

# Trullion



Alastor 2262

Jack Vance

La cámara 2262 del Anillo de los Mundos corresponde a Trullion, el solitario planeta de una estrella enana blanca, apenas una chispa en el chorro que serpentea hacia el borde del cúmulo. Trullion es un planeta pequeño, compuesto en su mayor parte de agua, con un único y estrecho continente, Merlank, en el ecuador. Lo invaden desde el mar grandes bancos de cúmulos, que se desmenuzan contra las montañas centrales, centenares de ríos descienden hacia amplios valles en que frutos y cereales crecen en tal cantidad que su valor es ínfimo. Los primeros colonizadores de Trullion trajeron consigo los hábitos de frugalidad y celo que les habían permitido sobrevivir en un entorno previo más hostil, la primera era de la historia trill trajo consigo una docena de guerras, un millar de fortunas, una casta de aristócratas hereditarios y cierta disminución del dinamismo inicial. El pueblo trill se preguntaba: «¿Para qué trabajar, para qué llevar armas, si otra opción al alcance de la mano es una vida de festejos, canciones, parrandas y comodidad?».

Glinnes Hulden es un nativo de Trullion que se alista en La Maza y después de realizar un tiempo de servicio en ella, la deja y regresa a su hogar. Allí se encontrará con que su hermano Glay ha vendido una propiedad que Glinnes apreciaba mucho sin su consentimiento.

El Cúmulo de Alastor, una espiral de treinta mil estrellas vivas reunidas en un volumen irregular que mide entre veinte y treinta años-luz de diámetro, flota en las proximidades del límite de la galaxia. La región circundante es oscura y a excepción de algunas estrellas ermitañas, está vacía. Desde el exterior, Alastor presenta un aparatoso despliegue de torrentes de estrellas, mallas luminosas y nodos centelleantes. Nubes de polvo empañan la brillantez. Las estrellas interiores destellan en colores bermejos, rosados o ámbar mate. Estrellas oscuras vagan invisibles entre un millón de fragmentos subplanetarios de hierro, hielo y escoria; los llamados «astromentos».

Tres mil planetas habitados, con una población humana que se aproxima a los cinco trillones de personas, se hallan esparcidos por el cúmulo. Los mundos son muy diferentes, como también la población; sin embargo, comparten un idioma común y todos se someten a la autoridad del Conáctico de Lusz, con sede en el planeta Númenes.

El actual conáctico es Oman Ursht, decimosexto de la dinastía Idite, un hombre de apariencia corriente y desprovista de rasgos característicos. En retratos y apariciones públicas, viste un severo uniforme negro, con el fin de proyectar una imagen de autoridad inflexible, y así lo asume la gente del Cúmulo de Alastor. En privado, Oman Ursht es un hombre tranquilo y razonable, que procura administrar sus dominios con discreción. Sopesa todos los aspectos de su conducta, sabiendo bien que el menor acto (un gesto, una palabra, un matiz simbólico) podría desencadenar una avalancha de consecuencias impredecibles. Eso explica su

esfuerzo por crear la imagen de un hombre rígido, sucinto y carente de emociones.

Para un observador casual, el Cúmulo de Alastor es un sistema plácido y pacífico. El Conáctico piensa de forma muy distinta. Reconoce que donde los seres humanos pugnan por alcanzar mejoras, existe el desequilibrio; falto de desahogo, el tejido social deviene tirante y a veces se rompe en pedazos. El Conáctico concibe su función como la identificación y el alivio de las tensiones sociales. A veces mejora la situación, otras emplea tácticas de distracción. Cuando la severidad es inevitable, despliega su fuerza militar, la Maza. Oman Ursht se encoge ante la visión de un insecto herido; el Conáctico sentencia a muerte a millones de personas sin el menor escrúpulo. En muchos casos, por creer que cada circunstancia genera su propia contra-circunstancia. Se abstiene de intervenir, pues teme introducir un confuso tercer factor. «Cuando dudes, no hagas nada»; éste es uno de los lemas favoritos del Conáctico.

Siguiendo una antigua tradición, recorre de manera anónima el cúmulo. En ocasiones, con el fin de remediar una injusticia, adopta el disfraz, de funcionario importante; recompensa a menudo la gentileza y el autosacrificio. Le fascina la vida cotidiana de sus súbditos, y escucha con suma atención diálogos como éste:

ANCIANO (*a un joven perezoso*): Si todo el mundo tuviera lo que desea, ¿quién trabajaría? Nadie.

JOVEN: Yo no, depende.

ANCIANO: Pero serías el primero en gritar de angustia, porque gracias al trabajo se mantienen abiertas las luces. Sigue adelante. Arrima el hombro. No puedo soportar la holgazanería.

JOVEN (*gruñendo*): Si fuera Conáctico, haría que todo el mundo cumpliera sus deseos. ¡Nada de trabajo! ¡Entradas libres para el hussade! ¡Un buen yate espacial! ¡Ropajes nuevos cada día! ¡Criados que sirvieran manjares deliciosos!

ANCIANO: El Conáctico tendría que ser un genio para satisfacerte a ti y a tus criados al mismo tiempo. Sólo vivirían para calentarse las orejas. Ahora, sigue con tu trabajo.

Otro ejemplo:

CHICO: ¡Te suplico que jamás te acerques a Lusz! ¡El Conáctico te haría suya!

CHICA (*con malicia*): ¿Y tú qué harías en ese caso?

CHICO: ¡Me rebelaría! ¡Me convertiría en el astromentero<sup>[1]</sup> más formidable que jamás aterrizó los cielos! Por último, conquistaría el poder de Alastor (Maza, Conáctico y todo) y te recuperaría para mí.

CHICA: Eres muy galante, pero el Conáctico jamás elegiría a alguien tan vulgar como yo; las mujeres más bellas de Alastor le rinden visita en Lusz.

CHICO: ¡Qué vida tan alegre debe de llevar! ¡Ser Conáctico: éste es mi sueño!

CHICA: (*emite un sonido displicente y su pasión se enfría*).

El CHICO se queda asombrado. Oman Ursht se aleja.

Lusz, el palacio del Conáctico, es un edificio muy notable que se alza a tres mil metros sobre el mar, sostenido por cinco grandes pilones. Los visitantes recorren los paseos inferiores. Llegan desde todos los mundos del Cúmulo de Alastor, e incluso de más allá: las Regiones Oscuras, el Primarcado, el Sector Erdic, el Cúmulo de Rubrimar, y de todas las partes de la galaxia que el hombre ha conquistado.

Sobre los paseos públicos se hallan las oficinas del gobierno, las salas ceremoniales y un complejo de comunicaciones, y algo más arriba se encuentra el Anillo de los Mundos, donde se dedica a cada mundo habitado del cúmulo una cámara con toda la información disponible. Los pináculos más elevados albergan las dependencias personales del

Conáctico. Atraviesan las nubes y, en ocasiones, asoman por encima de ellas. Cuando la luz del sol resbala sobre sus superficies iridiscentes, Lusz, el palacio del Conáctico, se convierte en un espectáculo maravilloso, y se le reconoce a menudo como la obra más inspirada de la raza humana.

# 1

La cámara 2262 del Anillo de los Mundos corresponde a Trullion, el solitario planeta de una estrella enana blanca, apenas una chispa en el chorro que serpentea hacia el borde del cúmulo. Trullion es un planeta pequeño, compuesto en su mayor parte de agua, con un único y estrecho continente, Merlank<sup>[2]</sup>, en el ecuador. Lo invaden desde el mar grandes bancos de cúmulos, que se desmenuzan contra las montañas centrales; centenares de ríos descienden hacia amplios valles en que frutos y cereales crecen en tal cantidad que su valor es ínfimo.

Los primeros colonizadores de Trullion trajeron consigo los hábitos de frugalidad y celo que les habían permitido sobrevivir en un entorno previo más hostil; la primera era de la historia trill trajo consigo una docena de guerras, un millar de fortunas, una casta de aristócratas hereditarios y cierta disminución del dinamismo inicial. El pueblo trill se preguntaba: «¿Para qué trabajar, para qué llevar armas, si otra opción al alcance de la mano es una vida de festejos, canciones, parrandas y comodidad?». En el lapso de tres generaciones, el antiguo Trullion se convirtió en un recuerdo. Los trills sólo trabajaban cuando las circunstancias así lo exigían: para preparar una fiesta, para entregarse a su pasión por el hussade, para conseguir un pulsorreactor para su yate, una olla para la cocina o una pieza de tela para su paray, esa cómoda prenda parecida a una falda que emplean por igual hombres y mujeres. El trill, de vez en cuando, cultivaba sus feraces terrenos, pescaba en el océano, tendía sus redes en el río, cosechaba frutos silvestres y,

cuando se sentía animado, desenterraba esmeraldas y ópalos de la ladera de las montañas o recogía *cauch*<sup>[3]</sup>. Trabajaba quizá una hora al día, y muy raramente dos o tres; pasaba un tiempo considerable meditando en la terraza de su destartalada casa. Desconfiaba de casi todos los avances de la técnica, pues los consideraba hostiles, confusos y, sobre todo, caros, si bien utilizaba con cautela el teléfono para organizar mejor sus actividades sociales, y aceptaba de buen grado el pulsorreactor de su bote.

Como en la mayoría de las sociedades rurales, el trill era consciente de su lugar preciso en la jerarquía de las clases. En la cúspide, casi como una raza aparte, estaba la aristocracia; en la base se hallaban los nómadas *trevanyis*, un grupo igualmente diferente. El trill desdeñaba las ideas ajenas o exóticas. De ordinario tranquilo y amable, si le provocaban lo suficiente, sin embargo, sufría feroces estallidos de cólera, y algunas de sus costumbres (en especial el macabro ritual del *prutanshyr*) eran casi bárbaras.

El gobierno de Trullion era rudimentario, y el trill común no concedía excesivo interés al tema. Merlank estaba dividido en veinte prefecturas, administrada cada una por unas pocas oficinas y un pequeño grupo de funcionarios, que constituían una casta superior frente a los trills comunes, pero considerablemente inferior a la de los aristócratas. El comercio con el resto del cúmulo carecía de importancia; los trills sólo contaban con cuatro espaciopuertos: Port Gaw, al oeste del Merlank; Port Kerubian, en la costa norte; Port Maheul, en la costa sur, y Vayamenda, al este.

A ciento cincuenta kilómetros al este de Port Maheul se encontraba la ciudad de Welgen, dedicada al comercio y famosa por su espléndido estadio de hussade. Más allá de Welgen se extienden los Marjales, una región de notable belleza. Millares de vías fluviales dividían esta zona en una miríada de islas, algunas de buenas dimensiones y otras tan pequeñas que sólo daban cabida a una choza de pescador y a un árbol al que amarraba su bote.



Paisajes fascinantes se sucedían por todas partes. Menas verde grisáceas, pomanderos bermejo plateados y jardines negros flanqueaban con majestuosidad las vías fluviales, dotando a cada isla de una silueta específica. Los campesinos se sentaban en las terrazas de sus destartaladas moradas con un vaso de vino de elaboración casera en la mano. A veces tocaban música, utilizando concertinas, pequeñas guitarras panzudas y armónicas, que producían alegres gorgoritos. La luz de los Marjales era pálida y delicada, y brillaba con colores demasiado efímeros y sutiles para que el ojo los captara. Por las mañanas, la niebla disimulaba las distancias; los ocasos se desplegaban en tonos matizados verde lima y lavanda. Por el agua se deslizaban esquifes y lanchas motoras; de vez en cuando pasaba el yate de un aristócrata o el trasbordador que comunicaba Welgen con los pueblos de los Marjales.

En el centro exacto de los Marjales, a pocos kilómetros del pueblo de Saurkash, se hallaba la isla Rabendary, en la que vivían Jut Hulden, su esposa Marucha y los tres hijos del matrimonio. La isla Rabendary abarcaba cuatrocientas hectáreas, doce de las cuales eran un bosque de menas, pino negro, candelas y semprísimas. Al sur se abría la gran extensión del ancho de Ambal. Rabendary limitaba al oeste con el estrecho de Farwan, al este con el estrecho de Gilweg y, paralelo a la orilla norte, corría el plácido río Saur. En el extremo oeste de la isla se alzaba el desvencijado y viejo hogar de los Hulden, entre un par de enormes mimosas. Una enredadera de la especie *Rosalía* trepaba por los pilares de la terraza y sobresalía por encima del borde del tejado, proporcionando una fresca sombra para contento de quienes descansaban en las viejas sillas de cuerda. Hacia el sur se abría la perspectiva del ancho de Ambal y de la isla Ambal, una propiedad de una hectárea en la cual crecían cierto número de hermosos pomanderos, cuyo color plateado bermejo destacaba contra un fondo de solemnes menas, y tres gigantescos fanzanelos, de los que colgaban

a gran altura frutos hirsutos. A través del follaje centelleaba la fachada blanca de la mansión en la que lord Ambal había alojado, mucho tiempo atrás, a sus amantes. El propietario era ahora Jut Hulden, pero no sentía la menor inclinación a vivir en la mansión. Sus amigos habrían considerado absurda tal conducta.

En su juventud, Jut Hulden había jugado al hussade con los Serpientes de Saurkash. Marucha había sido *sheir*<sup>[4]</sup> de los Brujos de Welgen; de esta forma se habían conocido, casado y tenido tres hijos: Shira, los gemelos Glinnes y Glay, y una hija, Sharue, que había sido robada por los merlings<sup>[5]</sup>.

## 2

Glinnes Hulden llegó al mundo llorando y pataleando; Glay le siguió una hora más tarde, en vigilante silencio. Los dos fueron distintos desde el primer día de su existencia, en aspecto, en temperamento, en todas las circunstancias de sus vidas. Glinnes, como Jut y Shira, era amable, confiado y sencillo; se convirtió con el tiempo en un apuesto mocetón de tez clara, cabello rubio y boca ancha y sonriente. Glinnes gozaba por completo de los placeres de los Marjales: fiestas, aventuras amorosas, observación de estrellas, navegar, hussade, cazar merlings por las noches; una vida sencilla y ociosa.

Al principio, Glay no gozó de buena salud. Durante sus primeros seis años fue displicente, capcioso y melancólico. Después cambió, y pronto dio alcance a Glinnes, a quien sobrepasó en estatura. Tenía el cabello negro, rasgos afilados y ojos atentos. Glinnes aceptaba los acontecimientos y las ideas sin escepticismo; Glay era reservado y taciturno. Glinnes había nacido para el hussade; Glay se negaba a pisar el terreno de juego. A pesar de que Jut era un hombre justo, le resultaba difícil ocultar su preferencia por Glinnes. Marucha, también alta, de cabello negro y propensa a la meditación romántica, se decantaba por Glay, en el que creía observar sensibilidad para la poesía. Trató de interesar a Glay en la música, explicarle cómo a través de la música podría expresar sus emociones y hacerlas comprensibles a los demás. La idea no entusiasmó a Glay, que apenas produjo unas pocas disonancias desganas en la guitarra de su madre.

Glax era un misterio incluso para sí mismo. La introspección no le servía de nada; se encontraba tan confuso como el resto de su familia. De joven, su austera apariencia y altanera autosuficiencia le ganaron el apodo de «Lord Glax»; quizá por mera coincidencia, Glax era el único miembro de la casa que deseaba trasladarse a la mansión de la isla Amal. Incluso Marucha había desechado la idea como una ilusión ridícula, si bien divertida.

El único confidente de Glax era Akadie el consejero, que vivía en una notable casa de la isla Sarpassante, unos kilómetros al norte de Rabendary. Akadie, un hombre delgado y de largos brazos, dotado de un conjunto de rasgos poco menos que llamativo (nariz grande, rizos de cabello castaño apagado escasos, ojos azules vidriosos y boca continuamente temblando al borde de la sonrisa), era, al igual que Glax, una especie de desarraigado. Pero, al contrario que Glax, había convertido su idiosincrasia en una ventaja, y entre sus clientes se contaban incluso aristócratas.

La profesión de Akadie incluía los oficios de epigramista, poeta, copista, consejero, arbitro de la elegancia, invitado profesional (contratar a Akadie para animar una fiesta era un acto de conspicua ostentación), casamentero, consultor legal, depositario de la tradición local y fuente de habladurías escandalosas. El rostro chistoso, la voz suave y el sutil lenguaje de Akadie conferían mayor mordacidad a sus habladurías. Jut desconfiaba de Akadie y no se relacionaba con él, para disgusto de Marucha, que nunca había renunciado a sus ambiciones sociales, y que en el fondo de su corazón, pensaba que se habría casado por debajo de sus posibilidades. ¡Las sheirls del hussade se casaban a veces con nobles!

Akadie había viajado a otros planetas. Por la noche, durante las observaciones de estrellas<sup>[6]</sup>, señalaba las que había visitado, para después describir su esplendor y las asombrosas costumbres de sus habitantes. A Jut Huldén no le apetecía en absoluto viajar; su interés se reducía a la cali-

dad de sus equipos de hussade y al lugar de origen de los Campeones del Cúmulo.

Cuando Glinnes tenía dieciséis años, vio una nave astromentera. Se precipitó desde el cielo sobre el ancho de Ambal y se dirigió a imprudente velocidad hacia Welgen. La radio informó minuto a minuto del ataque. Los astromenteros aterrizaron en la plaza central y saquearon los bancos, las joyerías y el almacén de cauch, la mercancía más valiosa de Trullion. También se apoderaron de algunas personalidades importantes para obtener rescate por ellas. El ataque fue rápido, ejecutado con suma precisión; los astromenteros no tardaron ni diez minutos en subir a la nave el botín y los prisioneros. Para su desgracia, un crucero de la Maza estaba aterrizando en Port Maheul cuando se transmitió la alarma, y apenas necesitó alterar el curso para plantarse en Welgen. Glinnes salió corriendo a la terraza para presenciar la llegada del bajel de la Maza, un majestuoso y hermoso navío esmaltado de beige, escarlata y negro. La nave bajó en picado como un águila hacia Welgen y desapareció del ángulo de visión de Glinnes.

—... se elevan en el aire, pero ¡aquí llega la nave de la Maza! —gritó excitada la voz de la radio—. ¡Por las Nueve Glorias, aquí llega la nave de la Maza! ¡Los astromenteros no pueden emplear el matamoscas<sup>[7]</sup>, la fricción les haría estallar! ¡Tendrán que luchar!

El locutor no podía controlar la excitación que animaba su voz.

—¡La nave de la Maza ataca, el astromentero ha sido alcanzado! ¡Hurra! ¡Va a caer sobre la plaza! ¡Qué horror, qué horror! Ha caído sobre el mercado. ¡Cientos de personas han muerto aplastadas! ¡Atención, que acudan todas las ambulancias, todo el personal médico! ¡Emergencia en Welgen! Puedo escuchar los tristes lamentos... La nave astromentera está destrozada, pero todavía combate... Un rayo azul... Otro... La nave de la Maza replica. Los astromenteros están quietos. Su nave está destrozada.

El locutor calló un momento, pero no tardó en reanudar su excitada crónica.

—¡Qué espectáculo! La gente grita de furor, se abalanza sobre los astromenteros, les arrastran fuera...

Empezó a balbucear, se interrumpió y habló con voz más calmada.

—La policía ha intervenido. Han obligado a retroceder a la muchedumbre y custodian a los astromenteros, a pesar de que éstos, que conocen su destino, luchan con desesperación. ¡Cómo se debaten y patalean! ¡Les espera el prutanshyr! ¡Prefieren la venganza de las masas! Qué espantoso daño han causado a la desventurada ciudad de Welgen...

Jut y Shira estaban trabajando en el distante huerto, injertando vástagos a los manzanos. Glinnes corrió a comunicarles las noticias.

—¡... y por fin capturaron a los astromenteros y se los llevaron!

—Peor para ellos —gruñó Jut, y prosiguió su tarea.

Para ser un trill, era un hombre muy reservado y taciturno, rasgos que se habían acentuado después de que los merlings mataran a Sharue.

—Les llevarán al prutanshyr —dijo Shira—. Quizá deberíamos enterarnos de las noticias.

—Todas las torturas se parecen —gruñó Jut—. El fuego quema, el potro disloca, la cuerda aprieta. Hay gente que disfruta con ello. Para divertirme, prefiero el hussade.

Shira guiñó un ojo a Glinnes.

—Todos los juegos se parecen. Los atrevidos se lanzan, el agua salpica, la sheirl pierde sus ropas y todos los ombligos de las chicas guapas se parecen.

—Ha hablado la voz de la experiencia —dijo Glinnes, y Shira, el más famoso galanteador de la región, estalló en carcajadas.

Shira asistió a las ejecuciones en compañía de su madre. Marucha, pero Jut no permitió que Glinnes y Glay salieran

de casa.

Shira y Marucha volvieron en el último trasbordador. Marucha estaba cansada y quería ir a la cama. Shira, por su parte, se reunió en la terraza con Jut, Glinnes y Glay, y les relató lo que había visto.

—Habían cogido a treinta y tres, y los tenían prisioneros en jaulas repartidas por la plaza. Todos los preparativos se llevaron a cabo ante sus propios ojos. Un puñado de hombres duros, para ser sincero... No pude distinguir de qué raza. Había algunos echalites, otros tantos salagones, y se rumoreaba que un individuo alto de piel blanca procedía de Blaweg. Unos desgraciados, en definitiva. Iban desnudos y les habían pintado para aumentar su vergüenza: las cabezas de verde, una pierna roja y la otra azul. Les habían castrado a todos, por supuesto. El prutanshyr es algo espantoso. ¡Y aquella música! ¡Dulce como las flores, extraña y discordante! Te recorre el cuerpo como si estirasen de tus nervios para templar los instrumentos... Bien, de cualquier modo, el caldero de aceite hirviendo estaba dispuesto, junto a una grúa corrediza. La música empezó..., ocho trevan-yis con todos sus instrumentos de viento y de cuerda. ¿Cómo es posible que gente tan severa haga una música tan tierna? ¡Estremece los huesos, revuelve las tripas y trae a la boca el sabor de la sangre! Estaba presente Filidice, el jefe de la policía, pero el primer agente Gerence fue el ejecutor. Uno por uno, los astromenteros fueron asidos mediante ganchos, elevados en el aire y hundidos en el aceite, y colgados otra vez de una gran estructura elevada. No sé qué era peor, si los aullidos o la triste y bella música. La gente cayó de rodillas; algunas personas sufrieron ataques de histeria y se pusieron a gritar..., no puedo decir si de terror o de alegría. No sé qué pensar. Al cabo de dos horas, todos habían muerto.

—Umm —dijo Jut Hulden—. No volverán en mucho tiempo, casi podría asegurarlo.