

Fabulosos imperios

*Antología de la fantasía
épica española
(1979-2023)*

Joan Manuel Gisbert

*Leyenda de Abendroth,
el devorador de sueños*

En el planeta Thámyris¹, los sueños y las cosas imaginadas tuvieron una importancia muy semejante a la de los hechos del mundo real. Y, dentro de Thámyris, en Opalestis², el continente austral, fue donde esto se dio con mayor intensidad. No es, pues, de extrañar, que, en sus mitos y leyendas, los sueños cobren una importancia muy especial.

Después del principio de los tiempos, Thámyris ocupó su lugar en la silenciosa zarabanda de los astros. Miles de siglos más tarde, obedeciendo al natural y ciego azar o a los designios de energías superiores, la vida alcanzó sus formas más complejas. Los primeros *humanos*³ del planeta, y los animales mayores, iniciaron sus ciclos de reproducción.

Aunque todavía estaba muy escasamente poblado, aquel mundo entró a formar parte de la estirpe privilegiada del universo: la de los cuerpos celestes que albergan seres inteligentes.

En eras posteriores, los hijos de Opalestis aprendieron a soñar mientras dormían. Más tarde, aprendieron a disfrutar de sus sueños y a recordarlos. Vivían de este

modo maravillosas aventuras, viajes por mundos desconocidos, encuentros con personajes prodigiosos y toda clase de agradables experiencias.

De ninguno se supo que sus sueños fuesen pesadillas. Las emociones que experimentaban estando dormidos nunca se enturbiaban con miedos o temores. Sentían la dicha de conocer secretos deslumbrantes desde el estado del sueño.

El tiempo de descanso era para ellos como una segunda vida, no por irreal menos vivida. La aventura de los sueños, sin embargo, no transcurrió con placidez por mucho tiempo. Cuando más acostumbrados estaban a su dulce convivencia, cuando ya diversas generaciones habían gozado del nocturno éxtasis, y en Opalestis se consideraba que aquel era un don que sus habitantes tendrían para siempre, se produjo la llegada de Abendroth⁴, el invisible devorador de sueños.

Tardaron un poco en darse cuenta de que no todo era como antes. Algunos opalestios empezaron a advertir ciertas dificultades: al despertar les costaba trabajo recordar lo soñado. Más tarde, no conseguían retener en la memoria más que unos pocos aspectos fugaces que no bastaban para reconstruir el sueño...

Al fin llegó el terrible momento en que despertaban con la ingrata sensación de no haber soñado nada. Algo muy profundo les decía que sí lo habían hecho, pero no podían recordarlo.

Y, si alguna vez, podían rescatar algo del vacío, se trataba invariablemente de ásperas pesadillas. Al parecer, quien les arrebatava los sueños no gustaba de ellas: era lo único que les dejaba. Así aprendieron a reconocerlas: despojadas del acompañamiento de sueños placenteros que antes las hacía pasar inadvertidas, las recordaban ahora con indeseada nitidez.

Los opalestios estuvieron varios años sumidos en el desconcierto. No acertaban a explicarse las causas de

aquella penosa carencia. Pero, poco a poco, se fueron dando cuenta de que, en las pesadillas, había indicios que permitían adivinar el porqué de la pérdida de los otros sueños.

Componiendo el mosaico formado por la suma de tantos atisbos, narrándose unos a otros las sensaciones nocturnas, llegaron a saber cómo se había producido la privación que los turbaba.

Atraído por el conjunto de sueños de los habitantes de Opalestis, había hecho su *aparición* Abendroth, el más extraño e insaciable de los monstruos.

Vivía a las expensas de los habitantes de Opalestis: se alimentaba de sus sueños. Él mismo era un sueño, no podía ser adivinado más que en sueños, no tenía consistencia material, no ocupaba lugar en el espacio, no envejecía: los sueños eran su sustancia y su único sustento.

Los afectados trataron en vano de determinar su origen. Se formaron dos hipótesis distintas. La más generalizada sostenía que Abendroth había sido expulsado de otros astros a causa de su voracidad. Con hambre atrassada de siglos había, al fin, dado con Opalestis. Al descubrir la gran cantidad y variedad de sueños placenteros que sus habitantes producían, decidió quedarse... La segunda conjetura era un producto del remordimiento: Abendroth había nacido de los propios sueños de la gente austral. Se descartaba la posibilidad de que hubiese venido del exterior:

—Todos nosotros, un poco cada uno, lo hemos ido creando...

—Y, a medida que hemos ido dando tanta importancia a nuestros sueños, ha podido adquirir vida propia y escapar del control de nuestras mentes.

—Con el tiempo, llegará a esclavizarnos.

—Nos dejamos seducir por lo soñado hasta tal punto que entre todos alumbramos el monstruo que ahora devora nuestros sueños.

Así sonaban las voces de los que sostenían la segunda hipótesis, hija de un desmesurado sentido de culpabilidad.

Sin embargo, nadie estaba seguro de tener por completo la razón. Y, después, nunca se supo quién la tuvo. Posiblemente, todos la tenían un poco y había, además, otras causas imposibles de descubrir...

* * *

Pasaron los años. Una nueva generación se desarrolló. Sus miembros mayores cumplían quince años cuando tuvo lugar la gran gesta que narra esta leyenda.

Entretanto, no se habían hallado soluciones. La ingrata situación continuaba. Cada mañana, los opalestios despertaban con la boca seca y la mente en blanco, o recordando, a lo sumo, alguna manifestación confusa de Abendroth.

Había empezado a cundir el desaliento. Muchos se estaban resignando al nuevo estado. Pensaban que aquel iba a ser su destino para siempre; daban por perdida la antigua riqueza de las noches. Los mayores se consolaban recordando aquella época, cada día un poco más lejana, en la que dormir era gozar. Tal vez, con el tiempo, hubiesen llegado a una total resignación, contentándose con sacarle lustre a la nostalgia.

Pero los nuevos moradores de Opalestis, los más jóvenes, no podían conformarse. Su generación nunca había disfrutado de la plenitud fantástica del sueño. No estaban dispuestos a quedarse sin conocerla.

Telurina, Deméstor y Siquilabis, tres hermanos, vivían en una de las aldeas de Opalestis. Siquilabis, con sus quince años, era la mayor; Deméstor, el mediano, contaba catorce, y Telurina, la pequeña, solo trece. A escondidas, guardándolo tan en secreto que sus padres y abuelos nada sospecharon, celebraban reuniones con los

demás jóvenes del poblado. Habían decidido luchar contra Abendroth.

Al regreso de los encuentros, por la noche, ya metidos en sus jergones, los tres hermanos seguían hablando en voz baja:

—Sí, de momento será mejor no contar con los mayores. No sabemos cómo reaccionarían... —decía Siquilabis.

—Puede que acabasen por estropearlo todo —confirmó Deméstor.

—Y encima dirían que si nos enfrentamos al monstruo despertaremos su cólera —añadió Telurina susurrando—. Pero ¿qué vamos a hacer? Todos tenemos muchas ganas de ahuyentar a Abendroth, pero no sabemos cómo hacerlo...

—De momento, lo importante es habérselo propuesto. Entre todos corremos la voz, pronto la idea llegará a las otras aldeas. Los jóvenes de toda la zona central de Opalestis se sumarán a nuestro empeño, seguro —repuso animadamente Siquilabis.

Y, efectivamente, la secreta confabulación se fue extendiendo. De aldea en aldea, de tribu en tribu, siempre a través de los más jóvenes. Al poco tiempo, no quedó ni un solo chico sin saberlo. Entonces todavía no sabían cómo, pero empezaban a estar seguros de que, tarde o temprano, darían con un sistema para alejar a Abendroth de sus cabañas.

La primera estrategia que aplicaron quedaba definida por su propia consigna: «Matar de hambre al monstruo». Para conseguirlo, tenían que evitar que la gente durmiese. Así, Abendroth, privado de su onírica pitanza, se debilitaría hasta esfumarse...

Los jóvenes conjurados, a lo largo y ancho del territorio, intercambiaban ideas acerca de la puesta en práctica del plan:

—En la próxima luna llena comenzará el insomnio voluntario: quedan ya pocos días.

—¡Que ninguno de nosotros duerma aquella noche!

—¡No le daremos ni un bocado al monstruo! Ya nos ha robado bastante...

—Pero con esto no bastará, somos pocos. Hay que conseguir que todo el mundo permanezca despierto.

—Tienes razón, tal vez será cuestión de pocos días.

—Haremos un gran esfuerzo, ya veréis como merece la pena.

—Organizaremos un gran zafarrancho: no habrá quién pueda pegar ojo.

Cuando la noche elegida llegó, los miles de adolescentes pusieron en marcha su maniobra con gran entusiasmo. No solo pasaron la noche en vela, sino que armaron tanta bulla en sus aldeas que todos los adultos, sin saberlo, secundaron el plan. No durmió nadie en Opalestis.

Al llegar la segunda noche, el éxito ya no fue tan completo. En las familias como la de Telurina, Deméstor y Siquilabis, la estratagema pudo prolongarse gracias a la complicidad entre los hermanos. Pero en las chozas en que vivía un solo joven con sus padres, o en las que estaban habitadas solamente por personas adultas, la pugna contra el sueño no se repitió. Estaban todos muy cansados. Al final, cuando ya casi amanecía, hasta los más ardorosos se rindieron. Antes de caer dormidos, Siquilabis dijo a sus hermanos:

—No podemos mantener a toda la gente desvelada por más tiempo. Hemos fracasado y, ahora, Abendroth podrá resarcirse del ayuno...

Al día siguiente, los mayores manifestaron su alarma por los acontecimientos nocturnos:

—Una extraña enfermedad se ha apoderado de nuestros hijos. A las horas más intempestivas les entra la fiebre y solo piensan en hacer jarana y alborotarlo todo.

—Parece que les dé el baile de san Vito⁵.

—Sí, pero no parecen preocupados. Se les ve tan contentos...

—Esto lo debe llevar el mismo mal: se toman en broma la epidemia.

—Por si no teníamos bastante con lo de Abendroth, una nueva desgracia ha caído en nuestras tierras. ¿Qué va a ser de nosotros?

Para calmar la lógica inquietud de sus mayores, los jóvenes, aunque sin revelar el secreto, decidieron normalizar su comportamiento durante algunas semanas. Al ver desaparecer los síntomas de la supuesta enfermedad, los adultos se tranquilizaron y los extraños incidentes fueron quedando olvidados. Sin embargo, la búsqueda de nuevas ideas para oponerse al monstruo no cesó; al contrario, los jóvenes opalescentes se sentían más estimulados que nunca, a pesar del poco éxito de su primer intento.

No habrían transcurrido ni tres meses, cuando una nueva estrategia corrió de boca en boca entre todos los muchachos.

—¡Trataremos de engañar al monstruo!

—¡Que cada cual invente algo para hacerle creer que no dormimos!

—Que corra la voz: ¡camuflaje general de sueños!

—¡Abendroth quedará desconcertado!

Todos aguzaron su ingenio para que el devorador no pudiese encontrarlos durmiendo en sus camastros como de costumbre.

Siquilabis pasó la noche en un escondrijo y dejó un monigote en su jergón.

—Esta noche, cuando venga, Abendroth no podrá llevarse nada: los muñecos no sueñan —dijo al preparar el engaño.

Deméstor durmió apoyado en una ventana, fingiendo estar despierto, para que el monstruo no se acercase.

Telurina se pintó ojos en los párpados para que, al cerrarlos, pareciese que los seguía teniendo abiertos.

Y, al igual que ellos, muchos otros chicos emplearon los más diversos trucos para hacerle creer al invisible

ladrón que no dormían, o para ocultarse de él mientras lo estaban haciendo.

Pero tampoco en aquella ocasión la campaña dio sus frutos. Estuviesen donde estuviesen, fuese de noche o de día y cualquiera la postura que adoptaran, siempre Abendroth les quitaba los sueños.

Sin que la evidencia del fracaso les hiciese desistir, un cierto desánimo cundió. En las afueras de su aldea, los tres hermanos trataban de sacar conclusiones de la experiencia.

—Me temo que no hay nada que hacer —comentaba tristemente Telurina—. Por raros que sean el sitio, la hora y la forma de colocar el cuerpo, hasta allí donde alguien sueña llega siempre el olfato de Abendroth.

—Se mete en todas partes. ¡Nunca deja de estar al acecho!

—Cuanto más sueños come, más se le abre el apetito —decía Siquilabis, muy abatida.

—Si no cambiamos de táctica no conseguiremos nada —después de varias noches durmiendo de pie, Deméstor estaba de un humor de perros.

—Sí, todos seguiremos pensando —Siquilabis simulaba una confianza que estaba lejos de tener—. La próxima vez nos saldremos con la nuestra. Estoy segura de que Abendroth tiene las noches contadas.

La nueva estratagema, la que iba a resultar definitiva, se hizo esperar bastante. Casi un año pasó sin que los jóvenes conspiradores dieran con la gran idea que los iba a poner de nuevo en marcha.

Entretanto, las dificultades para mantener sus propósitos en secreto eran cada vez mayores. Los adultos se estaban dando cuenta de que algo tramaban.

—A veces pienso que nuestro padre sospecha lo que queremos hacer —dijo Deméstor.

—Es cierto —confirmó Siquilabis—. Nunca se opone, pero siempre pregunta a qué obedece que hagamos co-

sas raras. Creo que hace tiempo que adivinó nuestro plan, pero no quiere darlo a entender...

—Claro, lo que está esperando es que se lo digamos nosotros, como prueba de confianza. ¡Ahora me doy cuenta! —Telurina quería revelar el secreto a su padre: sabía que les acabaría ayudando.

Pero no todos veían tan claro que la intervención de los mayores pudiese ser de ayuda.

—Si yo se lo dijera a mis padres, seguro que se opondrían —manifestó otro de los jóvenes.

—Y los míos, si se enteran, son capaces de desbaratarlo todo. Le tienen mucho miedo a Abendroth —dijo el siguiente compañero de corro.

Otras voces se alzaron en favor del mantenimiento del secreto:

—No podemos confiar en ellos: se contentan con recordar lo que soñaron antes de la aparición del monstruo.

—Que nadie diga ni una palabra. Bastaría con que se enterase un solo padre para que al día siguiente lo supieran todos.

—Y todas las prohibiciones caerían sobre nosotros.

Pero Telurina, Deméstor, Siquilabis y algunos más, seguían pensando que era una lástima tenerles marginados.

—No todos tienen tanto miedo. Además, precisamente porque habían conocido la delicia de los sueños, quieren saborearla de nuevo —Deméstor ya se había propuesto hacer entrar a su padre en el clan de los conjurados, pero no quería hacerlo a escondidas, sino con el consentimiento de sus amigos.

—Propongo —dijo Siquilabis, trabajando en el mismo sentido— que cada uno de nosotros escoja a un adulto de confianza para que sea cómplice de nuestra idea. Por el momento, evitaremos hacer partícipes a los más temerosos o intransigentes para que no cunda el males-

tar. Pero si logramos lo que he dicho, en poco tiempo seremos muchos más.

—¡Claro! —Telurina no cabía en sí de contenta: estaban llegando a la conclusión que ella había deseado—. Cuantos más seamos, mejor.

Después de una intensa discusión, se aprobó la propuesta que los tres hermanos habían lanzado. Telurina eligió como compañero de secreto a su padre, Deméstor a su madre y Siquilabis al abuelo. La comunicación funcionó perfectamente y los mayores se sintieron muy contentos de que se contara con ellos. En todas las familias ocurrió lo mismo; algunos padres quedaron muy sorprendidos, pero acabaron aceptando la complicidad de buen grado. Con todo, bastantes adultos fueron dejados fuera del secreto. No se podía consentir que el miedo, la superstición o el fatalismo crearan un ambiente de derrota. Sin embargo, aunque la iniciativa seguía estando en manos de los más jóvenes, la empresa era compartida ya por hermanos mayores, tíos, padres, abuelos y otros parientes, hasta totalizar casi la mitad de los habitantes de Opalestis.

Para no llamar la atención de los que podían entorpecer el proyecto, los encuentros se hicieron de forma disimulada, evitando formar grupos numerosos. Todo se trataba de palabra, sin emplear anotaciones o mensajes escritos que pudiesen caer en manos ajenas al secreto.

Mientras tanto, la labor de búsqueda de ideas, constante y silenciosa, iba creando un cerco en torno al monstruo. Sin darse cuenta se acercaban al gran hallazgo...

De quién fue la idea definitiva, no creo que pueda saberse. La leyenda dice que los primeros que llegaron a intuir la fueron, precisamente, Telurina, Deméstor y Siquilabis, que por algo son sus protagonistas destacados. Es posible. Pero yo tengo para mí, y pido perdón por la injerencia, que cuando tantas mentes están trabajando en pos de un descubrimiento, este se produce, de forma

más o menos fragmentaria, pero casi al mismo tiempo, en muchas de ellas. Aunque, en fin, si así mejor conviene a las necesidades narrativas de la leyenda, dejaremos que los tres hermanos sean los iniciadores del invento...

La idea corrió raudamente por Opalestis. Para poner fin a la supremacía nocturna de Abendroth, se iba a hacer necesaria la participación activa de todos los jóvenes y adultos-cómplices que pudiesen prestarse al gran juego que se pondría en práctica...

Se le iba a tender una ingeniosísima trampa al monstruo de los sueños: se reunirían todos en la cima del monte Atmasthos, el más alto del continente, situado casi exactamente en el centro de Opalestis. Era un lugar equidistante de todas las zonas habitadas y su ascensión no ofrecía grandes dificultades.

Como pretexto que justificase tan magna asamblea pretextaron querer celebrar en la cumbre del Atmasthos una gran fiesta de la amistad...

Vencidas las resistencias iniciales, se fijó como fecha del experimento la del primer día de primavera, aprovechando que aquel era un momento tradicional de fiesta en el continente: durante tres días se suspendían todas las actividades y trabajos para dar la bienvenida a la nueva estación.

La propuesta fue aceptada. Sin embargo, algunos de los mayores que desconocían el verdadero propósito del encuentro, decidieron ir también al Atmasthos. Sospechaban que alguna cosa extraña se estaba preparando...

La anunciada presencia de los desconfiados testigos no preocupaba en lo más mínimo a los conjurados. Su plan era tan sutil que iba a poder ser puesto en práctica a pesar de todas las vigilancias.

Por fin llegó el día de la gran concentración. De todos los poblados y aldeas de Opalestis salieron alegres expediciones. Entre sus integrantes había una gran mayoría de jóvenes, pero también los adultos estaban representa-

dos. Los había ceñudos y pensativos que formaban grupo aparte, aunque sin entrometerse demasiado; los había también risueños y esperanzados, porque sabían, al igual que sus hijos, la gran aventura invisible que en el Atmasthanos les aguardaba.

Las columnas de viajeros se engrosaban en cada poblado. De todas partes acudían nuevos expedicionarios.

La confluencia de todas las caravanas en las laderas del monte estaba prevista para el mediodía siguiente. Esto iba a ser posible gracias a que la mayor parte de los moradores del continente estaban asentados alrededor del Atmasthanos, por ser aquella la zona de clima más favorable.

En el viaje tomaban parte toda clase de cabalgaduras y carromatos. En todos los equipos se respiraba un ambiente de alegre animación. En el de Telurina, Deméstor y Siquilabis, los instrumentos musicales no descansaban ni un momento. Un poco más rezagado iba el grupo de los adultos, en silencio. Hermerio, el padre de nuestros protagonistas, estaba en él. No daba rienda suelta a sus deseos de sumarse a la jarana de los jóvenes para evitar que su complicidad se descubriese.

Al día siguiente, cuatro pacíficos ejércitos, procedentes de los distintos puntos cardinales, se encontraron junto a la base del Atmasthanos. Entre los jóvenes se produjo una gran emoción. Nunca habían estado juntos en tanto número y, mucho menos, por un motivo tan importante.

Los adultos, incluso los más recelosos, también se sintieron contagiados por aquella euforia, aunque muchos desconocían sus verdaderas causas.

Después, sin mayor pérdida de tiempo, dejaron animales y carruajes en el llano, al cuidado de unos pocos voluntarios. Enseguida, la gran ascensión dio comienzo. El Atmasthanos, a pesar de su altura, era un monte amable que ofrecía cuestas suaves y se dejaba escalar sin riesgo.

Cuando ya el crepúsculo mostraba su máximo esplendor, la cabeza de la expedición llegó a la cima.

Lo primero que hicieron fue montar un rudimentario campamento. Después, los primitivos instrumentos empezaron a sonar, y la música y la danza animaron todos los cuerpos. La consigna secreta de los jóvenes flotaba en el ambiente. No necesitaban repetírsela: la llevaban ya en la sangre.

Transcurridas varias horas de baile y fiesta, llegó el momento del descanso.

Con los ojos abrillantados por el fuego de las hogueras y por el fulgor secreto de su idea, los celebrantes se dispusieron a dormir: el experimento empezaba. Telurina, Deméstor y Siquilabis se abrazaron deseándose suerte.

Entremezclados con los muchachos, los adultos que desconocían el plan cayeron también vencidos por el sueño. Estaban entonces más lejos que nunca de sospechar lo que iba a ocurrir aquella noche. Hermerio y los demás mayores que sí formaban parte de la conjura se durmieron con la misma decidida voluntad que los muchachos: lograr que Abendroth cayese en la trampa.

En apariencia, la noche transcurrió apaciblemente. Las horas se sucedieron, lentas y solemnes, como el curso de un río que condujese a la libertad. Todos los que en él fueron navegantes hicieron posible lo que cuenta esta leyenda.

Al despuntar el día, poco a poco, todos, se fueron despertando. Los que habían puesto su esfuerzo para que el milagro se hiciese posible, se buscaron con la mirada, en silencio, tratando de encontrar signos de asentimiento. En todas aquellas pupilas, un atisbo afirmativo indicaba bien claramente que, según lo previsto, la trampa a Abendroth había quedado tendida. Ahora se trataba de esperar, de esperar un poco...

Cuando todos estuvieron en pie, la fiesta prosiguió con renovados bríos hasta bien entrada la mañana.

Llegado este momento, todos juntos emprendieron el descenso. Antes del anochecer, se reunieron todos al pie del Atmasthos. Hubiesen deseado no separarse y pasar allí la noche. Pero tenían que estar de regreso en sus poblados lo antes posible. Para ganar algún tiempo, las distintas caravanas emprendieron el camino de retorno. Se proponían, incluso, viajar de noche...

Telurina, Deméstor y Siquilabis, después de varias horas de marcha bajo la tenue luz lunar, dijeron a Hermerio:

—Tenemos que hacer un alto. No podemos esperar más, padre. Todavía no sabemos si el experimento ha dado resultado y solo hay una forma de saberlo: dormir profundamente.

Siquilabis, al igual que sus hermanos, al igual que todos los jóvenes de aquella expedición y de todas las expediciones, ardía en deseos de efectuar la comprobación.

—Si los otros se enteran, da igual —añadió Deméstor, seguro del éxito de la estratagema contra Abendroth—. De un modo u otro, acabarán por saberlo.

Fingiéndose muy cansados, los impacientes jóvenes, ayudados una vez más por los adultos-cómplices, lograron que las caravanas se detuviesen. Se concedieron varias horas de descanso. Al instante, sin prepararse jergones ni acomodo, como si cayesen rendidos por el sueño, los instigadores de la parada se durmieron.

El siguiente amanecer fue el más luminoso de cuantos habían conocido, y la noche pasada, la del gran renacimiento que esperaban. La noticia corría, de unos a otros confirmaba, sí, era cierto, habían recordado lo que soñaron... y no se trataba de pesadillas.

Con el mismo esplendor que antaño, el fabuloso desfile de los sueños podía ser de nuevo recordado al despertar.

Los jóvenes fueron quienes mayor júbilo manifestaron: por primera vez habían gozado con las aventuras

vividas en sueños. Una de las más apasionantes facultades de su mente les había sido restituida.

—Esto no será flor de una sola noche —dijo Hermerio a sus hijos—. Si esta vez Abendroth ha estado ausente, es posible que ya nunca vuelva. La trampa ha dado resultado.

Los adultos que no habían participado en la conspiración estaban mudos de asombro: por primera vez en muchos años, el monstruo había suspendido su implacable rapacería.

Pasado el primer momento de sorpresa, empezaron a adivinar...

—Todo esto tiene algo que ver con lo que hicisteis en el monte, seguro. Y nosotros sin sospecharlo.

—Contadlo ya, es preciso que lo sepamos cuanto antes.

—Nunca se sabe lo que puede ocurrir. No se puede jugar con lo sobrenatural.

—¡Por lo que más queráis, decidnos cómo lo habéis hecho!

—¿De qué modo ahuyentasteis al maligno Abendroth?

Los interpelados contestaron al principio con evasivas. Se resistían a revelar la verdad porque, en el fondo, todavía temían que se estropease todo.

—No seáis criaturas —les dijo Hermerio afectuosamente—. Lo hecho, hecho está, y ya no habrá forma de torcerlo. Si no les contáis la verdad, imaginarán cosas terribles y, en lugar de alegrarse por la recuperación de los sueños, vivirán en estado de inquietud. Creo que es mejor decirlo todo y dejarles compartir, sin sombras de temor, nuestra alegría.

Los argumentos de Hermerio y la moral que habían adquirido al constatar el éxito del plan, decidieron a los jóvenes a descubrir totalmente el juego.

Se formó un corro en torno a una hoguera y allí, en la inmensidad de la llanura opalestia, se produjeron las revelaciones. Siquilabis inició el turno de este modo:

—Abendroth ha caído en nuestra trampa y ya nunca saldrá de ella. No volverá a quitarnos los sueños, nos los quedaremos en la memoria, siempre podremos recordarlos.

—Pero ¿cómo lo hicisteis? ¿Cuál fue la trampa? —preguntó Turbano el Venerable, el más anciano de los que formaban en aquella expedición.

—Una trampa hecha de sueños. Como es lo único que él conoce y devora, no había otro sistema —aclaró Deméstor.

—Una trampa de sueños... ¿Qué clase de sueños? —inquirió otro adulto.

—¡Los que nosotros tuvimos en el monte! —Telurina, muy amante de las paradojas, se complacía en dar respuestas que provocasen nuevas preguntas para mantener el misterio—. Todos iguales, para que Abendroth no pudiera escapar...

—¿Queréis decir que en la cumbre del Atmasthos...? —Turbano el Venerable había intervenido de nuevo.

—Sí, todos soñamos lo mismo —repusieron varios jóvenes al unísono.

—El mismo sueño, repetido muchas veces, al mismo tiempo, siempre idéntico —precisó Siquilabis.

—¿Y cuál fue ese sueño? ¿Cómo podéis recordarlo si Abendroth aún no se había retirado? —preguntaron, ansiosos por llegar hasta el fondo del asunto.

—No podemos recordarlo: Abendroth nos lo robó —dijo alegremente Telurina.

—Fue el último que pudo arrebatarnos —remachó Deméstor.

Hermerio y los demás adultos que conocían el secreto guardaban silencio, simulando una concentrada atención a todo lo que se decía.

—Entonces, si no podéis recordarlo, ¿cómo sabéis que lo tuvisteis? —insistió Turbano.

—Porque queríamos tenerlo —dijo Telurina, siempre con sus respuestas desconcertantes.

—Y porque su resultado a la vista está: Abendroth ha desaparecido de nuestros sueños —puntualizó radiante Siquilabis.

Una escena similar a la que estamos siguiendo se produjo al mismo tiempo en todas las caravanas. A los padres y abuelos de aquel tiempo les costó algún trabajo comprender el intríngulis de la estratagema. Pero muy fácil será para nosotros, pues así nos lo aclara la leyenda:

El procedimiento que emplearon fue de lo más irreprochable. Ya que Abendroth, el nunca visto, solo se movía entre sueños y solo de ellos se nutría, puesto que era, él mismo, un sueño, la trampa en que cayese no podía ser más que otro sueño, lo bastante poderoso como para envolverlo para siempre.

Cuando este certero diagnóstico estuvo perfilado, solo fue cuestión de tiempo y reflexión dar con el argumento del sueño que sería la encerrona. Y otra cosa quedó clara: convenía que aquel no fuese el sueño de una sola persona. Para asegurarse su efectividad, había que lograr que todos lo tuviesen al unísono: así tendría mayor poder para engullir a Abendroth.

Y para acentuar aún más la suma de sueños, para hacer más espesa e inescapable la mezcla, decidieron congregarse todos en un mismo lugar y organizaron el encuentro en el Atmasthanos.

Y, poco después, dieron con el auténtico motor de la celada: el argumento de lo que tenían que soñar, el gran anzuelo para el monstruo:

Crearían un planeta semejante a Thámyris, poblado por muchos millones de habitantes que estuviesen siempre durmiendo y soñando. La naturaleza de sus sueños tenía que ser tan rica, prolífica y variada que resultasen irresistiblemente atractivos. De este modo, Abendroth desearía las fantasías oníricas de los habitantes de Opalestis para dedicarse a devorar los sueños de los pobladores del planeta imaginario.

Sin duda, el monstruo no podría darse cuenta del engaño. Para él, lo mismo daba que todo aquello fuese un sueño: no conocía otra materia. Los opalestios le suministrarían una ficción que lo tendría ocupado para siempre.

Estaban seguros, y acertaron, de que si todos se proponían soñar aquello, con la intensidad y fuerza que solo los jóvenes poseen, acabarían por lograrlo. Se entrenaron durante mucho tiempo, a través de otros argumentos, para no descubrir su juego. Dado que lo único que podían recordar era las pesadillas, aprendieron a provocárselas. Así se comprobó que el sistema podía resultar.

Cuando llegaron al Atmasthanos, estaban totalmente concentrados en lo que querían soñar aquella noche: la historia del planeta de los perpetuos soñadores. Mientras danzaban se repetían una y otra vez el argumento del sueño que iban a tener.

Cuando, al fin, todos se durmieron en el monte, la ficción del planeta imaginario, mil veces repetida, mil veces devorada, se convirtió en un laberinto: Abendroth decidió quedarse para siempre en aquel planeta de los sueños. Y así quedaron libres los habitantes de Opalestis. Desde entonces pudieron volver a soñar para sí mismos deslumbrantes aventuras, sin que nadie viniese a devorarlas.

Tal vez para Abendroth también este desenlace fue el mejor. Ya no dependía de los seres materiales, siempre inconstantes. Desde entonces, aunque sin saberlo, solo de un gran sueño se servía; estaba abastecido para siempre por algo que ya nunca acabaría, aunque se acabasen el mundo y los mortales, con sus sueños cotidianos.

Abendroth, gracias a la gesta de los muchachos de Opalestis, había entrado, definitivamente, en la eternidad.