las estrellas. No caminaba tranquilo. No obstante, cuando surgió tras él un ligero golpeteo como de pies de terciopelo, se negó a admitir que fuera lo que él se temía, a pesar de que su instinto comercial le decía que no era bueno que ningún tipo de ruido siguiera de noche a un diamante, y este era uno de los más grandes que había llegado hasta él en toda su vida comercial. Cuando llegó a la senda angosta que conduce al bosque de la araña, el joyero se detuvo titubeante; sentía la frialdad y el peso del Diamante del Muerto y los pasos aterciopelados le parecían terriblemente cercanos. Miró tras él: allí no había nadie. Escuchó con atención; ahora no se oía ningún ruido. Entonces recordó los gritos de la hija del Príncipe Mercader, cuya alma era el precio del diamante, y sonrió, y siguió adelante resueltamente. En eso, del otro lado de la senda angosta, le miró esa inexorable y equívoca dama cuya mansión es la Noche. Habiendo dejado de percibir el ruido de pasos sospechosos, Thangobrind se sentía ahora más tranquilo. Cuando casi había llegado al final de la senda angosta, la mujer profirió indiferentemente aquella ominosa tos.

La tos era demasiado significativa para no hacer caso de ella. Thangobrind se volvió y vio inmediatamente lo que temía. El ídolo-araña no se había quedado en su casa. El joyero dejó suavemente en el suelo su diamante y sacó su espada llamada Ratón. Y entonces comenzó en la senda angosta aquella famosa lucha, por la cual parecía tener tan poco interés la siniestra anciana cuya morada era la Noche.



Para el ídolo-araña tan de repente descubierto todo era una horrible broma. Para el joyero era una lúgubre señal. Luchó y jadeó y fue rechazado lentamente a lo largo de la senda angosta, mas todo el tiempo asestó terribles cuchilladas a Hlo-hlo en su ancho y blando cuerpo hasta que Ración estuvo cubierta de sangre. Finalmente, la persistente risa de Hlo-hlo fue demasiado para sus nervios e, hiriendo una vez más a su demoníaco enemigo, se dejó caer horrorizado y exhausto junto a la puerta de la morada llamada Noche a los pies de la siniestra anciana, la cual, después de proferir aquella ominosa tos, no volvió a entrometerse en el curso de los acontecimientos. Y los que estaban de servicio se llevaron a Thangobrind el joyero a la casa donde colgaban dos hombres y, descolgando de su gancho al que estaba a la izquierda, pusieron en su lugar a aquel aventurado joyero; de manera que cayó sobre él el funesto destino que temía, como todos saben pese a haber pasado tanto tiempo, y de alguna manera se calmó la ira de los envidiosos dioses.

Y la única hija del Príncipe Mercader sintió tan poca gratitud por este magnífico final que adoptó la respetabilidad de un combatiente, se convirtió en una taciturna agresiva, llamó a su hogar la Riviera Inglesa, utilizó una tópica cubretetera de estambre, y al final no murió, sino que desapareció en su residencia.

## LA PROBABLE AVENTURA DE TRES HOMBRES DE LETRAS

CUANDO los nómadas llegaron a El Lola lo hicieron sin sus canciones y la cuestión de robar la caja dorada se planteó en toda su magnitud. Por una parte, muchos de ellos habían buscado la caja dorada, que (como los etíopes saben) es un receptáculo de poemas de fabuloso valor; y su funesto destino es todavía plática usual en Arabia. Por otra parte, era triste sentarse de noche alrededor del fuego de campamento sin nuevas canciones.

Fue la tribu de Hetch la que discutió estas cuestiones un atardecer en los llanos bajo la cumbre de Mluna. Su tierra natal había sido la vía a través del mundo de inmemoriales nómadas; y a los más viejos de ellos les inquietaba que no hubiera nuevas canciones. Mientras tanto, insensible a las inquietudes humanas y, hasta ahora, a la noche que estaba ocultando los llanos, la cumbre de Mluna, en calma al resplandor del crepúsculo, miraba hacia la Tierra Incierta. Y fue en el llano que hay en la ladera conocida de Mluna donde, en el preciso momento en que la estrella vespertina aparecía como un ratón y las llamas del fuego de campamento elevaban sus aislados penachos humeantes desanimadas por alguna canción, los nómadas planearon precipitadamente aquel imprudente proyecto que el mundo conoció como La Búsqueda de la Caja Dorada.

Ninguna otra precaución más acertada podían haber tomado los más ancianos de los nómadas que la de decidir que su ladrón fuera el propio Slith, aquel mismo ladrón que

(como he escrito) ganó por la mano al rey de Westfalia en tantas aulas regentadas por institutrices. No obstante, era tal el peso de la caja que deberían acompañarle otros, y Sippy y Slorg eran ladrones no menos ágiles que los que hoy en día pueden encontrarse entre los vendedores de antigüedades.

Así es que al día siguiente los tres ascendieron las estribaciones del Mluna y durmieron en sus nieves tan bien como pudieron, antes que arriesgarse a pasar la noche en los bosques de la Tierra Incierta. Y amaneció un día radiante y los pájaros se hartaron de cantar, mas la selva de abajo y el yermo de más allá y los pelados y ominosos riscos presentaban un indecible aspecto amenazador.

Aunque tenía veinte años de experiencia como ladrón, Slith hablaba poco; únicamente cuando alguno de los otros dos hacía rodar una piedra con su pie, o, más tarde en la selva, cuando alguno de ellos pisaba una rama, les decía bruscamente en voz baja siempre las mismas palabras: «eso no está bien». Sabía que en dos días de viaje no podía convertirlos en mejores ladrones, y, cualesquiera que fueran las dudas que tuviera, no interfería más.

Desde las estribaciones del Mluna descendieron a los bancos de nubes, y de estos a la selva, cuyas bestias autóctonas, como tan bien sabían los tres ladrones, comían todo tipo de carne ya fuera de pez o de humano. Allí cada uno de los ladrones sacó un dios de su bolsillo y suplicó protección en el infortunado bosque, esperando tener así una triple posibilidad de escapar de semejante lugar, ya que si uno de ellos era devorado seguramente lo serían los otros dos, mas confiaban en que también fuera cierto el corolario, y todos podrían escapar si uno de ellos lo conseguía. Ninguno de los tres supo si alguno de esos dioses fue propicio y actuó, o si lo fueron los tres, o si fue la casualidad la que les salvó de ser devorados en la selva por bestias odiosas; mas desde luego, ni los emisarios del dios que más temían, ni la ira del dios local de aquel ominoso lugar, ocasio-

naron la inmediata perdición de los tres aventureros. Así que llegaron al Brezal Retumbante, en el corazón de la Tierra Incierta, cuyos borrascosos altozanos se debían a la ondulación del terreno y a la erosión del terremoto, en calma durante algún tiempo.

Algo tan enorme que parecía increíble que se pudiera mover tan despacio avanzaba majestuosamente a su lado, y lograron pasar tan desapercibidos que una palabra resonó en la imaginación de los tres: «Si... si... si...». Y cuando este peligro al fin pasó, siguieron de nuevo su camino cautelosamente y pronto vieron al pequeño e inofensivo mipt, medio elfo mitad gnomo, profiriendo estridentes y alegres chillidos en los confines del mundo. Y se alejaron poco a poco para no ser vistos, pues decían que la curiosidad del mipt había llegado a ser fabulosa y que, aunque inofensivo, le disgustaban los secretos. No obstante, probablemente les repugnaba la forma en que el mipt hozaba los huesos de los muertos, aunque no reconocieran su aversión, ya que no es propio de aventureros preocuparse por quién roerá sus huesos. Sea como fuere, se alejaron del mipt y casi al mismo tiempo llegaron al árbol marchito, meta de su aventura, sabiendo que junto a ellos se encontraba la grieta en el Mundo y el puente entre lo Malo y lo Peor, y que debajo de ellos se levantaba la casa del Dueño de la Caja.

Este era su sencillo plan: introducirse en el pasadizo del precipicio superior; bajar corriendo por él en silencio (por supuesto descalzos), teniendo en cuenta la advertencia a los viajeros grabada en la piedra, que los intérpretes toman por «Es Mejor No...»; no tocar las bayas que por algún motivo están allí, en el flanco derecho según se desciende; llegar de esa manera hasta el guardián que ha estado dormido en su pedestal durante mil años y todavía duerme; y, por fin, entrar por la ventana abierta. Uno debía esperar fuera junto a la grieta en el Mundo hasta que los otros dos salieran con la caja dorada y, si estos pedían ayuda, aquel debía amenazar inmediatamente con soltar la grapa de

acero que sujeta la grieta. Cuando obtuvieran la caja deberían correr toda la noche y el día siguiente hasta que los bancos de nubes que cubren las laderas del Mluna se interpusieran completamente entre ellos y el Dueño de la Caja.

La puerta del precipicio estaba abierta. Dirigidos hasta el final por Slith, descendieron los fríos peldaños. Cada uno de ellos lanzó una impaciente mirada a las hermosas bayas. El guardián seguía durmiendo en su pedestal. Slorg subió por una escala, que Slith sabía dónde encontrar, hasta la grapa de acero del otro lado de la grieta en el Mundo, y aguardó junto a ella con un escoplo en la mano, permaneciendo atento a cualquier adversidad. Mientras tanto, sus amigos se introdujeron en la casa, sin que se oyera ningún ruido. Slith y Sippy pronto encontraron la caja dorada: todo parecía suceder como ellos lo habían planeado; solamente quedaba por comprobar si era la que buscaban y ver la forma de escapar con ella de aquel espantoso lugar. Al abrigo del pedestal, tan próximos al guardián que podían sentir su calor, que paradójicamente helaba la sangre de los más intrépidos, rompieron el cierre de esmeraldas y abrieron la caja dorada; y allí, a la luz de ingeniosos destellos que Slith sabía cómo conseguir, inspeccionaron el contenido, procurando tapar con sus cuerpos tan escasa luz. Cuál no sería su alegría, incluso en aquellos peligrosos momentos, cuando descubrieron, mientras acechaban entre el guardián y el abismo, que la caja contenía quince odas sin par en verso alcaico, cinco sonetos, con mucho los más hermosos del mundo, nueve baladas al estilo provenzal que no tenían parangón en todo el florilegio de la humanidad, un poema dedicado a una polilla en veintiocho estrofas perfectas, una muestra en verso libre de unas cien líneas de un nivel que no consta que el hombre haya alcanzado todavía, así como quince poemas líricos a los que ningún mercader se atrevería a poner precio. De buena gana habrían vuelto a leer estos tesoros, ya que hacían saltar las lágrimas y traían recuerdos de cosas agradables de nuestra infancia y melodiosas

voces de lejanos sepulcros; mas Slith señaló imperiosamente el camino por el que habían venido. La luz se extinguió y Slorg y Sippy suspiraron y luego cogieron la caja.

El guardián dormía todavía su sueño milenario.

Cuando salieron vieron aquella indulgente silla junto a los confines del Mundo en la que el Dueño de la Caja se había sentado últimamente para leer interesadamente y en solitario los más hermosos versos y canciones que jamás soñara poeta alguno.

Llegaron en silencio al pie de las escaleras; entonces aconteció que, al acercarse a un sitio seguro, en la hora más secreta de la noche, una mano encendió una escandalosa luz en una cámara alta sin hacer ningún ruido.

Al principio parecía tratarse de una luz corriente, aunque fatal en un momento como este; mas cuando empezó a seguirles como un detective y a enrojecer cada vez más mientras les vigilaba, entonces desapareció su optimismo.

Muy imprudentemente, Sippy intentó huir, y Slorg, con similar imprudencia, trató de esconderse. Mas Slith, sabiendo muy bien por qué habían encendido una luz en aquella cámara secreta y quién la había encendido, saltó por encima de los confines del Mundo y todavía está cayendo a través de la negrura sin reverberación del abismo.

## LAS IMPRUDENTES PLEGARIAS DE POMBO EL IDÓLATRA

POMBO el idólatra había dirigido a Ammuz una súplica sencilla, indispensable, de esas que incluso un ídolo de marfil podía conceder con suma facilidad, y Ammuz no la había concedido inmediatamente. Luego, Pombo había rezado a Tharma pidiendo el derrocamiento de Ammuz, un ídolo simpático a los ojos de Tharma, y al hacerlo violó el protocolo de los dioses. Tharma rehusó conceder la petición. Pombo suplicó desesperadamente a todos los dioses de la idolatría, pues aunque se trataba de un asunto sencillo, era indispensable para él. Dioses más antiguos que Ammuz rechazaron las plegarias de Pombo, e incluso dioses más recientes y por tanto de mayor reputación. Les suplicó uno a uno y todos rehusaron escucharle. Al principio él ni siquiera pensó en aquel sutil protocolo divino que había violado. Se le ocurrió de repente mientras rezaba al quincuagésimo ídolo, un diosецillo verde jade conocido de los chinos, contra el cual se habían aliado todos los demás ídolos. Cuando Pombo descubrió esto sintió amargamente haber nacido y se lamentó, alegando que estaba perdido. Podía vérselo entonces en cualquier parte de Londres frecuentando tiendas de antigüedades y otros lugares donde venden ídolos de marfil o de piedra, ya que residía en Londres con otros de su raza aunque había nacido en Burmah y era de los que consideran sagrado el Ganges. En las tardes lluviosas del peor noviembre podía verse su rostro macilento en el resplandor de cualquier tienda pegado completamen-