

CLIVE
BARKER



EL JUEGO DE LAS
MALDICCIONES**S**

La vida de Marty Strauss siempre ha estado gobernada por el azar. Ahora, por fin, la suerte se pone de su parte. Puesto en libertad condicional, se convierte en el guardaespaldas de Joseph Whitehead, uno de los hombres más ricos de Europa. Pero Whitehead también ha jugado con el azar; un juego antiquísimo que le ha proporcionado inmenso poder y riquezas, a cambio de su alma inmortal...

Ahora las fuerzas contra las que jugó han vuelto para reclamar lo que es suyo. Fuerzas terroríficas, con el poder de resucitar a los muertos; Marty se encuentra atrapado entre sus jefes humanos y el mismo Infierno, y tiene que enfrentarse a una última partida desesperada...

Capaz de abordar tanto lo inimaginable como lo indescribible, Clive Barker revive nuestras pesadillas más profundas y siniestras, creando visiones a la vez estremecedoras, conmovedoras y terroríficas.

Para J. R. G.

Agradecimientos

Mi agradecimiento a Mary Roscoe, que trabajó sin descanso pasando a máquina este manuscrito y todavía encontró tiempo para ofrecerme un sinfín de críticas constructivas mientras lo hacía; también a David T. Cunningham, que pasó a máquina algunos añadidos posteriores. Entre aquellos lectores cuyo entusiasmo y opiniones me resultaron preciosas debo dar las gracias a Julie Blake, John Gregson y Vernon Conway. También le estoy agradecido a Douglas Bennett, que organizó una inolvidable visita a la prisión, y a Alasdair Cameron, que me encargó dos obras para que pudiera poner comida en la mesa mientras trabajaba en el libro. Por último (aunque no menos importante), mi agradecimiento a Barbara Boote y también a Nann du Sautoy de Sphere Books.

«Ni aun exento, a pesar de gobernarlos como a
 esclavos,
del azar, la muerte y el cambio.»

—Shelley, *Prometeo desencadenado*.

Primera parte

Terra incognita

«El Infierno es el lugar de aquellos que han negado;
Allí encuentran lo que han plantado y sembrado,
Un Lago de Inmensidad y un Bosque de Nada,
Y allí vagan a la deriva, y nunca cesan
De suplicar alimento.»

—W. B. Yeats, *El reloj de arena*

1

El aire era eléctrico el día en que el ladrón atravesó la ciudad, seguro de que aquella noche, después de tantas semanas de frustración, encontraría por fin al jugador. No se trataba de un viaje sencillo. El ochenta y cinco por ciento de Varsovia había sido arrasado, bien durante los meses de bombardeo con morteros que habían precedido a la liberación de la ciudad por los rusos, o bien debido al programa de demolición que los nazis habían emprendido antes de su retirada. Varios sectores eran virtualmente impracticables con un vehículo. Montañas de escombros, que aún albergaban cadáveres como bulbos dispuestos a brotar cuando el clima primaveral mejorase, bloqueaban las calles. Incluso en los distritos más accesibles, las fachadas que antes fueran elegantes se inclinaban peligrosamente, y sus cimientos crujían.

Pero al cabo de casi tres meses de ejercer su oficio allí, el ladrón se había acostumbrado a orientarse en aquella jungla urbana. En realidad, le gustaba su desolado esplendor: sus horizontes teñidos de color lila por el polvo que aún se asentaba desde la estratosfera, sus plazas y paseos de silencio antinatural; la sensación que tenía, al adentrarse allí, de que así sería el fin del mundo. Durante el día quedaban incluso algunas referencias (postes indicadores abandonados que habrían de ser desmontados con el tiempo) gracias a las cuales el viajero aún podía trazar su ruta. Las instalaciones de gas junto al puente Poniatowski todavía eran reconocibles, al igual que el zoológico al otro lado del río; el campanario de la Estación Central asomaba la cabeza, aunque el reloj había desaparecido tiempo atrás; estos y un puñado de otros homenajes desfigurados a la belleza de la ciudad de Varsovia sobrevivían, y su temblorosa presencia era conmovedora, incluso para el ladrón.

Aquel no era su hogar. Él no tenía hogar, ni lo había tenido durante una década. Él era un nómada y un oportunista, y durante un corto espacio de tiempo Varsovia le había ofrecido ganancias suficientes para retenerlo allí. Pronto, cuando hubiese recuperado las energías agotadas en sus recientes vagabundeos, sería hora de continuar su camino. Pero allí estaba, disfrutando de la libertad de la ciudad, mientras los primeros signos de la primavera murmuraban en el aire.

Por supuesto que había riesgos, pero por otra parte, ¿dónde no los había para un hombre de su profesión? Y los años de guerra habían perfeccionado sus habilidades de supervivencia hasta tal extremo que pocas cosas le intimidaban. Se encontraba más seguro allí que los verdaderos ciudadanos de Varsovia, los pocos supervivientes desorientados que gradualmente se filtraban de nuevo en la ciudad, buscando hogares perdidos, rostros perdidos. Escarbaban en los escombros o se paraban en las esquinas a escuchar el canto fúnebre del río, y esperaban a que los rusos los rodeasen en nombre de Karl Marx. Se levantaban nuevas barricadas todos los días. Los militares, lenta pero sistemáticamente, imponían un poco de orden en la confusión, dividiendo y subdividiendo la ciudad al igual que harían, con el tiempo, con el país entero. Los toques de queda y los controles, sin embargo, poco amedrentaban al ladrón. En el forro de su elegante abrigo ocultaba toda clase de documentos de identificación (algunos falsificados, la mayoría robados), alguno de los cuales sería adecuado en cualquier situación que se presentase. Lo que le faltaba en credibilidad lo compensaba con labia y con cigarrillos, y poseía ambas cosas en abundancia. Era todo lo que un hombre necesitaba, en aquella ciudad, aquel año, para sentirse el señor de la creación.

¡Y qué creación! No había por qué privarse de ningún apetito o curiosidad. Los secretos más profundos del cuerpo y el espíritu estaban al alcance de cualquiera con ganas

de descubrirlos. Se convertían en juegos. Precisamente la semana anterior el ladrón había oído hablar de un joven que jugaba al viejo juego de las tazas y la bolita (ahora la ves, ahora ya no), pero las había reemplazado, con ingenio demencial, por tres cubos y la cabeza de un bebé.

Eso era lo de menos; el bebé estaba muerto y los muertos no sufren. Sin embargo, había otros pasatiempos a la venta en la ciudad, placeres cuya materia prima eran los vivos. El tráfico de carne humana había empezado para aquellos que tuvieran el deseo y el dinero de la entrada. El ejército de ocupación, que ya no estaba distraído por la batalla, había vuelto a descubrir el sexo, y había beneficios en ello. Con media hogaza de pan, uno podía comprar a alguna de las chicas refugiadas (muchas de las cuales eran tan jóvenes que apenas tenían pechos que acariciar), y violarla una y otra vez al amparo de la oscuridad, ignorando sus quejas o silenciándolas con una bayoneta cuando perdiera su encanto. Esa clase de asesinato despreocupado se pasaba por alto en una ciudad donde decenas de miles habían muerto. Durante unas pocas semanas, entre un régimen y el siguiente, todo era posible: ningún acto se consideraba culpable, ninguna depravación tabú.

Se había abierto un burdel de muchachos en el distrito Zoliborz. Allí, en un salón subterráneo decorado con cuadros recuperados del botín de guerra, uno podía escoger entre chavales a partir de seis ó siete años, todos encantadores y flacos debido a la malnutrición, y tan prietos como cualquier entendido podría desear. Era muy popular entre los oficiales, pero demasiado caro para los de rango inferior, según había oído el ladrón entre susurros. Al parecer, los principios de Lenin en cuanto a la libertad de elección no se aplicaban a la pederastia.

El deporte estaba al alcance de todos los bolsillos, si bien era de una clase muy especial. Las peleas de perros eran una atracción especialmente popular aquella temporada. Chuchos sin hogar, que regresaban a la ciudad para de-

vorar los cadáveres de sus amos, eran atrapados, alimentados hasta que tenían fuerzas para pelear y azuzados unos contra otros hasta la muerte. Era un espectáculo horroroso, pero el amor al juego había llevado al ladrón a las peleas una y otra vez. Había obtenido un modesto beneficio una noche en que apostó por un terrier pequeño pero astuto, que había vencido a un perro de tres veces su propio tamaño arrancándole a su oponente los testículos de un mordisco.

Y si al cabo de un tiempo se desvanecía tu apetito por los perros o los muchachos o las mujeres, había entretenimientos más esotéricos a tu alcance.

En un primitivo anfiteatro excavado en los restos del Bastión de Santa María el ladrón había visto a un actor anónimo representar él solo a *Fausto* de Goethe, primera y segunda parte. Aunque su alemán distaba de ser perfecto, la representación le había causado al ladrón una impresión duradera. Conocía la historia lo bastante como para seguir la acción: el pacto con Mefistófeles, las discusiones, los trucos de magia, y después, a medida que se acercaba la maldición prometida, la desesperación y el terror. Gran parte del argumento era indescifrable, pero la posesión del actor por sus papeles gemelos (en un momento el Tentador, al siguiente el Tentado) era tan impresionante que el ladrón se marchó con el estómago revuelto.

Dos días más tarde había regresado para ver la obra de nuevo, o al menos para hablar con el actor. Pero no iba a haber bises. El entusiasmo del actor por Goethe se había interpretado como propaganda pronazi; el ladrón le encontró ahorcado de un poste de telégrafos, sin alegría. Estaba desnudo. Los pájaros le habían picoteado los pies descalzos y le habían arrancado los ojos; le habían acribillado el torso a balazos. Aquella visión tranquilizó al ladrón. La entendió como una prueba de que los sentimientos encontrados que el actor le había inspirado eran malvados; si aquella era la condición a la que le había llevado el arte, es-

taba claro que aquel hombre había sido un canalla y un impostor. Tenía la boca abierta, pero los pájaros le habían arrancado la lengua al igual que los ojos. No se había perdido nada.

Además, había diversiones mucho más gratificantes. A las mujeres, el ladrón podía tomarlas o dejarlas, y los muchachos no eran de su gusto, pero amaba el juego, siempre lo había hecho. Así que volvió a las peleas de perros para tentar a la suerte con algún chucho. Si no allí, entonces a una partida de dados en algún barracón, o llevado por la desesperación, a apostar sobre la velocidad de una nube que pasara con algún centinela aburrido.

El método y las circunstancias apenas le importaban: solo le importaba jugar. Desde la adolescencia, había sido su único vicio auténtico; el capricho que le había llevado a convertirse en ladrón. Antes de la guerra había jugado en casinos de toda Europa; el *Chemin de Fer* era su juego favorito, aunque no le disgustaba la ruleta. Evocaba aquellos años a través del velo que sobre ellos había corrido la guerra, y recordaba aquellos desafíos como recordaba los sueños durante la vigilia: como algo irrecuperable, que se alejaba más y más a cada instante.

Sin embargo, ese sentimiento de pérdida cambió cuando oyó hablar del jugador. Le llamaban Mamoulian, y se decía que nunca perdía una partida, y que iba y venía en aquella engañosa ciudad como una criatura que tal vez ni siquiera fuese real.

Pero luego, después de Mamoulian, todo cambió.

2

Circulaban muchos rumores, y muchos ni siquiera se basaban en la verdad. Solo eran mentiras que contaban soldados aburridos. El ladrón había descubierto que la mente

militar era capaz de invenciones más barrocas que la de un poeta, y más letales.

Así que cuando oyó hablar de un jugador maestro que salía de la nada, retaba a cualquier aspirante a una partida y ganaba sin variación, sospechó que la historia era simplemente eso: una historia. Pero algo en el modo en que aquel cuento apócrifo persistía le desconcertaba. Aquella fantasía no se desvaneció para dar paso a otra todavía más absurda. Surgía en repetidas ocasiones: en las conversaciones de los hombres en las peleas de perros; en los chismes, en los grafitis. Es más, aunque los nombres cambiaban, los hechos principales eran los mismos en todas las versiones. El ladrón empezó a sospechar que había algo de verdad en la historia al fin y al cabo. Tal vez hubiera un jugador brillante que operaba en algún lugar de la ciudad. No del todo invencible, por supuesto; nadie lo era. Pero aquel hombre, si existía, era sin duda alguien especial. Siempre se hablaba de él con una precaución que rayaba en la reverencia; los soldados que aseguraban haberle visto jugar hablaban de su elegancia, de su calma casi hipnótica. Cuando hablaban de Mamoulian eran campesinos refiriéndose a la nobleza, y el ladrón, que no estaba dispuesto a reconocer la superioridad de ningún hombre, añadió el deseo de destronar a aquel rey a sus razones para localizar al jugador.

Pero aparte de la idea general que transmitían los rumores, había muy pocos datos específicos. Sabía que tendría que encontrar e interrogar a alguien que realmente se hubiese enfrentado a aquella leyenda en una mesa de juego antes de que pudiese empezar a separar la verdad de la especulación.

Tardó dos semanas en encontrar a ese hombre. Se llamaba Konstantin Vasiliev, un subteniente de quien se decía que había perdido cuanto tenía jugando con Mamoulian. El ruso era fuerte como un toro; el ladrón se sintió empujado frente a él. Pero aunque algunos hombres corpulentos dan cobijo a espíritus lo bastante amplios como para

colmar su anatomía, Vasiliev parecía casi vacío. Si alguna vez había poseído semejante virilidad, esta había desaparecido. En aquella envoltura solo quedaba un niño nervioso y frágil.

Le costó una hora de persuasión, más de media botella de vodka del mercado negro y medio paquete de cigarrillos hacer que Vasiliev respondiera a sus preguntas con otra cosa que no fuesen monosílabos; pero cuando al fin se produjeron las revelaciones, estas manaron a raudales, eran las confesiones de un hombre a punto de sufrir una crisis nerviosa. En su voz se advertía autocompasión, y también rabia; pero por encima de todo estaba el olor del miedo. Vasiliev era un hombre mortalmente aterrorizado. El ladrón estaba poderosamente impresionado: no por sus lágrimas ni por su desesperación, sino por el hecho de que Mamoulian, aquel jugador sin rostro, hubiera derrotado al gigante que se sentaba frente a él. Fingiéndole ofrecerle consuelo y consejo amistoso procedió a sacarle al ruso cualquier pizca de información que este pudiese proporcionarle, siempre en busca de algún detalle significativo para convertir la quimera que investigaba en un ser de carne y hueso.

—¿Dices que siempre gana?

—Siempre.

—Pues, ¿cuál es su método? ¿Cómo hace trampas?

Vasiliev levantó la vista de los tableros del suelo.

—¿Trampas? —dijo con incredulidad—. No hace trampas. He jugado a las cartas toda la vida, con los mejores y con los peores. Conozco todas las trampas del mundo. Y te aseguro que él jugaba limpio.

—Hasta el jugador más afortunado pierde de vez en cuando. Las leyes de la suerte...

Una mirada de alegría inocente atravesó el rostro de Vasiliev, y durante un instante el ladrón vislumbró al hombre que había ocupado aquella fortaleza hasta que perdió la razón.

—Las leyes de la suerte no significan nada para él. ¿Es que no lo ves? No es como tú o como yo. ¿Cómo es posible que gane siempre a menos que tenga poder sobre las cartas?

—¿Tú crees?

Vasiliev se encogió de hombros, y volvió a hundirse en la silla.

—Para él —dijo, casi reflexivo en su absoluta consternación—, la victoria es belleza. Es como la misma vida.

Sus ojos vacíos recorrieron de nuevo el tosco granulado de los tablones mientras el ladrón daba vueltas en la cabeza a aquellas palabras: «La victoria es belleza. Es como la misma vida». Eran palabras extrañas, y le inquietaban. Sin embargo, antes de que pudiera descifrar su significado, Vasiliev se inclinó más hacia él, su aliento temeroso, agarrando la manga del ladrón con su enorme mano mientras hablaba.

—He pedido un traslado, ¿te lo había dicho? Me iré lejos de aquí en pocos días, soy más listo que nadie. Me pondrán medallas cuando vuelva a casa. Por eso me trasladan: porque soy un héroe, y a los héroes les conceden todo lo que piden. Desapareceré, y nunca me encontrará.

—¿Por qué querría encontrarte?

La mano en la manga se apretó; Vasiliev tiró del ladrón hacia sí.

—Le debo hasta la camisa —dijo—. Si me quedo, me matará. Ya han matado a otros, él y sus camaradas.

—¿No está solo? —dijo el ladrón. Se había imaginado al jugador como un hombre solitario; de hecho, lo había construido según su propia imagen y semejanza.

Vasiliev se sonó con la mano, y se recostó en la silla, que crujió bajo su peso.

—¿Quién sabe lo que es verdad o mentira en este sitio?, ¿eh? —dijo, con ojos acuosos—. Es decir, si te dijera que le acompañaban hombres muertos, ¿me creerías? —

Respondió a su propia pregunta con un movimiento de cabeza—. No. Pensarías que estoy loco...

Antaño, pensó el ladrón, aquel hombre había sido capaz de certezas; de acción; quizá incluso de heroísmo. Toda esa nobleza se había disipado: el campeón se hallaba reducido a un muñeco que lloriqueaba y balbuceaba disparates. Aplaudió para sus adentros la totalidad de la victoria de Mamoulian. Siempre había odiado a los héroes.

—Una última pregunta... —comenzó.

—Quieres saber dónde encontrarlo.

—Sí.

El ruso se miró la yema del pulgar, suspirando profundamente. Todo aquello era agotador.

—¿Qué ganas si te enfrentas a él? —preguntó, y volvió a responder a su propia pregunta—. Solo humillación. Quizá la muerte.

El ladrón se levantó.

—Entonces, ¿no sabes dónde está? —dijo haciendo que se guardaba el paquete de cigarrillos medio vacío que estaba en la mesa que separaba.

—Espera. —Vasiliev extendió la mano hacia el paquete antes de que se perdiera de vista—. Espera.

El ladrón volvió a poner los cigarrillos en la mesa, y Vasiliev los cogió con una mano codiciosa. Levantó la vista hacia su interrogador cuando habló.

—Lo último que he oído es que estaba al norte de aquí. Por la plaza Muranowski. ¿La conoces?

El ladrón asintió. No era una zona que le agradase visitar, pero la conocía.

—Y, ¿cómo lo encuentro cuando llegue allí? —preguntó.

El ruso parecía perplejo por la pregunta.

—Ni siquiera sé qué aspecto tiene —dijo el ladrón, para que Vasiliev lo entendiera.

—No hará falta que lo encuentres —replicó Vasiliev, que le entendía a la perfección—. Si quiere que juegues, te encontrará él.