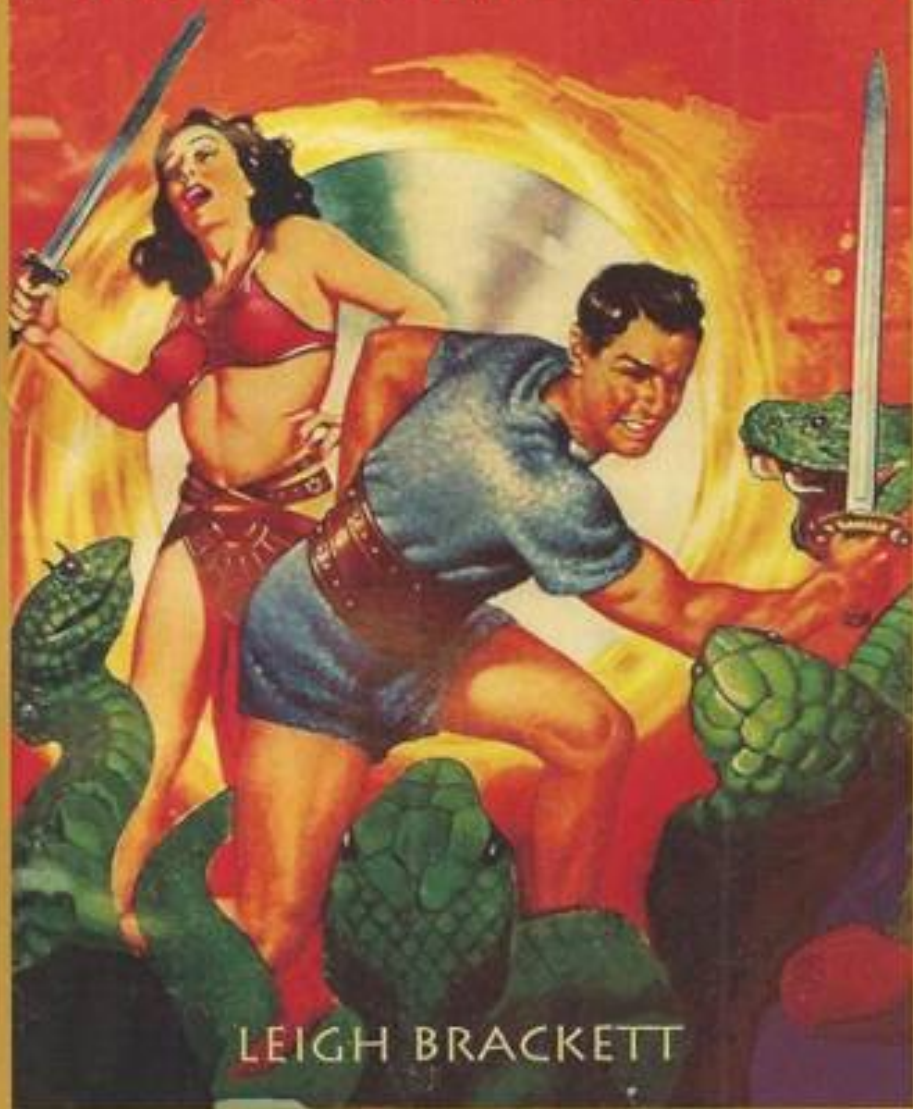


LOS LIBROS DE
ELANSORO

LOS REYES DEL MAR DE MARTE
Y OTROS VIAJES AL PASADO LEGENDARIO



LEIGH BRACKETT

EDICIÓN ILUSTRADA

Considerada por la mayoría de los aficionados como la obra maestra de Leigh Brackett, «Los reyes del mar de Marte» (también conocida como «La espada de Rhiannon») nos lleva directamente al Marte más romántico y aventurero, el que posee un mayor sentido de la maravilla, y aparece aquí en su versión completa, con una nueva traducción y todas sus ilustraciones interiores originales de su aparición en revista. En esta novela, seguiremos los pasos de Matthew Carse, un arqueólogo granuja de la época de Eric John Stark, que se ve transportado al Marte del pasado, un Marte cubierto por opalescentes océanos y en el que los Reyes del Mar sostienen un combate desesperado contra el imperio de Sark y sus siniestros aliados, los híbridos de la Serpiente. Completan el volumen la novela corta «El Señor del Terremoto», otro viaje al pasado por parte de sendos arqueólogos, en esta ocasión a los últimos días de la legendaria Mu, así como la esquiva «Sombras en los bosques», una de las pocas incursiones de la autora en el campo de la fantasía pura, y que nos llevará a los comienzos de la mítica Atlántida.

Introducción

Aquellos que hayan leído las diferentes historias de Leigh Brackett desarrolladas en Marte, seguro que habrán sentido una cierta curiosidad por conocer cómo era el Marte antiguo, ese Marte bañado por las aguas, al que se hace referencia en diferentes lugares, hablándose de ciudades que eran puertos en la lejana antigüedad. En este libro se satisfará esta curiosidad, pues en él, Brackett nos mostrará imágenes fascinantes de ese y otros pasados legendarios, empleando un recurso literario tan clásico en el género como son los viajes en el tiempo.

Desde que H. G. Wells escribió *“La máquina del Tiempo”* en 1895 el viaje temporal es uno de los temas tradicionales de la Ciencia Ficción. Teniendo en cuenta que, en un universo newtoniano, es decir sometido a las leyes de la física clásica, el viaje en el tiempo es imposible, en la citada obra de Wells, y en general en las escritas con anterioridad a la popularización de la Teoría de la Relatividad, no existía base científica para el viaje, por lo que estos relatos antiguos bordeaban la fantasía; incluso Becquer tiene una leyenda en la que aparece un viaje temporal. No es el caso de los relatos que vienen a continuación; en ellos, el viaje temporal posee una base científica, véase en especial *“El señor del terremoto”*.

Pero los escenarios del presente volumen no se limitan al Planeta Rojo, pues en este libro se recogen los viajes realizados por los héroes de Leigh Brackett al pasado legendario de dos mundos: Marte y la Tierra.

Los viajeros, en ambos casos, serán arqueólogos muy poco convencionales, que tienen más costumbre de solucionar sus problemas con los puños que mediante los li-

bros. En ambos casos, viajarán cruzando una discontinuidad espacio-temporal al pasado de los dos mundos; y allí encontrarán que las leyendas, a lo mejor, no son tales leyendas y que, a lo mejor, ambos mundos están relacionados...

También conoceremos que, en esos pasados legendarios, la tecnología estaba tan desarrollada, o más, que en la actualidad del relato. La cita a los vehículos aéreos, las *vimanas*, a las que hacen referencia los antiguos textos de la India, es un buen ejemplo.

En estas historias podremos contemplar, entre otras cosas, los mares de Marte... esos mares, de los que hablaba Burroughs... el mar perdido de Korus y Ornean; por ellos navegarán las naves de los pueblos e imperios, humanos o no, que poblaron Marte en su pasado más remoto.

Dotar a Marte de mares... ¿es una concesión a la imaginación por parte de Brackett? En absoluto; estos mares existieron en la remota antigüedad, tal como se ha descubierto recientemente.

El Centro de vuelo espacial Goddard de la NASA en Greenbelt (Maryland, EE.UU.) ha certificado que Marte estuvo cubierto por *una superficie mayor que la que ocupa el océano atlántico en nuestro planeta*. Los resultados han sido sorprendentes. Según los científicos, *hace unos 4.000 millones de años, el planeta habría tenido suficiente agua como para cubrir toda su superficie, con una capa líquida de unos 140 metros de profundidad*. Sin embargo, lo más probable es que el líquido se acabase acumulando y formando un océano que habría ocupado casi la mitad del hemisferio norte de Marte, alcanzando, en algunas regiones, profundidades superiores a 1,6 kilómetros.

En 2015 se encontraron pruebas concluyentes de que Marte estuvo un día cubierto por océanos. Agua líquida que debió de horadar la superficie del planeta rojo que, hace millones de años, no era tan rojo. Un clima más templado, relacionado con una atmósfera más densa y húmeda, imperaba en Marte en aquella época.

En las historias que vais a leer aparece un concepto curioso, el de pasado legendario, citado en un contexto que nos lleva a épocas lejanísimas en el tiempo, cuando los dioses y los demonios caminaban sobre la superficie de los mundos.

Ya que hablamos de la ciencia ficción "hard" de Leigh Brackett, no debe olvidarse cómo en la historia "*El señor del terremoto*" al describir el mecanismo del viaje por el tiempo, el mismo de "*Los Reyes del Mar de Marte*", introduce una idea que, veinte años después, será desarrollada científicamente por Everett en su interpretación de la mecánica cuántica, denominada "Interpretación de los muchos mundos". (¡Ojo! ¡Interpretación, no teoría! Teoría solo hay una, la Mecánica Cuántica; interpretaciones hay varias), por lo demás, esta interpretación evita las paradojas temporales.

Como suele suceder con las historias que tienen lugar en el Marte particular de Brackett, nos encontramos con que la autora, de alguna manera, se las arregló para relacionar sus historias, o, cuanto menos, su universo literario. Por ejemplo, entre las historias contenidas en el libro de Leigh Brackett "*Las Ciudades perdidas de Marte*" se encuentra una denominada "*El hechicero de Rhiannon*" en donde se habla de unas islas, en ese momento elevaciones en medio del desierto, en las que hay un tesoro de artefactos científicos, denominadas islas de Rhiannon. ¿De dónde vendrá ese nombre? ¿Tendrá algo que ver con los artefactos científicos que allí se encuentran? Ya lo descubrirán en esta historia.

Por cierto, que la propia figura de Rhiannon es también un ser sobrenatural, asociado a la guerra, de nuestro mundo, en donde ha recibido culto, incluso en España; se han encontrado representaciones suyas en Sigüenza, Lara de los Infantes, Andújar y en la provincia de Álava. Esta divinidad se encuentra asociada a la cultura celta, una cultura a la que Brackett hace referencias constantes en su obra, co-

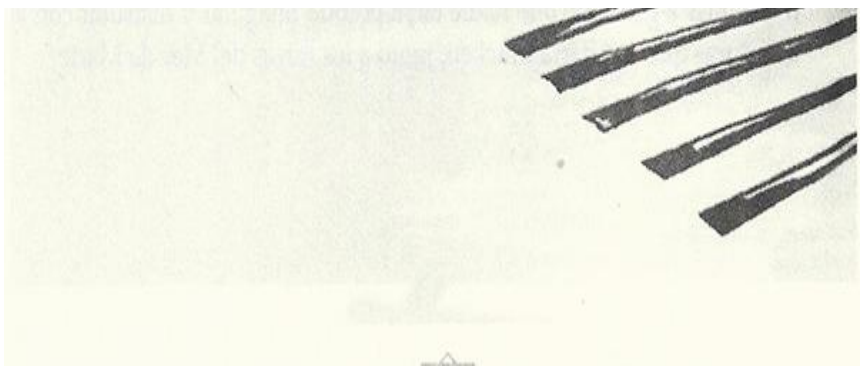
mo, por ejemplo, con la palabra *caer*, que en celta (gaélico) significa fuerte, castillo, ciudad; ahí está la ciudad de Cardiff.

En resumen, el lector se encuentra a punto de disfrutar de la que, para muchos aficionados, es la obra maestra de Leigh Brackett, una novela repleta de emoción y sentido de la maravilla. Y también descubrirá el lector que, incluso la maldad más absoluta admite redención. Lo que los antiguos tratadistas cristianos llamaron apocatástasis.

Pero no solo Marte posee un pasado legendario; también lo tiene la Tierra; nuestras leyendas hablan de continentes ahora sumergidos: La Atlántida, Mu... en donde se desarrollaron poderosas civilizaciones, con conocimientos técnicos asombrosos, que fueron considerados divinos por los pobres supervivientes del cataclismo que las borró de la faz de nuestro mundo. En las páginas siguientes podrán asistir a los últimos días de Mu y a los primeros de La Atlántida, en sendas piezas que se encuentran entre las menos conocidas de Leigh Brackett. La ya mencionada "*El Señor del Terremoto*" posee un punto de partida muy similar a "*Los Reyes del Mar de Marte*", esto es, un viaje en el tiempo a la época de las leyendas. En cuanto a "*Sombras en los bosques*" es, sin duda, la mayor rareza del presente volumen, una de las poquísimas incursiones de Brackett en el terreno de la fantasía pura, publicada en su día en un fanzine de aficionados y, desde entonces, olvidada con frecuencia en su bibliografía.

Y nada queda ya por añadir. Es hora de pasar la página, viajar al Marte más legendario que nadie haya podido imaginar y disfrutar con las aventuras que nos narra Brackett, junto a los Reyes del Mar de Marte.









Leigh Brackett

1

La Puerta al Infinito

Nada más salir de la taberna de Madam Kan^[1], Matt Carse notó que alguien le seguía. Todavía resonaba en sus oídos la risa de las mujerzuelas de piel oscura, y los vapores del thil nublaban su mirada como una bruma cálida y dulce. A pesar de ello, pudo oír a sus espaldas el roce de unos pies calzados con sandalias, en medio del silencio de la fría noche marciana.

Silenciosamente, Carse comprobó que la pistola de protones salía fácilmente de su funda, pero no intentó perder a su perseguidor. No disminuyó ni aumentó su paso^[2] mientras caminaba por Jekkara.

En la "ciudad antigua" será mejor, pensó. Aquí hay demasiada gente.

A pesar de la hora tan avanzada, Jekkara no dormía. Las ciudades del Canal Inferior nunca duermen, ya que se encuentran fuera de la ley, y el tiempo allí no significa nada. En Jekkara, Valkis y Barrakesh, la noche solo es un día más oscuro.

Carse caminó por la orilla del antiguo canal, de aguas negras y estancadas, excavado en el fondo de un mar muerto. Observó que el viento seco azotaba las antorchas siempre encendidas, y oyó las notas discordantes de las arpas que nunca se detenían. Se cruzó con hombres y mujeres, delgados y ágiles que, como felinos, pasaban por las calles sombrías, sin hacer otro ruido sino el tintineo de las campanillas que llevaban ellas. Un sonido tan delicado como el de la lluvia, un sonido que se había destilado de todas las dulces perversidades del mundo.

No le hicieron caso a Carse; a pesar de su atuendo marciano, obviamente era un terrestre; y, aunque normalmente, la vida de un terrestre vale menos que nada en los Canales Bajos, Carse era uno de ellos. Los hombres de Jekkara, Vakkis y Barrakesh son la aristocracia de los ladrones. Admiran la astucia, respetan la experiencia y saben distinguir a un caballero en cuanto lo encuentran.

Por esto Matthew Carse, ex miembro de la Sociedad de Arqueología Interplanetaria, ex adjunto a la Cátedra de historia antigua marciana de Kahora, residente en Marte durante treinta de sus treinta y cinco años de edad, había sido admitido en aquella muy exclusiva sociedad marciana de ladrones y se había juramentado con ellos, prestando un juramento de amistad que no podía ser violado.

Sin embargo, ahora, uno de los supuestos "amigos" de Carse, estaba siguiendo sus pasos a través de las calles de Jekkara, con la astucia de un gato de la arena. Por un instante se preguntó si la Policía de Control Terrestre^[3] habría enviado a algún agente para buscarle, pero descartó en seguida tal posibilidad. Ningún agente, de ninguna policía, se atrevería a vivir en Jekkara. Se trataba de un asunto propio de algún habitante de los Canales Bajos.

Carse abandonó el canal, dejando a su espalda el fondo del mar muerto, y dirigiéndose hacia lo que antiguamente había sido tierra firme. El terreno ascendía con una pendiente pronunciada hacia los acantilados superiores, extremadamente carcomidos y desgastados por el tiempo y el viento perenne. Allí se elevaba la ciudad antigua, la arcaica fortaleza de los Reyes del Mar de Jekkara, cuya gloria desapareció en tiempos lejanos, cuando los mares se secaron.

La ciudad nueva de Jekkara, los barrios habitados a orillas del canal, ya era vieja cuando Ur de los caldeos era un pueblecillo recién fundado. La antigua Jekkara, cuyos muelles de piedra y mármol todavía podían verse en el puerto ya seco y ahogado por la arena, tenía una antigüedad que no podía ser descrita con ninguna palabra que reflejara un

concepto terrestre. Incluso Carse, que conocía tanto de aquel pasado como ningún otro hombre viviente, siempre se impresionaba por ello.

Ahora, decidió seguir este camino, porque era un lugar totalmente muerto y deshabitado; un hombre puede querer estar solo para hablar con un amigo.

Las casas vacías permanecían abiertas en la noche. El tiempo y el viento abrasivo habían pulido sus esquinas y los dinteles de sus puertas, dándoles un aspecto borroso y abatido. Las dos pequeñas lunas, ahora bajas, formaban entre ellos sombras equívocas. No le fue difícil al corpulento terrícola, envuelto en su larga capa negra, confundirse con las sombras y desaparecer.

Acurrucado en el refugio que le ofrecía una pared, escuchó los pasos del hombre que le seguía. Las pisadas se hicieron más rápidas y sonoras; luego se fueron ralentizando, como si dudaran y nuevamente se hicieron más rápidas. Cuando pasó frente a él, Carse saltó en medio de la calle, después agarró un cuerpo pequeño y vigoroso, que maullaba de pavor al sentir el frío cañón de una pistola de protones en su costado.

—¡No! —chilló—. No tengo ningún arma. No pretendía hacerte daño; sólo quería hablar contigo. —A pesar del miedo, su voz traslucía un tono de astucia—. Tengo un regalo para ti.

Carse comprobó que el hombre estaba desarmado y entonces aflojó su presa. Podía ver al marciano muy nítidamente a la luz de las lunas. Era un pequeño ladrón con cara de rata, y por lo gastado que llevaba el faldellín y el arnés y la falta de ornamentos, un ladrón sin mucho éxito.

El barro y las heces de los Canales Bajos producían individuos como éste, hermanos de los gusanos con agujón, que, escondidos bajo la arena, matan furtivamente. Carse no apartó su pistola.

—Adelante —le dijo—. Habla.

El marciano se explicó:

—En primer lugar, tengo que decirte que soy Penkawr, de Barrakesh. Quizá hayas oído hablar de mí. —Al oír su propio nombre, se pavoneó como un viejo gallo de pelea.

—No, no he oído —dijo Carse.

Su tono le produjo el efecto de una bofetada. Penkawr sonrió con disgusto.

—No importa. Yo sí he oído hablar de ti, Carse. Como dije, tengo un regalo para ti. Un regalo extraño y valioso.

—Algo tan raro y tan valioso que, incluso en Jekkara, te ha llevado a seguirme en medio de la oscuridad, sólo para decírmelo. —Carse frunció el ceño mientras miraba a Penkawr, tratando de sondear su duplicidad—. Bien. ¿De qué se trata?

—Ven conmigo y te lo enseñaré.

—¿Dónde está?

—Escondido y bien escondido, cerca de los muelles de Palacio.

Carse asintió.

—Algo demasiado raro y valioso para llevarlo encima o mostrarlo en el mercado de ladrones. Me has intrigado, Penkawr. Vamos y echaremos un vistazo a tu regalo.

Penkawr hizo brillar sus dientes puntiagudos a la luz de las lunas y partió, seguido de Carse. Este caminaba con ligereza, listo para actuar inmediatamente. Su pistola colgaba en su cadera, preparada para ser empuñada. Se preguntó qué le pediría Penkawr de Barrakesh por su "regalo".

Conforme subían por la pendiente hacia el palacio, esforzándose sobre gastados arrecifes y rocas que todavía mostraban la erosión del oleaje marino, Carse tenía el sentimiento de que estuviera subiendo por una especie de escalera hacia el pasado. Le producía escalofríos que le hacían temblar, ver aquellos enormes muelles todavía en pie, con las marcas dejadas por los barcos amarrados. Bajo la fantasmal luz de las lunas, uno casi podía imaginar...

—Es aquí —dijo Penkawr.