

La nueva historia de Nippur de Lagash

Cuento
(Para Antiguos)

Carlos Debandi

Espacio Cultural El Sitio
Paravachasca - 2019

Introducción

Esta historia se inicia con una nota publicada en facebook titulada La Esperanza. Esa historia aparece aquí como el primer capítulo.

La mayor parte de la historia transcurre en El Sitio, la casa que habito en un lugar llamado Valle de Anisacate, en la región de Paravachasca, Provincia de Córdoba.

Una casa tranquila y simple. En su frente existe un cerco que cierra el terreno, con una tranquera, en el cual ocasionalmente suceden cosas mágicas. Lis lectores habituales las conocen, porque generalmente las publico bajo la forma de cuentos cortos.

Los personajes que aparecen en esta historia también son conocidos por los lectores. Pero en honor a aquellos que no han leído historias o cuentos anteriores, los describo.

El Topo Silva es un arquitecto que no practica su profesión, salvo para sus propias necesidades. Vive en un pueblo pequeño llamado Agua de Oro. Habita en una casa nueva que está terminando de construir porque la anterior, que era una cabaña de madera, en un mal día, se quemó por completo. Al Topo le gusta viajar, ha recorrido caminando los andes peruanos y bolivianos recorriendo el camino de los Incas y muchos otros senderos que existen en esas alturas. Sus crónicas fueron trasmitidas por nuestra radio, El Sitio FM.

Amaicha González es un ser atemporal que asegura haber asistido al Congreso de Tucumán en 1816, en el cual su oficio fue servir agua, mate, leche de cabra o burra y alimentos a los congresistas. De un modo u otro estuvo presente en los grandes acontecimientos ocurridos en nuestro país a lo largo de dos siglos. Siempre aparece silenciosamente, cuando uno menos lo espera. Le gusta venir a El Sitio y disfrutar de asaditos que hacemos cuando nos visita.

Tengo seis perros de raza imprecisa, todos hijos de perritas callejeras abandonadas. Por necesidad de comunicación aprendieron a hablar en nuestra lengua, tres son hembras: Princesa, Kupita y Negrita; los tres machos se llaman: Negrito, Tostao y Cimarrón.

En los últimos meses compré un perro robot desarrollado por la Sony, llamado Acron, que además de hablar varios idiomas, se comporta como perro y es aceptado y querido por toda el resto de la pandilla perruna.

Un canario convive con nosotros en su jaula, se llama Quaf, y no habla, solo gorjea y canta a su estilo.

Otro robot, que compré, para acostumbrarnos poco a poco a la presencia de ellos, se llama Errede. Se trata de una evolución de aquel simpático R2 D2 que vivió la saga de la La Guerra de las Galaxias (Star War). Tiene el mismo aspecto que el original, pero dispone de muchas habilidades más modernas que le han incorporado. Mantiene en su memoria toda la historia de aquella saga. Poco a poco nos va conquistando a todos, con sus ocurrencias y habilidades.

Yo soy Charly, el fundador de El Sitio y relator de estas historias.

1 La esperanza

El corpulento individuo caminaba fascinado por la Avenida de Mayo, en la Ciudad de Buenos Aires.

Tenía aspecto de antiguo guerrero.

Se observaba una gran espada de acero que colgaba en un costado de su cintura.

Solo brazos musculosos como los suyos podrían blandir un arma de semejante peso y tamaño.

Vestía ropas viejas, algo harapientas. Su ojo izquierdo estaba cubierto por un parche negro.

Miraba con asombro todos los detalles de esa desconocida ciudad. Lo sorprendía la vestimenta de sus habitantes y los extraños vehículos que transitaban.

Sentía que la gente a su alrededor no lo veía.

- Debo ser un espectro – pensó – pero ahora debo conseguir un caballo.

De pronto sintió que un niño lo miraba.

- ¿Tú me ves? – le preguntó.

- Si, te veo, eres fuerte, tienes una gran espada, y un parche en el ojo.

- ¿Por qué tu me ves y los otros no? – preguntó el guerrero.

- Porque solo los niños vivimos las fantasías, los grandes las tienen, pero no se animan a vivirlas. ¿Quién eres? ¿De dónde vienes?

- Me llamo Nippur, Nippur de Lagash, vengo de las tierras de Thor... Dime niño, ¿Dónde puedo conseguir un caballo?

- Ven conmigo – dijo el niño – y le tendió su mano.

Caminaron el gigante y el niño, tomados de la mano, creando una postal fantástica, que nadie veía, hasta que llegaron a una bella plaza, en cuyo centro, una enorme estatua mostraba un jinete montado en un brioso caballo, con sus patas delanteras alzadas... a Nippur le nació una sonrisa..

- Es un bello animal...- dijo, mientras avanzaba resuelto hacia la estatua.

Trepó ágilmente, como un mono, hacia lo alto del monumento, calzó su espada haciendo palanca y logró desprender al jinete de su montura... el niño miró asombrado como el caballo, ahora sin jinete bajaba de la base y se dejaba montar por Nippur, que le acariciaba el lomo.

- Gracias niño – dijo Nippur – y enfiló al trote hacia Diagonal Norte.

- ¿Hacia dónde irás? - preguntó angustiado el niño.

- Hacia el Oeste, hacia las tierras doradas, allí me esperan los desesperanzados que claman por justicia.

San Martín, sentado ahora sobre el césped de la plaza, miraba alejarse al corpulento jinete y pensaba para sus adentros:

- Puede ser, puede ser... quizá sea la última esperanza.

2 Nippur en Paravachasca

Todo parecía anunciar una mañana tranquila.

El clima era cálido, pero no agobiante.

Estábamos con Amaicha y el Topo Silva tomando unos mates previos a un asadito, en la galería.

En el patio, sentados alrededor de Errede que contaba historias interplanetarias, estaba la pandilla perruna, Acron incluido.

La presencia de un corpulento jinete arrimado al cerco interrumpió la escena de tranquilidad que ilustraba a esa mañana.

La pandilla perruna salió a ladrar al caballo (una de sus obsesiones).

El jinete bajó del caballo y se acercó al cerco. Amaicha, el Topo y yo nos acercamos a saludarlo y recibirlo. Vimos que era un antiguo guerrero, robusto, musculoso, con cicatrices en sus brazos y un parche negro en su ojo izquierdo.

- Soy Nippur de Lagash, me indicaron que aquí podría encontrar mi destino.
- No sé si encontrarás aquí tu destino pero al menos compartirás con nosotros una buena carne, un rico vino, y nos conoceremos. Ata tu caballo, déjalo afuera porque enloquece a mis perros, y pasa.

Nippur atravesó la tranquera y me entregó su espada, en señal de paz, y avanzó junto con mis amigos hacia la galería. Nos sentamos alrededor de la mesa. Los perros olfateaban a Nippur. Errede lo exploraba. Acron se acercó para que Nippur le acariciara la cabeza.

- ¿Tomas mate Nippur? - preguntó el Topo.
- Si, lo he probado en La Matanza, es amargo pero cae bien.
- ¿En La Matanza?
- Si, luego de conseguir el caballo me dirigí allí ya que su nombre tenía algo en común con los recuerdos de dónde creo venir, pero me desencanté...
- ¿Qué sucedió?
- Me acerqué hacia unos chicos que jugaban en la calle, porque hasta ese momento solo me veían los niños, para los grandes yo era invisible... me preguntaron quién era, soy Nippur, les dije.

En ese momento salieron los padres y les dijeron a los niños que se alejaran, que yo era uno de los violentos de los setenta ...Luego, vinieron unos guerreros vestidos de azul y me acusaron de robarle el caballo a un tal San Martín...yo seguía sin entender, pero por las dudas saqué mi espada... uno de ellos dijo: vámonos, este tipo parece un loco, además el parte dice que el caballo era de bronce, y este es un caballo vivo, y se fueron.

Los niños también se fueron, llamados por sus padres... por fin apareció un anciano, sonriente, y me dijo que viniera aquí, que este era El Sitio, dónde podrían explicarme todo, incluido mi destino...y aquí estoy.

Nippur terminó de beber su mate y se quedó en silencio, mirando a Errede que sin duda le llamaba la atención y le caía bien ese artefacto que hablaba con voz metálica; también le agradaba Acron, que no se alejaba de su lado. Yo pensaba cómo la fantasía agrupa y une a sus personajes, mientras miraba con curiosidad los gestos impenetrables

de Amaicha. El Topo, en silencio, trataba de reconstruir en su memoria el origen de Nippur. Para romper el silencio, expresó:

- Es muy bella tu espada, y parece muy fuerte.
- Si, la hizo un viejo herrero sumerio, templó su filo calentándola en un fuego de excrementos de camello y luego la enfrió en aceite vegetal...nunca me separé de ella, tampoco recuerdo ya cuantos cuerpos fueron atravesados por ella.
- Acero primitivo, dureza Brinell 600, probable origen 2500 a.c., dijo Errede luego de explorarla con su láser azul.
- ¿Cómo sabes todo eso? - Le pregunté a Errede, quién me respondió:
- En ella se basó Lukas para crear la espada luminosa de nuestra saga, de hecho es la espada luminosa la única que puede vencer su filo.
- ¿Espada luminosa? – preguntó Nippur - ¿Qué es eso?

Errede proyectó sobre la pared una escena en la cual Luke luchaba con su espada luminosa, dejando sorprendido y atónito a Nippur, que preguntó:

- ¿Dónde se puede conseguir una?
- Yo te haré una, pero primero disfrutemos el asado, es una tradición aquí.
- ¿Dime Nippur, a ti te llamaban “El Errante”?
- Si, en algún tiempo me llamaban así, luego también me llamaron “El Incorruptible” , ¿Cómo sabes todo eso de mi?
- Ya te lo contaré – dijo Amaicha– mientras el Topo comenzaba a acomodar la carne en la parrilla y servía un generoso vaso de vino a Nippur quien comenzó a beberlo con placer.
- ¿Y nosotros? – preguntó Amaicha.
- Ya va, ya va, primero la visita – dijo riendo el Topo.
- Mira Nippur, por aquí no te conviene usar ese nombre de Incorruptible, te crearán un mentiroso – dijo Kupita para producir la risa de todos.
- Muy buena esta carne de buey – dijo Nippur
- Es de vaca joven – respondió el Topo.
- ¿No son sagradas las vacas aquí?
- No Nippur, ¿ por qué lo preguntas?
- Porque en La Matanza alguien me dijo que por aquí vivían los Indios...
- Mmm...no es fácil de explicar...por ahí llaman “indios” a los pueblos originarios de estas regiones, que alguna vez ciertos españoles creyeron que esto eran “las Indias”...
- ¿Españoles?
- Si, etnias de Europa, muy posteriores a tu tiempo. Nos conquistaron y colonizaron, se llevaron el oro y nos dejaron su idioma y cultura.
- Es bastante común – dijo Nippur.

3 La reconstrucción

Terminado el almuerzo, bien regado, Nippur se recostó en la baranda de la galería, con Acron siempre a su lado, y se dedicó a dormir, relajado.

Se notaba que se sentía bien y que su espíritu revuelto se había tranquilizado, con la charla amiga, y, sobre todo, con la carne asada y el vino.

Yo me puse a ordenar un poco todo, con la ayuda del Topo, mientras Amaicha y Errede exploraban la computadora en busca de datos para tratar de informar a Nippur y disipar sus dudas.

Pasada la hora de descanso, y con el mate organizado, Amaicha y Errede comenzaron con su informe.

- Aparentemente tu origen se remonta al siglo XXV a.c. y eres realmente un sumerio, pero para nosotros renacistes entre los años 1967 y 68, por la acción de un guionista llamado Robin Wood y un dibujante, Lucho Olivera, ellos fueron los que te descubrieron en los pliegues del pasado y te trajeron a nuestra región y a nuestro tiempo.
- Me interesa eso, sigan, sigan, por favor.
- Tu nombre, Nippur se corresponde con el nombre de la ciudad sumeria en la cual nacieron tus padres, y Lagash fue tu ciudad.

Nippur tapó su cara con sus manos, tratando de recordar. Luego se irguió aceptando el mate que le ofrecía el Topo.

- Es decir que mi origen es mi nombre, ¿Cuál es mi destino?
- No te apresures, es larga tu historia, poco a poco la reconstruiremos. Primero tenemos que transitar varias aventuras que marcaron tu vida. Te ayudaremos a reconstruir tus recuerdos, y ellos te llevarán a conocer tu destino.

Nippur sonrió, sintió descubierta esa ansiedad que lo caracterizaba y que disimulaba con una aparente calma en sus gestos, reflexiones y palabras. Pero sentía que la ansiedad lo carcomía por dentro.

- ¿Dónde estaban ubicadas esas ciudades? - preguntó Nippur
- En la región histórica del Creciente Fértil, donde se considera que se originó la revolución neolítica en Occidente, y que se corresponde con parte de los territorios del Antiguo Egipto, el Levante mediterráneo y la Mesopotamia, esos símbolos que tienes en tus muñequeras corresponden a esos lugares.
- ¿Y cómo llegué aquí?
- Wood y Olivera te presentaron en una revista llamada D'Artagnan en 1967, luego apareces en una publicación propia, que se llamó Nippur Magnum, narraron 450 episodios en los cuales recorriste toda tu historia. Los estamos buscando, pero no es fácil encontrarlos a todos. Pasaron muchas cosas por aquí en esos años. Lo que te dijo ese hombre en La Matanza es cierto, te mezclaste con las luchas locales de esos años...en realidad, te mezclamos nosotros, los que éramos jóvenes en esos tiempos.
- Siento una enorme nostalgia y una gran curiosidad...muchas gracias, estoy comenzando a sentir que existo, que no soy un espectro... de hecho todos han comenzado a verme, no sólo los niños...
- No te creas – dijo Kupita – estos tipos son todos soñadores, parecen niños...incluido Errede, que lo único que le interesa realmente son las aventuras de sus héroes, que andaban guerreando por el espacio...
- No simplifiques Kupita – dijo Errede – esa guerra no ha terminado, y es la guerra más grande e importante de la humanidad, se enfrentan el Bien y el Mal, La Fuerza contra El Lado Oscuro, solo que por ahora se desarrolla allá, muy lejos, en las galaxias. Sin embargo la llegada de Nippur me genera ciertas expectativas... es como

un mensaje. Mira qué casualidad Nippur, mientras Wood y Olivera narraban tus aventuras, a mí ya me estaban diseñando para mandarme hacia las galaxias.

Nippur escuchaba esas frases y sentía que visiones parecidas latían en sus adormecidos recuerdos. Cosas así le había contado su padre, antes de que lo mataran.

- En tu juventud tuviste un gran amigo, Nippur – dijo Errede – se llamaba Ur-El. Luego que fuiste derrotado como general de Lagash, que entonces era conocida como La Ciudad de las Blancas Murallas, tras una traicionera invasión del rey Luggal-Zaggizi de Umma, Ur-El te acompañó por los caminos.
- Junto con tu amigo juraron vengarse de ese ataque, luego compartieron muchas aventuras. Terminaron ayudando a Teseo de Atenas a vencer al Minotauro y consiguieron enemistarse a muerte con los Hititas, lo cual les trajo grandes dolores de cabeza y luchas interminables. Pero no me apresures Nippur, toma, toma este mate y deja que tu cabeza se tranquilice.
- Si Errede, siento que algo recorre mi cuerpo y mi cabeza, como anunciando una llegada.
- Es la memoria, lo que te llegará Nippur, y eso te permitirá conocer y ordenar tu destino.
- Tuviste un gran amor, Nippur, -dijo a su vez Amaicha – se llamaba Nofretamón, y era Princesa de Egipto, pero por orgullo renunciaste a ella.
- Tengo una imagen de una mujer muy bella... inmóvil - dijo Nippur.

- Luego tu amigo Ur-El decidió alejarse de la marcha para vivir apaciblemente en la ciudad de Merem, casándose con la reina de ese lugar. – dijo Errede - A partir de entonces te convertiste en El Errante, recorriendo los caminos y defendiendo las causas justas, ayudando a los débiles frente a la maldad de los poderosos, y viviendo siempre solo, en desiertos y bosques... esa fue tu primera etapa. Por ese tiempo se dice que conociste a Gilgamesh, quien por entonces buscaba inútilmente su muerte, para desprenderse de una eternidad a la cual había sido condenado.

- No hay peor castigo que la eternidad, te dijo Gilgamesh.

4 Las grandes aventuras

Amaicha y el Topo invitaron a Nippur a caminar un poco por el Valle para bajar el succulento almuerzo, de paso llevarlo a conocer el río.

Con Errede nos quedamos explorando las páginas de la web tratando de reconstruir las aventuras de Nippur, tarea nada fácil porque muchas de ellas no seguían el curso del tiempo, se entremezclaban, se superponían, posiblemente debido a disputas entre autores y editoriales. Pero poco a poco fuimos reconstruyendo los grandes hitos. Algunos eran bastante tristes, no sabíamos si sería bueno recordárselos a Nippur, pero Errede dijo que quien busca su destino no puede evitar recorrer las tristezas. Me convenció.

Un par de horas después regresaron. Nippur traía una trucha ensartada en su espada.

- ¿Y esa trucha, dónde la encontraste?

- En el río – respondió el Topo - alguien de allí nos dijo que las últimas crecientes trajeron algunas del cauce alto. Nippur la vió en medio de una lagunita y le lanzó su espada con una precisión increíble.
- Si no hubiera aprendido a hacerlo no hubiera sobrevivido, dijo sonriente.
- La pandilla perruna se acercó a olfatear el extraño bicho, desconocido para ellos, ¿se come esto? - preguntó Kupita.
- Es una delicia, respondió el Topo.
- Salmónido tipo arco iris, origen patagónico, sembrado como alevine hace tres años - agregó con precisión Errede mientras lo exploraba con su laser verde.
- ¿Saben algo más acerca de mi destino? - preguntó Nippur, que no abandonaba su preocupación principal.
- Si, hemos rescatado algunas historias, no todas son felices...las quieres conocer?
- Si, por favor, lo necesito, algo me dice que debo ir hacia el Oeste, pero no sé a dónde ni tampoco para qué.
- Bien – dijo Errede – por allí encontramos que tú regresaste a Egipto a ayudar a tu amada Nofretamón que estaba por ser invadida por los ejércitos hititas. Te pusiste al frente de un débil ejército que disponía Egipto, al cual sumaste a un grupo de bandoleros, te aliaste con los Hombres de Fuego, una secta de sacerdotes guerreros, y venciste a los hititas. Pero al terminar esa guerra una epidemia se desata en Egipto y muere Nofretamón. Te ofrecieron el trono, pero tú no aceptaste y con tu corazón destrozado por la muerte de Nofretamón decidiste regresar a los caminos y a la soledad. Hasta aquí, parece que una constante de tu destino es la soledad.

Nippur escuchó en silencio la historia contada por Errede y solo expresó con mucha tristeza

- Nofretamón ..., la amaba realmente, mucho. Pero no era para mí.
- Mientras andabas por los caminos comenzaste a cambiar tu actitud. Para la gente dejaste de ser el Errante, y tu sabiduría y reflexiones hicieron que comenzaran a llamarte el Incorruptible. Habían trascendido tus renuncias al poder en Egipto.
- Mientras recorrías esos caminos – agregó Amaicha, complementando a Errede – te llegó una triste noticia: Akhenamón, un pérfido hermano de tu amada reina heredó el trono, y exterminó a los Hombres de Fuego, aquellos que años antes, contigo, habían salvado a Tebas.
- Maldito, debí saberlo, ese hermano de Nofretamón era un vil asesino, un obsesivo por el poder y la riqueza... debí matarlo, pero no lo hice para no lastimar a ella. ¿Qué sucedió después? Se me borran los recuerdos.
- Es que estuviste muchos meses dormido, desvanecido – dijo Errede.
- ¿Cuándo? ¿Porqué?
- No sabemos cómo fue, pero te clavaron un flechazo en tu ojo izquierdo, y lo perdiste. Caiste en la depresión y el sueño. Te salvó un joven lazarillo que te cuidó y te ayudó a recuperarte, pero por desgracia, y con alguna culpa tuya, murió. Ese hecho endureció tu alma pero te devolvió la fuerza. Decidiste entonces volver a los caminos, con menos compasión por quienes te enfrentaban. Desde entonces llevas ese parche de cuero en el ojo faltante...no hubo forajido que se cruzara en tu camino que no muriera bajo tu despiadada espada... te sentías un justiciero.

Nippur, visiblemente conmovido acarició su espada, que estaba sobre la mesa, una lágrima brotó de su único ojo, y dijo:

- Amigos, parece que mi destino está alejado de la felicidad.
- Nunca se sabe – respondió Errede – la vida tiene demasiadas vueltas.

El Topo, Amaicha, yo, Acron y la pandilla perruna mirábamos en silencio a ese gigante fuerte ahora sumido en una tristeza que parecía infinita.

Quaf dejó escapar un suave y solidario gorjeo, al cual se unieron algunas calandrias, benteveos y carpinteros que desde los árboles del patio seguían lo que les parecía una verdadera ceremonia.

Errede rompió el silencio y dijo:

- Mira Nippur, si en algo te ayuda, puedo, con mi impresora 3D , hacerte un ojo de vidrio orgánico, perfecto, igual al otro que tienes sano... colocándole células madre es posible que incluso recupere la visión...
- No, gracias Errede, prefiero seguir con mi parche, ahora ya sé que forma parte inexorable de mi destino. Convídame un mate, Amaicha, por favor.

Mientras Nippur tomaba su mate, Acron le lamia las manos.

Y Errede pensaba: “Esto se parece cada vez más a nuestra saga... parece ser cierto que el espacio y el tiempo son una misma cosa...”

5 Una noche tranquila

Ya avanzada la tarde todos decidieron quedarse esa noche en El Sitio.

Los perros decidieron amigarse con el caballo de Nippur y dejarlo entrar a pastar y a dormir en el terreno.

Reavivaron el fuego y pusieron a calentar partes de asado que habían quedado del mediodía. El Topo volvió de la cocina con un buen pan casero que habíamos hecho a la mañana, un jamoncito serrano, un salame regional y un trozo de queso sardo. Se armó una picada acompañada con vino o cerveza, según la preferencia. Nippur y el Topo optaron por el vino, Amaicha y yo por la cerveza. La noche estaba templada y sin brisa. Decidimos no insistir con la reconstrucción de las aventuras de Nippur hasta el día siguiente, todos necesitábamos un respiro.

Errede puso un poco de música suave en su sistema de audio.

- Son sonidos espaciales armonizados, dijo.
- Hacía mucho tiempo que no me sentía tan bien – dijo Nippur.
- Calculo que como cuatro mil quinientos años - dijo Acron, después de hacer unos cálculos con su tabla aritmética. ¿Tenías perro entonces?
- No, no tuve perro, solo caballo.
- Quizá no tanto tiempo - dijo Errede – no debemos olvidar que Nippur renació en los sesenta del siglo pasado, todo depende de cual historia aceptemos, la de la realidad o la de la fantasía.

- Una buena reflexión - opinó el Topo.

Nippur escuchaba y bebía su vino en silencio, su cabeza andaba por otros asuntos. Amaicha apareció desde el interior de la casa con una guitarra en sus manos, se sentó y comenzó a afinarla y a intentar una vidalita. Una vez alcanzado el ritmo ensayó algunas décimas tristonas.

- No sabíamos de tus habilidades musicales Amaicha – dijo el Topo.
- Me defiendo – dijo Amaicha – fui integrante de La Tropilla de Huachi Pampa.
- ¿Y eso? – preguntó el Topo.
- Uno de los primeros conjuntos folclóricos que aparecieron por la década del treinta, anteriores incluso a Los Ábalos... fue creado por Don Buenaventura Luna y lo integraron famosos intérpretes, como Don Antonio Tormo y Eduardo Falú, entre otros. Su origen sanjuanino los llevaba a temas cuyanos... tuvieron un gran éxito con “Vallecito” y esta tonada que les voy a cantar...

Y se largó nomás, para regocijo de los perros que con unos servilletas de papel colgando de sus bocas, a modo de pañuelos, lo acompañaron bailando. Acron acompañaba el ritmo con un palito en un balde y Errebé improvisó un sonido de acordeón. El Topo, Nippur y yo disfrutábamos de la escena.

- Yo era la segunda guitarra en el conjunto – dijo Amaicha – finalizando el tema.

Así fue transcurriendo la noche, con historias y anécdotas contadas por Amaicha, tragos de vino y cerveza acompañando una interminable picada, música espacial de Errede alternando con coplas y valsecitos de Amaicha.

Nippur bebía y comía en silencio como quien está calculando su próximo salto.

El Topo le dijo a Errede:

- ¿Qué te parece si dentro de un rato seguimos explorando en la computadora las historias de nuestro amigo?
- De acuerdo Topo, tú sabes que yo no sé que es el sueño, con tres horas enchufado es suficiente.
- Te las contaremos mañana Nippur.

Poco a poco los perros se fueron acomodando en los rincones y se dispusieron a dormir. Acron se echó al lado de Nippur, a quien se lo veía relajado y tranquilo.

Amaicha y Nippur expresaron que dormirían en las hamacas, en la galería, la noche era templada, no necesitaban abrigo. El Topo dormiría en el cuarto chico, acompañado por el Negrito y el Tostao.

El resto de la pandilla perruna dormiría seguramente en mi cuarto, disputándome parte de la cama. Como siempre.

Recordé en ese momento que tenía una excelente grapa sin estrenar, que me había traído mi hija de Italia. Les ofrecí un trago que todos aceptaron.

Nippur la paladeaba como quien recuerda viejos sabores de su terruño.

Ese trago era lo último que necesitábamos para cerrar una noche cargada de pensamientos que giraban en torno a todo lo escuchado y pensado durante esa interminable tarde.

Antes de acostarme lavé y ordené todo para el desayuno de la mañana siguiente y liberé la mesa del comedor para que Errede y el Topo pudieran trabajar en la noche.

Luego todos nos acomodamos en los puestos elegidos y nos dispusimos al descanso.

Antes de dormirme tuve un pensamiento: algo aquí no cierra, hay un absurdo que no sabemos resolver...¿Cómo terminará esta historia?

Cerré los ojos sabiendo que tendría sueños complicados. Seguramente me visitarían en la noche los infaltables dragones cambiantes, a veces sonrientes y bondadosos, a veces agresivos y preocupantes.

Por fin, me dormí.

6 Las buenas y la partida de Nippur

El amanecer nos recibió con un día soleado y agradable.

Se presagiaban buenas noticias.

Pero el Topo dormía todavía y Errede aún no se había encendido. Señal que habían trabajado hasta bien tarde.

Preparamos la rueda de mate con pan casero, manteca y miel, y nos ubicamos en la mesa de la galería.

La pandilla perruna masticaba ruidosamente su alimento balanceado. Acron los imitaba con el movimiento de su mandíbula, burlón.

Al cabo de un rato aparecieron Errede y el Topo.

- Tenemos algunas buenas noticias para Nippur, hemos encontrado información interesante.
- Pero en primer término – dijo Errede – te entregaré este mango, lo llamamos huso, por su forma. Tiene dos botones, si oprimes el blanco y lo acercas a tu oído podrás escuchar todas las historias que ya te contamos y todas las que recuperamos anoche, de las cuales, ahora, solo haremos, con el Topo, un resumen ya que son extensas. Si oprimes el botón rojo se desplegará la espada luminosa, que me pediste. Pruébalo.

Nippur, emocionado, apretó el botón rojo y vio desplegarse de él un rayo blanco, intenso, con el cual, en un solo movimiento cortó con precisión un tronco de madera que había debajo de la parrilla. La pandilla perruna decidió alejarse de semejante espectáculo. Nippur apagó su espada de luz, accionó el otro botón y escuchó la voz de Errede contando las historias. Lo apago y dijo:

- Las escucharé durante mi viaje, gracias, gracias a todos.

El Topo dijo:

- Las historias que logramos recuperar son muy interesantes e intensas, les haremos un resumen lo más ordenado posible, les pedimos que escuchen con atención, y tú,

Nippur, creo que podrás sentirte mejor, aún cuando siempre suceden cosas no agradables, pero el saldo final es bueno.

- Cuenta, cuenta, Topo, estoy impaciente...- dijo Nippur, mientras guardaba el huso entre sus ropas.

En la mesa reinaba un profundo silencio. La atención estaba concentrada en el Topo y Errede. Los perros en rueda, echados, no querían perderse un solo detalle. Acron, como siempre, junto a Nippur. Su cariño hacia el guerrero era inocultable.

Arrancó la voz carrasposa del Topo con el relato.

- Hay tres o cuatro historias realmente importantes, el resto son muchas anécdotas que tu las puedes escuchar con el aparato que te dio Errede.
- La primera de ellas tiene que ver con que conociste a una nueva mujer, una reina amazona, llamada Karien que te ayudó a salvar a Egipto de la amenaza de los hijos de Raphat, el Conquistador, quien se unió a tu enemigo, el rey Akhenamón, quien desea tu muerte mas que cualquier otra cosa de la vida., porque te teme. Pero enterados de ello, tus viejos amigos, Hattusil; el ejército de Merem, y los sumerios comandados por Rajhotep, a los cuales se unieron las Amazonas dirigidas por Karien, derrotaron a las fuerzas de Akhemamón, el cual terminó asesinado por el propio Raphat, quien lo culpó de la derrota. Por fin se liberó Egipto, el pueblo clamó por un nuevo rey y se inclinó por tu propuesta Rajhotep, que pasó a llamarse Ramsés.

- La segunda historia importante es que Karien quedó embarazada a la espera de un hijo tuyo. Pero las Amazonas no aceptaban esa unión de Karien con un hombre y ella tuvo que huir y ocultarse en las montañas para alumbrar allí, donde nació finalmente Hiras, amenazado por las Amazonas fanáticas que querían eliminarlo. Entonces tu decides protegerlo y lo llevas a vivir a las tierras de Hattusil. e inicias una etapa de vida en paz, como labriego, enseñando a tu hijo las tareas de la tierra. Y también las de la guerra.

Luego, las circunstancias de la vida te llevan de nuevo a los caminos y a las aventuras y por varios años te alejas de tu hijo.

- La tercera historia es muy importante para ti, se trata de la reconquista de tu ciudad: Lagash. Para ello consigues varias alianzas: la primera es con tu amigo Ur-El que gobierna Merem y pone sus ejércitos a tus órdenes; junto con Sargón inician el ataque a Umma la ciudad capital de tu enemigo histórico: Luggal-Zaggizi, logrando una gran victoria; luego, acompañado por tu hijo Hiras liberas a Lagash, devolviendo el poder al pueblo. Sin embargo en las últimas escaramuzas, para salvar tu vida, pierde la suya Ur-El. El pueblo te corona Rey de Lagash y debes iniciar su reconstrucción.

- La última historia es conocida como la saga de Laramar. Una coalición de clanes cabalistas acaudillados por la Reina Larimar se dispone a tomar los nudos de comercio más importantes de Sumeria, afectando con ello los dominios de Karien y la ciudad de Lagash. Tu debes neutralizar diplomáticamente primero a Sargón de Akad que colaboraba con Laramar, luego, con la ayuda de Hiras, Hattusil, Karien y Lamir, el gran general de los ejércitos de Lagash, logras desbaratar la acción de Laramar. Sin embargo, una vez finalizado el conflicto, decides abdicar al trono. Lo

haces a favor de Lamir y tu regresas a los caminos, que parecen ser, definitivamente, tu destino. Ése que buscas afuera, pero que está adentro tuyo.

Nippur y todos escuchamos en silencio el relato del Topo, asistido por Errede que le brindaba con precisión los difíciles nombres que costaba recordar.

Nippur nos miro a todos con mirada agradecida y dijo:

- Debo partir, me esperan los caminos.
- Yo iré contigo – dijo Acron.
- No puedo llevarte Acron, ni siquiera tendré dónde enchufarte.

Silenciosamente permanecemos mientras lo veíamos preparar su mínimo equipaje.

- Gracias por estas provisiones Charly, harán más grato mi viaje.

Todos estábamos entristecidos pero sabíamos que era inexorable la partida. Lo vimos preparar a su caballo, acariciarle el lomo, hacerlo beber agua.

- Llegó mi momento de partir amigos... siempre es así mi vida, gracias por permitirme conocer mi destino... no los olvidaré nunca. Nunca.

Subió a su caballo y partió al paso, hacia el Oeste.

Cuando llegó al borde de la loma vimos erigirse el caballo sobre sus patas traseras y a Nippur saludarnos con el brazo en alto... allí comenzamos a ver diluirse su imagen, mientras su caballo quedaba en esa pose, como petrificado.

Nippur se volvió primero solo un contorno para luego desaparecer totalmente.

- Se fue a su tiempo – dijo Amaicha.
- Si – dijo Errede – de todos modos el instrumento que le entregué siempre lo tendrá con él, cualquiera sea el lugar o el tiempo en que se encuentre, y por él sabremos como está, si corre peligro, y conoceremos sus nuevas aventuras. Aunque lo arroje, el instrumento regresará a él, como si fuera un satélite.

En ese momento sentimos las sirenas. Tres patrulleros y un camión se detenían frente al caballo de bronce, parado sobre sus patas traseras.

- Por fin lo encontramos, este es el caballo de San Martín que se robaron en la Plaza de Mayo...¿Cómo habrá llegado hasta aquí?
- Seguramente los ladrones lo trajeron en un camión, se asustaron, y lo dejaron abandonado aquí...los vecinos dicen no haber visto nada. Cambio.
- OK, Coyote, cárguenlo en el camión y lo traen de vuelta. Felicitaciones.

En ese momento vimos venir corriendo a Kupita, gritando:

- ¡¡ La espada !!, Nippur olvidó su espada, quedó sobre la mesa.
- No, - dijo Amaicha - no la olvidó, la dejó como constancia de su presencia, para hacernos saber que no soñamos lo vivido, guárdala Charly, junto con todos esos

cuchillos que coleccionas, no cualquiera puede decir tener la espada de Nippur de Lagash...

- Si, Charly, guárdala, - dijo Errede - de todos modos él sabe que ya no la necesita, lleva la espada luminosa de La Fuerza, con ella será indestructible... será un verdadero Dios en aquéllos tiempos...

Epilogo

Luego de la partida de Nippur quedamos todos tristes y silenciosos.
Sentados en una silenciosa rueda de mate cada cual pensaba en su destino.
Los perros echados, estaban realmente abatidos.
Acron se sentó junto a la tranquera, como esperando un imposible regreso.

Luego se marcharon el Topo y Amaicha. Al despedirse pidieron les informáramos cualquier novedad que surgiera.

Por momentos sentía a Errede haciendo sonidos desconocidos, como recibiendo mensajes en clave.

- ¿Te comunicas con Nippur? Le pregunté.
- No, hasta ahora solo recibo las señales del huso, pero todo parece estar bien.

Por las noches Acron se acercaba a la espada de Nippur y la lamía, entonces la espada se iluminaba tenuemente, como irradiando un cariñoso saludo, Acron saltaba de contento y corría por toda la casa.

Por fin, un día, después de tres semanas, Errede dijo con alegría:

- Recibí un mensaje de Nippur, dice que todo está bien, que reencontró a su hijo y a Karien, viven en una cabaña parecida a El Sitio, a las orillas del Eufrates. Envía saludos para todos, y una caricia especial para Acron. Pasará un tiempo allí, luego, sabe, que lo esperan los caminos.

Espera poder visitarnos algún día.