

NOTA PRELIMINAR_la versión del Libro de las Mutaciones utilizada en este relato es la de Richard Wilhelm, traducida al castellano por D.J. Vogelmann a finales de los setenta y publicada por Edhasa Ed.

Gina o el Dragón Metálico

fábula qíahnesca de Eduín Peris a partir de una idea de Javier Ordax

En la semifértil y semiyerma moneda de Lambda Drahqi, o Drac, planeta también conocido por al-Magârah según el Pueblo Árido y lo aprehendido en las Costillas de Limo, las que conservan enseñanzas de aquel bardo rico en experiencia y sabiduría, cantor aparecido nadie sabe cómo ni por qué de la legendaria Madre Qíahn y etcétera. En Lambda Drac —te advierto porque viene al cuento—, aquel cuarteto de dioses imperecederos y prepotentes fue derrotado. Luego fue desubicado en el tiempo gracias a que una civilización protohumana de seres sin apenas orejas y peludos, los Pretéritos, conseguía adaptarse a la superficie y evolucionar. Yo pertenezco a la especie, a la inteligencia que asoma la cresta por el planeta decimoprimer, hacia las Tres menos Cuarto del astro solar.

Abriendo paso a Taninos de piel rojiza, la tribu descendiente de los Áridos, estirpe elegida por Él; nosotros, los Pretéritos, arrebatamos el Orbe a los dioses, ocupamos el Templo y lo preparamos para la llegada del Dragón. Vino a instalarse y, desde entonces, atendemos al Culto —capricho, diría— del canalla: la bárbara serpiente emplumada y bronceína que nos ayudó a salir de la oscuridad, a pensar. Presencia de una envergadura tal que, por respeto, convinimos en que se autoproclamara Dragón Metálico.

Desdeñamos nobleza y sangre ajena a la nuestra, que es bermeja. Duquesas, monarcas y cortes tan medievales son historia en Lambda Drac. Somos la Cara del planeta naranja con forma de ficha. En cada villa, franca o cerrada, la villanía ocupa parte de luz en labrar tierra azafranada, remozar muralla, pastar vacas o educar a menores. Hay quien trabaja la ductilidad en materiales ignífugos, prueba artefactos antiincendios, estudia secuencias en las Costillas de Limo —mi tarea, por ejemplo—. Y debemos conectar túneles, tal y como nos indicó el bardo itinerante... y, naturalmente, ser felices. Otra clase de villano, el clero formado por los más oscuros de nosotros, prefiere la vida disoluta antes de ofrendarse al Dragón: se llama Redención, de acuerdo con la versión canónica de la Costilla 13/M4.

Alrededor de nuestra villa establecimos un perímetro, con varias líneas de muralla y algún que otro foso, donde se asentaron emigrantes pálidos y de ojos rasgados. En el interior, junto a los pórticos con las paradas de los comerciantes afilados, se hallan los baños termales, dos saunas y el Gran Aljibe. Erigimos un bastioncete, con címbalos y crócalos y alguna que otra cítara en su saloon, a una distancia idónea del ágora y de las salas de lectura. Clérigos y clérigas cantan allí por solaares las virtudes del Dragón y engordan, beben y reposan para, cualquier atardecer, ofrendarse a Él. La clerecía pone tanto empeño en el Culto Drahqiano que, a menudo, devienen goliardos de Cruz. Tal vez sea nuestra manera de recordar al puñado de refugiados que se adentró en la socarrada comarca de las Doce en Punto. La tierra que antaño daba para dos cultivos de viñedos y frutales, en equinoccios y solsticios respectivamente, y tras pasearse la bestia en llamas solo crece el sabbar —apreciado por los dispersos Taninos, de piel curtida.

La jornada viene marcada por la tarde y el día. Acometemos tareas y labores cuando la estrella deslumbra. Dialogamos al deslucir y transformarse en un sol cimarrón, entre cirros y cúmulos, posándose sobre la cuna de Él —Costilla 16/C1— aproximadamente durante catorce horas de atardecer.

Tumbados cara a un firmamento sin pájaros desde hace muchas etapas, en tardes somnolientas, jugamos a ver quién describe mejor el vuelo del tordo, el estornino, el colibrí. Y conversamos. Contamos historias mientras se descansa en el saloon y los menores empiezan a parpadear. Historias del Consejo Dubitativo en los gobiernos de Madre Qíahn, del reflejo de sus cuatro Lunas —¿qué significa Norte, Sur, Este y Oeste?—, de la Sagrada Orden de Cazaexhalantes y, ciertas vísperas, de la Magia del Espíritu. A jóvenes letradas, como a quien esto escribe, a veces se nos permite revelar secuencias inéditas de números y palabras: los novísimos diálogos tras la relectura de la Costilla 09/A6, que se creía enterrada.

También charlamos del día siguiente. Que si una cosecha echada a perder, que si el ganado desnutrido: de infortunios serios. Y últimamente tertuliamos acerca de la amenaza del Dragón, enloquecido y ocioso, y de Su más que presunta impronta en la devastación de aldeas y pueblos enteros de las Cinco y Diez, la villa colindante a la nuestra, sita más allá del límite del páramo.

El testimonio de quienes salvaron su vida coincide en haber oteado, en lo alto del cielo, un vuelo similar al del petirrojo en esas nubecillas piroclásticas que lo cubrían. Oído graznidos irritantes e, incluso, apercebido a sus espaldas el batido y la furia de alas membranosas y enormes a ras de tierra. Quien menciona un insoportable olor a azufre, quien habla de torrentes de saliva corrosiva, similar a lava de volcán. Todos

coinciden en el fuego. Mucho fuego quemando: cebada y trigo, búfalos y gorrinos, casas y graneros, equinos, gallinas y pálidos, de ojos rasgados y villanos. ¡Somos lo mismo, seres vivos! La cercanía con la tragedia vecina nos provoca arritmia y sensación de ansiedad, la proximidad del Dragón miedo y sudor frío.

El Dragón Metálico es panzudo y domina los cuatro elementos: Agua, Aire, Fuego y Tierra. Originalmente era de Fuego, pero tras ahogar involuntariamente a su hermano de Agua, absorbió su poder. Eso le gustó. Las dos muertes siguientes, así como las cometidas hasta hoy, fueron a propósito; engordando el muy inmisericorde, cual clérigo por redimir, con el poder de los hermanos recién difuntos: Aire y Tierra. De las creencias Áridas inferimos que, mediante calumnias y alianzas rotas, el traicionero hizo que se enzarzaran polvo y viento en tamaña lucha fratricida, que se extendió a incontables jornadas y etapas de terremotos, tormentas, huracanes, ciclones, tsunamis y dolor. Y al cabo, a nuestro entender inoportuno, el exceso de poder enloqueció al Dragón. Aislarse incrementó en su ánimo la sed de dominar el absoluto y, desde luego, colaboró a que arrinconase la poca razón que le gobernaba: lo supimos mediante una interpretación de la Costilla 28/E2, que desmentía la versión tradicional.

Nos utilizó para desalojar a los dioses del Templo, del renombrado Orbe Olímpico que el truhán habita. Detesta a los seres de Su moneda. A los de Cara, nos detesta. Suponemos que Cruz es ciénaga y erial, sin luz. De Canto nunca nadie, ni nada, trajo noticias ni tampoco vida. El Dragón Metálico odia que el pensamiento se asiente, le repugna el movimiento que conlleva la evolución. Él, precisamente Él, nos echa la culpa del abandono de los dioses confinados con idéntica tozudez que nos inculpa de la muerte de Sus hermanos dragones. Nos persigue, hostiga y, lo peor de todo, con Su venida estableció las normas del juego para al-Magârah. Empresa difícil, la de dominar pautas y celadas. Yo estoy lista para jugar.

Entre las gentes hacinadas en las líneas de muralla o en los fosos, entre aquellos azotados por el nomadismo y los cambios de temperatura, se alzan los más dispuestos a hablar de libre albedrío. Entre los de etnia afilada, los más bravos en jugar. Sin embargo, en esta comarca ningún alma protohumana emite suspiro alguno —señal inequívoca de compromiso entre villas—. ¿Por qué? El caso es que se difundió un bando que recordaba las aldeas, pueblos y villas esfumadas literalmente por la ira del Dragón. Nadie está a salvo de chamuscarse, nadie quiere ser el héroe de la jornada. Cualquier paisano bien puede morir abrasado o

asfijado, o aplastado, si en su camino se cruza el bruto. La peste a naturaleza muerta llega para aniquilar lo que llamamos luz y vida natural [...].

Después de releer el bando, tragué saliva y me dispuse a suspirar. Asumiendo lo que el Pueblo Árido entiende por exahhlaciön, supe que mi queja tendría un sentido más humano que animal. No se trata de si el Mal es real o es cuestión de mala fe, sino de que la Tiranía Drahqiana devasta el planeta —dije—, y cansa. Además tenemos que soportar la murga del Culto. Me presento. Soy Georgina, Georgina Piovasco d'Albercoc es mi nombre de villana. Prefiero Gina —exhalé con humanidad.

En mi villa votamos a favor de formar una expedición militar para enfrentarse a Él. La respuesta, a excepción del mutismo clerical y de algún pusilánime, fue unánime: ¡sí! Dijimos ¡sí! al unísono, si bien la villanía se resistió a enviar descendientes para apuntarse al safari. Qué se le va a hacer, quién puede culpar a nadie, ¿acaso tú enviarías sangre de tu sangre a una calcinación probable?, ¿de verdad lo harías? No, no y no, porque tenemos sentimientos. Sentimos... ¿Qué hay más allá de las montañas? La clerecía responde que el Dragón, que tras la puesta de nuestra estrella solo queda el sacrificio —Costilla 17/D8—. Yo sé que es inútil acabar así. No os juzgo, ni acuso, solo quiero enfrentarme a Él. Quiero defenderme... ¡Elijo vida!

A las Diez y Diez existen dos montañas simétricas cargadas de magia. Ambas, una frente a la otra, esperan a quien camina con atención para dejarle en el umbral que te lleva a otro mundo. Es como si las dos montañas colosales custodiaran ese otro mundo mágico, el valle por donde zigzaguea la senda que conduce al Orbe Olímpico. Soy la que trabaja, la que lee la tierra, y me dirijo a Su guarida.

La de la derecha es Altagratia, montaña de peregrinaje y desde donde se sacrifica la clerecía saltando al vacío en honor al Dragón. Su gemela es el Pux de Drac y, durante el ascenso por la ruta de petra en sec, una debe abandonar la vereda para sortear la fortaleza inexpugnable que la cierra: la puerta del Orbe. La panorámica de Lambda Drac es impresionante desde allí arriba, según cuentan. Rodeando el Pux, tarde o día, una debería dar con un respiradero de la Cova Tanin y en la que, en efecto, se oculta el acervo del pueblo elegido —Costilla 15/P0—. Así es. Una colonia interior decorada con secuencias de palabras y números, con diálogos: la estancia del Dragón Metálico. Lo sabía, yo lo sabía, el inculto atesora información.

[Está regresando de devastar a placer y, con los párpados semientornados y recostada en un saliente de Su cueva, encuentra a la joven. Ligeramente atenta, un alfeñique a la que le faltan varios escalones

evolutivos para ser humana de verdad, una de tantas almas cuyo cometido es deshacer el Nudo Drahqiano que a un paso está de cubrir en barbarie el planeta... ella delante de Él, frente al Dragón Metálico.]

—¿Conocimiento en Mi moneda?, ¿de qué me hablas? Retumba a inteligencia emocional.

—La búsqueda de la verdad implica optar por la dignidad y tú te abandonaste a la falacia. No sabes nada, adoleces de doble vínculo —Costilla 19/S3—. Recibiste mensajes contrarios que te enajenaron.

—¿Estás llamándome airado, iracundo, esquizofrénico?

—Padeces una disfunción orgánica grave. Te dedicas a resolver cuestiones mediante acciones que provocan la reacción si no inversa, al menos contradictoria. Quieres amar y odias. Lo siento, Dragón.

—Ponme un ejemplo convincente o... ¡Quedarás convertida en estatua de brasas!

—Es como si una joven villana te susurra al oído, no sé, “¿rehúsas acercarte a mí?”, mientras deja caer un mensaje distinto por un canal no verbal. Desea que te dejes acariciar por ella y acaba contigo.

Y Gina, sin pestañear, hunde a través de una grieta abollada en la panza del Dragón Metálico su estilete embadurnado en ricina, lo que supuso para Él un pellizco en primera instancia y enseguida fallos en Su sistema respiratorio, ligeros escalofríos. Bostezos pestilentes y ganas de dormir.

—Imagino que esta situación contempla puntos de fuga, brechas por las que llegar a la causa.

—En esto has acertado, Dragón, yo soy tu brecha. Te he herido de muerte sin utilizar armadura, ni derramar gotas de sangre. Vale, una gotita insignificante... ¡La causa está en la naturaleza de tu juego!

—No lo comprendo. Tengo sueño y sed, siento un ligero mareo.

—Debes sentir sobre todo pena antes de partir, Dragón. Las normas para jugar son sencillas, otra cosa es llorar y arrasarlo con todo porque sí. No es suficiente, no nos basta. Debes asumir la pérdida.

El Dragón Metálico reposa y, sin estruendo, resopla plácido. El planeta queda a salvo.

—Te convencí y vencí, descansa amigo.

Atardece en al-Magârah. Dentro del Orbe la tierra oxidada es indistinguible del cielo. Tres o cinco Taninos de piel encarnada corretean páramo arriba, desierto abajo. Les contemplo feliz. Me da pereza volver a la villa. Querría estudiar secuencias comunicativas de la cueva, me encantaría visitar Cruz o Canto.

¿Y tus dragones? Quizás debieras darles caza, viajar. Decídetes que, por el aleteo de un ave, te doy la bienvenida al Universo Qíahn. A ti, que aún estás leyendo: ¡escoge lado, elige vida!