



LA TRAGEDIA DE BASAIDA: Una Leyenda Atlante Revelada

Basaida era una joven mujer de baja casta en Atlantis. Era la hija de inmigrantes, quienes, al nacer, le pusieron un nombre atlante que significaba “*promesa bendita*”. Su familia vivía en las afueras de los prestigiosos bancos del norte de la isla, ganándose la vida como sirvientes en el hogar de un poderoso hechicero, **Kherem**.

Pese a su posición, la familia de Basaida disfrutaba del prestigio de estar al servicio de un Despertado tan grande y estimado, y muchos pretendientes, apuestos y ricos, se dirigieron a sus padres con ofertas de matrimonio. Pese a ello, Basaida sólo tenía ojos para el hijo de Kherem, **Ashir**, quien un día, así lo creía ella, sería un hombre tan grande como su noble padre.

Pero Ashir, que era de todo menos grande y noble, jugaba alegremente con las emociones de Basaida, a veces llegando tan lejos como avivar su amor hacia él con sus hechizos, para que él pudiera divertirse con sus intentos pobremente articulados ante gestos sutiles de afecto. Aún así, ella era realmente encantadora, y el joven engatusador finalmente se la llevó a su cama, tras años de jugar con ella. Cada vez que ella partía, bajo la cobertura de las sombras y con instrucciones estrictas de Ashir de no contar a nadie sus encuentros, él le prometía que pronto encontraría un modo de explicarle todo a su padre y tomarla como esposa. Naturalmente, Ashir no tenía intención alguna de cumplir su promesa, aunque estaba más que contento de tener a Basaida como concubina (su pequeño secreto vergonzoso), ya fuera hasta que ella finalmente se percatara de sus manipulaciones o hasta que él se cansara de ella.

A mediados de sus 19 años, una vuelta entera de la luna llegó y se fue sin que llegara lo que su madre llamaba “sangre de mujer”, y Basaida supo que el bebé de Ashir estaba en su interior, pues no había tomado a ningún otro hombre como amante. En vez de ir directamente al hombre que ella creía que un día sería su esposo, Basaida se dirigió a **Yrindi**, una bruja que había venido a Atlantis desde la tierra de sus padres. La joven pidió a la vieja hechicera que otorgara una bendición a su hijo nonato, para que así ella pudiera ir a ver a su amado con verdaderas noticias de alegría. Pero Yrindi no tenía noticias de alegría que ofrecer:

“Puedo ver tus lágrimas mezclándose con las de las grandes aguas,” murmuró la bruja, mirando fijamente su fuego divino. *“No puedo bendecir este bebé nonato, pues la mar lo reclama, y no me enfrentaré a Su voluntad.”*

Furiosa, Basaida abandonó la casa de Yrindi y se fue a Ashir, contándole su embarazo y esperando que la noticia le hiciera feliz. El sonrió y le dijo a Basaida que ella debía esconderse, pues su padre no lo entendería, que su embarazo sólo complicaría sus planes de boda. Confiando en él inocentemente, hizo como Ashir le pidió y residió en una pequeña casa en la orilla del mar, entre los bancos del este de la isla, en un vecindario poblado mayoritariamente por mercaderes extranjeros. Yrindi la visitaba periódicamente, ofreciéndole sus habilidades como mujer sabia y partera, pero siempre le ponía una poción encima la mesa y le decía a Basaida que lo más sabio sería beberla, matar al niño en su útero y librarse de las cosas terribles que se avecinaban. Resentida por el consejo de la bruja, pero sin dinero para poder pagar otra partera, Basaida toleraba la sugestión que Yrindi le repetía una y otra vez, tan sólo porque ese era el precio de sus atenciones.



El parto fue difícil, sin duda, pero los hechizos y cataplasmas de Yrindi fueron de gran ayuda en el proceso. Cuando sostuvo al niño en sus brazos, Basaida lo llamó **Ekú**, que en Atlante quería decir “*luz diurna*”. Cuando la nueva madre se quedó dormida con su hijo, Yrindi también descubrió, murmurando bajo su aliento, que *eikkhau* era una palabra en la lengua de los antepasados de Basaida que significaba “*ahogado*”.

Tras recuperarse lo suficiente del parto para ir a visitar a Ashir, Basaida hizo justo eso, llevando su bebé en un colcha de colores brillantes que sus padres le habían dado cuando era una niña. Pero cuando se aproximaba a las puertas de la finca de Kherem, la joven madre contempló una visión que rompió su corazón. Ashir estaba sobre el estrado del patio de la mansión, al lado de una mujer encantadora, obviamente nacida entre la casta alta de Atlantis, y pronunciaba las palabras de la ceremonia de unión que había prometido a Basaida en tantas ocasiones, mientras ella se escabullía de la habitación de Ashir. Cientos de espectadores sonrieron y brindaron por ver la feliz pareja casada, y el amo de Basaida se ahogó en una marea sin fin de rabia, traición y odio.

Enloquecida por la furia, Basaida se dirigió a la orilla del mar, hacia una extensión de playa rocosa que pocos nadadores o pescadores frecuentaban, entrando hasta que el agua le cubrió la cintura, y sosteniendo a Eku bajo las gentiles olas. Cuando su bebé dejó de resistirse, Basaida simplemente soltó su cadáver, dejando que se hundiera, aún envuelto en su colcha, y regresó a la orilla. Basaida se introdujo en la finca de Kherem, a través de puertas ocultas, tratando de ir a las habitaciones de Ashir, para enfrentarse a él cuando la ceremonia hubiera concluido. Pero mientras atravesaba los salones de la casa, escuchó el llanto de un bebé. Se detuvo en el corredor y perdió la poca cordura que le quedaba. La joven contempló como en la guardería había un bebé recién nacido. Una enfermera anciana dormía en una silla al lado de la cuna. De algún modo, al ver el bebé, Basaida supo que era el hijo de Ashir y la mujer que éste había tomado como esposa. Ella se dirigió a la cuna y rodeó con sus dedos la garganta del bebé, exprimiendo la vida de su delicado cuerpo.

Tan pronto como el niño cesó sus frágil forcejeo, se escuchó el grito de “*¡Asesina! ¡Asesina!*” de la vieja niñera, cuyo sueño intranquilo se rompió por el silencio súbito en la habitación. Basaida alzó lentamente la mirada del cuerpo del bebé, y contempló la anciana mujer mientras huía tambaleándose de la enfermería. Habiendo enloquecido más allá de toda esperanza, Basaida cogió el cuerpo, lo meció en sus brazos, y comenzó a caminar hacia el patio, tateándole entre susurros una canción que ella recordaba de su propia infancia.

“Todo irá bien, Eku,” susurró, meciendo el niño muerto mientras caminaba. *“Ahora vamos a ver a tu padre.”*

Basaida caminó a través de la mansión por instinto, llegando al fin al patio, donde los invitados reunidos contemplaron horrorizados al contemplar la verdad de los lloros desesperados de la niñera. Por su parte, la joven simplemente cantaba silenciosamente al bebé asesinado, con su mente en mundos que sólo ella podía ver. Fue la voz de Ashir, gritando su nombre furiosa y desesperadamente, lo que hizo regresar a la realidad una minúscula pizca de la atención de Basaida.

“Mira, esposo,” murmuró ella silenciosamente, *“Te he traído tu hijo, para que así puedas verlo y bendecirlo. ¿Acaso no es espléndido el pequeño Eku?”*

Ashir gruñó rabiosamente a su amante. *“¡No me llames así! ¡Yo no soy tu esposo, y el niño que tienes en tus brazos no es tuyo. No sé lo que hiciste con ese bastardo, pero as asesinado a mi progenie, y te odio por ello!”*

Basaida parecía genuinamente herida y confundida, puesto que ya no entendía lo que estaba pasando. Ello parecía enrabiar a Ashir aún más, y él dio un paso adelante, mientras sentía los poderes concentrarse en la punta de sus dedos. Pero fue detenido en su camino por la firme mano de su padre, que se apoyó en el hombro del joven. El viejo hechicero sacudió su cabeza y su hijo dio un paso atrás.



Kherem se dirigió a ella. “Yo te llamo anatema, Basaida. Tu eres **Lalitha Medda**: Asesina de la Juventud. Así seas maldita a vagar por el mundo para siempre, condenada a una eternidad inundada en tus lágrimas, a seguir eternamente los pasos de la desgracia, a no contemplar nunca la alegría, desde ahora hasta el fin de todas las cosas.” Entonces, el viejo mago golpeó los adoquines a sus pies con su vara, y el sol ocultó su cara y el viento se suavizó por temor a llevar una maldición tan horrible, aunque tan sólo fuera por un momento.

Basaida chilló y se arrancó el pelo, y su belleza pareció escabullirse, como una máscara cuyos lazos se han deshilachado. Algunos la vieron como una criatura de una frágil belleza, tras la cual acechaba un terrible mal, mientras que otros vieron sus atractivos rasgos mudarse como la piel de una serpiente, revelando una bruja monstruosa bajo ellos. Ella huyó del patio, gritando con una voz que llorar hacía a los niños y que los animales se encogieran aterrorizados, y finalmente se zambulló en el mar, para nunca volver a ser vista como un ser de carne terrenal.

Desde ese día hasta la partición del mundo, los Atlantes decían que Basaida reclamó a su hijo muerto y que de algún modo alzó su cadáver sin vida, que se convirtió en un espíritu de gran maldad, atado al destino de su madre. Otros lo llamaron Morqad, “asesino-de-familiares”, y dicen que creció hasta volverse adulto en el mundo invisible, regresando a su tiempo para asesinar a su padre con una lanza cuya punta fue tallada a partir del colmillo venenoso de una serpiente marina.

Exégesis

Por supuesto, en los días tras la Caída de Atlantis, el saber Supremo abarcado por la traición a **Basaida** y el gran crimen de ésta sobreviviría, tras algunos retoques, en el mito y la leyenda. Como *Lilith*, sería conocida como la diablesa que asesinaba bebés en sus cunas a causa del odio al hombre que iba a ser su esposo, mientras que como *Medea* mataría a sus propios hijos después de que el mar se llevara a su amado. Como *Lorelei*, era conocida como una sirena que atraía marineros a su perdición con murmulos y cantos sobre el agua. Como la *banshee*, es un espíritu femenino cuyo chillido anuncia la muerte. Y, como *La Llorona*, es una mujer apenada, matando a sus hijos en un ataque de rabia, tras lo cual es maldita a vagar para siempre, llorando, una figura de blanco cuya venida presagia desgracias.

En cuanto a **Ekku**, su aciago nombre sobrevive como el japonés *akuma* (un demonio u otra fuerza de la oscuridad), mientras que el título que los Atlantes le otorgaron apunta hacia *Mordred*, en las versiones de las leyendas artúricas en la que es el hijo traidor que asesina a su padre. Los sumerios conocían un pequeño fragmento de su triste relato en la forma de *Enki*, frecuentemente llamado “el Señor de la Tierra”, pero cuyo otro nombre, *Ea*, puede ser interpretado como “Él, cuya casa está encima (o debajo) del agua”.

¿Pero cuales son las verdades Supernas reveladas por la tragedia de Basaida? Tal vez existe un axioma universal mediante el cual la propia Creación condena a la madre que asesina a su propia prole. O tal vez el mundo necesitaba un monstruo que acechara sobre los jóvenes para enseñar a la humanidad la importancia y el valor de sus niños, y así el destino conspiró para crear tal bestia. Por supuesto, en vez de ello, la lección a aprender (y así, el secreto Supremo oculto dentro de todas las historias que provienen del relato de Basaida) puede ser la crueldad de Ashir y la maldición apasionada pero mal pensada de Kherem, y del precio a pagar por tales actos irreflexivos de orgullo.

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Heinrich von Murnau (Uxas)

Digitalización:
Uxas

Un Documento de:
Requiem Nocte