

KORIMBA.COM

STORY IN SPANISH

LORD DUNSANY

PROBABLE AVENTURA DE TRES HOMBRES DE LETRAS

Cuando los nómadas llegaron a El Lola lo hicieron sin sus canciones y la cuestión de robar la caja dorada se planteó en toda su magnitud. Por una parte, muchos de ellos habían buscado la caja dorada, que (como los etíopes saben) es un receptáculo de poemas de fabuloso valor; y su funesto destino es todavía plática usual en Arabia. Por otra parte, era triste sentarse de noche alrededor del fuego de campamento sin nuevas canciones.

Fue la tribu de Hetch la que discutió estas cuestiones un atardecer en los llanos bajo la cumbre de Mluna. Su tierra natal había sido la vía a través del mundo de inmemoriales nómadas; y a los más viejos de ellos les inquietaba que no hubiera nuevas canciones. Mientras tanto, insensible a las inquietudes humanas y, hasta ahora, a la noche que estaba ocultando los llanos, la cumbre de Mluna, en calma al resplandor del crepúsculo, miraba hacia la Tierra Incierta. Y fue en el llano que hay en la ladera conocida de Mluna donde, en el preciso momento en que la estrella vespertina aparecía como un ratón y las llamas del fuego de campamento elevaban sus aislados penachos humeantes desanimadas por alguna canción, los nómadas planearon precipitadamente aquel imprudente proyecto que el mundo conoció como La Búsqueda De La Caja Dorada.

Ninguna otra precaución más acertada podían haber tomado los más ancianos de los nómadas que la de decidir que su ladrón fuera el propio Slith, aquel mismo ladrón que (como he escrito) ganó por la mano al rey de Westfalia en tantas aulas regentadas por institutrices. No obstante, era tal el peso de la caja que deberían acompañarle otros, y Sippy y Slorg eran ladrones no menos ágiles que los que hoy en día pueden encontrarse entre los vendedores de antigüedades.

Así es que al día siguiente los tres ascendieron las estribaciones del Mluna y durmieron en sus nieves tan bien como pudieron, antes que arriesgarse a pasar la noche en los bosques de la Tierra Incierta. Y amaneció un día radiante y los pájaros se hartaron de cantar, mas la selva de abajo y el yermo de más allá y los pelados y ominosos riscos presentaban un indecible aspecto amenazador.

Aunque tenía veinte años de experiencia como ladrón, Slith hablaba poco; únicamente cuando alguno de los otros dos hacía rodar una piedra con su pie, o, más tarde en la selva, cuando alguno de ellos pisaba una rama, les decía bruscamente en voz baja siempre las mismas palabras: "eso no está bien". Sabía que en dos días de viaje no

podía convertirlos en mejores ladrones, y, cualesquiera que fueran las dudas que tuviera, no interfería más.

Desde las estribaciones del Mluna descendieron a los bancos de nubes, y de éstos a la selva, cuyas bestias autóctonas, como tan bien sabían los tres ladrones, comían todo tipo de carne ya fuera de pez o de humano. Allí cada uno de los ladrones sacó un dios de su bolsillo y suplicó protección en el infortunado bosque, esperando tener así una triple posibilidad de escapar de semejante lugar, ya que si uno de ellos era devorado seguramente lo serían los otros dos, mas confiaban en que también fuera cierto el corolario, y todos podrían escapar si uno de ellos lo conseguía.

Ninguno de los tres supo si alguno de esos dioses fue propicio y actuó, o si lo fueron los tres, o si fue la casualidad la que les salvó de ser devorados en la selva por bestias odiosas; mas desde luego, ni los emisarios del dios que más temían, ni la ira del dios local de aquel ominoso lugar, ocasionaron la inmediata perdición de los tres aventureros. Así que llegaron al Brezal Retumbante, en el corazón de la Tierra Incierta, cuyos borrascosos altozanos se debían a la ondulación del terreno y a la erosión del terremoto, en calma durante algún tiempo.

Algo tan enorme que parecía increíble que se pudiera mover tan despacio avanzaba majestuosamente a su lado, y lograron pasar tan desapercibidos que una palabra resonó en la imaginación de los tres: "Si... si... si...".

Y cuando este peligro al fin pasó, siguieron de nuevo su camino cautelosamente y pronto vieron al pequeño e inofensivo mipt, medio elfo mitad gnomo, profiriendo estridentes y alegres chillidos en los confines del mundo. Y se alejaron poco a poco para no ser vistos, pues decían que la curiosidad del mipt había llegado a ser fabulosa y que, aunque inofensivo, le disgustaban los secretos. No obstante, probablemente les repugnaba la forma en que el mipt hozaba los huesos de los muertos, aunque no reconocieran su aversión, ya que no es propio de aventureros preocuparse por quién roerá sus huesos. Sea como fuere, se alejaron del mipt y casi al mismo tiempo llegaron al árbol marchito, meta de su aventura, sabiendo que junto a ellos se encontraba la grieta en el Mundo y el puente entre lo Malo y lo Peor, y que debajo de ellos se levantaba la casa del Dueño de la Caja.

Éste era su sencillo plan: introducirse en el pasadizo del precipicio superior; bajar corriendo por él en silencio (por supuesto descalzos), teniendo en cuenta la advertencia a los viajeros grabada en la piedra, que los intérpretes toman por "Es Mejor No..."; no tocar las bayas que por algún motivo están allí, en el flanco derecho según se desciende; llegar de esa manera hasta el guardián que ha estado dormido en su pedestal durante mil años y todavía duerme; y, por fin, entrar por la ventana abierta. Uno debía esperar fuera junto a la grieta en el Mundo hasta que los otros dos salieran con la caja dorada y, si estos pedían ayuda, aquél debía amenazar inmediatamente con soltar la grapa de acero que sujeta la grieta. Cuando obtuvieran

la caja deberían correr toda la noche y el día siguiente hasta que los bancos de nubes que cubren las laderas del Mluna se interpusieran completamente entre ellos y el Dueño de la Caja.

La puerta del precipicio estaba abierta. Dirigidos hasta el final por Slith, descendieron los fríos peldaños. Cada uno de ellos lanzó una impaciente mirada a las hermosas bayas. El guardián seguía durmiendo en su pedestal. Slorg subió por una escala, que Slith sabía dónde encontrar, hasta la grapa de acero del otro lado de la grieta en el Mundo, y aguardó junto a ella con un escoplo en la mano, permaneciendo atento a cualquier adversidad. Mientras tanto, sus amigos se introdujeron en la casa, sin que se oyera ningún ruido. Slith y Sippy pronto encontraron la caja dorada: todo parecía suceder como ellos lo habían planeado; solamente quedaba por comprobar si era la que buscaban y ver la forma de escapar con ella de aquel espantoso lugar.

Al abrigo del pedestal, tan próximos al guardián que podían sentir su calor, que paradójicamente helaba la sangre de los más intrépidos, rompieron el cierre de esmeraldas y abrieron la caja dorada; y allí, a la luz de ingeniosos destellos que Slith sabía cómo conseguir, inspeccionaron el contenido, procurando tapar con sus cuerpos tan escasa luz.

Cuál no sería su alegría, incluso en aquellos peligrosos momentos, cuando descubrieron, mientras acechaban entre el guardián y el abismo, que la caja contenía quince odas sin par en verso alcaico, cinco sonetos, con mucho los más hermosos del mundo, nueve baladas al estilo provenzal que no tenían parangón en todo el florilegio de la humanidad, un poema dedicado a una polilla en veintiocho estrofas perfectas, una muestra en verso libre de unas cien líneas de un nivel que no consta que el hombre haya alcanzado todavía, así como quince poemas líricos a los que ningún mercader se atrevería a poner precio.

De buena gana habrían vuelto a leer estos tesoros, ya que hacían saltar las lágrimas y traían recuerdos de cosas agradables de nuestra infancia y melodiosas voces de lejanos sepulcros; mas Slith señaló imperiosamente el camino por el que habían venido. La luz se extinguió y Slorg y Sippy suspiraron y luego tomaron la caja.

El guardián dormía todavía su sueño milenario. Cuando salieron vieron aquella indulgente silla junto a los confines del Mundo en la que el Dueño de la Caja se había sentado últimamente para leer interesadamente y en solitario los más hermosos versos y canciones que jamás soñara poeta alguno. Llegaron en silencio al pie de las escaleras; entonces aconteció que, al acercarse a un sitio seguro, en la hora más secreta de la noche, una mano encendió una escandalosa luz en una cámara alta sin hacer ningún ruido.

Al principio parecía tratarse de una luz corriente, aunque fatal en un momento como éste; mas cuando empezó a seguirles como un detective y a enrojecer cada vez más

mientras les vigilaba, entonces desapareció su optimismo.

Muy imprudentemente, Sippy intentó huir, y Slorg, con similar imprudencia, trató de esconderse. Mas Slith, sabiendo muy bien por qué habían encendido una luz en aquella cámara secreta y quién la había encendido, saltó por encima de los confines del Mundo y todavía está cayendo a través de la negrura sin reverberación del abismo.