

EDGAR URIEL DOMÍNGUEZ ESPINOZA

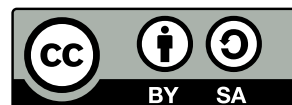
EL NIÑO QUE QUERÍA SER REY Y OTROS
CUENTOS PARA DORMIR (Y PREGUNTAR) O
QUEDARSE DESPIERTO (Y CONTESTAR)

EL NIÑO QUE QUERÍA SER REY Y OTROS CUENTOS PARA
DORMIR (Y PREGUNTAR) O QUEDARSE DESPIERTO (Y
CONTESTAR)

EDGAR URIEL DOMÍNGUEZ ESPINOZA

2026 – classicthesis v4.8

Esta obra está bajo una licencia [Creative Commons](#) “Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional”.



Para Areli, por ser el cuento más bonito.

Para Citlalic y su hijo, por ser la amiga que necesitaba.

Para Daphne y su hija, por preguntar como estoy, con la intención de saber
como estoy.

PRÓLOGO AUTORAL

Cuando era niño, recuerdo con claridad que mi madre me enseñó las letras. Para cumplir el propósito, ella que era ya una hábil maestra de primaria, se ayudó con un libro llamado *Escritura Script*.

Mi madre siempre ha pensado que a mí no me gusta leer. Si bien leí muchas cosas que ella me ordenaba, ella piensa que le tengo poco apego a la lectura. Esto es porque el primer libro que leí fue en realidad un pequeño libro rojo que se titula *El niño que quería ser rey y otros cuentos*. Ese libro tenía en la parte superior una franja roja con el título, el resto de la portada tenía fondo blanco. Como ilustración, tenía un caballero montado a caballo y blandiendo una espada, frente a él una dama rubia con los ojos cerrados acompañada de una oveja.

En realidad, el libro tenía una serie de cuentos clásicos: *Aladino y la lámpara maravillosa*, *Los chanclos de la fortuna*, *El pájaro Grifo*, *Los tres hijos del Rey*, *Yorinda y Yoringuel*, *La caja de yesca*, *Las vecinitas* y *El abanico*.

Recuerdo que fue mi tía quien se sentó conmigo en un sillón verde bastante feo, el mismo que años después quemaríamos mi hermano y yo por accidente, y leyó conmigo la historia breve de un niño que soñaba con ser rey. Fue la primera historia que leí, fue el primer libro que repasé de principio a fin.

Aún conservo ese libro, y aunque podría transcribirlo palabra por palabra, he preferido poner aquí el cuento que le da nombre y después colocar algo diferente.

Desde adolescente pensé en escribir tres libros: *Problemas del mundo y filosofía popular*, *Odas experimentales y escritos de un tipo que busca heroína* y esto que ahora he llamado *Cuentos para dormir (y preguntar) o quedarse despierto (y contestar)*.

Cuentos para dormir (y preguntar) o quedarse despierto (y contestar) es simplemente un pedacito de esperanza en el futuro; si hubiera tenido hijos, les hubiera contado estas historias, mismas que comencé a imaginar desde niño, mientras leía mitología. Siempre imaginé que le contaría a un niño una historia para que se quedara dormido, que con ellas contestaría esas preguntas elementales del ser humano; o jugaría con él a crear historias nuevas en lugar de dormir. Qué más da si se queda dormido un día en clase; por la tarde podría enseñarle más de lo que aprende en un salón aburrido.

Es importante enseñarle a un niño sobre las preguntas universales de la humanidad: ¿Existe Dios?, ¿cuál es el propósito de la vida, de su vida?, ¿qué es el amor, la libertad, la felicidad?, entre otras. Es importante mostrarle cómo puede hacer arte, porque es lo único que cura el alma. De hecho, en el devenir de la humanidad, los grandes momentos de los pueblos se distinguen por su capacidad artística; los más devastadores, en cambio, son

característicos por su énfasis en la tecnología, a costa siempre de la vida ajena.

Lo que se puede leer aquí no es en realidad para los niños, porque nunca he podido escribir para niños; más bien, es para que los adultos lo lean y luego jueguen con ellos. No tiene fines de originalidad, ni tiene revisión, tampoco está completo.

Planeo escribir, al menos, cinco soles. Muchas historias, todas conocidas, solo contadas a mi modo. De momento, coloco lo poco que he escrito estos meses, porque le escribí un cuento a Areli, y si hay una historia que el ser humano haya imaginado, debe poder colocarse aquí, en algún punto; será, entonces, un libro infinito.

Porque todo relato de la humanidad sirve para poner el mundo en estructura; no importa qué tan distintas parezcan las historias, la humanidad es una y los extremos siempre se tocan. Todo es parte de lo mismo, por eso existen los mitemas.

ÍNDICE GENERAL

I EL NIÑO QUE QUERÍA SER REY

1	EL NIÑO QUE QUERÍA SER REY	3
---	----------------------------	---

II OTROS CUENTOS PARA DORMIR (Y PREGUNTAR) O QUEDARSE DESPIERTO (Y CONTESTAR)

2	PRIMER SOL	11
2.1	Génesis	12
2.2	Protoplasmas	14
3	SEGUNDO SOL	15
3.1	Desobediencia	16
3.2	Hantassas	18
3.3	Todos los ríos desembocan en la mar que es el morir	19
3.4	En busca de la inmortalidad	21
3.5	Sol y Luna	22
3.6	El hijo de dios	25
3.7	La flor de la canela	27
3.8	Areli	28
3.9	El viaje de Izdubar	30
3.10	El diluvio	33

III APÉNDICES

A	PRIMER SOL	37
A.1	Sobre el Panteón	38
A.2	Dragones	40
A.2.1	Réplicas del dragón	44
A.3	Almas inmortales	45
A.4	Humanos y dioses	46
B	HISTORIAS INCONCLUSAS	47
B.1	Areli y el Autoestopista Galáctico	48
	ÍNDICE TEMÁTICO	51

Parte I

EL NIÑO QUE QUERÍA SER REY

EL NIÑO QUE QUERÍA SER REY

1

EL NIÑO QUE QUERÍA SER REY

A Ricardito, el amado sobrino que aún no conozco.

Este era un niño que quería ser rey. Desde muy pequeñín andaba a vueltas con el mismo pío.

¿Pero a santo de qué se había metido semejante idea en la cabecita rubia y con frecuencia despeinada de Chito, de Napoleoncito?

—Yo quiero ser rey, yo quiero ser rey.

Opinaban unos que la culpa la tuvo su nodriza, pues nunca supo decirle otra tontería cariñosa que rey del mundo; y si era a medianoche, cuando el angelito daba en la flor de desvelarse y berrear, la infeliz, como si le dieran cuerda, repetía incesantemente:

—¡Cállate, rey del mundo! ¡Duérmete, rey del mundo!

Otros opinaban que los cuentos de la abuela eran los causantes de la majadería del niño. La buena señora sabía muchos, y todos de reyes: el rey valiente, el rey hermoso, el rey millonario, el rey adolescente, el rey caritativo, el rey justo, el rey risueño, el rey sabio... ¡Uf!, la mar. Y, claro, Chito, con esos cuentos se imaginó que para tener belleza, valor, dinero, ciencia, virtud y alegría bastaba con ser rey, y mareaba a todo el mundo con el pío pío:

—Yo quiero ser rey, yo quiero ser rey.

—Hombre, cambia de registro —le dijo una vez un tío suyo—; di, siquiera por variar: quiero ser emperador; para algo te llamas Napoleón.

Chito miró a su tío, sin tomarse la molestia de responderle ni la de sacarse de la boca el dedo que se estaba chupando. ¡Emperador, emperador! ¿Sería bobo o sordo el tío? ¿Todavía no se había enterado de que lo que él quería era ser rey?

Los amiguitos sí se habían enterado. ¡Buenas piezas, los tales amiguitos! Si se trataba de jugar al toro, saltaba alguno diciendo:

—Chito, como es rey, no puede ser ni toro ni torero. ¡A sentarse solito en esa piedra, que será el palco real!

Y vengan risas y codazos, y empujones, y sacarle la lengua a Su Majestad. Cuando jugaban al colegio, pasaba otro tanto: Chito, por su elevada categoría, era demasiado para alumno, y en cuanto a ser maestro... ¿Cuándo se ha visto a un rey ser maestro de algo? En cambio, si jugaban a los soldados, a Chito le correspondía, por derecho propio, la dirección del ejército; pero nunca faltaba alguno que protestara:

—¡No me da la gana de que seas tú siempre el que manda! —Y ¡pim, pam! ahí va un bofetón, y aquí te atizo un metido, sóplate ese mamporro, y se ponían verdes el monarca y sus vasallos.

Dirán que eran unos niños muy malos; convenido; más hay que confesar también que Chito se ponía pesado con la cantaleta de que quería ser rey.

Los siguientes cinco párrafos forman parte de una edición diferente al libro que yo tengo, pero creo que aportan algo al cuento.

La mamá, con dulzura, procuraba corregirlo:

—No digas eso, hijito —le aconsejaba—; ya no eres un chiquitín; ya estás en edad de comprender que para ser rey hay que ser hijo de reyes; ni tu papá ni yo lo somos. ¿Tú querrías no ser hijo mío con tal de ser rey?

No; Chito no quería eso; pero si le gustaría que su mamá fuera reina. ¡Qué bonita estaría con una corona de brillantes sobre su lindo pelo, y un gran manto dorado, de cola muy larga!

—Vamos, veo que porque no soy reina me quieres menos —dijo la mamá.

Chito le dio muchos besos para convencerla de su error; en realidad era un buen chico y amaba a su madre sobre todo en el mundo: más que a sus libros de estampas, más que a su velocípedo, más que al hermano chiquitito, que a veces le permitían llevar en brazos, y hasta más que a su empeño de ser rey. Por no resentir a su madre pasó mucho tiempo sin decirlo; pero entretanto, estudiando historia en la escuela, descubrió que no todos los que han reinado han sido precisamente hijos de reyes. Una noche, en la mesa, a la hora de los postres, se lo comunicó, muy contento, a sus papás:

—Acordaos de Saúl y de Numa Pompilio —terminó, con el índice en alto.

—Decididamente, este niño es tonto —exclamó el papá—, y dando un portazo salió del comedor para marcharse al casino.

Chito se sintió tan humillado y tan afligido que, echándose de bruces sobre la mesa, soltó el llanto y ni siquiera quiso acabar sus postres. Menos mal que ya había limpiado el plato de dulce y en el de la fruta solo quedaban tres o cuatro uvitas en el racimo mocho. Su mamá le secó las lágrimas, lo llevó a la camita y, después de rezar con él y besarlo, se fue, recomendándole que se durmiera pronto.

Chito se durmió y soñó. Soñó que se hallaba sentado en un trono resplandeciente, con una corona de pedrería en la cabeza, el cetro en la mano y envuelto en una túnica adornada de armiño. Guapísimo estaba; parecía un rey de baraja. Sólo extrañaba no verse en un salón magnífico, rodeado de guardias y chambelanes; las gradas de su trono se elevaban en una praderita tapizada de hierba; de pronto, en esta pradera empezaron a surgir árboles, por cuyos troncos subían hiedras, jazmines y campanillas, y rosales en flor y claveles, y lirios y azucenas y cuanto Dios creó en materia de flores. Y las flores hablaban: las unas, inclinando sus largos tallos, como si hicieran una reverencia; aquéllas, asomándose, curiosas, entre las matitas verdes; las magnolias, orgullosas, desde lo alto del árbol frondoso; todas, todas, hablaban y decían a Chito:

—Señor: tú eres nuestro rey; tienes derecho de vida y muerte sobre nosotras; cuanto tenemos es tuyo: la sombra de los árboles donde brotamos, el apoyo de sus troncos, la miel de nuestras corolas, la alfombra de nuestros pétalos, nuestros perfumes y nuestros colores, todo es tuyo; pero protégenos, Señor; defiéndenos de nuestros enemigos.

Chito se puso de pie y llevó la mano al cinto, donde creía tener un acero toledano con la empuñadura empedrada de rubíes; pero al desenvainar la espada vió que era la misma de hoja de lata que el día de su santo le

regalaron en un cartón, junto con un *quepis* y una cartuchera; se hizo el desentendido y la blandió varias veces en el aire para alentar a sus vasallos; luego, volvió a sentarse y se entretuvo con el canto de un ruiseñor que también debía ser súbdito suyo, puesto que en la copa de uno de sus árboles trinaba; en esto oyó a sus pies como si sollozaran bajito, como si se quejaban muy quedo; descendió del trono y empezó a buscar; nada encontraba; al fin, separando unas hierbas altas, vió unas violetas casi marchitas.

—Señor —le dijeron, con una vocesita como un suspiro—, te olvidaste de nosotras y no viste crecer en torno nuestro estas malas hierbas que nos han ahogado.

Y las pobres violetas doblaron sus cabecitas mustias.

Chito, colérico consigo mismo y con las hierbas, arremetió contra ellas, segándolas a mandobles o arrancándolas a puñados, como podía; pero en esto, de un rosal vecino, una voz plañidera exclamó:

—¡Señor, auxílianos, que unas hormigas negras nos devoran!

Corrió Chito al rosal y lo encontró plagado de bichos asquerosos; empezó a matarlos, y por cada uno de los que aplastaba salían lo menos tres. Aunque le picaban, seguía valientemente en su tarea destructora, y de seguro habría dado fin con ellos a no interrumpirlo unas azucenas, suplicándole:

—¡Señor, agua, por piedad! Ni una sola vez nos has regado; nos morimos de sed.

Voló Chito hacia un arroyo, que no lejos del trono había visto; pero durante el camino hicieron coro a los quejosos tulipanes, claveles, jacintos, alhelíes y hasta el ruiseñor, que se balanceaba en la rama de una acacia, formando algarabía tal, que el monarca, agarrándose a dos manos la cabeza, pensó que más cuerdo era llegar a su augusto sitio y allí, sentadito, idear un plan salvador. Mas, ¡ay!, el trono había desaparecido, y al encontrarse sin él, sintió Chito una pena tan grande que la misma angustia lo despertó.

Como aquella mañana no tenía colegio, se la pasó vagando por la casa, callado y cabizbajo; su mamá lo llamó a solas para preguntarle qué le ocurría. Entonces el niño le refirió su sueño de la noche anterior, y como por angas o por mangas siempre volvía con su pleito, terminó el relato con esta reflexión.

—Mi historia sagrada dice que los faraones siempre se hacían explicar sus sueños; ya ves qué bien interpretó José ese de las siete vacas gordas y las siete vacas flacas. ¡Caramba! ¡Yo quiero ser rey!

La madre, riéndose, contestó:

—Por eso no lo hagas, pues yo te voy a explicar tu sueño; solo es preciso que me oigas con mucha atención para comprender bien.

Chito, que estaba sentado en el mismo sofá que su madre, se arrodilló delante de ella y apoyó los codos en su falda y la barba en las manos para escuchar mejor. Yo creo que a la mamá la molestarían un poco los coditos del muchacho; mas como no lo dijo, continuaron en la misma posición, y ella habló así:

“Tú dices continuamente: «Yo quiero ser rey»; pues anoche lo has sido y solo de ti depende serlo mientras vivas. Esa pradera que dominabas desde

el trono, es tu alma, y los árboles, las plantas y las flores de la pradera son las buenas cualidades que Dios puso en tí y que, cuando te portas bien, van creciendo y hermoheando; si no las riegas, se secan como las azucenas de tu sueño; si las descuidas, se las comen las hormigas negras o las ahogan las hierbas viciosas, es decir, la mentira, la envidia, la hipocresía, la ira y otras muchas cosas muy malas, que ojalá nunca conozcas, y algunas que, desgraciadamente, no solo conoces, sino haces. Por ejemplo: cuando riñes con tus hermanos y les pegas, es como si las hierbas malas ahogaran el cariño que les tienes; cuando has roto algo y dices «no fui yo, sino Fulanito», los bichos feos, la mentira y la cobardía se han metido en ti; cuando piensas «esta tarde voy donde la vecina tullida, pues siempre me ruega que la visite», y, llegada la hora, dices «no estoy para viejas, prefiero jugar», dejas marchitarse, por falta de riego, una hermosa intención. ¿Me entiendes? Eres rey: lo somos todos. Dios, al mandarnos a este mundo, nos hace soberanos de nuestras personas, de nuestras vidas; pero si dejamos que el mal se apodere de nuestro reino, esto es, de nuestra alma, en el momento menos pensado nos hallamos sin trono, como te pasó a ti en sueños anoche. Ahora ya puedes comprender que tienes un reino de verdad; el todo está en saber ser rey”.

Calló la mamá, y Chito, apoyado en su regazo, se estuvo mirándola un buen rato; luego se puso de pie y, esta vez con la seriedad de un hombre serio, repitió su estribillo:

—Mamá, yo quiero ser rey.

Angélica Palma, 1923.

Parte II

OTROS CUENTOS PARA DORMIR (Y
PREGUNTAR) O QUEDARSE DESPIERTO (Y
CONTESTAR)

2.1 GÉNESIS

No puedo contarte lo que existía en un principio, lo único que sabemos es que ni tiempo, ni espacio estaban ahí hasta que apareció el principal entre todos.

Ahí estaba, el gran formador de sí mismo, simplemente lo era todo. Suponemos que se sintió solo, porque se vio a sí mismo y se dividió en dos: padre y madre, hijo e hija, fue masculino y femenino, creador y destructor, la levedad y el peso, vida y muerte, noche y luna, día y sol, el primer sol que generó todo lo demás y al apagarse también extinguirá todo.

Después de verse a sí mismo, se amó y, al amarse tuvo hijos hechos de su misma sustancia divina, pero ya no eran iguales. Y los hijos pidieron ser; entonces el gran formador se encogió y en el espacio que dejó se creó el universo, el tiempo, la materia, la nada y todo lo que constituye nuestro mundo.

Después de un gran sueño, sus cuatro hijos jugaron. Y sus cuatro hijos crearon. Dibujaron un gran dragón y de su cuerpo dieron forma al universo. En su cabeza, los trece hogares de los dioses; en su cola, nueve inframundos; al centro, entre la cabeza y la cola, un punto pequeño, el sitio de lo efímero, lugar de trabajos y sufrimientos. En este lugar los hijos del Alto Señor, dioses también, adornarían su hacer y deshacer. Aquí todo es rápido e ilusorio, todo cuanto se hace se rasga, se extingue y no queda más lugar que el lugar o quizá alguna vez, una constelación.

En la tierra crearon cuatro paraísos. En el levante un paraje cubierto por flores blancas, amarillas y rojas; numerosas aves con plumajes también con estos colores. En el ocaso un lugar con ríos y los vientos que ocultan el origen de la vida, nubes y lluvia se forman ahí y se desplazan lentamente a todo el resto. El septentrión, la abundancia; lugar de profuso verdor y asombrosa inflorescencia. En él nacen los manantiales, ríos, aguas frías y calientes. El follaje revolotea un pletórico mundo de aves cantoras de hermosos plumajes, mariposas, peces de colores y el croar de las ranas. Para salir de la tierra se debe ir al meridional, ahí tiene lugar el fruto principal, Ceiba, el árbol de la vida y la sabiduría, nodriza de sustancias vitales, cada una de sus ramas corresponde a fuerzas para descender y ascender a todos los sitios que nos sobrepasan.

Y fueron dibujados lagos, montañas, piedras, cuevas, hierbas, bosques, agua, valles, venados, tigres, leones. Pero todo lo nacido de sus creaciones se congelaba al instante, así que crearon un sol a partir de los ahora muertos, le dieron corazón, sangre, hueso, carne y nervio que lo fortaleciera y llenara de luz para el mundo. Al descubrir que los nacidos de sus creaciones se convertían en piedra, los hijos del gran formador se reunieron y sacrificaron para unir su esencia, esencia vital que circularía desde entonces a través de todos los cielos e inframundos, tiempos y soles, lo que animaría todo a partir de ahora: el flujo de vida de los mundos.

Después de transcurrir siete días y siete noches, queriendo imitar a su padre, dibujaron gigantes con un alma singular.

2.2 PROTOPLASMAS

Y los hijos de Elohim queriendo imitar a su padre crearon gigantes, así estos fueron hechos de ocho partes. La primera era del barro de la tierra, de la que fue hecha su carne, por eso es respetado y esta salvo del peligro. La otra parte fue tomada del mar, de la que fue hecha su sangre, por eso es poderoso y tranquilo. La tercera parte era de madera de los árboles, del que fueron hechos sus huesos, por eso es noble. La cuarta parte era formada por nubes, del cual se construyó su pensamiento, por eso es creativo y talentoso. La quinta parte era de viento, de la que fue hecha su respiración, por eso es ligero y rápido. La sexta parte era de sol, del que fueron hechos sus ojos, por eso es hermoso. La séptima parte era de la luz, que iluminó su conocimiento, por eso es justo. La última parte estaba hecha del amor de Dios, del que fue hecha el alma por eso fueron santos y elegidos de los hijos de Dios.

Es de saber que los gigantes fueron creados en el centro de la tierra. Aquella tierra era blanca y limpia como el sol, aquella tierra estaba regada por todos los ríos. El gigante fue hecho en honor a Dios y fue puesto en su rostro un hábito de vida, el alma, pues así como fue regada la tierra por todos los ríos también sus pulmones fueron imán de todos los vientos.

Así finalizó la génesis y se dio inicio al segundo sol.

3.1 DESOBEDIENCIA

Los dioses tuvieron hijas, y en una de ellas escribieron el futuro con un fino estilete en la esclerótica de sus ojos. Luego, las enviaron a la tierra para que enseñaran a los gigantes a venerar a Dios y se cumpliera todo como lo tenían previsto.

Repartieron el paraíso; entonces los gigantes guardaron dos de los paraísos de la tierra mientras las hijas de los dioses guardaron los dos restantes; de esta manera cada uno conservaría lo suyo.

Los dioses, partidos en tres mientras eran uno, observaron; y los dioses hablaron, se nombraron Istamanassas para decir: «De todo árbol podrás comer, mas si alguna vez pruebas el fruto del árbol de la vida y la sabiduría, más te valdría no haber nacido. Así pues, nunca te acerques a ese árbol y deja que el paraíso sur sea guardado por mis hijas.»

Al poco tiempo, ellas amaron a los gigantes, y los dioses sabían que eso era bueno, pero no podía ser infinito. Un día los gigantes descubrieron que su corazón pensaba su camino, mas no eran señores de sus pasos, puesto que los dioses ordenaban su andar. Fue entonces que las hijas de los dioses enseñaron a los gigantes qué era grande y qué pequeño, qué era alma y qué espíritu, también cómo unir esto desarrollando su intelecto.

Wastulassis, temeroso del intelecto, dirigió su voz desde el cielo a la tierra, y para no ser descubierto, escogió a la bestia de corazón más puro para decirle:

—He notado que eres la más sagaz de todas las fieras; sé que eres mejor que todas las demás, puesto que escuchan lo que dices y son amigas tuyas. Es por eso que he venido a pedirte un favor.

—Dime entonces —contestó la bestia.

—Necesito de ti para poder hablar con la hija de los dioses, pues a mí no me está permitido hablarle directamente; sin embargo, si accedes a convertirme en un instrumento mío, podré pronunciar palabras y recordarle su destino —dijo Wastulassis.

Así fue como disfrazado con un corazón puro, Wastulassis dijo a su hija Šamhat:

—¿Eres feliz aquí? ¿Te ha parecido suficiente la bondad de los dioses?

—Sí lo es —replicó ella y continuó—, los dioses me han bendecido con vivir en este paraíso y compartirlo con un gran amor.

Wastulassis habló:

—Te recordaré la verdad, pues siento que has encontrado la dicha al vivir en la ignorancia. Levántate, ven, hazme caso. Come del fruto principal y recuerda tu verdadero lugar.

—Aunque temo que se enfaden los dioses conmigo y no he olvidado mi destino, me niego a traicionar lo que más amo.

Los dioses castigaron a Šamhat en silencio: sin importar qué fruto del paraíso probara, no importa la cantidad que consumiera, su cuerpo no sentía saciedad.

Ŝamhat lloró por el tormento, miró a la bestia que no se había separado de ella y así le dijo:

—No temas, pues al comer se abrirán tus ojos y recordarás lo que es ser igual a los dioses, recordarás qué es bueno y qué es malo. Tu tormento terminará, porque lo que sientes no es hambre. Acércate a la planta y verás un gran resplandor en torno a ella.

Así fue, se acercó a la planta y vio un gran resplandor en torno a ella.

—Da gusto contemplarla, pero tengo miedo de comer su fruto.

—Ven, yo te daré, sígueme —insistió Wastulassis.

Así, él subió al árbol, tomó del fruto, avanzó, se colocó delante de ella y dijo:

—Me he arrepentido y no te daré a comer.

Fue así como, inducida hasta el final y perdida, suplicó por la fruta.

—Jura cumplir tu destino y que darás de comer a cada uno de los gigantes.

—No sé con qué verdad he de jurarte, aun así te digo, por el amor de mi alma y mi corazón que me da vida, que daré de comer a todos ellos —dijo ella.

En cuanto juró, Wastulassis le alcanzó el fruto poniendo el veneno de su maldad, es decir, de su deseo en la fruta que le dio a comer, porque el deseo es el principio de todo pecado. Después de comer todo el fruto, abrió sus ojos y se vio desprovista de la justicia que le cubría.

Ella se inclinó y lloró al verse ausente de la gloria que le cubría. Vio que con su paso todo a su alrededor moría. Buscó al traidor sin éxito y trató de resistirse, pero no se puede evitar el destino y ella lo tenía escrito en sus ojos.

Y Ŝamhat dio a probar el fruto a los demás mientras decía:

—No temas, pues al comer se abrirán tus ojos y serán igual a ellos por conocer qué es bueno y qué malo. Por saber los dioses que pueden ser igual a ellos, han prohibido comer del fruto.

Así fue como el gigante pretendió para sí lo que solo corresponde a un dios.

Cumplido su propósito, los dioses invitaron a sus hijas a volver a los cielos, pero ellas, llenas de arrepentimiento por lo que habían hecho, decidieron quedarse al lado de los gigantes, incluso a costa de su divinidad.

3.2 HANTASSAS

Los dioses se reunieron, Wastulassis miraba. Y los dioses se nombraron Istamanassas.

Silencio Imperdonables sus acciones son:
 todos los que han probado
 de este fruto sus sabores,
 quedarán en el pasado.
 Mudas serán sus oraciones,
 por no reconocer su deidad
 aunque seguirán viviendo
 nunca conocerán la verdad.

Los dioses juzgaron y se nombraron Hantassas.

Expulsión Si buscando el paraíso caminaran
 el extremo de la tierra pisarán
 pero si un alma impura resguardaran
 en un ciclo infinito volverán.
 No verán paraísos terrenales,
 con el clima cada cual se ocultará
 escondidos como eras eternas
 a sus lujos sin bondad no pasarán.

Perecimiento Por la traición infame cometida
 sabrán lamentarse del dolor
 ¡padezcan como se apaga la vida!
 Vean en el pasado lo mejor.
 No importa cuán lento respiren
 siempre efímera será su plenitud,
 cuando en el tiempo atrás se miren
 llegarán al arrabal de senectud.
 Entonces bien, la pálida muerte
 tocará con mano indiferente
 a las cabañas de los pobres
 y a los palacios de los reyes.¹

1 Quizá el único texto realmente inmortal de toda la literatura universal, sea *Las coplas* de Jorge Manrique. Aquí, la Oda *Solvitur acris hiems* de Horacio: *Pallida Mors aequo pulsat pede pauperum tabernas regumque turres. O beate Sesti, vitae summa brevis spem nos vetat incohare longam.*

3.3 TODOS LOS RÍOS DESEMBOCAN EN LA MAR QUE ES EL MORIR

El amigo del héroe no responde. Tras un largo tiempo de padecer enfermedad, parece dormido, pero ya no contesta. Izdubar toca el corazón de su inerte amigo, no siente latido alguno y recuerda lo sucedido desde que Eabani enfermó:

Al ver la gravedad de la enfermedad, Izdubar salió en dirección del paraíso que se encontraba al sur. Izdubar había sido testigo de las palabras de los dioses. A pesar de esto, conservaba la esperanza de que, ante tal urgencia, la agonía de su amigo, se le permitiera entrar al paraíso y tomar del fruto que producía el aceite que alivia cualquier enfermedad.

Después de un largo camino, Izdubar escuchó una voz que venía de todas partes y le dijo:

—Izdubar, no desperdicies el tiempo buscando el fruto que produce el aceite que alivia, pues no se te concederá hasta que sean dignos de la presencia de los dioses. Regresa donde tu amigo, no lo dejes solo porque su tiempo está por cumplirse, su final está cerca.

Izdubar, que escuchó la voz como si viniera desde el fondo de su alma, decidió volver sobre sus pasos porque sabía que su búsqueda sería estéril.

Incluso en su lamentable condición, Eabani vio entrar la luz por una ventana y se dirigió al Sol pensando que los dioses le escucharían, pronunció estas palabras al mismo tiempo que el llanto cortaba su voz:

—Me presento ante ti, Shamash, pues tengo conciencia de que mi destino es contrario a la vida.

Cuando se hubo hartado de orar sin recibir respuesta, su corazón lo guio a maldecir a la que se ocultó ante la vergüenza de cometer el primer pecado:

—Tú, Šamhat, que no pudiste guardar el mandamiento de Dios, por tu culpa el tiempo nos acerca a nuestro fin. Deseo que nunca encuentres un hogar, que no consigas del aceite que alivia, que nunca veas de nuevo el brillo del oro, que sea tu morada el cruce de los caminos, que piedras y espinas descarnen tus pies, que te dé bofetadas tu amante borracho y te trate a gritos.

Una vez dichas estas palabras y sin poder superar su llanto, se aplacó la ira de Eabani; entonces entró Izdubar.

—Shamash no me ha contestado, aun en mi sufrimiento me ha negado su palabra —dijo Eabani—. Tengo miedo de que nos haya olvidado; rogué por respuesta, pero no me escuchó.

—No des más vueltas al asunto —replicó Izdubar—. Los dioses escucharán, todo Uruk orará por ti, numerosos sacrificios harán y yo juro hacer tu estatua sin medirme del oro para...

—¡Olvidate de eso! —interrumpió Eabani—. Lo que los dioses decretaron, será como ellos dijeron, lo que ha sido dicho nunca ha sido cambiado, lo que han decidido ni cambió ni se borró y nuestros destinos se cumplirán. Ahora déjame descansar, mis fuerzas se van y necesito reposo.

También Izdubar fue a descansar, en medio de su sueño vio que en el cielo aparecía un carro de luz tirado por cuatro águilas. Izdubar fue incapaz de contar su resplandor o de ver el rostro de las águilas. El carro llegó hasta donde Eabani y una gran luz apareció entre él y el carro. Alrededor de los aposentos de Eabani había incensarios de oro y tres navetas, y la luz lo rodeaba y aparecían más navetas que se atizaban con el viento. Y el viento transportaba una voz que decía:

—Serás perdonado porque fuiste hecho por las manos santas.

Izdubar, aun en sueño, observó el cielo oscurecido, ni el sol ni la luna estaban ahí y se dio cuenta de que ni sol ni luna podían alumbrar donde estaba la luz de todas las cosas y por eso estaban perdidos los dos.

—Serás perdonado porque fuiste hecho por las manos santas. Benditos son los dioses compasivos ante lo que han hecho sus manos —se escuchaba—.

Y el alma de Eabani fue levantada por el viento de la muerte, y fue llevado ante la presencia de los dioses.

—Eabani, tú que fuiste hecho con nuestras manos, serás el primer viajero, pasarás por nueve infiernos que han de purificarte; tu viaje comienza ahora, tu vida comienza ahora —una voz decía—.

Fue entonces cuando Izdubar despertó y fue a la habitación donde Eabani descansaba. Lo llamó, pero no contestó, Izdubar, roto de dolor y aterrado ante la idea de la muerte, salió con el cuerpo de Eabani en los brazos y el bosque de cedros sin callar, lloraron la caída; y lloraron las barrancas de montes y montañas; se lamentaron los campos, las praderas. Y lloraron el oso, el águila, el león y el venado, cada manada salvaje de cielo, mar y tierra. Y lloró cada piedra de los ríos, cada habitante del reino de Uruk lloró en su amplia plaza donde alguna vez por sus logros lo exaltaron, todos sabían que su sueño no acabaría, que su luz se había apagado.

Izdubar llamó a cada herrero y artesano de su pueblo y ordenó hacer una estatua a imagen de su amigo, hecha de oro y obsidiana. También ordenó hacer un gran lecho, el lecho de la paz donde por siempre descansa Eabani, lugar donde el ruido no pueda interrumpir nunca su descanso. Dicho esto, Izdubar deshizo su peinado y erró por la estepa.

Cada habitante del reino de Uruk lloró en su amplia plaza donde alguna vez, por sus logros, a Eabani bendijeron. Uno a uno besaron sus pies, y el cuerpo fue cubierto con sábanas de lino, fue ungido con aceite de buen olor y se le presentaron ofrendas de miel en platos hechos de materiales preciosos. El cuerpo fue sepultado y de la tierra nacieron muchas plantas aromáticas y su cuerpo se perdió en el fondo de la tierra.

3.4 EN BUSCA DE LA INMORTALIDAD

Por su amigo Eabani, Izdubar lloró amargamente y caminó por la estepa. Mientras regresa a Uruk vestido con pieles de león, se pregunta si el mismo destino le espera, si morirá acaso también como Eabani. Lleno de ansiedad y aterrado por la muerte, encuentra cambiada la ciudad de Uruk: más de uno ha muerto.

Izdubar es recibido y se entera de que un grupo numeroso abandonó la ciudad tratando de huir de su destino. El pueblo se reúne en la gran plaza, Izdubar alinea el Meeku y el Pooku y sienta a seis consejeros para que los objetos hablen por medio de sus voces y permitan saber las verdades del universo.

A su vez, aquel que desespera, observa y toca como fantasma el alma de los siete para empezar a actuar. A lo lejos, Izdubar distingue cómo los lechos de los muertos crecen en número y pregunta a su gente:

—¿Es esto obra de los dioses? Por voluntad de los dioses, el infierno se los llevó —contestó Iblis robando la voz del primero—.

—¿Tan colosal fue el pecado para que nos aterre algo tan terrible como la muerte? Por haber pecado, el infierno se los llevó —contestó Iblis robando la voz del segundo—.

—¿Un demonio maligno surgió y los arrebató? No fue un demonio, el infierno se los llevó —contestó Iblis robando la voz del tercero—.

—¿Qué es este sueño que de ellos se ha apoderado? Es el castigo, el infierno se los llevó —contestó Iblis robando la voz del cuarto—.

—¿Por qué no contestan, no respiran, no ven? Es el estado de la muerte, el infierno se los llevó —contestó Iblis robando la voz del quinto—.

—¿Existe forma de librarnos de este castigo? No hay otro destino, el infierno se los llevó —contestó Iblis robando la voz del sexto—.

—¿Debemos hacer algo para evitar este injusto final! ¡Guerra! Los dioses, que el infierno los lleve también —contestan todos con miedo en el corazón—.

Y así fue como Izdubar, llamó su pueblo a la guerra contra los dioses. ¡Guerra! aplaudieron unos y le siguieron, ¿Guerra?, preguntaron otros y abandonaron Uruk. Pero todos tomaron su saber y lo interpretaron; nacieron la alquimia, la astrología, la numerología, la herbolaria y la recién descubierta adivinación y, al juntarlo todo, crearon la magia.

Izdubar pensó que si amurallaba Uruk, la muerte no podría entrar en su ciudad. Así, para protegerse de sus enemigos a lo largo de todo el bosque, buscó madera, cortó los cedros más altos, se aseguró de que no hubiera una madera comparable con aquella. Izdubar hizo una puerta tan grande que, al estar frente a ella, parecía que ni las aves podían volar tan alto, y la colocó en la entrada de su ciudad y mandó a construir una muralla igual de alta que rodeara Uruk para que la muerte no pudiera entrar ahí nunca más.

3.5 SOL Y LUNA

Siguiendo las órdenes de Izdubar y ayudados por la magia perfeccionada por Ahrimán dentro de la ciudad amurallada, Cabracán y su hijo Zipacná han encontrado a Yaxché, el árbol cósmico.

Los dos gigantes ven como sus ramas están terminadas por zarpas de reptiles y numerosos pájaro-serpientes —colocados ahí por los dioses como guardia— que se apoyan sobre su tronco, duermen mientras vigilan el lugar donde viven. Los gigantes suben lentamente para no ser descubiertos, saben que los dioses no pueden seguirlos, pues Ahrimán les ha arrancado su sombra, el ente que día a día da testimonio de la buena o mala conducta de aquel al que ella jamás dejó de acompañar.

Cabracán y Zipacná llegan así a Ilhuicatl Meztli, el primer cielo, colocado directamente arriba de la tierra, hogar del viento y la lluvia. Están impresionados al ver que lo que hay bajo sus pies es totalmente hecho de nubes. Ambos buscaron en el cielo hasta encontrar a Mama Quilla, espíritu responsable de la presencia de la Luna. Al ver a este espíritu, Zipacná tomó una bolsa pequeña de su cinturón y la abrió, de ahí salió un demonio con cuerpo de serpiente, cabeza redonda con dos grandes colmillos y nueve manos antropeideas, una de ellas, que estaba en medio de su pecho, le ayuda para moverse más ágilmente. En cada una de las otras sostenía una gran navaja semicircular. Este demonio es llamado Rahu y su misión es destruir al Sol y a la Luna.

Rahu se enfrentó al espíritu de la Luna. Ahrimán ha sacrificado a muchos para crear este demonio, todos intentaron vencerlo sin éxito, fueron víctimas de su mortal veneno. La causa de la derrota fue la falta de protección contra el veneno, ningún médico ha sido instruido para crear un remedio para tan mortal mal. Mama Quilla corta los brazos de su oponente y percibe que su sangre es agua fétida, mezcla de la sangre de dragón con diferentes químicos y tal vez la hierba Balis; esto explicaría su regeneración y cómo revive sin importar el daño en su cuerpo.

Mientras tanto, los dos gigantes subieron a Cintlalco, el segundo cielo. Es un sitio peligroso, está vacío casi en su totalidad. Lo único que permite la permanencia de los gigantes en ese lugar es un estrecho camino de polvo blanco, reflejo del universo visible entre la tierra, que atraviesa el cielo y es casi invisible por la intensa luz del Sol que está justo arriba de ellos. Allí les esperaba Uto, el mensajero del Sol, quien preparó una emboscada con dos ejércitos: el primero esperó al norte y el otro al sur de Cintlalco. Pronto los gigantes se vieron acorralados y pelearon.

Los gigantes se encuentran espalda con espalda rodeados por dos largas filas. Sus oponentes sostienen roca, agua, aire y fuego en sus manos. Se infringen daños mutuamente, los gigantes se defienden con bastones de hierro y los ejércitos de Uto sucumben más rápidamente porque los gigantes odian y lo que antes fue la miel más dulce ahora es solo bilis.

Apu Punchau, el espíritu venerado como a un dios por los gigantes y conocido en la tierra como Shamash!, sintió el peligro acercándose desde Ilhuicatl Meztli y bajó hasta ahí, donde vio herida a Mama Quilla y, para protegerla, se enfrentó a Rahu. El demonio era demasiado fuerte como para ser vencido por un solo espíritu; no es tarea fácil abatir a Rahu para que no reviva de inmediato y se arrastre por el suelo. Que su hermano y su hermana le golpeen la cabeza con garrotes es el único medio de lograrlo, no uno de ellos solamente, sino los dos, pero Mama Quilla agoniza víctima del mortífero veneno. Apu Punchau, se supo vencido y se desmembró a sí mismo en catorce partes, tirando sus pedazos sobre Uruk en forma de lluvia de fuego, pero su corazón cayó ileso sobre el mar.

La diosa Nikkal, enfurecida por la muerte de sus hijos, apareció frente al demonio Rahu, cavó una profunda tumba de piedra para el demonio venenoso y, una vez inmóvil, lo golpeó con látigo mientras decía «las montañas dan rebis y dragones, la tierra da fuentes»; finalmente cortó su cabeza. Sin embargo, al darle la espalda, el cuerpo del demonio sufrió una metamorfosis y se transformó en dragón, logrando escapar de la diosa. Nikkal ordenó a Ormuz su intervención y este elevó a los gemelos Hunahpú e Ixbalanqué hasta el primer cielo. Ixbalanqué ofreció su cuerpo para que la Luna siguiera existiendo y Hunahpú saltó al mar para encontrar el corazón de Apu Punchau, y que latiera de nuevo dentro de él.

Mientras tanto, en Cintlalco, Cabracán y Zipacná estaban exhaustos, habían vencido a ochocientos guerreros y sabían que no resistirían mucho más. Cuando Uto ya saboreaba la victoria, emergió Rahu en forma de gran dragón y regresó a ambos gigantes a la tierra. Para la mala fortuna de Rahu, el daño que Nikkal le hizo fue demasiado y, al regresar a la tierra, se desvaneció su cuerpo nuevamente. Entonces, Hunahpú e Ixbalanqué fueron enviados a buscar y matar a los invasores.

Al caminar de regreso a Uruk, los heridos Cabracán y Zipacná cruzaron montañas y ríos, sortearon todas las trampas que les pusieron los gemelos, fueron atacados por bestias salvajes, picados por escorpiones, sobrevivieron a derrumbes en las colinas e incendios en los bosques. De pronto, Cabracán y Zipacná, encontraron dos seres con el cuerpo totalmente cubierto por ropas rasgadas, olorosas, sucias y que jugaban a decapitarse y resucitarse. Al verlos, los gigantes quedaron asombrados, pensaron que podrían robarles tal poder. Se acercaron lentamente, aprovechando la oscuridad total por la ausencia del Sol y la Luna. Se abalanzaron sobre estos seres, pero en ese momento sus distraídas víctimas retiraron sus disfraces y golpearon a los gigantes en la cabeza. Eran los gemelos Hunahpú e Ixbalanqué quienes prepararon una hoguera donde sacrificaron a Cabracán y Zipacná.

Una vez sucedido esto, los ochocientos guerreros asesinados por Cabracán y Zipacná fueron resucitados y cada noche se les permite descansar en Cintlalco donde hacen brillar las estrellas. Hunahpú ascendió a Ilhuicatl Tonatiuh, el tercer cielo, a tomar el lugar del Sol e Ixbalanqué subió a Ilhuicatl Meztli y tomó el lugar de la Luna. Por su parte, Cabracán y

Zipacná que estaban cubiertos por la misma magia maléfica que Rahu, se transformaron en los espíritus de Raga y Queda respectivamente. Desde entonces se dice que cada vez que Raga puede materializarse, engulle al Sol para enfrentarlo, pero cuando Hunahpú sale victorioso, vuelve a amanecer. Lo mismo sucede con Queda e Ixbalanqué. Este último iluminará la tierra durante la noche cada vez que obtenga la victoria. Por su parte, Rahu puede materializarse cada cierto tiempo y siempre trata de obtener Amrita, el néctar de la inmortalidad, para así volver a la vida; es entonces cuando ya sea el Sol o la Luna dejan su lugar para impedirlo, y este hecho provoca eclipses.

3.6 EL HIJO DE DIOS

Desde su lugar en el cielo, Ndriananahary que hasta ahora había permanecido indiferente a la guerra, vio la destrucción posada sobre Uruk, la ciudad amurallada. Entonces llamó a su hijo Ataokoloinona y le dijo:

—Sobre la gran ciudad de los Nefilim ha caído Centecpatl, la lluvia de fuego. Terror y sufrimiento padecen ahora, algunos abandonan la ciudad porque poco no se ha convertido en ceniza. Debes ir y ayudarlos, brindales comida, construye techos para ellos, sana sus cuerpos y entonces podríamos tener paz.

Ataokoloinona bajó a la tierra y su avatar fue Neemias, y nació antes de iniciar la guerra en una familia pobre. De infancia infeliz, Neemias ha tenido hasta ahora una vida llena de sufrimientos. Su padre, Aziel, murió hace poco y su madre murió cuando él era niño. Ellos nunca habitaron Uruk y sus ojos ahora ven grandes columnas de humo saliendo de sus muros y grandes grupos caminando a las llanuras y los bosques.

En las llanuras de Ixtlahuacan Nepantlatli se encuentra ya una gran comunidad. Tratan de organizarse, pero no se escuchan los unos a los otros, se distinguen a varias voces:

—Moriremos fuera de la muralla, ¡regresemos! —opinaban algunos. Cruzemos la cordillera, Ormuz nos protegerá —proponían otros. ¡Uruk está destruida, nada sobrevivirá ahí! —respondían más. ¡Ormuz es el enemigo! —acusaban los restantes. Sugiero escalar Yaxché y buscar a los dioses —propuso un anciano.

De pronto interrumpe una voz grave y pasiva que de inmediato obtiene la atención de todos:

—En el cielo no encontrarás la respuesta —dijo él.

La voz de Neemias sorprendió a todos. Él explicó que la muerte era la forma en que los dioses purificaban el alma de los pecadores y que, al final del camino, un valle de plata con aves de incontables plumajes y piedras preciosas era la morada de los purificados.

Al terminar de hablar, Neemias se recostó debajo de un árbol para descansar. Mientras la multitud se establecía, se acercó a él una joven:

—¿Cómo sabes todo eso?, Tú, podrías ser tú...pero no podrías ser tan joven —dijo ella.

—¿Cómo te llamas? —preguntó él.

—Xichiquetzal me llamaron siempre en Uruk, pero a mí me gusta Radha, como mi madre me llamaba —respondió ella.

—Has hablado bien, Radha. Yo soy ese que tú crees, el primer nacido —, miró a la mujer fijamente y desde ese momento, Neemias la amó.

Neemias caminaba junto a Radha siempre que le era posible; con la unión de los cuatro pueblos, ella se convirtió en pastora de una localidad pequeña llamada Brindaban. Su padre es Vrisha Bhanu, el gran pastor de Brindaban y su madre era Kirtidā, la muerte se la había llevado tiempo atrás. Con el

tiempo, la pareja ya no pudo separarse y Neemias se retiró a vivir con los pastores y cada noche Radha era solo de Neemias y de nadie más.

Neemias unió en total a cuatro pueblos que se exiliaron luego de la caída de la lluvia de fuego. Estos pueblos, antes de la llegada de Neemias, eran guiados por Efraím, Manases, Benjamín y Gad. Enseñó a estos pueblos diferentes actividades, por eso se le identifica de formas diferentes: enseñó el arte de la pesca y la navegación; para honrarlo lo llamaron Crisor. Enseñó cómo cazar creando el arco y la flecha; para honrarlo lo llamaron Piltzintecutli. Enseñó cómo crear instrumentos con la piel de los animales cazados; para honrarlo lo llamaron Usos.

Por primera vez en mucho tiempo, la paz parecía volar sobre los cielos de las tierras en las que vivían estos gigantes, pero en Uruk, Ahrimán ya preparaba su nuevo ejército y esta vez quería arrasarlo todo.

3.7 LA FLOR DE LA CANELA

Durante la gran guerra, Ataokoloinona, hijo de Ndriananahary, llegó al mundo personificado en Neemias. No es un secreto, Neemias caminaba junto a Radha siempre que le era posible; con la unión de los cuatro pueblos, ella se convirtió en una pastora de una localidad pequeña llamada Brindaban. Su padre es Vrisha Bhanu, el gran pastor de Brindaban, y su madre era Kirtidā; la muerte se la había llevado tiempo atrás. Con el tiempo, la pareja ya no pudo separarse y Neemias se retiró a vivir con los pastores y cada noche Radha era solo de Neemias y de nadie más.

Neemias unió en total a cuatro pueblos que se exiliaron luego de la caída de la lluvia de fuego. Estos pueblos, antes de la llegada de Neemias eran guiados por Efraím, Manases, Benjamín y Glad. Enseñó a estos pueblos diferentes actividades, por eso se le identifica de formas diferentes: enseñó el arte de la pesca y la navegación, para honrarlo lo llamaron Crisor; enseñó como cazar creando el arco y la flecha, para honrarlo lo llamaron Piltzintecutli; enseñó cómo crear instrumentos con la piel de los animales cazados, para honrarlo lo llamaron Usos.

Cuando Neemias desapareció, Radha se quedó dormida para siempre debajo del árbol Darchini. A partir de entonces, las hojas del Darchini no se marchitan. Al nacer la primera hija de Glad, la niña permaneció dormida, pero su cuerpo respiraba.

Desesperado, Glad tomó la corteza del Darchini para elaborar un té y se lo dio a beber a su hija recién nacida. Inmediatamente, alrededor del árbol, donde todavía éste llenaba de sombra, crecieron jazmines, y el cabello de la niña se perfumó con su aroma; después los jazmines se vieron rodeados por un anillo de rosas, y las mejillas de la niña fueron tan suaves como esas flores. Después de unos días, la piel de la niña se tornó morena, como el color de té que había bebido y sus ojos finalmente se abrieron.

Glad al ver los hechos, supo que al igual que Radha, su hija tenía un alma inmortal, y la nombró Areli.

3.8 ARELI

Neemias unió en total a cuatro pueblos que se exiliaron luego de la caída de la lluvia de fuego. Estos pueblos, antes de la llegada de Neemias, eran guiados por Efraím, Manases, Benjamín y Glad. En estos pueblos ya había quien dominaba diferentes oficios, pero lo requerido para sus necesidades básicas siempre fue tomado de la naturaleza, pues fueron dados por los dioses desde el principio, incluso después de la expulsión: sabían recolectar, pero no sabían sembrar; los guerreros sabían matar, pero no sabían cazar; podían nadar, pero no sabían navegar. Sin embargo, dominaban bien la manipulación de metales.

Neemias había cambiado eso, complementó las habilidades de los pueblos para que pudieran protegerse y sobrevivir sin la necesidad de los grandes muros de Uruk. Sin embargo, ni siquiera el hijo de Ndriananahary pudo traer realmente la paz a los gigantes.

Areli, hija de Glad, fue la alegría de los Nefilim en los tiempos de tempestad. Cuando Neemias desapareció al caer en el río, los gigantes temieron tener la peor de las suertes, su guía había desaparecido.

Cuando Areli, recién nacida, abrió los ojos y sonrió, capturó en su mirada toda la luz a su alrededor y así nació el ángel Iezed. Un día Genun y su hermano gemelo Jubal, hijos de Lamech, escucharon reír y balbucear a la pequeña y se asombraron tanto que trataron de inventar algún artefacto que imitara tan maravilloso sonido.

Jubal, se aisló en un taller, trató de imitar la risa con la que soñaba, pero fue tanto su desapego del mundo que, sin darse cuenta, lo que creó fueron numerosas armas afiladas, algunas forjadas con metales, otras de piedra pulida. Un día, Tubal, tercer hijo de Lamech, entró en el taller y, al tomar las pertenencias de su hermano, este enfureció. Al final, solo Tubal salió con vida del taller, lo ocultó con las más grandes piedras que encontró y guardó silencio. Fue la última vida que tomaría la muerte en un largo tiempo.

En cambio, Genun caminó por los montes buscando los sonidos adecuados. Con madera talló los picos de las aves cuyo canto se asemejara más a risa de Areli. Un día, de la risa de la pequeña nació el ángel Azael, quien siguió a Genun y lo ayudó. Genun, con la ayuda de Azael, pudo inventar extraordinarios instrumentos musicales de sonido armonioso. Al escuchar lo que Genun había creado, muchos Nefilim pidieron a Genun que les hiciera su propio instrumento.

Juntos, tocaban todos al unísono mientras Areli los escuchaba y Raga, amada de Genun y otras hijas de los dioses, parejas de estos músicos, danzaban y cantaban. Un día, los dioses, maravillados por la música creada por los gigantes, bajaron en persona. Al ver algo tan bello, decidieron que ninguno de ellos conocería la muerte.

Les obsequiaron un jugo fermentado elaborado, según dicen algunos, con hongos, miel, cannabis, loto azul, leche y granada. A dicho jugo le llamaron Soma, la bebida más similar que existe al Amrita. Al llegar el momento,

estos talentosos gigantes se convirtieron en gandharvas, ellas en apsaras, genios y ninfas celestes que deleitan a los dioses por toda la eternidad.

Areli creció, y mientras caminaba recogía la brisa del río. Sin embargo, su cuerpo era frágil. Era común que su garganta se cerrara con dolor. Había jornadas en las cuales, sin sufrir ningún mal, se sentía tan cansada que no podía ponerse en pie. En otras ocasiones, su vientre dolía y lloraba por ese dolor. Al verla sufriendo, el dios Asuin, bajó desde el cielo, tomó plantas y hierbas, hizo infusiones y la curó. Areli, agradecida, lo abrazó y entonces nacieron los barong, ángeles que siguieron a Areli disfrazados de animales fabulosos para protegerla.

Pese a todo esto, se sabe que Areli vivió poco en comparación con los demás gigantes. Algunos escritos antiguos mencionan que posiblemente murió de tristeza, no causada en esta vida, sino en la anterior. Durante ese tiempo, nacieron producto de su alma al menos sesenta y cuatro ángeles, dedicados a las artes o al bienestar. Lo que si es un hecho es que mientras Areli vivió, la muerte no apareció entre los gigantes, ella no fue una falsa tregua, como la instaurada por Neemias, Areli fue el primer tratado de paz entre dioses y gigantes.

3.9 EL VIAJE DE IZDUBAR

Izdubar es el quinto guía de los Nefilim después de su expulsión del paraíso. Su antecesor tuvo la misión de llevar a los gigantes a tierras prósperas, donde se fundaría la gran ciudad de Uruk.

Tras la destrucción de Uruk, Izdubar vio dividida a su gente en cuatro pueblos que se exiliaron luego de la caída de la lluvia de fuego. Estos pueblos, antes de la llegada de Neemias, eran guiados por Efraím, Manases, Benjamín y Glad.

Cuando Neemias reunifica los pueblos en las llanuras de Ixtlahuacan Nepantlatli, Izdubar lo reconoció de inmediato. Lubaganda le había dicho mientras vagaba por la estepa:

—Hay un gigante, que en realidad es un dios. Nunca vio el paraíso, siempre ha vivido en el mundo natural, pero no es un salvaje como Eabani lo fue alguna vez; en cambio, es sabio, conoce el amor de un padre. Él sabe cómo vivir sin muros.

Izdubar vio a Neemias a lo lejos; Neemias también lo miró. Como si se conocieran, ambos sabían que su destino no era ser amigos o compañeros. Izdubar se fue, mientras Lubaganda le decía:

—Existe un ser, que en realidad es un dios. Es un mortal que ha alcanzado la divinidad. Es un dios al que la muerte le teme. No vive en estas tierras; se encuentra después del mar de la muerte. Él no sabe morir.

Así, Izdubar viajó mucho tiempo sin ver la luz de día, pensando que pasaría desapercibido a la vista de los dioses. Solo avanzaba cuando la luna no iluminaba la noche y comía aquello que sus ojos en las sombras alcanzaban a mostrarle.

Notablemente debilitado, Izdubar llegó a la orilla de la tierra, y observa las aguas de la muerte, en estas aguas no debería haber vida. El gigante trata de entrar al mar, y notó que su cuerpo no se hundía, aun así, le fue imposible nadar, pues las fuertes olas lo expulsaban a la orilla cada vez, como si el mar lo escupiera.

Izdubar sin conocimientos en navegación y cansado del rechazo del mar, se sentó a la orilla durante días, tiró pequeñas piedrecillas al mar, mientras pensaba que hacer. Una mañana, el mar tronó fuertemente y emergió Riuwo. De apariencia terrible, mucho más grande que cualquier gigante, sus escamas eran de un color similar a la madera cuando se moja, sus ojos brillantes como la luz del relámpago. En su cabeza, un gigante apareció.

—¿A qué ha venido hasta aquí, Izdubar, desendiente de Enmekar, quinto guía de los Nefilim? —preguntó Urshanabi.

—He venido buscando a aquel de quien se dice que no sabe morir —contestó Izdubar.

—¿Cómo has podido saber de la existencia de alguien que no ha nacido? —dijo Urshanabi lleno de sorpresa.

En ese momento, el dragón estiró su mano hacia Izdubar, que entendió que lo llevaría a su destino. Izdubar viajó en el lomo de Riuwo y a lado

de Urshanabi sin decir una sola palabra durante el viaje: estaba más que maravillado.

—Ellos son los Ryu-Jin —dijo Urshanabi contestando una pregunta no hecha. —Vigilan este mar porque han encerrado a Hung-Kung en las profundidades, no pueden permitir que nada se acerque a este mar o algo podría liberarlo. Yo nunca lo vi, pero dicen que cada una de sus siete cabezas es del tamaño de un dragón —continuó diciendo. —Mi nombre es Urshanabi, he visto a aquel que buscas.

Izdubar no podía dar crédito a lo que sus ojos veían, un cielo luminoso y a la vez con tormentas, siete dragones danzaban en él. Cuando miró al agua, se dio cuenta de que más dragones escoltaban su viaje. Cuando llegaron a la orilla y el viaje hubo terminado, Izdubar bajó del dragón y escuchó que le decía directamente a su mente:

—Ese al que buscas lo encontrarás a las faldas de las montañas, pero no estás aquí porque tus pasos sean libres, solo estás aquí porque él te ha llamado —.

Izdubar miró una gran llanura, solo a lo lejos, casi invisible por completo, vio una cordillera y caminó lo más rápido que pudo. Recorrió grandes distancias sin ver nada, caminó a las faldas de las montañas. Subió y bajó, buscó durante mucho tiempo, ya era lento por el cansancio, tenía hambre de muchos días, pues la comida le era escasa.

Un día, al salir de una cueva donde se resguardó durante la noche, se dio cuenta de que había algo que no había visto nunca, se acercó. Lo que vio fue algo parecido a un gigante, pero más pequeño, estaba sentado y le llegaba a la mitad de la pantorrilla. Consternado por lo que veían sus ojos, se agachó para mirar más de cerca; lleno de curiosidad, trató de tocarlo, pero su mano no pudo acercarse.

—Al fin has venido —dijo este extraño ser, que permanecía sentado y cabeza abajo.

—¿Quién eres tú? —Preguntó Izdubar —¿Eres un mortal, o eres un dios? —continuó preguntando.

—Soy quien te ha traído hasta aquí —Izdubar se dio cuenta de que la voz salía de Lubaganda.

Izdubar siempre había pensado que ese genio había nacido de su valor y voluntad, por lo que no entendía lo que pasaba en ese momento, no sabía qué decir y, aunque sabía qué preguntar, su boca no articulaba palabras.

—Ahora soy un dios, antes fui un hombre, aunque siempre fui un dios. Estás aquí para que puedas cumplir tu destino.

—¿Cuál es ese destino? Nadie tiene un destino distinto a la muerte. Dime cuál es mi destino, ¿es posible evitar la muerte? —replicó Izdubar.

Luego, continuó hablando, lleno de dolor.

—Cómo puede ser, que Eabani, mi amigo, que me ayudó a proteger Uruk de demonios, que quemó los ojos del Toro blanco alado con la savia de la euforbia haya caído en ese sueño de la muerte. ¿Cómo evitaría yo la muerte, si él, fuerte y poderoso, ni siquiera la vio acercarse?

Después de un breve silencio, Izdubar continuo diciendo:

—Lo vi dormir...Vi como el lobo lloraba su partida. Lo recordé mientras recogíamos ortíga y gramíneas...Vi como al zorro llorar su partida. Recuerdo ganarle el cadáver de un antílope al águila y al león, el mismo león lloró su partida, la misma águila lloró su partida.

Job observó el llanto desconsolado y espero hasta que Izdubar no pudo llorar más.

3.10 EL DILUVIO

Parte III
APÉNDICES

A

PRIMER SOL

A.1 SOBRE EL PANTEÓN

Es poco lo que se puede entender sobre los dioses, porque entender a un dios es entender el universo. Existe una disparidad de tiempo y espacio que se hace visible si tratas de intuir una explicación de la existencia del mundo, del fluir del tiempo, de la vida y del Creador.

A pesar de las formas posibles e innumerables de nombrarlo (Ipalnemohauani, Elohim, Kaggen, Ometeotl, etc.) existe al parecer un gran Formador, lo que se sabe de él dependerá del tiempo y persona a quién preguntes. Es el único ser completo y podemos entenderlo cuando se constituye en opuestos: noche y día, calor y frío, masculino y femenino. Este Alto Ser, puede dividirse en infinidad de dicotomías, sin embargo también puede representarse de otras maneras: Los hijos de Dios.

Existe el hijo de Dios y existe el hijo del hijo de Dios la figura fragmentada de Dios es el hijo de Dios y el hijo del hijo del Dios es el que engendra gracias el hijo del Dios. El hijo de Dios, recibió la capacidad de crear, tiene también la capacidad de engendrar. Lo que es engendrado, es engendrado en el tiempo. El hijo de Dios es creado por Dios, por lo tanto Dios, el hijo de Dios y el amor que existe entre ellos son coeternos, esto los hace iguales.

Al parecer podemos distinguir la presencia casi constante de cuatro hijos de Dios: Aquel que cura en nombre de Dios, aquel que es héroe de Dios, aquel que es la luz de Dios y aquel que es como Dios. Juntos, representan la omnipotencia del Gran Señor.

Con los hijos de Dios nacen las deidades fundamentales que controlan o dejan fluir libremente el universo. Estos dioses se transforman, igual pueden ser malos o buenos, creadores o destructores, esto depende de factores que no podemos entender, porque el mundo es falso, engañoso, no existe nada, todo es apariencia. Así es como un dios puede variar su comportamiento si ubicamos el tiempo en el Primer sol o en el Cuarto sol. Puede ser padre o enemigo de si mismo. Los dioses no respetan el tiempo, ejemplo de esto es la construcción de los inframundos en el Primer sol a petición de ellos mismos en el Segundo sol.

Tampoco respetan espacio, son omnipresentes, pero sus nombres y características varían según el lugar en el que estén, incluso de las características prestadas entre ellos mismos, es por eso que nadie sabe cuantos dioses existen. Algunos creen que por su forma existen tres grandes grupos de dioses: los creadores, los conservadores y los destructores, así se explicaría el orden cósmico, no solo la existencia, también la permanencia en la existencia y la disolución de misma. Por lo antes dicho, los dioses mueren también pero la Apocatástasis no puede afectar lo que ya es puro, así cuando los dioses se sacrificaron en tiempos remotos, murieron, esto no implica, hasta donde se sabe, una transformación en un dios.

De otra forma, tampoco es posible que un mortal se encuentre en presencia de dios, porque lo mortal no puede soportar lo divino, este hecho terminaría con su vida. Las manifestaciones de los dioses sobre los mortales se hacen

en forma de espíritus o avatares, el primero es una entidad mortal creada por dios para interactuar en el mundo físico; por su parte un avatar es un mortal hecho por un dios para ocultarlo entre los mortales.

Los dioses también engendran y sus hijos tendrán cualidades propias y heredadas de sus padres, presentarán atributos, máscaras, atuendos y símbolos de energías específicas. Este híbrido no es propiamente un dios porque nace en el tiempo.

Esto es lo que puedes saber de los dioses, porque hay un cierto límite para la comprensión, más allá está lo divino.

A.2 DRAGONES

Todo está sostenido por el primero de ellos: Cicpactli. Los dragones son los seres más sabios que habitan la tierra. No se ha sabido nunca de un dragón que haya sido víctima de muerte natural.

Pueden vivir en el fondo del mar o en lo más profundo de la tierra; también pueden alojarse en los cielos porque son seres bondadosos y privilegiados.

Tienen el poder de transformarse y pueden hacerse visibles o invisibles a voluntad. En el equinoccio de otoño se cubren de lodo o se esconden en las profundidades del agua para volver a surgir en la primavera, cuando ascienden a los cielos anunciando el cambio cíclico de la naturaleza; esta tarea los convierte en amos del mundo físico.

Los alquimistas dicen que, al someterse las bestias al castigo divino, hubo una que quedó especialmente vulnerable: el koi, un pez originalmente de agua dulce. Su cuerpo tiene escamas de colores vívidos, pero estas no se extienden a su cabeza. Generoso en tamaño, sus aletas son angostas, su perfil convexo y su boca protractil. Su carácter es sociable y pacífico. Se sabe que cuando este pez logra sobrevivir, puede hacerlo más de cien años.

Este hermoso pez, por sus características, fue víctima de numerosos depredadores, al punto de quedar casi en la extinción. Fue entonces cuando uno de estos peces escuchó la voz de Amerdad, un genio enviado por los dioses para mostrarle el camino de redención a todo ser que deseara escuchar; el genio dijo al pez:

—Tu especie es débil y no puede defenderse, tus colores te impiden ocultarte de los depredadores, pero tu carácter es sencillo y bondadoso, por eso te diré cómo puedes sobrevivir —el pez continuó escuchando—. Debes nadar hacia el mar y entrar en él, debes bajar hasta que no puedas distinguir figura y, aun ciego, continuar bajando hasta que la luz vuelva a tus ojos y cruzar la puerta que verás entonces. Si te atreves a hacer esto, aprenderás cómo sobrevivir.

El pez, dudoso, sabía que en el mar no podría respirar y en la oscuridad no podría ver, pero el genio dijo:

—Deberás aprender de otros si quieres sobrevivir al viaje; yo te enviaré a la ballena, el más poderoso de los animales del mar. Ella tendrá la labor de enseñarte cómo sobrevivir en el mar y protegerte mientras te encaminas al fondo del mar, después has de seguir solo.

El koi viajó río abajo, un largo camino, pero la ballena celosa se negó a enseñarle. Eso no detuvo al koi; viajó hasta que la ligera corriente de agua dulce lo permitió y encontró en el pez damisela un maestro para enseñarlo a protegerse, alimentarse y respirar. Los peces de ojos grandes o burros ojones fueron su brújula en esta parte del viaje.

En el fondo del mar se encuentra la puerta del dragón, es la última frontera del planeta, donde solo se aventuran los más audaces. Hay innumerables kilómetros de galerías subterráneas hechas en su mayoría por roca caliza. Visto desde la superficie, los ríos parecen desaparecer al caer en profundas

cuevas, tan profundas que la misma luz muere al caer en ellas. Pero estas aguas que también desembocan en el mar son el arquitecto de este misterioso mundo. En su viaje por las profundidades, el agua recoge sustancias que la acidifican y ayuda a crear los laberintos subterráneos.

Al cruzar la puerta del dragón, el koi se convierte en un dragón joven; su mente se ha iluminado, se ha revestido de la grandeza de Cicpactli, quien desde ahora será su guía hasta que el nuevo dragón pueda orientarse entre las cuevas por sí mismo. La primera parte del camino es cruzar por las cuevas inundadas por las aguas del mar. Sin embargo, aquí el agua no es salada totalmente, ahora es haloclina; más adelante será agua dulce. El dragón aprenderá de los crustáceos remípedes cómo respirar aquí. Los caminos son estrechos y el dragón corre el riesgo de quedarse atorado en estas cuevas, por eso se alarga y adelgaza. El camino se torna más difícil cuando en estos estrechos pasajes hay raíces de árboles que han llegado hasta aquí en busca de agua. Estas raíces pueden servir como redes, trampas que hubieran sido fatales para un koi, por eso el dragón obtiene garras que le ayudarán a liberarse y, más adelante, para caminar por las cuevas.

La calcita es un mineral formado de los residuos de roca caliza que las aguas arrastran en su recorrido. Al filtrarse el agua a niveles inferiores, se forma la calcita en el techo de este inferior; así el dragón puede seguir los adornos colgantes o estalactitas, estableciendo un camino para este viajero. Sin embargo, no todo es sencillo, si se filtra mucha agua, se crean en el suelo estalagmitas, es fácil que el dragón las pise, produciendo mucho ruido que provoca la caída de las estalactitas sobre su cuerpo como si fueran afiladas flechas. Este proceso hace que las escamas del dragón se vuelvan mucho más fuertes, en caso contrario, significaría el fin del dragón. Aunque más de uno ha muerto aquí, se sabe que la gran resistencia de las escamas de dragón se debe a esto.

Después, el dragón se enfrenta a aguas tan llenas de ácido sulfúrico que el río es totalmente blanco. Esto es debido a que depósitos de oro negro se encuentran bajo el río; este oro escapó y se mezcló con el agua. En estos parajes, el dragón es quemado por el agua, muchos dragones deciden no cruzar y se quedan atrapados para siempre en las cuevas, otros mueren a manos de las esnotitas, gotas pequeñas que caen de los techos, similares a las estalactitas, con la mortal diferencia de que las gotas ahora son de ácido lo suficientemente fuerte para quemar al dragón. Este ácido es producido por enormes colonias de bacterias llamadas extremófilas. A pesar de todas estas adversidades, algunos dragones aprenden de las poecilias cómo sobrevivir en estas aguas y logran continuar su viaje, solo para encontrar la más mortal de sus pruebas.

El dragón debe recorrer kilómetros de pasadizos cuyas paredes están hechas de lo que parecen cristales frágiles y delicados que nacían de fino polvo blanco similar a la escarcha del hielo. Sin lugar a duda, el brillo y las formas que pueden tomar estos cristales son lo más hermoso que puede verse en el mundo. Se dice que el más fino de los diamantes no podría

compararse con la hermosura de estas piedras. El piso de la caverna tiene un fino espejo de agua que aumenta lo bello del paisaje. Todo ser vivo que pasa por estos túneles se ve tentado a tocar estos cristales y al mismo tiempo convertirse en la comida de las extremófilas que han formado y habitan en estas paredes. Estas extremófilas pueden devorar cualquier organismo en cuestión de segundos. El dragón cierra sus ojos para no ser víctima de la hipnótica belleza del paisaje y pasa lentamente por el espejo de agua solamente guiado por sus pies y la claridad de su espíritu.

Así, el dragón está por terminar la primera parte de su camino. Se encuentra ahora en las cuevas superiores, aunque se localizan cerca de la superficie, son los lugares menos explorados de la misma, donde pocos seres suelen bajar. Es un mundo peligroso para los insensatos, es necesario saber defenderse en la oscuridad. Los techos pueden estar cubiertos de seda que las larvas de arachnocampa luminosa dejan para atrapar a sus víctimas. Los hilos de seda están cubiertos de una sustancia viscosa y conducen una luz que es generada por la química del cuerpo del depredador, una vista magnífica para muchos incautos que quedarán atrapados.

Aquí se refugian otras criaturas insólitas y desconocidas: murciélagos y salanganas linchi se esconden de águilas, halcones y milanos; también se convierten en una parte importante de la cadena alimenticia. El excremento de murciélago, por ejemplo, alimenta cucarachas, cangrejos y ciempiés; también es una trampa mortal para aquel que caiga en la piscina de excremento, rápidamente será devorado por los pobladores ya mencionados.

Sin embargo, los dragones aquí no corren ya mayores peligros y aprenden de los peces ángel de las cuevas, las salamandras ciegas, los cangrejos blancos y otras especies que decidieron aislarse en la oscuridad eterna. No hay que confundir estas especies con los trogloditas, seres de la superficie que decidieron protegerse en las cuevas. Al extraviarse, muchas de estas especies han perdido sus ojos, la pigmentación de la piel, han evolucionado y algunas hasta han hecho ciudades subterráneas, como algunos tipos de trasgos.

Ha pasado mucho tiempo desde que el koi entró por la puerta del dragón y ahora sale a la superficie y sabe que el sol que lo ilumina no es en realidad el dador de vida porque ha caminado entre seres que nunca le han visto.

El dragón viaja por el mundo superior entre bosques y montañas. Cada uno toma rutas diferentes y esto hace que existan muchos tipos de dragón. Un grupo antiguo de magos registró nueve especies de dragón subdivididas en trescientos sesenta y nueve clases. Estas son las especies:

1. El dragón de fuego. Se le encuentra cerca de los volcanes. Este dragón puede convertir sus escamas en fuego. Los humanos pintan este dragón en chimeneas y las puertas de sus casas en invierno.
2. El dragón de agua. Se le encuentra en los océanos. Este dragón guía a los marineros en sus viajes, por eso es común verlo tallado en

las embarcaciones. Es enemigo mortal del Kraken, Leviatán y otros monstruos marinos.

3. El dragón de piedra. Se le encuentra en cuevas y montañas. Este dragón posee escamas de jade u obsidiana de los más insólitos colores. Es esculpido en las torres de los castillos de los humanos y dibujado en la entrada de las minas por los enanos.
4. El dragón de aire. Se le encuentra encima de las nubes y guían su curso. Son responsables de la aparición de muchos cometas y lluvias de estrellas. Su figura es colocada sobre las veletas.
5. El dragón vigía. Se le encuentra resguardando tesoros, lugares o incluso personas. Es común verlo esculpido en cofres. Se les dice también "comedores de hombres".
6. El dragón de reposo. Estos dragones no suelen moverse del lugar que escogen para descansar; se dice que son guardianes de los sueños y guías en la muerte. Suelen hacer bromas para entretenerse. Son adoptados como símbolos de familias y dinastías. El dragón más popular de este tipo es Cicpactli.
7. El dragón de pelea y discusión. Siempre están cerca en escenarios de guerra y discusiones, pero nunca genera violencia por sí solo. Los guerreros lo tallan en espadas y otras armas. No es difícil persuadirlos para intervenir en la guerra, pero siempre hay que saber convencerlos.
8. El dragón protector. Este dragón es guardián del conocimiento y la sabiduría. Disfruta mucho de las artes. Es muy difícil encontrarlos, pero son los únicos que hablarán y revelarán secretos al iniciado.
9. El dragón simbiótico. Viven siempre en compañía de otro organismo y son los únicos dragones anfibios. Estos dragones son capaces de dar vida a otro ser, teniendo en cuenta que sus destinos irán siempre de la mano hasta la muerte.

Esta taxonomía no es definitiva, pero sí es la más conocida. Todo dragón puede manipular los elementos naturales. Esta taxonomía refiere a la forma de vida del dragón, teniendo como clases sus características particulares fisiológicas y habilidades.

El dragón sabe muy bien lo que puede corromper el alma de otras especies, comúnmente siente compasión por otros y brinda consejo, además de cuidar lo prohibido; de esta forma es guardián de numerosos secretos y tesoros que, al caer en determinadas manos, serían un peligro para ellos, su especie e incluso el mundo entero.

A.2.1 *Rélicas del dragón*

El poder que posee el dragón es uno de los más grandes del mundo y muchos han pedido con buena y mala intención su ayuda para diferentes tareas. Algunos han querido replicar la grandeza del dragón, por ejemplo, Ahrimán dejó escrito:

Aguijoneado por el hambre, el pulpo roe sus miembros y el hombre se alimenta del hombre. El dragón muerde y come su cola, y se alimenta de una parte de sí mismo. Somételo por la espada, el hambre y la prisión; que se coma y se vomite, que se dé muerte y nazca de nuevo.

Ahrimán descubrió que la serpiente que ha devorado otra igual a ella se convierte en dragón, pues ejerce su crueldad sobre su propia raza, como lo hace el ladrón o el asesino. Debido a su hambre extrema, este dragón se devora a sí mismo, se desprende de la piel vieja y recibe una nueva al tiempo que recupera su juventud. A diferencia de un dragón real, esta bestia alquímica que ha absorbido de sí misma su parte móvil, venenosa y húmeda, tiene azufre en la sangre y no plata viva. La plata viva es esencia de vida única. Químicamente, tiene grandes concentraciones de mercurio —o plata líquida—, un elemento que un dios usó alguna vez para crear alas que pondría en sus pies y cabeza; el héroe, por su parte, se cubre de plata viva para hacerse invulnerable.

Numerosas razas de dragón han nacido de esta manera, porque no solo la serpiente puede devorarse a sí misma; la crueldad puede ceñirse sobre cualquier bestia porque es castigo divino que las bestias se maten unas a otras para sobrevivir.

Los magos afirman que matando a este tipo de dragón se puede hacer un polvo que revela una cura muy eficaz contra todos los venenos. Se debe hacer este antídoto con la ayuda de su sangre y piel, consiguiendo un remedio muy poderoso contra los males de la fortuna y del cuerpo.

La diosa Nikkal dio la respuesta para matar este tipo de dragón: «Las montañas proporcionan rebis y dragones; la tierra proporciona fuentes», porque ella sabía la naturaleza del demonio Rahu. En efecto, los dragones se reúnen junto a las fuentes y arroyos que descienden de las montañas y, al mismo tiempo, montan guardia junto a diversos tesoros como el oro.

A.3 ALMAS INMORTALES

Las almas inmortales no regresan al flujo de vida de los mundos cuando abandonan su cuerpo terrenal; en su lugar, buscan a un recién nacido que no tenga alma y ocupan ese sitio. No hay que dejarse llevar por el término «inmortal», que aquí se menciona. Son almas que han estado en muchas vidas, en todas las edades, por lo que son cambiantes y conocen mejor que nadie la felicidad y el sufrimiento, la libertad y la esclavitud; son frágiles porque el cuerpo que habitan siempre lo es, dan luz al mundo, porque son almas puras, nacidas de lo divino, puestas por los mismos hijos de Dios en los gigantes que ellos crearon.

Un alma «Areli», entonces, es lo más cercano a lo divino; por lo tanto, es un alma creadora, conservadora y destructora. Los registros de los grandes magos llaman «Arelita» a la parte creadora y que brinda luz y felicidad divina a los otros. Lllaman «Casimerita» a la parte conservadora, preocupada y que padece los males del cuerpo en que reside. Lllaman «AreLiS», a la parte destructora, indiferente de los demás y que es ciega ante los males del mundo.

A.4 HUMANOS Y DIOSES

Cuando los hijos de Elohim terminaron la gran guerra y recibieron el regalo de Izdubar, también vislumbraron la necesidad de brindarle libertad al mundo; procurarían nunca más intervenir de forma directa en la vida del universo, dejarían vivir al regalo de Izdubar: el ser humano.

Sin embargo, temiendo que el universo cayera en caos, brindaron oídos sabios a algunos de estos humanos. También los ayudan a tener larga vida, y su misión es solo una: mantener el equilibrio en el universo.

Cada uno de los dioses puede hablar de distintas formas con estos humanos, por lo que sus acciones pueden ser creadoras, conservadoras y, en algunas ocasiones, destructoras. Si bien el ser humano suele tener un gran sentido de comunidad, se sabe que es la única especie en el universo susceptible de destruir aquello que lo mantiene con vida.

En realidad, estos seres humanos tienen diferentes conocimientos, más que habilidades, porque a veces llegan incluso a ser torpes. Sin embargo, debido a su capacidad de hablar con los dioses, tienen grandes conocimientos de historia, astronomía, matemáticas, biología y prácticamente todo saber imaginado. Gracias a esto, pueden realizar hazañas incluso más increíbles que las hechas por los magos, debido a que los magos obtienen su conocimiento de los libros, los espíritus y otros seres antiguos, pero no es común que un mago escuche a los dioses. Otra diferencia con los magos, es que estos últimos pueden intervenir directamente en la historia humana, no forzosamente se limitan a grandes acontecimientos.

Algunos de estos humanos caminan con vida entre soles, capaces de dominar el tiempo, y en los registros se les conoce entre los sabios como «soldados del tiempo». Otros más están ahí solo durante una edad del universo, capaces de dominar el espacio; estos son los «autoestopistas galácticos». Nada impide que un autoestopista galáctico sea también un soldado del tiempo, pero en realidad, no hay evidencia que constate que haya sucedido.

B.1 ARELI Y EL AUTOESTOPISTA GALÁCTICO

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy muy lejana (tata tata ta ta tatatata tatatata tatatatan), se tiene registro de que habitaba una Areli. Se sabe que, generalmente, esta Areli se comportaba como una Arelita, aunque tenía sus momentos como AreLiS.

No caminaba mucho, pero sí que podía hacerlo. No negaba su cansancio, pero siempre hacía lo mejor posible para continuar su camino. A veces, incluso, le gustaba correr un rato, aunque eso la hacía sufrir un poco, por lo que si se excedía, se convertía en una Casimerita. Había alguien que siempre disfrutaba de sus actividades al aire libre: el viento.

El viento siempre soplaba feliz cuando Arelita estaba afuera. Él sabía que no le gustaba mucho el calor a Arelita, por lo que se preocupaba por refrescarla. Pero el viento también era temeroso; algunas veces ya se había excedido y, en consecuencia, Areli había pasado algunas semanas con dolor de garganta, como toda una Casimerita.

A pesar de esto, el viento procuraba de cuando en cuando acariciarle sus mejillas mientras caminaba. Otra costumbre del viento era convencer en cada equinoccio a una florecita amarilla para que viajara con él hasta las manos de Arelita, y ella generalmente recibía con agrado el regalo del viento, aunque al ser distraída, nunca se daba cuenta de que era labor total del viento.

Un día, se detuvo en ese mundo un autoestopista galáctico. Su labor en ese momento no es de importancia; algunas crónicas registran guerras en el planeta por aquellos años. Se sabe que en el país donde vivía Areli, había un personaje similar a un superhéroe. Digo similar porque él quería ser uno. Se disfrazaba como varios superhéroes conocidos en ese mundo y se entrometía en incidentes, siempre tratando de salvar a otros. Generalmente, solo agravaba el problema, porque era en realidad dueño de una cadena de farmacias.

Se sabe que los autoestopistas pueden identificar el alma de una Areli; son sujetos sabios y han viajado mucho, suelen tener almas viejas y conocer muchos secretos sobre el universo. Sin embargo, la existencia de una Areli real no es común, incluso para un autoestopista galáctico.

Un día el autoestopista pasó cerca de Areli, y ambos sonrieron. Entonces, él supo lo que había visto. Desde entonces, cuando necesitaba un momento de paz, solía mirar a Areli desde la distancia. Es bien sabido que los autoestopistas galácticos no pueden intervenir en la vida humana a menos que esto signifique salvar a millones de personas. Así que decidió no arriesgar nada en ese mundo y nunca se acercó a menos que fuera necesario.

El día del equinoccio, Víctor, el superhéroe falso, fue rescatado por el autoestopista galáctico. Aunque este último se fue tan rápido como pudo, Víctor, intrigado, hizo su mayor esfuerzo para seguirlo. Cuando Víctor encontró al autoestopista, lo vio mirando a Arelita, quien acababa de recibir su flor amarilla del día.

Víctor, conmovido, habló con Arelita. Pidió que le obsequiara su flor, porque un amigo suyo necesitaba precisamente de esa flor en particular. Sin comprender mucho, Arelita decidió pensar que decía la verdad, se despidió de su flor con un pequeño beso, una caricia en sus pétalos y le dio su flor.

Víctor fue al encuentro del autoestopista galáctico, quien se alistaba a irse de ese mundo en su globo estelar. Víctor le obsequió la flor mientras le explicaba la situación. El autoestopista, feliz, le agradeció y emprendió su camino.

El viento, que no estaba tan contento con esta situación, se hizo un huracán que atrapó el globo del autoestopista galáctico. Ese globo salió despedido del mundo a gran velocidad y quedó atorado en una pequeña luna. El autoestopista, mientras ideaba una forma de reparar su globo, se sentó en un rincón de la luna y observó su flor, en busca de paz, mientras recordaba que existía una Areli en el universo.

ÍNDICE TEMÁTICO

- Alma inmortal, 45
 - Areli, 27, 45
- Ángel
 - Azael, 28
 - Barong, 29
 - Iezed, 28
- Animal
 - Águila, 32, 42
 - Antílope, 32
 - Arachnocampa luminosa, 42
 - Ballena, 40
 - Cangrejo, 42
 - Blanco, 42
 - Ciempíes, 42
 - Crustáceo remípedes, 41
 - Cucaracha, 42
 - Halcón, 42
 - Koi, 40–42
 - León, 32
 - Lobo, 32
 - Milano, 42
 - Murcielago, 42
 - Pez ángel, 42
 - Poecilia, 41
 - Salamandra ciega, 42
 - Salangana linchi, 42
 - Zorro, 32
- Apocatástasis, 38
- Arma, 28
 - Arco, 26, 27
- Autoestopista galáctico, 46
- Avatar, 39
 - Kirtidā, 25, 27
 - Neemias, 25–30
- Bacteria
 - Extremófilo, 41, 42
- Bebida
 - Amrita, 24, 28
 - Soma, 28
 - Té de canela, 27
- Cielo, 12
 - Cintlalco, 22, 23
 - Ilhuicatl Meztli, 22, 23
 - Ilhuicatl Tonatiuh, 23
- Demonio
 - Rahu, 22–24, 44
- Dios
 - Ahrimán, 22, 26, 44
 - Asuin, 29
 - Ataokoloinona, 25, 27
 - Elohim, 14, 38, 46
 - Hantassas, 18
 - Iblis, 21
 - Ipalnemohauani, 38
 - Istamanassas, 16, 18
 - Job, 32
 - Kaggen, 38
 - Ndriananahary, 25, 27, 28
 - Nikkal, 23, 44
 - Ometeotl, 38
 - Ormuz, 23, 25
 - Shamash, 19, 23
 - Wastulassis, 16–18
- Dragón
 - Cicpactli, 12, 40, 41, 43
 - Plata viva, 44
 - Ryu-Jin, 31
 - Riuwo, 30
- Enano, 43
- Espíritu, 39
 - Apu Punchau, 23
 - Mama Quilla, 22, 23
 - Queda, 24
 - Raga, 24
 - Uto, 22, 23

- Flujo de vida de los mundos, 12
- Genio
 Amerdad, 40
 Gandharva, 29
 Lubaganda, 30, 31
- Hijos de Dios, 38, 39
 Radha o Xichiquetzal, 25–27
 Raga, 28
 Śamhat, 16, 17, 19
- Inframundo, 12
- Monstruo
 Hung-Kung, 31
 Kraken, 43
 Leviatán, 43
 Toro blanco alado, 31
- Naturaleza
 Centecpatl, 23, 25, 26, 28, 30
 Eclipse, 24
- Nefilim, 13, 25, 28, 30
 Areli, 27–29
 Aziel, 25
 Benjamín, 26–28, 30
 Cabracán, 22, 23
 Crisor, 26, 27
 Eabani, 19–21, 30, 31
 Efraím, 26–28, 30
 Enmekar, 30
 Genun, 28
 Glad, 26–28, 30
 Hunahpú, 23, 24
 Ixbalanqué, 23, 24
 Izdubar, 19–22, 30–32, 46
 Jubal, 28
- Lamech, 28
 Manases, 26–28, 30
 Piltzintecutli, 26, 27
 Tubal, 28
 Urshanabi, 30, 31
 Usos, 26, 27
 Vrisha Bhanu, 25, 27
 Zipacná, 22–24
- Ninfa
 Apsara, 29
- Objeto
 Meeku, 21
 Pooku, 21
- Planta
 Balis, 22
 Darchini, 27
 Euforbia, 31
 gramíneas, 32
 Ortíga, 32
- Rebis, 23, 44
- Soldado del tiempo, 46
- Tierra
 Brindaban, 25, 27
 Ixtlahuacan Nepantlatli, 25, 30
 Mar de la muerte, 30
 Paraísos, 12
 Puerta del dragón, 40–42
 Uruk, 19–21, 23, 25, 26, 28, 30, 31
 Yaxché, 22, 25
 Troglodita, 42