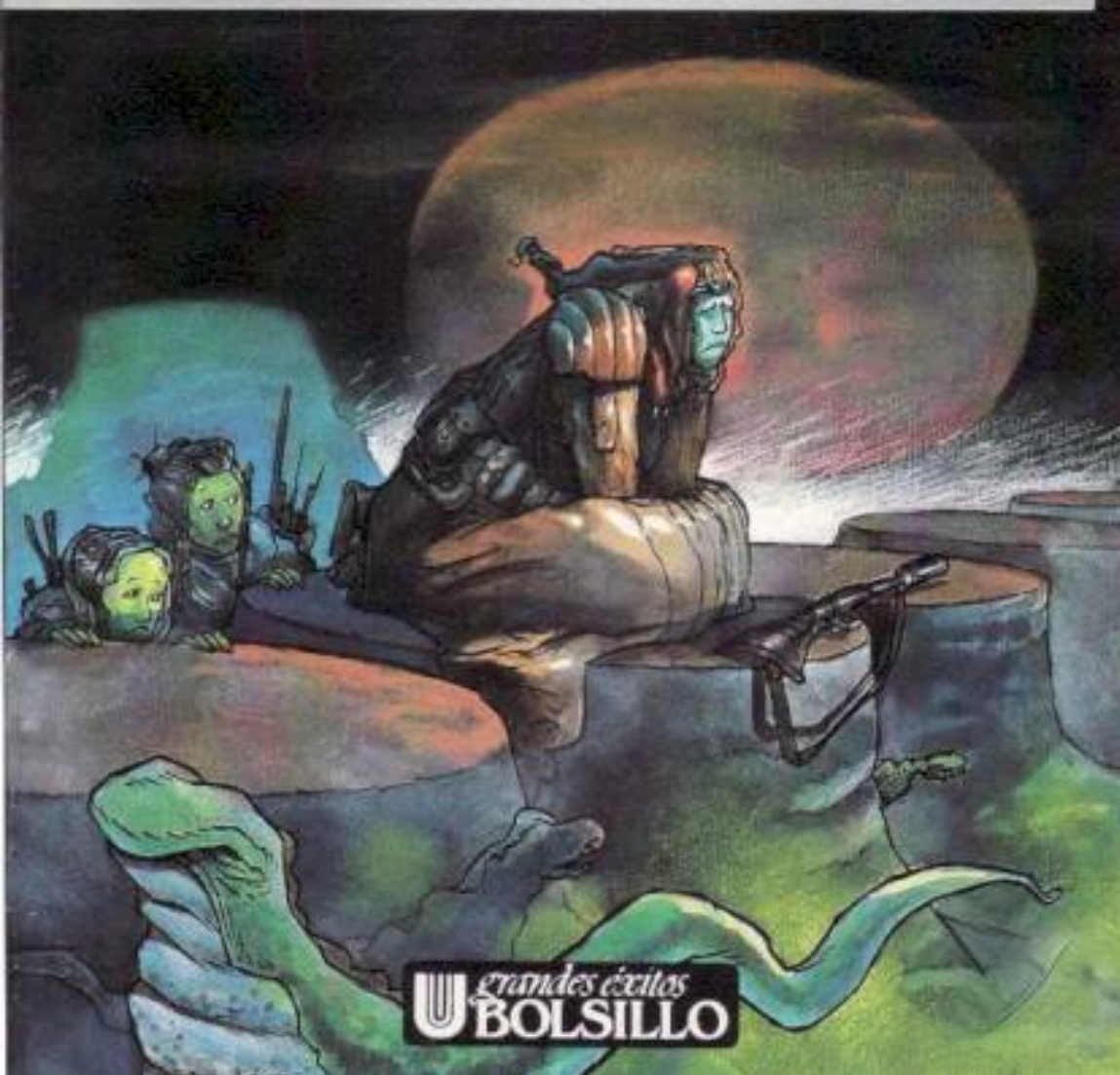


CIENCIA FICCIÓN

Jack Vance

RHIALTO EL PRODIGIOSO

La culminación de la saga de la Tierra Moribunda:
un nuevo periplo por un mundo de maravilla,
emoción y aventuras sin fin.



grandes éxitos
BOLSILLO

Los relatos de Jack Vance de esa moribunda Tierra futura en la que el Sol se apaga y la magia ha vuelto a ocupar el lugar preeminente que tuvo en la antigüedad han intrigado, deleitado y cautivado la imaginación de dos generaciones de lectores. Tras la publicación de *La Tierra moribunda*, *Los ojos del sobremundo* y *La saga de Cugel*, los amantes de la fantasía y la ciencia ficción no han dejado de pedirle al autor que regresara a ese fascinante mundo futuro. Más de treinta años después de su primera incursión en él, Jack Vance vuelve a la Tierra Moribunda con una nueva y apasionante aventura, la que cierra el ciclo hasta la fecha. En ella, una serie de taimados magos gobiernan una sociedad maquiavélica, extraños animales merodean por un aún más extraño paisaje, y las trampas e intrigas aguardan por todos lados a los incautos. El agonizante Sol cuelga bajo y rojo en el cielo. La magia está en todas partes... y es usada para el mal tan frecuentemente como para el bien. Es en ese escenario donde se mueve el protagonista de esta nueva historia, Rhialto el Prodigioso, un mago del más alto orden... un personaje que tan sólo la fecunda mente de Jack Vance podría crear.

PRÓLOGO

Éstos son relatos del vigesimoprimer eón, cuando la Tierra ya es vieja y el Sol está a punto de extinguirse. En Ascolais y Almery, regiones al oeste del Muro Desmoronante, vive un grupo de magos que han formado una asociación para proteger mejor sus intereses. Su número fluctúa, pero en esos momentos son:

Ildefonse el Preceptor.

Rhialto el Prodigioso.

Hurtiancz, bajo y corpulento, famoso por su truculento espíritu.

Herark el Herald, preciso y algo severo.

Shrue, diabolista, cuyas agudezas desconciertan a sus asociados y a veces alteran su sueño por las noches.

Gilgad, un hombre pequeño de enormes ojos grises en un redondo rostro gris, siempre vestido con ropas de un rojo rosado. Sus manos están constantemente húmedas y frías; todos evitan su contacto.

Vermoulian el Caminante de Sueños, una persona peculiarmente alta y delgada, con un caminar majestuoso.

Mune el Mago, que apenas habla y mantiene una casa con cuatro esposas.

Zilifant, robusto de cuerpo, con largo pelo castaño y una barba agitada por el viento.

Darvilk el Miaanther, que, por inescrutables razones, siempre lleva un dominó negro.

Perdustin, una persona esbelta, rubia, sin amigos íntimos, que ama el secreto y el misterio y se niega a revelar dónde está su morada.

Ao de los Ópalos, saturnino, con una barba negra en punta y modales cáusticos.

Eshmiel, que, con un deleite casi infantil en su pureza, utiliza una extraña apariencia, mitad blanca y mitad negra.

Barbanikos, bajo y fornido, con una gran mata de pelo blanco.

Bruma del Mar Wheary, un hombrecillo de ardientes ojos, piel verde y hojas de sauce color naranja por pelo.

Panderleou, coleccionista de raros y maravillosos artefactos procedentes de todas las dimensiones accesibles.

Byzant el Necropo.

Dulce-Lolo, parecido a un solemne epicuro.

Tchamast, de aspecto taciturno, un reconocido asceta, cuya desconfianza hacia la raza femenina es tan profunda que solamente permite el paso a los insectos machos dentro de los límites de su propiedad.

Teutch, que apenas habla con la boca pero utiliza un extraño truco por el que hace brotar las palabras de las puntas de sus dedos. Como uno de los Ancianos del Eje, se le permite el control de su infinito particular.

Zahoulik-Khuntze, cuyas uñas de manos y pies, de hierro, están grabadas con curiosos signos.

Nahourezzin, sabio de la antigua Romarth.

Zanzel Melancthones.

Hache-Moncour, cuya vanidad y aire superior sobrepasan incluso los de Rhialto.

La magia es una ciencia práctica, o mejor una actividad artesana, puesto que apunta más hacia la utilidad que hacia la comprensión básica. Ésta es sólo una afirmación general, puesto que en un campo de tan profundo alcance cada practicante posee su estilo individual, y durante los tiempos gloriosos del Gran Motholam muchos de los magos-filósofos intentaron alcanzar los principios que gobernaban el campo.

Al final, esos investigadores, que incluían los nombres más grandes de la actividad mágica, aprendieron sólo lo suficiente para darse cuenta de que un conocimiento total y absoluto era imposible. En primer lugar, podía conseguir-

se el efecto deseado a través de un gran número de modos, cada uno de los cuales representaba el estudio de toda una vida y derivaba su fuerza de un entorno coercitivo distinto.

Los grandes magos del Gran Motholam tenían un espíritu lo suficientemente abierto como para percibir los límites de la comprensión humana, y gastaban la mayor parte de sus esfuerzos tratando con problemas prácticos, buscando principios abstractos sólo cuando todo lo demás fallaba. Por esta razón, la magia retiene su aroma claramente humano, pese a que los agentes activadores nunca son humanos. Una mirada casual hacia uno de los catálogos básicos enfatiza esa orientación humana; la nomenclatura posee un sabor pintoresco y arcaico. Si examinamos (por ejemplo) el capítulo cuarto del Manual de Magia Práctica de Killiclaw, *Ejecuciones Interpersonales*, observaremos, registrada en brillante tinta púrpura, una terminología como la que sigue:

Malepsia Física de Xarfaggio.

Digitalia Secuestrante de Arnhoult.

Bondad Multiplicada por Doce de Lutar Brassnose.

Conjuro del Enquistamiento Remoto.

Froust a la Antigua de Tinkler.

Brida de Largos Nervios de Clambard.

Postergación Verde y Púrpura de la Alegría.

Triunfos de la Aflicción de Panguire.

Prurito Descorazonador de Lugwiler.

Intensificación Nasal de Khulip.

Penetración del Acorde Incorrecto de Radl.

En esencia, un conjuro corresponde a un código, o juego de instrucciones, insertado en el sensorio de una entidad que es capaz y se muestra dispuesta a alterar el entorno en concordancia con el mensaje introducido en el conjuro. Esas entidades no son necesariamente «inteligentes», ni siquiera «sentientes», y su conducta, desde el punto

de vista del neófito, es impredecible, caprichosa y peligrosa.

Las más domeñables y cooperativas de esas criaturas se alinean desde los más inferiores y frágiles elementales hasta los sandestins. Las entidades más rebeldes son conocidas por el Temuchin con el nombre de «daihak», que incluye a los «demonios» y a los «dioses». El poder de un mago deriva de las habilidades de las entidades que es capaz de controlar. Cada mago consecuente emplea uno o más sandestins. Unos pocos archimagos del Gran Motholam se atrevieron a emplear la fuerza de los daihaks inferiores. Listar los nombres de esos magos es evocar el asombro y la maravilla. Son nombres que hormiguean poder. Algunos de los más notables y espectaculares magos del Gran Motholam fueron:

Phandaal el Grande.

Amberlin I.

Amberlin II.

Dibarcas Maior (que estudió bajo *Phandaal*).

El archimago Mael Lel Laio (que vivió en un palacio tallado en una única piedra lunar).

Los Vapuriales.

El Colegio Verde y Púrpura.

Zinqzin el Enciclopedista.

Kyrol el Porfirinicos.

Calanctus el Tranquilo.

Llorio la Maga.

En comparación, los magos del vigesimoprimer eón eran un grupo heterogéneo y poco seguro de sí mismos, a los que les faltaba tanto grandeza como consistencia.

Libro Primero

LA MURTHE

1

Una fría mañana, a mediados del vigesimoprimer eón, Rhialto se sentó a desayunar en la cúpula oriental de su morada de Falu. Aquella mañana en particular el sol se alzó tras una cortina de helada bruma, para lanzar una débil y punzante luz a través de la Pradera Baja.

Por razones que Rhialto no pudo definir, no sentía el menor apetito, y apenas dedicó atención al plato de berros, caquis escalfados y salchichas que tenía delante, inclinándose más por una taza de té fuerte y una tostada. Luego, pese a la docena de tareas que le aguardaban en su sala de trabajo, se reclinó en su silla para contemplar con aire ausente al otro lado de la pradera, hacia el bosque Were.

En aquel talante abstraído, sus percepciones permanecían extrañamente sensitivas. Un insecto se posó sobre la hoja de un álamo cercano; Rhialto tomó cuidadosa nota del ángulo en que doblaba sus patas y la miríada de resplandores rojizos que refulgían en sus protuberantes ojos. Interesante y significativo, pensó.

Tras absorber toda la importancia del insecto, Rhialto extendió su atención al paisaje en general. Contempló la pendiente que formaba la ladera en su descenso hacia el Ts y la distribución de su hierba. Estudió los retorcidos troncos del linde del bosque, los rojizos rayos que penetraban sesgados por entre el follaje, el verde oscuro y el índigo de las sombras. Su visión era notable por su absoluta claridad; su oído no era menos agudo... Se inclinó hacia delante, tendiéndose para escuchar... ¿qué? ¿Suspiros o música inaudible?

Nada. Rhialto se relajó, sonriendo ante sus propias imaginaciones, y se sirvió una última taza de té... Dejó que se enfriara sin probarlo. Movidado por un impulso, se puso en pie y se dirigió al salón, donde tomó una capa, un sombrero de cazador y ese bastón conocido como «La Aflicción de

Malfezar». Luego llamó a Ladanque, su chambelán y factótum para todo.

—Ladanque, voy a pasear un poco por el bosque. Cuida que el Tanque Cinco conserve su turbiedad. Si quieres, puedes destilar el contenido del alambique grande azul a una redoma estanca. Utiliza poco calor y evita respirar los vapores; provocarían un sarpullido en tu rostro.

—Muy bien, señor. ¿Y el fantaseador?

—No le prestes atención. No te acerques a la jaula. Recuerda, su charla sobre vírgenes y riqueza es ilusoria; dudo que sepa siquiera el significado de ambas cosas.

—Es posible, señor.

Rhialto partió de la casa. Echó a andar a través del prado siguiendo un sendero que lo llevó hasta el Ts, cruzó un puente de piedra y entró en el bosque.

El sendero, trazado por los animales nocturnos del bosque en su camino a través de la pradera, desapareció. Rhialto siguió adelante, al compás de los pasillos naturales formados por los árboles, cruzando pequeños claros donde la candole, la roja ulmaria y la blanca difne salpicaban la hierba con su color; cruzando la espesura de blancos abedules y negros álamos; siguiendo cornisas de vieja piedra, atravesando pequeños arroyos y manantiales.

Si había otras criaturas en el bosque, ninguna hizo acto de presencia. Rhialto entró en un pequeño claro con un único abedul en el centro y se detuvo para escuchar... Sólo oyó silencio.

Transcurrió un minuto. Rhialto permanecía de pie, inmóvil.

Silencio. ¿Era absoluto?

La música, si eso había sido, se había desarrollado a todas luces en su cerebro.

Curioso, pensó Rhialto.

Llegó a otro lugar abierto, donde un único abedul se erguía frágil contra un fondo de densos deodars negros. Cuando ya iba a abandonarlo creyó oír de nuevo la música.

¿Música insonora? ¡Una inherente contradicción!

Extraño, pensó Rhialto, sobre todo teniendo en cuenta que la música parecía brotar de fuera de él... Creyó oírla de nuevo: un aleteo de acordes abstractos que impartían una emoción a la vez dulce, melancólica y triunfante: definida y sin embargo incierta.

Rhialto miró en todas direcciones. La música, o lo que fuera, parecía proceder de una fuente cercana. La prudencia urgía que volviera sobre sus pasos y se apresurara a regresar a Falu, sin mirar ni una sola vez por encima del hombro... Siguió adelante, y llegó a un tranquilo estanque, oscuro y profundo, que reflejaba la otra orilla con la exactitud de un espejo. De pie, inmóvil, Rhialto vio reflejada la imagen de una mujer extrañamente pálida, con el pelo plateado sujeto por una redecilla negra. Llevaba una túnica blanca que le llegaba hasta las rodillas, con las piernas y los brazos desnudos.

Rhialto alzó la vista hacia la otra orilla. No descubrió ninguna mujer, ni hombre, ni criatura de ningún tipo. Volvió a bajar los ojos a la superficie del estanque, donde, como antes, vio reflejada a la mujer.

Rhialto estudió la imagen durante largo rato. La mujer era alta, con pequeños pechos y estrechas caderas; mostraba la frescura y la inocencia de una muchacha. Su rostro, sin embargo, pese a no carecer de delicadeza ni de proporciones clásicas, mostraba una rigidez de la que se hallaba ausente toda frivolidad. Rhialto, cuyos profundos conocimientos en materia de calliginia le habían hecho acreedor de su sobrenombre, la halló hermosa pero severa, y probablemente inabordable, en especial si se negaba a mostrarse excepto como un reflejo... Y quizá también por otras razones, pensó Rhialto, que había concebido una ligera idea respecto a su identidad.

—Señora —dijo Rhialto—, ¿me has atraído hasta aquí con tu música? Si es así, explícame cómo puedo ayudarte, aunque no prometo ningún tipo de compromiso definitivo.

La mujer se limitó a exhibir una fría sonrisa que no acabó de gustar a Rhialto, que hizo una rígida inclinación de cabeza.

—Si no tienes nada que decirme, no molestaré más tu intimidad. —Efectuó otra seca inclinación de cabeza, y entonces algo le empujó bruscamente hacia delante, haciéndole caer al estanque.

El agua era extremadamente fría. Rhialto chapoteó hasta la orilla y se izó a tierra. Fuera quien fuese o lo que fuese que le había empujado al agua, no se veía por parte alguna.

Gradualmente, la superficie del estanque recobró su inmovilidad. La imagen de la mujer ya no era visible.

Rhialto regresó hoscamente a Falu, donde se dio un baño caliente y bebió té de verbena.

Durante un tiempo permaneció sentado en su sala de trabajo, estudiando diversos libros del decimoctavo eón. La aventura en el bosque no le había sentado bien. Se notaba febril, y ruidos como de campanilleos no dejaban de sonar en sus oídos.

Al fin se preparó un tónico profiláctico, que aún le causó mayor incomodidad. Se fue a la cama, se tomó un somnífero, y finalmente se sumió en un intranquilo sueño.

La indisposición persistió durante tres días. Por la mañana del cuarto día Rhialto se comunicó con el mago Ildefonse en su mansión de Boumergarth, junto al río Scaum.

Ildefonse se mostró lo bastante preocupado como para volar a toda velocidad hasta Falu en el más pequeño de sus remolinos.

Rhialto le describió con todo detalle los acontecimientos que habían culminado en el inmóvil estanque en medio del bosque.

—Así que ya lo sabes todo. Me siento ansioso por conocer tu opinión.

Ildefonse miró hacia el bosque con el ceño fruncido. Aquel día utilizaba su apariencia normal: la de un caballero

algo grueso, de mediana edad, con finas patillas rubias, cráneo calvo y un aspecto de jovial inocencia. Los dos magos estaban sentados bajo la plumantía púrpura a uno de los lados de Falu. En una mesita cercana, Ladanque había dispuesto un servicio de pastas variadas, tres clases distintas de té y una jarra de suave vino blanco.

—Extraordinario, ciertamente —dijo Ildefonse—. En especial si lo comparo con una reciente experiencia mía.

Rhialto miró de soslayo a Ildefonse.

—¿Te ocurrió algo parecido?

—La respuesta es a la vez «sí» y «no» —respondió Ildefonse con tono comedido.

—Interesante —murmuró Rhialto.

Ildefonse seleccionó con cuidado sus palabras:

—Antes de que te lo cuente, déjame preguntarte esto: ¿habías oído alguna vez antes esa, digamos, «sombra de música»?

—Nunca.

—¿Y su sustancia era...?

—Indescriptible. Ni trágica ni alegre; dulce, y sin embargo seca y amarga.

—¿Percibiste una melodía, o un tema, o siquiera una progresión, que pudiera proporcionarnos algún indicio?

—Sólo un atisbo. Si me permites un asomo de preciosismo, me llenó de una especie de anhelo hacia lo perdido e inalcanzable.

—¡Ajá! —dijo Ildefonse—. ¿Y la mujer? ¿Qué fue lo que te hizo identificarla como la Murthe?

Rhialto meditó unos instantes.

—Su palidez y su cabello plateado podrían ser los de un trago del bosque, con el disfraz de una antigua ninfa. Su belleza era real, pero no sentí ningún ansia de abrazarla. Sin embargo, me atrevería a decir que todo hubiera podido cambiar si hubiera tenido oportunidad de conocerla algo mejor.

—Hummm. Tus aires elegantes, sospecho, hubieran pesado muy poco con la Murthe... ¿Cuándo se te ocurrió su identidad?

—Llegué al convencimiento mientras regresaba empapado a casa, con el agua chorreando por dentro de mis botas. Me sentía de un humor más bien lúgubre; quizás el squalm estaba empezando a hacer su efecto. En cualquier caso, mujer y música acudieron juntos a mi mente, y a partir de ahí se desarrolló el nombre. Una vez llegué a casa leí inmediatamente a Calactus y seguí sus consejos. Al parecer, el squalm era real. Hoy fui al fin capaz de llamarte.

—Hubieras debido llamar antes, aunque yo tuve problemas parecidos... ¿Qué es ese fastidioso ruido?

Rhialto miró hacia el camino.

—Alguien se acerca en un vehículo... Parece que es Zanzel Melancthones.

—¿Y qué es esa extraña cosa que va saltando tras él?

Rhialto tendió el cuello.

—No lo veo claro... Pronto saldremos de dudas.

Avanzando a toda velocidad por el camino, sobre cuatro altas ruedas, se les acercó un lujoso doble diván de quince almohadones color ocre dorado. Una criatura de apariencia humana atada a una cadena corría detrás en medio del polvo.

Ildefonse se puso en pie y alzó una mano.

—¡Hola, Zanzel! ¡Soy Ildefonse! ¿Adónde vas tan aprisa? ¿Qué es esa curiosa criatura que corre tan ligera detrás?

Zanzel hizo que su vehículo se detuviera.

—Ildefonse, y querido Rhialto: ¡me alegra veros a los dos! Había olvidado completamente que este camino pasa junto a Falu, y es para mí un placer recordarlo ahora.

—Nosotros podemos decir lo mismo —declaró Ildefonse—. ¿Y tu cautivo?

Zanzel miró por encima del hombro.

—Tenemos aquí a un insidiador: ésa es mi opinión razonada. Lo llevo conmigo para ejecutarlo en un lugar donde

su fantasma no me traiga mala suerte. ¿Qué os parece ese prado de ahí? Está lo bastante lejos de mi casa.

—Y prácticamente encima de la mía —gruñó Rhialto—. Debes hallar un lugar conveniente para los dos.

—¿Y yo qué? —exclamó el cautivo—. ¿No tengo nada que decir al respecto?

—Bien, entonces conveniente para los tres.

—Un momento, antes de que prosigas con tus deberes —dijo Ildefonse—. Háblame un poco más de ese ser.

—Hay muy poco que decir. Lo descubrí por casualidad cuando cascó un huevo por el lado equivocado. Observarás que tiene seis dedos en los pies, una cabellera en forma de cresta, y que de sus hombros crecen penachos de plumas, todo lo cual sitúa su origen en el eón dieciocho o incluso el diecisiete. Su nombre, o eso dice él, es Lehuster.

—¡Interesante! —declaró Ildefonse—. En un cierto sentido, es un fósil viviente. Lehuster, ¿te das cuenta de tu distinción?

Zanzel no permitió que Lehuster respondiera.

—¡Buenos días a los dos! ¡Rhialto, pareces un tanto consumido! Deberías dosificarte un poco de leche caliente con cerveza y descansar: ésta es mi prescripción.

—Gracias —dijo Rhialto—. Vuelve a pasar cuando tengas un poco de tiempo, y mientras tanto recuerda que mi propiedad se extiende hasta aquellas colinas de ahí. Tienes que ejecutar a Lehuster mucho más allá de aquel punto.

—¡Un momento! —exclamó Lehuster—. ¿No hay mentes razonables en el vigesimoprimer eón? ¿No tenéis interés en saber por qué he venido hasta esta deprimente época? ¡Ofrezco negociar mi vida a cambio de importante información!

—¡Por supuesto! —dijo Ildefonse—. ¿Qué tipo de información?

—Tan sólo presentaré mis revelaciones ante un cónclave de altos magos, donde las promesas son objeto de registro público y por lo tanto deben ser cumplidas.

Zanzel, cuya mayor virtud no era precisamente la calma, se volvió de su asiento con brusquedad.

—¿Qué? ¿Ahora pretendes empañar mi reputación?

Ildefonse alzó una mano.

—¡Zanzel, te suplico paciencia! ¿Quién sabe lo que tiene que decirnos ese bribón con seis dedos en cada pie? Lehuster, ¿de qué tipo son tus noticias?

—La Murthe está suelta entre vosotros, con sus squalms y ensqualmaciones. No diré más hasta que me sea garantizada mi seguridad.

—¡Bah! —bufó Zanzel—. No puedes confundirnos con esas tonterías. Caballeros, os deseo buenos días; debo proseguir con mis asuntos.

—¡Éste es un caso extraordinario! —objetó Ildefonse—. Zanzel, tus intenciones son buenas, pero no estás al corriente de ciertos hechos. Como Preceptor, debo ordenarte que traigas a Lehuster vivo y en buenas condiciones a un cónclave de urgencia a celebrar de inmediato en Boumergarth, donde exploraremos todas las fases de este asunto. Rhialto, confío que estés lo suficientemente recuperado como para participar también en él.

—¡Absolutamente y por todos los medios! El asunto es importante.

—Muy bien entonces: ¡todos a Boumergarth, y aprisa!

Lehuster aventuró una objeción:

—¿Debo ir corriendo todo el camino? Llegaré demasiado cansado para testificar.

—Para regularizar el asunto, yo asumiré la custodia de Lehuster —dijo Ildefonse—. Zanzel, ten la bondad de soltar la cadena.

—¡Locura y estupidez! —gruñó Zanzel—. ¡Este bribón debe ser ejecutado antes de que nos confunda a todos!

Rhialto, algo sorprendido por la vehemencia de Zanzel, dijo con decisión:

—¡Ildefonse está en lo cierto! Tenemos que averiguar todo lo que podamos.