

LA MAQUINA DEL TIEMPO

Avanza 100 años.
Se te ha confiado la misión de ir a:

LOS ANILLOS DE SATURNO

Arthur Byron Cover



Lectulandia

AÑO 2085. Has avanzado hasta la época de las civilizaciones interplanetarias.

Estás siguiendo tu plan para alcanzar el planeta Saturno cuando te encuentras con un cibernético: parte humano y parte máquina.

¿Aceptas la invitación de este extraño o buscas un sistema más seguro para llegar a Saturno?

¡Tu decisión puede ayudarte a descubrir una forma de vida alienígena o a quedar perdido en el tiempo!

¿ESTÁS DISPUESTO A PLANTAR CARA AL PELIGRO?

Lectulandia

Arthur Byron Cover

Los anillos de Saturno

La máquina del tiempo 06

ePub r1.0

entofol 18.01.14

Título original: *The Rings of Saturn*

Arthur Byron Cover, 1985

Traducción: Horacio González Trejo, Iris Menéndez, 1985

Ilustraciones: William Stout, Brian Humphrey, Marc Hempel

Diseño de portada: William Stout

Editor digital: entofol

ePub base r1.0

más libros en lectulandia.com

Suspiró entonces mío Cid, de pesadumbre cargado, y comenzó a hablar así, justamente mesurado: «¡Loado seas, Señor, Padre que estás en lo alto! Todo esto me han urdido mis enemigos malvados».

ANÓNIMO

¡ATENCIÓN VIAJERO A TRAVÉS DEL TIEMPO!

¡Eres una persona de suerte! Sí, en este momento tienes en tus manos una... ¡máquina del tiempo! En efecto, este libro es tu máquina del tiempo. No lo leas de un tirón del principio al fin. Dentro de un momento recibirás instrucciones para cumplir una misión, una empresa especial, que te llevará a otro período de tiempo. A medida que te enfrentes con peligros de la historia, la máquina del tiempo te presentará con frecuencia opciones adónde ir o de qué hacer.

El presente volumen también contiene un bando de datos para informarte de la época en que vas a vivir. Puedes utilizarlo para desplazarte con mayor seguridad a través del tiempo. O bien tomar tus decisiones sin consultarlo. Tú eres el único responsable.

IMPORTANTE

Al final de este libro hay una lista de datos. Contiene sugerencias para ayudarte si no estás seguro de qué camino has de emprender. Este símbolo aparece al lado de todas las elecciones para las cuales existe una sugerencia en la lista de datos.



Con objeto de terminar tu misión lo más deprisa posible, y con éxito, puedes emplear a la vez el banco de datos y la lista de datos.

Hay una conclusión correcta en cada misión. Debes llegar a ella... o ¡arriesgarte a quedar perdido en el tiempo! Y recuerda que tienes a tu disposición el banco de datos y la lista de datos.

LAS CUATRO REGLAS PARA VIAJAR A TRAVÉS DEL TIEMPO

LAS CUATRO REGLAS PARA VIAJAR A TRAVÉS DEL TIEMPO

Cuando empieces tu misión, debes observar las reglas siguientes. Los viajeros por el tiempo que no las cumplen se arriesgan a quedar perdidos en él, para siempre...

1. No mates a ninguna persona ni animal.
2. No intentes cambiar la historia. No dejes nada del futuro en el pasado.
3. No llesves a nadie contigo cuando franquees la barrera del tiempo. Evita desaparecer de un modo que asuste a la gente o la haga sospechar.
4. Sigue las instrucciones que te dé la máquina del tiempo y elige entre las opciones que te ofrezca.

TU MISIÓN

Desde hace varias semanas, astrónomos de todo el mundo han captado misteriosas señales de radio originadas en las proximidades del planeta Saturno.

Algunos científicos consideran que dichas señales son emitidas por seres extraños con la esperanza de recibir una respuesta desde algún punto —cualquier punto— de nuestro Sistema Solar.

Basándose en la observación de emisiones anteriores, los científicos han deducido que dentro de poco tiempo las señales dejarán de ser emitidas y se reanudará su emisión hasta finales de septiembre del año 2085.

Tu misión consiste en descubrir la fuente de dichas transmisiones. Si los responsables de esas emisiones son extraterrestres, tendrás que averiguar si son amistosos. También tendrás que decidir si la humanidad debe responder o no a sus intentos de comunicación.

Si coronas con éxito la misión, quizá te conviertas en el primer terrícola que establece contacto con una civilización extraña.

Ten cuidado. Estás a punto de viajar hacia el futuro. ¡Quizá topes con situaciones para las que no estás plenamente preparado en virtud de tu vida actual!



Para activar la máquina del tiempo, [pasa la página](#).

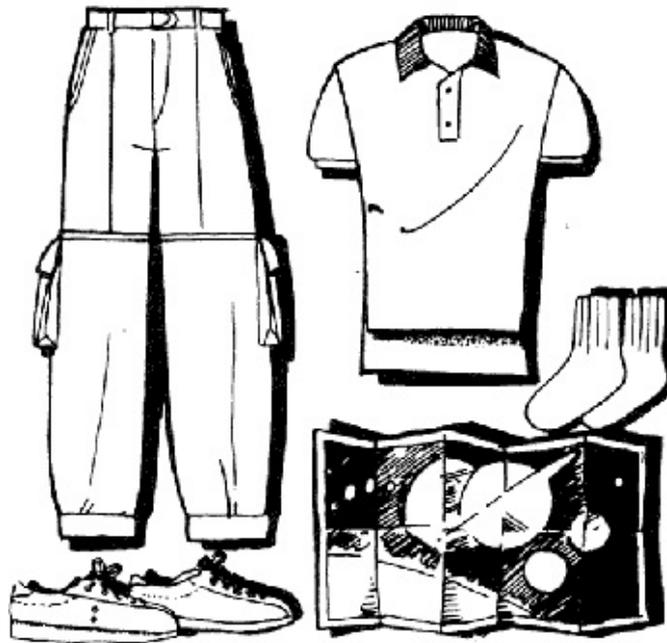
**VIAJE A TRAVÉS DEL TIEMPO
ACTIVADO.
Listo para el equipo.**



Pasa a la [página siguiente](#).

EQUIPO

Para esta misión, llevarás un sencillo traje que no llamará la atención en el futuro. Te lo pondrás cuando llegues al siglo XXI. También llevarás un mapa del Sistema Solar.



Para empezar tu misión [pasa a la sección 1](#).



Para saber más cosas acerca de la época a la que viajarás, [pasa a la página siguiente](#).

BANCO DE DATOS

Puesto que irás al futuro, algunas de las acostumbradas reglas para viajar a través del tiempo no se aplicarán en este viaje. Por ejemplo, no tendrás que preocuparte por la posibilidad de cambiar el pasado, de modo que serás libre de participar activamente en la historia del futuro.

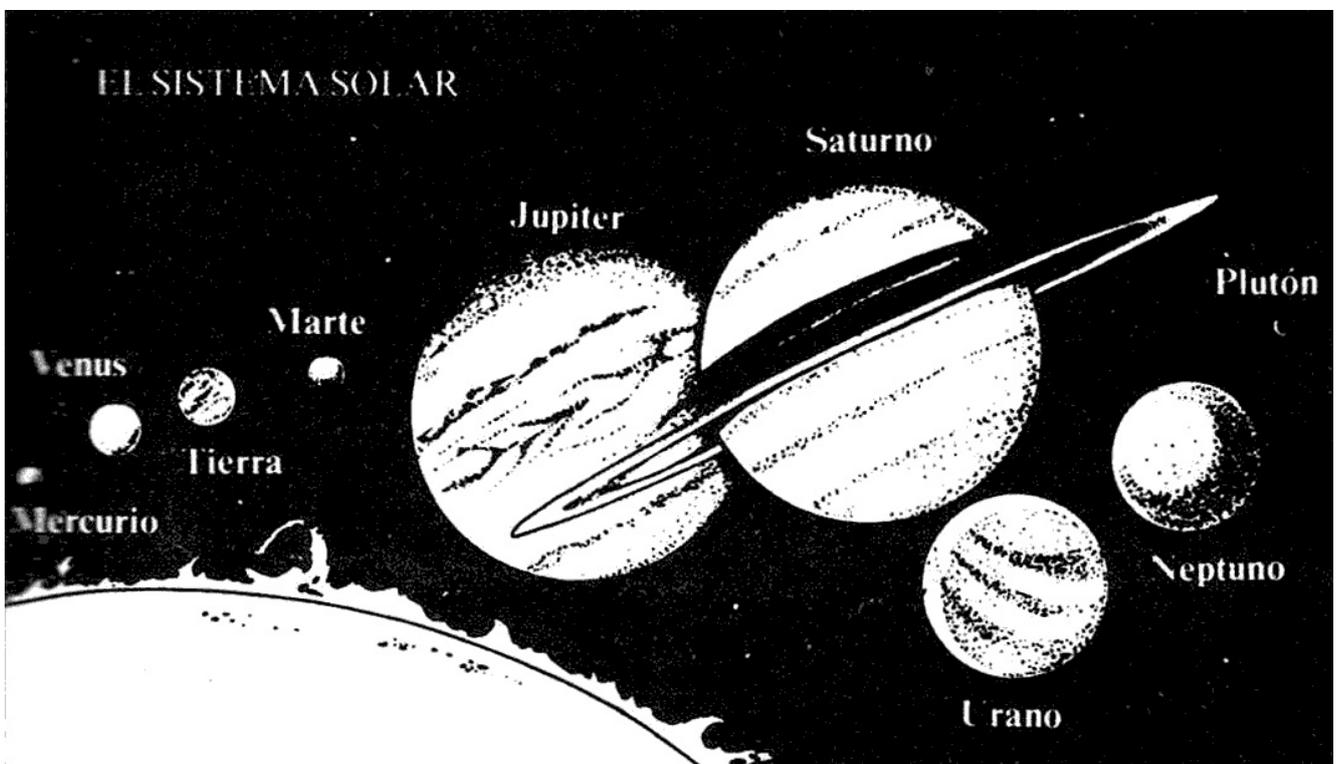
Aunque es imposible saber acerca del futuro tanto como sobre el pasado, se te proporcionan algunos datos.

CRONOLOGÍA

Año 2000	Se establece Ciudad Luna, la primera colonia en el satélite.
Año 2005	Nace el primer bebé en Ciudad Luna.
Año 2010	Se termina de construir en el espacio exterior la red de energía solar de la Compañía Curtis Van Coot, inaugurando una nueva forma de energía, abundante y de bajo coste para La Tierra.
Año 2015	La tasa de desempleo en La Tierra alcanza la cifra récord del 60% en todo el planeta. La escasez de trabajo en La Tierra espolea a sus habitantes para colonizar Marte y trabajar en las ciudades espaciales.
Año 2020	Se crea el primer cibernético auténtico, un individuo compuesto de piezas mecánicas y partes biológicas.
Año 2023	Una sucesión de accidentes nucleares desencadena una serie de catástrofes ecológicas en el planeta Tierra.
Años 2025 - 2034	Los problemas ecológicos de La Tierra agudizan las diferencias entre naciones y entre diferentes clases sociales. En todo el mundo estallan guerras locales.
Año 2035	La Organización de las Naciones Unidas se autoproclama Junta Directiva de La Tierra. Si bien esta polémica postura encuentra una fuerte oposición, la ONU logra resolver muchos problemas en favor del bien común. De forma gradual, la población de La Tierra

acepta el gobierno democrático de la ONU y después lo apoya activamente.

- Año 2045 Las colonias marcianas proclaman su independencia de La Tierra. Otras colonias emplazadas en el Sistema Solar siguen rápidamente el ejemplo.
- Año 2047 Se designa por vez primera a un cibernético para desempeñar un cargo público y alcanzan la madurez las primeras personas con mutaciones debidas a los desastres nucleares.
- Año 2050 Bajo los auspicios de la recién creada Confederación Planetaria se forma la Policía Confederada.
- Año 2067 Se inaugura la Reserva Federal de Mutaciones en una comarca contaminada del este de los Estados Unidos. La ONU está dispuesta a crear también una reserva para cibernéticos, pero éstos rechazan la oferta pues prefieren vivir sin la supervisión de instituciones gubernamentales.
- Año 2075 Concluyen los planes para la primera misión gubernamental tripulada a Saturno. Se programa el lanzamiento del proyecto Saturnia en el año 2085.



1) Las costumbres, hábitos y aspecto físico de las personas del futuro son más variados que en el presente. Muchas culturas intentan conservar su identidad comunicándose únicamente en sus lenguas nativas. Por esta razón, los letreros

indicadores y de advertencia suelen ser pictogramas sencillos con un significado muy claro. Los agentes de policía llevan en las solapas del uniforme chapas que representan la balanza de la justicia, y los mutantes de la Reserva Mutaciones han cosido a sus ropas chapas en las que está representado el símbolo del átomo.

2) Cuando las señales desde Saturno sean emitidas nuevamente en el año 2085, Venus, Júpiter y Urano estarán a un lado del Sol, y La Tierra, Marte y Saturno del otro.

3) La zona de asteroides se compone de fragmentos en colisión que no podrían combinarse para formar un planeta a causa de las fuerzas gravitatorias combinadas de los planetas Marte y Júpiter.

4) La fuerza de gravedad de un planeta o de un satélite es directamente proporcional a su masa.

5) La masa es equivalente al peso sin la influencia de la gravedad. Tu peso cambia según la masa de los planetas, pero tu masa sigue siendo la misma.

6) El espacio aparenta estar vacío. En realidad, está lleno de asteroides, meteoritos, cometas y partículas a la deriva que reciben el nombre de polvo interplanetario.

7) La interacción de las lunas y los anillos de Saturno semeja un sistema solar en miniatura.

8) Los anillos de Saturno se mantienen en órbita gracias a la influencia gravitatoria de las lunas del planeta.

9) Aunque desde lejos parece todo lo contrario, realmente no existen huecos en los anillos de Saturno. Si bien ocurre que, algunas zonas, son menos densas que otras.

10) Jápetero es la única luna de Saturno que permite una visión de los anillos como un ancho plano.

11) Titán, la luna más grande de Saturno, está cubierta por una gruesa capa de nubes de nitrógeno y etano.

12) Encélado presenta una superficie rugosa debida a las fuerzas periódicas de las lunas más cercanas o a alguna fuente de calor interna aún no descubierta.

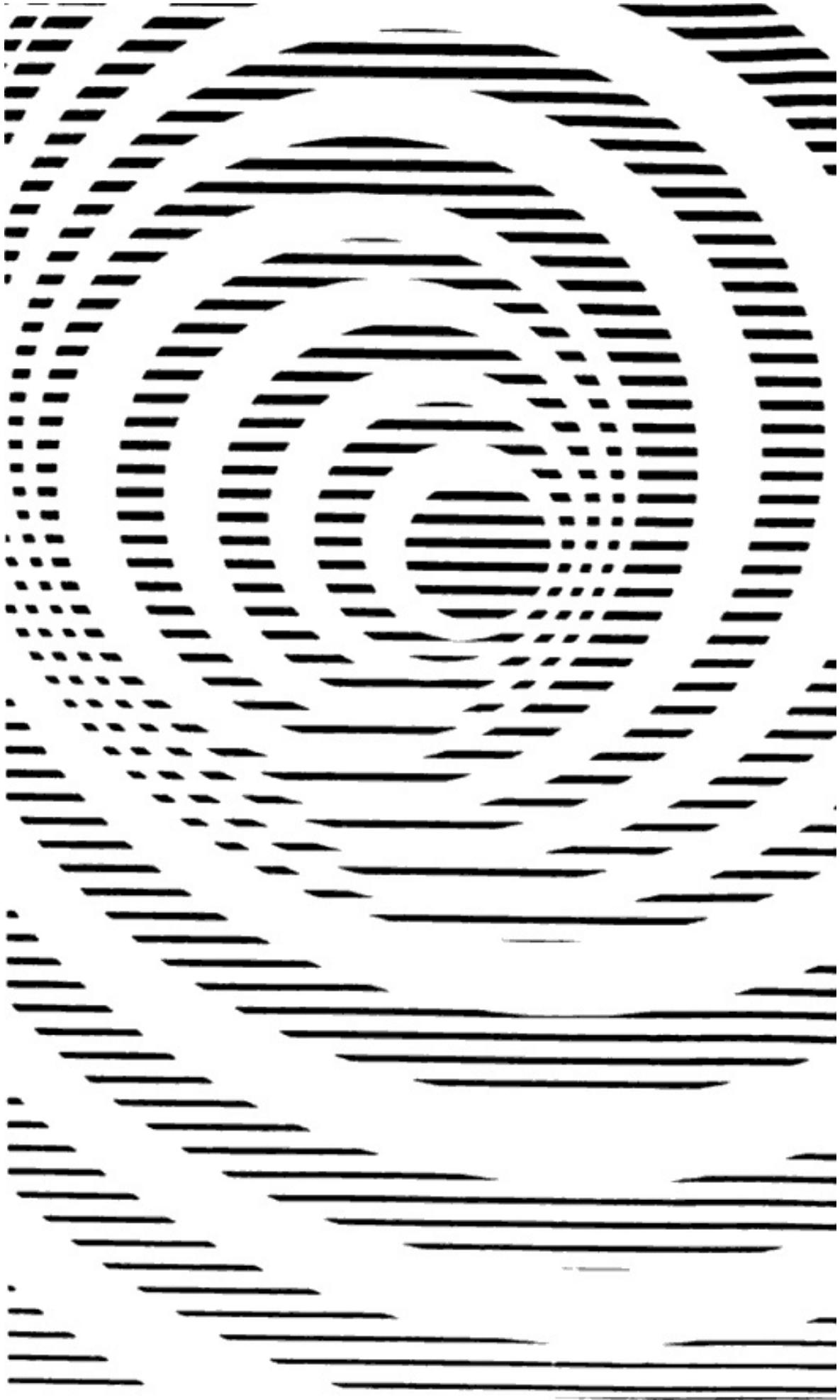
13) Los anillos de Saturno se componen de decenas de miles de rizos cuya extensión abarca desde uno hasta más de cien kilómetros.

14) Los anillos están compuestos por partículas de muchos tamaños, desde guijarros hasta cantos rodados de decenas de metros de diámetro.

BANCO DE DATOS AGOTADO.
[PASA LA PÁGINA](#) PARA EMPEZAR TU MISIÓN



Cuando aparezca este símbolo, no olvides que para orientarte puedes consultar la lista de datos que hay al final de este libro. En la edición digital se proporcionará un enlace con un número de nota.



AL amanecer de un día cualquiera del año 2085

llegas a las desoladas tierras de la Reserva Federal de Mutaciones.

La atmósfera está cargada y el Sol irradia un calor abrasador. No hay una sola persona, un poste de teléfonos, ni indicio alguno de civilización a la vista.

El árido terreno muestra grandes y profundas grietas provocadas por el calor constante.

Las montañas lejanas parecen pobladas de árboles y arbustos. Caminas hacia allí.

Llegas a un arroyo y te detienes con la intención de beber, cuando percibes el siguiente mensaje:

—Intruso. ¡Intruso, peligro! —Observas a tu alrededor pero no ves a nadie.

—¡Mi amigo y yo necesitamos urgentemente tu ayuda! ¡Necesitamos tu poder mental! ¿Estás dispuesto a ayudarnos?

Debe tratarse de un telépata, alguien que puede leer el pensamiento y transmitir ideas. Parece conocer todas las preguntas que te gustaría hacer, incluso antes de plantearlas.

—¡Ven a ayudarnos! —Te transmite el telépata a través del pensamiento.

—¡Date prisa!



Ayuda al telépata. [Pasa a la sección 3.](#)



ESTÁS en la Quincuagésima Feria Anual de la Electrónica, en Bristol, Tennessee, no lejos de los límites de la Reserva Federal de Mutaciones.

Las intensas luces intermitentes de la Galería de videomáquinas recreativas centellean con tanta frecuencia, que te resulta difícil distinguir a Mac Creigh que está de pie a tu lado.

Penetran en tus oídos los sonidos de una mandolina eléctrica y un banjo sintetizado que llegan desde afuera.

Mac Creigh está a punto de iniciar la partida. Se repliega las mangas de la camisa y sujeta a sus brazos y a su cabeza un extraño dispositivo que sale de la máquina.

—Si logro ganar algunas partidas más, tendremos lo suficiente para participar en el concurso de la gran rueda. Lo gané hace unos años y volveré a conseguirlo. Tendremos dinero suficiente para el desembolso inicial de un cohete privado. ¡Los mineros los venden muy baratos! ¡Podremos emprender nuestro viaje!

Tú no estás tan seguro.

Sin embargo, mientras permanezcas junto a Mac Creigh harás bien en aprender todo lo que puedas.

Cerca de un menú colgado por encima de una parrilla de microondas, ves a un grupo de chiquillos que agobian al cocinero encargado de las comidas rápidas. Todos quieren ser atendidos en primer lugar.

A pesar del caos reinante en la zona de la parrilla, te separas de Mac Creigh y te abres paso a empujones. El menú resulta desconcertante. Al parecer, han reemplazado las hamburguesas y los perros calientes por buñuelos de soja y filetes de patata. ¿En qué consistirán los buñuelos fobianos y los asteroides gruesos y pesados?

Como no quieres que tu ignorancia te ponga en evidencia, le preguntas a un chico que está a tu lado:

—¿Qué se puede comer de bueno aquí?

—La comida no vale gran cosa —responde—, aunque a mí me gusta el bocadillo de oxígeno sólido picado acompañado de asteroides gruesos y pesados. ¡La gaseosa azucarada tiene mucha efervescencia!

Por alguna razón las recomendaciones del muchacho te quitan el apetito. Regresas junto a Mac Creigh para ver cómo le va.

Parece totalmente absorto en la partida. Bolas programadas por ordenador giran en la pantalla, atacando a un monstruo horripilante. El tanteo que aparece en el ángulo superior derecho aumenta constantemente. La gente que observa a Mac Creigh sonrío y aplaude. Es posible que le vaya bien, pero tú acabas por prestar cada vez más atención al monstruo que, a medida que aumenta el tanteo, se pone más furioso.

Mac Creigh dirige las bolas electrónicas contra el pellejo del monstruo cuando éste intenta salir de un foso. Las bolas lo alcanzan... y lo obligan a regresar al foso. Antes de volver a utilizarlas, Mac Creigh tiene que guiar las bolas hasta sacarlas de los laberintos que rodean la pantalla.

De pronto las bolas programadas por ordenador inician un disparatado torbellino y estallan. El tablero de mandos chisporrotea y se agrieta. Mac Creigh tira frenéticamente de las clavijas que tiene en los codos y en la cabeza, pero no consigue liberarse.



—¡Cuidado! —grita alguien mientras la multitud se dispersa despavorida—. ¡Es un deformamentes!

Segundos después, la única persona que permanece en el lugar eres tú. Todos los demás han salido corriendo o se han escondido detrás de una máquina.

—¡Será mejor que tengas cuidado! —te recomienda alguien que corre por allí—. ¡No es aconsejable meterse con los deformamentes!

Un espectral monstruo azul se eleva por encima de la cabeza de Mac Creigh. Su imagen ha desaparecido de la pantalla.

A continuación la forma azul ruge y agita sus poderosos puños, que parecen sólidos.

Mac Creigh cae de rodillas y se aferra a la máquina mientras el monstruo toma un bocado de un plato de asteroides gruesos y pesados que alguien ha abandonado. Contempla la galería, quizá buscando algo más sabroso para comer. ¡Sus ojos parecen fijarse en ti! El monstruo te está estudiando para decidir si te escoge como próximo bocado.

De su forma imprecisa sale humo, como si su propia carga eléctrica quemara el aire.

¡Te das cuenta de que el monstruo tiene que ser pura electricidad!

En una mesa cercana ves un receptor de radio portátil provisto de una larga antena. ¿Es posible que la antena actúe como pararrayos y neutralice al monstruo como si de un rayo se tratara?

Coges el receptor, lo enciendes y lo arrojas contra el monstruo.

El aparato atraviesa el monstruo y se estrella contra un rincón de la galería. El monstruo ríe... pero sólo unos segundos. La antena empieza a atraerlo. El ser eléctrico pierde su forma.

De repente estalla... y desaparece en medio de una luz muy intensa. El receptor se comprime y luego sale disparado en varios fragmentos humeantes.

Corres junto a Mac Creigh y le sueltas las clavijas.

Se recupera lentamente.

—¿Estás bien? —le preguntas.

—Tú... tú me has salvado la vida otra vez. —Mac Creigh parpadea—. Tengo que confesarte algo: nunca estuve en el espacio. Todas las labores mineras que he realizado fueron en La Tierra. De todos modos, pensé que juntos podríamos llegar a Saturno. Chico, me caes bien. Eres fenomenal.

No puedes enojarte con él pues, al fin y al cabo, fuiste tú quien decidió no ir con Paul.

Dejas a Mac Creigh al cuidado de un robot que tiene aproximadamente el tamaño de un cubo de basura de cocina y que le dice:

—RELÁJATE. NOSOTROS NOS HAREMOS CARGO DE TODO.

El robot te aparta de su camino y hunde una aguja en el brazo de Mac Creigh.

El amigo, del telépata se estremece y luego se queda quieto, serenamente dormido.

A su lado se detiene una camilla robot motorizada. Otros robots lo acomodan en ella y se lo llevan.

Te quedas solo en la galería, tan lejos de Saturno como cuando abandonaste la Reserva Federal de Mutaciones.

Un dedo metálico te da un golpecito en el hombro, pero no se trata de otro robot. El dedo pertenece a un cibernético: un tipejo corpulento, en parte hombre y en parte máquina, con un lado de la cara, una mano y varios miembros más, de metal.

—He visto lo que hiciste —afirma mientras fuma un cigarro cuyo humo huele a plástico quemado—. Fuiste muy valiente al salvar a tu amigo, pero me parece que ahora te han dejado en la estacada. A propósito, me llamo Maurice Hugi. Tal vez pueda ayudarte a llegar a donde quieres ir.

Piensas que vale la pena intentarlo.

—¿Puedes llevarme a Saturno? —preguntas esperanzado.

—Veamos, vayamos por partes. Dentro de pocos días estaré en Washington, donde hay un puerto espacial y una junta de reclutamiento. Es todo lo que puedo ofrecerte.

Asientos en silencio. Washington parece un buen punto de partida, pero Hugi no partirá hasta dentro de unos días. Además, lo conoces tan poco como a James Mac Creigh.

Podrías intentar reunirte con Paul en la Reserva Federal de Mutaciones o confiar en este amable desconocido.

—Bueno, ¿qué decides? —pregunta Hugi preocupado.



Si vas con Hugi a Washington. [Pasa a la sección 8.](#)



Si retrocedes para reunirte con Paul. [Pasa a la sección 7.](#)

PISTA ^[1]



SORPRENDIDO, compruebas que el telépata no sólo puede adivinar tus pensamientos, sino que además sabe exactamente lo que haces.

—¡Por aquí! ¡Rápido! ¡Desde tan lejos no podemos utilizar tus recursos mentales! ¡Cuidado con la hiedra venenosa! El más ligero roce puede acabar contigo en pocos minutos... ¡y eso si tienes suerte!

Evitas con cuidado acercarte a la planta. Las hojas son verdes y moradas; la planta tiene tallos gruesos y ramas espinosas, nada que ver con la hiedra venenosa de tu época.

Inmediatamente sientes un dolor súbito e intenso en la cabeza.

—¡Aaayyy! —Sientes en tu mente. Seguramente el telépata te está transmitiendo sus propios tormentos.

—¡Rápido! ¡Mi amigo y yo no podremos rechazar por mucho tiempo al proscrito!

—¿De qué proscrito hablas?

—¡Ahora no hay tiempo para explicaciones! ¡Cada instante que pasa su ataque mental es más poderoso y peligroso!

—A pesar del dolor, logras correr más velozmente entre los árboles.

Casi chocas con el telépata. Es alto, delgado, y sus pies desnudos asoman por debajo de una holgada túnica negra.

Sus largos dedos sujetan la muñeca de su amigo, que está tendido a su lado jadeando a causa del dolor.

El amigo del telépata no parece tener nada extraordinario, exceptuando el hecho de que no le iría nada mal un baño, un afeitado y una muda de ropa.

Te preguntas qué puedes hacer.

—Cógeme la mano —el telépata te ofrece una mano mientras con la otra sigue aferrando a su amigo.

—De acuerdo. ¿Y ahora qué hago?

—Abre tu mente. Debes prestarme tu poder.

—¡Pero si yo no tengo ningún poder mental especial!

El telépata hace una pausa.

—Todos los normales lo tienen, pero por lo general son incapaces de utilizarlo.

—¡Haz lo que te dice! —ordena el amigo con los dientes apretados—. ¡Puedes hacerlo! ¡Concéntrate!

—Cierra los ojos, serénate, presta atención al bosque...

Cierras los ojos y el telépata y su amigo suman tu poder a los propios.

Transcurren varios segundos.

Con el mutante a cargo de la situación, notas que pasas a formar parte del bosque circundante.

¡En ese momento tu mente huele una presencia enrarecida y funesta en el aire! O es eso, o el amigo del telépata apesta.

Percibes una forma que sale del bosque arrastrándose hacia el sendero.

—Es un proscrito —dice el telépata—. A los de su especie les encanta comer carne de mutante... y consideran un bocado sumamente exquisito la carne de gente normal.

Reparas en el increíble poder del proscrito cuando arranca sin esfuerzo un arbolito que se interpone en su camino.

—¡Caray! —exclamas—. ¿Cómo vamos a vencer a una criatura tan fuerte?

—Con el poder de nuestras mentes —declara el telépata.

Sin previo aviso, notas que penetras en el cerebro del proscrito.

Lo primero que percibes es que la inteligencia del proscrito es apenas superior a la de un caracol. No es extraño que tu mera presencia le produzca tanto malestar.

Transcurren unos instantes...

El proscrito grita y rueda por el suelo, hundiéndose en las afiladas espinas de la hiedra venenosa. Finalmente se incorpora y ataca tu mente de la misma manera que atacó la del telépata.

Pero le haces frente y todos tus pensamientos se centran en permanecer en su mente, no en el dolor de tu cuerpo.

El proscrito grita por tercera vez y huye corriendo.

En un breve recorrido por una luz blanca, sientes que sales de su mente de un tirón.

Has regresado a tu propia mente y ayudas al telépata y a su amigo a ponerse en pie.

El amigo se recupera enseguida. Te da una palmada en la espalda mientras dice:

—¡Gracias por tu ayuda, colega! Me llamo Mac Creigh, James Mac Creigh. Si puedo hacer algo por ti, házmelo saber y lo haremos juntos.

—Yo también quiero agradecer tu oportuna ayuda —dice el telépata en cuanto se ha recuperado y te estrecha la mano—. Me llamo Paul Linebarger.



—¿Por qué me llamaste intruso?

—Porque supuse, correctamente al parecer, que eres un normal sin autorización para recorrer estas tierras.

—Supongo que tendrás buenos motivos —añade Mac Creigh rascándose la cabeza—. A la gente que deambula por aquí sencillamente por capricho le ocurren demasiados accidentes. El único motivo por el que vine a este peligroso territorio fue para cazar con mi viejo amigo. ¡Él quiere piezas de caza... y yo, trofeos!

Haces una pausa y sonríes.

—¡Pues yo tengo un buen motivo! —declaras—. ¡Intento ir a Saturno!

James Mac Creigh echa hacia atrás la cabeza y suelta una carcajada. Paul Linebarger sonríe ligeramente. Notas por vez primera que, además de la insignia del átomo en la túnica, Paul lleva un brazalete que te parece sumamente llamativo, en el que está grabada una aeronave interplanetaria.

Por su parte, Mac Creigh viste camisa de leñador y tejanos. Sus manos son ásperas y callosas, y tiene las uñas llenas de tierra.

—¿Es posible que alguno de vosotros pueda ayudarme? —preguntas.

Paul vuelve a sonreír.

—Yo sólo puedo ayudarte a dar el primer paso. —Contesta.

—Bah, no le hagas caso —interrumpe Mac Creigh—. Me has dado una idea. Si tienes paciencia, reuniré un pequeño capital y luego podremos ir juntos en una expedición minera a Saturno. ¿Qué te parece?

Paul lleva un brazalete que tiene grabada una aeronave. ¡Quizá ya ha estado en el espacio exterior! ¡Hasta es posible que sea un oficial!

En cuanto a Mac Creigh, parece un aventurero... alguien capaz de ir al espacio exterior si se lo propone.

—Tienes que decidirte pronto pues debo ponerme en camino —dice Paul.

—¡Y yo! —afirma Mac Creigh—. ¡Me largaré en cuanto encuentre mi sombrero de vaquero!



Si vas con Mac Creigh. [Pasa a la sección 2.](#)



Si vas con Paul. [Pasa a la sección 7.](#)

PISTA ^[2]





ESTÁS en medio de una manifestación al pie de lo que parece una brillante versión en negro del Monumento a Washington. Unos segundos después te das cuenta de que éste, es el Monumento a Washington. Comprendes que ha sido reemplazado.

Severos policías que sostienen armas separan a dos grupos de manifestantes. Quedas con un grupo de normales que portan pancartas en las que se lee: «Limitación de cíborgs», «Derechos humanos plenos» y «Lo justo es justo».

Detrás del cordón policial hay un grupo más reducido... ¡de cíborgs! Sus pancartas dicen: «Tenemos derecho a trabajar», «Los cíborgs también somos personas» y «Juzgadnos por nuestra humanidad, no por nuestros cuerpos».

Ambos grupos intercambian improperios y, cuanto más gritan, más se enardecen.

Parece que los normales temen que los cíborgs, cuyas piezas mecánicas pueden proporcionarles una fuerza adicional, tengan una ventaja excesiva como mano de obra. Los normales quieren que el Congreso apruebe algún tipo de legislación restrictiva.

Te abres paso entre los manifestantes y te acercas al Monumento a Washington. Detrás, un gran tren monorraíl electromagnético pasa silenciosamente a toda velocidad. A un costado del tren brilla un símbolo que parece representar el Sistema Solar.

El tren te ha dejado tan impresionado que no miras dónde pisas... y repentinamente te ves en medio de un tumulto. Varios chiquillos intimidan a un cíborg.

—¡Calma! —gritas, intentando apartar al cíborg del corro de niños.

—¡Partidario de los cíborgs! —dice un chaval antes de darte un puñetazo en la nariz.

Caes sobre la acera boca arriba.

¡Ahora los chicos obran de común acuerdo contra el cíborg y contra ti!

En el preciso momento en que las cosas empiezan a tomar un cariz preocupante, una brigada de policías atraviesa la manifestación en patines de ruedas a propulsión.

—¡Basta ya! —gritan mientras apartan a los exaltados chavales.

—¡Estáis todos arrestados! —grita un agente.

¿Todos? ¡Ese todos os incluye al cíborg y a ti! Sabes que si vas a la cárcel no llegarás a Saturno. Será mejor que huyas de este embrollo. Tal vez deberías subir al tren monorraíl que viste deslizarse a lo lejos. Un policía apoya su pesada mano en tu hombro.

Te lo quitas de encima, te agachas detrás de un coche aparcado... y ¡franqueas la barrera del tiempo!



Te subes al tren. [Pasa a la sección 9.](#)



SUBES a la base marina después de haber disparado contra el delfín telepático. A los demás les basta mirarte para saber que cometiste un grave error bajo el agua.

Tras devolver el traje y el equipo de buceo, vas a la cafetería y sacas un gran plato de asteroides gruesos y pesados y una gaseosa azucarada de las máquinas automáticas. Comes de mal humor, sin hablar con nadie y pensando que' harás a continuación. Al levantar la mirada, ves dos robots frente a ti.

LAMENTAMOS INTERRUMPIR SU DESAYUNO —dice uno de ellos—. SENTIMOS MUCHO TENER QUE INFORMARLE DE QUE ESTÁ ARRESTADO POR HABER ATACADO A UNO DE NUESTROS AGENTES. TENGA LA AMABILIDAD DE ACOMPAÑARNOS A LA BRIGADA. DENTRO DE UNOS DÍAS SERÁ TRASLADADO A LOS ESTADOS UNIDOS.

¡Oh, no! ¿Cómo harás ahora para llegar a Saturno?



[**Pasa a la sección 15.**](#)



COMO que no quieres postergar tu misión y correr el riesgo de no llegar a tiempo a Saturno, decides despertar al hombre que duerme en el fondo del vagón.

Debido a que estás sujeto al asiento, no puedes acercarte y despertarlo suavemente. Podrías gritar, pero dudas de que llegue a oírte, dados sus estrepitosos ronquidos.

¡Tal vez puedas lanzarle algo! Logras coger el almohadón que está sobre tu asiento y lo arrojas hacia el hombre dormido.

Cae sobre su cara y le golpea la punta de la nariz.

—¿Qué...? ¿Quién ha hecho eso? —mira a su alrededor con ojos parecidos a dos gotas brillantes—. ¡Tú!

La acusación va dirigida a ti, ya que no hay nadie más en el vagón.

El hombre se aproxima a ti colérico, pero se detiene al ver las tiras metálicas que rodean tus tobillos.

—¿Y esto que' significa? —pregunta al revisor—. ¡Libere inmediatamente a esta persona!

LO SIENTO MUCHO SEÑOR, PERO ES IMPOSIBLE. ESTE DETENIDO ES UN ESPÍA.

—¿Qué espía! ¡Quítele las tiras! ¡Es una orden!

—¿TENDRÍA LA AMABILIDAD DE DECIRME SEÑOR, QUIÉN ES USTED?

—Soy el coronel Anson Mac Donald. —Exclama.

—¡CORONEL MAC DONALD! ¡VAYA, SEÑOR, ENCANTADO DE VERLO!

—Bien, ahora ponga en libertad al detenido.

—¡AHORA MISMO, SEÑOR!

Las tiras que rodean tus tobillos vuelven a introducirse en el asiento.

—Se lo agradezco, señor —dices mientras te pones de pie y estrechas la mano del coronel—. Le agradezco la oportunidad que me da. ¡Creo poder demostrar que no soy un espía!

El coronel sonrío.

—Hace un rato, recibí una comunicación telepática de mi amigo Paul Linebarger,

en la que me comunicaba que esperaba la llegada de alguien a quien mi ayuda no le vendría nada mal. Pero vamos al grano. ¿Quién eres y qué haces aquí? Dicho sea de paso, llámame Anson simplemente.

Le explicas los motivos por los cuales debes llegar a Saturno.

—Estás de suerte —comenta el coronel—. Soy el comandante de la Academia Espacial. Puedo hacer que te matriculen enseguida pero, a partir de ahí, tendrás que arreglarte por ti mismo. No hay favoritismos en el espacio.

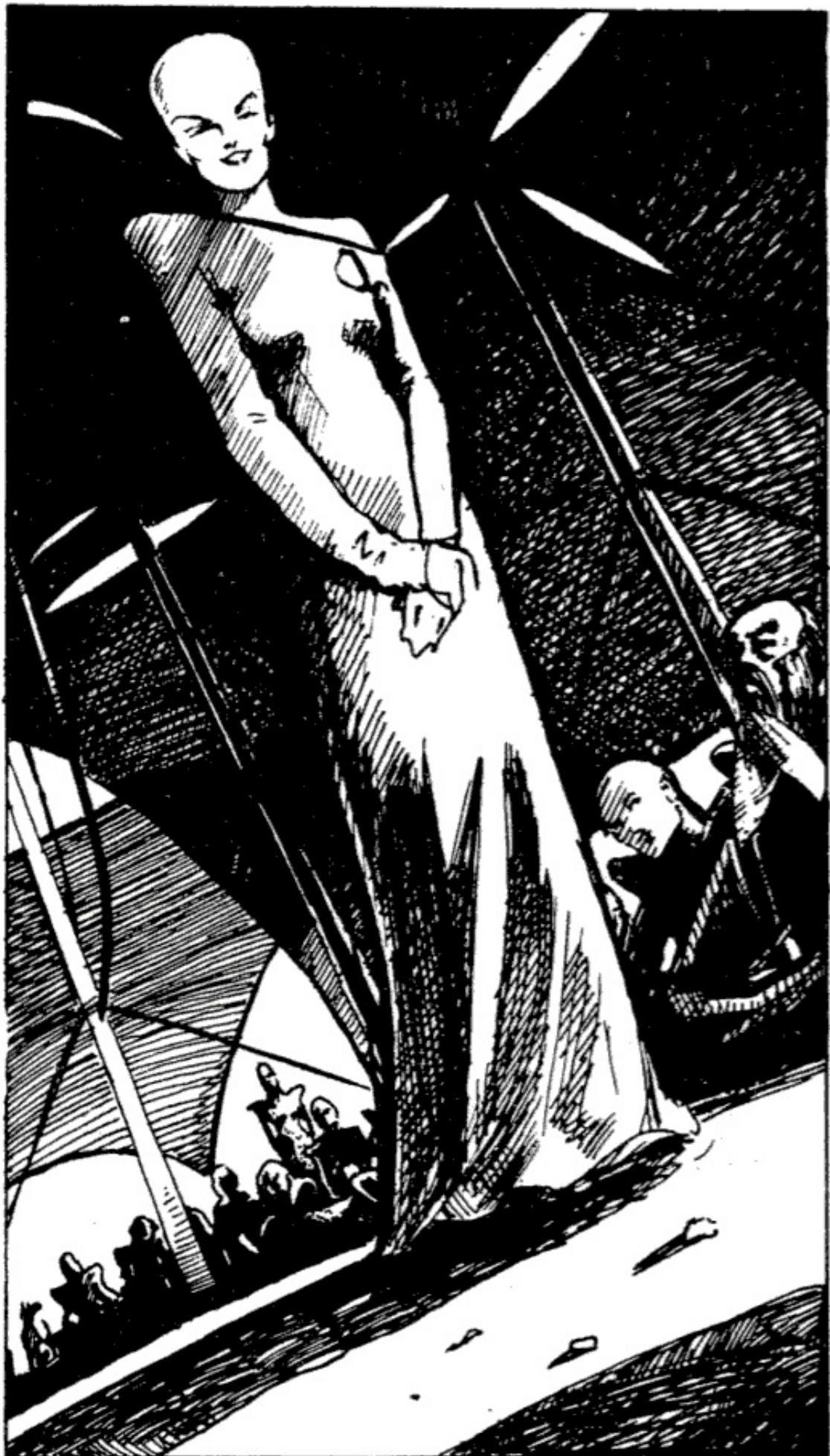
—Lo comprendo, señor —respondes algo distraído por las instalaciones subterráneas que pasan como un rayo al otro lado de las ventanillas.

—Una vez graduado, el viaje a Saturno estará en tus manos. Aunque el planeta aún es una zona fronteriza, podrán encomendarte una tarea allí siempre que obres correctamente... ¡y que seas apto para ello!

—¡Sí, señor!



Vas a la Academia. [Pasa a la sección 14.](#)





ESTÁS sentado con las piernas cruzadas en un duro suelo de tierra, bajo una inmensa tienda. Paul, el telépata, te ha llevado a una reunión del Consejo, el grupo de mutantes mayores que constituyen la principal junta directiva de la Reserva Federal de Mutaciones.

—Aquí no vemos a muchos de los de tu especie —comenta un mayor que parece ciego pero que esté donde esté te mira directamente a los ojos cada vez que se dirige a ti.

Pronto comprendes que cada uno de los miembros del Consejo posee algún poder especial.

Durante lo que parece un largo rato nadie te hace el menor caso. Los mayores charlan entre sí. Luego Rachel, la jefa, te mira cálidamente, llama al orden a los reunidos, y se dirige al grupo:

—Ya está bien, ruego a todos que hagan silencio y se sienten.

Los mutantes llenan los espacios libres que hay en el círculo. Paul se sienta a tu lado.

—Empiezas a caerle bien a Rachel y eso es bueno. Todos confían en sus opiniones.

—¿Por qué? —le preguntas en voz baja.

Paul sonrío.

—Porque tiene la capacidad de ver parte del futuro. Sólo se equivoca cuando interpreta mal su visión.

Durante lo que parece un largo rato el Consejo analiza algunos detalles que para ti carecen de significado. A continuación Rachel le pide a Paul que presente al visitante que ha traído.

Paul explica cómo salvaste a Mac Creigh y a él del proscrito y añade que tu propósito es ir a Saturno.

Un mutante de barba blanca forma una torre con sus dedos extraordinariamente largos y dice:

—Aunque la instrucción no requiere mucho tiempo, está llena de dificultades. ¿Estás seguro de querer intentarlo?

—Sí. —Respondes en el acto. Te gustaría impresionar a este grupo de poderosos —. Es importante para mí y para mis mayores.

Los miembros del Consejo asienten con la cabeza y sonrían. Paul parece satisfecho. Has ganado su aprobación, si bien aún no sabes claramente por qué es importante.

—Ahora comprendo por qué te trajo Paul —comenta Rachel—. Hace algunos años yo formaba parte del programa espacial y hace algunos más, seguí el curso de instrucción. La base está en Washington y el programa se inicia tres veces cada año. Si pierdes el principio, tienes que esperar hasta que empiece otro.

—Comenzará la próxima semana —añade el mutante ciego.

—Pues en este sector no hay nadie que proyecte viajar a Washington hasta entonces —interviene una mujer rechoncha de dientes afilados y facciones feroces.

—Los transportes están severamente reglamentados en la Reserva —te transmite Paul a través del pensamiento para explicarte la situación—. Pavimentar caminos y modificar el paisaje va en contra de nuestra política, de modo que cuando queremos ir a algún sitio, tenemos que hacer a pie la primera parte del recorrido.

—Ah —murmuras.

Rachel sonrío.

—Puesto que nos hiciste un favor salvando a Paul, te diré una cosa...

—Pero no nos lo hizo salvando a Mac Creigh —interrumpe alguien.

—Ya está bien. Vamos a olvidar un poco nuestras reglas y te ayudaremos. ¿De acuerdo? —pregunta Rachel.

—¡Por supuesto!

—Tienes que prometernos que no se lo contarás a nadie. Podemos hacer algunas cosas de las que preferimos que el mundo exterior no sepa nada.

Les das infinidad de garantías en el sentido de que contigo su secreto estará a buen resguardo.

—Muy bien —añade Rachel—. Cierra los ojos y concéntrate. Estás a punto de viajar.

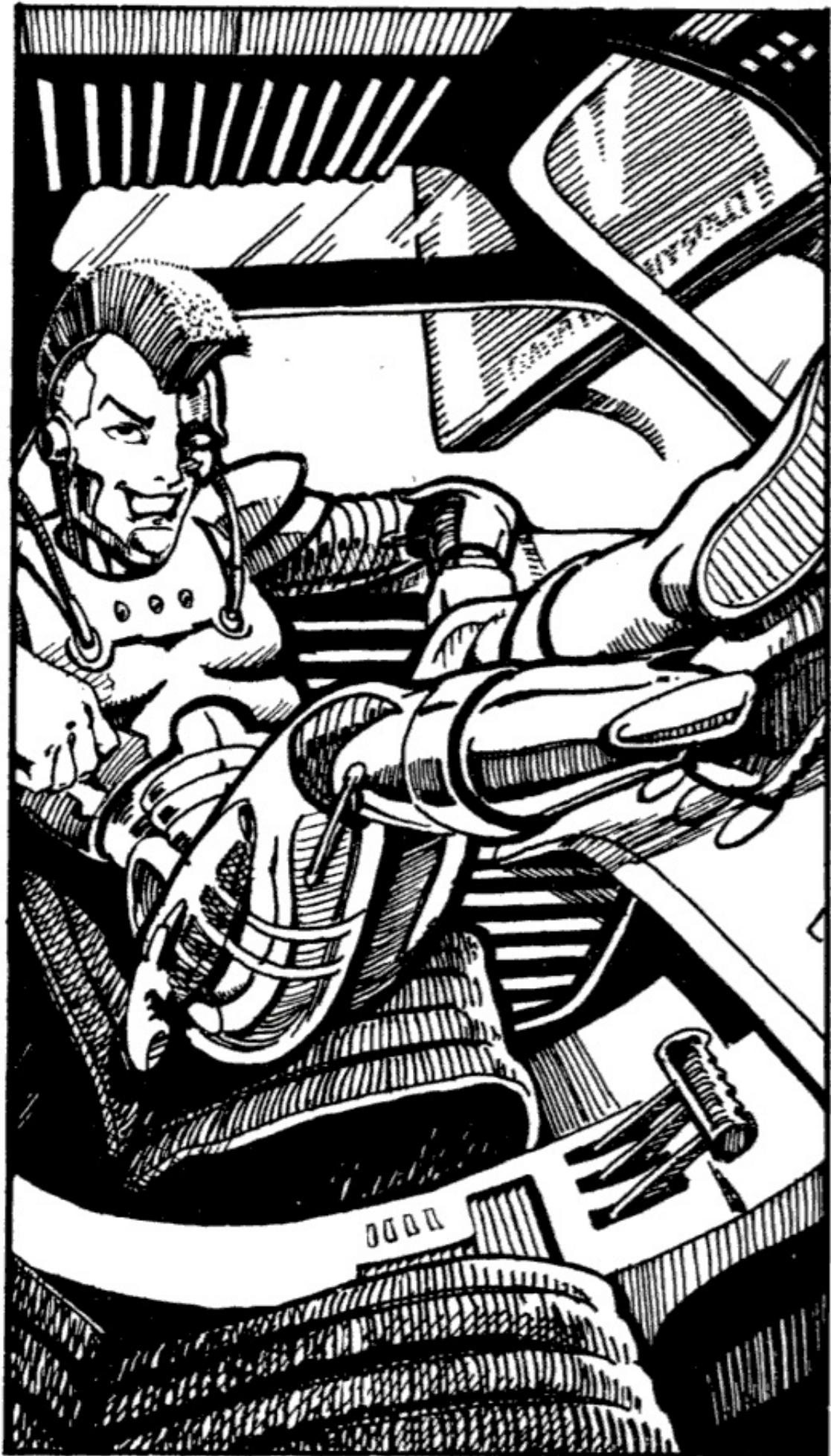
—Y después, ¿qué?

—Eh condiciones normales, te daría unas señas e instrucciones —responde Rachel—. Sin embargo, tengo la sensación de que topará con alguien, más que predispuesto a ayudarte.

Rachel pide silencio antes de que puedas hacer más preguntas. A continuación todo desaparece en medio de un destello amarillo.



[Pasa a la sección 4.](#)





ACOMPAÑAS a Maurice Hugi hasta su vehículo. Él destornilla un dedo mecánico, señala el tablero de mandos de la máquina y dispara un rayo láser desde su dedo.

Supones que el láser programa la computadora para que haga el camino que Hugi quiere. Te gustaría conocer con pelos y señales la ruta que vais a seguir. Sólo tienes la palabra de Hugi en el sentido de que os dirigís a Washington.

Pocos minutos después, viajas en el coche de Maurice Hugi por una autopista automatizada. A un costado del camino ves un letrero que dice: St. Louis, 960 km.

—¡Éste no es el camino a Washington! —exclamas.

Hugi saca serenamente un cigarro del bolsillo y lo desenvuelve. Desde que puso el piloto automático, ha estado sentado con los pies apoyados en el tablero, utilizando el volante como apoyabrazos.

—Ah, te has dado cuenta, ¿eh? —dice con un tono de voz súbitamente inflexible y desdeñoso—. Te llevo a un hospital secreto y subterráneo donde unos médicos que conozco te harán una operación que te salvará la vida.

—¡Pero si estoy completamente sano!

Hugi destornilla otro dedo.

—Eso tendrán que decirlo los médicos —introduce el cigarro en el hueco del encendedor, da unas caladas y vuelve a atornillar el dedo—. He visto que eres alguien que se desplaza de un lado a otro y mi movimiento necesita cíborgs en esos lugares, sean los que fueren.

—¿Y a qué movimiento perteneces?

—¿No lo has adivinado? Es una de las organizaciones revolucionarias más temidas de la historia de La Tierra. ¡Cíborgs Invaden el Mundo! —la mitad humana del rostro de Hugi se ruboriza cuando habla—. Los cíborgs tienen derecho a gobernar el mundo. Nuestros mecanismos nos hacen superiores a los normales y también a los mutantes.

—¿Todos los cíborgs opinan como tú? —inquieres.

—Francamente, sólo unos pocos. Y el día de la victoria los demás serán convertidos en desechos.

Ahora Hugi parece más tranquilo. Te acomodas en el asiento y simulas dormir. Con los ojos entrecerrados, ves que Hugi te contempla bastante extrañado mientras fuma el cigarro. Probablemente no entiende por qué aceptas de tan buena gana el secuestro.

Hugi termina el cigarro y se acomoda en el asiento. Empieza a cabecear. Poco después llena el vehículo con un ronquido que parece un cruzamiento de estática con gorjeos de bebé.

Probablemente no es más que un caso de desorientación, piensas.

Tienes que escapar lo más rápidamente posible, antes de que Hugi despierte. Las puertas tienen el cierre bloqueado. Para abrirlas, tendrías que estirarte por encima del cíborg... lo cual es, en el mejor de los casos, una empresa arriesgada. Aunque lograras abrirlas, tendrías que saltar mientras el coche avanza a 115 km por hora.

La carretera parece bastante nueva. Si retrocedieras unos años en el tiempo, llegarías al mismo sitio pero antes de que construyeran la autopista gratuita. Al menos no correrías el peligro de aparecer inesperadamente delante de un coche que se acercase a todo gas.

Hugi se agita y al ritmo de sus ronquidos se entrecorta. ¡Está a punto de despertar!



Retrocede en el tiempo hasta el año 2082. [Pasa a la sección 10.](#)





ESTÁS sentado en la que supones primera clase del tren. Observas por la ventanilla la manifestación distante. No la ves con demasiada claridad porque el tren se desplaza muy rápido.

Aunque ahora estás a salvo, todavía te queda por encontrar la forma de fichar en el programa espacial.

Repentinamente, el tren se sumerge en las penumbras. No recuerdas que hubiera muchas montañas en las proximidades de Washington en tu época. ¡Seguramente el tren se desliza bajo tierra!

Sólo un pasajero comparte el vagón contigo y está roncando.

En el cuello de su uniforme hay insignias que representan el Sistema Solar. Tal vez el hombre pertenezca al programa espacial.

Súbitamente una voz mecánica dice:

—DISCÚLPEME, ¿ESTÁ USTED AHÍ? SOY EL REVISOR ROBOT AL HABLA... —dice la voz— ¿TENDRÍA LA AMABILIDAD DE EXPLICARME COMO LOGRÓ SUBIR A ESTE TREN? —antes de que puedas responder, la voz añade—: VIAJAR CLANDESTINAMENTE EN UN TREN RESTRINGIDO CONSTITUYE UN DELITO FEDERAL. TENGA LA AMABILIDAD DE DARME SU NOMBRE, DIRECCIÓN Y LOS QUINCE PRIMEROS DÍGITOS DE SU NÚMERO DE LA SEGURIDAD SOCIAL. —Comienzas a darle tus señas, pero el revisor agrega—: ¿CÓMO DICE? ¡HACE MÁS DE CINCUENTA AÑOS QUE EN ESAS SEÑAS HAY UNA PLANTA DE RECICLADO DE ALUMINIO! MIENTRAS HABLAMOS SE ESTÁN PRESENTANDO Y PROCESANDO ACUSACIONES CONTRA USTED.

—¿Acusaciones de qué tipo? —inquieres.

—SE LO COMUNICARÁ LA POLICÍA MILITAR. SIN EMBARGO, PUEDO SUPONER QUE ENTRE ELLAS SE INCLUYE LA DE ESPIONAJE.

—¡Está muy equivocado! ¡No soy espía! ¡Lo único que intento es llegar a Saturno!

—SI LO QUE DICE ES VERDAD, ESTÁ DANDO UN RODEO. EN ESTE MOMENTO NOS ENCONTRAMOS APROXIMADAMENTE A TRES

KILÓMETROS POR DEBAJO DE LA SUPERFICIE DE LA TIERRA.

Intentas incorporarte, pero del suelo han salido unas tiras metálicas que te sujetan los tobillos. Te dejas caer en el asiento. Es igual. Aunque hubieras podido ponerte en pie, no habrías llegado seguramente a ninguna parte.

Te das cuenta de que tienes dos opciones. Puedes esperar a la policía militar y explicarle tu misión o puedes tratar de despertar al hombre que está a tus espaldas y pedirle ayuda. ¿Te la prestará?



Confías en la policía. [Pasa a la sección 15.](#)



Despiertas al hombre que duerme. [Pasa a la sección 6.](#)

PISTA ^[3]

¡ESTÁS volando por los aires! Aunque cuando saltaste del coche para escapar del cibernético sentías que estabas sentado inmóvil en realidad te desplazabas a una velocidad de 115 km por hora.

En consecuencia, al llegar al mismo sitio en el año 2082, sigues desplazándote a la misma velocidad, pero ahora no hay vehículo.

Y tampoco hay carretera.

Tienes tiempo de pensar ¡caray!, antes de amerizar en un lago.

Te tomas las cosas con calma y permaneces quieto en el agua, a pesar de que está fría y casi te cubre hasta los hombros. Necesitas unos segundos para recobrarte.

Lamentablemente, del agua sale un largo tentáculo —como el de un pulpo pero mucho más grande— y se acerca a ti.

¡Tienes que hacer algo rápidamente!

Decides buscar a Paul Linebarger antes de que llegue a su casa en la Reserva Federal de Mutaciones. Tal vez sea una posibilidad remota, pero es indudablemente preferible a quedarse aquí y morir aplastado.

Evitas el contacto con el tentáculo y franqueas la barrera del tiempo.



Buscas a Paul Linebarger en el año 2085. [Pasa a la sección 7.](#)

ACABAS de dejar a Hart en el calabozo de la Base Lunar 5 cuando te avisan que debes presentarte a la comandante Natalia Yovspinski. La más severa comandante de base de la Confederación. Acudes a su despacho de inmediato.

—Muy bien, mi joven amigo, abordemos la cuestión —dice—. ¿En qué puedo servirte?

La comandante Yovspinski también es famosa por su increíble despiste. Le recuerdas que te mandó llamar.

Contempla el espacio unos instantes.

—¡Correcto! ¡Exacto! —súbitamente adopta una actitud informal, se sienta, cruza las piernas y añade—: Capturando a Hart le has hecho un gran bien al Sistema Solar y has logrado que todos se sientan orgullosos de nuestra base. Me gustaría saber si puedo hacer algo por ti a modo de recompensa.

—Sí, me gustaría que me encomendaran una tarea en Saturno.

La comandante sonrío.

—Desgraciadamente eso está fuera de mi alcance, pero puedo enviarte a Venus o a Marte. ¿Qué prefieres?



Vas a Venus. [Pasa a la sección 27.](#)



Vas a Marte. [Pasa a la sección 28.](#)

DECIDES no tirarte a la piscina de la Academia

Espacial y te alejas del borde.

—¡Eh, ven aquí! —grita el sargento Padgett.

Señalas la piscina vacía y dices:

—No hay nada que me proteja y me haré daño.

Los otros novicios empiezan a reír disimuladamente. Algunos rompen la formación y se tapan la boca con la mano.

—¿De qué estás hablando? —pregunta el sargento Padgett, con los ojos desmesuradamente abiertos de asombro. Luego se echa a reír—. ¿De dónde has salido, de una cabaña de troncos del bosque que ni siquiera dispone de televisor?

Ahora los novicios ya se desternillan de risa. El sargento Padgett recupera rápidamente el dominio de sí mismo y te mira con toda seriedad.

—Esto no es una piscina, sino una fosa antigraedad. Y la única forma de hacerte daño en la fosa es si te pateas a ti mismo la cabeza. Te enviaré a un centro cerrado de instrucción submarina. Tal vez tengas las dotes necesarias para ser astronauta, pero yo no tengo tiempo para averiguarlo. Que se ocupe otro de ti.



[Pasa a la sección 20.](#)



SOBREVUELAS la autopista. Los coches aumentan o reducen automáticamente la velocidad, según el modo en que los ordenadores de a bordo analizan tu pauta de vuelo. Has decidido aterrizar con el prototipo que funciona defectuosamente en carretera, pero el deseo de aterrizaje del desmayado George influye en tu dominio del reactor, por lo que éste toma tierra antes, casi, de que los coches puedan dejar libre el terreno.

Elevas rápidamente el reactor. Apenas reparas en los coches que te esquivan, se desvían hacia el bordillo o frenan en seco. Algunos chocan entre sí cuando sus programas defensivos les ordenan que te eviten.

El reactor percibe tu control justo a tiempo y desciende. Los aterrados pensamientos de George hacen que oscile peligrosamente.

El mecanismo de aterrizaje toca el pavimento. ¡Lo has conseguido!

Cuando el reactor para, te sueltas del aparato y luego sueltas a George. Permaneces varios minutos en la cabina, recobrando la calma, contento de seguir con vida. Entonces ves que furiosos conductores y policías rodean el prototipo, trepando prácticamente a la cabina.

Has salido sano y salvo de esta aventura, pero en la autopista y sus alrededores hay un montón de coches accidentados.

Una vez reparado el reactor, un piloto más experimentado lo lleva de regreso a la base, donde el sargento Padgett intercambia algunas palabras contigo.

—Lo hiciste muy bien —dice sonriente—. Este aterrizaje pasará a formar parte de la preparación de los nuevos pilotos. Todo falló simultáneamente, incluidas algunas cosas que hasta ahora nunca habían funcionado mal y las superaste como un campeón. Sólo hay una pega.

—¿Cuál, señor?

—Causaste cuarenta y tres heridos, pusiste en peligro un centenar de vidas y eres directamente responsable de daños por valor de medio millón de dólares. Además, has violado la primera ley general: un astronauta siempre debe actuar para preservar la vida y el bienestar de los demás. Creo que tienes dotes de astronauta pero, por ahora, es difícil saberlo. Te enviaré a un curso de instrucción submarina para ver

cómo te las arreglas.

La decisión del sargento no te entusiasma. El cursillo de instrucción submarina postergará tu llegada a Saturno a tiempo para cumplir tu misión.



[Pasa a la sección 20.](#)

No habías previsto que el primer día de instrucción en la Academia Espacial sería tan agotador.

Esa mañana ya habías corrido ocho kilómetros y superado dos tipos de carreras de obstáculos. Tres hombres y dos mujeres se han desmayado a causa del esfuerzo, pero un rato después cada uno de ellos reapareció para concluir los ejercicios.

El almuerzo se compone de pizzaburguesas congeladas reconstituidas. Aunque te prueban bien, tienen un sabor horrible.

Cinco minutos después de que hayas vaciado el plato, tu instructor, el sargento Harold Padgett, os lleva a ti y al resto de los alumnos hasta una enorme piscina completamente seca.

—¡Quitaos la ropa! —ordena Padgett—. ¡Vais a nadar un ratito! —se acerca a ti y gruñe—: ¿No te parece bien... novicio?

Novicio, una palabra que en tu época significa principiante, es el modo como en el futuro denominan a los reclutas.

—¡Vamos! ¿Qué esperas? —te apremia el sargento Padgett—. ¡Tírate!



Te tiras a la piscina. [Pasa a la sección 16.](#)



Te niegas. [Pasa a la sección 12.](#)

TRES días después de que la Policía Militar de La Tierra te metiera en chirona, los robots que te han apresado acuden a tu celda y te ponen en libertad.

Explican que el Consejo de la Reserva Federal de Mutaciones ha presentado pruebas atenuantes para tu caso y que las autoridades han decidido dejarte en libertad.

Poco después vuelves a estar en las calles de Washington, deambulando y preguntándote qué harás a continuación.

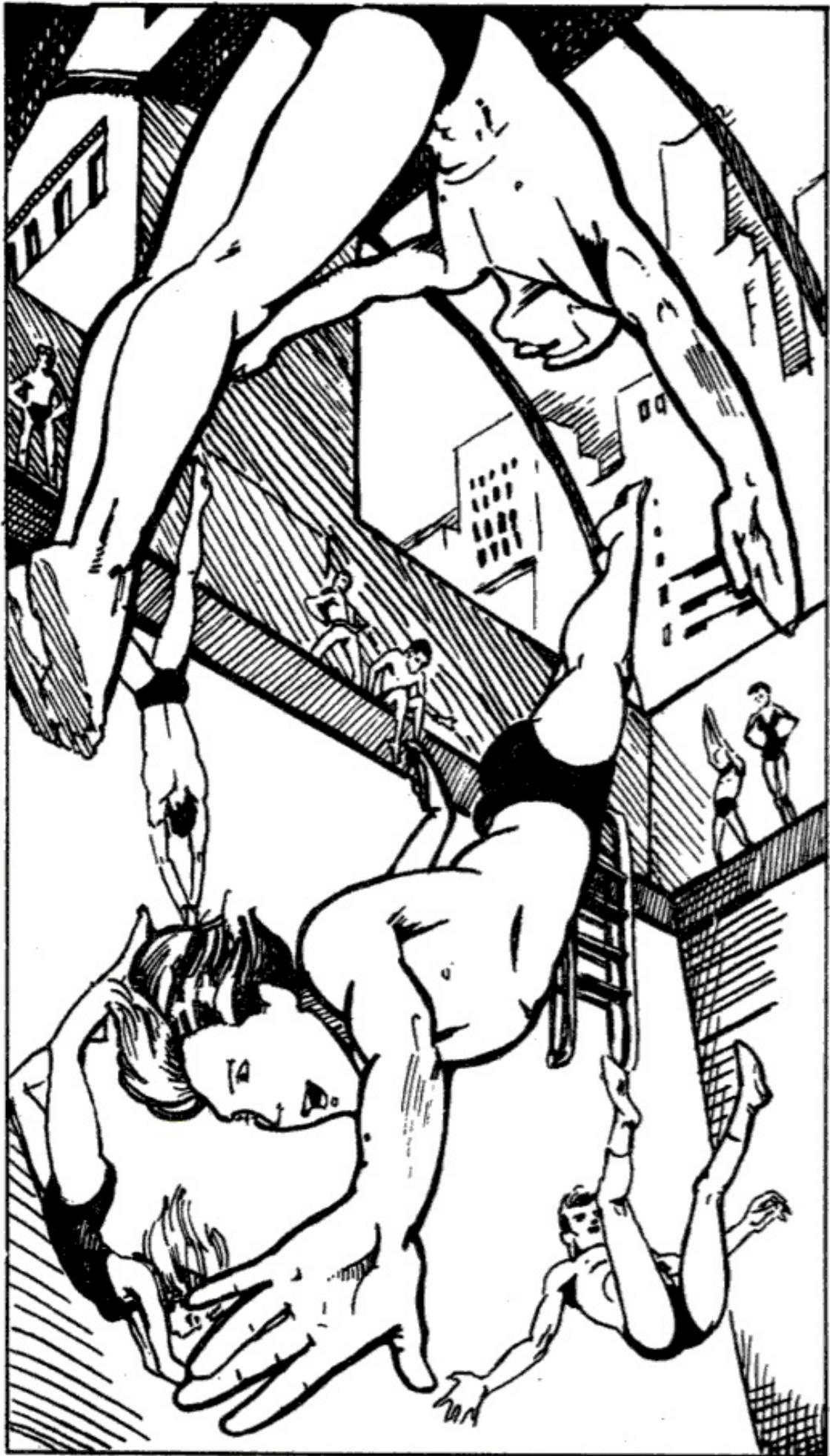
Te llama la atención el titular de un periódico holográfico. La noticia se refiere al coronel Anson Mac Donald.

¡Una foto tridimensional te permite comprobar que el coronel es el mismo hombre que viste durmiendo en el tren!

Si hubieras decidido despertarlo, no habrías perdido tanto tiempo. Buscas su nombre en una consola de listines computarizados y averiguas sus señas. Aunque quizá no sea muy cortés, si quieres tener otra oportunidad de ir a Saturno tendrás que visitarlo en su casa.



[Pasa a la sección 18.](#)





CIERRAS los ojos, te tapas la nariz con dos dedos y saltas.

En lugar de caer, te hundes lentamente, como una pluma que el aire arrastra hacia el suelo.

—¡Mueve las piernas y los brazos! —grita Padgett desde arriba.

Le obedeces y descubres que puedes controlar la dirección en que te mueves.

Incluso puedes subir.

Los otros novicios se lanzan a la piscina con júbilo. Estás en una fosa antigraavedad y de ese modo aprendes a moverte en las condiciones del espacio exterior, donde la fuerza de gravedad no existe.

Durante el resto del día aprendes otras técnicas que te ayudarán a subsistir en el espacio y por la noche estudias, estudias y estudias.

No hay tiempo libre. En cuanto los novicios, llegan a la Academia, ahí se quedan... hasta que concluyen su aprendizaje o salen sin recibir título alguno.

El sargento Padgett afirma que ahora tú y los demás sois astronautas. Es posible que aún estés en La Tierra, pero la has dejado atrás. Ahora en La Tierra no debe haber nada interesante para ti.

Empiezas a aprender a pensar como un astronauta.

Un astronauta obedece a tres leyes generales que son de aplicación permanente:

1. Un astronauta siempre debe actuar para preservar la vida y el bienestar de los demás.

2. Un astronauta siempre debe actuar para preservar su vida, salvo cuando ésta está en pugna con la primera ley general.

3. Un astronauta siempre debe actuar para preservar el equipo, salvo cuando esto está en pugna con la primera o la segunda ley general.

—Estas reglas generales deberían ser aplicadas por todos en el planeta —comenta el sargento Padgett—. Si se hubieran respetado, hoy estaríamos mucho mejor.

En la Academia también se enseñan a pilotar aviones. Todos los astronautas deben poseer conocimientos generales de vuelo, pues de lo contrario podrían encontrarse aislados e impotentes en algún punto.

Tras dos semanas en la Academia, el sargento Padgett considera que tú y George Dale, tu copiloto, estáis en condiciones de probar el prototipo de un avión.

—Según me han dicho, esta maravilla es lo último en diseño —comenta George, palmeando el aparato como si fuera un caballo—. No lo pilotas... el aparato te lleva.

—¿Qué quieres decir? —te interesas.

George sonrío de oreja a oreja.

—Ya lo verás.

Una vez en el aparato, George sujeta a su frente cables que salen del tablero de mandos.

—Es como un videojuego, pero mucho más divertido —explica George—. El reactor capta tus pensamientos y los convierte en órdenes, que obedece como si estuviera sometido a control manual.

—¿Entonces por qué lleva todos estos controles manuales? —preguntas.

—Por razones de seguridad. ¡Despeguemos de una vez! ¡Me chifla probarlo!

En cuanto estáis volando, comprendes porqué tenía George tanta prisa. Gracias a este nuevo método de vuelo, no hay diferencia entre piloto y avión.

—Ahora el reactor forma parte de ti. Eres plenamente consciente de todos los elementos mecánicos, tuercas y tornillos incluidos. Cuando inclinas las alas para cambiar de dirección, el movimiento es tan sencillo como agitar los brazos.

—¿No te parece fantástico? —pregunta George lleno de entusiasmo.

—Tómalo con calma, George. Aunque pueda parecer sencillo, debemos concentrar nuestras mentes en lo que estamos haciendo.

Hay una pausa.

De repente el reactor se sacude... ¡violentamente!

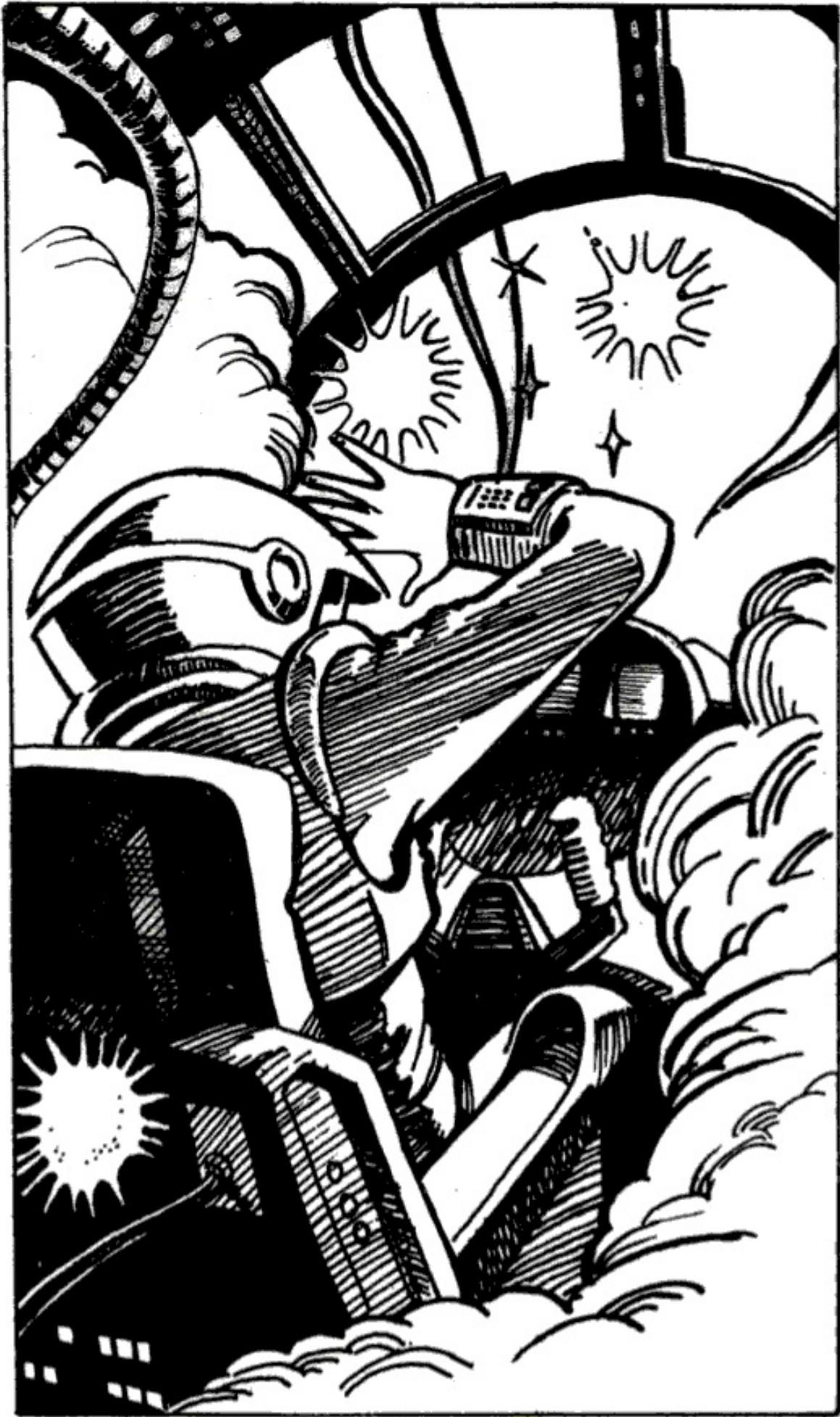
—¡Hemos dado con una turbulencia! —grita George.

—¡No te asustes! —dices, sintiendo que las emociones del copiloto penetran en la nave... y en ti.

Del tablero de mandos salen chispas y las grietas escupen un humo negro que llena la cabina y obstruye la visión. George grita y pierde el conocimiento.

Un intenso dolor invade tu mente. Aunque nada te gustaría más que perder la conciencia y reunirte con George, haces esfuerzos para no desmayarte.

Aprietas la cara contra los cristales de la cabina, miras hacia abajo y ves que puedes aterrizar en la autopista gratuita... y aterrizar con seguridad si los conductores que se acercan tienen tiempo para que sus ordenadores de a bordo los detengan.



También puedes practicar un aterrizaje de emergencia en los cercanos bosques de Nueva Jersey, bosques creados por el mismo desastre ecológico que originó las tierras de la Reserva Federal de Mutaciones. En este caso, sólo tendrás que preocuparte por tu vida y la de George.

El reactor se estremece. ¡Parece que está a punto de estallar!



Aterrizas en el bosque. [Pasa a la sección 21.](#)



Aterrizas en la autopista. [Pasa a la sección 13.](#)

PISTA ^[4]



HART sonríe mientras pulsa botones y ajusta los mandos.

—¿A dónde vamos? —preguntas mientras te abrochas el arnés de seguridad del asiento del copiloto.

—Ése es mi secreto. ¡Allá vamos!

El cohete se eleva, atravesando en silencio la falsa cubierta que ocultaba la mayor parte del escondite de la superficie lunar. El poderoso sistema de aceleración del cohete pronto deja atrás a las rápidas astronaves de la policía. La Tierra y La Luna han quedado reducidas a nada antes de darte cuenta.

—¿A dónde dijiste que íbamos? —preguntas, tratando esta vez de parecer indiferente.

—A un asteroide del Sector GHE-17,5 —responde Hart distraídamente, refiriéndose a un sistema cartográfico que estudiaste cuando eras novicio.

Asientes sin darle importancia y luego te das cuenta de lo que Hart acaba de decir.

—¡Ese sector se encuentra entre La Tierra y Marte y en esa zona no hay asteroides!

Hart se encoge de hombros.

Observas a Hart con atención.

—Para ser precisos, hay uno o dos.

Permanecéis en silencio durante casi todo el viaje. Hart parece reírse de alguna gracia secreta y experimentas la desagradable sensación de que tiene algo que ver contigo. Tal vez debiste entregar a la policía al viejo buitro del espacio cuando se presentó la oportunidad.

Vigilas los movimientos de Hart. El pirata repara en ello y parece divertirse aún más.

Súbitamente exclama:

—¡Ajá! ¡Ahora aparecerá en las pantallas!

Observas las lecturas del radar y descubres que Hart se refiere a un asteroide de órbita irregular que lo aleja de la franja entre Marte y Júpiter. Nunca se ha hecho un cálculo exacto de esos asteroides errantes porque nunca hubo gran interés en ellos.

Pero es el escondite perfecto para una pandilla de pendencieros piratas espaciales.

Extrañamente, la superficie del asteroide que se acerca a toda velocidad es árida, careciendo hasta del menor indicio de estar poblado. Quizás Hart sólo está llegando a un lugar de encuentro acordado previamente.

Hart reduce gradualmente el chorro de iones. Veinte minutos después gira la nave hasta situarla en posición de aterrizaje. Apaga los motores y la astronave se acerca lentamente a la superficie.

Y penetra en ella.

Contemplas el árido paisaje que se eleva al otro lado de la compuerta... a medida que la nave se hunde en oscuras profundidades, y se desliza por un túnel uniforme, provisto de luces fluorescentes impulsadas por un generador solar.

¡El asteroide está camuflado de manera que desde el exterior parezca insignificante y vacío!

En tanto la nave se detiene, Hart se desabrocha el arnés de seguridad.

—Ya está, nos apeamos aquí —dice alegremente.

Sigues a Hart desde la nave hasta la zona de aterrizaje, donde espera un grupo de piratas ataviados con una mezcla de ropas pintorescas y trajes espaciales.

—¡Mirad lo que la estela del éter ha traído esta vez! —exclama el jefe, un cíborg con un brazo mecánico y una pierna artificial de metal.

Te deprimes al comprobar que es el mismo personaje de las fotos tridimensionales que has visto en la Academia. El jefe de los piratas es el célebre Robert Randall, un ex oficial de la Confederación que se convirtió en el más brutal bucanero espacial de la historia. Una computadora de alta velocidad tardaría tres días en imprimir la lista de todos los delitos de los que se le acusa.

—Hart, ¿dónde está tu botín? —pregunta Randall bruscamente, al tiempo que estrecha la mano de su compinche.

—En la bodega, como de costumbre —responde Hart. Mientras los codiciosos piratas corren hacia la nave para descargarla, Hart te señala a ti, que estás detrás de él, y añade—: Mira, te he traído un extra, un chico para que friegue los cacharros de tu cocina.

¡Hart jamás tuvo la menor intención de llevarte a Saturno!

El pirata espacial sonrío maliciosamente y te apoya una mano en el hombro. A pesar de la tela del traje espacial, su apretón frío y húmedo te provoca un escalofrío.

—Deberías saber que no se puede confiar en un viejo pirata espacial como yo —comenta afablemente—. ¿Creíste realmente que te dejaríamos partir ahora que conoces el secreto de este pequeño asteroide?

—¡Prometo no decírselo a nadie!

Hart echa la cabeza hacia atrás y ríe estentóreamente. Las promesas no significan nada para el pirata espacial.



Te das cuenta de que por esa vía no llegarás a Saturno. Ha llegado el momento de ocultarse de esos piratas espaciales y franquear la barrera del tiempo.

A toda prisa, antes incluso de que Hart deje de reír, te das la vuelta y echas a correr por un pasillo.

—¡Detened a ese chaval! —gritan simultáneamente Randall y Hart.

No ves quién dispara un rayo láser que abre un agujero de bordes quemados en el suelo, a tu lado. Te mueves con torpeza a causa del traje espacial, pero eso no te impide avanzar.

—¡Basta de disparos! —grita Randall detrás de ti—. ¡Quiero vivo al chico!

Por el rabillo del ojo ves un conducto de ventilación tapado por una rejilla de metal.

Con la esperanza de haber adelantado lo suficiente a los piratas para que no puedan verte, abres la rejilla, te metes en el conducto y a continuación la cierras.

Los piratas pasan corriendo por tu lado... y se detienen a menos de cinco metros de distancia.

—¿Dónde está el chico? —pregunta uno de ellos.

—¿Hacia dónde debemos ir? —se interesa otro.

Parece que el corazón te va a salir del pecho cuando otro pirata exclama:

—¡He oído un ruido! ¡Por aquí!

Te encuentras sumamente angustiado.

Los piratas se alejan a la carrera persiguiéndote supuestamente y tú quedas atrás.

¡Súbitamente, en medio de la semiobscuridad que te rodea, una mano toca tu hombro!

Te das la vuelta y ves a un viejo, vestido con andrajos. Te sorprende no haberlo percibido antes con el olfato, pues no puede haber olor más desagradable que el que despide ese anciano.

—Perdóname, no quise asustarte —dice el viejo con voz ronca.

—¿Quién es usted?

—Estate tranquilo, no te delataré. A decir verdad, si me sigues puedo ayudarte a escapar.

¿Escapar? No tienes la menor idea de lo que hace allí ese hombre. ¿Estás dispuesto a seguir esa disparatada posibilidad?

—¡Ven conmigo! —insiste el viejo—. ¡Tarde o temprano se les ocurrirá buscar en los conductos! ¡Yo soy el único que sabe dónde ocultarse!

Ahora que el viejo te ha visto no puedes franquear la barrera del tiempo. Sin embargo, estás seguro de que podrás llegar al cohete en el que viniste para escapar de ese falso asteroide.



Escapas en el cohete. [Pasa a la sección 25.](#)



Sigues al viejo. [Pasa a la sección 30.](#)

PISTA ^[5]





HAS avanzado hasta la casa del coronel Anson Mac Donald y... ¡Crash!, aterrizas en medio de un espino. Por si fuera poco, has llegado en mitad de la noche.

Las espinas rasgan tu ropa y hieren tu piel mientras intentas incorporarte pero, de momento, comprobar que estás en las señas correctas es más importante que curar las heridas.

Compruebas que estás en un patio trasero. Como lo más correcto sería llamar a la puerta principal, te desplazas en medio de la colección de turbinas de viento y células solares que cubren las necesidades energéticas básicas de la vivienda.

Te acercas a un jardín de plantas fosforescentes. Despiden tanta luz que permanecer oculto resulta muy difícil.

—¡Arf! ¡Arf! ¡Grrrrr! ¡Arf! ¡Grrrrr!

Esperas que no sea lo que supones que es.

Pero lo es. Un perro cibernético —mitad máquina y mitad pastor alemán— ha percibido tu olor y ahora intenta alcanzarte.

Corres hacia la zona en sombras. Intentas moverte a favor del viento para que tu olor no le llegue. Lamentablemente, han triplicado la capacidad olfativa y auditiva del can y mejorado su vista con visión infrarroja.

Trepas a un muro de piedra. Tus dedos se aferran al borde, pero el perro te echa a tierra.

En el momento en que el can está a punto de ahogarte, una mano se asoma desde las penumbras y le acaricia el cogote. Oyes el chasquido de un interruptor.

En una décima de segundo la conducta del perro cambia radicalmente y te lame la cara con su lengua áspera y húmeda.

—Rover, ya está bien. Ahora déjalo en paz —dice una voz amable. A medida que el perro se aleja y se dispone a montar guardia a corta distancia, el coronel Anson Mac Donald se acerca a ti y te pregunta jovialmente—: Oye, ¿te conozco? Si no me equivoco, mi amigo Paul Linebarger me dijo que esperaba la llegada de un visitante proveniente de un sitio remoto.

—Ese soy yo —dices al tiempo que te pones de pie—. Lamento haberlo

molestado a estas horas de la noche.

—No te preocupes. Me gusta la compañía —llegas a la conclusión de que el coronel es un hombre encantador—. Entremos y veamos cómo puedo ayudarte.

—Anson está, sin lugar a dudas, en condiciones de ayudarte. Al día siguiente viajas en un autobús de alta velocidad por una supercarretera... a más de 160 km por hora. ¡Y mañana por la mañana serás uno de los alumnos de la Academia Espacial!



[Pasa a la sección 14.](#)



HA pasado una semana desde que llegaste a La Luna, después de hacer un aterrizaje de emergencia con el prototipo. Empiezas a acostumbrarte a pesar la sexta parte de lo que pesabas en La Tierra.

Vuelas en tu aeronave y a tus pies, a un kilómetro y medio de distancia, ves valles y cráteres que pasan lentamente. Las montañas dentadas arrojan sombras a través del paisaje sin vida. Hasta el polvo permanece eternamente inmóvil.

—Creo que ese pícaro de Hart se dirige hacia el Cráter Tsiolkovski —dice Sydney Bounds, tu compañero—. Recientemente descubrieron en su interior una red de fisuras subterráneas.

Haces una pausa.

—Es el sitio ideal para ocultar una nave en la que huir —comentas.

—Me alegro de que estés aquí. Entre tu perspicacia y la mía, podremos vencer a ese viejo pirata.

Viejo pirata es la expresión más exacta, piensas.

Desde tu primer día como novicio, has oído hablar de Ellis Hart, un viejo astuto que, por pura diversión es capaz de robar un objeto sin valor en las mismas narices de la Policía confederada.

Y si el objeto tiene un valor incalculable... bueno, mucho mejor.

Desde que llegaste al campamento de instrucción has oído comentarios sobre Hart y su legendaria guarida, donde acumula el botín de sus correrías interplanetarias.

En síntesis, Ellis Hart es el hombre más buscado del Sistema Solar. Y, a juzgar por lo que has oído, está encantado de su peculiar circunstancia.

Sydney y tú habéis seguido a Hart desde que localizasteis una aeronave sospechosa que salía a hurtadillas de la Base Lunar 5.

Abrigas la esperanza de que, si capturas a Hart, convencerás a tus superiores de que te envíen a Saturno.

Sydney pasa delante de ti, te obstruye la visión de la pantalla del radar y aprieta un botón.

—Mira, he puesto el dispositivo explorador infrarrojo para que registre los restos de radiación de cristales de dilitio. Eso nos ayudará a localizarlo.

—¡Bien pensado! —exclamas, observando la pantalla de radar y el dispositivo explorador—. ¡Mira, ya lo tenemos!

—¡No me equivoqué! Se dirige hacia el Tsiolkovski.

Un cuarto de hora más tarde sobrevoláis las rocas negras como pizarra del Cráter Tsiolkovski, que debe su nombre al científico ruso que a principios del siglo veinte inicio la teoría de los cohetes.

—¡Presta atención! —exclama Sydney—. ¡Estoy viendo su nave! —al otro lado del cráter, sobre el horizonte, la aeronave sospechosa se aleja rápidamente—. ¡No puede igualar nuestra velocidad! ¡Ya lo tenemos!

Lamentablemente, la predicción de tu compañero es prematura. Un rayo láser aviesamente disparado desde abajo atraviesa la cola de tu nave.



—¡Nos han dado! —exclamas—. ¡Hart nos disparó por la espalda!

—¡Procedimientos de emergencia! —ordena Sydney antes de que la nave se estrelle contra la negra superficie.

El metal se dobla y se derrumba a tu alrededor. Sydney y tú sois violentamente sacudidos en el interior de la nave.

Te detienes finalmente cerca del borde afectado por el rayo láser. Es una suerte que Sydney y tú tomarais la precaución de dejaros puestos los casos de los trajes espaciales. Cierras tu sistema de ventilación y conectas las bombas de las botellas.

Si bien estás a salvo, ¿qué pasa con Sydney?

Te desplazas hacia él con dificultad. Su cabeza pende hacia atrás y sus brazos cuelgan flojamente por encima del asiento del piloto.

Evidentemente cerró de manera automática su sistema de ventilación antes de desmayarse, de modo que el aire contenido en su traje no fuera expulsado en cuanto se vio expuesto al vacío.

¡Pero no conectó las botellas y podría estar asfixiándose!

Sydney permanece inmóvil hasta mucho después de que por su traje circule oxígeno fresco. Finalmente se queja y se agita.

—¡Ay! ¡Ay! ¡Me siento muy mal!

Le dices que no se mueva y llamas a los médicos para que lo atiendan.

Tendrás que perseguir a Hart en solitario.

Examinas la pistola de rayos láser que cuelga de la pared. Como parece haberse salvado del accidente, te la llevas.

Cuando sales a la superficie, restos del choque aún se deslizan por el llano.

Investigas la zona más cercana y escudriñas detrás de cada roca elevada y dentro de cada grieta. Entonces tienes una idea: puedes calcular de dónde salió el rayo láser si tienes en cuenta el emplazamiento de tu astronave en el momento en que fue alcanzada y el ángulo del rayo.

Calculas de dónde salió el láser y te acercas cautelosamente a la zona.

Miras detrás de una roca.

Hart no está allí —esperabas que se hubiera ausentado, pero hay una extraña abertura que parece internarse en lo profundo de La Luna.

Arrojas una piedra al interior de la fisura. Si no está mirando, Hart no podrá ver cómo cae la piedra en el vacío. Pero si está atento, tal vez se asuste y dispare su láser. Y en ese caso verás el brillo del rayo en la oscuridad.

No ocurre nada.

Esperas un instante y te cueles por la cavidad. Tal vez Hart sea demasiado listo para dejarse engañar por esa estratagema, pero ahora ya es muy tarde para preocuparse.

En La Tierra, las cavernas han sido lentamente abiertas en la roca por corrientes

de agua subterráneas, pero las de La Luna sólo son agujeros bajo la superficie, huecos que se formaron hace más de cuatro mil millones de años, cuando se enfriaron los océanos de metal fundido.

Las paredes de las cavernas lunares tienen una característica en común: son ásperas y desiguales. A menudo forman complejos laberintos y ésta no es la excepción a la regla. Te abres paso a oscuras pasando la mano sobre la impecable franja que Hart ha grabado a fuego en la pared para guiarse.

Tal vez esa franja fue trazada hace muchos años.

¡Quizá te estás acercando a la legendaria guarida de Hart!

Después de andar diez minutos por la tenebrosa oscuridad del laberinto, ves más adelante una centelleante línea de luz.

Preparas tu pistola de rayos láser y caminas hacia allí. Te asomas a una estancia amplia y cavernosa y ves que Hart introduce las últimas provisiones en una astronave. El aparato es una auténtica reliquia del pasado.

Seguramente hace años que lo tiene oculto allí en previsión de un día en que tuviera que largarse rápidamente de La Luna.

Entras en la caverna y le apuntas directamente a la cabeza.

—¡Quieto! —le ordenas por radio—. ¡Queda detenido!

Hay una pausa.

Hart deja la caja en el suelo, te saluda y te llama por tu nombre. No parece sorprendido por tu presencia.

—Esperaba que si alguien descubriría mi refugio en La Luna fueras tú —comenta por radio—. Investigué sobre todos los reclutas de la Confederación y descubrí algunas cosas muy interesantes sobre ti. Nadie sabe realmente de dónde vienes, pero todos están enterados de que tu máxima aspiración es ir a Saturno. —Hart señala su astronave y añade—: ¡Aquí tienes el billete! —esboza una audaz sonrisa—. Si me acompañas al punto de reunión con los piratas espaciales, personalmente me ocuparé de que llegues a Saturno en un abrir y cerrar los ojos. Por el contrario... si me entregas, es imposible saber cuánto tiempo pasará hasta que te encomienden una tarea en Saturno que podría no llegar nunca.

Fugazmente divisas otra aeronave a través de la abertura que aparece por encima de la astronave en la que Hart se propone escapar.

La policía confederada está cada vez más cerca.

—¿Qué eliges, una vida de libertad y aventuras a mi lado... o la esclavitud de la civilización?



Entregas a Hart. [Pasa a la sección 11.](#)



Huyes con Hart. [Pasa a la sección 17.](#)

PISTA ^[6]



ATAVIADO con el equipo de buceo en alta mar, del futuro, inicias optimista y madrugador tu primera jornada en el Centro Cerrado de Instrucción Submarina. Te sientes como si te hubieras sumergido en un cubo de agua helada. Nadie te dijo que el mar estaba tan frío.

De hecho, casi nadie te ha dicho nada desde que te aerotransportaron a esta base marina construida por el hombre en medio del océano. Los reclutas que se toman en serio el programa submarino se sienten molestos por la presencia de aquellos que, como tú, fueron enviados por la Academia Espacial para que los castigaran o los sometieran a prueba. Pasarás la mayor parte de las tres semanas siguientes bajo el agua, practicando inmersiones de hasta diez horas de duración, cuando en otras circunstancias podrías estar en el espacio exterior.

Como el equipo es compacto, nadar bajo el agua no resulta demasiado difícil. Aunque la presión del aire es alta, las botellas son ligeras. La linterna está situada encima de tu máscara y de tus aletas salen minúsculos chorros que te ayudan a avanzar. Tu arpón motorizado es un modelo de acción rápida que puede disparar hasta ocho proyectiles en menos de treinta segundos.

Una vez en el agua, los reclutas te siguen. Para no estorbarlos —y para evitar que te pateen la cabeza— te alejas cada vez más de la superficie.

Nadie te informó que el océano era tan oscuro.

Vislumbras las colas de diversos peces exóticos que quedan al alcance de tu haz de luz cuando miras furtivamente a tu alrededor, intentando ver en todas direcciones al mismo tiempo.

Algo frío y húmedo, algo más frío aún que el agua, toca tu tobillo. Parece un hocico.

Retrocedes y giras simultáneamente. Nadando descaradamente en el centro de tu haz de luz hay un delfín gigante con el emblema de la ONU tatuado a ambos lados de la cara.

Mejor dicho, tú crees que es un delfín, si bien los de tu época no tienen aguzadas hileras de dientes de diez centímetros, como éste.

Levantas el lanzaarpones, listo para disparar. El delfín es inteligente y amigo del

hombre o es una salvaje bestia del futuro que ha sufrido una mutación.

Sea como fuere, tienes que decidir rápidamente si le disparas o no. El brillo de sus ojitos vidriosos demuestra que indudablemente está tramando algo.



Disparas contra el delfín. [Pasa a la sección 26.](#)



Bajas el lanzaarpones. [Pasa a la sección 24.](#)

PISTA ^[7]



UN minuto después de tomar la decisión de intentar un aterrizaje de emergencia en los bosques de Nueva Jersey, sientes que tu cuerpo se parte en dos.

Sin embargo, por el momento no has sufrido ningún daño físico. El dolor es exclusivamente mental. El reactor arranca las copas de los árboles y, como estás conectado al sistema, sientes la madera que se astilla contra las alas.

Sospechas que en pocos segundos sentirás que las alas se inclinan y se quiebran cuando entren en contacto con las ramas más gruesas y los troncos. La velocidad ya es peligrosamente reducida.

Pasas el prototipo al Control manual y luchas por estabilizarlo. Más adelante aparece un claro llano, si logras llegar...

Pocos instantes después las ruedas se posan milagrosamente en el suelo. ¡Has aterrizado! ¡Estás a salvo!

Bueno, casi a salvo.

Delante de ti se eleva una gigantesca masa de hierba silvestre que ha sufrido una mutación y vas demasiado rápido para poder frenar. Lo último que recuerdas es la hierba silvestre que se acerca velozmente a los cristales de la cabina y choca contra ellos. Te desvaneces.

Recobras el conocimiento en el hospital. El sargento Padgett está sentado junto a tu cama.

—Tranquilo —dice el sargento—. Pronto volverás a andar.

—¿Qué le ha ocurrido a George? —preguntas, sin estar muy seguro de querer saberlo.

—Está un poco más magullado que tú, pero también se pondrá bien.

—Sospecho que no soy un gran piloto, ¿verdad?

—Eres un piloto fatal, pero me bastó echar un vistazo al lugar del accidente para saber que no podrías haber aterrizado en la autopista sin herirte a ti mismo, a George o al reactor. ¿Quién sabe qué daños podrías haber provocado o cuántas vidas se podrían haber perdido? En lo que a pilotos fatales se refiere, tú te convertirás en un gran astronauta.

—¿Quiere decir que me he graduado?

—¡Con matrícula de honor! Te encomendarán una tarea en La Luna apenas dejes el hospital.

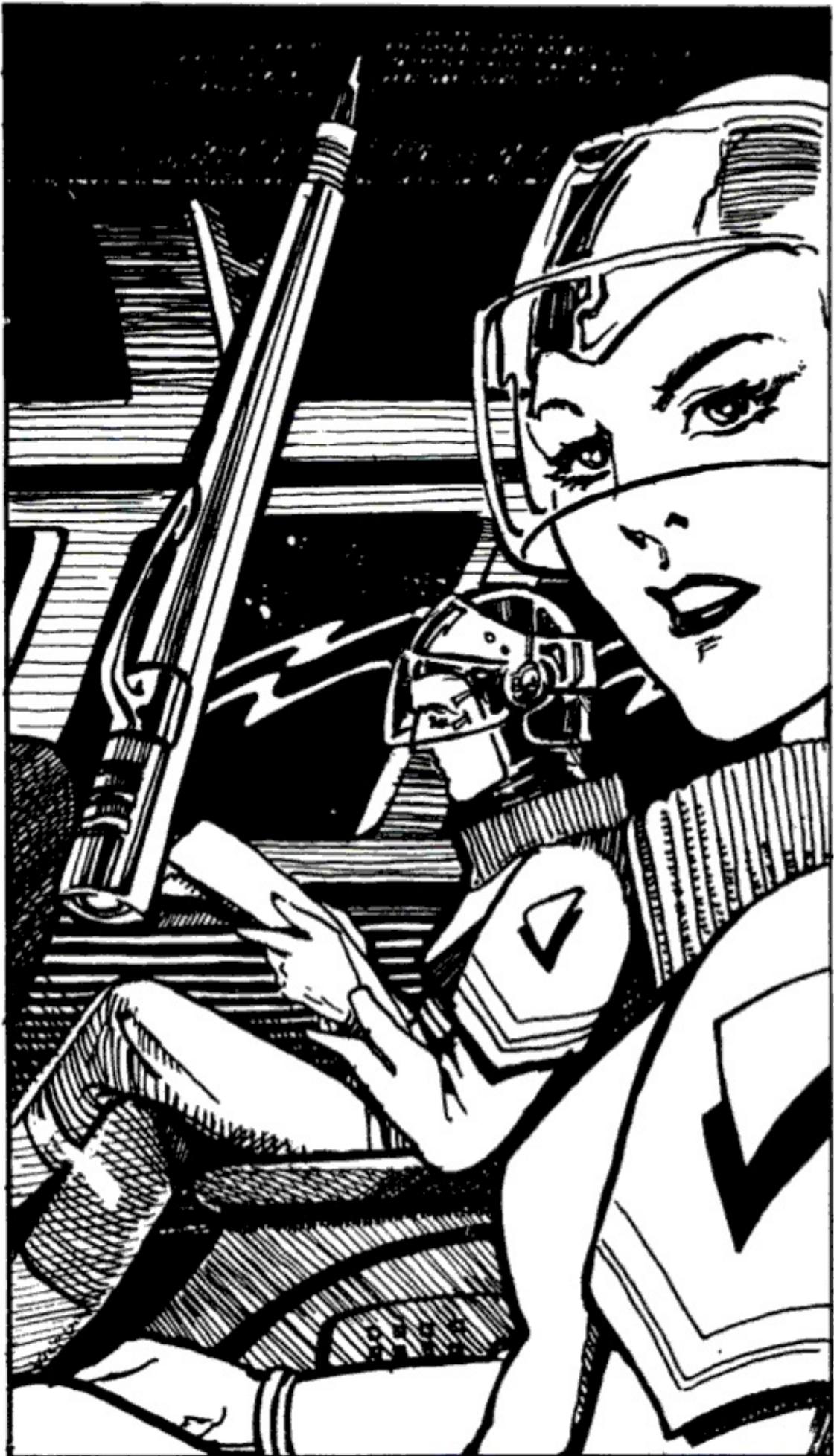
Una semana más tarde, al amanecer, estás en una aeronave del Puerto Espacial Dulles, aguardando el despegue. Los demás graduados de la Academia conversan trivialmente, pero tú estás silencioso y pensativo.

Desde que llegaste al futuro, es la primera oportunidad que tienes de preguntarte cómo son los viajes espaciales.

—Ajústense los cinturones de seguridad —pide el comandante de la aeronave a través del intercomunicador.

Pocos minutos después se te revuelve el estómago. Estás mareado y la cabeza te da vueltas.

Los iones fluyen desde las barquillas nucleares de la aeronave elevándola verticalmente en el aire. Por suerte te ha tocado el asiento de la ventanilla y ves que la gente y los edificios se van encogiendo abajo hasta parecer más pequeños que juguetes. Hasta las montañas semejan simples montículos.



Las estrellas comienzan a centellear en un cielo cada vez más oscuro. Te sientes inenarrablemente ligero. Tus brazos se mueven por propia decisión y tu lápiz se eleva desde el bolsillo de la camisa.

—¡Eh, abróchate los botones! —dice la joven sentada a tu lado tirando de tu manga—. Ese lápiz podría golpear a alguien. Ocúpate de que permanezca en su sitio.

—Lo siento —respondes y aceptas su sugerencia.

Cuando la aeronave se libera de la atmósfera terrestre, el piloto modifica el ángulo de la descarga de iones. Ahora la aeronave se desplaza a gran velocidad hacia La Luna. Puesto que en el vacío del espacio prácticamente no hay fricción, la velocidad de la aeronave se incrementará, si bien la descarga de iones permanecerá constante.

No pasará mucho tiempo hasta que te presentes en tu puesto en La Luna. ¡Has dado el primer paso real para llegar a Saturno!



[Pasa a la sección 19.](#)

LOS anillos de Saturno no parecen constituir una barrera seria entre la astronave y las proximidades de Júpiter. Sin lugar a dudas, el camino directo ahorrará tiempo.

Paul traza un ángulo recto con la nave y aumenta la cantidad de luz solar que ilumina los helados fragmentos del anillo, poniendo de relieve la complejidad del sistema. La simplicidad de su formación sólo era una apariencia. Los huecos no son realmente huecos, sino un espacio algo mayor entre los guijarros y los cantos rodados helados de algunos sectores.

Sin embargo, lo que realmente te preocupa es que los huecos entre las zonas más densas varían constantemente de lugar.

—¡Espera, Paul! ¡Tal vez deberíamos considerar otras variables!

Pero es demasiado tarde. Te das cuenta de que Paul puede ser tan exageradamente entusiasta como tú.

El hueco cambia en el preciso momento en que la nave atraviesa el sistema de anillos. Un canto rodado choca contra el aparato, dañando una de las barquillas nucleares.

Tardáis tres horas en repararla y aún os falta recorrer el camino más largo.



[**Pasa a la sección 34.**](#)

ENROSCAS tus piernas en la base de la plataforma petrolífera poco antes de que el mar se vea agitado por el más poderoso de los temblores. Pones el lanzabengalas en bajo poder. Has decidido salvar a la ballena.

—¿Qué cuernos estás haciendo? —inquire Grancorazón.

La bengala sale disparada hacia la ballena y la asusta. Se aleja y con sus movimientos casi aplasta a Grancorazón.

La bengala pierde potencia y se apaga.

¿Te das cuenta de lo que acabas de hacer? —pregunta Grancorazón indignado—. ¡Esta plataforma petrolífera se derrumbará y los peces muertos flotarán en un radio de kilómetros y kilómetros! La operación de limpieza costará muchos millones y cuando concluya será demasiado tarde para el sistema de vida de esta zona.

El mar se encrespa, la tierra tiembla y la base se comba. ¡Si no sales pronto de este embrollo nunca llegarás a Saturno!

Sabes que cuando te encontrabas en Washington estabas sobre la pista correcta. En consecuencia, cuando el delfín te da la espalda, franqueas la barrera del tiempo...



[**Pasa a la sección 4.**](#)



DECIDES bajar el lanzaarpones para demostrarle al delfín que tu actitud es pacífica. Como estás bajo una base marina construida por el hombre, y el delfín tiene tatuado el símbolo de la ONU, lo saludas.

—Eso está mejor —piensa el delfín en tu cerebro—. Empezaba a preguntarme qué tipo de bisoño me habían enviado esta vez —se dirige telepáticamente a todos los reclutas—: Bueno, novicios, tal vez penséis que ya lo sabéis todo acerca de la vida. Pero ahora estáis en el océano y en este mundo las únicas cosas ciertas son las que yo os digo. ¿Entendido?

Los reclutas submarinos lo comprenden y tú también. Pronto aprendes dos cosas que se refieren a la instrucción submarina:

1. El delfín se llama Grancorazón y...
2. Es mucho más duro de lo que es o podría llegar a ser el sargento Padgett.

Pronto llegas a la conclusión de que, al fin y al cabo, ese castigo no es tan terrible. Todo te resulta más fascinante de lo que podías imaginar. Al margen de lo difícil que pueda ser el trabajo, te sientes indefectiblemente desilusionado cuando llega el momento de salir a la superficie. En tierra no es mucho lo que puedes hacer, salvo dormir.

En todo momento los pensamientos de Grancorazón son un aliciente para ti y te impulsan a esforzarte cada vez más.

Una de tus múltiples tareas consiste en aprender a inspeccionar las plataformas petrolíferas de alta mar situadas a tres kilómetros del lecho oceánico y de las que sólo unos pocos metros asoman a la superficie. El crudo es bombeado directamente hasta un oleoducto de plástico que flota en la superficie con la ayuda de boyas de helio. Así, el crudo llega a la refinería sin que exista el riesgo de una fuga, algo que les ocurría a menudo a los superpetroleros de tu época.

La presión submarina ejerce una tremenda tensión sobre la base de las plataformas. Durante el tercer día de instrucción, Grancorazón también te somete a una presión poderosa, acosándote telepáticamente a medida que te enseña los puntos más sutiles de la inspección.

—Tienes que aprender a prever —transmite el delfín a tu cerebro—. Tienes que

deducir qué podría fallar en el futuro y tenerlo en cuenta. Debes representar mentalmente todas las posibles consecuencias de cualquier decisión que puedas tomar. Además —añade Grancorazón irónicamente—, aún no he visto indicios de que seas capaz de hacer cualquiera de las cosas que he dicho.

Haces una pausa.

¡Qué...!, piensas y todavía no has acabado la frase cuando Grancorazón pregunta: —¿Decías?

—Nada —respondes por radio, preguntándote si alguna vez te acostumbrarás a los inconvenientes que supone estar rodeado de telépatas.

Por algún motivo, Grancorazón ha desplazado a los demás reclutas a otras zonas y ha preferido que dase contigo, concederte el beneficio de su instrucción personal.

Tu trabajo consiste en controlar con un dispositivo electrónico todos los tornillos que sustentan la base de metal. La lectura del aparato te permitirá saber si los tornillos resisten la tensión.

Es todo lo que tienes que hacer. Basta con que anotes si un tornillo se ha resquebrajado y te ocupes del siguiente. Un equipo provisto del instrumental adecuado se ocupará de reemplazarlo.

La tarea no sería tan desagradable si no fuera por el hecho de que, por término medio, hay quince mil tornillos en cada base. Y hoy tienes que revisar otras dos plataformas. Y si no las inspeccionas lo bastante rápido, Grancorazón te asignará una tercera.

Entre el tornillo cinco mil y el diez mil, tu atención queda capturada por un banco de brillantes ballenas amarillas que durante los desastres ecológicos de varias décadas atrás sufrieron una mutación y se convirtieron en bellezas hipnóticas.

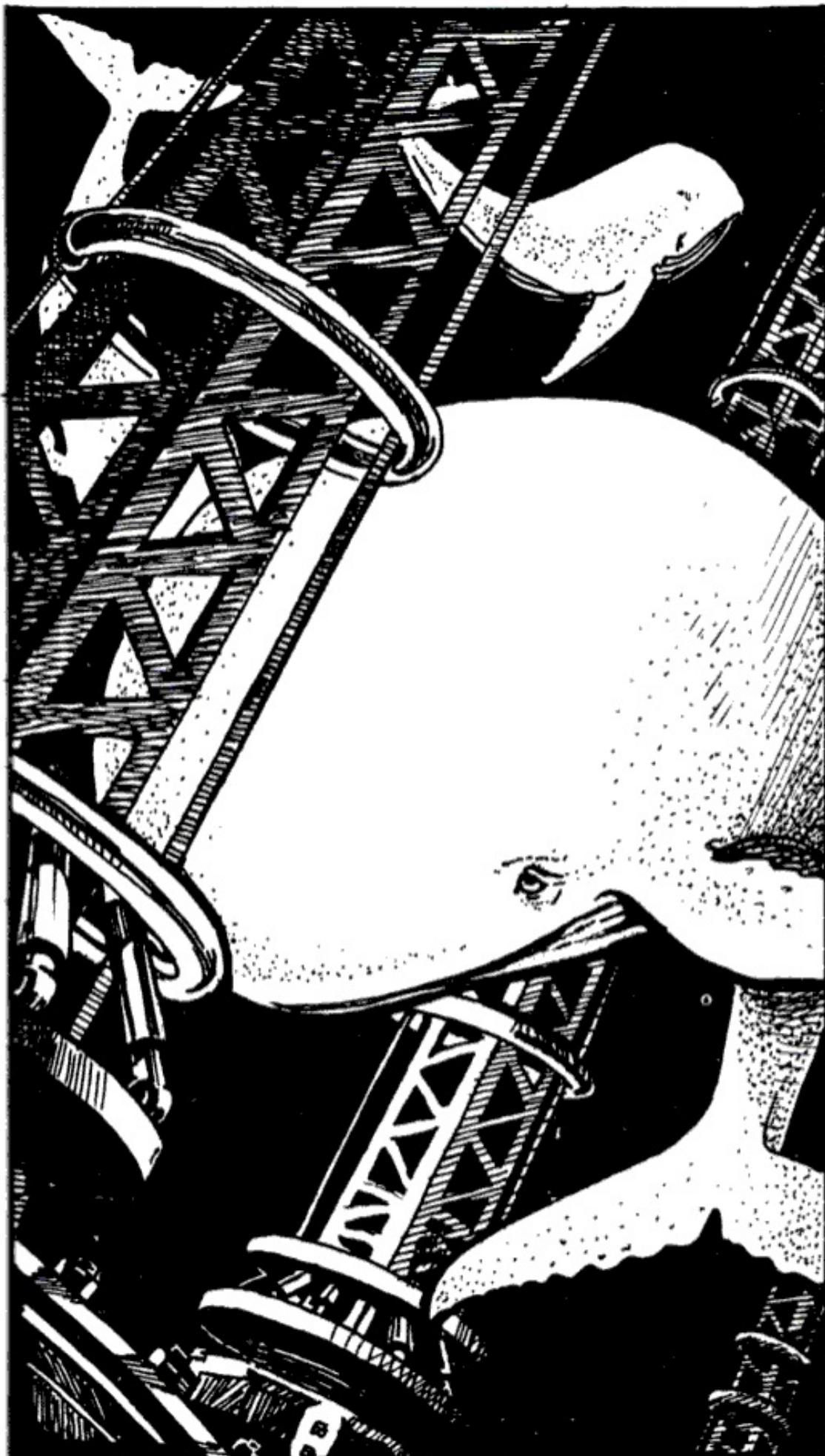
Un animal extraviado que evidentemente se ha sentido atraído por el movimiento de tu linterna, nada hacia la plataforma y se pone de lado para poder observarte con su ojo rojo e impersonal.

—No apartes la mente de tu trabajo —te transmite telepáticamente Grancorazón—. Pronto te acostumbrarás a la presencia de curiosos.

Antes de que puedas apartar la vista de la impresionante presencia que tienes cerca de ti, el océano se agita como si alguien lo revolviera con una cuchara gigantesca e invisible.

—¡Un temblor submarino! —piensa Grancorazón.

El temblor se acrecienta. No sería mayor la turbulencia del agua si estuviera hirviendo.



La base se dobla. Si el temblor no cesa pronto, se producirá una gigantesca fuga de petróleo.

—¡Rápido! ¡Utiliza tu bengala! —te ordena telepáticamente Grancorazón.

¿Quiere que dispare la bengala submarina de alto poder para que salga a la atmósfera? Es probable que una patrulla aérea vea la bengala y comunique al equipo de emergencia que necesitan sus servicios. El equipo intentará salvar la plataforma antes de que la fuga de petróleo provoque graves daños en el sistema de vida de las profundidades marinas.

¿O Grancorazón sólo está preocupado por el destino de la ballena? Quizá quiere que le lances la bengala a la ballena para que se aleje asustada.

Al margen de las intenciones de Grancorazón, será mejor que te decidas pronto pues sólo cuentas con una bengala.



Lanzas la bengala a la atmósfera. [Pasa a la sección 29.](#)



Adviertes a la ballena. [Pasa a la sección 23.](#)



DECIDES no hacer caso del extraño viejo que has encontrado en el sistema de ventilación del asteroide artificial. Abres la rejilla, asomas la cabeza, y miras pasillo arriba y abajo. No hay nadie a la vista pero el caminar de los piratas resuena a tu alrededor'. Aunque es probable que hayan renunciado a la posibilidad de encontrarte antes de que dejes tu escondite, Randall no les ha permitido abandonar totalmente la búsqueda.

—¡Espera! ¡Regresa! —te suplica el viejo a medida que te alejas—. Puedo ayudarte a escapar.

Te despides mudamente del anciano y te escabulles por el pasillo, muy atento a la presencia de algún pirata.

De todos modos, te alegras de escapar por esta vía más que de confiar en el viejo. Parece estar chalado. Hiciste una mala elección al venir aquí con Hart y no quieres complicar más las cosas.

Para variar, la suerte te acompaña. Nadie te ve mientras avanzas por el pasillo, ni nadie monta guardia junto a la nave espacial de Hart. Randall ha mandado a todos en tu persecución, olvidándose de proteger el único sitio al que sin duda intentarías llegar.

—¡Eh, detente!

Parece que no has tenido tanta suerte como pensabas.

La voz del pirata suena brusca y despiadada. Ni siquiera giras para ver si está muy cerca. Subes corriendo la rampa de la nave. El sonido de sus pasos te demuestra que está muy próximo y sus piernas, más largas, le proporcionan una evidente ventaja.

Además, oyes los pasos de otros piratas un poco más lejos.

Al llegar al final de la rampa, accionas un botón que automáticamente desliza la escotilla de metal en el interior del fondo de la nave, por encima de los motores.

El pirata que te pisa los talones no consigue mantener el equilibrio y cae de cabeza desde la rampa.

En el año 2085 la aeronave en la que vas a huir es casi una antigualla, aunque bastante más compleja que aquellas con las que te adiestraste en la Academia.

Transcurren unos' segundos preciosos mientras tratas de recordar cómo preparó Hart el despegue de La Luna.

Los piratas más temerarios golpean el exterior de la nave, incluso algunos se encuentran directamente debajo de las válvulas de escape de iones. Otro grupo más sereno e imperturbable amenaza con disparar sus armas de rayos láser contra la nave.

Nada de cuanto ocurre contribuye a tu tranquilidad pero, por más que te gustaría, sabes que no debes apresurarte.

Afortunadamente, preparas los mandos en unos pocos instantes... ¡y te largas a toda velocidad!

Los piratas huyen en desbandada cuando la nave atraviesa el techo. Gracias a que en el asteroide artificial la gravedad es inferior, los enormes trozos de techo caen lentamente. Es probable que aún no hayan llegado al suelo cuando tú estás ya a salvo en el espacio.

Ahora tu único problema es no verte metido en líos con la Policía Confederada por haber huido con un célebre delincuente.

Transmites por radio a la Base Lunar 5 las coordenadas espaciales del asteroide. Poco después la Policía Confederada rodea el asteroide con una nube de aeronaves y los piratas se entregan.

La primera recompensa por haber salido ileso de esa difícil situación consiste en escoltar personalmente a Ellis Hart hasta La Luna... ¡y en su propia nave!



[Pasa a la sección 11.](#)



DECIDES lanzar un arpón cerca de la cabeza del delfín como disparo de advertencia. Desde arriba alguien te golpea el hombro, por lo que el lanzaarpones se aleja de tu mano flotando. Tienes la sospecha de que tu experiencia de instrucción submarina ha fracasado estrepitosamente.

—Vienes de la Academia Espacial, ¿correcto? —piensa dentro de tu cerebro alguien de naturaleza inhumana.

Sobresaltado, te das cuenta de que el pensamiento proviene del delfín.

—¡Lo lamento, señor! —dices a través de la radio submarina incorporada a tu máscara.

—¿Qué crees que significan los tatuajes que tengo a los lados?

—Bueno... yo... yo no lo sabía.

—Claro que no. Es tu último error bajo el agua. No tengo tiempo para ocuparme de un fracasado tan notorio.

Te preguntas qué significan esas palabras, temeroso de saberlo.

—Significan que has sido descartado —responde el delfín, leyendo tus pensamientos.



[Pasa a la sección 5.](#)



ESTÁS en una estación espacial emplazada en un satélite. Permaneces ocioso delante de un tablero de instrumentos, con las manos a la espalda, observando las lecturas y los brillantes pilotos radiactivos que se encuentran más allá de las barreras de cristal.

No pasa casi nada y lo más probable es que en el futuro próximo no haya ninguna novedad, a menos que acontezca algo inesperado.

El problema de tu estancia en Venus reside en que Saturno se encuentra al otro lado del Sol, y ahora estás aún más lejos de tu meta.

Te alejas del tablero de instrumentos y contemplas Venus a través de una inmensa puerta.

La serenidad de las nubes venusianas no es más que una ilusión. Venus es el territorio de las lluvias ácidas y de atroces tormentas de rayos. La superficie irradia tal calor que las gotas de lluvia se evaporan incluso antes de tocar el suelo. A pesar de las continuas tormentas que se producen en el cielo, la superficie es prácticamente un desierto.

Aunque desde esa altura es muy difícil verlo, Venus se está terragenerando. Desde hace muchos años la Confederación deja caer amoníaco en la atmósfera con la esperanza de que reaccione al entrar en contacto con el dióxido de carbono. El resultado de dicha reacción será urea, un importante componente de los abonos, que podría producir el «efecto invernadero»: las nubes actúan del mismo modo que un invernadero permitiendo que la energía del Sol se filtre en la atmósfera de Venus e impidiendo que escape.

Jirel Stark, la comandante de tu aeronave, sostiene que el proceso gradual está funcionando y que dispone de estadísticas para demostrarlo.

—La tarea de terragénesis quedará concluida aproximadamente en cien años —dijo durante tu primera y breve inspección de la estación espacial—. Construir para el futuro contiene elementos gratificadores. Dentro de tres o cuatro siglos, la gente se alegrará enormemente del trabajo que hoy estamos haciendo...

Si se le puede llamar «trabajo» a estar aquí sin hacer nada..., piensas en el preciso momento en que entra la oficial Cathy Yokomoto. Saluda, y de inmediato apunta

diligentemente datos en las hojas de un sujetapapeles. Su extraordinaria dedicación te llama aún más la atención.

Te acercas a Cathy para saludarla, pero suelta su sujetapapeles y te hace una zancadilla. Caes pesadamente al suelo.

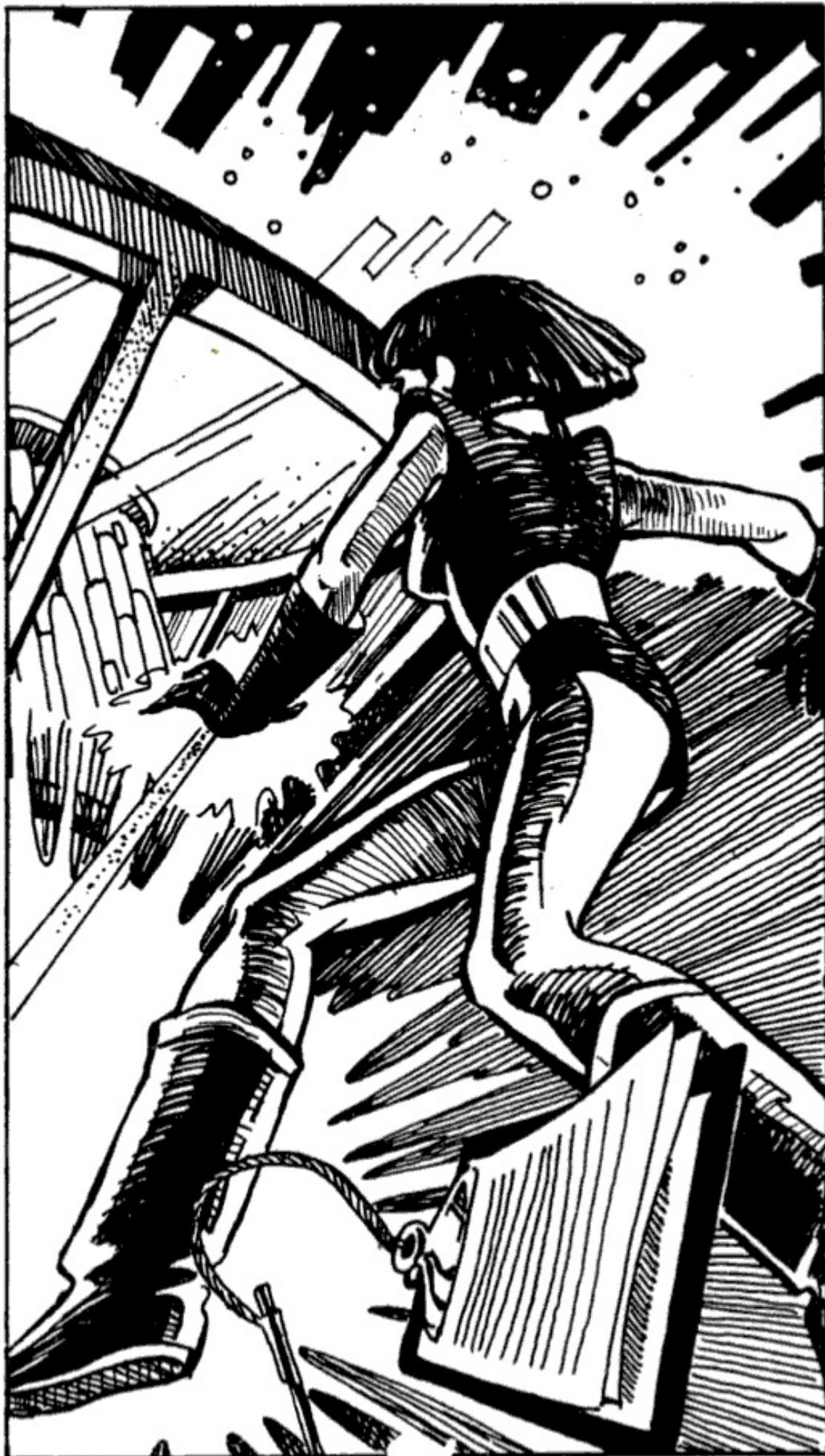
Una luz extraña ilumina su mirada.

—Ha llegado el momento —dice.

¡Es posible que el aburrimiento la haya trastornado! —piensas.

A continuación se destornilla un dedo de la mano ¡Cathy es un cíborg y se propone sabotear la nave!

Seguramente es un miembro de la temida organización revolucionaria Cíborgs Invaden el Mundo.



Has oído hablar de ellos muchas veces en la Academia Espacial. Te han dicho que, cuanto más sucios los trucos, más les gustan.

Cathy gira hacia la barrera de cristal y acciona un control de la palma de su mano, de donde sale un rayo amarillo que chisporrotea al introducirse en el cristal. ¡Se propone contaminar el satélite con la radiación utilizada para mantener en órbita la estación espacial!

Cathy está tan concentrada en su tarea que no repara en que coges un martillo y se lo arrojas. Le da en la cabeza, golpeando una placa metálica que suena y retumba en toda la sala.

Cae sin conocimiento. ¡No obstante, la radiación ya ha empezado a entrar en la estación!

Existe la posibilidad de que puedas detener la fuga y salvar el satélite.

También puedes retroceder en el tiempo y en el espacio a La Tierra, donde con un poco de suerte te encontrarás sano y salvo.



Intentas salvar el satélite. [Pasa a la sección 31.](#)



Eliges regresar a la Tierra. [Pasa a la sección 40.](#)

PISTA ^[8]



LLEVAS menos de una semana en Marte y ya estás irremediabilmente perdido.

Tú y tu compañero Keith Woodcott os tomasteis un descanso para explorar las arenas rojas y el paisaje rocoso viajando en un *buggy*. Keith conducía y ninguno de los dos prestaba mucha atención al terreno.

El *buggy* chocó contra una roca y cayó en una grieta. Luego volcó y salisteis despedidos por los aires, lejos del lugar del accidente. El vehículo cayó por la grieta, arrastrando piedras y dejando inservibles el motor y el sistema de radio de larga distancia.

Tuvisteis suerte. El brusco golpe no estropeó vuestros trajes. Sólo sufristeis unas pocas contusiones y tirones musculares. Podría haber sido mucho peor.

Después estudiaste el terreno y dijiste a Keith:

—Llevas en Marte más tiempo que yo. ¿Dónde estamos?

Keith guardó silencio unos instantes.

—No lo sé —te respondió por el intercomunicador—. Creo que Olympus Mons queda en esa dirección. Deberíamos seguirla. Siempre hay alguien deambulando alrededor del volcán extinguido, buscando cosas.

Así es como Keith y tú lleváis varias horas de caminata... según el modo convencional de medir el tiempo en La Tierra. Estás muy cansado. Aunque tu botella de oxígeno compacta y ligera tiene reserva suficiente para varios días, ninguno de los dos llevó víveres, pues no pensaba extraviarse.

El viento borra tus huellas en la arena roja. A lo lejos, en el cielo se alza una columna de polvo fino agitado por los vientos que pronto se unirá a la fantasmal nube de polvo negro que se aproxima por el horizonte.

Los sonidos no se transmiten con claridad en la atmósfera ligera de Marte y tu traje amortigua los pocos ruidos que se producen. Sin embargo, tu imaginación compensa con creces el silencio cuando un gigantesco relámpago quiebra la obscuridad.

—¡Será mejor que nos demos prisa y busquemos refugio! —dice Keith con tono apremiante—. ¡Las tormentas de polvo suelen durar horas... y a veces días! ¡Y los

vientos alcanzan los ciento sesenta kilómetros por hora!

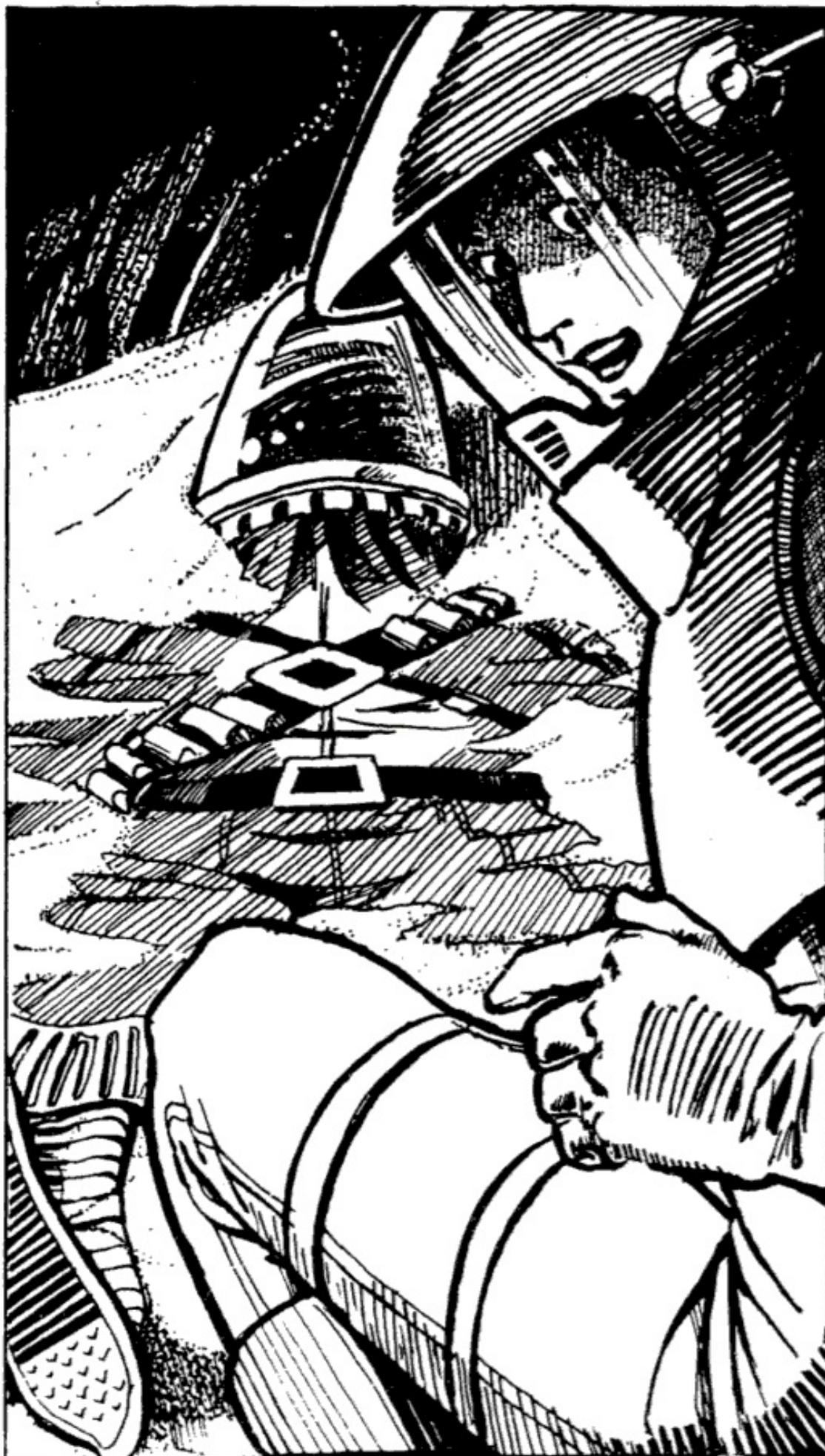
Corréis hacia un montón de rocas. Trepas hasta el centro del montículo, detrás de tu compañero, y te encuentras en el interior de una improvisada caverna. Dada la dirección del viento, el polvo vuela a toda velocidad hacia vosotros.

¡Y si el viento mueve las piedras! —piensas mientras apilas pequeños cantos rodados en la abertura para impedir la entrada al polvo.

Pese a lo tenue de la atmósfera, te zumban los oídos a medida que el estrepitoso huracán retumba en el refugio.

—Keith, ¿estás bien?

—Sí. Pero hay algo extraño en estas rocas. ¡Mira! —Keith te muestra una piedra negra carbonizada y le da la vuelta. El otro lado es llano y uniforme y da la impresión de ser un brillante metal distinto a todos los que has visto—. Mira también esto —añade Keith y coge una piedra más pequeña que está a su lado—. ¿Qué significan estas piedras?



Encuentras una caja de metal. De uno de sus lados asoman cables deshilachados y olvidas el peligro que supone la tormenta. Cuanto más cavas en la cueva, más muestras encuentras.

Luego tus dedos se hunden en el polvo y chocan contra algo sólido. Llamas a Keith, y ambos os dedicáis a excavar.

Desenterráis una voluminosa bota que corresponde a un traje espacial. Jamás has visto el pie que encaje en una bota confeccionada para tres enormes dedos como garras, y muy separados.

Os miráis y volvéis a cavar frenéticamente.

Al final desenterráis un traje espacial casi completo perteneciente a un alienígena: guantes con dos garras en lugar de dedos, una chaqueta para una espalda extrañamente encorvada y pantalones redondeados que parecen diseñados para piernas con tres articulaciones de rodilla.

Keith es el primero en expresarlo:

—Esto... él... debió de hacer un aterrizaje de emergencia aquí, hace varios milenios. En el interior del traje hay restos de un esqueleto. Debió de deteriorarse rápidamente...

—Y se hizo polvo —añades.

—El diseño del exterior de la nave le daba la apariencia de un meteoro corriente.

Keith deja de hablar y lentamente comienzas a comprender la repercusión de sus palabras.

—En ese caso es posible que en este mismo momento estén deambulando por el Sistema Solar vehículos parecidos —dices mientras piensas en la misión que debes cumplir en Saturno—. Y si alguien vio alguna vez un vehículo de este tipo, no pudo reconocerlo porque parecía un fragmento de roca común.

—También es posible que éste haya sido el único alienígena que visitó el Sistema Solar —postula Keith—. Quizá fue una criatura solitaria que viajaba entre las estrellas.

—Me gustaría saber dónde estaba su hogar —agregas.

Mientras la tormenta prosigue sin ceder ni un ápice, decidís dejar que los científicos resuelvan el misterio y os ocupáis de vuestra subsistencia. Cerráis todas las aberturas de la caverna con restos de la astronave, os atrincheráis y esperáis a que la tormenta amaine.

Afortunadamente dura poco y en menos de dos horas ha cesado por completo.

Salís a un paisaje modificado por la aparición de nuevas dunas. Algunas rocas han quedado tapadas y otras al descubierto.

Keith señala el horizonte y exclama:

—¡Mira! ¡Allí está Olympus Mons! ¡Antes la tormenta nos impidió verlo!
¡Estamos salvados!

Como era de prever, en Olympus Mons —el Volcán más grande del Sistema Solar— los científicos cogen muestras de roca y lava. Te permiten utilizar su radio para llamar a la base. Cuando oyen por casualidad las noticias que le transmites a tu comandante, abandonan inmediatamente sus actividades y se dirigen hacia la cavidad... ¡en busca de las primeras pruebas concretas de que nuestro Sistema Solar no es el único lugar del universo en el que hay vida inteligente!

Estás seguro de que el premio a ese descubrimiento consistirá en un viaje a Saturno.

El único problema es que la fama se te impone antes de que puedas hablar con alguien sobre las posibilidades de ir a Saturno. En pocos días Keith y tú sois célebres a lo largo y ancho del Sistema Solar. Todos quieren conocerte y felicitarte, pero nadie te dice lo que necesitas saber para apartarte de todo esto y seguir viaje a Saturno.

Estás en una habitación privada de la Base Fobos 3, descansando tras una fiesta muy animada, cuando oyes una llamada a la puerta.

Ay, mi pobre cabeza, piensas mientras te levantas para abrir.

—Nada de pretextos. No te duele tanto —aparece un pensamiento en tu cerebro.

No necesitas abrir la puerta para saber quién está del otro lado.

Respondes a la llamada. En el umbral, con los largos brazos cruzados como los de un rey de antaño, está Paul Linebarger, el telépata que conociste en la Reserva Federal de Mutaciones.



[Pasa a la sección 35.](#)



AFERRADO a la plataforma petrolífera con las piernas, mientras soportas los temblores más violentos del maremoto, dispones el lanzabengalas en alto poder.

Has elegido tratar de avisar a los equipos de emergencia. Al fin y al cabo, la ballena que se encuentra a corta distancia es sólo una entre muchas y una fuga de petróleo a tanta profundidad podría provocar estragos ecológicos mucho peores que los producidos en tu época.

En este momento tu principal preocupación consiste en que la intensa presión submarina no impida que la bengala especial hidrófuga se eleve por encima de la superficie. Nadie podrá verla bajo el agua.

Accionas el botón de disparo del lanzabengalas.

Un tapón de luz color morado brillante sale disparado hacia la superficie, dejando tras de sí una ráfaga de tibias burbujas.

Suspiras aliviado. ¡La bengala saldrá a la superficie! Si los equipos la ven...

—¡Deja de dar vueltas felicitándote a ti mismo! —transmite a tu cerebro Grancorazón—. Aún tenemos mucho que hacer.

Cuando el equipo llega, ya has señalado con toda precisión los tornillos que corren más riesgo de romperse. Los temblores ya han cesado y salvar la plataforma petrolífera resulta sencillo.

¿Acaso Grancorazón te felicita?

No, claro que no.

Esperaba que realizaras una tarea y has cumplido. Y eso no tiene ni puede tener nada de extraordinario.

Sin embargo, poco después Grancorazón aconseja que prosigas tu instrucción espacial.

Regresas a la Academia Espacial y, una vez más, estás al borde de la piscina vacía. Sin embargo, sabes que esta vez lo conseguirás.



[Pasa a la sección 16.](#)



LOS pozos de ventilación están llenos de tuberías y maquinaria vieja y desechada, parte de la cual está oxidada y podrida. Sigues al viejo en medio de las penumbras, con el propósito de hallar pronto la ruta de huida.

—¿Sabes quién soy? —pregunta el viejo. Sin darte tiempo a responder añade, simple y orgullosamente—: Soy Curtis Van Cott.

—¡Pero no el famoso Curtis Van Cott! ¡No es usted tan mayor!

—Soy su hijo.

Recuerdas lo que has oído en la Academia sobre Curtis Van Cott hijo y Stuart Chin, su asistente, que desaparecieron misteriosamente antes de que los juzgaran por realizar experimentos peligrosos.

—La gravedad artificial de este asteroide es muy inferior a la de La Tierra —explica el viejo—. Por eso el esfuerzo que hacen mi corazón y mi sistema circulatorio es muy inferior al normal. Vivir muchos años en el espacio es bueno para la salud... siempre que no se tenga la intención de regresar a La Tierra.

—Por lo que he oído decir, no le quedaba otra opción.

—Hmmm. Simplemente porque Stuart y yo realizamos experimentos con el tiempo y el espacio, la gente temió que por error pudiéramos apartar todo el Sistema Solar de su fase correspondiente. Dime, ¿a ti te parece un temor justificado?

—Bueno...

—¡Pues no tiene justificación! —exclama Van Cott mientras te guía por un cruce del sistema de ventilación—. En un primer momento Stuart y yo pensamos que nos someterían a un juicio justo, pero cuando estuvo claro que nuestros experimentos serían prohibidos, vinimos a este asteroide que mi padre construyó en secreto. Aquí vivimos y trabajamos en paz hasta que los piratas descubrieron el asteroide. Por eso vivimos entre las paredes y en laboratorios ocultos sin que ellos lo sepan. Los piratas no tienen la menor idea de mi existencia.

No respondes a los comentarios de Van Cott pues oyes que más abajo unos piratas contrariados maldicen y destrozan una despensa. Cruzas rápidamente una rejilla abierta en el techo y ni siquiera miras por temor a que te descubran. Sin embargo, su

propio alboroto les impide oír al viejo.

—Ah, señor Van Cott, estoy disfrutando mucho de este paseo —susurras—, pero me gustaría saber cuándo llegaremos a la parte en la que yo me escapo.

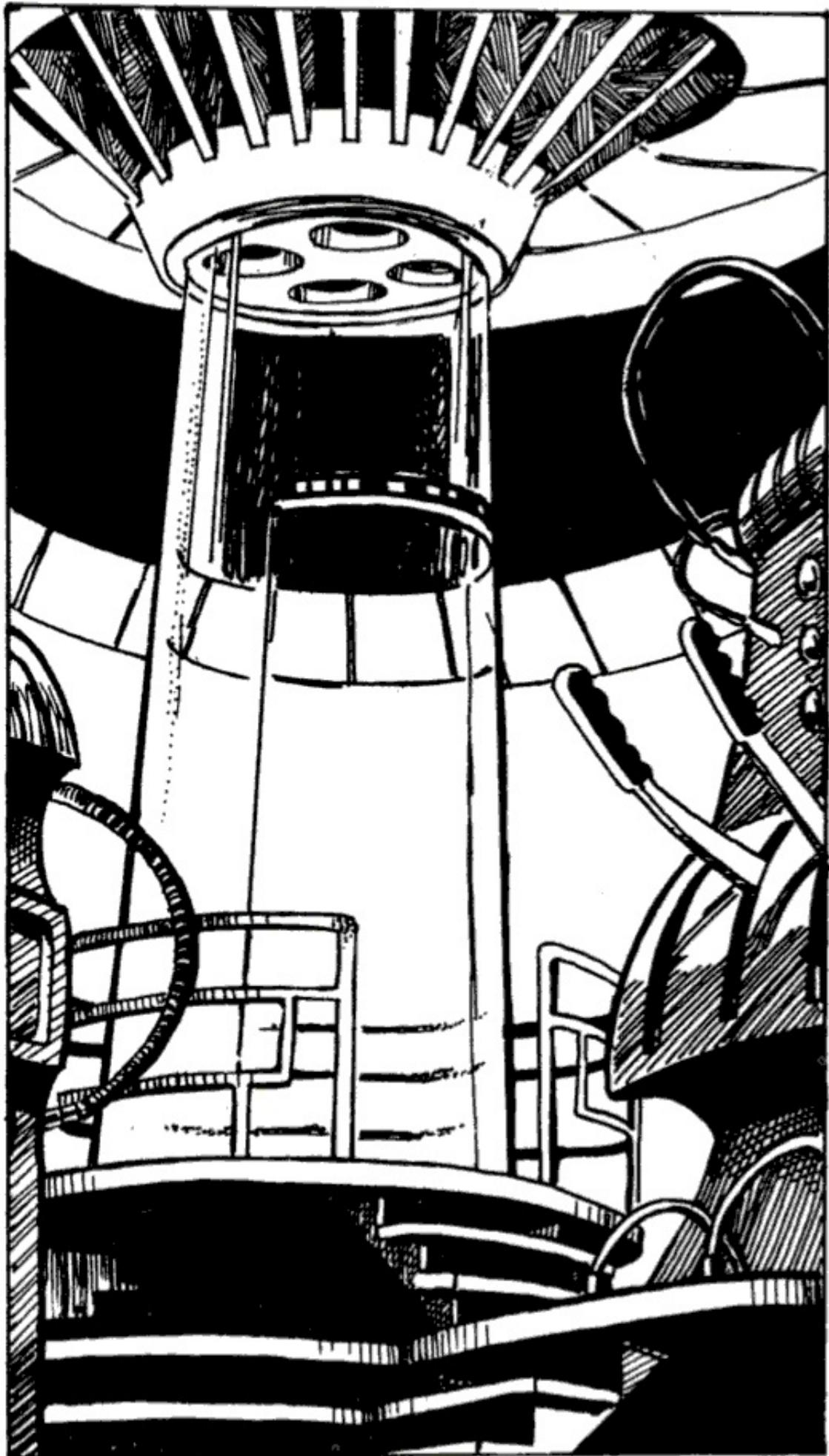
—Enseguida.

Van Cott dobla un recodo y, sonriente, se deja caer por un pozo de ventilación, aterrizando en un montón de ropa vieja.

—¡Shhh! —dices mientras lo sigues—. Nos oirán.

Te cuesta trabajo no reír cuando aterrizas en medio de las ropas con un golpe seco.

—Las paredes están insonorizadas, los piratas no pueden oír nada —te informa Van Cott, mientras aparta el montón de ropa y lo acomoda ordenadamente—. Hace años que no me la pongo. Lo más probable es que estén pasadas de moda —al viejo sentimental se le llenan los ojos de lágrimas.



Apenas haces caso de lo que dice. Toda tu atención está fija en la reluciente maquinaria y el vacío tubo de cristal de la sala secreta.

—Ése es mi dispositivo de viaje interdimensional —explica Van Cott con orgullo y se detiene a tu espalda—. He de reconocer que casi toda la teoría básica la desarrolló Stuart, pero yo desarrollé las aplicaciones prácticas. El sujeto se sitúa en el interior del tubo, se acciona la palanca y es transportado a un universo paralelo que puede parecerse o no al nuestro.

—¡Caray! ¿Ya lo ha probado?

—Sí, Stuart lo ha probado.

—¿Y qué ocurrió?

—Eso es lo que yo sé y tú tienes que averiguar.

Antes de comprender con exactitud el significado de las palabras de Van Cott algo te golpea con fuerza la cabeza. Las luces se apagan.



[Pasa a la sección 32.](#)



EL satélite cuya órbita está por encima de Venus se tambalea. Aunque apenas percibes esa sensación, es real. Los daños que Cathy infligió a la cabina que alberga los pilotos de radiación tienen su efecto en la corriente de iones que mantiene estable la órbita.

Aprietas el botón de alerta roja y unos potentes timbres resuenan en toda la estación.

Acto seguido te pones un traje que te protegerá de la radiación.

Estás colocando los escudos contra la radiación de plomo cuando el resto de la tripulación, vestida también con trajes protectores, entra de prisa, tropezando casi en su deseo de colaborar.

—Ven aquí. Ya has hecho bastante —dice la comandante Stark, observándoos a ti y a la desmayada Cathy a través de la lente de plástico verde de su casco—. ¿Qué ha ocurrido? —le das una rápida explicación—. Supongo que no hemos sufrido daños graves —añade. Ordena a la tripulación que refuerce una parte del blindaje y después vuelve a ocuparse de ti—. El satélite se estabilizará. Lo que más lamento es haber perdido a dos tripulantes.

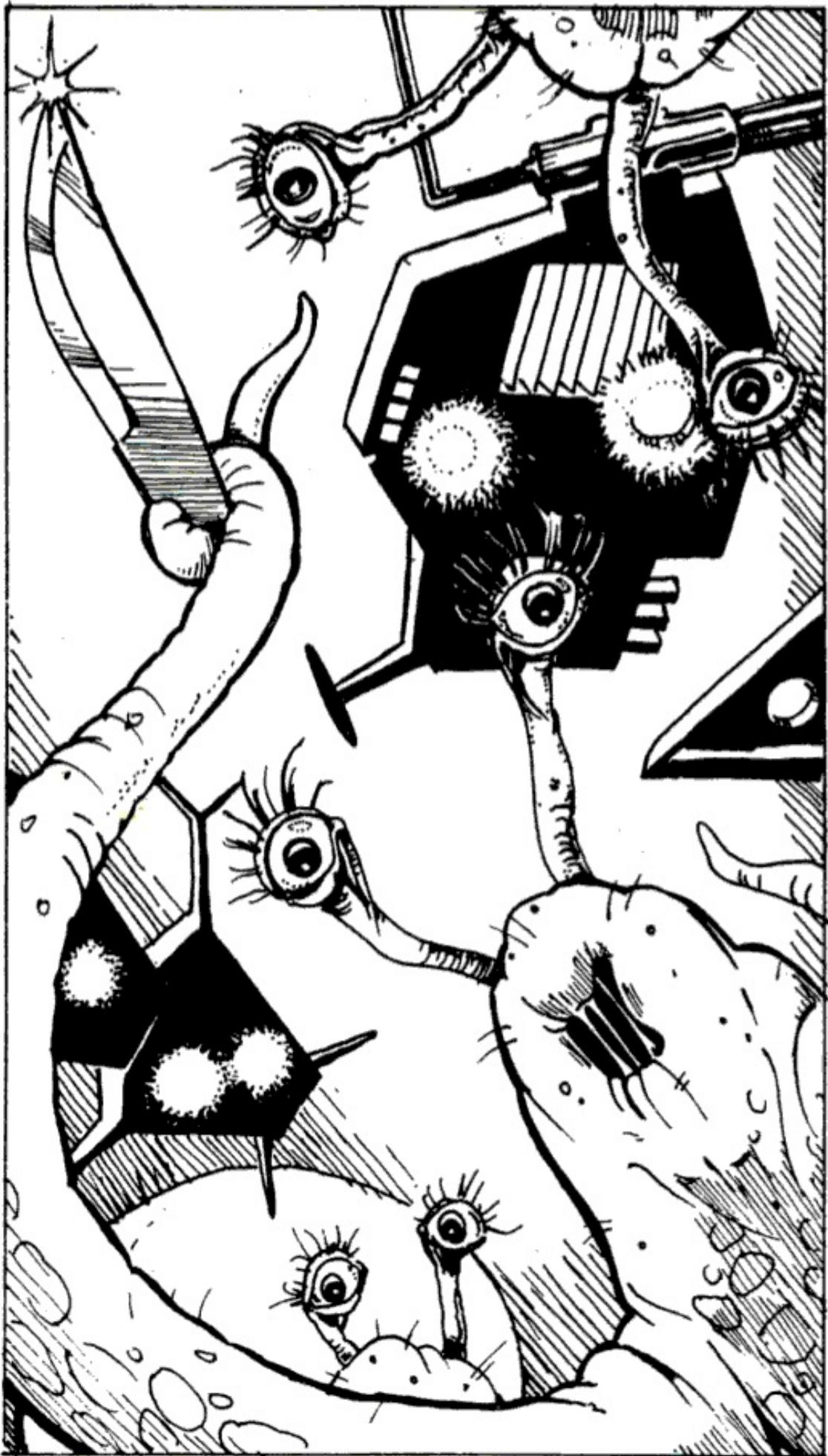
—¿Por qué?

—Me parece evidente que Cathy será encerrada en el Calabozo... y de allí irá definitivamente a la cárcel. En cuanto a ti... me di cuenta de 'que te consumes inútilmente aquí. Si estás de acuerdo, te trasladaré a Marte, donde es probable que haya un trabajo más apto para una persona tan capaz como tú.

Mi elección tendría que haber sido Marte, piensas. De todas maneras, lo único que has perdido es tiempo.



[Pasa a la sección 28.](#)





ATURDIDO y cegado momentáneamente por el golpe, notas que Van Cott te arrastra hasta introducirte en el gran tubo de cristal situado en el centro del laboratorio secreto.

El trastornado científico se frota las manos con entusiasmo, cierra la puerta con un puntapié y te deja en el interior de la máquina. No logras despejarte lo suficiente para franquear la barrera del tiempo —ni para pensar siquiera a dónde irás— cuando una luz azul ilumina la estancia, y te desvaneces.

Cuando recobras el conocimiento tienes la cabeza dolorida y te rechinan los dientes, manteniendo los ojos cerrados inspiras un aire cargado de olores extraños y te predispones para hacer frente a aquello que los despide.

No es difícil suponer que Van Cott te envió a otra dimensión.

¡Seres como babosas gigantes con horribles tallos oculares!, descubres al abrir los ojos. Puedo hacerles frente.

Podría haber sido peor, y haber acabado como el pobre Stuart, conservado dentro de un frasco, en un rincón. Supones que es Stuart, claro, pero podría tratarse de otro «sujeto» de Van Cott.

Estás sujeto a lo que parece ser una mesa de laboratorio. Extraños aparatos con pilotos destelleantes están dirigidos hacia tu cuerpo. Un ser parecido a una babosa te examina sosteniendo con uno de sus brillantes y viscosos tentáculos un afilado cuchillo de acero.

El afilado cuchillo es acercado peligrosamente a tu cabeza. Piensas que para ellos no eres más que otro organismo primitivo. La criatura puede tener una opinión tan baja de tu posición en la escala evolutiva que sería capaz de abrirte sin pensárselo dos veces. Ni siquiera sería lo bastante considerado por su parte de anestesiar te antes de iniciar su horripilante tarea.

En ese caso, tu destino sería peor que el del malogrado Stuart.

Afortunadamente, las tiras con las que estás atado a la mesa no son adecuadas para humanos. Te resulta fácil menearte hasta quedar libre. Saltas de la mesa y ruedas por el suelo para atenuar el impacto de la caída. Te incorporas y echas a correr antes de que los seres que parecen babosas puedan reaccionar.

Atraviesas una cortina roja que, en aquel laboratorio, es lo más parecido a una puerta. Lógicamente no sabes a dónde te diriges pero, de momento, alejarte todo lo posible de esa mesa te parece positivo.

Al otro lado de la cortina hay una enorme sala repleta de deambulantes criaturas que miran objetos situados en estanterías o en vitrinas. Una de las criaturas recibe un objeto a cambio de varias monedas triangulares que otra criatura guarda en una caja registradora.

Entonces te aclaras. ¡Después de todo, no estabas en un laboratorio! Te hallabas en el almacén de una gran tienda de esos seres. Y los del interior intentaban calcular cuántas monedas triangulares podían pedir por ti.

Al correr por la tienda, provocas un gran revuelo. Las criaturas emiten agudos gritos y se alejan de ti. Uno se desmaya y cae al suelo con un repugnante gorgoteo.

Parece que tienen miedo de tocarte. Tu presencia en el exterior del edificio crea un caos aún mayor, los seres parecidos a babosas se dispersan y ocultan.

Te inhibes de ellos. Quedas fascinado por el sol de esta dimensión: una gigantesca estrella roja.

Ignoras si puedes desplazarte de una dimensión a otra, pero no tienes más remedio que intentarlo antes de que los seres decidan rociarte con su versión del insecticida.

Será mejor que regreses a La Luna, allí estabas en la pista correcta.



[Pasa a la sección 19.](#)





HABÉIS decidido reanimar al ser felino.

A medida que el vapor sale lentamente de la caja de cristal y se vuelve inofensivo al mezclarse con la atmósfera, el ser ronronea y se mueve. Se despereza. Luego se apoya en la caja y la abre.

Repara en Paul y en ti.

—Paul, ¿me oyes?

—¿Qué quieres?

—¿Has traído por casualidad algún alimento para gatos?

—Amigo mío, lamentablemente, no.

—¡Pues en ese caso creo que hemos cometido un grave error! ¡Este ser ha tenido tiempo de sobra para aumentar su apetito mientras permanecía en estado de animación suspendida!

Como si quisiera demostrar que estás en lo cierto, el ser felino en un imprevisto da un salto y cae sobre ti aplastándote contra el suelo.

La bestia te gruñe en la cara. Das un puntapié en su barriga, pero no parece notarlo. No puedes mover los brazos pues sus garras los sujetan y sus uñas se hunden en el suelo.

—¡Paul, ayúdame!

Miras a través del cálido aliento de la bestia alienígena, que presenta un color ligeramente azulado, y ves que Paul manipula algunos instrumentos.

—¿Qué haces? ¡Dale con algo en la cabeza!

El ser concentra toda tu atención cuando abre al máximo la boca con la intención de devorar tu cabeza.

Cierras los ojos, convencido de que en unos segundos todo habrá acabado.

Un rayo amarillo chisporroteante recorre toda la estancia. Teletransporta al ser felino a su jaula pero, desgraciadamente, también os afecta a vosotros.

Tenéis la sensación de que os estáis desintegrando. El proceso es indoloro pero, de todos modos, resulta desconcertante.

Te das cuenta de que tus átomos dispersos están a punto de emprender un viaje... ¡y no puedes hacer nada para impedirlo!



[Pasa a la sección 35.](#)

UNA vez desconectado el chorro de escape de iones, la astronave biplaza se cierce sobre la luna Júpeto en los límites más extremos del sistema saturniano.

—Está todo hecho un embrollo —declara Paul—. Es indudable que se están emitiendo señales, pero es imposible localizarlas con un mínimo de exactitud... ¡o inexactitud!

—Deberíamos salir y echar un vistazo —propones—. Cuanto más cerca estemos de las señales, más clara será la recepción.

—Lo que dices es sensato. Podemos investigar Júpeto o dirigirnos a Titán, equiparnos con los trajes y echar un vistazo.

—Encélado no deja de ser otra posibilidad —añades.



Alunizas en Júpeto. [Pasa a la sección 38.](#)



Alunizas en Titán. [Pasa a la sección 36.](#)



Alunizas en Encélado. [Pasa a la sección 37.](#)

PISTA ^[9]



ATAVIADO con una brillante túnica negra y con un aspecto tan majestuoso como si acabara de abandonar una ceremonia oficial, Paul Linebarger entra en tu habitación privada de la base fobiana.

Le estrechas la mano.

—¡Paul! ¿Qué te ha hecho venir a Fobos?

El mutante sonrío mientras se sienta en el suelo con las piernas cruzadas y se pone cómodo, como sí estuviera en el primitivo entorno de la Reserva Federal de Mutaciones.

—Toma asiento y relájate. Tengo algo importante que decirte.

Le complaces.

—Listo. Soy todo oídos.

—Gracias a mis poderes telepáticos, en todo momento he sabido que quieres ir a Saturno para averiguar el origen de las misteriosas señales que ocasionalmente llegan desde aquella parte del espacio. Supongo que no te sorprenderá saber que, a lo largo de los años, también otros se interesaron en esta cuestión.

Haces una pausa.

—No, no me sorprende.

—Lo imaginaba. Como sabe cualquier estudioso de la literatura de ciencia ficción del siglo veinte, la posibilidad de establecer contacto con una especie extraña e inteligente siempre ha fascinado a la humanidad. Naturalmente, nosotros, los de esta época, también estamos interesados en ello. Sin embargo, nuestras astronaves impulsadas por iones no han podido penetrar en esa zona del espacio. Una interferencia magnética provoca el cese del impulso. Sólo los exploradores más audaces han visitado personalmente la región saturniana pero, de momento, ha sido imposible establecer bases allí.

—¿Has dicho de momento?

Paul Linebarger sonrío.

—El equipo de científicos que ha controlado Saturno en busca de señales de transmisiones informa que la interferencia magnética ha cesado. Ahora surge la posibilidad de que un equipo de científicos adecuadamente equipados explore la

región e intente averiguar el origen de las señales. Logré convencer a las autoridades de que tu reciente descubrimiento de artefactos alienígenas te hace especialmente apto para participar en la primera exploración de la región a cargo de seres humanos. Desde luego, yo seré la otra mitad del equipo. ¿Te interesa?

Paul vuelve a sonreír.

Tres días después Paul y tú pilotáis una aeronave biplaza más allá de la franja de asteroides. El equipo de la nave puede captar todo tipo de longitudes de onda, ya sean sónicas, térmicas o visuales. Desde el momento de la salida, cámaras automáticas han tomado fotos del prodigio anillado del Sistema Solar, proporcionando a los ordenadores una información tan completa que los científicos tardarán años en analizar a fondo.



—Paul, dime una cosa —le pides mientras regulas el curso de la aeronave—. ¿A qué se debía la interferencia magnética? ¿Qué la llevó a desaparecer tan repentinamente?

—Nadie lo sabe con claridad —responde Paul. Una teoría sostiene que a veces el campo magnético de Saturno queda estabilizado por alineación de los planetas. Las demás teorías son tan peregrinas que resulta imposible tomarlas en serio.

Te preguntas, no por vez primera, si existe alguna relación entre los artefactos alienígenas que encontraste en Marte y las extrañas señales saturnianas.

Poco después el magnífico planeta puede verse a través de las grandes compuertas. Paul reduce la salida de iones y la nave aminora gradualmente su velocidad. De lo contrario, pasaría como un rayo junto al planeta y acabaríais más allá del Sistema Solar.

Mientras admiras los majestuosos anillos y las nubes amarillo parduscas de Saturno, Paul observa los monitores.

Transcurren varios minutos.

—La señal se vuelve irregular y casi imprevisible —comenta frotándose la barbilla pensativo—. Al parecer, los anillos agudizan el problema. Es difícil saber dónde se origina la señal.

Paul continúa observando con mucha atención las señales que aparecen en los monitores de a bordo.

—Acerquémonos un poco más y veamos qué ocurre —propones.

—¡Excelente idea! —responde Paul.

Ponéis rumbo hacia vuestro objetivo.

Lamentablemente, cuando la nave se acerca resulta aún más difícil localizar las señales. Habéis reducido la velocidad de modo tal que la nave discurre paralela a los anillos, trazando prácticamente una órbita en torno al planeta. El rostro impassible de Saturno y sus nubes que se arremolinan lentamente, es todo cuanto se ve desde las grandes puertas a ambos lados de la cabina de mandos.

—Creo que deberíamos acercarnos a la luna Jápeto. Es posible que desde allí veamos mejor las cosas. Podemos viajar a través de los huecos de los anillos o seguir el camino más largo y evitarlos. ¿Qué te parece?



Viajas a través de los huecos. [Pasa a la sección 22.](#)



Eliges el camino más largo. [Pasa a la sección 34.](#)

PISTA ^[10]

HABÉIS decidido alunizar en Titán, la única luna de Saturno con una atmósfera considerable, una atmósfera cuya masa supera realmente a la de La Tierra.

Una vez allí, lamentablemente, las señales no son más claras que cuando dabais vueltas alrededor de la luna. Al mirar a través de la compuerta, comprendes que sin duda cometiste un error al pensar que averiguarías más cosas en la superficie de Titán.

La atmósfera de Titán se compone casi exclusivamente de nitrógeno y metano. Las densas nubes anaranjadas oscurecen el cielo y la visibilidad de la superficie. La abertura de las nubes, que en ese momento te permite ver Saturno, es un fenómeno que sólo ocurre en contadas ocasiones.

Pese a que la vista es espectacular, no has logrado nada que te permita averiguar el origen de las emisiones.

—Paul, vámonos, aquí perdemos el tiempo.

—Estoy de acuerdo —responde—. ¿A dónde vamos?



Alunizas en Júpiter. [Pasa a la sección 38.](#)



Alunizas en Encélado. [Pasa a la sección 37.](#)



ENCÉLADO despertó tu interés por su superficie extraordinariamente uniforme. Aunque no sabes mucho sobre las teorías científicas en boga en el año 2085, los sabios de tu época consideraban que dicha luna podía contar con una insospechada fuente interna de calor, una fuente que alisó los cráteres producidos por los impactos de meteoros convirtiéndolos en lomas, como las ondas de un lago captadas en movimiento e inmovilizadas para toda la eternidad.

Después de dar varias vueltas alrededor del satélite, Paul, tan agitado que se olvida de hablarte, te dice telepáticamente.

—¡Las transmisiones son claras! ¡Hemos encontrado el punto de origen!

—¡Qué maravilla! ¿De dónde provienen?

—De allí, de las proximidades de ese océano de amoníaco congelado.

—Supongo que sabes que puedes dirigirme la palabra —añades mientras Paul realiza las maniobras de aterrizaje.

—Disculpa, me dejé llevar por el entusiasmo. No todos los días la humanidad establece contacto con una civilización extraterrestre.

La superficie de Encélado es de color amarillo claro. Los instrumentos señalan un punto situado a cincuenta metros del lugar donde se posó la nave.

—Nos estamos acercando... —te dice por radio con tono melodramático.

El telépata te deja sorprendido. Normalmente se muestra tan seguro y con poderoso dominio de sí mismo y ahora está tan tenso que apenas puede pensar con claridad.

No lo culpas, pues te sientes prácticamente igual.

—¡Mira! ¡Mira ahí abajo! —exclama Paul de repente, señalando una zona por debajo de la superficie del amoníaco congelado.

Ves enterrado en el hielo algo que parece un enorme meteorito.

—Pero si no es más que...

—Puede que sí y puede que no —añade Paul enigmáticamente.

Entonces recuerdas el exterior de la astronave en ruinas que encontraste en Marte.

—¡Averigüemos de qué se trata! —propones; coges tu pistola de rayos láser y derrites un sendero anguloso que conduce al objeto.

Cuando estás a unos diez metros del objeto, observas una línea de bisagras y una grieta. Aumentas la potencia del láser, dispuesto a alcanzar la nave —no puede ser otra cosa— en el menor tiempo posible.

—¡Cuidado! —te dice telepáticamente Paul—. Supongo que no quieres derretir el casco.

Llegas a la puerta y la tocas con tiento. Con gran sorpresa por tu parte, ésta se abre y ves que da a una cámara de aire.

Paul entra, cierra la puerta, y se dedica a estudiar los mandos. Pulsa algunos botones y acciona algunos conmutadores. Pocos segundos después oyes a través del casco el siseo del aire al entrar en la cámara.

—¡Paul, eres inteligentísimo! ¡Averiguaste cómo funcionan los mandos de esta nave!

El telépata se encoge de hombros.

—La suerte también jugó su papel. Sigamos adelante —hace ademán de quitarse el casco.

—Espera —le pides—. No te lo quites antes de que haya comprobado si es posible —haces un recuento de oxígeno con tu analizador portátil de elementos y asientes con la cabeza—. Quizá sea mejor que el aire de La Tierra —declaras y te quitas el casco antes que Paul. Aspiras hondo. Tan límpido como la brisa de las Montañas Rocosas.

—Así ha sido durante siglos y nos estaba esperando —comenta Paul.

El telépata abre la puerta y ambos entráis en la astronave perdida en tiempos muy lejanos.

El interior es enorme. Casi todo el equipo está intacto, si bien algunas piezas parecen haber sido derribadas a golpes o reventadas. Todos los aparatos están desconectados.

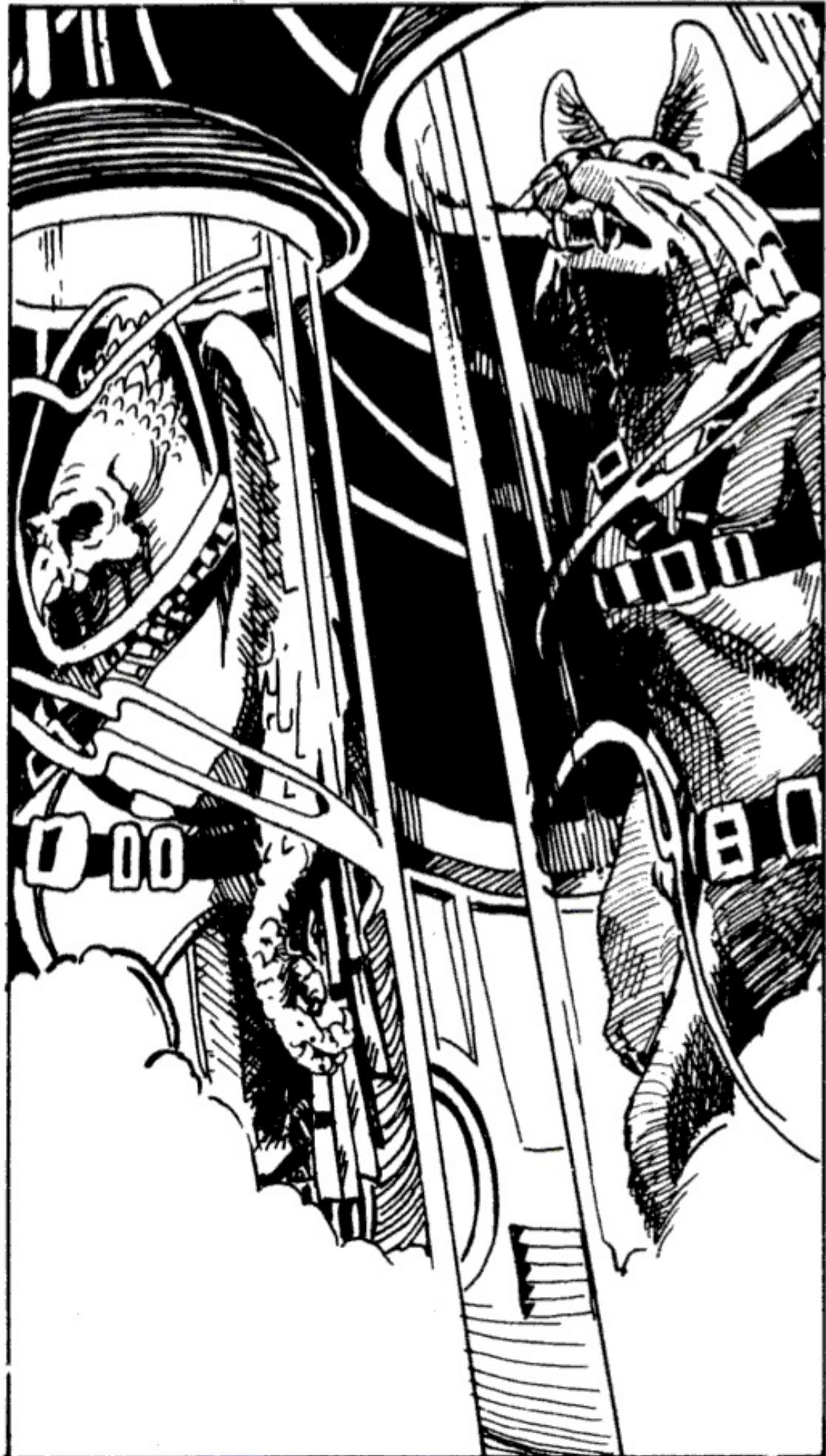
Mejor dicho, casi todos. Ves una minúscula consola de pilotos intermitentes.

—¡Paul, ven aquí! ¡Creo que he encontrado la emisora!

—¡No, ven tú aquí! —responde Paul—. Esto es más importante.

Indudablemente, Paul tiene razón. Te muestra dos urnas transparentes llenas de vapor rojizo. Cada una de ellas contiene a un alienígena perfectamente conservado a lo largo de los siglos.

Uno de los alienígenas es un ser alado, de alas con garras, y brazos y piernas con múltiples articulaciones. Mira en línea recta hacia adelante con sus ojos rojos y sin párpados. Viste un traje espacial de color marrón confeccionado con una tela desconocida. Te recuerda algo que ya has visto, pero no logras precisar de qué se trata.



El otro alienígena es un ser felino, semidesnudo, de larga cola y colmillos afilados. Sus labios inmóviles están abiertos en un gruñido agresivo. Supones que estar a cuatro patas le resulta tan cómodo como en dos.

—Se encuentran en un estado de animación suspendida —explica Paul—, significa que no han envejecido durante las eras que han pasado en estas condiciones —da un golpecito al tablero contiguo a la caja de cristal del ser alado—. Deberíamos revivir a uno de ellos y así podremos comunicar que hemos establecido un contacto con éxito.

—Estoy de acuerdo. ¿A cuál reanimamos?



Revives al ser felino. [Pasa a la sección 33.](#)



Revives al ser alado. [Pasa a la sección 39.](#)



EL terreno negro de Jápeto, la luna cubierta de cráteres, se extiende ante vosotros. Tu nave, detenida a quinientos metros, se perfila contra un cielo sembrado de estrellas. Tienes una visión completa de Saturno desde arriba. Si allí siguieras cuatro días más, contemplarías el planeta desde abajo, porque la órbita lleva a esa luna a ambos lados de los anillos.

Te comunicas por radio con Paul y le dices que abrigas serias dudas acerca de que el origen de las emisiones esté en ese satélite. Pese al alunizaje, la recepción no es más clara. De mala gana, Paul reconoce que así es. Preguntas a tu amigo:

—¿Se pusieron de acuerdo los científicos sobre una explicación a esta envoltura negra que cubre el hielo? En mi época aún discutían el asunto.

—Sólo dijeron que la materia negra es el resultado de erupciones que provienen del metano interior —responde Paul—. Los científicos se sorprendieron al comprobar que dichas erupciones se producen todavía con bastante frecuencia. Éste es el motivo por el cual el polvo cubre esta zona.

—¿Has dicho erupciones... como aquélla?

—¡Caramba! ¡Larguémonos de aquí!



Se ha agrandado una fisura en la superficie de esta luna que los científicos de tu época consideraban totalmente muerta. Todo indica que la fisura es cada vez mayor.

Paul y tú corréis hacia la nave y despegáis antes de que los vapores de metano oscurezcan totalmente el cielo. Podéis elegir entre dos lugares para el próximo alunizaje: Titán o Encélado.



Alunizas en Titán. [Pasa a la sección 36.](#)



Alunizas en Encélado. [Pasa a la sección 37.](#)





EL vapor de la urna del ser alado se disipa en el aire al entreabrir la puerta. El alienígena se reanima, menea la cabeza y mueve sus ojos vidriosos.

Abre completamente la puerta de la urna y desciende ante vosotros.

Os habla, pero no entendéis lo que dice. Os miráis y os encogéis de hombros.

El alienígena apoya su pesada garra en tu frente. Te pones tenso, esperando un ataque, pero a pesar de la dureza de su piel el roce es casi tierno. Sientes que la energía fluye de tu cuerpo y te preguntas qué está ocurriendo. Este proceso, sea lo que sea, al menos, no es doloroso.

—Gracias, amigos míos —dice el alienígena.

¡El ser alado comprende vuestro idioma! Ahora puede hablar con vosotros, aunque pronuncie mal algunas palabras.

—¿Sois nativos de este Sistema Solar?

—Sí —responde Paul, comunicándose tanto con tu mente como con la del alienígena—. Somos nativos del tercer planeta de nuestro sol.

El alienígena se sorprende ligeramente con esa afirmación. Se sienta sobre un tablero y mira a su alrededor sin comprender.

—¿Qué pasa? —inquieres—. ¿Hay algún problema?

—He estado congelado durante millones de años. Nuestra nave se averió mientras vuestro Sistema Solar aún se estaba formando y no pude repararla. Después de construir un emisor para que enviara señales de emergencia, me dispuse a un estado de animación suspendida. Sabía que así sobreviviría pero... —el alienígena parece confundido—. No imaginaba que permanecería suspendido tanto tiempo.

—Estoy seguro de que podremos ayudarte a reparar la nave. Si necesitas piezas nuevas, no creo que sea muy difícil conseguirlas —lo tranquilizas.

—Mi amigo tiene razón —añade Paul—. Los científicos pueden ayudarte a conseguirlo que necesitas.

—Gracias —se emociona el alienígena—. En realidad, creo que sólo necesito unos pocos recambios. Quedaré eternamente en deuda con vosotros —deja de hablar y se frota los ojos—. Disculpadme. Seguramente lo comprenderéis. Hace millones de

años que mi familia y mis amigos están muertos. Por lo que sé, mi raza entera se ha extinguido.

—Tal vez no. Hace poco encontré en Marte un traje espacial y, a menos que me equivoque, en esta galaxia hay algunos alienígenas que se parecen mucho a ti.

—Entonces hay esperanzas. Es posible que pueda encontrar a los de mi especie y empezar mi vida otra vez.

—¡Así se habla!

El alienígena repara por vez primera en el ser felino encerrado en la otra urna.

—Ése es mi animal de compañía. Espero que no se os haya ocurrido reanimarlo.

—Es una posibilidad que evaluamos.

—Sólo estaba a mitad de viaje cuando se me acabaron los víveres. Mi animal de compañía pertenece a una especie feroz, y me vi obligado a ponerlo en animación suspendida antes de que me devorara. Cuando reviva, sólo pensaré, indudablemente, en comer.



[Pasa a la sección 41.](#)





ESTÁS flotando en medio de un agujero negro y redondo que cuelga de arremolinadas nubes de color naranja. Ves un ejemplar extraño semejante a una medusa voladora negra. ¡Se acerca hacia ti en línea recta!

Vas a parar a su interior con un golpe seco y ya te ves atrapado para toda la eternidad o engullido vivo.

Sin embargo, eres escupido en dirección al agujero negro. Tal vez ese ejemplar ha pensado que eres una indeseable pieza contaminada y ha decidido devolverte al sitio del que saliste.

Se te ponen los pelos de punta cuando atraviesas otra vez el agujero. Estás aferrado a la rama de un árbol en la Reserva Federal de Mutaciones.

Por el camino se acerca alguien que silba una canción sobre la hierba azul.

—¡Vaya, pensé que acababa de dejarte, pero compruebo que después de todo has decidido aceptar mi ayuda para llegar a Saturno! —exclama el hombre con tono de satisfacción.

Se trata ni más ni menos que de James Mac Creigh. Has retrocedido en el tiempo prácticamente hasta el punto de partida.



[Pasa a la sección 2.](#)

COMPRUEBAS que la astronave alienígena enterrada bajo la superficie de Encélado sólo necesita algunos productos químicos radiactivos que el ser alado no pudo fabricar en el espacio.

Paul se comunica por radio con los científicos de Fobos para que los envíen. Tardarán algunos días en llegar. Entretanto, Paul y tú estudiáis al sujeto alienígena mientras éste os observa a vosotros.

—Quiero darte algo —dice un día el alienígena, y te entrega un emblema que lleva grabado el símbolo de su raza.

—¿Por qué? —preguntas sorprendido.

—Como agradecimiento por haberme salvado, naturalmente.

Te sientes orgulloso, pero comprendes que no puedes llevarte al pasado un objeto alienígena, ya que en el futuro no hay constancia que tu época existiera. Le das el emblema a Paul y le pides que lo haga exhibir en un museo terrícola como presente del alienígena a toda la humanidad.

Le agradeces que te regalara el emblema y le deseas suerte en la búsqueda de sus congéneres. Paul y tú os despedís del alienígena y regresáis a vuestra astronave.

Poco después estáis en órbita alrededor de Encélado, esperando que el alienígena despegue.

Algo que te sorprende de la astronave del ser alado es su enormidad. Un porcentaje considerable de Encélado es, en realidad, la astronave del alienígena. De hecho, una ligera fuga de energía en uno de los depósitos auxiliares de combustible originaba el calor interno que explica las extrañas lomas de la superficie helada.

—Supongo que, ahora que tu aventura ha concluido, pronto regresarás a tu época —piensa Paul en tu mente.

—Aunque aún no ha concluido, tengo que regresar a casa. Me gustaría encontrar la forma de expresar mi gratitud por todo lo que tú y los demás amigos habéis hecho por mí.

Paul sonríe.

—Tú has hecho muchas cosas. Has contribuido a que el primer contacto de la humanidad con una especie inteligente de otro sistema solar fuera pacífico. Nadie

puede reivindicar una hazaña más importante.

Súbitamente un resplandor rojo mana desde el corazón de Encélado. El metano helado se vuelve líquido, hierve y se evapora.

Aunque tu misión ha concluido, no puedes dejar de quedarte un rato más para ver qué ocurre.

La inmensa astronave —más de un kilómetro y medio de longitud— arranca con un tremendo rugido de los motores, haciendo añicos lo que queda del satélite, y se pierde en el vacío. En cuestión de segundos queda fuera del alcance del radar. Sólo quedan los fragmentos de Encélado para recordarte que un alienígena visitó una vez esa parte del Sistema Solar.





ARTHUR BYRON COVER. Nació en la tundra de Siberia, el 14 de enero de 1930. Asistió a un Taller Clarion de Escritores de Ciencia Ficción en 1971, donde efectuó su primera venta profesional para *Last Dangerous Visions*. Cover emigró a Los Ángeles en 1972. Ha publicado algunos relatos breves (en *Infinity Five*, *The Alien Condition*, *Heavy Metal* o *Weird Tales*) y libros de ciencia ficción como *Autumn Angels*, *The Platypus of Doom* o *The Sound of Winter*. También ha escrito guiones para los cómics *Daredevil* y *Firestorm*, así como la novela gráfica *Space Clusters*. Ha sido instructor en Clarion West, fue editor de la antología *The Best of the New Wave* y es autor de tres libros sobre la Máquina del Tiempo.

Notas

[1] Hugi puede ser interesante pero ¿estás en la pista correcta? <<

[2] ¿Cuál puede ser el significado del brazalete de Paul? <<

[3] ¡En este caso el factor tiempo es decisivo! <<

[4] ¿Existe alguna regla que pueda ayudarte en este caso? <<

[5] ¿Cómo te ayudará el anciano a llegar a Saturno? <<

[6] ¿Hasta qué punto Hart es de confianza? <<

[7] El emblema del delfín, ¿significa algo para ti? Consulta el banco de datos. <<

[8] Las tres leyes espaciales te ayudarán en este caso. <<

[9] ¿Sabes algo acerca de las lunas de Saturno? Consulta el banco de datos. <<

[10] ¿Dónde están los huecos de los anillos de Saturno? <<