

GRAN SUPER FICCIÓN

JACK VANCE

ECCE Y LA VIEJA TIERRA

Crónicas de Cadwal



Era sólo un pedazo de papel...

La Carta, documento de constitución de la Sociedad Naturalista de la Tierra, había protegido, desde hacía generaciones, la integridad de la Reserva de Cadwal, un planeta rico en recursos naturales cuya explotación supondría el final de un entorno natural único e irrepetible.

Pero la Carta ha desaparecido de los archivos de la Vieja Tierra. Y al mismo tiempo, una conspiración de personajes codiciosos y sin escrúpulos reclama, en nombre del progreso, la apertura de Cadwal y el fin de la Reserva.

Glawen Clattuc, nativo de la Estación Araminta, y la joven Wayness Tamm se encuentran enfrentados a una situación que se descubre más peligrosa a cada momento. Sobre ellos recae la responsabilidad de intentar localizar el documento perdido y hacer frente a una conjura cuyas ramificaciones se extienden por toda la galaxia...

En *Ecce y la Vieja Tierra*, continuación de *Estación Araminta*, Jack Vance desarrolla, con talento de un consumado narrador, un fresco cultural detallado, convincente en todo momento y dotado de una inigualable intensidad.

Segunda entrega de las Crónicas de Cadwal.

Glawen Clattuc ha logrado desenmascarar una serie de crímenes organizados por diversas personalidades de Cadwal y de su centro administrativo, la Estación Araminta.

Entre los implicados se encuentra Namour, encargado de las relaciones con los yips, un pueblo indolente que constituye la principal mano de obra del planeta y, al mismo tiempo, una fuente constante de problemas para la Reserva y sus funcionarios. También se descubre la culpabilidad de Smonny Clattuc —enemiga irreconciliable, junto con su hermana Spanchetta, del padre de Glawen—, que opera generalmente fuera del planeta intentando sacar partido de la población de yips.

Tanto Namour como Smonny consiguen evitar la detención, pero Glawen logra que se arreste a un tercer implicado: Floreste, director de la compañía de Mimos de la Estación Araminta. Al ser sentenciado a muerte, sus ambiciones en el terreno artístico le llevan a pactar una confesión con Glawen, quien descubre así que su padre, desaparecido durante una patrulla rutinaria, ha sido secuestrado y vive todavía.

El incidente pone de manifiesto la existencia de una red de intrigas cuyo alcance todavía está por determinar. Mientras tanto, la propia integridad de Cadwal se encuentra directamente afectada por la desaparición de la Carta, su documento de constitución. Wayness, hija del Conservador de Stroma, responsable último de la Reserva, ha partido hacia la Vieja Tierra para investigar por su cuenta después de haber hecho partícipe del problema a Glawen.

Las investigaciones que realiza cada joven por separado van desvelando progresivamente una situación tan peligrosa como amenazadora. No sólo sus vidas están en peligro, sino que de su capacidad para enfrentarse a una verdadera conspiración de alcance galáctico depende el futuro del propio Cadwal.

Ecce y la Vieja Tierra prosigue con el mismo vigor de *Estación Araminta* la narración más ambiciosa y satisfactoria de **Jack Vance**. El conjunto pone de manifiesto las virtudes de un escritor para quien no parecen haber pasado los años y que ha seguido madurando como narrador en cada etapa de una carrera tan personal como fructífera.

La recreación de un mundo imaginario tan elaborado que llega a cobrar

vida propia.

Para mi indispensable
hijo John

Preliminares

1. El Sistema de la Rosa Púrpura

(Extractos de *Los planetas del hombre*, 48.^a edición).

A mitad del Brazo de Perseida, cerca del borde de la Extensión Gaénica, un caprichoso remolino de la gravitación galáctica ha atrapado diez mil estrellas, desviándolas en un torrente que forma ángulo, con una espiral ensortijada en el extremo: es el Manojó de Mircea.

A un lado de la espiral, como a punto de caer en el vacío, se encuentra el Sistema de la Rosa Púrpura, que comprende tres estrellas: Lorca, Sing y Syrene. Lorca, una enana blanca, y Sing, una gigante roja, se mecen muy cercanas alrededor de su centro de gravedad mutuo, como un corpulento y anciano caballero de cara sonrosada que bailara un vals con una delicada y menuda doncella vestida de blanco. Syrene, una estrella blancoamarillenta de tamaño y luminosidad corrientes, gira en órbita alrededor de la pareja enamorada a prudente distancia.

Syrene controla tres planetas, incluido Cadwal, un planeta similar a la Tierra de diez mil quinientos kilómetros de diámetro, con una gravedad cercana a la de la Tierra.

(Se omite la lista y análisis de las características físicas).

2. La Sociedad Naturalista

El localizador R. J. Neirmann, miembro de la Sociedad Naturalista de la Tierra, fue la primera persona que exploró Cadwal. Su informe provocó el envío de una expedición que, tras regresar a la Tierra, recomendó que Cadwal fuera declarado para siempre reserva natural, a salvo de la explotación humana.

Con este fin, la Sociedad registró el planeta a su nombre y, tras recibir el Certificado de Registro, se convirtió en único y perpetuo propietario del planeta Cadwal, sin más formalidades que la renovación periódica del certificado, tarea encomendada al secretario de la Sociedad.

La Sociedad emitió de inmediato un decreto de conservación: la Carta Magna, a la que se añadieron las Leyes de la Reserva, instrumento político básico de Cadwal. La Carta, los Reglamentos y los Certificados fueron guardados en los archivos subterráneos de la Sociedad, y un equipo de personal administrativo fue enviado a Cadwal.

3. El planeta Cadwal

Los paisajes de Cadwal poseían una diversidad infinita, a menudo espectacular y, casi siempre (para la percepción humana) agradables, inspiradores, impresionantes, o idílicamente bellos. Los turistas que seguían la ruta de los albergues rurales siempre abandonaban Cadwal apesadumbrados, y muchos regresaban más de una vez.

La flora y la fauna eran tan diversas, más o menos, como las de la Vieja Tierra, es decir, desafiaron a generaciones de biólogos y taxonomistas con la profusión de sus especies. Muchos de los animales de mayor tamaño eran salvajes; otros poseían rasgos de inteligencia, y de lo que podría llamarse sentido estético. Algunas variedades de andriles utilizaban un lenguaje hablado que, pese a sus esfuerzos, los lingüistas no pudieron interpretar.

Los tres continentes de Cadwal eran Ecce, Deucas y Throy. Estaban separados por grandes extensiones de océano desierto, carente de islas o masas de tierra, salvo unas pocas excepciones.

Ecce, largo y estrecho, se extendía a lo largo del ecuador, una lisa franja de selvas y pantanos, atravesada por multitud de ríos perezosos. Ecce bullía de calor, hedor, color y actividad famélica. Feroces animales se cazaban mutuamente por todos sus rincones, e imposibilitaban la colonización humana. Los Naturalistas ni siquiera osaron construir un albergue rural en Ecce. Sólo tres elevaciones rompían la monotonía del llano paisaje: un par de volcanes activos y otro dormido.

Los primeros exploradores prestaron poca atención a Ecce, al igual que los estudiosos posteriores, y Ecce, después de la primera avalancha de investigaciones biológicas y topográficas, continuó siendo un territorio abandonado y desconocido.

Deucas, cinco veces más grande que Ecce, abarcaba casi toda la zona norte, de clima templado, en el extremo opuesto del planeta, con Cabo Journal como el extremo sur del continente, situado al final de una larga y estrecha península, alejada mil quinientos kilómetros del ecuador. La fauna de Deucas, ni tan grotesca ni monstruosa como la de Ecce, era salvaje y formidable en muchos casos, e incluía varias especies semiinteligentes. La flora recordaba a la de la Vieja Tierra, hasta tal punto que los primeros agrónomos pudieron introducir especies terrestres en la Estación Araminta, como bambú, cocoteros, vides y árboles frutales, sin temor a causar un desastre ecológico^[1].

Throy, al sur de Deucas y de igual superficie que Ecce, se extendía desde el casquete polar hasta la zona sur templada. La topografía de Throy era la más impresionante de Cadwal. Riscos escarpados se elevaban sobre abismos; los bosques oscuros rugían, azotados por el viento.

Los océanos se enseñoreaban del resto, salvo tres pequeñas islas, antiguos volcanes marinos, todas situadas a cierta distancia de la costa este de Deucas: el atolón Lutwen, la isla Thurben y la isla del Océano.

4. La Estación Araminta

Un enclave de ciento cincuenta kilómetros cuadrados se había establecido en la costa este de Deucas, a mitad de camino entre Cabo Journal, al sur, y la Cabeza de Marmion, al norte. La Estación Araminta era la agencia que gobernaba la Reserva y se encargaba de hacer cumplir los términos de la Carta. Seis negociados se encargaban del trabajo necesario:

Negociado A: Documentación y estadísticas

Negociado B: Vigilancia e inspecciones; servicios de policía y seguridad

Negociado C: Taxonomía, cartografía, ciencias naturales

Negociado D: Servicios internos

Negociado E: Asuntos fiscales; exportaciones e importaciones

Negociado F: Alojamiento de visitantes

Los primeros seis superintendentes fueron Deamus Wook, Shirry Clattuc, Saul Diffin, Claude Offaw, Marvell Veder y Condit Laverty. A cada uno se le asignó un equipo de cuarenta personas. La tendencia a reclutar este personal entre parientes cercanos dotó a la primera administración de una cohesión que, en caso contrario, no habría existido.

Al cabo de muchos siglos, habían cambiado muchas cosas para no cambiar nada. La Carta continuaba siendo la ley del país, aunque ciertas facciones intentaban modificar sus términos. Otros, sobre todo los yips del atolón Lutwen, hacían caso omiso de la Carta. En la Estación Araminta, el primitivo campamento se había transformado en un núcleo urbano dominado por seis edificios palaciegos, donde vivían

los descendientes de los Wook, Offaw, Clattuc, Diffin, Veder y Laverty.

A medida que transcurría el tiempo, cada Casa desarrolló su propia personalidad diferenciada, que sus residentes compartían. Así, los discretos Wook se distinguían de los petulantes Diffin, como los prudentes Offaw de los temerarios Clattuc.

La Estación pronto contó con un hotel para alojar a los visitantes, un aeropuerto, un hospital, escuelas y un teatro, el Orfeo. Cuando los subsidios procedentes de la sede central de la Sociedad, en la Vieja Tierra, menguaron, para desaparecer por completo al cabo de un tiempo, fue necesario conseguir divisas. Los viñedos empezaron a producir excelentes vinos para la exportación, y se alentó a los turistas a visitar cualquiera de los albergues rurales, instalados en lugares especiales y administrados con sumo cuidado para evitar interferencias con su entorno.

A lo largo de los siglos, algunos problemas se agudizaron. ¿Cómo podían funcionar tantos proyectos con una dotación de tan sólo doscientas cuarenta personas? Era precisa cierta flexibilidad. De entrada, se permitió a los colaterales^[2] acceder a cargos medios en la Estación.

Gracias a una lectura superficial de la Carta, hijos, jubilados, personal doméstico y «trabajadores temporales sin residencia permanente» fueron exentos del límite de cuarenta personas. La expresión «trabajador temporal» incluía a agricultores, empleados de hotel, mecánicos de aeropuerto y, en suma, trabajos muy dispares, y el Conservador hacía la vista gorda mientras a esta mano de obra no se le concediera la residencia permanente.

En la Estación Araminta siempre se había necesitado mano de obra barata, abundante y dócil. ¿Cuál había más cercana, sino la población del atolón Lutwen, cuatrocientos cincuenta kilómetros al noreste de la Estación? Eran los yips, descendientes de siervos fugitivos, inmigrantes ilegales y otros, quienes de manera furtiva al principio, y des-

pués abiertamente, se habían instalado en el atolón Lutwen.

Los yips satisfacían una necesidad, y se les concedían permisos de trabajo en la Estación Araminta durante seis meses. Los Conservacionistas aceptaban la situación a regañadientes, pero no cedían ni un ápice más.

5. El Conservador y el Naturalista de Stroma

En la Casa del Río, un kilómetro y medio al sur de la agencia, vivía el Conservador, Superintendente Ejecutivo de la Estación Araminta. Según los términos de la Carta, era un miembro activo de la Sociedad Naturalista y nativo de Stroma, el pequeño enclave Naturalista de Throy. Reducida la Sociedad a poco más que un recuerdo, la directiva se interpretaba a la ligera y, al menos a este respecto, puesto que no existían alternativas realistas, todos los Naturalistas residentes en Stroma se consideraban miembros de la Sociedad.

Una facción devota de una ideología «progresista», autodenominada «Partido de la Vida, Paz y Libertad», empezó a defender la causa de los yips, cuya situación afirmaban intolerable, una lacra en la conciencia colectiva. La única solución a tan lamentable estado de cosas consistía en permitir establecerse a los yips en Deucas. Otra facción, los «Cartistas», reconocía el problema, pero proponían una solución que no transgrediera la Carta, es decir, expulsar a los yips a otros planetas. ¡Poco realista!, exclamaban los VPL, y criticaban la Carta con mayor énfasis todavía. Afirmaban que la Reserva era una idea arcaica, antihumanista y retrógrada. La Carta necesitaba desesperadamente una revisión, con el fin de aliviar la difícil situación de los yips, cuando menos.

Los Cartistas, en respuesta, insistían en que tanto la Carta como la Reserva eran inmutables. Proclamaban su sardónica sospecha de que el fervor del VPL era hipócrita e interesado; que los VPL deseaban que los yips se establecieran en la playa de Marmion para sentar un precedente que permitiera a unos cuantos Naturalistas poco escrupulosos (los más fervientes y radicales activistas del VPL, por supuesto) establecer haciendas en los hermosos campos de Deucas, donde emplearían a los yips como criados y agricultores, y