



los pórticos de la creación

philip jose farmer

El mundo de los niveles

Lectulandia

Universos... universos independientes, hechos a la medida de los caprichos de una raza de superseres. Universos con sus propias leyes, sus propias cosmogonías, sus propias civilizaciones, flora y fauna, existiendo solamente para contentar el antojo de sus crueles hacedores.

Y uno de estos universos había sido construido deliberadamente como una trampa, una estratagema diabólica para capturar y destruir a un hacedor de universos, cuyos triunfos y poderes habían causado la enemistad de otros.

Lectulandia

Philip Jose Farmer

Los pórticos de la creación

El mundo de los niveles - 2

ePub r1.0
algarri 03.11.14

Título original: *The Gates of Creation*
Philip Jose Farmer, 1966
Traducción: José Manuel Álvarez Flórez
Retoque de cubierta: algarri

Editor digital: algarri
ePub base r1.2

más libros en lectulandia.com

Hace miles de años, los Señores habían utilizado las drogas, la electrónica, el hipnotismo y la psicotecnia para no dormir. Sus cuerpos permanecían frescos y vigorosos, y la vista firme, durante días y noches, durante meses. Pero al final, la mente se desmoronaba. Se apoderaban de ellos alucinaciones, miedos irracionales y una sensación injustificada de catástrofe. Algunos enloquecieron para siempre y hubo que matarlos o encarcelarlos.

Y así descubrieron los Señores que incluso ellos, hacedores de universos, poseedores de una ciencia que les situaba a sólo un paso de los dioses, debían soñar. La mente inconsciente, al negársele comunicación con la conciencia dormida, se rebelaba. Su arma era la locura, con la que derribaba las columnas de la razón.

Así que todos los Señores dormían ahora y soñaban.

Robert Wolff, en otros tiempos llamado Jadawin, Señor del Planeta de Varios Niveles, de un mundo construido como una Torre de Babilonia, soñaba.

Soñaba que una estrella de seis puntas había penetrado por una ventana de su dormitorio. Colgaba en el aire girando sobre los pies de su cama. Era un *Pandugaluz*, uno de los antiguos símbolos de la religión en la que los Señores ya no creían. Wolff, que tendía a pensar en inglés, la consideró un hexáculo. Era una estrella de seis lados, cuyo centro tenía un tono blanco brillante, y que lanzaba rayos en escarlata, naranja, azul, púrpura, negro y amarillo. El hexáculo palpitaba como el corazón del sol, y los rayos que brotaban de él arañaban levemente sus párpados. Los rayos le arañaban la piel suavemente como podría hacer un gato doméstico con su pata para despertar a su amo dormido.

—¿Qué quieres? —preguntó Wolff, sabiendo que estaba soñando. El hexáculo era un peligro; incluso las sombras que formaban entre sus rayos parecían repletas de mal. Y Wolff sabía que el hexáculo lo enviaba su padre, Urizen, al que llevaba dos mil años sin ver.

—¡Jadawin!

Era una voz suave; formaban las palabras los seis rayos, que se doblaban ahora y se enroscaban y culebreaban como serpientes de fuego. Las letras en que se plegaban pertenecían al antiguo alfabeto, la escritura original de los Señores. Las vio crecer ante él, y sin embargo no las comprendió tanto a través de la vista como a través de una voz que hablaba en las profundidades de su propio ser. Era como si los colores llegasen al centro de su pensamiento y evocasen una voz muerta hacía mucho. Era una voz profunda, tan profunda que hacía vibrar lo más íntimo de su ser, lo hacía girar y amenazaba con convocar y conjurar imágenes de pesadillas que mantendrían luego perpetuamente su forma.

—¡Despierta, Jadawin! —decía la voz de su padre. Por estas palabras supo Wolff que el hexáculo de relumbrantes rayos no sólo estaba en su mente sino que existía en

la realidad. Abrió los ojos y alzó la vista hacia el cóncavo techo, autoiluminado con una luz suave y cambiante, vetada de rojo, negro, amarillo y verde. Extendió su mano izquierda para tocar a Chryseis, su esposa, y descubrió que no estaba allí.

Entonces se incorporó y miró a derecha e izquierda y vio que no había nadie en la habitación.

—¡Chryseis! —llamó. Y entonces vio aquel objeto palpitante y luminoso de seis rayos que colgaba a dos metros por encima de los pies de su cama. De él salía, en sonido, no en fuego, la voz de su padre.

—¡Jadawin, hijo mío, enemigo mío! No busques a ese ser inferior al que honraste haciéndolo tu igual. Ella se ha ido y no volverá.

Wolff saltó de la cama. ¿Cómo había podido penetrar aquel objeto en su castillo, teóricamente inexpugnable? Mucho antes de llegar al dormitorio situado en el centro del castillo, deberían haberle despertado las señales de alarma, deberían haberse cerrado por todo el enorme edificio grandes puertas, deberían haberse disparado rayos láser en sus salas para destruir a los intrusos, deberían haberse activado los centenares de distintas trampas que le protegían. El hexáculo tendría que haber quedado destruido, calcinado, aplastado, borrado.

Pero ni una sola luz brillaba en el gran muro a otro lado de la habitación, el muro que parecía sólo una decoración de arabescos pero que era el panel-diagrama de control y alarma del castillo. Resplandecía suavemente como si no hubiera ningún intruso en un radio de un millón de kilómetros.

—Supongo que no creerías que podías mantener a raya al Señor de Señores con tus armas insignificantes. Jadawin, podría matarte ahora mismo ahí donde estás, pálido y tembloroso, empapado en sudor.

—¡Chryseis! —gritó de nuevo Wolff.

—Chryseis se ha ido. No estaba ya segura en tu cama ni en tu universo. Se ha ido tan rápida y silenciosamente como el ladrón que roba una joya.

—¿Qué quieres, padre? —preguntó Wolff.

—Quiero que vayas tras ella. Intenta hacerla volver.

Wolff lanzó un grito, saltó a la cama y se lanzó contra el hexáculo. Por un instante olvidó toda razón y precaución, olvidó que aquel objeto podía ser fatal. Sus manos agarraron aquella masa brillante y multicolor. Pero sus manos se cerraron en el aire y se vio en el suelo, mirando hacia arriba, hacia el espacio donde había estado el hexáculo. Aunque sus manos habían logrado alcanzar la zona ocupada por el poliedro estelar, éste se había desvanecido.

Por tanto, quizás no hubiese sido un objeto material. Quizás fuese, después de todo, una proyección provocada en él por algún centro nervioso.

Sin embargo, no lo creía. Se trataba de una configuración de energías, de campos momentáneamente integrados y transmitidos desde algún lugar remoto. El proyector podía estar en el universo contiguo o a millones de universos de distancia. La distancia no importaba. Lo que importaba era que Urizen había traspasado los muros

del mundo personal de Wolff. Y había hecho desaparecer a Chryseis.

Wolff no esperaba que su padre dijese nada más. Urizen no había indicado adonde se había llevado a Chryseis, cómo podría encontrarla Wolff o qué le sucedería. Sin embargo, Wolff sabía lo que tenía que hacer. Tendría que localizar de algún modo el oculto cosmos cerrado de su padre. Luego tendría que hallar la puerta que le diese entrada a aquel universo. Al mismo tiempo que conseguía acceso, tendría que localizar y eludir las trampas de Urizen. Si lograba hacerlo (y las posibilidades eran muy escasas) tendría que localizar a Urizen y matarlo. Sólo así podría rescatar a Chryseis.

Éste era el modelo, repetido a lo largo de milenios y milenios, del juego que entre sí jugaban los Señores. El propio Wolff, como Jadawin, séptimo hijo de Urizen, había sobrevivido diez mil años a este mortífero entretenimiento. Pero lo había logrado sobre todo contentándose con permanecer en su propio universo. A diferencia de muchos Señores, no se había cansado de su mundo. Lo había disfrutado... aunque había sido un disfrute cruel, lo admitía. No sólo había explotado a los nativos de su mundo para sus propios fines sino que había dispuesto unas defensas que habían burlado a más de un Señor (de sexo masculino y del femenino, algunos de ellos hermanos y hermanas suyos), y los atrapados habían muerto con una muerte horrible y lenta. Wolff sentía remordimientos por lo que había hecho a los habitantes de su planeta. Pero no sentía ninguno por los Señores a los que había matado y torturado. Éstos sabían muy bien lo que hacían al entrar en su mundo, y si hubiesen burlado sus defensas, le habrían torturado también hasta la muerte.

Luego el Señor Vanna había logrado lanzarle al universo de la Tierra, aunque al coste de que Jadawin le arrastrase también a él. Un tercer Señor, Arwoor, se había trasladado al mundo de Jadawin y había tomado posesión de él.

Jadawin tenía reprimido el recuerdo de su vida anterior por la impresión y el impacto de la desposesión, de verse lanzado sin armas a un universo ajeno y sin medios para regresar a su propio mundo; Jadawin se había convertido en una pared en blanco, en una *tábula rasa*. Adoptado por un individuo de Kentucky llamado Wolff, el amnésico Jadawin había tomado el nombre de Robert Wolff. Hasta los sesenta años no descubrió lo que le había sucedido antes de caer en un monte de Kentucky. Se había retirado después de pasar toda una vida enseñando latín, griego y hebreo en la zona de Phoenix, Arizona. Y allí, mientras examinaba una casa recién construida que estaba a la venta, inició la serie de aventuras que le llevaron a través de una «puerta» de nuevo al universo que había creado y regido como Señor durante diez mil años.

Allí se había abierto camino desde el nivel más bajo del monoplaneta, una Torre de Babel del tamaño de la Tierra, hasta el palacio-castillo del Señor Arwoor. Allí había conocido a Chryseis, una de sus propias semicreaciones, y se había enamorado de ella. Y se había convertido otra vez en Señor, pero no el mismo Señor que era antes. Se había convertido en humano.

Sus lágrimas, provocadas por la angustia que le producía la pérdida de Chryseis y el terror de lo que pudiese sucederle a ésta, eran prueba de su humanidad. Ningún Señor derramaba lágrimas por otro ser vivo, aunque se dijese que Urizen había llorado de alegría al atrapar a dos de sus hijos algunos miles de años atrás.

Wolff, que no era amigo de perder el tiempo, comenzó a hacer lo que tenía que hacer. En primer lugar, debía asegurarse de que alguien ocupase el castillo mientras él estaba fuera. No quería repetir lo que le había sucedido la última vez que abandonó aquel mundo. Al regresar se había encontrado en su puesto a otro Señor. Y sólo había un hombre capaz de ocupar su puesto y digno de confianza. Éste era Kickaha (por otro nombre Paul Janus Finnegan de Terre Haute, Indiana, Tierra). Fue Kickaha quien le dio el cuerno que le permitió regresar a aquel mundo. Kickaha le había prestado la ayuda indispensable que le permitió recuperar su Señoría.

¡El cuerno!

¡Con aquello, podría rastrear el mundo de Urizen y penetrar en él! Cruzó el suelo de crisoprasa hasta la pared e hizo girar una sección de ésta, grabada como un águila gigante del planeta. Se detuvo bruscamente. El cuerno ya no estaba en el lugar oculto. La zona hueca donde el cuerno estaba escondido se encontraba vacía.

Así pues, Urizen no sólo se había llevado a Chryseis sino que había robado también el antiguo Cuerno de Shambarimen.

No había duda. Wolff había llorado por Chryseis, pero no perdería tiempo en lamentos inútiles por un artefacto, por muypreciado que fuese.

Cruzó rápidamente los salones, advirtiendo que ninguna de las alarmas había funcionado. Todas dormían como si se tratase de un día más, un día normal del tranquilo pero feliz período que había sucedido a la recuperación del palacio de la cima del mundo por parte de Wolff. No pudo evitar un escalofrío. Siempre había temido a su padre. Ahora que tenía pruebas tan palpables de sus inmensos poderes, le temía aun más. Pero no temía seguirle. Le rastrearía y le mataría o moriría en la empresa.

En una de las colosales salas de control, se sentó ante una consola en forma de pagoda. Accionó un control que le aportaría automáticamente, en progresión, vistas de todos los lugares de aquel planeta donde había instalado videos.

Había diez mil en cada uno de los cuatro niveles inferiores, disfrazados como rocas o árboles. Los había distribuido de modo que le permitiesen ver lo que sucedía en varias zonas clave. Estuvo allí sentado durante dos horas observando la pantalla. Luego, dándose cuenta de que podía seguir allí varios días, conjuró la imagen de Kickaha y dejó la pantalla. Así, si se veía a Kickaha, la pantalla se inmovilizaría sobre la escena y una señal de alarma daría cuenta del hecho a Wolff.

Añadió a la tarea diez consolas más. Éstas comenzaron automáticamente a buscar por el cosmos de los universos «paralelos» para detectarlos e identificarlos. Los archivos tenían setenta años de antigüedad, por lo que debía suponerse que los universos creados en este período aumentarían el número conocido de mil ocho. Eran

éstos los que interesaban a Wolff. Urizen no vivía ya en el universo original de Gardazrintah, donde se había educado Wolff con varios de sus hermanos, hermanas y primos. En realidad Urizen, que se cansaba de los mundos tan rápidamente como un niño mimado de los juguetes nuevos, se había trasladado tres veces después de abandonar Gardazrintah. Y lo más probable era que estuviese ya en un cuarto universo y tendría que identificarlo y penetrar en él.

Aun cuando todo había sido registrado, no podía estar seguro de localizar el universo de su padre. Si se sellaba totalmente un universo resultaba indetectable. Sólo se podía localizar un universo a través de las «puertas», cada una de las cuales tenía una frecuencia única. Si Urizen quería ponerle las cosas realmente difíciles, podría construir una puerta especial que se abriese a intervalos regulares o en momentos elegidos al azar, según la elección de Urizen. Y si no se abría en el momento en que el localizador de Wolff buscaba aquel «pasillo paralelo», no podría detectarlo. Para los localizadores, aquella zona sería una zona «vacía».

Pero Urizen deseaba que le siguiesen y, en consecuencia, no le pondría las cosas demasiado difíciles, no le impediría entrar.

Los Señores deben comer. Wolff hizo que un *talos*, uno de los robots semiproteínicos, que parecían caballeros con armadura y de los que tenía sobre un millar, le sirviese un desayuno ligero. Luego se afeitó y se duchó en una sala excavada en una sola esmeralda. Después se vistió. Llevaba zapatos de terciopelo, pantalones muy ajustados y una camisa de pana de manga corta del mismo tejido abierta arriba pero con un cuello que subía por la parte posterior, un ancho cinturón de piel de mamut y una cadena de oro al cuello. Colgaba de la cadena una imagen de jade rojo de Shambarimen, que le había dado el gran artista y artífice de los Señores, cuando él, Wolff, contaba diez años. El rojo del jade era el único color brillante de su atuendo, siendo el resto de un tono marrón. Cuando estaban en su castillo, vestía con sencillez o iba desnudo. Sólo en las raras estaciones en que descendía a los niveles inferiores para las ceremonias se vestía con las magníficas ropas y el complicado sombrero de los Señores. La mayoría de las veces que bajaba lo hacía de incógnito, vistiendo la indumentaria de los nativos locales.

Dejó los muros del castillo y salió a uno de los centenares de grandes jardines-balcones. Había un Ojo sentado en un árbol, un cuervo grande como un águila. Era uno de los pocos supervivientes de la matanza que se produjo en el castillo cuando Wolff arrebató aquel mundo a Arwoor. Ahora que Arwoor había muerto, los cuervos prestaban fidelidad a Wolff.

Wolff dijo al cuervo que tenía que salir a buscar a Kickaha. Él informaría a otros Ojos del Señor de su misión y se lo comunicaría también a las águilas de Podarge. Debían informar a Kickaha de que quería verle inmediatamente. Si Kickaha recibía su mensaje y cuando llegase al castillo Wolff se había ido ya, debía quedarse allí como Señor hasta que él volviese. Si, después de un plazo razonable, Wolff no regresaba, Kickaha podía hacer lo que deseara.

Sabía que Kickaha iría tras él y que sería inútil prohibírselo.

El cuervo se alejó volando, feliz de tener una misión. Wolff regresó al castillo. Los visores aún seguían buscando, sin éxito, a Kickaha. Pero los localizadores de puertas, que necesitaban sólo microsegundos para localizar e identificar, habían recorrido todos los universos y estaban ya en su sexta revisión. Les permitió que continuasen, pensando que quizás las puertas fuesen intermitentes y no hubiese habido la necesaria coincidencia. Los resultados de las primeras cinco investigaciones estaban sobre el papel, impresas en los clásicos ideogramas del antiguo idioma.

Había treinta y cinco universos nuevos. De éstos sólo uno tenía una puerta.

Wolff tenía sobre la pantalla la imagen espectral de este universo. Era una estrella de seis puntas con el centro rojo en vez de blanco como él había visto. Rojo de peligro.

Sabía, con la misma claridad que si Urizen se lo hubiese dicho, que aquélla era la puerta del mundo de Urizen. Aquí estoy. Ven a por mí... si te atreves.

Visualizó el rostro de su padre, sus hermosos rasgos aguileños, sus ojos grandes como húmedos y negros diamantes. Los Señores eran intemporales, sus cuerpos mantenían eternamente el vigor fisiológico de los veinticinco años de vida. Pero las emociones eran más fuertes incluso que las ciencias de los Señores; trabajando con su aliado, el tiempo, lograban disgregar las rocas de carne. Y la última vez que había visto a su padre, había visto en él los rasgos del odio. Sólo Dios sabía lo profundos que podían ser ahora, pues resultaba evidente que Urizen no había dejado de odiar.

Como Jadawin, Wolff había respondido con su enemistad a la de su padre. Pero no había intentado matarle, como habían hecho tantos de sus hermanos y hermanas. Wolff se había limitado a no mantener ninguna relación con él. Ahora, le odiaba por lo que le había hecho a la inocente Chryseis. Ahora, también se proponía matarle.

La fabricación de una puerta que se ajustase a la imagen-frecuencia de la entrada-hexáculo del mundo de Urizen era automática. Aun así, las máquinas tardaron veintidós horas en terminar el instrumento. Por entonces, los visores planetarios habían concluido su revisión. Kickaha no aparecía. No significaba esto que no estuviese en el planeta. Podía estar simplemente fuera del alcance de los visores o en cien mil sitios más. El planeta tenía más área terrestre que la Tierra, y los visores sólo cubrían una pequeña parte. Por tanto, podría pasar mucho tiempo antes de la localización de Kickaha.

Wolff decidió no perder más tiempo. En cuanto estuvo terminado el hexáculo entró en acción. Tomó una comida ligera y bebió agua, pues no sabía cuánto tiempo tendría que pasar sin hacerlo una vez que atravesase la puerta. Se armó de una pistola de rayos, un cuchillo, un arco y un carcaj con flechas. Las armas primitivas podrían parecer extrañas dada la elevada tecnología de los instrumentos mortíferos con que tendría que enfrentarse. Pero una de las paradojas de la tecnología de los Señores era que los marcos en que operaban permitían a veces que tales armas resultasen eficaces.

En realidad, no esperaba tener ocasión de utilizar ninguna de sus armas. Conocía demasiado bien los diversos tipos de trampas que habían utilizado los Señores.

—Y ahora —dijo Wolff— debe hacerse. No tiene sentido esperar más.

Penetró en el estrecho espacio del interior del hexáculo correspondiente.

Sopló el viento azotándole. Negrura. La sensación de que grandes manos le apretaban. Todo en un desconcertante fogonazo.

Estaba de pie sobre la hierba, cerca de él había frondas gigantescas y un mar azul, y sobre él un cielo rojizo, que pendía sobre la isla y en el borde del mar. La luz brotaba de todos los rincones del cielo y sin embargo no había ningún sol. Aún conservaba su ropa, aunque había tenido la sensación de que la arrancaban al cruzar la puerta. Tenía también con él sus armas.

Desde luego aquél no era el interior del baluarte de Urizen. O, en caso de serlo, era la morada de un Señor más extraña que él hubiese visto nunca.

Se volvió para ver el hexáculo que le había recibido. No estaba ya. En vez de él se alzaba en una gran roca ancha y lisa un amplio y alto hexágono de metal purpúreo. Recordó entonces que algo le había empujado a través de él y que había tenido que dar varios pasos para no caer. La energía que le había empujado le había hecho atravesarlo y llegar a unos cuantos pasos más allá de la roca.

Urizen había alzado otra puerta dentro de su hexáculo y le había expulsado a aquel lugar, fuese el que fuese. Pronto sabría por qué había hecho aquello Urizen.

Wolff sabía lo que podría suceder si intentaba volver a atravesar la puerta. Sin embargo, como no solía dar las cosas por supuestas, lo intentó. Fácilmente, cruzó al otro lado sobre la roca.

Era una puerta de una sola dirección, tal como había esperado.

Alguien tosió tras él y se volvió rápidamente, con la pistola de rayos dispuesta.

La tierra terminaba abruptamente contra el mar sin playa. El animal acababa de surgir del mar y estaba sólo a unos metros de él. Era chaparro como un sapo y estaba acuclillado sobre unos inmensos pies reticulares, sus piernas plegadas como si careciesen de huesos. El torso era humanoide y grueso, y el vientre sobresalía como el de un pato cebado. El cuello era largo y flexible. A su extremo había una cabeza humana, pero con nariz lisa y grandes y estrechos ollares. Alrededor de la boca brotaban zarcillos de carne roja. Tenía los ojos muy grandes y de un verde musgoso. Carecía de orejas. Tenía la cabeza cubierta, como la cara y el cuerpo, de una piel aceitosa de un azul oscuro.

—¡Jadawin! —dijo la criatura; hablaba en el antiguo idioma de los Señores—. ¡Jadawin! ¡No me mates! ¿No me conoces?

Wolff estaba sorprendido, pero no tanto como para olvidarse de mirar atrás. Aquella criatura quizás estuviese intentando distraerle.

—¡Jadawin! ¡No reconoces a tu propio hermano!

Wolff no le conocía. Aquel cuerpo de rana, sin orejas, de piel azul, aquella nariz alargada y estrecha dificultaban la identificación. Y además estaba el Tiempo. Si él había llamado alguna vez realmente hermano a aquel ser, debía de haber sido milenios atrás.

Aquella voz. Hurgó en las capas de polvorientos recuerdos, como un perro tras un hueso enterrado. Fue recorriendo capa tras capa...

Movió la cabeza y miró detrás hacia la tupida vegetación.

—¿Quién eres tú? —preguntó.

La criatura lanzó un gemido y entonces él supo que su hermano (si es que de su hermano se trataba) debía llevar mucho tiempo aprisionado en aquel cuerpo. Ningún Señor gemía.

—¿Vas a repudiarme? ¿Harás como los otros? No quieren saber nada de mí. Se burlaron de mí, me escupieron, me echaron a patadas entre risas. Decían...

Juntó sus patas y dobló la cara y de sus ojos verde musgo brotaron grandes lágrimas que rodaron por las azules mejillas.

—¡Oh, Jadawin, no seas como los otros! ¡Tú fuiste siempre mi favorito, el más querido! ¡No seas tan cruel como ellos!

Los otros, pensó Wolff. Había habido otros. ¿Hacía cuánto?

—Dejemos de jugar —dijo impaciente—; dime quién eres. ¡Dime tu nombre!

La criatura se alzó sobre sus piernas sin huesos, sus músculos se destacaron sobre la grasa que los cubría y dio un paso hacia adelante. Wolff no retrocedió, pero dispuso la pistola.

—Ya basta. Tu nombre.

La criatura se detuvo, pero las lágrimas seguían rodando por sus azules mejillas.

—Eres tan malo como los otros. No piensas más que en ti mismo; no te preocupas por lo que haya podido sucederme. ¿Es que no te conmueven mis sufrimientos, mi soledad y mi calvario durante todo este tiempo, todo este tiempo interminable?

—Quizás sí, pero debo saber antes quién eres —dijo Wolff—. Y lo que te sucedió.

—¡Oh, señor de los señores! ¡Mi propio hermano!

Dio otro paso, sobre sus gigantescos pies palmeados de los que se desprendía agua. Alzó una aleta como si suplicase una mano amistosa. Luego se detuvo y sus ojos se fijaron en un punto situado a un lado de Wolff. Éste saltó hacia su izquierda y giró, intentando cubrir con la pistola a la criatura y a quien pudiese estar detrás de él. No había nadie.

Y, como había planeado, aquella criatura se abalanzó sobre Wolff en el mismo instante en que Wolff saltaba y se giraba. Las piernas de la criatura disparadas como una catapulta le lanzaron hacia adelante. Si Wolff no hubiese hecho más que volverse, le habría derribado. Apoyándose a un lado, sólo resultó alcanzado por la punta de la aleta derecha de la criatura. Y este golpe, que alcanzó su hombro y su brazo izquierdo, fue suficiente para lanzarle tambaleándose a un lado y hacer caer la pistola de rayos. Wolff era enormemente sólido y vigoroso, con músculos e impulsos nerviosos de fuerza y velocidad superiores a los naturales por la ciencia de los Señores. Si hubiese sido un terrícola normal hubiese quedado inválido para siempre de aquel brazo, y no hubiese podido eludir el segundo salto de la criatura.

Chillando de cólera y decepción, aterrizó en el punto donde había estado Wolff, se irguió sobre sus piernas como si fuesen muelles, saltó, y se lanzó de nuevo contra Wolff. Todo esto con tal rapidez que la criatura parecía un actor en cámara rápida.

Wolff había conseguido recuperar el equilibrio. Saltó hacia donde estaba la pistola de rayos. Sobre él pasó la sombra de la criatura; eran tan fuertes sus chillidos que parecía como si tuviese los labios apretados contra su oído. Cuando tuvo de nuevo la pistola en la mano, rodó varias veces y se puso de nuevo de pie. Y en aquel momento el monstruo se lanzaba otra vez hacia él. Wolff sujetó la pistola de rayos y, utilizando la mano derecha, golpeó con aquel objeto de metal ligero pero prácticamente indestructible la cabeza de la criatura. El impacto del inmenso cuerpo le lanzó hacia atrás; rodó hacia un lado ágilmente. La criatura marina yacía inmóvil boca abajo, y brotaba sangre de su cabeza.

Oyó aplausos y se volvió y vio a dos seres humanos a unos treinta metros de distancia, tierra adentro, a la sombra de una fronda. Eran un hombre y una mujer, y vestían las esplendorosas ropas de los Señores. Caminaban hacia él, sin armas en la mano. Sus únicas armas eran toscas espadas con vainas de piel de pescado. Pese a su aparente inofensividad, Wolff no abandonó su guardia. Cuando estaban a veinte metros de él les dijo que se detuviesen. La criatura lanzó un gruñido y movió la cabeza, pero no hizo esfuerzo alguno por incorporarse. Wolff se apartó de ella y se situó fuera del alcance de su salto.

—¡Jadawin! —llamó la mujer. Era una hermosa voz que conmovió su corazón y sus recuerdos. Aunque llevaba más de quinientos años sin verla, la conoció.

—¡Vala! —dijo—. ¿Qué haces tú aquí?

La pregunta era retórica; sabía muy bien que debía estar también atrapada por su padre. Y entonces reconoció al hombre. Era Rintrah, uno de sus hermanos. Vala, su hermana, y Rintrah, su hermano, habían caído en la misma trampa.

Vala le sonrió y él sintió que el corazón le saltaba de nuevo. De todas las mujeres que había conocido era la más bella, con dos excepciones. Su amada Chryseis y su otra hermana, Anana la Luminosa, la sobrepasaban. Pero él nunca había querido a Anana tanto como a Vala. Lo mismo que nunca había odiado a Anana tanto como a Vala.

Vala aplaudió de nuevo y dijo:

—¡Bien hecho, Jadawin! No has perdido nada de tu habilidad ni de tu fuerza. Esa criatura es peligrosa, es un ser detestable. Chilla y gime e intenta que te confíes y luego, ¡zas! ¡Te salta al cuello! Estuvo a punto de matar a Rintrah cuando llegó y lo habría hecho si yo no la hubiese dejado inconsciente con una piedra. Así que, ya ves, también yo he tenido que tratar con ella.

—¿Y por qué no la matasteis entonces? —preguntó Wolff.

Rintrah sonrió y dijo:

—¿Es que no conoces a tu propio hermanito, Jadawin? Esa criatura es tu querido hermano Theotormon.

—¡Dios mío! —exclamó Wolff—. ¡Theotormon! ¿Quién le hizo esto?

Ninguno de los dos contestó, ni era necesario que lo hicieran. Aquél era el mundo de Urizen; sólo él podía haber remodelado así a su hermano.

Theotormon lanzó un gruñido y se incorporó. Se llevó una aleta a la herida sangrante de su cabeza y, balanceándose, comenzó a gemir. Sus ojos verde liquen miraron coléricos a Wolff, y murmuró en silencio reproches que no se atrevió a formular en voz alta.

—¿No pretenderéis convencerme de que no le matasteis por sentimientos fraternales? —dijo Wolff—. Os conozco muy bien.

Vala se echó a reír y luego dijo:

—¡Por supuesto que no! Pensé que podría resultarnos útil más tarde. Conoce bien este pequeño planeta, porque lleva mucho tiempo aquí. Es un cobarde, hermano Jadawin. No tuvo el valor de jugarse la vida en el laberinto de Urizen; se estableció en esta isla y se convirtió en uno más de los nativos degenerados. Nuestro padre se cansó de esperar a que reuniese una virilidad inexistente. Para castigarle por su falta de valor, le atrapó y le desterró a su fortaleza, Appirmatzum. Allí cambió su forma, y le dio este desagradable aspecto de criatura marina. Ni siquiera entonces se atrevió Theotormon a cruzar las puertas del palacio de Urizen. Se quedó aquí viviendo como un ermitaño, odiándose y despreciándose a sí mismo, odiando a todos los demás seres vivos, sobre todo a los Señores.

»Vive de las frutas de las islas, de las aves y peces y otros seres marinos que puede capturar. Los come crudos y mata a los nativos y los devora cuando se le presenta una oportunidad. No es que los nativos no merezcan ese destino. Son los hijos e hijas de otros Señores que, como Theotormon, fueron cobardes. Vivieron en este planeta sus miserables vidas, tuvieron hijos, los criaron y luego murieron.

»Urizen hizo con ellos lo mismo que con Theotormon. Se los llevó a Appirmatzum, les dio formas repugnantes y los trajo de nuevo aquí. Nuestro padre pensó que sin duda su monstruosidad les haría odiarle tanto que probarían los planetas de falsas puertas intentando penetrar en Appirmatzum para vengarse. Pero eran todos cobardes. Prefirieron seguir viviendo, pese a sus repugnantes metamorfosis, en vez de morir como auténticos Señores.

—Tengo mucho que aprender sobre esta hazaña de nuestro padre —dijo Wolff—. Pero ¿cómo puedo estar seguro de que sois sinceros?

Vala rompió a reír otra vez.

—Todos los que hemos caído —dijo— en las trampas de Urizen estamos en esta isla. La mayoría llevamos aquí sólo unas semanas, aunque Luvah llegó hace por lo menos medio año.

—¿Quiénes son los otros?

—Algunos de tus hermanos y primos. Además de Rintrah y Luvah hay otros dos hermanos, Enion y Ariston. Y tus primos Tharmas y Palamabron.

Vala se echó de nuevo a reír alegremente y señaló el cielo rojo.

—¡Todos, todos engañados y atrapados por nuestro padre! —dijo—. Todos reunidos otra vez después de una ausencia de milenios. Una feliz reunión familiar como los mortales no podrían imaginar siquiera.

—Yo puedo imaginarlo —dijo Wolff—. Aún no habéis respondido a mi pregunta sobre vuestra sinceridad.

—Hemos jurado todos formar un frente común —explicó Rintrah—. Nos necesitamos mutuamente, así que debemos dejar a un lado nuestra enemistad natural y trabajar unidos. Sólo así podremos derrotar a Urizen.

—Nunca, que yo recuerde, ha habido un pacto para establecer un frente común —dijo Wolff—. Recuerdo que madre me dijo que hubo un pacto así en una ocasión, cuatro mil años antes de que yo naciese, cuando los compañeros negros amenazaban a los Señores. Urizen ha realizado dos milagros. Ha atrapado a ocho Señores y ha forzado una tregua. Esto puede ser su caída.

Wolff dijo luego que aceptaría la tregua. En nombre del Padre de todos los Señores, el gran Epónimo Los, juró respetar las reglas del acuerdo de paz hasta el momento en que todos los asociados aceptasen ponerle fin o muriesen todos salvo uno. Sabía mientras juraba que no podía confiar en que los otros no le traicionasen. Sabía que Rintrah y Vala sabían esto y no confiaban en él más que él en ellos. Pero al menos trabajarían todos juntos durante un tiempo. Y no era probable que ninguno de ellos quebrase el pacto por las buenas. Sólo si se presentaba una gran oportunidad,

con grandes posibilidades de escapar al castigo, lo harían.

—Jadawin —dijo Theotormon con un gemido—. Mi propio hermano. Mi hermano favorito, el que decía que siempre me querría, que siempre me protegería. Eres como los otros. Quieres hacerme daño, matarme. A tu propio hermanito.

Vala le escupió y dijo:

—¡Cállate, bestia maldita y repugnante! Tú no eres un Señor, no eres hermano nuestro. ¿Por qué no te hundes en las profundidades y te ahogas, y apartas tu miedo y tu traición de nuestra vista y de la vista de todos los seres que respiran aire? Deja que los peces se alimenten de tu grasienta carroña, aunque luego tengan que vomitarla.

Extendiendo una aleta, Theotormon se arrastró hacia Wolff.

—Jadawin. No sabes cuánto he sufrido. ¿Es que no hay en ti piedad para mí? Siempre pensé que tú, al menos, tenías lo que les faltaba a estos otros. Tenías un corazón tierno, compasivo, del que estos monstruos desalmados carecían.

—Intentaste matarme —dijo Wolff—. Y volverías a intentarlo si creyeses que tenías una buena posibilidad de conseguirlo.

—No, no —negó Theotormon, intentando sonreír—. No me comprendes. Creí que me odiarías por preferir continuar viviendo una vida inferior que morir como Señor. Quería quitarte tus armas para que no pudieses herirme. Luego te habría explicado lo que me había sucedido, cómo llegué a ser de esta forma. Y habrías entendido entonces. Te habrías compadecido de mi y me habrías querido como me querías cuando eras un muchacho en el palacio de nuestro padre y yo era tu hermano pequeño. Sólo quería eso, explicarte lo sucedido y que me amases otra vez, que no me odiases. No pretendía hacerte daño. En nombre de Los, te lo juro.

—Te veré más tarde —dijo Wolff—. Ahora, de momento, desaparece.

Theotormon se alejó torpemente. Cuando llegó al borde de la isla, se volvió y gritó obscenidades e insultos contra Wolff. Wolff alzó su pistola de rayos, aunque sólo se proponía asustar a Theotormon. Éste se acuclilló y saltó como una rana gigante hacia el agua, sus gomosas piernas y sus pies palmeados tras él. Se zambulló y no volvió a salir. Wolff preguntó a Vala cuánto tiempo podía permanecer sin salir a la superficie.

—No lo sé. Media hora quizás. Pero dudo mucho que contenga la respiración. Lo más probable es que esté en una de las cavernas que hay entre las raíces y algas que forman la base de esta isla.

Luego añadió que debían ir a reunirse con los otros. Mientras caminaban a través de la fronda, fue explicando los datos físicos de aquel mundo, en la medida en que los conocía.

—Supongo que te darías cuenta de lo próximo que está el horizonte. Este planeta tiene un diámetro de unos 3470 kilómetros. —Aproximadamente el tamaño de la luna terrestre, pensó Wolff—. Pero la gravedad es sólo ligeramente menor que la de nuestro planeta natal. —No muy superior a la de la Tierra, pensó Wolff.

—La gravedad desaparece bruscamente sobre la atmósfera —continuó ella— y se

extiende débilmente a través de este universo. Los demás planetas tienen campos similares.

A Wolff no le extrañaba esto. Los Señores podían alterar los campos y las gravitaciones de un modo que los terrestres aún no habían soñado siquiera.

—Este planeta está totalmente cubierto de agua.

—¿Y esta isla? —preguntó él.

—Flota. Tiene su origen en una planta que crece en el fondo del mar. Cuando se encuentra a mitad de su desarrollo, su vejiga empieza a llenarse de gas, producido por una bacteria. Se desarraiga por si sola y sube hasta la superficie. Allí tiende raíces o filamentos que se entrelazan con los filamentos de otras plantas del mismo género. Al final se forma una masa sólida de plantas de este tipo. La parte superior de la planta muere, mientras que la parte inferior continúa creciendo. La zona superior se pudre y forma un suelo. A él añaden las aves sus excrementos. Van de islas nuevas a islas viejas y desperdigan así las semillas. Estas producen las frondas que ves y el resto de la vegetación —indicó una mata de plantas semejantes al bambú.

—¿Y de dónde salieron estas rocas? —preguntó él.

Había varias rocas blanquecinas de unos cuatro metros de diámetro, más allá de los bambúes.

—Las plantas de vejiga gaseosa que forman islas son una de las quizás miles de especies. Hay un tipo de planta que se liga a las rocas del fondo del mar y que las eleva hasta la superficie cuando tienen gas suficiente. Los nativos las reúnen y las colocan en las islas si no son demasiado grandes. Las blancas atraen al ave Garzhu por alguna razón, y los nativos matan a esas aves o las domestican.

—¿Y el agua para beber?

—Es un océano de agua dulce.

Wolff, mirando a través de un claro en la masa de vegetación púrpura con vetas amarillentas y matorrales cargados de bayas que le llegaban hasta la cintura, vio aparecer en el horizonte un tremendo arco negro. En sesenta segundos se había convertido en una esfera y se elevaba sobre el horizonte.

—Nuestra luna —dijo ella—. Aquí las cosas son al revés. No hay sol. La luz viene del cielo. Así que la luna proporciona noche, o ausencia de luz. Es una especie de noche pálida y desvaída, pero es mejor que nada.

»Más tarde verás el planeta de Appirmatzum. Está en el centro de este universo, y a su alrededor giran los cinco planetas secundarios. Los verás también, negros, llenando el cielo, como nuestra luna.

Wolff le preguntó cómo sabía tanto sobre la estructura del mundo de Urizen. Ella contestó que el propio Theotormon le había proporcionado la información, aunque no voluntariamente. Éste había aprendido mucho mientras fue prisionero de Urizen. No había querido compartir la información, pues era una criatura torpe y egoísta. Pero cuando sus hermanos, primos y hermanas le capturaron, le obligaron a hablar.

—Casi todas las heridas están ya curadas —dijo ella, y rompió a reír.

Wolff se preguntó si Theotormon no habría tenido buenas razones, después de todo, para desear matarle. Y se preguntó que proporción de la historia que su hermana le contaba sobre su pacto sería cierta. Tendría que hablar alguna vez con Theotormon; a una distancia segura de él, por supuesto.

Vala dejó de hablar y cogió a Wolff por el brazo. Este iba a apartarse de aquel contacto, pensando que se proponía algún truco. Pero ella tenía la vista clavada en el cielo y parecía alarmada, y lo mismo Rintrah.

Las frondas, de casi veinte metros de altura, habían ocultado el objeto que había en el cielo. Ahora Wolff podía ver una masa de por lo menos cuatrocientos metros de anchura, unos diecisiete metros de grosor y más de un kilómetro de longitud que flotaba a quince metros en el aire. La empujaba el viento, que llegaba de una dirección desconocida. En aquel mundo sin sol, nada significaban norte, sur, este y oeste.

—¿Qué es eso? —preguntó.

—Una isla que flota en el aire. De prisa. Tenemos que llegar al pueblo antes de que se inicie el ataque.

Wolff corrió tras ellos. De cuando en cuando miraba hacia arriba a través de las frondas hacia el *aeronesus*. Descendía a bastante velocidad hacia el extremo opuesto de la isla. Alcanzó a Vala y le preguntó cómo podía manipularse aquel objeto flotador. Ella contestó que sus habitantes utilizaban válvulas situadas en las gigantescas vejigas para liberar su hidrógeno. Este procedimiento exigía la colaboración de casi todos los nativos, pues cada una de las válvulas debía operarse a mano. Durante un descenso, todos estaban ocupados en la operación.

—¿Y cómo lo dirigen?

—Las vejigas tienen ventosas. Cuando los *abutales* quieren que la isla vaya en una dirección, liberan gas de los grupos de vejigas del lado opuesto a aquél hacia el que quieren ir. No tienen mucha energía de empuje, pero son muy hábiles. Aun así, tienen que luchar con los vientos y no siempre maniobran con eficacia. Ya nos han atacado dos veces, y en ambas ocasiones se equivocaron. Echaron anclas marinas (grandes piedras atadas a cables) para descender. Los primeros atacantes bajaron cerca de nuestra isla en vez de encima mismo y tuvieron que contentarse con un ataque por mar. Y fracasaron.

Guardó silencio unos instantes y luego dijo:

—¡Oh, no! Estos deben de ser los ilmawires. ¡Los nos ayude!

Al principio, Wolff pensó que los cincuenta aparatos que brotaban de la isla flotante eran pequeños aeroplanos.

Luego, al verlos girar para aterrizar contra el viento, vio que eran planeadores. Las alas, de unos quince metros de longitud, era de un material vagamente relumbrante y festoneado en los extremos. En la parte inferior de cada ala había pintada una imagen de un ojo sobre el que se cruzaban dos espadas. El fuselaje era una estructura descubierta, y toda pintada, junto con los alerones y el timón de color escarlata. El piloto se sentaba en una especie de cesto de junco situado justo delante de las mono-alas. El morro del aparato era redondeado y tenía un largo cuerpo que se proyectaba hasta una longitud de unos seis metros por delante. «Como el cuerno de un narval», pensó Wolff. Más tarde descubriría que los cuernos procedían de un pez

gigante.

Pasó sobre ellos un planeador en una dirección que le haría aterrizar delante. Wolff echó una ojeada al piloto. Su pelo rojizo alcanzaba al menos un palmo de altura.

Id pelo brillaba por obra de algún tipo de aceite fijador, llevaba la cara pintada como un piel roja, con círculos verdes y rojizos, y llevaba galones negros en el cuello y en los hombros.

—El pueblo queda a menos de un kilómetro de aquí —dijo Vala—. En el extremo de la isla.

Wolff se preguntó por qué estaría ella tan preocupada. ¿Por qué habría de preocuparse un Señor de lo que pudiese sucederles a los demás? Vala explicó que si los ilmawires efectuaban un aterrizaje con éxito, matarían a todos los seres humanos de la isla. Luego dejarían allí a miembros sobrantes de su pueblo como colonia.

La isla no era totalmente lisa. Había elevaciones de cuando en cuando, formadas por el crecimiento desigual de las vejigas. Wolff subió a la cima de uno de los montículos y miró por encima de la vegetación. La *abuta* estaba ahora a unos quince metros de altura, e iba descendiendo lentamente en dirección al pueblo. Éste era una agrupación de un centenar de cabañas en forma de colmena, construidas con hojas. Una empalizada de unos quince metros de altura rodeaba el pueblo. Parecía construida con piedras, bambú, palmas y algún tipo de poste de un gris mate que podían ser huesos de colosales criaturas marinas.

Detrás de la empalizada había hombres y mujeres y también había varios grupos fuera, en campo abierto. Iban armados con lanzas y arcos y flechas.

Más allá del pueblo, había embarcaderos construidos con bambú. En ellos y en la orilla, había embarcaciones de varios tipos y tamaños. Su fondo era un denso entramado de gruesas raíces. Había, sin embargo, aberturas en él, y de varias de éstas colgaban grandes piedras de los extremos de cables de materia vegetal. Las piedras eran blancas como yeso, y estaban grabadas en lisos discos. Se arrastraban por el mar como si tirasen de ellas desde la isla y luego golpeaban la tierra. Los cables de algunas quedaban por debajo de los embarcaderos.

Cayeron otras anclas y golpearon contra la empalizada del pueblo. Quedaron prendidas en la maraña vegetal que formaba la empalizada. Luego recorrieron el suelo sin hierba y golpearon las paredes de las cabañas. Éstas se derrumbaban bajo el impacto de las piedras. Al mismo tiempo, caían flechas, lanzas y piedras, y objetos llameantes. Algunos isleños resultaron alcanzados; comenzaron a arder cabañas. Los objetos llameantes explotaban y despedían un denso humo negro.

Pero los defensores no estaban desvalidos, De un gran edificio central salían hombres y mujeres con extraños instrumentos. Los encendían y los soltaban, y ascendían rápidamente hacia la parte inferior de la isla flotante. Quedaban atrapados en el entramado de raíces y empezaban a arder. Luego explotaban, y el fuego se extendía entre las raíces.

El techo de una cabaña se alzó y cayó a un lado como el de una trampa. Las paredes caían de forma regular hacia fuera, formando en el suelo una imagen petaliforme. En el centro de la cabaña había una catapulta, un arco gigante con una flecha como los cuernos de la criatura que había proporcionado los arietes de las puntas de los planeadores. Y a ella iban ligadas una serie de vejigas llameantes. El arco se disparó, y la flecha ardiente ascendió y se incendió en la parte inferior del flotador.

Un grupo de hombres armaba de nuevo la catapulta. Un individuo cayó de una abertura del flotador y diez más le siguieron. Descendían como paracaidistas. Su descenso quedaba controlado por una colección de vejigas dispuestas en una armadura que llevaban a los hombros y al pecho. Una flecha alcanzó al primer *abutal* antes de que llegase al suelo, y luego resultaron alcanzados tres más de los diez que le seguían.

Los supervivientes aterrizaron intactos a unos metros de la catapulta. Se liberaron de su armadura y las vejigas se elevaron apartándose de ellos. Por entonces, estaban rodeados. Lucharon con tanta ferocidad que uno llegó a la catapulta, aunque resultó atravesado allí por dos lanzas.

La isla-flotador, impulsada por el viento, comenzaba a alejarse del pueblo. Lanzaron entonces desde ella otras piedras ligadas a cables, y unas cuantas alcanzaron el entramado de la empalizada sin romperse, y luego otras sogas cayeron entre la maleza y sus grandes abrazaderas se aferraron a ella.

Alcanzada por el retroceso en su extremo delantero, la isla-flotador dio un giro de modo que su masa colgó sobre aquella parte de la superficie de la isla. Por entonces, los planeadores habían aterrizado ya, aunque no todos con éxito. Debido a la densidad de la vegetación, los aparatos tenían que descender sobre la fronda. Algunos se volcaban. Otros chocaban con varios obstáculos antes de quedar asentados. Otros bajaban entre los árboles y se estrellaban contra los espesos y altos matorrales.

Pero desde donde estaba, Wolff pudo ver por lo menos veinte pilotos, ilesos, que se deslizaban por la selva. Y tenía que haber más.

Oyó que le llamaban. Vala había vuelto y estaba al pie de la colina.

—¿Qué pretendes? —le dijo, colérica—. Tienes que tomar partido, Jadawin, quieras o no. Los *abutales* te matarán.

—Quizás tengas razón —dijo él, mientras bajaba la colina—. Quería tener una idea de lo que sucedía. No quería meterme a ciegas en esto sin saber dónde estaba cada uno, cómo iba la lucha...

—Siempre el cauto y astuto Jadawin —dijo ella—. Bueno, eso está bien; demuestra que no eres ningún idiota, cosa que yo ya sabía. Créeme, me necesitas tanto como yo a ti. No puedes arreglártelas solo.

Él la siguió, y al fin llegaron adonde estaba Rintrah acucillado entre la maleza. Les hizo un gesto de silencio. Cuando llegaron, Wolff miró adonde Rintrah señalaba. Había cinco guerreros *abutales* a menos de veinte metros de ellos. La cola de un

planeador destrozado se elevaba desde detrás de un aplastado matorral situado a su izquierda. Los *abutales* llevaban pequeños escudos redondos de hueso, jabalinas de punta de hueso y caña de bambú, y algunos tenían arcos y flechas. Los arcos estaban hechos de alguna sustancia corniforme, eran cortos y muy curvados, formados por dos partes distintas que se unían por un brazaletes central de cuerno. Los guerreros estaban demasiado lejos para oírles conferenciar.

—¿Qué alcance tiene tu pistola de rayos? —preguntó Vala.

—Mata a quince metros —contestó él—. Quemaduras de tercer grado en los seis metros siguientes, y después quemaduras de segundo grado; luego simples chamuscaduras y luego nada.

—Ésta es tu oportunidad. Abrásales. Puedes matar a los cinco de una barrida antes de que se den cuenta de lo que pasa.

Wolff lanzó un suspiro. En otros tiempos no habría esperado a que Vala insistiera. Los habría matado y se habría sentido con ganas de continuar matando con Vala y Rintrah. Pero ya no era Jadawin. Era Robert Wolff. Vala no comprendería esto, y si lo captase, consideraría su vacilación debilidad. Él no quería matar, pero no creía que hubiese otro medio de obligar a los *abutales* a desistir de su ataque. Vala conocía a aquella gente, y lo más probable era que estuviese diciéndole la verdad sobre ellos. Así que, le gustase o no, tendría que tomar partido.

Oyeron un grito detrás. Wolff dio la vuelta y se incorporó y vio a tres guerreros *abutales* más a unos diez metros de ellos. Habían salido de una espesura y avanzaban hacia ellos, con las jabalinas dispuestas.

Wolff dio la vuelta para enfrentarse a los tres *abutales*, al mismo tiempo que apretaba una placa en la parte inferior de su lanzarrayos. Un rayo de un blanco cegador, del espesor de un lápiz, recorrió los tres vientres. La vegetación que había entre ellos y detrás de ellos humeó. Los tres se desplomaron de bruces soltando las jabalinas, y quedaron sobre la hierba boca abajo.

Wolff se incorporó, dio la vuelta y se enfrentó a los otros cinco. Los dos arqueros se detuvieron y apuntaron. Wolff les alcanzó primero, luego a los otros tres. Continuó inclinado buscando a su alrededor a otros a quienes pudiesen haber atraído los gritos. Pero sólo se oía el soplar del viento por la espesura y los apagados gritos y las sordas explosiones de la batalla del pueblo.

El olor a carne quemada le repugnó. Se levantó y se volvió hacia los tres cadáveres, y luego hacia los otros cinco. No creía que quedase ninguno de ello con vida, pero quiso asegurarse. Todos estaban partidos en dos por el rayo. No salía mucha sangre porque la energía del rayo, absorbida por los cuerpos, había cocido sus pulmones y sus intestinos. Sus vísceras habían expulsado, al contraerse, todos sus contenidos.

Vala contempló la pistola de rayos. Aunque sentía mucha curiosidad, sabía lo bastante como para no pedir a Wolff que se la dejase probar.

—Hay dos palancas —dijo ella—, ¿qué es capaz de hacer a toda potencia?

—Puede atravesar una placa de acero de tres metros —le contestó—. Pero la carga no duraría más de sesenta segundos. A media potencia puede funcionar durante diez minutos sin recargarla.

Ella miró los bolsillos de Wolff y éste sonrió. No tenía la menor intención de decirle cuántas cargas llevaba en los bolsillos.

—¿Qué fue de vuestras armas? —preguntó.

Vala soltó una maldición y contestó:

—Nos las robaron mientras dormíamos. No sé si fue Urizen o si fue ese baboso de Theotormon.

Él comenzó a caminar hacia el combate, seguido de muy cerca por los otros dos.

La isla de arriba les mantenía en una pálida sombra, que pronto se profundizó al cubrir aquella parte del planeta la luna que traía la noche. Los ilmawires, hombres y mujeres, continuaban descendiendo a tierra por las aberturas. Otros, sosteniéndose en grandes racimos de vejigas, trabajaban en el fondo como bomberos. Utilizaban unos objetos poligonales que, al estirarlos, despedían agua.

—Son criaturas marinas —explicó Vala—. Anfibios. Viajan expulsando chorros de agua y avanzando por el empuja Wolff puso la pistola de rayos a toda potencia. Siempre que pasaban junto a una soga enredada en un árbol o un ánora de piedra, cortaba la soga. Tres veces se encontró con *abutales* y puso la pistola a media potencia. Cuando estaban a unos metros del pueblo, había cortado cuarenta cables y matado a veintidós *abutales* de ambos sexos.

—Fue una suerte que llegases en este momento —dijo Vala—. Creo que si no hubieses llegado no podríamos habernos librado de ellos.

Wolff se encogió de hombros. Expulsó un casquillo e introdujo otro de los pequeños cilindros en la recámara. Le quedaban seis y si las cosas continuaban así, pronto no le quedaría ninguno. Pero nada podía hacer para conservarlos.

El pueblo estaba rodeado por tierra por unos noventa *abutales*. Al parecer, los que habían caído dentro del pueblo estaban liquidados, pero los habitantes se habían entregado luego afanosamente a apagar el fuego. Sin embargo, no tenían ya que preocuparse de ningún ataque que llegase directamente de arriba. La isla se había visto afectada por la ruptura de las sogas. Había continuado a merced del viento recorriendo medio kilómetro, y sólo gracias a otras sogas y anclas había logrado no desprenderse por completo de la superficie de la isla.

Wolff liquidó con su rayo al grupo de oficiales que estaban en la cima de la única colina próxima al pueblo. Entonces los otros *abutales* se dieron cuenta de lo que sucedía. La mitad abandonaron el asedio para rodear la colina. La zona hormigueaba de lanzas y flechas. Los Señores podían quedar a merced de un fuego concentrado de flechas. Pero se protegían tras un grupo de cuatro ídolos de piedra blanca que había en la colina.

—Están ya a la defensiva —dijo Vala—. Si no lo saben ahora, pronto lo sabrán. Y eso será bueno para nosotros. Quizás...

Guardó silencio durante un rato. Wolff liquidó a tres hombres que corrían hacia una hondonada de la colina.

—¿Quizás qué? —preguntó.

—Nuestro amado padre dejó en esta isla un mensaje para nosotros. Nos dijo algo de lo que tenemos que hacer si queremos entrar en su castillo. Al parecer, tenemos que hallar las puertas que llevan a él. No hay ninguna en esta isla. Dice que hay un par en otra isla. Pero no dice exactamente dónde. Tenemos que encontrarlas por nuestros propios medios. Por eso, yo pensaba...

Se oyeron gritos de los *abutales* y sus líneas de vanguardia se lanzaron hacia la colina. Los arqueros hicieron disparos de protección, por lo menos de treinta flechas cada uno. Vala y Rintrah se protegieron tras un ídolo, tal como les había dicho Wolff. Por mucho que le fastidiase gastar sus municiones, se veía obligado a hacerlo. Puso la pistola a máxima potencia y disparó sobre las cabezas de la primera línea de ataque. Brotó humo de la vegetación y de la carne, mientras describía un círculo con el rayo blanco. Los arqueros habían tenido que exponerse para hacer buen blanco, y en consecuencia la mayoría cayeron.

Las flechas resonaron alrededor de Wolff, golpeando los ídolos de piedra. Una rozó su hombro; otra rebotó en una piedra y voló hasta sus piernas. Luego no hubo más flechas. Los *abutales* de la segunda línea, al ver ante ellos una escabechina, atufados por el olor de la carne chamuscada, vacilaron. Wolff apuntó hacia ellos y huyeron hacia la selva.

—¿Qué estabas pensando? —preguntó a Vala.

—Podríamos pasarnos mil años investigando, utilizando esta isla como nave, sin encontrar la isla de las puertas. Quizás sea ésa la idea de nuestro padre. Le gustaría vernos empeñados en una búsqueda inútil, y disfrutaría contemplando nuestra desesperación. Y los choques, las rivalidades y las muertes que inevitablemente se producirían entre nosotros en una asociación tan larga. Pero si fuésemos en una *abuta*, no sólo podríamos viajar más deprisa, sino que veríamos mucho más desde arriba...

—Una magnífica idea —admitió él—. ¿Y cómo podemos convencer a los *abutales* para que nos dejen acompañarles? ¿Y qué garantía tenemos de que no van a cortarnos el cuello a la primera oportunidad que tengan?

—Te has olvidado mucho de tu hermana más joven. ¿Cómo tú precisamente, de todos los que me han amado, no recuerdas lo persuasiva que puedo ser?

Se irguió y lanzó un grito dirigido a la selva, aparentemente deshabitada. Durante un rato no hubo respuesta. Repitió el grito. Por fin, salió un oficial de entre unos matorrales. Era un hombre alto y fornido de treinta y pocos años, guapo tras los chillones círculos de su cara. Además de los galones negros del cuello y de los hombros, llevaba decorado el pecho con la imagen de un ave marina. Esta ave era un *iiphartz*, lo cual indicaba a un comandante de la fuerza de planeadores. Tras él iba su mujer, vestida con una falda corta de plumas rojas y azules de ave marina, el pelo

rojizo enrollado en la parte superior de la cabeza, la cara pintada a rombos verdes y blancos, un collar de tibias alrededor del cuello, un *iiphtarz* pintado sobre los pechos, y tres círculos concéntricos en rojo, negro y amarillo alrededor del ombligo. Acompañaba a su marido en el combate, según la costumbre de los *abutales*. Si moría él, estaba obligada a atacar a los que le habían matado hasta acabar con ellos o morir también.

Los dos subieron colina arriba hasta que Wolff les dijo que se detuvieran. Vala comenzó a hablar y el hombre a sonreír. Sus esposa, sin embargo, miraba con recelo a Vala durante la conversación.

Dugarnn, el jefe, sólo capituló después de ciertos acuerdos. Se negó a abandonar la isla mientras no consiguiese parte al menos de lo que el ilmawir se había propuesto coger cuando ellos atacaran. Vala no vaciló en prometerle que serían botín de guerra todas las aves y animales domésticos de los defensores (ratas marinas y pequeñas gaviotas). Además, los *abutales* podían mutilar los cadáveres de sus enemigos y arrancarles el cuero cabelludo.

Los habitantes de la superficie de la isla, que se llamaban a sí mismo «friiqan», protestaron al enterarse de estas condiciones. Wolff dijo a sus dirigentes que si no aceptaban, continuaría la guerra. Y que entonces, Wolff no tomaría ningún partido. Entonces aceptaron a regañadientes lo que les pedía. Los *abutales* despojaron a los habitantes del poblado de todo lo que consideraron de valor.

Los otros Señores (Luvah, Enion, Ariston, Tharmas y Palamabron) estaban en el pueblo al iniciarse el ataque. Tanto se sorprendieron al verle, que no pudieron ocultar su envidia ante la pistola de rayos. Sólo Luvah pareció alegrarse de verle. El más pequeño del grupo, tenía el pelo pajizo y era de finos rasgos, salvo la boca, ancha y plena. Tenía los ojos azul oscuro, y una leve vía láctea de peces le cruzaba el puente de nariz y las mejillas. Abrazó a Wolff e incluso gimió un poco. Wolff le permitió abrazarle porque no creyó que Luvah aprovecharse la oportunidad para acuchillarle. De niños habían estado siempre muy unidos y tenían mucho en común, siendo ambos imaginativos e inclinados a dejar a los otros hacer y pensar como quisiesen. En realidad, Luvah nunca se había entregado al mortífero juego de los Señores de intentar desposeer o acuchillar a los otros.

—¿Cómo se las arregló nuestro padre para obligarte a salir de tu mundo seguro y feliz? —preguntó Wolff.

Luvah esbozó una maliciosa sonrisa y contestó:

—Podría preguntarte lo mismo. Quizás utilizó contigo el mismo truco que conmigo. Envió un emisario, un hexáculo luminoso, y dijo que lo enviabas tú. Querías que viniese a visitarte; estabas muy solo y querías hablar otra vez con el único miembro de tu familia que no quería matarte. Así pues, después de adoptar las precauciones que consideré oportunas, dejé mi universo. Entré por lo que creí que era tu puerta y vine a dar a este isla.

—Siempre fuiste demasiado impetuoso, hermano —dijo Wolff—. Sin embargo, me siento muy honrado de que sacrificases tu seguridad para visitarme. Sólo que...

—Sólo que debía haber sido más cuidadoso, asegurarme de que el emisario lo enviabas tú. En otros tiempos, podría haberlo hecho, pero cuando llegó el hexáculo, yo estaba pensando en ti y anhelaba verte. Hasta nosotros los Señores tenemos nuestras debilidades, sabes.

Wolff guardó silencio un rato, mientras observaba a los satisfechos ilmawires que

se llevaban aves, animales, collares y anillos de jade marino. Luego dijo:

—Luvah, estamos en la situación más desesperada en que nos hemos visto. El mayor peligro, por supuesto, es nuestro padre. Pero casi igual de mortíferos son aquéllos en los que más tenemos que confiar. Pese a su palabra de honor, tendremos que vigilarles constantemente. Te propongo, pues, que nos ayudemos. Mientras yo duerma, vigila tú. Cuando duermas tú, yo haré guardia.

Luvah volvió a sonreír maliciosamente y dijo:

—Y cuando tú duermas, mantendrás un ojo abierto para vigilarme, ¿verdad hermano?

Wolff frunció el ceño y Luvah dijo precipitadamente:

—No te enfades, Jadawin. Tú y yo hemos conseguido sobrevivir tanto porque nunca depositamos plenamente nuestra confianza en nadie. Con mucha razón. Qué triste es pensar que todos nosotros, nuestras hermanas, hermanos y primos, vivimos y estudiamos y jugamos juntos en otros tiempos con inocencia e incluso con amor. Sin embargo, hoy somos como lobos hambrientos. Y ¿por qué? Dime, ¿por qué? Bien, te lo diré. Porque los Señores están locos. Se creen dioses, cuando en realidad son sólo seres humanos, cuando en realidad no son mejores que estos salvajes de aquí. Sólo que son casualmente herederos de un poder, una ciencia y una tecnología que utilizan sin comprender los principios en los que se basan. Son como niños malos con juguetes que crean mundos completos y destruyen mundos completos. Los hombres nobles y sabios que inventaron los juguetes han muerto hace mucho. Han muerto también la ciencia y el conocimiento; y el bien inherente a los poderes cósmicos se altera para su beneficio y sólo para eso.

—Lo sé muy bien, hermano —dijo Wolff—. Quizás mejor que tú, pues fui en tiempos tan egoísta y malvado como esos otros. Sin embargo, pasé una experiencia que te contaré alguna vez. Me convirtió en un ser humano (espero), en un ser que sólo tú tienes capacidad para apreciar.

Los ilmawires habían soltado grandes escalerillas como globos con pesos en sus extremos desde la *abuta*. Todos los productos del saqueo se ataban a estas escaleras y eran izados hasta las escotillas que había en el fondo de la isla flotador. Una vez concluido el saqueo, subieron también los *abutales*. Wolff subió provisto de una armadura dotada de un par de vejigas. Tenía dispuesta la pistola, pues ahora los *abutales* estaban en una posición desde la que podían intentar matarle con cierta esperanza de éxito. Sin embargo, no hicieron ninguna tentativa. Se elevó a través de la abertura y dos sonrientes mujeres le cogieron. Le arrastraron a un lado y le liberaron de la armadura. Llevaron las vejigas al oscuro interior de una gran cámara donde había almacenadas más.

Cuando subieron todos los Señores, Dugarnn y su mujer, Sythaz, les llevaron por un retorcido tramo de escaleras hasta la parte superior de la isla. Las escaleras eran de un material muy ligero, del grosor del papel, pero muy fuerte. Era la cáscara endurecida de las vejigas de gas. En la *abuta*, donde el peso era un elemento crítico,

todo tenía que ser lo más leve posible. Esta consideración había afectado incluso al lenguaje, como pronto descubriría. Aunque el idioma difería poco en vocabulario básico del originario, había experimentado algunos cambios profundos. Y habían surgido nuevas palabras relacionadas con peso, forma, flexibilidad, tamaño y dirección vertical u horizontal. Se utilizaban como términos clasificadores en un sentido que los primeros que utilizaran aquel idioma desconocían. Realmente, no se podía utilizar ningún nombre y muy pocos adjetivos sin acompañarlos de clasificadores. Además, había surgido una detallada terminología de náutica y navegación aérea.

La escalera era una hendidura practicada a lo largo de un espeso entramado de duras raíces. Al salir arriba, se encontró en el piso de una especie de anfiteatro. Estaba formado el piso por amplias fajas del material que cubría las vejigas, y las inclinadas paredes estaban constituidas por inmensas vejigas entrelazadas con raíces. Sólo había un edificio en la gran cubierta, una especie de cobertizo abierto por los lados con techo de bálago: era el edificio social y recreativo. Disponía de piedras lisas sobre las que cada familia preparaba sus comidas. Aves domésticas y ratas marinas corrían a su antojo, y junto al centro había un estanque de agua de pocos centímetros de profundidad en el que jugaban focas criadas también como alimento.

Sythaz, la mujer del comandante, les mostró su alojamiento. Eran cubículos excavados entre las raíces en los que se había construido un suelo y unas paredes con cáscaras de vejigas. En el suelo había aberturas y se podía descender por ellas mediante una escalerilla portátil. La única luz penetraba por la escotilla o procedía de pequeñas lámparas de aceite de pescado. Había sólo sitio para dar dos pasos en una dirección y dos en otra. Los lechos eran agujeros en forma de ataúd en la pared en los que había colchones de plumas en fundas de piel de foca. La mayor parte de la actividad diurna y nocturna tenía lugar en la cubierta principal. No había la menor intimidad, salvo en el puente de dirección.

Wolff había supuesto que los *abutales* soltarían anclas y zarparían inmediatamente. Dugarnn dijo que tenían que esperar un rato. Por una parte, la isla necesitaba más altura para salir a mar abierto. Las bacterias que generaban gas en las vejigas trabajaban muy deprisa cuando se alimentaban convenientemente, pero aún debían transcurrir dos días para que las vejigas estuviesen lo bastante llenas como para que Dugarnn considerase adecuado soltar amarras.

Por otra parte, la invasión había costado a los *abutales* un número de bajas relativamente considerable. No eran bastantes para manejar la isla con eficacia. Así que Dugarnn propuso algo que los *abutales* no habían tenido que hacer durante mucho tiempo. La escasez de población se supliría reclutando gente entre los friiicanos. Después de asegurarse de que sus «invitados» conocían sus alojamientos, Dugarnn volvió a la superficie. Wolff le acompañó curioso. Vala insistió en ir con él. Wolff no sabía si esto era para satisfacer su curiosidad o para vigilarle. Probablemente fuese por ambas cosas.

Dugarnn explicó al jefe de los friiqaes lo que quería. El jefe, desilusionado, hizo un gesto indicando que le daba igual. Dugarnn reunió a los supervivientes e hizo su oferta. Para sorpresa de Wolff, fueron muchos los voluntarios. Vala le dijo que los dos pueblos eran enemigos acérrimos, pero que los friiqaes estaban desanimados. Además, muchos de los jóvenes consideraban romántica la vida aérea.

Dugarnn examinó a los voluntarios y eligió a los que se habían distinguido en la lucha. Eligió más mujeres que hombres, especialmente las que tenían niños. Hubo una ceremonia inicial de tortura ritual, que consistió en quemar ligeramente al candidato o candidata en la ingle. Normalmente a los enemigos capturados se les torturaba hasta la muerte a menos que mostrasen un valor y un estoicismo excepcionales. Entonces podían iniciarlos y admitirlos en la tribu.

En casos de emergencia, como aquél, la tortura era sólo simbólica.

Más tarde, después de zarpar la isla, los iniciados pasaron por una ceremonia en la que cada uno de ellos mezcló su sangre con la de un ilmawir. Esto impedía que la gente de la superficie se vengase, pues la hermandad de sangre era sagrada.

—Hay una razón además de la necesidad de disponer de más tripulación —dijo Vala—. Los *abutales*, en realidad tanto los isleños de superficie como los del aire, tienen tendencia a la endogamia. Para evitar esto se admiten en la tribu prisioneros de cuando en cuando.

Vala se mostraba muy cordial con Wolff e insistía en no separarse de él ni un instante. Había vuelto incluso a llamarle *wivkrath*, término que significaba «querido» entre los Señores. Se apoyaba en él siempre que tenía oportunidad, y en una ocasión le dio un beso fugaz en la mejilla. Wolff no respondió. No había olvidado, pese a haber transcurrido quinientos años, que habían sido amantes y sin embargo ella había intentado matarle.

Wolff se dirigió a la zona de la puerta a través de la cual había entrado. Vala fue con él. A sus preguntas, él contestó que quería hablar de nuevo con Theotormon.

—¡Esa babosa marina! ¿Qué puede tener él que tú quieras?

—Información, quizás.

Se acercaron a la puerta. Theotormon no estaba a la vista. Wolff recorrió el borde de la isla, advirtiendo que de cuando en cuando la tierra se hundía levemente bajo su peso. Al parecer las vejigas no eran tan tupidas en aquellos lugares.

—¿Cuántas islas de este tipo hay en este planeta y cuál es el tamaño máximo? —preguntó.

—No lo sé. Hemos visto dos desde que llegamos aquí, y los friiqaes dicen que hay muchas más. Hablan de la Madre de las Islas, una isla relativamente grande de la que dicen haber oído hablar. Hay otras islas aéreas, también, pero ninguna mayor que las de los *abutales*. ¿Pero por qué quieres hablar de cosas aburridas como ésas, cuando podemos hablar de nosotros mismos?

—¿Qué, concretamente? —preguntó él.

Ella le miró, tan cerca que sus labios alzados casi rozaban su barbilla.

—¿Es que no puedes olvidar lo que pasó entre nosotros? Después de todo, fue hace mucho tiempo, cuanto éramos mucho más jóvenes y no sabíamos tanto.

—Dudo que hayas cambiado —dijo él.

—¿Cómo puedes saberlo? —preguntó ella con una sonrisa—. Déjame demostrarte que ahora soy distinta.

Le rodeó con sus brazos y apoyó en su pecho la cabeza.

—Distinta en todo salvo en una cosa —continuó—. Te amé una vez y ahora que vuelvo a verte comprendo que nunca dejé en realidad de amarte.

—¿Ni cuando intentaste asesinarme en mi cama? —preguntó él.

—¡Oh, querido! Creí que estabas con esa despreciable y traidora Alagraada. Creí que estabas traicionándome. ¿Puedes reprocharme que enloqueciera de celos? Ya sabes lo terriblemente posesiva que soy.

—Lo sé muy bien. —La apartó y dijo—: Ya de niña eras egoísta. Todos los Señores son egoístas, pero pocos en el grado que lo eras tú. Y además, ahora no comprendo por qué te amé.

—¡Maldito! —gritó ella—. Me amabas porque yo soy Vala. Eso es todo, sólo porque soy Vala.

—Eso pudo ser cierto en otros tiempos —dijo él—. Pero ya no lo es. Ni volverá a serlo nunca.

—¡Tú amas a otra! ¿La conozco? No es Anana, no es mi estúpida y criminal hermana.

—No —dijo él—. Anana es criminal pero no tan estúpida. No cayó en la trampa de Urizen. No la veo aquí. ¿O es que le sucedió algo? ¿Murió?

Vala se encogió de hombros, le dio la espalda, y contestó:

—Llevo trescientos años sin saber nada de ella. Pero tu preocupación indica que te interesa. ¡Anana! ¿Quién lo hubiera pensado?

Wolff no intentó desengañarla. No consideró prudente mencionar a Chryseis, aunque quizás Vala nunca llegase a tener contacto con ella. No tenía sentido desafiar a la suerte.

Vala se giró y dijo:

—¿Qué fue de aquella chica terrestre?

—¿Qué chica terrestre? —preguntó él, sorprendido por su malicia.

—¿Qué chica terrestre? —remedó ella—. Me refiero a aquella Chryseis, la mortal que raptaste en la Tierra hace unos dos milenios y medio. De una región que los terrestres llaman Troya o algo parecido. La hiciste inmortal y se convirtió en tu amante.

—Como otros varios miles —dijo él—. ¿Por qué elegirla a ella?

—Oh, ya sé, ya sé. Te has vuelto realmente un degenerado, hermanito Wolff-Jadawin.

—Así que conoces mi nombre terrestre, el nombre que prefiero. ¿Y qué más sabes de mí? ¿Y por qué?

—Siempre he procurado informarme lo máximo posible sobre los Señores —dijo ella—. Por eso he conseguido mantenerme viva tanto tiempo.

—Y por eso han muerto tantos otros.

Ella suavizó de nuevo su voz y volvió a sonreír.

—No hay razón alguna para que discutas conmigo. ¿Por qué no olvidamos el pasado?

—¿Quién pretende discutir? No, no hay razón alguna para que no olvidemos el pasado, si es simple pasado. Pero los Señores nunca recuerdan un favor ni olvidan una injuria. Y mientras no me convenzas de lo contrario, seguiré considerándote la Vala de siempre. Igual de hermosa, quizás más aún, pero con un alma negra y malvada.

Ella intentó sonreír.

—Siempre fuiste demasiado grosero. Quizás fuese ésa una de las razones por las que te quise tanto. Y eras más hombre que los otros. Fuiste el mejor de todos mis amantes.

Esperó a que él le devolviese el cumplido. Pero él dijo:

—El amor es lo que hace a un amante. Yo te amé. En el pasado.

Se apartó de ella y continuó por el borde de la isla. Miraba hacia atrás de cuando en cuando. Ella le seguía a unos cuatro metros de distancia. Cada poco la tierra se hundía bajo sus pies. Se paró para que ella le alcanzase y dijo:

—Debe de haber muchas cuevas en el fondo. ¿Cómo puedo llamar a Theotormon?

—No puedes. Hay muchas cuevas, sí. A veces muere todo un grupo de vejigas, bien de enfermedad, de vejez o porque se las come un pez que las encuentra sabrosas. Así se forman cuevas durante un tiempo, pero acaban rellenándose otra vez con nuevos retoños.

Wolff archivó esta información para su posible uso. En caso de peligro, siempre podría refugiarse debajo de la isla. Vala debió de adivinar sus pensamientos... era un clon que le había irritado siempre mientras fueron amantes.

—Yo no bajaría ahí debajo —le dijo—. El agua está llena de devoradores de hombres.

—¿Y cómo sobrevive Theotormon?

—No lo sé. Puede que sea demasiado rápido y fuerte para los peces. Después de todo, se ha adaptado a ese tipo de vida... si es que puede llamársele vida a eso.

Wolff concluyó que tendría que renunciar a entrevistarse con Theotormon. Volvió a la selva, con Vala detrás. Permitía ya que caminase detrás. Le necesitaba demasiado para matarle.

A los pocos metros le golpearon por detrás. Al principio pensó que ella se había abalanzado sobre él. Dio la vuelta dispuesto a defenderse, intentando sacar su pistola de la funda al mismo tiempo. Vio entonces que la habían arrojado contra él. El inmenso cuerpo húmedo y relumbrante de Theotormon caía sobre él. Toda su masa le

aplastó y quedó conmocionado por el impacto de doscientos kilos. Luego Theotormon se sentó sobre él y le golpeó ferozmente en la cara con las aletas. El primer golpe le dejó semiinconsciente. El segundo le sepultó en la oscuridad.

Aunque no tenía ningún recuerdo de los cinco segundos que siguieron a la pérdida de sus sentidos, debió permanecer totalmente inconsciente. Había conseguido sacar sus dos brazos de debajo de la inmensa masa y logrado sujetar las aletas. Aunque eran resbaladizas logró inmovilizarlas. Recuperó plena conciencia cuando las retorció ferozmente, con tanta fuerza que Theotormon chilló de dolor y medio se levantó. Esto fue suficiente para Wolff. Se abalanzó contra la voluminosa masa y consiguió liberarse parcialmente. Dobló la pierna derecha libre y lanzó una palada. Ahora le tocaba a Theotormon perder el aliento.

Wolff se levantó y volvió a lanzar otra patada; su pie se hundió en la parte más débil del monstruo, la cabeza. Theotormon, alcanzado en la frente, se derrumbó. Wolff le dio otra patada en la mandíbula y luego medio enterró otro pie en su barriga. Theotormon, con los ojos verde musgo nublados, cayó hacia atrás, con las piernas dobladas bajo su masa.

Sin embargo, no estaba fuera de combate, y cuando Wolff avanzó hacia él para concluir su trabajo, Theotormon lanzó hacia él un inmenso pie. Wolff consiguió agarrarlo y aminorar su impacto, pero se vio lanzado hacia atrás. Theotormon se levantó, se acuclilló y saltó de nuevo. Wolff saltó también hacia adelante, con la rodilla derecha levantada. Alcanzó a Theotormon en la barbilla y ambos cayeron de nuevo al suelo. Wolff se incorporó, buscó su pistola y descubrió que no estaba en la funda. Su hermano se levantó también. Se miraron cara a cara a unos dos metros de distancia, ambos jadeantes, y comenzaron a sentir entonces el dolor de los golpes que se habían dado.

La fuerza natural de Wolff había sido aumentada al doble por medios artificiales, y sus huesos endurecidos, sin perder su elasticidad, en consonancia con su nueva fuerza muscular. Sin embargo, todos los Señores se habían sometido al mismo tratamiento, de forma que cuando luchaban entre sí la fuerza original era, relativamente, la misma. Urizen había remoldeado el cuerpo de Theotormon, y ahora pesaba más que su hermano, le sobrepasaba por lo menos en unos sesenta kilos. Al parecer Urizen no había incrementado mucho la potencia de Theotormon, pues Wolff había logrado hasta entonces dominarle. El peso significaba mucho en una lucha, sin embargo, y Wolff había de tenerlo muy en cuenta. No podía dar a Theotormon otra oportunidad de utilizarlo.

Theotormon, recuperado el aliento, masculló:

—Te dejaré inconsciente otra vez, Jadawin. Y entonces te llevaré al mar, te llevaré hasta una caverna y allí te tendré para que mis crías te coman vivo.

Wolff miró a su alrededor. Vala, a un lado, sonreía curiosamente. No quiso perder tiempo ni energías en pedirle ayuda. Se lanzó contra Theotormon, dio un salto en el aire y cayó sobre él con ambos pies. Su hermano se quedó inmovilizado un segundo

por el inesperado ataque y luego se agachó. Wolff esperaba que lo hiciese. Intentó alcanzarle con un pie, pero Theotormon fue muy rápido. Los pies de Wolff se hundieron en su espalda, resbalaron sobre la masa húmeda y Wolff cayó al otro lado. El monstruo se volvió y saltó, esperando encontrar a Wolff tendido en el suelo. Pero en vez de eso se encontró con otra patada en la mandíbula.

Esta vez Theotormon no se levantó. Con su piel oscura de foca roja de sangre de un labio partido y la mandíbula rota y la nariz machacada, quedó tendido respirando ruidosamente. Wolff le dio varias patadas en las costillas para asegurarse.

Vala aplaudió a Wolff y dijo:

—Bien hecho. Eres el hombre que yo amé... y que aún amo.

—¿Y por qué no me ayudaste? —preguntó él.

—No lo necesitabas. Sabía que acabarías con ese saco de grasa fácilmente.

Wolff miró en la hierba buscando su pistola, pero no pudo encontrarla.

Vala no se movía de donde estaba.

—¿Por qué no utilizaste tu cuchillo? —preguntó.

—Lo habría hecho en caso necesario. Pero le quiero vivo. Nos lo llevaremos.

Ella abrió los ojos sorprendida.

—¿Por qué, en nombre de Los?

—Porque tiene ciertas habilidades que pueden sernos útiles.

Theotormon lanzó un gruñido y se incorporó. Wolff, sin dejar de vigilarla, continuó su búsqueda.

—Está bien, Vala —dijo por fin—. Dámela.

Ella metió la mano en su vestido y sacó la pistola.

—Podría matarte ahora.

—Hazlo, pero no me hagas perder el tiempo con amenazas estúpidas. No me asustas.

—Está bien. Lo haré entonces —dijo ella ferozmente.

Alzó la pistola y por un instante Wolff pensó que había llegado demasiado lejos. Después de todo, los Señores eran orgullosos, demasiado orgullosos, y reaccionaban bruscamente ante los insultos.

Pero ella apuntó con la pistola cuidadosamente a Theotormon, y una varilla blanca de luz asomó por el cañón. Se alzó humo y olor a carne quemada. Theotormon se desplomó, abrió la boca, sus ojos quedaron inmobilizados.

Vala, sonriendo, entregó la pistola a Wolff.

Éste lanzó una maldición y dijo:

—No había ninguna razón, salvo la pura maldad, para hacer eso, Vala. Maldad y estupidez. Te aseguro que quizás esto signifique mucho para nuestra supervivencia.

Ella se acercó a la inmensa masa húmeda y se inclinó observándola. Alzó la aleta, cuyo extremo estaba chamuscado.

—No está muerto aún. Puedes salvarle si quieres. Pero tendremos que cortarle la aleta. Tiene chamuscada toda la carne casi hasta el hombro.

Wolff se alejó sin más comentarios. Reunió a varios ilmawires para que le ayudasen a llevar a Theotormon a la isla. Con el auxilio de cuatro vejigas, Theotormon fue izado y conducido. Cruzaron una escotilla y allí le tendieron en el suelo de un «brig». Era esto una especie de jaula con barras muy ligeras, pero fuertes como el acero, de cáscaras de vejiga laminadas. El propio Wolff realizó la operación quirúrgica. Después de hacerle beber un licor narcótico que le proporcionó el brujo de los ilmawires, examinó una serie de sierras y otros instrumentos quirúrgicos. Eran propiedad del brujo, que se cuidaba del bienestar espiritual y físico de su gente.

Con varias sierras construidas con dientes de un pez parecido al tiburón, Wolff seccionó la aleta justo por debajo del hombro. La carne se cortó rápidamente, pero los huesos ofrecieron suficiente resistencia como para mellar dos sierras. El hechicero aplicó una antorcha a la inmensa herida para cerrar los vasos sanguíneos. Además, aplicó un unguento, asegurando a Wolff que había salvado con él las vidas de hombres que tenían quemada la mitad del cuerpo.

Vala siguió toda la operación con una sonrisa burlona. En una ocasión su mirada se cruzó con la de Wolff y se echó a reír. Wolff se estremeció, aunque ella tuviese una risa conmovedora y bella. Le recordaba un gong que había oído en una ocasión cuando viajaba por el río Guzirit, en la tierra de Jamshem, en el tercer nivel del planeta de su universo. Había en aquella risa notas doradas, era el único medio de describirla. El gong probablemente fuese de bronce, y colgase en el pórtico oscuro de un templo de jade y calcedonia antiguo y ruinoso, apagado por la piedra y la masa verde de la selva. Era bronce, pero tenía vibraciones de oro. Y lo mismo sonaba la risa de Vala, bronce y oro y también algo oscuro y ardiente.

—Nunca podrá desarrollar una nueva aleta —dijo ella— si no limpias perfectamente la herida. Ya sabes que no se producirá regeneración si hay tejido cicatrizado.

—Deja esas cosas de mi cuenta —dijo él—. Ya has estorbado bastante.

Ella resopló y se alejó subiendo por la estrecha escalera que daba a la cubierta principal. Wolff esperó un rato.

Después de que se hizo evidente que Theotormon no iba a morir, subió también a la cubierta. Los friiqaes adoptados estaban adiestrándose en sus nuevas tareas, y los observó un rato. Preguntó a Dugarnn cómo se alimentaban las grandes plantas gaseosas, pues tenía la impresión de que el alimento debía pesar bastante. Había por lo menos cuatro mil vejigas, cada una de ellas tan grande como la célula de un zepelín.

Dugarnn se lo explicó. Durante su primer desarrollo la vejiga debía ser alimentada. Pero al madurar moría. La piel se hacía seca y dura, pero se la trataba para que conservase su flexibilidad y su poder de expansión. Se introducían allí nuevas colonias de bacterias generadoras de gas. A éstas había que alimentarlas, pero el volumen de gas que producían era muy elevado en relación con el volumen de alimento que necesitaban. Este alimento era principalmente la zona central de las

plantas en desarrollo, aunque las bacterias podían trabajar también con pescado, o materia vegetal en descomposición.

Dugarnn le dejó, diciendo que tenía mucho trabajo. Se desvaneció la sombra de la luna y volvió la claridad del día. La isla comenzó a tirar con más fuerza de las sogas. Por último, Dugarnn consideró que había fuerza bastante para soltar amarras. Se recogieron las anclas de piedras y se cortaron las sogas fijadas a la vegetación. La isla fue elevándose lentamente. Quedó asentada a unos cincuenta metros durante un rato. Luego, al seguir llenando el gas las vejigas, se elevó hasta los ciento cincuenta metros. Dugarnn ordenó que se redujese el alimento de las bacterias. Inspeccionó toda la isla, un viaje que llevó varias horas, y regresó al puente. Wolff bajó a ver cómo estaba Theotormon. El brujo le informó que su paciente estaba mejor aún de lo que podía esperarse.

Wolff subió un tramo de escaleras hasta la parte superior de los muros. Allí encontró a Luvah y a uno de sus primos, Palamabron. Este último era un individuo apuesto y fornido, el más oscuro de la familia. Llevaba un sombrero cónico de borde hexagonal, decorado con búhos verde esmeralda. Su capa tenía el cuello alzado por la parte posterior y charreteras como leones yacentes. La tela era de un verde resplandeciente, con un dibujo de tréboles atravesados por una lanza manchada de sangre. La camisa era azul eléctrico y estaba adornada con cráneos blancos. Llevaba un gran cinturón de cuero adornado de oro y tachonado de diamantes, esmeraldas y topacios. Sus pantalones anchos tenían fajas blancas y negras y le llegaban hasta las pantorrillas. Las botas eran de piel roja, suave y pálida.

El conjunto resultaba sorprendente y bello, y él se daba perfecta cuenta. Hizo un gesto de saludo a Wolff y luego se fue. Wolff, mirándole, rio entre dientes.

—Palamabron nunca me hizo demasiado caso —dijo—. Si me lo hiciese me preocuparía.

—No harán nada mientras nos encontremos en esta isla aérea —dijo Luvah—. Por lo menos no lo harán si esta búsqueda no se prolonga demasiado. Me pregunto cuánto se prolongará... podríamos seguir eternamente flotando sobre estos mares sin encontrar nunca las puertas.

Wolff contempló el cielo rojo y el océano verde azul y la isla que habían abandonado, un trozo de tierra que no parecía ya mayor que una moneda. Aves blancas de enormes alas y curvados picos amarillos y ojos anaranjados volaban sobre ellos con agudos chillidos. Una se posó no lejos de donde estaban y ladeó la cabeza, clavando en ellos uno de sus ojos. Wolff recordó las cuervos de su propio mundo. ¿Tendrían alguna de aquellas grandes aves un fragmento de cerebro humano dentro de sus cráneos? ¿Estarían observándoles y escuchándoles para contárselo luego a Urizen? Su padre tenía algún medio de observarles, si no, no gozaría plenamente de su juego.

—Dugarnn me dijo que la *abuta* se mueve siempre empujada por el mismo viento. Sigue permanentemente un camino en espiral alrededor de este mundo

acuático. Así va cubriendo progresivamente todas las áreas.

—Pero la isla de las puertas puede tener siempre un rumbo distinto. Puede quedar siempre alejada de nosotros.

—Entonces no la encontraremos —dijo Wolff, encogiéndose de hombros.

—Quizás sea eso lo que quiere Urizen. Le gustaría que nos volviésemos locos de frustración y aburrimiento y comenzásemos a matarnos unos a otros.

—Quizás. Sin embargo, la *abuta* puede cambiar de curso si sus habitantes lo desean. Es un proceso lento, pero puede hacerse. Además...

Guardó silencio durante tanto rato que Luvah se sintió inquieto.

—¿Además, qué? —preguntó al fin Luvah.

—Nuestro buen padre ha colocado aquí otras criaturas además del hombre: aves, unos cuantos animales y peces. Tengo entendido que algunas de las islas, las acuáticas y las aéreas, están pobladas por criaturas voladoras bastante peligrosas y malévolas.

Vala llamó desde abajo, diciendo que su comida estaba lista. Bajaron a comer y lo hicieron en un extremo de la mesa del jefe. Supieron allí lo que Dugarnn planeaba. Se disponía a alterar el curso de la *abuta*. En un punto situado hacia el suroeste había otra isla flotante perteneciente a sus más encarnizados enemigos, los waerishes. Ahora que los ilmawires tenían a Wolff con su pistola de rayos, podían librar su batalla definitiva con los waerishes. Sería una victoria gloriosa para los ilmawires; y el océano se tragaría para siempre a los waerishes.

Wolff dio su aprobación, pues poco podía hacer de momento para oponerse. Tenía la esperanza de que no encontrasen a los waerishes, ya que deseaba conservar las municiones que le quedaban para cuestiones de más importancia.

Siguieron sin novedad varios días de un rojo brillante y varias noches de un rojo pálido. Al principio Wolff estuvo, sin embargo, muy ocupado. Se dedicó a aprender todo lo posible sobre el manejo de la *abuta*. Estudió las costumbres de la tribu y la idiosincrasia de sus miembros. Los otros Señores, con la excepción de Vala, mostraban escaso interés por todo esto. Se pasaban el tiempo en la proa, buscando la isla donde debían estar las puertas de Urizen. O reñían a los *abutales* o entre sí. Siempre había un Señor insultando a otro, aunque siempre evitando un desafío abierto por parte del ofendido.

Wolff se sentía cada vez más disgustado con ellos. Ninguno merecía sobrevivir, salvo Luvah. Su arrogancia fastidiaba a los *abutales*. Wolff advirtió de esto varias veces a los Señores, indicándoles que su vida dependía de los nativos. Si éstos acababan siéndoles hostiles, podían tirarles por la borda. Tuvieron en cuenta su consejo durante un tiempo, pero luego la creencia en su semidivinidad se apoderó otra vez de ellos.

Wolff pasaba mucho tiempo en el puente con Dugarnn. Necesitaba hacerlo para limar las asperezas causadas por mis hermanos y primos. Asistía también a la escuela en que se instruía a los pilotos de los planeadores, pues los *abutales* no podían

admirar ni respetar a un hombre del ludo si no había ganado sus alas. Wolff preguntó a Dugarnn el porqué de esto. A Wolff los planeadores le parecían un gasto innecesario.

Dugarnn se quedó atónito ante la pregunta. Buscó palabras para expresar sus pensamientos y al fin dijo:

—¿Por qué? Bueno, sencillamente... porque sí. Eso es todo. Ningún hombre es hombre de veras hasta que hace su primer aterrizaje solo. En cuanto a lo que dices de que los planeadores no merecen la pena, no estoy de acuerdo. Cuando nos encontremos con el enemigo lo comprobarás.

Al día siguiente, Wolff subió a un planeador. Ocupó un modelo biplaza de aprendizaje, que se elevó sustentado en el extremo de un cable unido a dos grandes vejigas. El aparato se elevó hasta que la *abuta* pasó a ser un pequeño óvalo marrón debajo. Allí los vientos superiores, más rápidos, fueron arrastrándoles hasta situarles varios kilómetros por delante de la isla. Luego el instructor, Dugarnn, desconectó el mecanismo de ascensión. Las vejigas fueron arrastradas otra vez hasta la *abuta* por una soga delgada pero fuerte, para poder utilizarlas de nuevo.

Como Jadawin, Wolff había pilotado varios tipos de aparatos aéreos. En la Tierra, había obtenido una licencia de piloto privado que le permitía tripular vehículos de un solo motor. Llevaba muchos años sin volar, pero no había olvidado sus conocimientos. Dugarnn le dejó manejar los controles un rato mientras descendían en espiral.

Felicitó a Wolff y luego se hizo cargo otra vez de los controles. El planeador descendió y aterrizó sobre la ancha cubierta.

Wolff tomó cinco lecciones más, y durante las dos últimas hizo los aterrizajes. Al cuarto día pudo pilotar solo. Dugarnn pareció muy impresionado y dijo que la mayoría de los alumnos necesitaban por lo menos el doble de tiempo. Wolff preguntó qué pasaba si un alumno que pilotaba solo perdía de vista la *abuta*. ¿Cómo podían recogerle los isleños?

Dugarnn sonrió, alzó las manos y dijo que el desdichado se quedaría atrás. Nada más se dijo sobre esto, aunque Wolff advirtió que Dugarnn había insistido en que dejase la pistola de rayos en la isla mientras volaban. Wolff la había dejado al cuidado de Luvah; no creía que hiciese mal uso de ella. Al menos en la medida que podían hacerlo los otros.

A partir de entonces Wolff iba con el pecho desnudo, como correspondía a quien llevaba pintado sobre él un *iiphtarz*. Dugarnn insistía en que Wolff se hiciese también hermano de sangre. Al oír esto, los otros Señores se burlaron.

—¿Cómo Jadawin, hijo del gran señor Urizen, descendiente directo del propio Los, puede ser hermano de esos salvajes ignorantes? ¿Es que no te queda orgullo?

—Esa gente no ha intentado, al menos, matarme —contestó él—. Es más de lo que puedo decir de todos vosotros, salvo Luvah. Y no tenéis por qué despreciarlos. Ellos son dueños de sus propios mundos. Vosotros no tenéis casa y estáis atrapados

aquí estúpidamente. Así que no os riais tanto de ellos ni de mí. Os iría mucho mejor si os comportaseis amistosamente con ellos. Puede llegar un día en que los necesitéis mucho.

Theotormon, su aleta casi crecida ya del todo, chapoteaba en un estanque de unos centímetros de profundidad.

—Todos vosotros, malditos, estáis condenados —dijo—. Ya chillaréis cuando Urizen cierre por fin su trampa sobre vosotros. Pero he de decir en favor de Jadawin que vale el doble que vosotros. Y que le deseo suerte. Deseo que pueda vengarse de nuestro amado padre, mientras todos los demás morís horriblemente.

—¡Cierra tu fea moca, sapo! —gritó Ariston—. Ya es suficiente tener que verte. Se me revuelve el estómago cada vez que te miro. Tener además que oírte es demasiado. Me gustaría estar en mi querido mundo otra vez y tenerte a mis pies encadenado. Entonces, monstruo, pedirías clemencia. Y te aseguro que servirías de alimento a ciertos animalitos que tengo allí, unos animalitos muy bellos.

—Pues yo —dijo Theotormon—, te tiraré de esta isla flotante cualquier noche y me reiré viéndote caer y oyendo tus gritos.

—Basta de chiquilladas —dijo Vala—. ¿Es qué no sabéis que cuando discutimos entre nosotros hacemos las delicias de nuestro padre? Le encantaría ver cómo nos despedazábamos unos a otros.

—Vala tiene razón —dijo Wolff—. Os llamáis Señores, creadores y soberanos de universos enteros. Y sin embargo os portáis como mocosos malcriados. Si os odiais entre vosotros, recordad quién os inculcó este odio terrible, quién está planeando ahora vuestra muerte. Aún sigue vivo y debe morir. Si tenemos que morir todos para asegurar su muerte, que así sea. Pero al menos intentemos vivir con dignidad y que así nuestras muertes sean dignas.

Súbitamente Ariston avanzó hacia Wolff con la cara congestionada y la boca crispada. Era más alto que Wolff, aunque no tan fornido. Agitó los brazos y flamearon sus vestiduras color azafrán con dibujos en escarlata y verde.

—¡Ya estoy harto de ti, hermano! —aulló—. Tus insultos y tus insinuaciones de que eres mejor que los demás porque te has hecho menos que nosotros, te has hecho como uno de esos animales, me han enfurecido. Te odio como te odié siempre, mucho más que a los otros. Tú no eres nada, eres... ¡un expósito!

Con este insulto, el peor que podían imaginar los Señores, pues no podían pensar nada peor que el no pertenecer a la verdadera estirpe de los Señores, comenzó a sacar su cuchillo. Wolff se agachó, dispuesto a la lucha si era inevitable, pero con la esperanza de que no lo fuese. No beneficiaría en nada a los Señores una pelea delante de los *abutales*.

En ese instante, se alzó un grito en la plataforma que había en la proa de la isla. Comenzaron a sonar tambores, y los *abutales* abandonaron lo que estaban haciendo. Wolff cogió a un hombre que pasaba corriendo y le preguntó el porqué de la alarma.

El hombre señaló hacia la izquierda, indicando algo en el cielo. Wolff se volvió y

vio un objeto oscuro y difuso contra la cúpula rojiza del cielo.

Mientras Wolff corría hacia el puente, apareció otro objeto. Antes de llegar a la plataforma de proa vio dos más. Le hicieron sentirse inquieto y con una sensación extraña. No pudo identificar al principio el motivo de esto. Pero antes de llegar a la plataforma cayó en la cuenta. Los objetos no avanzaban impulsados por el viento sino que se acercaban en ángulo recto. Algo los impulsaba.

En el puente, Dugarnn dijo a Wolff lo que quería de él. Debía permanecer a su lado hasta que él ordenase otra cosa. En cuanto a los otros Señores, era el momento de que se ganasen su manutención. Dugarnn les había oído ufanarse de sus proezas. Ahora tendrían ocasión de demostrar su heroísmo y su fuerza.

Las comunicaciones en la superficie de la isla se hacían durante el combate por tambor. Las órdenes a los que estaban en el interior de la isla, estacionados en los puertos de los lados o en las escotillas del fondo, se transmitían por otros medios. En el interior de la *abuta* había toda una red de finos y delgados tubos. Estaban hechos con los huesos del pez *girrel* y tenían la propiedad de transmitir muy bien el sonido. Podía transmitirse la voz a través de aquellos huesos hasta unos veinticinco metros de distancia. A partir de ahí existía un código especial y se hacían las señales con un pequeño martillo.

Wolff observaba a Dugarnn dar órdenes, que ponían en práctica rápidamente individuos bien adiestrados. Incluso los niños tenían deberes concretos en consonancia con su capacidad, y aliviaban así a los adultos de determinadas cargas para que pudiesen cubrir los puestos más difíciles y peligrosos.

—Nosotros, los supuestos Señores divinos —dijo Wolff a Vala, que había subido al puente—, podríamos aprender mucho en cuanto a cooperación de estos supuestos salvajes.

—No lo dudo —contestó Vala; miraba hacia afuera, por encima del océano—. Son seis ya. ¿Quiénes son?

—Dugarnn mencionó a los nichiddor, pero no ha tenido tiempo de explicarme quiénes son. Ten paciencia. Lo sabremos muy pronto. Sospecho que demasiado pronto.

Los planeadores tenían ya sus vejigas de elevación correspondientes. Los pilotos ocuparon sus cabinas mientras los ayudantes colocaban en las alas las bombas-vejigas explosivas. Luego el hechicero, vestido con ropa especial y máscara, pasó ante los planeadores. Llevaba un doble cetro con el que bendijo a pilotos y aparatos. Paraba entre cada planeador agitando su cetro y lanzando conjuros. Dugarnn se impacientaba pero no se atrevía a dar prisas al brujo. Tan pronto como el último de los veinte pilotos fue tocado por el cetro y bendecido, Dugarnn dio la señal. Se soltaron las vejigas con sus cargas de blancas alas. Ascendieron hasta unos trescientos metros por encima de la isla.

—Se soltarán ellos mismos —dijo Dugarnn— en cuanto tengan a tiro los nidos de los nichiddor. Los les proteja, pocos volverán. Pero si pueden destruir los nidos...

—Hay ocho ahora —dijo Wolff.

El más próximo estaba a unos ochocientos metros de distancia. Tenía forma de globo y unos trescientos metros de diámetro. Su apariencia difusa se debía a las muchas proyecciones irregulares de plantas. Éstas crecían para ocultar las vejigas de gas que formaban irregulares anillos concéntricos. Sobre la superficie del nido esferoidal había centenares de pequeñas figuras.

Dugarnn señaló hacia arriba y Wolff vio una serie de pequeños objetos oscuros.

—Observadores —dijo Dugarnn—. Los nichiddor no atacarán hasta que no les informen sus observadores.

—¿Quiénes son los nichiddores?

—Ahí baja uno para observar mejor.

Las alas tenían plumas negras y una longitud de por lo menos quince metros. Les brotaban de los hombros, de unos dos metros de anchura, y por debajo tenían un torso humano sin pelo. La osamenta del pecho se proyectaba como un metro y debajo se veía un abdomen con ombligo humano. Las piernas eran flacas y terminaban en unos inmensos pies formados por dedos como garras. En la parte posterior tenían una larga cola negra de plumas. El rostro era humano salvo la nariz. Ésta se alargaba como la probóscide de un elefante casi un metro y era igual de flexible. Cuando el nichiddor pasó sobre ellos alzó la probóscide y trompeteó ásperamente.

Dugarnn miró la pistola de Wolff. Wolff hizo un gesto negativo y dijo:

—Preferiría que no supiesen aún con lo que se enfrentan. Tengo pocas cargas. Quiero esperar a tener a tiro gran cantidad de ellos.

Observó cómo se alejaba el nichiddor hacia el nido más próximo. Aquellas criaturas eran indudablemente obra de Urizen, que las había situado allí para divertirse. Debían de ser seres humanos (aunque no necesariamente Señores) a los que había transmutado en el laboratorio. Quizás los hubiese raptado de otros mundos distintos al suyo; algunos podrían descender incluso de terrícolas. Ahora vivían una vida extraña bajo unos cielos rojos y una negra luna, nacidos y criados en un nido aéreo que volaba impulsado por el viento de aquel mundo sin tierra. Vivían principalmente de pescado, que capturaban como capturan peces las águilas pescadoras, con las garras. Pero cuando descendían a una isla de la superficie o asaltaban una isla aérea, mataban para comer carne humana cruda.

Wolff pudo ver entonces por qué los nidos avanzaban contra el viento. Centenares de nichiddor sujetos a las plantas por las garras agitaban sus alas al unísono. Aquel extraño carro de los cielos era arrastrado por las aves más extrañas que hubiesen existido jamás.

Cuando el nido llegó a unos cuatrocientos metros de distancia, las alas dejaron de batir. Fueron acercándose lentamente los otros nidos. Dos se situaron más abajo; desde ellos los nichiddor atacarían la parte inferior de la isla. Los otros fueron

bordeando para situarse al otro lado. Dugarnn esperó tranquilamente a que los nichiddor establecieran su formación de ataque.

Wolff le preguntó por qué no ordenaba atacar a los planeadores.

—Si se soltasen antes de que llegase a nosotros la masa principal de nichiddor —contestó Dugarnn—, todos ellos se elevarían para cortarles el paso. Los planeadores no podrían probablemente pasar entre ellos. Pero si sólo es un escaso número de nichiddor el que les ataca, tendrán posibilidad de llegar a los nidos. Al menos, ésa ha sido mi experiencia hasta ahora.

—¿No sería más prudente, desde el punto de vista de los nichiddor, eliminar primero a los planeadores? —preguntó Wolff.

—Parece lo lógico —convino Dugarnn, encogiéndose de hombros—. Pero ellos nunca hacen lo que a mí me parece más adecuado estratégicamente. Pienso que al estar privados de manos, los nichiddor han sufrido una reducción de la inteligencia. Es cierto que pueden manipular objetos en cierta medida con los pies y con los troncos, pero no tienen la misma capacidad de manejo que nosotros.

»Además, podría equivocarme. Quizás los nichiddor obtengan cierto placer dando a los planeadores una posibilidad de lucha. O quizás sean tan arrogantes como las águilas marinas, que atacan a un tiburón que pesa quinientos kilos más que ellas, una criatura maligna a la que un águila no puede matar y si pudiese no podría transportar a una isla de superficie.

El viento llevaba hasta la *abuta* el rumor de centenares de voces y el trompeteo de centenares de probóscides. De pronto hubo un silencio. Dugarnn se quedó inmóvil, pero sus ojos continuaron moviéndose afanosamente. Alzó con lentitud una mano. Un guerrero que estaba junto a él sujetaba una vejiga. Al lado tenía una piedra en forma de cuenco con carbones al rojo. No perdía de vista a su jefe.

Quebró el silencio el grito simultáneo de los nichiddor a través de sus serpentinas narices. Hubo un ruido atronador cuando se lanzaron desde los nidos batiendo sus alas al unísono. Dugarnn bajó la mano. El guerrero fijó la vejiga al cuenco de fuego y luego la soltó. El cuenco ascendió hasta unos veinte metros y explotó allí.

Los planeadores se desprendieron de sus elevadores, dirigiéndose cada uno de ellos hacia el nido correspondiente. Wolff veía avanzar las hordas oscuras, perdiendo parte de su confianza en la pistola de rayos. Sin embargo, los ilmawires habían rechazado en otras ocasiones a los nichiddor... aunque con grandes pérdidas. Y además nunca habían tenido que enfrentarse con ocho nidos.

Pasó sobre ellos un ave blanca de grandes alas. Su graznido llegó hasta él y se preguntó si no sería un ojo de Urizen. ¿Estaría su padre observando a través de los ojos y los cerebros de aquellas aves? Si así era, iba a contemplar un espectáculo que llenaría de gozo su sanguinario corazón.

Los nichiddor, en una formación tan cerrada que parecía una nube negra, rodeaban la isla. En un punto situado fuera; del alcance de las flechas interrumpieron su avance y comenzaron a volar en círculo. Giraban y giraban en un círculo que iba

disminuyendo progresivamente. Los arqueros ilmawires, todos varones, esperaban la señal de su jefe para disparar. Las mujeres iban armadas de hondas y piedras y esperaban también.

Dugarnn, sabiendo que debilitaría sus defensas el esparcir a su gente por la parte superior de los muros, había concentrado sus fuerzas en la proa. Nada impedía a los nichiddor aterrizar al otro extremo. Sin embargo no se posaron allí. Les resultaba duro caminar sobre sus débiles piernas.

Wolff observó los planeadores. Algunos habían caído por debajo de su línea de visión para atacar a los dos nidos inferiores. Los otros descendían rápidamente sobre sus objetivos. De los nidos surgían nichiddor a su encuentro.

Dos planeadores pasaron sobre el nido más próximo. Cayeron de ellos pequeños objetos que dejaron estelas de humo y fueron a estrellarse en los nidos. Nichiddor hembras, batiendo sus alas, corrieron hacia ellos. Luego hubo una explosión. Brotaron humo y fuego. Siguió otra explosión.

Los dos planeadores ascendieron otra vez, impulsados por el empuje de su descenso en picado, dieron la vuelta y volvieron para hacer una última pasada. De nuevo sus bombas alcanzaron el nido. El fuego se extendió entre las plantas secas y alcanzó algunas de las células de gas gigantes. Las mujeres chillaban tan sonoramente que podían oírse sus gritos por encima del batir de alas y del trompeteo de la horda que volaba en círculo. Abandonaron el nido en llamas, con sus crías sujetas en las garras. El nido explotó, atrapando a algunas de las hembras, quemándolas en el aire y derribándolas. Cayeron crías hacia el mar, batiendo torpemente sus cortas alas.

Wolff vio a una madre plegar sus alas y lanzarse como un águila pescadora hacia su cría. Logró alcanzarla, aleteó de nuevo y se elevó lentamente hasta un nido intacto.

Dos nidos, ardiendo y explotando, cayeron hacia el océano. Por entonces varios centenares de machos se habían deslizado del anillo que rodeaba la isla. Volaban tras los planeadores que, muy abajo ya, se disponían a aterrizar sobre las olas.

Los nidos que estaban al mismo nivel de la isla quedaban fuera del alcance de su pistola de rayos. Cabía, sin embargo, la posibilidad de que no lo estuviesen los dos que había más abajo. Wolff explicó a Dugarnn lo que pretendía hacer y descendió por una escalerilla hasta una escotilla del fondo. Los nidos estaban muy cerca y alcanzó a ambos con una ráfaga de la pistola a plena potencia. Estallaron con tal violencia que estuvo a punto de salir despedido de la plataforma por el impacto. La escotilla se llenó de humo. Luego, cuando el humo desapareció, vio cómo caían llameantes fragmentos de vegetación. Cuerpos de mujeres y niños caían también a plomo al mar.

Los guerreros varones de los nidos intentaban penetrar por las escotillas del fondo. Wolff puso la pistola a media potencia y despejó la zona. Luego siguió corriendo, parando en las escotillas y disparando desde ellas. Dio cuenta de por lo menos un centenar de atacantes. Algunos habían conseguido desbordar a los *abutales* que defendían las escalerillas más extremas. Tardó un rato en liquidar a éstos, pues tenía que procurar que sus disparos no alcanzasen las grandes vejigas que había allí.

Aunque liquidó a treinta no pudo acabar con todos. La isla era demasiado grande para que pudiese cubrir él sólo toda la zona inferior.

Cuando regresó a la superficie se encontró con que los nichiddor habían lanzado un ataque masivo. Aquel extremo de la isla hervía de gritos, chillidos y ruidos de lucha. Había cuerpos por todas partes.

Arqueros y honderos habían hecho una masacre con la primera ola de atacantes y algo menos con la segunda. Luego los nichiddor consiguieron desbordarles y la batalla se convirtió en un generalizado enfrentamiento cuerpo a cuerpo. Aunque los hombres alados no tenían más armas que sus alas y sus pies, éstas eran poderosas. Con un aletazo, un nichiddor podía dejar fuera de combate a un ilmawir. Podía luego saltar sobre él y destrozarlo con sus garras. Los *abutales* se defendían con lanzas, espadas, que eran unas láminas lisas orladas de dientes de tiburón, y cuchillos hechos de una planta de superficie semejante al bambú.

Wolff se dedicó a eliminar metódicamente a todos los enemigos que había en las cercanías de la cubierta principal. Los Señores habían formado un grupo compacto, espalda contra espalda, y se defendían con sus espadas. Wolff apuntó cuidadosamente y liquidó a los nichiddor que les asediaban. Una sombra cayó sobre él y se tiró de espaldas. Disparó hacia arriba. Dos nichiddor caían sobre él, uno de ellos amenazándole con un ala. Le cubrió como una bandera, apestaba a pescado. Salió de debajo de él justo a tiempo para disparar contra dos que tenían a Dugarnn arrinconado contra la pared. La mujer de Dugarnn estaba junto a él en el suelo, su lanza clavada en el vientre de un hombre alado. Tenía la cara y los pechos desgarrados, y el nichiddor que le había hecho aquello le desgarraba ahora el vientre. Cayó hacia atrás, con las garras clavadas en las entrañas de ella, cuando Wolff le disparó por detrás.

Durante el minuto siguiente, todo fue muerte para él. Aparecieron por lo menos dos docenas de nichiddor que le rodearon por todas partes y por arriba. Giró como una peonza, utilizando la pistola como un rociador, a su alrededor y en el aire. Los cadáveres, medio seccionados, humeando, apestando, se amontonaban a su alrededor. Luego salió de entre ellos, a terreno despejado, aproximándose al punto central de la batalla. Disparaba hacia todas partes alcanzando normalmente sus objetivos, aunque por dos veces cayeron *abutales* junto a los nichiddor. No podía evitarlo; era una suerte que no alcanzase a más.

Los ilmawires, pese a su encarnizada resistencia, habían perdido a la mitad de sus miembros. Aun con la ayuda de Wolff, todo parecía indicar que iban a ser derrotados. Los nichiddor, pese al número de bajas, que debería haberlos hecho retroceder, se negaban a hacerlo. Se proponían exterminar a sus enemigos, aunque eso significase su casi exterminación también.

Wolff volvió a liquidar a los atacantes que asediaban a los Señores. Éstos seguían en pie esgrimiendo sus espadas, cubiertos de sangre. Wolff les pidió que se colocaran a su alrededor. Mientras ellos mantenían a distancia a los hombres alados él podría

disparar con mayor tranquilidad. Se colocó sobre un montón de cadáveres de nichiddor, con los pies enredados entre cuerpos resbaladizos, y continuó disparando metódicamente. De pronto se dio cuenta de que no le quedaban más que dos cargas. Había pensado reservar alguna para el baluarte de Urizen, pero nada podía hacer para conservarlas ya. Si no utilizaba la pistola, él y todos los que luchaban con él morirían.

Vala, que estaba justo frente a él, lanzó un grito. Él miró hacia arriba, hacia donde ella señalaba. Cruzaba el cielo un objeto oscuro: un cometa negro. Había aparecido mientras todos estaban entregados a la lucha.

Los *abutales* que estaban cerca de ellos también miraban hacia arriba. Lanzaron un grito de desesperación y tiraron sus armas. Ignorando a los hombres alados, corrieron hacia las trampillas más próximas. Los nichiddor, después de mirar hacia el cielo para ver la causa del pánico, también reaccionaron con terror. Se lanzaron al aire, hacia sus nidos, para buscar protección bajo la isla.

Wolff no tiró su pistola, pero se apresuró tan frenéticamente como los otros a refugiarse en el escondite más próximo. Dugarnn le había hablado de los cometas negros que de cuando en cuando aparecían sobre el planeta. Le había advertido de lo que acompañaba siempre a los cometas.

Mientras Wolff corría hacia una trampilla, comenzaron a oírse a su alrededor pequeños ruidos silbantes. Aparecieron agujeros en las hojas que formaban las paredes; de la superficie de la cubierta principal comenzaron a alzarse rizos de humo. Un nichiddor, que batía sus alas frenéticamente a unos tres metros de altura, lanzó un grito. Cayó sobre la cubierta, con la piel agujereada en varios puntos, y humeándole un ala. Y tras él empezaron a caer hombres alados y con ellos algunos *abutales*. Los cadáveres se estremecían con los impactos de los pequeños proyectiles.

La pistola saltó de la mano de Wolff por el golpe de una gota de azogue. Se detuvo y la recogió otra vez y reanudó su carrera. Pero no podía entrar por la trampilla porque los Señores se amontonaban ante ella. Luchaban entre sí, maldecían y suplicaban a Los. Algunos suplicaban incluso a su padre, Urizen, y a su madre, muerta hacía mucho.

Durante un frenético segundo, Wolff pensó abrirse camino con la pistola. Era exactamente lo que cualquiera de ellos, quizás con la excepción de Luvah, habría hecho. Seguir lucra era morir. Cada segundo contaba.

Luego, el que provocaba el atasco logró pasar y los otros también se abrieron camino hacia el interior.

Wolff penetró por la escotilla de cabeza. Algo rozó sus pan talones. Ardió su pantorrilla. Luego oyó un ruido chapoteante y cayó sobre su nuca mercurio al rojo. Cayó por encima de la escalerilla y dio en el suelo con las manos, soltando la pistola antes de tocarlo. Amortiguó la mayor parte del impacto con los brazos doblados y luego dio una vuelta. Se levantó frente a Palamabron, que miraba por la segunda escalerilla. Palamabron dio un grito y se lanzó hacia abajo. Wolff asomó la cabeza y vio a Palamabron sobre un montón de Señores. Todos gritaban y maldecían. Sin

embargo, ninguno parecía herido de consideración.

En otras circunstancias Wolff se habría reído. Pero entonces estaba demasiado preocupado arrancándose los glóbulos de azogue al rojo del pelo. Examinó su pierna para asegurarse de que se trataba sólo de una herida superficial. Luego continuó bajando por la escalerilla. Cuanto más descendiese, mejor. Si se trataba de una lluvia de gotas de mercurio persistente y copiosa, todas las cubiertas superiores quedarían destruidas. Y si resultaban alcanzadas las grandes vejigas de gas, no habría salida posible.

Vala le saludó a la media luz de una célula esferoidal, junto a una pasarela. Se reía. Su risa no era histérica sino sinceramente divertida. Wolff estaba seguro de que si hubiese suficiente luz podría ver un brillo de alegría en sus ojos.

—Me alegro de que te resulte divertido esto —dijo.

Estaba cubierto de sangre de nichiddor, que su copioso sudor iba borrando rápidamente, y temblaba.

—Siempre fuiste extraña, Vala. Ya de niña te gustaba fastidiamos a todos y gastarnos bromas crueles. Y cuando te hiciste mujer preferías contemplar la sangre y el sufrimiento de los otros a gozar del amor.

—Soy una auténtica Señora —replicó ella—. Hija de mi padre. Y, podría añadir, hermana de mi hermano. Tú eras exactamente como yo, querido Jadawin, antes de convertirte en el blandengue humano Wolff, el degenerado semiterrícola.

Se acercó más a él y, bajando la voz, dijo:

—Hace mucho que no tengo un hombre, Jadawin. Y tú no has tocado a una mujer desde que cruzaste la puerta. Sin embargo sé que eres como un macho cabrío, hermano, y que no puedes soportar que pase un día sin llevarte una mujer a la cama. ¿Por qué no olvidas de momento ese evidente desprecio que sientes por mí, que yo no comprendo, y me haces un poco de caso? Hay centenares de escondites en esta isla, sitios oscuros y cálidos, íntimos, donde nadie nos molestará. Pese a mi orgullo, ya ves que soy quien te lo pido.

Lo que ella decía era cierto. Wolff era un hombre sumamente fuerte y vigoroso. Y se sentía invadido por el deseo, un deseo que había logrado aplacar mediante una actividad constante. Cuando llegaba la noche y se acostaba, centraba su mente en los planes de lucha contra su padre, intentando prevenir mil contingencias y hallar el mejor modo de enfrentarlo.

—Primero un festín de sangre y luego un postre de lujuria —dijo—. No soy yo quien te excita sino el brillo de la espada y el olor de la sangre.

—Ambas cosas —dijo ella; le tendió la mano—. Ven conmigo.

Él hizo un gesto negativo.

—No. Y no quiero que vuelvas a hablar de esto. Es un tema muerto para siempre. Ella resopló furiosa.

—Como pronto lo estarás tú. Nadie puede...

Vala se volvió y se alejó, y la próxima vez que la vio hablaba animadamente con Palamabron. Al cabo de un rato, los dos se perdieron en la oscuridad de un pasillo.

Wolff pensó por un momento ordenarles volver. En realidad abandonaban su puesto. El peligro de los nichiddor parecía haber desaparecido, pero si la lluvia de mercurio arreciaba, la isla podía quedar gravemente averiada o destruida.

Se encogió de hombros y olvidó el asunto. Después de lodo, no tenía ninguna

autoridad sobre ellos. La cooperación entre los Señores era sólo un acuerdo verbal; no había ningún acuerdo formal de organización con un sistema de castigos. Además, si intentaba intervenir, lo acusarían de hacerlo por celos. La acusación no sería totalmente infundada. Había sentido cierto resquemor al ver a Vala irse con otro hombre. Y esto era un indicio de lo que había sentido en otros tiempos por ella, el que después de quinientos años y de lo que ella había intentado hacerle, aún pudiese sentir aquello durante una fracción de segundo.

—¿Cuánto dura una lluvia de este tipo? —preguntó a Dugarnn.

—Sobre una media hora —contestó el jefe—. Las gotas acompañan a los cometas negros. Les llamamos la risa de Urizen, pues debió de crearlas él. Urizen es un dios sanguinario y cruel que goza con los sufrimientos de su pueblo.

Dugarnn no tenía exactamente la misma actitud hacia Urizen que los Señores. A lo largo de los muchos miles de años transcurridos desde que estaban allí los descendientes de los Señores atrapados, el nombre de Urizen correspondía al del dios del mal en el panteón *abutal*. Dugarnn no tenía una idea clara del universo en que había nacido. Para él aquel mundo era *El mundo*. El único. Los Señores eran semidioses, hijos e hijas de Urizen con mujeres mortales. Los Señores eran mortales también, aunque extraordinariamente poderosos.

Hubo una explosión y Wolff temió por un momento que hubiese sido alcanzada una de las vejigas de gas del extremo de la isla. Uno de los *abutales* dijo que había estallado un nido de los nichiddor. Menos protegido que la isla, había recibido una concentración de gotas, se había producido una explosión en cadena de las vejigas y el nido se había desmoronado.

Wolff se acercó al rincón donde estaba acucillado Theotormon. Su hermano le miró con odio y aflicción. Cuando Wolff se dirigió a él apartó la cara. Al cabo de un rato, cuando Wolff se acucilló tranquilamente a su lado, pareció ablandarse. Por fin miró a Wolff y dijo:

—Padre me dijo que había cuatro planetas que orbitaban alrededor de un quinto. Ese quinto es Appirmatzum, el planeta en el que tiene su bastión. Cada uno de estos planetas es aproximadamente del tamaño del mundo en que nos encontramos, y la distancia de todos ellos a Appirmatzum, es de sólo treinta y cinco mil kilómetros. Este universo no es reciente. Se creó como parte de una serie, lo creó nuestro padre, hace por lo menos quince mil años. Lo mantuvo oculto, y sólo activó las puertas cuando quiso entrar o salir. Así, los localizadores no pudieron detectarlo.

—Entonces por eso sólo pude ver tres de los planetas —dijo Wolff—. Los exteriores están en los vértices de un cuadrado. El planeta opuesto queda siempre oculto por Appirmatzum.

No se asombró de las gigantescas fuerzas que habían sido necesarias para que masas tan grandes pudiesen estar relativamente próximas y sin embargo mantenerse en sus órbitas. La ciencia de los Señores quedaban fuera de su comprensión... en realidad quedaba fuera de la comprensión de cualquiera de los Señores. Habían

heredado y utilizado un poder cuyos principios ya no comprendían. No se preocupaban por comprender. Les bastaba con poder utilizar los poderes.

Esta misma falta de conocimiento de los principios era lo que hacía a veces tan vulnerable a los Señores. Tenían sólo un número determinado de armas y máquinas. Si alguna de ellas resultaba destruida o la perdían o se la robaban, sólo podían reemplazarla robándosela a otros Señores... si aún había algún modelo en funcionamiento. Y las defensas que establecían contra otros Señores siempre tenían fallos, por muy inexpugnables que pareciesen. La cuestión vital era vivir el suficiente tiempo, y atacar constantemente para descubrir los fallos. Por eso, por muy importante que de momento pareciese el grupo, Wolff tenía esperanzas de alcanzar su objetivo.

Mientras esperaban a que cesase la lluvia de mercurio, tuvo tiempo de pensar. De algún rincón de su mente brotó un pensamiento que le había inquietado durante muchísimo tiempo. Nada tenía que ver con la situación en que se hallaba. Quizás lo enviase el inconsciente para que no siguiera preocupándose por Chryseis, por la que nada podía hacer en absoluto por el momento.

Los nombres de su padre, sus hermanos, hermanas y primos le habían hecho preguntarse una cosa, desde que había recuperado el recuerdo de su vida como Jadawin, Señor del Mundo de Tiers. Urizen, Vala, Luvah, Anana, Theotormon, Palamabron, Enion, Ariston, Tharmas, Rintrah, éstos eran los nombres de los inmensos y oscuros cosmógenos de las Obras Didácticas y Simbólicas de William Blake. No era ninguna coincidencia. De eso Wolff estaba convencido. Pero ¿cómo había dado con ellos el poeta místico inglés? ¿Habría llegado a conocer a algún Señor desposeído que vagaba por la Tierra, que le había hablado por alguna razón de los Señores? Era posible. Y Blake debía de haber utilizado algo de la historia de los Señores como base de su poesía apocalíptica. Pero Blake había distorsionado mucho la historia.

Algún día, si Wolff lograba salir de aquella trampa, haría una investigación en la Tierra y también entre los Señores que le dejaran aproximarse lo suficiente para poder hablarles.

El repiqueteo de las gotas de azogue cesó. Después de esperar media hora para asegurarse de que la tormenta había terminado, los isleños volvieron a la cubierta principal. El suelo estaba cuarteado, agujereado, calcinado. Las paredes, tan agujereadas que las raíces y las hojas eran pingajos de vegetación. La plataforma de la proa había sido alcanzada por una concentración especialmente intensa y estaba destruida. Por toda la cubierta se veían pequeños glóbulos de mercurio.

—La lluvia de mercurio —dijo Theotormon— puede compararse a una lluvia meteórica. Las gotas sólo viajan a unos ciento sesenta kilómetros por hora al alcanzar la atmósfera, y quedan considerablemente frenadas y fragmentadas antes de llegar a la superficie. Sin embargo...

Movió una aleta para indicar los daños.

Wolff se asomó al mar. Los nidos supervivientes se alejaban lentamente. Los hombres alados tenían bastantes problemas propios sin reanudar el ataque. Había un nido atestado de refugiados de otros que iba perdiendo altura.

Dugarnn estaba triste. Había perdido tanta gente que le sería difícil manejar la isla e imposible defenderse contra otro ataque. Tendrían que vagar sin esperanza por el mundo. Hasta que sus hijos no creciesen no volverían a ser poderosos. Era poco probable que la isla sobreviviese lo suficiente para que los niños se hicieran adultos.

—Mi gente está condenada —dijo.

—No mientras sigáis luchando —replicó Wolff—. Después de todo, podéis eludir el combate con otras islas *abutales* y con las islas de superficie. Tú me explicaste que la única razón de que dos *abutas* se encuentren para luchar es que ambas maniobren para aproximarse. Puedes evitarlo. Y los nichiddor son pocos. Es la primera vez en quince años que os encontráis con un grupo de nidos.

—¡Cómo! ¡Eludir la lucha! —exclamó Dugarnn, asombrado—. Eso... eso es inadmisible. Sería una cobardía. Nuestros enemigos se burlarían.

—Eso es un disparate —replicó Wolff—. Los otros *abutales* no puedan aproximarse lo bastante para identificaros si no les dejáis. Pero, en fin, es asunto vuestro. Morid si queréis con tal de no cambiar vuestras costumbres...

Wolff ayudó a limpiar la isla. Los nichiddor muertos y heridos fueron arrojados al mar. A los *abutales* muertos se les hizo un entierro con todo ritual, oficiado por Dugarnn, pues el brujo había muerto en la batalla. Luego los cuerpos fueron echados al mar.

Pasaron días y noches. Wolff dedicó mucho tiempo a observar las grandes esferas marrones de los otros planetas. Appirmatzum estaba a sólo a treinta y cinco mil kilómetros de distancia. Tan cerca y sin embargo tan lejos. Podría estar lo mismo a un millón de kilómetros. O, ¿era verdaderamente tan imposible llegar allí? Comenzaba a formarse un plan en su mente, un plan tan fantástico que estuvo a punto de desecharlo. Pero, si pudiese conseguir los elementos necesarios, podría, sin duda, llevarlo a efecto.

La *abuta* pasó sobre la zona polar, cuya superficie era exactamente igual a la del resto del planeta. Vieron por dos veces, a lo lejos, islas enemigas. Cuando comenzaron a desviar su curso hacia la isla de Dugarnn, éste ordenó con tristeza eludir el combate. Accionaron los grupos de vejigas de gas de un lado para dar a la isla un lento impulso lateral, y la distancia entre las dos se mantuvo igual. Al cabo de un rato, el enemigo cedió, después de gastar tanto gas de sus vejigas como consideró conveniente.

Dugarnn explicó que las maniobras que llevaban a las *abutas* a iniciar el conflicto duraban a veces cinco días.

—Nunca vi gente tan ansiosa de morir —fue el único comentario de Wolff.

Un día, cuando todos los Señores pensaban que continuarían eternamente volando sobre las aguas, un vigía lanzó un grito que les hizo correr a todos.

—¡La Madre de Todas las Islas! —gritó el vigía—. ¡Frente a nosotros! ¡La Madre de las Islas!

Si aquélla era la madre de las islas, sus hijos debían ser realmente pequeños. Desde mil metros de altura, Wolff pudo recorrer la masa flotante de una orilla a otra con un leve movimiento de los ojos. No tenía más de cincuenta kilómetros de anchura en el punto máximo y veinte de longitud. Pero la mayoría de las cosas son relativas, y en aquel mundo aquello era un continente.

Había calas y bahías e incluso espacios rotos que formaban lagos de agua dulce. En varias ocasiones, alguna fuerza, quizás la colisión con otras islas, había hecho ascender parte del suelo. Se habían formado así colinas. Y fue en la cima de una de estas colinas donde Wolff vio las puertas.

Eran dos hexágonos de algún metal que poseía luz propia, ambos del tamaño del extremo abierto de un hangar de zepelín.

Wolff se apresuró a notificárselo a Dugarnn. Éste había visto las puertas y estaba dando órdenes. Había prometido mucho tiempo atrás a Wolff que cuando encontraran las puertas, terminaría su acuerdo. Wolff y la pistola de rayos y los Señores dejarían la *abuta*.

Apenas si había tiempo para soltar gas suficiente para hacer descender la isla. Antes de que pudiesen alcanzar la altitud deseada, la *abuta* habría dejado atrás la Mitza, la madre. Así que los Señores se apresuraron a descender a la cubierta más baja, donde tenían dispuestas armaduras de vijigas para el salto. Se las colocaron y se dirigieron luego a la escotilla. Dugarnn y las *abutales* se reunieron alrededor de ellos para despedirlos. Sólo dijeron palabras amables de despedida a Wolff y a Luvah. A estos dos les besaron y pusieron en sus manos una flor de planta de gas. Wolff se despidió y se deslizó por la escotilla. Descendió con la rapidez de un hombre bajo un paracaídas abierto. Los otros Señores le siguieron. Había un claro en la espesura e intentó aterrizar en él, pero había calculado mal el viento. Cayó sobre la maleza, que se inclinó bajo él y amortiguó su caída. Los otros hicieron también buenos aterrizajes, aunque algunos resultaron con golpes y arañazos. Theotormon tenía una armadura de aterrizaje extra debido a sus doscientos treinta kilos de peso, pero de todos modos descendió con más rapidez que el resto. Sus frágiles piernas se doblaron, dio una vuelta y quedó de pie, tambaleándose, porque se había dado un golpe en la cabeza. Wolff esperó a que todos se recobrasen. Hizo un gesto de despedida a lo silmawir, que les miraban por las escotillas. Luego, la isla continuó su marcha y pronto se perdió de vista. Los Señores cruzaron la selva hacia la colina. Iban atentos y alerta, pues habían visto varias aldeas nativas desde la *abuta*. Pero llegaron a la colina sin ver a los aborígenes y pronto se encontraron ante los enormes hexágonos.

—¿Por qué dos? —preguntó Palamabron.

—Éste es otro de los acertijos de nuestro padre —contestó Vala—. Estoy segura. Una puerta debe de conducir a su palacio de Appirmatzum. La otra, Dios sabe a dónde...

—Pero ¿cómo sabremos cuál es la que conduce a su palacio? —preguntó Palamabron.

—¡Estúpido! —le increpó Vala—. No lo sabremos hasta que no crucemos una u otra.

Wolff sonrió. Desde que se había ido con Palamabron, había pasado a tratarle con más desprecio y burla aún que a los demás. Esto desconcertaba a Palamabron. Evidentemente, esperaba algún tipo de gratitud.

—Debemos entrar todos por la misma —dijo Wolff—. No es aconsejable que dividamos nuestras fuerzas. Sea la correcta o no, debemos entrar todos por una.

—Tienes razón, hermano —convino Palamabron—. Además, si nos dividimos, y llegase un grupo al alcázar de Urizen y le matase, se haría con el control, y traicionaría al otro grupo.

—Ése no es el motivo por el que yo creo que debemos permanecer juntos —dijo Wolff—. Pero es una buena observación.

—Palamabron no es mejor pensador que amante —dijo Vala.

Palamabron enrojció y se llevó la mano a la empuñadura de la espada.

—Estoy harto de aguantar los insultos de esta perra en celo —dijo—. Un insulto más y te rebano la cabeza.

—Ya tenemos bastante lucha ante nosotros —dijo Wolff—. Reserva tu furia para lo que haya al otro lado de esas puertas.

Advirtió un movimiento entre el follaje a un centenar de metros de distancia. Apareció una cara. Era un nativo y les observaba. Wolff se preguntó si alguno de los nativos habría intentado cruzar las puertas. Si alguno lo había hecho, su desaparición habría aterrado a los otros. Posiblemente aquella zona fuese tabú.

Tenía interés por ver las reacciones de los nativos, porque consideraba que quizás pudieran llegar a serle útiles. Pero de momento, no tenía tiempo para dedicarse a ello. Chryseis estaba en el alcázar de Urizen, y cada minuto debía de ser un calvario. Y quizás no se tratase sólo de un calvario espiritual. Su padre quizás estuviese torturándola también físicamente.

Se estremeció e intentó borrar de su mente las imágenes que este pensamiento conjuraba.

Cada cosa a su tiempo. Miró a los otros. Le observaban atentamente; aunque lo habrían negado con firmeza, le consideraban su jefe. No era el hermano mayor, y uno de sus primos era más viejo que él. Pero había tomado medidas radicales e inmediatas siempre que había sobrevenido una crisis; y tenía la pistola de rayos. Además, todos parecían detectar algo distinto en él, una dimensión de la que carecían. Aunque lo habrían negado también. Su experiencia como Robert Wolff, el terrícola, le había proporcionado dominio de cuestiones que ellos habían considerado siempre demasiado mundanas para interesarse por ellas. Exentos del trabajo duro, de tener que abordar las cosas a un nivel primitivo, se sentían perdidos. En otros tiempos, habían sido creadores y regidores semidivinos de sus propios universos privados.

Ahora no eran mejores (ni siquiera iguales, quizás) que los salvajes que tanto despreciaban. Jadawin (o Wolff, como empezaban a llamarle) era un hombre que sabía cómo arreglárselas en un mundo de salvajes.

—Todo está en manos del destino —dijo Wolff—. Debemos entregarnos a él.

—¿Qué quieres decir? —preguntó Vala.

—Bien, os diré lo que podemos hacer. Vala es la única mujer del grupo.

—Pero soy más hombre que la mayoría de vosotros —replicó Vala.

—¿Por qué no la dejamos a ella —continuó Wolff— elegir la puerta? Es un método tan bueno como cualquier otro.

—Esa zorra no ha hecho nada a derechas en su vida —dijo Palamabron—. Pero yo propongo que la dejemos elegir la puerta. Luego no nos equivocaremos si entramos por la contraria.

—Haced lo que queráis —dijo Vala—. Pero yo elijo... aquélla.

Señaló el hexágono de la derecha.

—Está bien —dijo Wolff—. Dado que yo tengo la pistola, entraré primero. No sé lo que hay al otro lado. O, mejor dicho, sé lo que hay: muerte, pero no sé qué forma adoptará. Antes de entrar, me gustaría deciros esto: hubo un tiempo, hermanos, primos, hermana, en que nos amábamos. Nuestra madre aún vivía y éramos felices con ella. Teníamos miedo y respeto a nuestro padre, el sombrío, remoto y prohibido Urizen. Pero no le odiábamos. Luego, murió nuestra madre. Aún no sabemos cómo. Creo, como algunos de vosotros, que Urizen la mató. A los tres días de su muerte, tomó por esposa a Araga, señora de su propio mundo, y unió así sus dominios con los de ella.

»Quienquiera que fuese el que mató a nuestra madre, sabemos lo que pasó después. Descubrimos que Urizen empezaba a lamentar haber tenido hijos. Era uno de los escasísimos Señores que tenía hijos educados como Señores. Los Señores van desapareciendo. Pagan por su inmortalidad, y por su poder, con la extinción gradual. También han pagado con la pérdida de eso que hace la vida digna de vivirse: el amor.

—¡El amor! —exclamó Vala. Se echó a reír y los otros la imitaron. Luvah sonrió, pero no rio.

—Parecéis un rebaño de hienas —dijo Wolff—. Las hienas son animales carroñeros, fuertes, repugnantes, malévolos, cuyo hedor y cuyos hábitos hacen que los desprecien y los odien en todas partes. Sin embargo, cumplen una función útil, que es más de lo que puedo decir de vosotros.

»Amor, dije. Y lo repito. Para vosotros esa palabra nada significa; han pasado demasiados miles de años desde que lo sentisteis. Y dudo que ninguno de vosotros lo sintiese entonces con mucha firmeza. En fin, como iba diciéndoos, descubrimos que Urizen estaba pensando deshacerse de nosotros. O, al menos, desposeernos y echamos a vivir con los aborígenes en un planeta de uno de sus universos, un mundo que se proponía hacer sin puertas para que nunca pudiéramos volvernos contra él. Huimos. Nos persiguió e intentó matarnos. Conseguimos burlarle y matarnos a otros

Señores y ocupamos sus mundos.

»Entonces olvidamos que éramos hermanos y hermanas y primos y nos convertimos en auténticos Señores. Odiosos, ambiciosos, posesivos, envidiosos. Asesinos, crueles entre sí y con los seres miserables que poblaban nuestros mundos.

—Ya basta, hermano —dijo Vala—. ¿Qué te propones?

Wolff lanzó un suspiro. Tomó aliento.

—Iba a decir que quizás Urizen nos haya hecho un favor sin pretenderlo. Quizás podamos, de algún modo, encontrar dentro de nosotros mismos aquel amor de la infancia, y actuar como deben hacerlo los hermanos. Nosotros...

Se detuvo. Sus caras eran como las de ídolos de piedra. El tiempo podía conmoverles, pero el amor nunca los ablandaría.

Se volvió y cruzó la puerta de la derecha.

Sus pies resbalaron y cayó de costado. Tuvo una visión fugaz de suaves superficies cristalinas, mientras se deslizaba colina abajo sobre aquello en lo que estaba asentada la puerta. El material por el que corría colina abajo era seco y resbaladizo, aunque daba una sensación de superficie aceitosa. Por mucho que intentase afirmar sus talones, por muy firmemente que apoyase las palmas de las manos contra aquella superficie, intentando frenar, continuaba descendiendo cada vez más deprisa. Era como si se deslizase sobre hielo.

Continuó descendiendo, ganando velocidad. Girándose con un movimiento convulsivo, logró ponerse de cara hacia donde inevitablemente se dirigía. Más allá, la pendiente se suavizó y su velocidad disminuyó un poco. Aun así, iba a por lo menos cien kilómetros por hora sin ningún medio de detenerse. Mantenía la cabeza levantada para no quemarse la cara y las manos alzadas. Su ropa debería haber ardido ya, y su carne haber sufrido también los efectos de la fricción, pero continuaba avanzando sin la más leve sensación de calor.

Los cielos eran color púrpura y justo sobre el horizonte se dibujaba el arco de una luna, o de lo que él consideró una luna. El arco era de un púrpura más intenso que el cielo. No estaba dentro del palacio de ningún Señor; estaba en otro planeta. A juzgar por la distancia del horizonte, aquel planeta era aproximadamente del tamaño del que acababa de abandonar. De hecho, estaba seguro de que se trataba de uno de los cuerpos que había visto en los cielos desde la superficie del mundo acuático.

Urizen les había engañado. Había conectado la puerta por la que habían decidido saltar a uno de los cuerpos celestes que orbitaban Appirmatzum. La otra puerta del mundo acuático quizás pudiese haberles llevado al mundo de Urizen. O quizás les hubiese conducido al mismo sitio. Ya no había medio de saberlo.

Fuese cual fuese el camino que la otra entrada ofrecía, era demasiado tarde para cambiar las cosas. Estaba atrapado sin esperanza en una de las trampas de su padre. Una de sus bromas. Si es que podía considerarse la muerte una broma. Llevaba recorridos unos tres kilómetros, cuando la inclinación comenzó a cambiar de sentido y a convertirse en cuesta. Al cabo de un kilómetro más, había descendido a lo que parecía una velocidad de cincuenta kilómetros por hora, aunque resultaba difícil determinarlo dado las pocas referencias de que disponía. A su derecha, a gran distancia, había una serie de árboles de extraño aspecto. Al no saber la altura que tenían, o lo lejos que estaban, no podía determinar a qué velocidad viajaba.

Y entonces, cuando había descendido a unos quince kilómetros por hora, y lo que antes era rampa de descenso se hizo empinada cuesta, llegó al borde. Y se vio en el aire, ante un precipicio. Cayó, incapaz de reprimir un grito. Bajo él, a unos quince metros, había una corriente de agua de unos treinta de anchura. El otro lado estaba bloqueado por una pared de la misma sustancia cristalina que por la que él se había

deslizado.

Cayó en el cañón, moviendo las piernas para mantenerse de pie y poder llegar al agua en esa posición. Pero el agua no estaba tan lejos como él había pensado sino a unos treinta y cinco kilómetros. Entró en ella de pie y se hundió en su tibia superficie. Descendió y descendió y luego comenzó a nadar hacia arriba. La corriente le arrastraba rápidamente entre las paredes del cañón haciéndole recorrer una curva. Justo antes de que la recorriera por completo, vio a un Señor alcanzar la superficie del agua y a otro a medio camino en su caída.

Luego, el cañón se abrió y se ensanchó el río. Se deslizaba entre rápidos. Afortunadamente, las rocas eran suaves y resbaladizas, cristalinas también. No sufrió ningún corte pero sí algunos golpes. Una vez pasados los rápidos, la corriente disminuía. Nadó hasta la orilla, que surgía suavemente del agua. Pero no pudo sujetarse a la tierra y cayó de nuevo al río.

Sólo podía seguir caminando a lo largo de la orilla con la esperanza de encontrar un sitio donde pudiese sujetarse y saltar a tierra. Su ropa, el arco y las flechas, el cuchillo y la pistola, eran un peso enorme. Mientras pudiese, aguantaría sin abandonar nada. Cuando empezó a cansarse, soltó el arco y la aljaba. Luego, se soltó el cinturón y la pistola y la funda del cuchillo. Los echó al agua, pero metió la pistola y el cuchillo dentro de los pantalones. Al cabo de un rato se libró del cuchillo.

De cuando en cuando miraba hacia atrás. Ocho cabezas subían y bajaban en el agua. Todos habían sobrevivido, pero si las orillas continuaban igual, pronto se ahogarían. Todos salvo Theotormon. Éste podía superarlos nadando a todos, aunque tuviese una aleta a medio crecer.

Fue entonces cuando a Wolff se le ocurrió la idea. Nadó contracorriente, aunque el esfuerzo le exigía más de lo que podía permitirse. Nadó hasta que estuvieron cerca de él Luvah, Vala y Tharmas. Entonces, les gritó que nadasen también contra corriente, si querían salvarse. Pronto apareció a su lado, inmenso, grasiento, una masa negriazul, Theotormon. Detrás venían Ariston, Enion, y Rintrah. Por último, el más fanfarrón, pero el más miedoso a la hora de cruzar la puerta, Palamabron. Estaba pálido, y respiraba más laboriosamente que ninguno.

—¡Sálvame, hermano! —gritó—. No puedo seguir mucho más. Moriré.

—Ahorra energías —dijo Wolff; y luego dijo a Theotormon—: Te necesitamos, hermano. Ahora tú, el despreciado, puedes ayudarnos. Sin ti nos ahogaremos todos.

Theotormon, que nadaba contra corriente sin gran esfuerzo se echó a reír.

—¿Y por qué habría de hacerlo? —dijo—. Todos me escupís, todos decís que os doy asco.

—Yo nunca te escupí —replicó Wolff—. Ni he dicho nunca que me des asco. Y fui yo quien insistió en que vinieses con nosotros. Lo hice porque sabía que te necesitaríamos. Hay cosas que sólo tú puedes hacer con ese cuerpo. Resulta irónico que Urizen, que puso esta trampa, y que te transformó a ti en animal marino, te preparase para sobrevivir en esta trampa. Se pasó de listo al darte los medios para

escapar y ayudarnos así a escapar a nosotros.

Fue un largo discurso, dadas las circunstancias, y le dejó agotado. Sin embargo, tenía que alabar a Theotormon; de otro modo, les habría dejado morir muy satisfecho.

—¿Quieres decir que Urizen se pasó de listo? —pregunto Theotormon.

Wolff asintió.

—¿Y cómo puedo yo escapar de esto? —quiso saber Theotormon.

—Tú eres rápido y fuerte como una foca en el agua. Puedes lanzarte con tanta rapidez que salgas del agua y te lances hacia la orilla. Puedes también empujarnos a nosotros, uno a uno, hacia la orilla. Estoy seguro de que puedes hacerlo.

Theotormon rio entre dientes.

—¿Y por qué habría de salvarnos?

—Si no lo haces, te quedarás solo en este mundo extraño —contestó Wolff—. Quizás sobrevivas un tiempo. Pero te abrumará la soledad. No creo que haya nadie aquí con quien puedas hablar. Además, si hemos de salir de este mundo, tenemos que encontrar las puertas que conduzcan afuera. ¿Acaso puedes conseguirlo tú solo? Una vez en tierra, nos necesitaremos.

—¡Vete al infierno! —gritó Theotormon. Se elevó y desapareció bajo la superficie.

—¡Theotormon! —llamó Wolff.

Los otros repitieron su llamada. Contemplaban el agua y se miraban desesperados. No quedaba en ellos nada del orgullo y la soberbia de los Señores.

De pronto Vala lanzó un grito. Alzó las manos al aire y desapareció bajo el agua. Fue tan rápido que no había duda de que tenían que haberla arrastrado desde abajo.

Pasaron unos segundos. Luego, apareció la cabeza grasienta de Theotormon, y un momento después, el pelo rojizo de Vala. Los largos dedos de los pies de su hermano estaban enredados en su pelo, su cabeza sujeta por el pie.

—¡Di que lo sientes! —gritaba Theotormon—. ¡Discúlpate! ¡Dime que no soy una masa repugnante de grasa! ¡Dime que soy hermoso! ¡Promete amarme como a Palamabron en la isla!

Ella consiguió liberarse, dejando mechones rojizos entre los dedos de él.

—¡Te mataré, miserable! —gritó—. ¡Aún me queda mucho para morir! ¡Pero aun así moriría contenta antes que entregarme a ti!

Theotormon, con los ojos muy abiertos, se apartó de su hermana, y volviéndose a Wolff dijo:

—¡Ves! ¿Por qué habría de salvarla a ella o a cualquiera de vosotros? Seguiríais odiándome lo mismo que yo a vosotros.

Palamabron comenzó a gritar y a chapotear violentamente.

—¡Sálvame, Theotormon! ¡No puedo aguantar más! ¡Estoy agotado! ¡Moriré!

—Recuerda lo que dije, piensa que te quedarás solo —dijo Wolff, jadeante.

Theotormon hizo una mueca y se hundió y comenzó a empujar a Palamabron. Apoyando la cabeza en las nalgas de su hermano, empujaba, impulsándose con las

alelas y con sus grandes pies palmeados. Palamabron salió del agua y se deslizó por la cristalina orilla hasta unos cuantos metros de la corriente. Allí se quedó tendido, respirando como un caballo enfermo, echando agua por la nariz y saliva por la boca.

Uno a uno, Theotormon lanzó a todos los demás a la orilla, donde quedaron tendidos como muertos. Sólo Vala rechazó sus servicios. Nadó tanto como pudo, demostrando una resistencia que Wolff no hubiese creído posible. Patinó hacia arriba la longitud de un cuerpo y pronto se arrastraba muy lentamente, sobre los codos, por la suave elevación. En cuanto alcanzó un punto a nivel, se sentó cuidadosamente, miró a los demás y dijo burlona:

—¿Son éstos mis hermanos? ¡Los Señores todopoderosos de los universos! Un puñado de ratas medio ahogadas. Aduladores de una babosa marina, suplicando por sus vidas.

Theotormon se deslizó sobre la orilla y pasó ante los demás. Continuó caminando con sus piernas dobladas y pasó ante Vala sin mirarla. Y cuando los otros recuperaron algo de su fuerza y de su aliento, también se arrastraron a la tierra horizontal. Tenían un aspecto lamentable, pues la mayoría de ellos se habían desprendido de su ropa y de sus espadas en el agua. Solo Wolff y Vala habían conservado la ropa. Él había perdido todas sus armas salvo la pistola. Ella aún conservaba su espada. Salvo por el pelo, Vala no parecía haber estado en el agua. Su ropa tenía la propiedad de repeler los líquidos.

Luvah había llegado junto a Wolff después de intentar dos veces caminar hasta él y terminar las dos en el suelo. Había recuperado el color, y no destacaban ya con tanta agudeza las pecas sobre sus mejillas y su nariz.

—Nuestro padre nos engañó como si fuésemos niños —dijo—. Y ahora de niños hemos pasado a ser recién nacidos. Ni siquiera podemos andar, tenemos que arrastrarnos como bebés. ¿Crees que nuestro padre intenta decirnos algo?

—Eso no lo sé —contestó Wolff—. Pero sé esto: Urizen lleva mucho tiempo, muchísimo, planeando todas estas cosas; empiezo a creer que hizo que esos planetas orbitaran alrededor de Appirmatzum sólo por una razón. Este mundo y los otros están destinados a atormentarnos y a probarnos.

Luvah se echó a reír, sin demasiada alegría.

—¿Y cuál será nuestra recompensa si sobrevivimos al tormento y pasamos las pruebas?

—Tendremos oportunidad de que nuestro padre nos mate o de matarle a él.

—¿Crees realmente que va a jugar limpio? ¿No habrá hecho su alcázar absolutamente inexpugnable? No puedo creer que nuestro padre obre con justicia.

—¿Justicia? ¿Qué es eso? Existe, teóricamente, el acuerdo tácito de que todo Señor dejará siempre algún fallo en su defensa. Algún defecto por el que un atacante sumamente hábil y astuto puede pasar. No sé si esto se cumple en todos los casos. Pero los Señores han resultado muertos o han sido desposeídos en otras ocasiones, y estos Señores pensaban que estaban seguros frente a los más poderosos y astutos. No

creo que los que lo consiguieron lo hicieron por debilidades internas del defensor. Los fallos en la armadura estaban allí por otra razón.

»La razón es que los Señores han heredado sus armas. Lo que no han heredado o no han arrebatado a otros, no pueden conseguirlo. La raza ha perdido su antigua sabiduría y su habilidad; se ha convertido en una raza de utilizadores, de consumidores, no de creadores. Así, un Señor debe utilizar lo que tiene. Y si esas armas no cubren toda contingencia, y dejan huecos en la armadura, se puede penetrar por ellos.

»Además, hay otro aspecto. Los Señores luchan por defender sus vidas y luchan para matarse unos a otros. Pero la mayoría han vivido demasiado. Están ya cansados de todo. Quieren morir. En lo más profundo de sus mentes, bajo los miles de estratos de años de demasiado poder y demasiado poco amor, quieren morir. Y así, hay fisuras en las paredes.

Luvah estaba atónito.

—¿Crees realmente en esa disparatada teoría, hermano? Yo sé que no estoy cansado de vivir. Amo la vida ahora tanto como cuando tenía cien años. Y los otros luchan por vivir como lo han hecho siempre.

Wolff se encogió de hombros y dijo:

—Es sólo una teoría personal. La elaboré después de convertirme en Robert Wolff. Puedo ver cosas que antes no podía y que ninguno de vosotros puede ver.

Se arrastró hasta Vala y dijo:

—Préstame tu espada un momento. Quiero hacer un experimento.

—¿Cómo cortarme la cabeza? —preguntó ella.

—Si quisiese matarte, tengo la pistola —replicó él.

Ella sacó la espada corta de la funda y se la entregó. Él golpeó la superficie cristalina con el agudo filo. Al ver que el primer golpe no hacía ninguna marca, golpeó más fuerte.

¿Qué haces? —preguntó Vala—. Vas a estropear el filo.

Él señaló la raya producida por el segundo golpe.

Es como un arañazo en el hielo. Este material es mucho más resbaladizo, produce menos roce que el hielo, pero en otros aspectos parece agua helada.

Le devolvió la espada y sacó su pistola. Después de colocarla a media potencia, apuntó a un punto de la superficie. El material enrojeció y luego comenzó a burbujear. Brotó líquido. Apagó la pistola y sopló el líquido del agujero. Los otros se arrastraron hasta allí para observarle.

—Eres un hombre extraño —dijo Vala—. ¿Quién podía haber pensado en hacer esto?

—¿Por qué lo haces? —preguntó Palamabron—. Estás loco, ponerse a hacer agujeros en el suelo.

Palamabron había recobrado su arrogancia, y su tono mesurado de voz.

—No, no está loco —dijo Vala—. Es curioso, nada más. ¿Has olvidado ya lo que

es ser curioso, Palamabron? ¿Estás tan muerto como parece... y como demuestran tus acciones? Estabas, desde luego, mucho más animado hace un rato.

Palamabron se ruborizó, pero nada dijo. Observaba cómo se formaban pequeños cristales en las paredes del agujero y en los bordes de la incisión.

—Se autoregenera —dijo Wolff—. En fin, he leído todo lo posible sobre la antigua ciencia de nuestros antepasados, pero nunca leí ni oí de una cosa así. Urizen debe poseer conocimientos que los otros han perdido.

—Quizás —dijo Vala—. Quizás los recibiese de Red Orc. Se decía que Orc sabía más que todos los otros Señores juntos. Es el último de los Antiguos; se dice que nació hace medio millón de años.

—Se dice. Se dice —remedó Wolff—. La verdad es que nadie ha visto a Red Orc desde hace cien mil años. Creo que él ha muerto y sólo vive su leyenda. Pero dejemos esto. Tenemos que encontrar las puertas siguientes, aunque no sé adónde podrán llevarnos.

Se levantó cuidadosamente y dio unos pasos vacilantes. La superficie de aquel mundo no era únicamente cristal desnudo. Había árboles muy espaciados a varios cientos de metros, y entre ellos matorrales en forma de hongos. Los árboles tenían pequeños troncos en espiral a rayas rojas y blancas, como postes de barbería. Los troncos se alzaban rectos durante unos siete metros y luego se curvaban a derecha e izquierda. Donde comenzaba la curva crecían ramas. Tenían la forma de nieves horizontales y estaban cubiertos de una fina pelusa gris, cuyas láminas alcanzaban casi un metro de longitud.

Rinthah, desnudo, se puso a temblar y dijo:

—No es que haga frío, pero hay algo que me inquieta y me hace temblar. Quizás sea el silencio. Escuchad, veréis como no se oye nada.

Guardaron silencio. Sólo se oía un rumor distante, el viento soplando entre los matorrales y las proyecciones de las ramas y el gorgoteo del río. Aparte de eso, nada. No se oía ni un pájaro. Ningún ruido animal. Ninguna voz humana. Sólo el viento y el río e incluso éste amortiguado como si la sábana púrpura del cielo lo asfixiase.

A su alrededor, aquella tierra pálida y blanca se ondulaba hasta los cuatro horizontes. Había algunas colinas altas y redondeadas, la mayor de las cuales era aquella que les había enviado a velocidad acelerada hacia el río. Desde donde estaban, podían ver su masa, y la puerta, un pequeño objeto oscuro, en la cima. El resto eran colinas bajas y espacios llanos.

«¿Y adónde iremos desde aquí?, —pensó Wolff—. Sin una clave, podríamos vagar por aquí eternamente. Si encontrásemos algo de comer...».

—Creo que deberíamos seguir el río —dijo en voz alta—. Va hacia abajo, quizás hacia una gran masa de agua. Urizen nos echó al río. Eso debe significar que el río debe ser nuestra guía hasta la próxima puerta... o puertas.

—Eso quizás sea verdad —observó Enion—. Pero vuestro padre, mi tío, tiene un

cerebro astuto y retorcido. A su modo perverso, quizás esté utilizando el río como una indicación de que debemos subir por él y no bajar.

—Quizás tengas razón, primo —admitió Wolff—. Pero sólo hay un medio de descubrirlo. Sugiero que vayamos río abajo, aunque sólo sea porque resulta más fácil.

Se volvió a Vala.

—¿Qué piensas tú?

Vala se encogió de hombros y contestó:

—No lo sé. La última vez elegí la puerta equivocada. ¿Por qué me preguntas?

—Porque siempre fuiste la que estaba más próxima a nuestro padre. Sabes mejor que los demás como piensa.

Vala sonrió.

—Supongo que no será un cumplido. Pero lo tomaré como tal. Aunque odio profundamente a Urizen, admiro y respeto su habilidad. Ha sobrevivido donde la mayoría de sus contemporáneos no lo consiguieron. Ya que me lo preguntas, creo que debemos seguir río abajo.

—¿Qué pensáis los demás? —preguntó Wolff. Él había decidido ya qué dirección iba a seguir. Pero no quería que los otros se quejasen si resultaba el camino equivocado. Quería que todos compartieran la responsabilidad.

Palamabron empezó a hablar:

—Yo digo que no. Insisto en que...

Se oyó un grito que bajaba contra el viento y todos se volvieron a mirar río arriba. A varios cientos de metros, había surgido de detrás de una colina un animal alto como un elefante. Ahora se mantenía entre dos grandes montículos, la cabeza al extremo de su largo cuello, muy parecida a la de un camello con cuernos. Los ojos eran enormes y los dientes grandes y agudos, de carnívoro. Tenía el cuerpo entre rojo y marrón, y peludo y muy inclinado a partir de los hombros. Las piernas eran delgadas como las de una jirafa, pese a lo voluminoso del cuerpo. Terminaban en grandes y desparramadas ventosas de un color azul oscuro.

Al ver aquellos pies, Wolff intuyó su función. Sólo con unas patas así podía un animal caminar por aquella lisa superficie.

—No os mováis —dijo a los demás—. No podemos correr. Aunque pudiésemos, no tenemos ningún lugar donde ocultarnos.

El animal resopló y avanzó lentamente hacia ellos. Balanceaba su cuello adelante y atrás, volviendo la cabeza de vez en cuando para mirar atrás. El pie delantero de la derecha y la pata trasera de la izquierda se alzaban al unísono, y las ventosas producían un ruido hueco. Las patas descendían otra vez y le permitían sujetarse en su avance. Cuando estaba a cincuenta metros de ellos, se detuvo y alzó la cabeza. Lanzó un grito que era medio rebuzno medio gemido de fantasma. Bajó el cuello hasta apoyar las quijadas en el suelo, y luego raspó el suelo con ellas. La cabeza se deslizó hacia adelante y hacia atrás sobre la pálida superficie.

Wolff pensó que aquel movimiento podía ser el equivalente a patear el suelo de un toro terrestre antes de embestir. Puso su pistola a media potencia y esperó. Súbitamente, el animal alzó la cabeza lo más alto que pudo, lanzó un grito (muy parecido al de un conejo herido) y galopó hacia ellos. Era necesariamente un galope lento, pues las ventosas no se desprendían fácilmente. Para los humanos, parecía demasiado rápido.

Wolff podía permitirse esperar para determinar si el animal sólo intentaba impresionarles. A veinte metros, apuntó hacia la juntura del cuello y el pecho. Brotó humo de la piel rojiza, que se ennegreció. El animal lanzó un nuevo chillido, pero no abandonó su embestida. Wolff continuó manteniendo el rayo con la mayor firmeza que podía. Luego, viendo que su ímpetu podría llevarle hasta el punto en que su colmilluda cabeza pudiese alcanzarles, puso la pistola a plena potencia.

El animal lanzó un último grito. Sus largas y flacas piernas cedieron, su cuerpo se derrumbó. Las ventosas golpearon el suelo. Las piernas se doblaron bajo el peso y el cuerpo se desplomó lentamente. El cuello quedó flácido y la cabeza cayó a un lado, con la lengua púrpura fuera y los nebulosos ojos empañados.

Hubo un silencio, interrumpido por la risa de Vala.

—Ahí tenemos nuestra cena, nuestro desayuno y nuestra cena siguiente, cocinada

ya para nosotros.

—Si es comestible —dijo Wolff. Observó mientras Vala y Theotormon, que manejaba el cuchillo con un pie, despellejaban al animal y cortaban filetes medio quemados. Theotormon se negó a probar la carne. Wolff se acercó cautelosamente, pero aun así sus pies continuaban fallándole. Vala y Theotormon, que habían llegado hasta el animal sin resbalar, se reían. Wolff se levantó y continuó caminando.

—Si nadie más se atreve, yo probaré la carne —dijo—. No podemos quedarnos aquí discutiendo si es comestible o no.

—No tengo miedo, simplemente me repugna —dijo Vala—. Tiene un olor muy desagradable. —Dio un mordisco, masticó con repugnancia y tragó.

Wolff decidió que no tenía sentido ya que realizase él la prueba. Esperó, junto con los otros. Después de media hora, al ver que Vala no experimentaba ningún efecto negativo, empezó a comer también. Los otros se acercaron, arrastrándose o tambaleándose, al animal, y también comieron. No había demasiado para comer, pues la mayor parte de la carne estaba carbonizada, y sólo quedaba una zona muy estrecha donde el calor había cocido o medio cocido la carne.

Wolff pidió prestado el cuchillo a Theotormon y cortó más filetes. A regañadientes, pues deseaba conservar las cargas de la pistola, los asó. Luego, tomaron cada uno un puñado y comenzaron su marcha río abajo. Wolff se entretuvo un rato considerando la posibilidad de cortar las ventosas de las patas del animal y utilizarlas como medio de locomoción. Abandonó la idea después de comprobar la anchura de los huesos de las piernas y la dureza del cartílago de la junta entre pata y pezuña. La espada de Vala podría servir para separar ambas, pero su filo quedaría demasiado mellado para poder utilizarla luego.

Después de arrastrarse durante tres kilómetros, llegaron a una masa de matorrales próxima a la orilla. Las plantas tenían un metro de altura y forma de hongo, extendiéndose la parte superior muy lejos de la delgada base. Las ramas eran gruesas y con forma de sacacorchos, y desarrollaban una especie de pelusa como los árboles. Desde cerca, la pelusa parecía una serie de delgadas agujas. Había también grandes bayas de un rojo oscuro en racimos en los extremos de las ramas.

Wolff cogió una baya y la olió. El olor le recordaba el de las nueces. La piel era suave y ligeramente húmeda.

Vaciló sin decidirse a probarla. De nuevo fue Vala quien probó el alimento extraño. Comió una, hallando su sabor excelente. Transcurrió media hora, durante la cual comió seis más. Wolff comió entonces varias. Los otros le imitaron. Palamabron, el último en probarlas, se quejaba de que no le habían dejado apenas para él.

—La culpa es tuya —dijo Vala—, por ser tan cobarde.

Palamabron la miró furioso, pero no contestó. Theotormon, pensando que había encontrado al fin a alguien que no se atrevería a replicarle, siguió con los insultos que había iniciado Vala. Palamabron le dio una bofetada. Theotormon lanzó un grito de cólera y saltó contra Palamabron. Resbaló y cayó de bruces entre las piernas de éste.

Palamabron cayó como un bolo. Se deslizó de costado, fuera del alcance de la amenazadora aleta de Theotormon. Ambos hacían frenéticos pero vanos esfuerzos por golpearse.

Por fin Wolff, que no había compartido las carcajadas de los otros, puso fin a la disputa.

—Si continúan estas chiquilladas y estas pérdidas de tiempo, estoy decidido a ponerles fin. No con la pistola, pues no malgastaré una carga con tipos como vosotros. Continuaremos sencillamente sin vosotros o prescindiremos de vosotros. Debemos tener unidad y reducir al mínimo las disputas. En caso contrario, Urizen tendrá la satisfacción de ver cómo nos destrozamos unos a otros.

Theotormon y Palamabron se escupieron pero abandonaron la lucha. Silenciosamente, bajo la pálida sombra púrpura de la luna, continuaron deslizando sus pies hacia adelante. La noche había puesto fin al silencio. Oían como balidos de ovejas y mugidos que parecían de vaca, a lo lejos. Algo rugió como un león. Pasaron ante otro grupo de matorrales y vieron pequeños animales bípedos que comían bayas. Tenían algo menos de un metro de altura, piel marrón y rostro de lémures. Los ojos eran achinados y las orejas grandes y como de conejo. Las extremidades superiores terminaban en garras; las inferiores en discos de succión. Tenían cortos rabos escarlata, parecidos a los de los conejos. Al ver a los seres humanos, dejaron de comer y los miraron, moviendo las narices. Después de convencerse de que los recién llegados no constituían ningún peligro, siguieron comiendo. Pero uno siguió mirándoles fijamente y les ladró como un perro.

Entonces salió de detrás de una colina un animal de cuatro patas. Era peludo como un perro pastor, amarillento y del tamaño de un zorro. Al final de sus pies tenía pequeñas protuberancias de hueso sobre las que corrió hacia los bípedos. Éstos ladraron para dar la alarma y desaparecieron todos rápidamente. Avanzaban con mucha rapidez, pese a las patas, pero el lobo patinado era mucho más rápido. El jefe de los bípedos, al ver que no tenían ninguna posibilidad, se quedó atrás hasta situarse a la altura del más lento del grupo. Se lanzó contra el rezagado, derribándole, y luego continuó corriendo. El sacrificado chilló intentando ponerse otra vez de pie, pero fue derribado por el lobo patinador. Hubo una breve lucha que concluyó cuando las mandíbulas del lobo se cerraron sobre el cuello del bípedo.

—Ahí está la explicación —dijo Wolff— de las rayas que veíamos de cuando en cuando sobre la superficie. Algunas de estas criaturas son patinadoras.

Guardó silencio un rato, pensando que aquella especie de patines les permitirían avanzar con mucha mayor rapidez. El problema era hacerse con ellos.

Pasaron ante otro animal de largo cuello, cuerpo de hiena y cuernos de venado. No hizo ningún gesto de ataque. Mordisqueó en una roca de la sustancia cristalina, arrancó un trozo y lo masticó. No les perdía de vista, pero gruñía satisfecho ante el sabor de la roca, mientras su estómago ronroneaba como la cañería defectuosa de una casa vieja.

Continuaron y pronto se vieron a unos trescientos metros de un rebaño de animales del mismo género, que pastaban lodos en las rocas. Había entre ellos crías que se perseguían juguetonas unas a otras o mamaban de sus madres. Algunos de los machos mugieron al ver a los intrusos, y uno fue siguiéndoles durante un rato. Pasaron ante animales similares a los antílopes, tachonados de pintas en forma de diamante de color rojo sobre fondo blanco y con dos cuernos que se entrelazaban. Tenían en los extremos de las patas patines óseos.

Wolff empezó a buscar un sitio para dormir. Condujo por fin al resto a una especie de anfiteatro, una zona llana entre cuatro colinas.

—Yo haré la primera guardia —dijo. Asignó la siguiente a Luvah y la otra a Enion. Enion protestó, alegando que Wolff no tenía ninguna autoridad para elegirle.

—Puedes negarte a cumplir tu parte de responsabilidad, si lo deseas —dijo Wolff—. Pero si te duermes cuando llegue tu turno, quizás te despiertes entre las mandíbulas de eso.

Señaló por encima de Enion, y Enion se volvió tan rápidamente que perdió pie. Los otros miraron hacia donde apuntaba el dedo de Wolff. En la cima de una de las colinas, les contemplaba un animal de inmensa crin. Tenía cabeza de cocodrilo de hocico corto, cuerpo felino y los pies como anchas ventosas.

Wolff puso la pistola a media potencia y disparó. Apuntó hacia los pelos de la crin. Los pelos se encrespaban y humearon y el animal lanzó un aullido, se volvió y desapareció detrás de la colina.

—Bueno —dijo Wolff—, alguien tiene que tener oficialmente autoridad. Hasta ahora hemos evitado esto, es decir lo habéis evitado, habéis evitado tomar una decisión. Me habéis dejado a mí, más o menos, dirigir. Sobre todo porque sois demasiado perezosos y estáis demasiado preocupados por vuestros pequeños problemas para pensar en el grupo. Pues bien, ha llegado el momento de aclarar esto. Sin un jefe cuyas órdenes se obedezcan inmediatamente en caso de emergencia, todos estamos perdidos. ¿Qué me decís?

—Querido hermano —dijo Vala—, creo que has demostrado que eres el más adecuado para mandar. Yo voto por ti. Además tienes la pistola, y eso te hace el más poderoso de todos. A menos, claro está, que alguno de nosotros tenga armas ocultas que aún no ha mostrado.

—Tú eres la única que tiene ropa suficiente para ocultar armas —dijo él—. En cuanto a la pistola, la tendrá el que esté de guardia.

Al oír esto todos enarcaron las cejas.

—No hago esto —dijo— porque confío en vuestra lealtad. Es sólo porque no creo que ninguno de vosotros sea tan estúpido de intentar quedársela o marcharse con ella. Al reanudar la marcha, tendréis que devolvérmela.

Todos votaron, salvo Palamabron. Este dijo que no quería votar porque era evidente que sería derrotado por la mayoría de todos modos.

—Supongo, hermano, que no irías a nombrarte a ti mismo —dijo Vala—. Ni

siquiera tú, pese a lo engreído y lo egoísta que eres, podrías pensar eso.

Palamabron no hizo caso a este comentario. Dirigiéndose a Wolff, dijo:

—¿Por qué no hago guardia yo? ¿No confías en mí?

—Tú puedes hacer la primera guardia mañana por la noche —contestó Wolff—. Ahora lo mejor es que durmamos un poco.

Wolff hizo guardia mientras los otros dormían sobre sus duros lechos de roca blanca. Se oían distantes gritos de animales: gruñidos, mugidos y algunos sonidos nuevos, chillidos quejumbrosos, silbidos. En una ocasión se oyó como un gong y hubo un batir de alas en el cielo. Wolff se puso de pie y luego dio lentamente la vuelta cubriendo todos los puntos cardinales. Al cabo de media hora, despertó a Enion y le dio la pistola. No tenía reloj para medir el tiempo, ni tampoco los otros; pero, como ellos, conocía el paso exacto del tiempo. De niño, había pasado por un tipo de hipnosis que le permitía contabilizar los segundos con la misma exactitud que el más preciso de los cronómetros.

Estuvo sin dormir durante un rato. Le preocupaba la primera guardia de la noche siguiente, en la que tendría que confiar la pistola a Palamabron. De todos los Señores era el más inestable. Odiaba a Vala aún más que los otros. ¿Podría resistir la tentación de matarla mientras dormía? Wolff decidió tener una charla con Palamabron por la mañana. Su hermano tenía que entender que si la mataba tendría que matarlos a todos. Podía hacer esto con la pistola, pero entonces se quedaría solo. Era curioso, aunque los Señores no se podían soportar unos a otros, tampoco podían soportar la idea de estar solos, quizás menos. En otras circunstancias, habrían preferido estarlo, claro está. Pero, dada la situación, compartían el miedo a su padre y una sensación de seguridad al tener compañeros de miseria y peligro.

Poco antes de quedarse dormido se le ocurrió una idea. Lanzó una maldición. ¿Por qué no se le habría ocurrido antes? ¿Por qué no se le habría ocurrido a los otros? Era tan evidente. No había ninguna necesidad de arrastrarse y de fijarse por aquella superficie cristalina. Con barcas, podrían viajar rápidamente y con mucha mayor seguridad. No tendrían encima la amenaza de los predadores. Estudiaría la posibilidad de construir barcas por la mañana.

Al amanecer le despertó súbitamente un grito. Al incorporarse vio a Tharmas que disparaba contra un animal melenudo, parecido al que habían asustado chamuscándole el pelo. El animal bajaba rápidamente por la colina, y tras él había otros tres animales de la misma especie muertos. El superviviente llegó hasta tres metros de distancia y luego se desplomó, con el hocico partido por la mitad.

Tharmas, sin soltar la pistola, miraba fijamente el cadáver. Wolff le gritó que apagase al arma. El rayo estaba taladrando la ladera. Tharmas se dio cuenta de pronto de lo que estaba haciendo y desactivó el arma. Pero ya había gastado la mayor parte de la carga. Wolff le quitó la pistola con un gruñido. Estaba terminando sus municiones.

Los otros se pusieron a trabajar rápidamente. Hicieron turnos con los cuchillos de

Theotormon y Vala y desollaron a los animales muertos. Fue un trabajo lento, por su ineptitud y porque resbalaban constantemente en la cristalina superficie. Y no podían evitar discutir constantemente entre sí, por la dureza del trabajo al que calificaban de absurdo e inútil. ¿De dónde iban a sacar el armazón de las barcas que Wolff planeaba construir? Aunque pudiesen utilizar aquellas pieles para cubrir las barcas, no bastaría.

Él les mandó callar y seguir trabajando. Sabía lo que hacía. Con Luvah, Vala y Theotormon se acercó a los matorrales más próximos. Allí tuvo que utilizar de nuevo la pistola para matar a un animal que estaba comiendo bayas y se negaba a marcharse. Era como un dragón chino. Silbó y avanzó amenazador hacia ellos antes de que entraran en su radio de acción. Tenía la piel gruesa y dura como una armadura y tuvo que poner la pistola a toda potencia para traspasarla. Tenía protegidos incluso los ojos. Cuando Wolff disparó contra ellos el rayo chocó con unas cubiertas transparentes. La criatura comenzó a balancear la cabeza frenéticamente para que Wolff no pudiese fijar el rayo en un punto. Por fin consiguió taladrar la armadura detrás de la cabeza y el animal se desplomó mostrando las placas dentadas y unos pequeños discos de succión con los que caminaba.

—Si esto sigue así, pronto nos quedaremos sin cargas —dijo a los otros—. Rezad para que no suceda.

Wolff tanteó la dureza de la corteza de los árboles y descubrió que era bastante firme. Cortar las ramas y sacar tiras para hacer un entramado según tenía pensado sería un trabajo largo y duro y estropearía además el filo de la espada. Mirando a aquella especie de dragón vio una embarcación dispuesta. Bueno, no totalmente terminada, pero que exigiría menos trabajo que la embarcación que en principio había imaginado.

La espada, manejada por su potente brazo, sirvió para separar las placas de locomoción del dragón de la armadura del cuerpo. Después, la espada y el cuchillo eliminaron los órganos internos. Por entonces ya estaban con ellos los otros Señores, que fueron haciendo turnos de trabajo. Pronto estuvieron todos cubiertos de sangre, que corría por toda la zona y hacía la superficie aún más resbaladiza. Varios cocodrilos melencidos, atraídos por el olor de la sangre y enloquecidos por ella, les atacaron. Wolff tuvo que gastar más municiones liquidándoles.

El único posible suministro de remos eran las ramas en forma de nueve de los árboles. La corteza resistió firmemente al filo de la espada. Wolff tuvo de nuevo que utilizar su pistola. Cortó ramas suficientes para hacer diez remos, tres de respuesto, pues Theotormon no podía manejar el remo con sus aletas. Las agujas podían eliminarse fácilmente con un cuchillo.

Construyeron así una canoa bastante flexible de unos veinte metros de longitud. Las únicas aberturas que planteaban problemas eran la boca y los ollares. Se solucionó doblando la parte frontal hueca hacia atrás y hacia arriba y atándole una pequeña piedra con la capa de Vala. El peso de la piedra impediría que la parte delantera se enderezara y la mantendría por encima del nivel del agua... al menos eso esperaban.

Wolff tuvo que utilizar de nuevo la pistola para eliminar los trozos de cartílago y la sangre que se habían adherido a las paredes internas de la placa-armadura. Luego, caminando de rodillas, los Señores empujaron su embarcación hacia el río.

Cerca de la orilla se pusieron de pie y se introdujeron en el barco-dragón, echándose por la borda hacia el fondo. Lo hicieron de dos en dos, uno por cada lado, para que no se volcara. Cuando todos salvo Wolff y Vala estaban dentro, éstos comenzaron a empujar la embarcación hacia el río. Por fortuna había una inclinación muy suave. Cuando la barca adquirió cierta velocidad, Wolff y Vala se agarraron a las amuras y los otros les subieron a bordo.

La luna cruzó el horizonte y el barco-dragón emprendió su viaje río abajo. Dos Señores hacían el turno de remo para que la embarcación se mantuviese derecha mientras los otros intentaban dormir. Pasó la luna, y tras ella llegó el púrpura brillante de los cielos desnudos. El río era suave, y sólo quebraban su superficie pequeñas olas y ondulaciones. Cruzaron cañones y salieron de nuevo a terreno ondulado. Pasó el día sin incidente. Se quejaban del hedor de la piel y de la sangre que no habían sido capaces de limpiar del todo. Hicieron chistes sobre cómo cada uno tenía que deshacerse de comida y bebida. Refunfuñaron sobre su falta de sueño la noche anterior. Hablaron de lo que les aguardaría cuando encontrasen la puerta, si es que la encontraban, que les conduciría al palacio de su padre.

Pasaron un día y una noche. Varias horas después del segundo amanecer, doblaron una ancha curva del río. Ante ellos había una roca que dividía el río, una cúpula blanca de unos diez metros de altura. En su cima, una junto a otra, había dos grandes estructuras doradas de forma hexagonal.

Desde la orilla del río donde estaba el barco-dragón, Wolff estudió el problema. Era inútil intentar escalar aquella roca casi perpendicular y sin adherencias sin alguna ayuda. Había que echar una soga a la parte superior y afirmarla allí. Los hexágonos eran demasiado anchos para intentar pasar un lazo a su alrededor.

Un gancho podría servir. Podía suponerse que al otro lado de la puerta (que Wolff esperaba que se abriese a otro planeta) hubiera un entrante.

Podían cortar pieles de animales y atarlas o coserlas para hacer una soga, aunque tendrían que curtirlas para darles cierta flexibilidad. El metal para los ganchos era un grave problema.

Podía haber metal en alguna parte de aquel mundo, quizás no muy lejos. Pero intentar localizarlo recorriendo el territorio sería un proceso lento. Así que sólo quedaba una salida, y Wolff no esperaba que los dos elementos decisivos en aquel proyecto particular aceptasen cooperar.

Vala no quería entregar su espada y Theotormon se negaba a entregar su cuchillo.

Wolff discutió con ellos durante varias horas, indicando que si no cedían sus armas acabarían muriendo allí sin remisión.

Ante la negativa violenta de Theotormon, Wolff dijo:

—Está bien. Mantente en tus trece. Pero si los demás encontramos un medio de cruzar la puerta, no te llevaremos con nosotros. ¡Lo juro! Te quedarás en este pálido mundo hasta que te devore un animal o mueras de viejo.

Vala miró a su alrededor a los Señores que se sentaban en círculo. Sonrió y dijo:

—Está bien. Entregaré mi espada.

—No tendréis mi cuchillo, os lo aseguro —dijo Theotormon.

Los otros comenzaron a arrastrarse hacia él. Theotormon se incorporó e intentó eludirlos. Sus inmensos pies le permitían asentarse mejor en aquel suelo, pero Wolff se lanzó hacia él y le agarró por un tobillo, derribándole. Theotormon luchó lo mejor que pudo, sepultado por la masa de cuerpos. Al final, cedió entre gemidos. Luego, murmurando ceñudo, se alejó y se sentó en la orilla del río.

Con una piedra cretácea que encontró, Wolff hizo unas rayas en la espada de Vala. Puso la pistola a plena potencia y rápidamente cortó unos triángulos. Luego dispuso las tres piezas y asentó varias piezas redondeadas de la espada sobre ellas. Con la pistola a media potencia fundió ambas partes en una unidad. Después de sumergirlas en agua fría, calentó las puntas y les dio forma ligeramente ganchuda. Curvó otra tira de la espada con la pistola y la unió a la pieza anterior para poder atar a ella una cuerda.

Como no había tenido que utilizar el cuchillo de Theotormon, se lo devolvió. Recortó en punta el extremo de la espada de Vala y proporcionó así a ésta una especie de espada corta. Como indicó, era mejor que nada.

Hacer la soga llevó varios días. No era difícil matar y desollar animales y cortar después tiras de la piel. La dificultad estaba en el curtido. Wolff buscó materiales para esta tarea, pero no pudo encontrar nada. Por fin decidió aplicar a la piel grasa animal y esperar el resultado.

Un amanecer, cuando desaparecía la sombra de la luna, el barco-dragón entró en el río bastante más arriba de la roca-puerta. Con los Señores detrás de él remando, Wolff se situó en la proa y lanzó el garfio en un arco.

Los tres ganchos de éste cruzaron la puerta y desaparecieron Wolff tiró de la cuerda mientras el barco avanzaba hacia la base de la roca. Durante un segundo, pensó que había conseguido fijarlo. Luego apareció de nuevo el garfio saliendo de la puerta y Wolff cayó hacia atrás. Consiguió incorporarse, pero el equilibrio inestable de la barca se alteró. La embarcación volcó y todos cayeron al agua. Se agarraron al casco invertido y Wolff logró sujetar la cuerda y el garfio.

Media hora después lo intentaron de nuevo.

—El que la sigue la consigue —les dijo Wolff—. Es un viejo proverbio de la Tierra.

—Guárdate tus proverbios —dijo Rintrah—. Estoy tan empapado como una rata ahogada. ¿Crees que tiene sentido intentarlo otra vez?

—¿Qué otra cosa podemos hacer? Intentémoslo. Esta vez resultará.

Wolff hizo esta vez una prueba más difícil. Apuntó hacia la parte superior del hexágono. Éste tenía por lo menos cuatro metros de altura, lo cual significaba que la cima de la estructura estaba a unos catorce metros del agua. Sin embargo, consiguió acertar y los garfios se fijaron al otro lado de la estructura.

—¡Lo conseguí! —dijo riendo. Tiró de la cuerda para asentar el garfio. La embarcación se deslizó por el lado derecho de la roca, rozando contra ella. Wolff ordenó que continuasen remando contra corriente, cosa que los otros intentaron sin éxito. La embarcación comenzó a inclinarse por efecto de la corriente. Wolff, en la proa, sabía que si la embarcación continuaba arrastrándole, los ganchos se deslizarían lateralmente y se desprenderían de la estructura.

Se agarró a la soga y dejó que la embarcación se alejara de él. Luego quedó colgando, con los pies en el agua. Alzó los pies para apoyarse en la roca pero resbaló. Desistió de este método de ascensión y comenzó a ascender a pulso por la grasienta soga. Resultaba muy difícil, pues la roca se curvaba con la suavidad necesaria para que la soga quedase casi pegada a ella, produciéndose la mayor tensión justo encima de donde él se sujetaba. Así pues, tenía que obligar a sus manos a deslizarse entre la soga y la roca.

Fue subiendo lentamente. Hacia la mitad, percibió que la tensión desaparecía. Hubo un crac, apenas audible, sobre el remolino de agua que se formaba en la base de la roca. Con un grito de decepción, cayó hacia atrás, hacia el río.

Cuando Vala y Enion le ayudaron a salir, descubrió que dos de los ganchos del garfio se habían roto por la soldadura. Las piezas debían estar ahora en el fondo del

río.

—¿Qué haremos ahora? —masculló Palamabron—. Has acabado con todas nuestras armas y has agotado casi las municiones de tu pistola. Y estamos como antes, sin poder cruzar la puerta. Peor que antes, en realidad. Míranos. Chorreando y completamente agotados. ¡Oh, Los, completamente agotados!

—Echa a volar una cometa —dijo Wolff—. Otro viejo proverbio de la Tierra.

De pronto se detuvo, enarcó las cejas y dijo:

—Quizás...

Palamabron alzó las manos y exclamó.

—¡Oh no, no nos vengas con otra de tus maravillosas ideas!

—Maravillosas o no, son ideas —dijo Wolff—. Hasta ahora soy el único que ha aportado alguna... mientras vosotros gruñáis y os lamentabais.

Estuvo tendido un rato, contemplando el cielo púrpura y mascando un trozo de carne que le había dado Luvah. ¿Era lo de la cometa una idea absurda? Aun en el caso de que pudiesen construirla, ¿serviría?

Desechó la cometa. Si pudiesen construir una lo bastante grande para transportar un pesado garfio, no pasaría a través del hexágono. Un momento. ¿Y si la cometa, con el gancho colgando de una soga, pasase por encima del hexágono? Lanzó un gruñido y rechazó de nuevo la idea de la cometa. No resultaría.

De pronto se incorporó y lanzó un grito.

—¡Podría resultar! ¡Con dos!

—¿Dos qué? —preguntó Luvah, despertado de su semisueño.

—¡No cometas!

—¿Quién habla de cometas? —contestó Luvah.

—Dos embarcaciones y dos individuos capaces de arrojar con precisión los garfios —gritó Wolff—. Podría resultar. Estaba a punto de agotar mis ideas, y es evidente que a vosotros no iba a ocurrírseos ninguna. Lleváis muchos miles de años utilizando vuestros cerebros para un sólo objetivo: mataros unos a otros. No servís para nada más. Pero ¡por Los que os haré servir para otras cosas!

—Estás agotado —dijo Vala—. Echate y descansa.

Vala le sonreía. Esto le sorprendió. ¿Qué podía resultarle tan divertido? Estaba empapada y agotada y tan desilusionada como los otros.

¿Habría quizás aún algo de amor hacia él por debajo de aquel odio? Quizás se sintiese orgullosa al verle seguir luchando mientras los otros se limitaban a alimentar su resentimiento.

¿O intentaba hacerle pensar que aún le amaba y que estaba orgullosa de él? ¿Tendría algún motivo secreto para mostrarse amable?

No lo sabía. Como Señor que era, tenía que desconfiar de los motivos de los demás Señores, y por buenas razones.

Cuando estaban a medio terminar las dos primeras embarcaciones, Wolff cambió de plan. En principio, pensaba que las dos embarcaciones se acercarían a la roca-

puerta cada una por un lado. Pero luego decidió que sería mejor utilizar tres embarcaciones.

Utilizando la madera de los matorrales y ramas de árboles y tiras de piel, construyó un alto andamiaje. Cada una de sus cuatro patas se colocó en una embarcación, una en el barco-dragón y cada una de las otras tres en una embarcación pequeña. Luego, tras adiestrar a los Señores haciéndoles repetir varias veces la operación, se lanzaron al agua. Junto a la orilla la corriente no era tan rápida como en el centro del río, por lo que los Señores pudieron evitar que les arrastrase inmediatamente. Mientras nadaban y empujaban las embarcaciones, Wolff subió por la estrecha escalerilla que habían construido en una de las patas del andamiaje. Era la que se apoyaba en el barco-dragón, y así la pata, con Wolff encima, no se desequilibró demasiado. Aun así, durante unos instantes Wolff temió un vuelco. Luego, se tendió boca abajo en la plataforma del andamiaje y la estructura se asentó sólidamente.

Los otros Señores, trabajando en equipo, subieron a la embarcación grande y a las tres pequeñas. Lo hicieron si limitáneamente para distribuir el peso de forma equitativa. Vala, Theotormon y Luvah ocuparon cada uno de ellos una embarcación pequeña y ayudaron luego a Palamabron, Enion y Ariston. Tharmas era muy ágil; consiguió saltar al barco dragón con un rápido impulso y un giro del cuerpo.

Los Señores comenzaron a remar para dirigir el andamiaje. Al principio les resultó difícil, pues las embarcaciones pequeñas, que más parecían bañeras que barcas, navegaban con dificultad. Pero habían situado la estructura bien por encima de su objetivo, de modo que pudieron controlar sus torpes embarcaciones antes de llegar a la roca. Wolff, situado en la parte delantera de la estructura, el puente, estuvo por dos veces a punto de caer. Luego la cúpula blanca de la roca con los dos dorados hexágonos gemelos apareció ante él. Dio una orden a los Señores y éstos comenzaron a remar contra corriente. Era esencial que el andamiaje no chocase con la roca con demasiada velocidad. Era muy frágil y no resistiría un impacto fuerte.

Wolff había decidido entrar por la puerta izquierda, dado que la última vez habían elegido la derecha. Pero cuando el extremo del puente se aproximaba a la roca, el andamiaje se ladeó. El puente avanzó oblicuamente hacia el hexágono izquierdo. Wolff se incorporó y cuando la estructura chocó con un ruido sordo contra la roca, saltó hacia adelante. Cruzó el hexágono con la pistola al cinto y una soga alrededor de los hombros.

No tenía la más leve idea de lo que iba a encontrar al otro lado. Esperaba que fuese otro planeta o el bastión de Urizen. Sospechaba que Urizen no había terminado su juego y que se encontraría en el tercero de los planetas que giraban alrededor de Appirmatzum. Podía tener un cómodo aterrizaje o caer en un pozo de animales salvajes o por un precipicio.

Cuando aterrizó, se dio cuenta de que lo había hecho en una rampa. Dobló las rodillas y extendió las manos para no estrellarse contra la piedra. Era suave pero tenía cierta adherencia, y se inclinaba bajo él en un ángulo de unos cuarenta y cinco grados. Volviéndose, vio por qué los ganchos se habían desprendido de la puerta en su primera tentativa. La base del hexágono estaba por aquel lado al nivel de la piedra. No había espacio para fijarse el gancho.

Sonrió al darse cuenta de que su padre había pensado en la posibilidad de que utilizaran un garfio y les había preparado aquella trampa. Pero su hijo había conseguido pasar.

Wolff avanzó hacia la zona aparentemente vacía del interior del hexágono. A diferencia de la puerta por la que había entrado en el mundo acuático, aquélla no era de un solo sentido. Urizen, por el motivo que fuese, no se preocupaba de que pudiesen volver al planeta de los cielos púrpura. O quizás supiese que nunca desearían regresar a él.

Wolff subió por la rampa de piedra, que estaba asentada sobre la ladera de una colina. Ató un extremo de su soga a un pequeño árbol y luego volvió a la puerta. Lanzó el extremo libre de la soga hacia el exterior. La soga se tensó y pronto apareció la cara de Vala. La ayudó a subir, y los dos ayudaron al resto de los Señores.

Una vez arriba el último, Rintrah, Wolff sacó la cabeza por la puerta para echar un vistazo final. Lo hizo rápidamente, porque le daba miedo saber que su cuerpo estaba en un planeta situado a siete mil kilómetros de distancia de su cabeza. Y sería una pesada broma, muy del gusto de su padre, el desactivar en aquel momento la puerta.

El final del puente estaba a sólo un metro del hexágono. El andamiaje aún se mantenía en pie, aunque pronto la corriente arrastraría a uno de los botes y acabaría con toda la estructura.

Apartó su cabeza, sintiendo un cosquilleo en el cuello, la sensación de haber escapado a una guillotina.

Los Señores deberían estar entusiasmados, pero estaban demasiado cansados de sus trabajos, apesadumbrados por el futuro. Sabían ya que estaban en otro de los satélites de Appirmatzum. El cielo era de un amarillo intenso. La tierra que les rodeaba, aparte de aquella colina, llana. Cubría el suelo una hierba de unos quince centímetros de altura, y había muchos matorrales. Éstos eran muy parecidos a las

plantas terrestres que Wolff conocía. Había por lo menos una docena de especies que tenían bayas de diferentes tamaños, colores y formas.

Pero estas bayas tenían una cosa en común. Despedían todas ellas un olor muy desagradable.

Junto a la colina de la puerta, estaba la orilla de un mar. A lo largo del mar corría una ancha playa de arena amarilla que se extendía hasta el horizonte. Wolff miró tierra adentro y vio montañas. La ladera de una tenía una curiosa estructura que recordaba un rostro. Cuanto más la miraba más seguro estaba de que era un rostro.

Se lo dijo a los otros Señores:

—Nuestro padre nos ha dado una señal, según creo. Una indicación del camino que debemos seguir para llegar a las puertas siguientes. Creo también que no está dándonos estas instrucciones sólo para favorecernos.

Empezaron a cruzar la llanura hacia las montañas distantes. Al cabo de un rato llegaron a un ancho río y siguieron su curso. El agua era pura y suave, y comieron la carne y las bayas que llevaban con ellos del mundo blanco y púrpura. Luego se alzó en el horizonte la luna que traía la noche. Esta luna era de color malva y, como los otros satélites, cubrió la superficie del planeta con una oscuridad pálida.

Durmieron y prosiguieron la marcha durante todo el día siguiente. Eran una tropa silenciosa, estaban cansados, les dolían los pies y se sentían inquietos y nerviosos por su carencia de armas. Su silencio era también un reflejo de la calma y la quietud muda de aquel mundo. No se oían animales ni aves, ni veían signo alguno de vida aparte de ellos mismos y de la vegetación. Creyeron ver varias veces un pequeño animal a lo lejos, pero al acercarse no encontraron nada.

Las montañas estaban a tres días de distancia. A medida que se acercaban, sus formas iban haciéndose más claras. Al anochecer del segundo día, el rostro se convirtió en el de Urizen. Les sonreía, mirando hacia abajo. Entonces los Señores siguieron aún más silenciosos e inquietos, porque no podían ocultarse a aquel gigantesco rostro de piedra de su padre. Siempre parecía estar burlándose de ellos.

Hacia la mitad del cuarto día, llegaron al pie de la montaña bajo la afilada barbilla de Urizen. La montaña era de sólida piedra, de color rosa carne y muy dura. Cerca de donde se detuvieron había una abertura, un estrecho cañón que se alzaba hasta la cima de la montaña, a más de mil metros de altura.

—Parece que éste es el único camino posible —dijo Wolff—. A menos que rodeamos las montañas. Y creo que si lo hiciésemos perderíamos el tiempo.

—¿Por qué hemos de hacer lo que quiere nuestro padre que hagamos? —preguntó Palamabron.

—No tenemos elección —respondió Wolff.

—Sí, bailaremos al compás que él nos marque, y luego nos cazará y nos ensartará para asarnos como si fuésemos pollos —dijo Palamabron—. Creo que debemos abandonar esta ruta agotadora.

—¿Y dónde nos asentaremos? —preguntó Vala—. ¿Aquí?

¿En este paraíso? Quizás seas demasiado estúpido para caer en la cuenta, hermano, pero casi no nos queda comida. Hemos agotado ya prácticamente la carne, y esta mañana comimos las últimas bayas. No hemos visto en este mundo nada que parezca comestible. Puedes probar las bayas, si quieres. Pero yo creo que son venenosas.

—¡Oh, Los! ¿Creéis que Urizen pretende que muramos de hambre? —preguntó Palamabron.

—Creo que moriremos de hambre —contestó Wolff— si no encontramos comida. Y no la encontraremos quedándonos aquí.

Y después de decir esto se adentró en el cañón. El sendero continuaba sobre roca lisa y suave que había sido en tiempos el lecho de un río. El río había pasado al otro lado del cañón, y quedaba ahora a varios metros por debajo de las pétreas orillas. Entre las piedras crecían de cuando en cuando algunos matorrales.

Los Señores continuaron su marcha todo el día. Por la noche comieron lo último que les quedaba. Al amanecer, se levantaron con los estómagos vacíos y la sensación de que la suerte les había abandonado definitivamente. Wolff encabezó la marcha avanzando con la mayor rapidez posible, pues pensaba que cuanto antes saliesen de aquel lúgubre cañón mejor sería. Además, aquel lugar no ofrecía ningún alimento. No había peces en el río; no había siquiera insectos.

Al segundo día de hambre, vieron la primera criatura viviente. Doblaron un recodo en total silencio y caminando lentamente. Gracias a esto y a que se aproximaron con el viento en contra, pudieron acercarse al animal antes de que éste los descubriera. Tenía unos setenta centímetros de altura y estaba erguido sobre las patas traseras como un canguro, sujetando con sus patas delanteras lemuroides una rama. Al verlos, dejó de comer bayas, miró a su alrededor y luego se alejó a grandes saltos. Su cola, larga y delgada, se proyectaba rígida tras él.

Wolff comenzó a correr detrás, pero inmediatamente se dio cuenta de que no podría alcanzarle. El animal se detuvo a unos cien metros de distancia y se volvió para mirarle. Tenía la cabeza muy similar a la de un gato persa de pura raza, salvo por las orejas, que eran como de conejo. El cuerpo era de color caqui; la cabeza, color chocolate; las orejas tenían un tono magenta.

Wolff avanzó con paso firme hacia él, y el animal huyó hasta perderse de vista. Wolff pensó que no estaría mal que los Señores tuviesen bastones por si volvían a encontrarse a uno de aquellos animales a corta distancia. Cortó unas ramas lo suficientemente gruesas para que sirvieran como bastones.

Palamabron le preguntó por qué no había matado al animal con la pistola. Wolff contestó que quería ahorrar munición. El animal era tan rápido que no podía estar seguro de alcanzarle. La próxima vez, pese a la escasez de munición, dispararía. Tenían que comer algo.

Siguieron su camino y comenzaron a ver más saltadores. Debía de haberles avisado el primero, pues todos se mantenían a respetable distancia.

Dos horas después, llegaron a una gran fisura de las paredes del cañón. Wolff descendió por ella y descubrió que conducía a otro cañón cerrado. Estaba a unos diez metros por debajo del principal, y tenía unos trescientos metros de altura y unos cuatrocientos de profundidad. El suelo estaba cubierto de maleza y de matorrales, entre los que vio a un saltador.

Volvió adonde estaban los otros y les explicó lo que tenían que hacer. Luvah y Theotormon se quedarían dentro del estrecho pasillo mientras los demás entraban en el cañón. Se desparramaron en un amplio círculo para cercar al animal.

El saltador estaba en un gran claro, olfateaba inquieto, moviendo la cabeza en todas direcciones. Wolff indicó a los otros que se detuvieran y avanzó lentamente hacia él, con el bastón oculto atrás. El animal esperó hasta que Wolff estuvo a poco más de tres metros de él. Entonces desapareció.

Wolff miró alrededor, pensando que había saltado con tanta rapidez que no había podido verle. Pero no vio al animal. Sólo vio a los Señores que le preguntaban con gestos qué había pasado.

Aproximadamente tres segundos después, el animal reapareció. Estaba ahora a diez metros de él. Wolff dio un paso y el animal desapareció otra vez.

A los tres segundos había dos animales en el claro. Uno estaba a tres metros de Vala. El otro a la izquierda de Wolff y a unos cinco metros de distancia.

—¿Qué demonios es esto? —preguntó Wolff. Estaba desconcertado.

El animal que estaba junto a Vala desapareció. Ahora había otro a la izquierda. Wolff corrió hacia él, con el bastón alzado y gritando, esperando inmovilizar por miedo al animal lo suficiente para poder golpearle.

Se desvaneció. Poco después, reapareció a su derecha. A su lado había otro saltador.

Los Señores avanzaron hacia ellos. Los dos animales se convirtieron de pronto en cinco.

Tras esto, hubo muchos gritos, chillidos y confusión. Algunos de los animales habían surgido detrás de los Señores, y varios Señores se volvieron para darles caza.

Luego aparecieron dos de las criaturas que Wolff decidió llamar «tempusfudgers».

Estos dos se convirtieron en tres mientras la frenética caza continuaba durante otros tres segundos.

Luego era uno.

Los Señores le persiguieron y de pronto vieron dos ante ellos.

Tres segundos después perseguían a tres.

Luego sólo era uno.

Los Señores se lanzaron sobre él desde todas direcciones a gran velocidad. Reaparecieron dos animales, uno directamente enfrente de Palamabron. Éste se quedó tan sorprendido que intentó parar, tropezó y cayó de bruces. El animal saltó sobre él y luego desapareció cuando Rintrah enarboló su bastón para golpearle.

Luego eran dos.

Tres.

De pronto nueve.

Los Señores dejaron de correr y se miraron. Los únicos ruidos que se oían en aquel cañón cerrado eran el rumor del viento y su pesado respirar.

De pronto, en medio de ellos aparecieron tres animales.

La caza se reanudó.

Luego era uno.

Cinco.

Tres.

Seis.

Durante seis segundos, tres.

Seis otra vez.

Wolff les ordenó que cesasen aquella caza desconcertante. Condujo de nuevo a los Señores a la entrada, donde se sentaron a tomar aliento. Hecho esto, comenzaron a hablar entre sí, todos haciendo las mismas preguntas que ninguno contestaba.

Wolff estudió a los seis animales que estaban a unos cien metros de distancia. Habían olvidado su pánico, aunque no su causa, y mordisqueaban bayas.

Cayó de nuevo el silencio sobre los Señores. Miraron todos a su pensativo hermano y Vala preguntó:

—¿Qué te parece esto, Jadawin?

—Estaba pensando en el momento en que vimos desaparecer al primer animal —dijo él—. Intentaba calcular los intervalos de sus desapariciones y la proporción entre su número cada vez y en todas las veces sucesivas.

Cabeceó, pensativo.

—No sé. Quizás. No parece posible. Pero ¿cómo explicarlo, describirlo al menos?

»Decidme, ¿habéis oído de algún Señor que tuviese éxito en experimentos de viaje en el tiempo?

Palamabron se echó a reír.

—¡Idiota! —dijo Vala; luego se dirigió a Wolff y dijo—: Oí que Blint Orc intentó durante varios años descubrir los principios del tiempo. Pero al parecer desistió. Afirmaba que intentar analizar el tiempo era un problema tan insondable como el de explicar el origen del universo.

—¿Por qué lo preguntas? —quiso saber Ariston.

—Hay una pequeña partícula subatómica que los científicos terrestres llaman neutrino —contestó Wolff—. Es una partícula sin carga de masa cero. ¿Entendéis lo que digo?

Todos movieron la cabeza negando.

—Sabes, Jadawin —dijo Luvah—, que hubo un tiempo en que poseíamos muchos conocimientos. Pero han transcurrido miles de años desde entonces y no hemos vuelto a interesarnos por la ciencia, salvo para utilizar los instrumentos que

teníamos a mano para nuestros fines.

—Sois realmente una pandilla de dioses ignorantes —dijo Wolff—. Los seres más poderosos del cosmos, pero bárbaros, divinidades analfabetas.

—¿Qué tiene que ver eso con nuestra situación actual? —preguntó Enion—. ¿Y por qué nos insultas? Tú mismo dijiste que si queríamos sobrevivir teníamos que dejar a un lado los insultos.

—Perdonadme —dijo Wolff—. Pero es que a veces me abruma la discrepancia... no importa. En fin, el neutrino se comporta de un modo muy extraño. De tal manera, en realidad, que podría decirse que viaja hacia atrás en el tiempo.

—¿Lo hace realmente? —preguntó Palamabron.

—Lo dudo. Pero su conducta puede describirse en términos de viaje en el tiempo, hágalo o no realmente.

»Creo que esto mismo es aplicable a esos animales. Quizás puedan viajar hacia adelante y hacia atrás en el tiempo. Quizás Urizen tenga poder para crear animales así. Lo dudo. Puede que los haya encontrado en algún universo que no conocemos y que los haya importado aquí.

»Sea cual sea su origen, tienen capacidad para hacer como si saltasen en el tiempo. Dentro de un límite de tres segundos, más o menos.

Trazó un círculo en el suelo con el extremo de su bastón.

—Esto representa al animal que vimos primero.

Trazó una línea desde el círculo y a su extremo dibujó otro círculo.

—Esto representa su desaparición, su no existencia en nuestro tiempo. Al parecer, viajó hacia adelante en el tiempo.

—Juraría que no desapareció durante tres segundos la primera vez que lo hizo —dijo Vala.

Wolff trazó una línea desde el segundo círculo y a su extremo hizo un tercer círculo. Luego trazó una línea en ángulo recto respecto a éste, y la hizo volver hasta una posición opuesta al segundo círculo.

—Saltó hacia adelante en el tiempo, o puede describirse así. Luego volvió al punto temporal que no ocupó cuando hizo el primer salto. Así, vimos un animal durante seis segundos pero sin saber que había ido hacia adelante y hacia atrás.

»Luego el animal (llamémosle tempusfudger) saltó de nuevo hacia adelante hasta el tiempo del que había salido su primer, digamos avatar, en el primer salto.

»Ahora tenemos dos. El mismo animal, escindido por el viaje en el tiempo.

»Uno saltó de nuevo tres segundos hacia adelante, y durante ese tiempo no le vimos. El otro no saltó, pero dio una vuelta. Saltó al mismo tiempo que reaparecía el tempusfudger número dos.

»Pero el número uno saltó también hacia atrás justo cuando el número dos salía del salto-tiempo. Así que tenemos dos de nuevo.

—Pero de pronto había cinco... —dijo Rintrah.

—Veamos. Teníamos dos. Ahora bien, el número uno había hecho un salto, y era

uno de los cinco. Saltó hacia atrás para ser uno de los dos anteriores. Luego saltó de nuevo hacia adelante para convertirse en el número tres de los cinco.

»El número dos había saltado, cuando había sólo un tempusfudger, para convertirse en el número dos de los cinco. El número uno y el número dos saltaron hacia adelante y luego hacia atrás para convertirse también en los números cuatro y cinco de los cinco.

»Los números cuatro y cinco saltaron luego hacia adelante, hacia el período en que había solo dos. Entre tanto, el número uno había saltado tres segundos, el número cuatro no saltó y el número cinco sí. Así que había sólo dos en aquel instante.

Rio entre dientes al ver sus expresiones de asombro.

—¿Comprendéis ahora?

—Eso es imposible —dijo Tharmas—. ¡Viaje en el tiempo! ¡Sabes muy bien que es imposible!

—Claro que lo sé. Pero, si esos animales no viajan en el tiempo, ¿cómo lo consiguen? No sabéis más que yo, así que, si puedo describir su conducta como cronotraslación, y la descripción nos ayuda a capturarlos, ¿por qué objetar?

—¿Por qué no usas tu pistola? —preguntó Rintrah—. Tenemos demasiada hambre. Y me siento muy débil después de intentar cazar a esos escurridizos animales.

Wolff se encogió de hombros, se levantó y caminó hacia los tempusfudgers. Éstos continuaban comiendo, pero sin perderle de vista. Cuando estuvo a unos treinta metros, se alejaron saltando. Los siguió hasta que se aproximaron a la pared ciega del cañón. Se dispersaron. Puso la pistola a media potencia y apuntó a uno. Quizás el animal se sorprendiese al verle alzar el arma. Desapareció justo en el momento en que él disparaba y la energía del rayo fue absorbida por la pared de piedra.

Lanzó una maldición, apagó la pistola y apuntó a otro. Éste saltó a un lado y eludió el primer disparo. Wolff mantuvo el rayo y lo desvió hacia el animal. El animal saltó otra vez, escapando por muy poco. Wolff giró la muñeca para alcanzarle. El animal desapareció.

Rápidamente, desvió el arma hacia los otros. Uno de los animales cruzó su campo de visión y lanzó el rayo hacia allí.

El animal desapareció inmediatamente. Oyó un grito tras él. Se volvió y vio que los Señores señalaban a un animal muerto situado a pocos metros, a su izquierda. Yacía inerte, con la piel chamuscada.

Wolff pestañeó. Vala se acercó corriendo y dijo:

—Cayó del aire; estaba muerto y quemado cuando tocó el suelo.

—Pero no alcancé a ninguno sino ahora mismo —dijo—. El animal al que alcancé aún no ha reaparecido.

—Ese animal resultó muerto hace unos tres segundos, quizás un poco más —dijo ella—. Tres segundos antes de que alcanzases al otro.

Se detuvo, sonrió, y dijo:

—Pero por qué digo el otro... es el mismo al que tu alcanzaste. Muerto antes de que tú dispararas. O justo cuando le alcanzaste. Sólo que saltó hacia atrás.

—Quieres decir que le maté primero y luego disparé contra él —dijo lentamente Wolff.

—No, en realidad no. Pero eso parecía. Bueno, no sé. Es un lío.

—De todos modos, ya tenemos algo para comer —dijo—. Aunque no mucho. No hay carne suficiente para hartarnos.

Se giró, describiendo un arco horizontal con el rayo. Éste cayó sobre unas rocas y luego sobre uno de los animales.

- el rayo desapareció.

Continuó apuntando con firmeza al animal, que seguía plantado sobre sus patas traseras, pestañeando con sus grandes ojos.

—Se acabó la carga —dijo. Guardó la pistola en el cinturón. De nada le servía ahora, pero no estaba dispuesto a tirarla. Quizás pudiese encontrar alguna vez nuevas cargas.

Quería continuar la caza con los bastones. Los otros se opusieron. Débiles y hambrientos, necesitaban comer inmediatamente. Aunque la carne estaba medio carbonizada, la devoraron ansiosos. Sus estómagos se calmaron un poco. Descansaron un rato y luego se levantaron otra vez dispuestos a perseguir a los tempusfudgers.

Su plan era desplegar en un ancho círculo que iría cerrándose hasta que todos los animales estuvieran al alcance de sus bastones. Los animales comenzaron a saltar frenéticamente entrando y saliendo de la existencia... o del tiempo. En determinado momento, desaparecieron todos, cuando parecieron decidir simultáneamente saltar hacia adelante o hacia atrás. Resultaba difícil determinar lo que estaba pasando durante la caza.

Al principio, Wolff no hizo ningún esfuerzo por llevar la cuenta. Había seis, luego ninguno, luego seis, y luego tres, luego seis, luego uno, luego siete...

Hacia adelante y hacia atrás, dentro y fuera, mientras los Señores corrían y aullaban como lobos y enarbolaban sus bastones con la esperanza de alcanzar a un tempusfudger en el momento en que saliese de su cronosalto. De pronto, el bastón de Tharma golpeó la cabeza de uno de los animales al materializarse éste. El animal se desplomó, se estremeció varias veces y murió.

Habían caído del aire ocho. Uno se había quedado detrás muerto mientras los otros se hacían invisibles. La próxima vez tenía que haber siete, pero aparecieron otra vez ocho. Tres segundos después eran tres. Otros tres segundos más tarde, nueve. Ninguno. Nueve. Dos. Siete. Once. Dos.

Once. Wolff enarboló su bastón y golpeó a uno en la espalda. El animal cayó de bruces. Vala se abalanzó sobre él y lo mató antes de que pudiese reaccionar.

Había quince, que se redujeron rápidamente a trece al conseguir matar Rintrah y Theotormon uno cada uno. Luego, ninguno.

Al cabo de un minuto, los animales parecieron presas del pánico. Aterrados, saltaban adelante y atrás, se convertían en veintiocho, ninguno, veintiocho, ninguno, y unos cincuenta y seis, según calculó aproximadamente Wolff. Era imposible, por supuesto, calcular con exactitud, poco después. Wolff estaba seguro, sólo porque su aritmética le aseguraba que debía ser así, que al doblarse pasaban a ser mil setecientos noventa y dos.

No había habido más bajas entre los tempusfudgers que redujesen su número. Los Señores no habían conseguido matar más. Se sentían desconcertados ante aquella horda siempre creciente, golpeados por los que saltaban de pronto frente a ellos, detrás de ellos, a su lado, sobre ellos, arañando, pateando y martilleando.

De pronto, los animales corrieron hacia la salida del cañón. Dado su número y su apresuramiento, deberían haberse amontonado en aquel estrecho paso, pero de algún modo se dispusieron de forma ordenada y lograron salir.

Lentamente, magullados y temblorosos, los Señores se levantaron. Contemplaron los cuatro animales muertos. De los casi mil ochocientos que habían tenido a mano sólo habían conseguido aquellos cuatro.

—Medio tempusfudger por cabeza será suficiente comida —dijo Vala—. Es mejor que nada. Pero ¿qué haremos mañana?

Nadie contestó. Empezaron a recoger leña para hacer fuego. Wolff pidió prestado a Theotormon el cuchillo y comenzó a desollar los animales.

Por la mañana, comieron las sobras del festín de la noche anterior. Wolff encabezó la marcha. El cañón seguía tan silencioso como antes, salvo por el murmullo del río Aquellas paredes continuaban abrumándole. El cielo ardía amarillo arriba, muy lejos. Aparecieron tempusfudgers en la distancia. Wolff les tiró piedras. Estuvo a punto de alcanzar a uno, pero le vio desaparecer como si se hubiese deslizado tras una esquina del aire. Volvió a aparecer de nuevo, a los tres segundos, a unos siete metros de distancia, saltando como si tuviese un compromiso importante y se hubiese acordado de pronto.

Dos días después de la última comida, los Señores estaban casi dispuestos a probar las bayas. Palamabron afirmaba que el olor repugnante que despedían no significaba necesariamente que tuviesen un gusto desagradable. Y aunque lo tuviesen, no tenían por qué ser venenosas. De todos modos iban a morir, así que ¿por qué no probar las bayas?

—Adelante —dijo Vala—. Es tu teoría y tu deseo. ¡Come unas cuantas!

Le sonreía malévolamente, como si disfrutase del conflicto en que se encontraba entre su hambre y su miedo.

—No —dijo Palamabron—. No seré vuestro conejillo de indias. ¿Por qué habría de sacrificarme por vosotros? Sólo comeré bayas si todos lo hacemos a la vez.

—Para poder morir así acompañado —dijo Wolff—. Vamos, Palamabron. Nos

haces perder al tiempo discutiendo. Hazlo o si no déjalo de una vez.

Palamabron olisqueó la baya que tenía en la mano, hizo una mueca y la dejó caer en el suelo pedregoso. Wolff continuó la marcha y todos le siguieron. Una hora más tarde vio otro cañón lateral. Camino de él, eligió una piedra redonda que era justo del tamaño y el peso apropiado para utilizarla como proyectil. Si pudiese acercarse lo bastante a un tempusfudger y tirarle la piedra mientras miraba a otro lado...

El cañón era un poco más pequeño que aquél en el que los Señores habían hecho su primera cacería. Al fondo de él había un solo tempusfudger, comiendo bayas. Wolff avanzó de rodillas arrastrándose hacia él. Fue utilizando rocas y salientes para cubrirse y logró llegar hasta la mitad del cañón sin que el animal lo advirtiese. De pronto el animal dejó de mover las mandíbulas, se incorporó y miró a su alrededor, olfateando y moviendo las narices.

Wolff se apretó contra el suelo procurando no mover ni un solo músculo. Sudaba por el esfuerzo y la tensión, pues la dieta forzada le había debilitado considerablemente. Dejaba levantarse de un salto y correr hacia el animal y lanzarse sobre él, desgarrarlo y comérselo crudo. Podría haberlo devorado entero y luego haber cascado los huesos para sorber el tuétano.

Se obligó a permanecer inmóvil. El animal abandonaría pronto su recelo, tras lo cual Wolff podría reanudar su lento avance.

Entonces, de detrás de una roca próxima al tempusfudger, salió otro animal. Era gris salvo las orejas rojas y lobunas. Tenía un hocico largo y afilado, un rabo peludo y un tamaño intermedio entre el zorro y el coyote. Saltó sobre el tempusfudger, saliendo de detrás de él justo en el Instante en que él miraba hacia el otro lado. Sus dientes se cerraron en el aire. El tempusfudger había desaparecido, escapando a sus mandíbulas por milímetros.

El predador desapareció también, desvaneciéndose antes de tocar el suelo.

Aparecieron tres animales, dos tempusfudgers y un predador. Wolff, que era muy aficionado a clasificar cosas desconocidas, lo bautizó inmediatamente como un cronolobo. Por primera vez, veía la criatura a la que la naturaleza, o Urizen, había colocado allí para evitar que los tempusfudgers superpoblaran aquel mundo.

Wolff tuvo tiempo entonces de imaginar lo que pasaba con los saltadores. Había habido dos. Luego nueve. Luego tres. Así que el saltador original y el cronolobo habían imitado hacia adelante. Pero el tempusfudger había permanecido allí sólo un microsegundo y saltado hacia atrás también. En consecuencia se había reproducido a sí mismo y ahora el lobo tenía que cazar dos.

Los animales se desvanecieron de nuevo. Reaparecieron, cuatro ahora. Dos tempusfudgers y dos cronolobos. La caza proseguía no sólo en el espacio sino en los extraños y grises pasillos del tiempo pasado y futuro.

Otro salto simultáneo en el tempolimbo. Wolff corrió Inicia una roca a cuyo alrededor crecían muchos matorrales. Se agachó y luego atisbo entre los matorrales.

Siete otra vez. Ahora un lobo había surgido de donde hubiese estado

inmediatamente antes de la persecución. Se lanzó hacia adelante y sus mandíbulas se cerraron alrededor del cuello del tempusfudger. Hubo un crujido sordo; el tempusfudger se desplomó muerto.

Siete vivos y uno muerto. Un tempusfudger había ido hacia atrás y luego hacia adelante.

Los vivos se desvanecieron. Evidentemente el lobo no se proponía quedarse atrás a devorar su presa.

Luego saltaron seis. Ferozmente, un lobo mordió a otro lobo en el cuello y el atacado se derrumbó muerto.

Nada durante tres segundos. Wolff salió corriendo de su escondrijo y se echó al suelo. Aunque nada le ocultaba esta vez, tenía la esperanza de que su inmovilidad, unida al terror de los tempusfudgers y a la sed de sangre de los lobos, les impidieran verle.

Brotó otro lobo del vientre del tiempo. Partenogénesis cronoviajeros.

Dos lobos se lanzaron uno contra otro, mientras el tercero los observaba, y los tempusfudgers saltaban alrededor en aparente confusión.

El predador que observaba pasó a participar también, no en la lucha de sus congéneres sino en la cacería. Consiguió morder a un tempusfudger en el cuello, que surgió ante él desconcertado y aterrado.

Murieron un tempusfudger y un lobo.

El superviviente desapareció de nuevo. Cuando volvieron a aparecer ante su vista, un lobo mordía a otro tempusfudger en el cuello.

Wolff se puso de pie lentamente. En el momento exacto en que moría uno de los lobos, lanzó su piedra contra el ganador. Éste debió captar el movimiento por el rabillo del ojo, pues se desvaneció inmediatamente antes de que la piedra le golpease. Y cuando reapareció corría tan rápidamente como se lo permitían sus cuatro patas hacia la salida.

—Siento privarte de los frutos de tu victoria —gritó Wolff—. Pero puedes reanudar la caza en cualquier parte.

Volvió adonde estaban los otros Señores y les explicó que su suerte había cambiado. Podían llenar sus estómagos con seis animales y aún les quedaría un poco para el día siguiente.

Pero los Señores volvieron a encontrarse sin comida durante tres días. Estaban flacos, los ojos hundidos; Wolff les envió en parejas a cazar. Él se proponía ir sólo, pero Vala insistió en que llevase a Luvah. Ella cazaría sola. Wolff le preguntó por qué y ella contestó que no quería ir acompañada por un hombre solo.

—¿Crees que podrías convertirte en víctima de un caníbal? —preguntó Wolff.

—Exactamente —contestó ella—. Ya sabes que si continuamos sin conseguir alimentos empezaremos inevitablemente a devorarnos unos a otros. Puede que lo haya planeado así Urizen. Disfrutaría mucho viendo cómo nos matábamos entre nosotros y nos llenábamos el estómago con la carne de nuestros hermanos.

—Haz como quieras —dijo Wolff. Se fue con Luvah a explorar una serie de cañones laterales. Los dos localizaron a varios tempusfudgers comiendo de las ramas y comenzaron la paciente e interminable maniobra de arrastrarse hacia ellos. Estuvieron a punto de conseguirlo. La piedra, arrojada por Wolff, pasó por encima de la cabeza de su pretendida víctima. Después de eso, todo se perdió. Los tempusfudgers ni siquiera se molestaron en refugiarse en el tiempo, se limitaron a alejarse saltando y a perderse en otro camino.

Wolff y Luvah continuaron buscando casi hasta que la luna trajo otra noche de insomnio y hambre torturante. Cuando volvieron al lugar de reunión, encontraron a los otros muy alterados. Palamabron y su compañero de caza, Enion, habían desaparecido.

—No sé lo que pensaréis los demás —dijo Tharmas—. Pero yo estoy demasiado agotado para buscar a esos imbéciles.

—Quizás debiéramos buscarles —dijo Vala—. Podrían haber tenido suerte y estar dándose ahora un banquete con buena carne, en vez de compartirla con nosotros.

Tharmas lanzó una maldición. Sin embargo, se negó a salir a buscarlos. Si habían tenido suerte, dijo, ya lo sabría nada más mirarles a la cara. No podrían ocultar su satisfacción. Los mataría por su egoísmo y su codicia.

Todos haríais lo mismo si tuvieseis oportunidad —dijo Wolff—. ¿Por qué os escandalizáis tanto? No sabemos si han conseguido algo o no. Después de todo, fue sólo una sugerencia de Vala. No tenemos ninguna prueba.

Hubo gruñidos y maldiciones, pero pronto se quedaron dormidos de puro agotamiento.

Wolff se durmió también, pero despertó en medio de la noche. Creía haber oído un grito a lo lejos. Se incorporó y miró a los demás. Allí estaban todos, salvo Palamabron y Enion.

Vala se incorporó también.

—¿Oíste algo, hermano? —preguntó—. ¿O son los gruñidos de nuestras tripas?

—Viene del río —contestó él; se puso de pie—. Voy a echar un vistazo.

—Iré contigo —dijo ella—. Ya no podré dormir. La idea de que puedan estar dándose un banquete me enfurece y me impide relajarme.

—No creo que el banquete sea a costa de los pequeños saltadores —dijo él.

—¿Tú crees...? —empezó a preguntar ella.

—No sé. Tú mencionaste la posibilidad. Es mayor cada día, a medida que estamos más débiles o más hambrientos.

Wolff cogió su bastón y caminaron los dos por la orilla del río. No les era difícil ver por dónde caminaban. La luna sólo producía una semioscuridad. Aunque las paredes del cañón aumentaban la penumbra, aún había luz suficiente para que pudiesen caminar con seguridad.

Y así fue como vieron a Palamabron antes de que él los viese a ellos.

Su cabeza apareció un instante por encima de una roca junto a la pared del cañón.

Distinguieron su perfil unos instantes, y luego desapareció. Lentamente avanzaron hacia él. El viento les traía el ruido que estaba haciendo. Parecía como si golpease una piedra contra otra.

—¿Estará intentando hacer una hoguera? —susurró Vala.

Wolff no contestó. Le abrumaba una sensación de repugnancia, pues sólo podía encontrar una razón de que Palamabron quisiese hacer una hoguera. Cuando llegó a la inmensa roca detrás de la cual estaba Palamabron, vaciló. No quería ver lo que imaginaba que vería cuando rodease la roca.

Palamabron estaba de espaldas a ellos. Estaba de rodillas ante un montón de ramas y hojas y golpeaba con un trozo de pedernal contra una roca veteada de hierba.

Wolff lanzó un suspiro de alivio. El cuerpo que había junto a Palamabron era de un tempusfudger.

¿Dónde estaba Enion?

Wolff se acercó silenciosamente a Palamabron, con el bastón alzado.

—Hola, Palamabron —dijo sonoramente.

El Señor lanzó un breve grito y se lanzó de cabeza sobre las ramas. Dio una vuelta y se puso de pie, enfrentándolo. Llevaba en la mano un tosco cuchillo de pedernal.

—Es mío —chilló—. Yo lo maté, y lo quiero para mí. Y será para mí. ¡Moriré si no lo como!

—Y también nosotros —dijo Wolff—. ¿Dónde está tu hermano?

Palamabron escupió y dijo:

—¡Ese animal! Ése no es hermano mío. ¿Cómo voy a saber yo dónde está? ¿Por qué habría de saberlo?

—Tú saliste con él —dijo Wolff.

—No sé dónde está. Nos separamos mientras cazábamos.

—Creí oír un grito hace un rato —dijo Vala.

—Creo que fue un tempusfudger —dijo Palamabron—. Sí, eso fue. El que yo maté hace un rato. Lo encontré dormido y lo maté y cuando moría lanzó un grito.

—Puede —dijo Wolff. Retrocedió apartándose de Palamabron hasta situarse a una distancia segura. Luego continuó río arriba. A menos de cien metros vio una mano tendida junto a una roca. Rodeó la roca y encontró a Enion. Tenía la cabeza destrozada; a su lado estaba la piedra ensangrentada que le había matado.

Volvió adonde estaban Vala y Palamabron. Ella aún seguía allí; el Señor y el tempusfudger habían desaparecido.

—¿Por qué le dejaste marchar? —preguntó Wolff.

Vala se encogió de hombros y le miró sonriendo.

—Soy sólo una mujer —contestó—. ¿Cómo iba a poder detenerle?

—Podrías haberlo hecho —replicó él—. Creo más bien que te gusta la idea de cazarle. Bien, permíteme que te diga una cosa, no habrá caza. Ninguno de nosotros tiene Tuerza suficiente para desperdiciarla persiguiéndole. Y después de que coma,

tendrá más fuerza que ninguno.

—Está bien —aceptó ella—. ¿Qué hacemos ahora entonces?

—Seguir nuestra marcha y esperar tiempos mejores.

—¡Y morirnos de hambre! —dijo ella; señaló a la roca tras la que se ocultaba el cuerpo de Enion—. Ahí hay comida suficiente para todos.

Wolff no contestó por el momento. No había querido pensar siquiera en aquello, pero, enfrentado con ello, haría lo que había que hacer. Vala tenía razón. Sin aquella carne, por muy horrible que resultase sólo pensarlo, podrían morir. En cierto modo Palamabron les había hecho un favor. Había asumido la culpa en beneficio de ellos. Podrían comer ahora sin considerarse asesinos. No era que el matar preocupase gran cosa a los demás. Pero Wolff habría sufrido un calvario de remordimientos si se hubiese visto obligado a sacrificar a un ser humano para sobrevivir.

En cuanto al hecho concreto de comer aquella carne, sólo sentía ya una repugnancia muy leve. El hambre había amortiguado el horror natural que le producía el canibalismo.

Volvió a despertar a los otros mientras Vala cogía las piedras abandonadas por Palamabron. Cuando volvió con los demás, ella no sólo había encendido una hoguera sino que había empezado a descuartizar el cadáver. Wolff se mostró reacio durante unos instantes, pero luego, pensando que si iba a participar en la comida debía participar también en el trabajo, cogió el cuchillo de Theotormon. Los otros se ofrecieron a ayudar también, pero los rechazó. Era como si quisiera castigarse a sí mismo obligándose a hacer el trabajo más desagradable.

Una vez preparada la carne, medio cocida, cogió su parte y fue a comerla detrás de la roca. No estaba seguro de poder retenerla en el estómago, y sí lo estaba de que si veía comer a los otros no podría evitar el vómito. En realidad, no le parecía tan desagradable estando solo.

Les sorprendió el amanecer aún cocinando. Hasta mitad de la mañana no reemprendieron la marcha. Envolvieron la carne que quedaba en hojas.

—Si Urizen estuvo viéndonos —dijo Wolff— debió reírse mucho.

—Que se ría —dijo Vala—. Ya llegará mi turno.

—¿*Tu turno?* Querrás decir *nuestro* turno.

—Di lo que quieras. A mí lo único que me interesa es lo que hago yo.

—Típico de los Señores —dijo Wolff automáticamente. La observó un rato después de esto. Vala tenía una vitalidad asombrosa. Quizás fuese la comida lo que le había dado aquel paso vivo y había rellenado sus mejillas y sus brazos. Sin embargo, no podía creerlo. No podía ser. Además, ni siquiera durante los días de hambre había parecido sufrir tanto como el resto ni enflaquecer tan rápidamente.

Si alguien podía sobrevivir para alcanzar el cuello de su padre, sería Vala, pensó.

«Ojalá no quede yo muy por detrás de ella, —suplicó—, no tanto por vengarme de Urizen, aunque lo deseo, como por Chryseis».

Llevaban un día sin comer cuando salieron del cañón. Ante ellos, al pie de una colina alargada y suave, había una llanura que se extendía hasta el horizonte. A unos cuatrocientos metros de distancia había una pequeña colina, y sobre ella dos hexágonos gigantes.

Se detuvieron y contemplaron lúgubrementemente su objetivo.

—Sugiero que elijamos inmediatamente una de las puertas —dijo Wolff—. Quizás haya comida al otro lado.

—¿Y si no la hay? —preguntó Tharma.

—Preferiría morir rápidamente Intentando atravesar las defensas de Urizen que morir de hambre lentamente. Cosa que, por el momento, parece posible...

Apagó su voz, pensando que los Señores se sentían ya bastante deprimidos.

Le siguieron cansinamente hasta el pie de las doradas estructuras tachonadas de gemas.

—Hermana —dijo a Vala—, a ti te corresponde el honor de elegirnos la derecha o la izquierda. Adelante. Pero hazlo pronto. Siento como se me van escapando las fuerzas.

Vala cogió una piedra, volvió la espalda a las puertas y la tiró por encima de la cabeza. Pasó por la puerta derecha, casi golpeando el marco.

—Sea —dijo Wolff; miró a los otros y se echó a reír—. ¡Vaya grupo! ¡Valerosos Señores! ¡Parecéis vagabundos! Palos, una espada rota, un cuchillo y los músculos temblando de debilidad y los estómagos gruñendo de hambre. ¿Se habrá visto a algún Señor atacado alguna vez en su propia fortaleza por una cuadrilla tan despreciable?

—Al menos —dijo Vala, riendo también— te quedan ánimos, Jadawin; eso ya es algo.

—Así lo espero —dijo él, y echando a correr, saltó a través de la puerta de la derecha. Salió bajo un cielo azul intenso y sobre un suelo que cedió ligeramente bajo sus pies. La topografía era llana, salvo unas cuantas colinas empinadas, tan ásperas y oscuras que más parecían excrecencias que montones de tierra. Dudaba que fuesen de tierra, pues la superficie sobre la que estaba no lo era. Era amarronada pero suave y con pequeños agujeros. Una varilla de unos treinta centímetros, fina como la baqueta de una pipa, brotaba de cada uno de los agujeros.

Casi como la piel de un gigante, pensó.

La única vegetación, si es que podía considerarse tal, la constituían una serie de árboles muy alejados unos de otros. Tenían unos trece metros de altura, y los troncos eran delgados y las ramas terminaban en agudas puntas que se proyectaban en un ángulo de unos cuarenta y cinco grados hacia arriba del tronco. Las ramas tenían un tono más oscuro que el azafrán del tronco y estaban difusamente cubiertas de hojas como espadas de unos sesenta centímetros de longitud.

Los otros señores cruzaron la puerta un minuto después. Wolff se volvió y dijo:

—Me alegro de no haberme encontrado con nada que no hubiese podido manejar sin vuestra ayuda.

—Estaban todos seguros —dijo Vala— de que esta vez la puerta conduciría a la fortaleza de Urizen.

—Y quizás yo activara unas cuantas trampas antes de morir —dijo—. Dándoos así a vosotros la posibilidad de vivir unos minutos más.

No le contestaron. Wolff miró con reproche a Luvah, que enrojeció.

Wolff examinó la puerta. O había sido desactivada o era unipolar. Vio una larga línea negra que podía ser la costa de un lago o del mar. Aquel mundo, a diferencia del que acababan de dejar, no mostraba ninguna indicación de la dirección que debían seguir. A un lado, donde había pisado por primera vez, había visto, sin embargo, dos ásperas y oscuras colinas muy juntas. Quizás fuesen una especie de indicación de Urizen. Sólo había un medio de descubrirlo, y Wolff se puso inmediatamente en marcha. Los otros le siguieron. La sombra de un ave pasó ante ellos, y alzaron los ojos. Era blanca y con las patas rojas, y del tamaño aproximado de un águila calva, con cara de mono y en vez de nariz pico curvado de ave. Volaba tan bajo que Luvah intentó alcanzarla con el bastón. El bastón pasó por debajo de su vistosa cola. El animal graznó indignado y se alejó rápidamente.

—En aquel árbol parece haber un nido —dijo Wolff—. Veamos si tiene huevos.

Luvah se adelantó a recuperar su bastón, pero se detuvo a medio camino.

Wolff miró hacia donde señalaba Luvah.

La tierra se ondulaba. Se alzaba en ondas de unos tres centímetros de altura y avanzaba hacia el bastón. Luvah se volvió para huir, lo pensó mejor, dio la vuelta otra vez y corrió a recoger el bastón. La tierra se alzó tras él y avanzó como una ola gigantesca.

Wolff gritó. Luvah se volvió, vio el peligro y huyó corriendo. Corrió en ángulo hacia el extremo de la ola. Wolff se situó detrás, sin saber qué hacer para ayudar a Luvah, pero esperando poder hacer algo.

Entonces la ola desapareció. Wolff y Luvah se detuvieron. Bruscamente, Wolff sintió que la tierra se elevaba bajo sus pies y que comenzaba a alzarse otra ola a unos tres metros de Luvah. Ambos se volvieron y se alejaron corriendo, mientras la tierra (o lo que fuese) les perseguía.

Volvieron a la zona que rodeaba la puerta, que era estable y continuaría siéndolo... al menos, eso esperaban.

Llegaron a la zona de seguridad justo a tiempo de escapar al súbito hundimiento de la tierra tras ellos. Apareció un ancho agujero superficial. Luego se estrechó y se hizo más profundo. El círculo se cerró sobre sí mismo. Hubo un chasquido y el agujero invirtió su proceso original. Se ensanchó hasta ser casi liso como antes, salvo por las finas varillas de treinta centímetros de altura que brotaban de cada depresión y que vibraban incesantemente.

—¡En nombre de Los! —exclamó Luvah. Estaba pálido y las pecas destacaban en su cara como una galaxia.

Wolff se sentía también muy afectado. El sentir temblar la tierra bajo sus pies había sido como sentirse atrapado en un terremoto. De hecho, eso era lo que había pensado al principio.

Alguien gritó tras él. Dio la vuelta y vio a Palamabron que intentaba cruzar otra vez la puerta por la que hacía poco había entrado, y había salido disparado contra el marco. Sin duda les había seguido y esperado a que estuviesen a una distancia segura de la puerta. Ahora estaba tan atrapado como ellos.

Aun más, porque Wolff había tomado una decisión respecto a él. Apartó a los otros que intentaban matarle y les gritó que le dejaran en paz. Los otros retrocedieron mientras Palamabron temblaba rechinando los dientes.

—Palamabron —dijo Wolff—, has sido condenado a muerte por romper el pacto que habíamos establecido matando a tu hermano.

Palamabron, al ver que no iban a matarle inmediatamente, recobró ánimos. Quizás pensase que tenía una posibilidad.

—¡Al menos no devoré a mi propio hermano! —gritó—. ¡Además tuve que matarle! ¡Él me atacó primero!

—A Enion le mataron por detrás —replicó Wolff.

—¡Le derribé y le golpeé cuando estaba en el suelo! —gritó Palamabron—. Empezaba a levantarse y entonces cogí una piedra y le di con ella. No tengo la culpa de que estuviese de espaldas. ¿Acaso debía esperar a que se volviese?

—De nada vale hablar de esto —dijo Wolff—. Pero puedes irte libremente. No nos mancharemos las manos con tu sangre. Aun así, no puedes quedarte con nosotros. Ninguno podría dormir seguro a tu lado, ni darte la espalda.

—¿Me dejas marchar? —dijo Palamabron—. ¿Por qué?

—No pierdas el tiempo hablando —dijo Wolff—. Si no desapareces de nuestra vista en diez minutos, dejaré que los otros hagan contigo lo que quieran. Será mejor que te vayas. ¡Ahora mismo!

—Un momento —dijo Palamabron—. Hay algo muy raro en todo esto. No, no me iré.

Wolff hizo una señal a los otros.

—Adelante. Matadle.

Palamabron lanzó un chillido, se volvió y se alejó corriendo con la mayor rapidez posible. Parecía débil, y sus piernas comenzaron a moverse lentamente después de los primeros treinta metros. Miró hacia atrás varias veces, y luego, al ver que no iban tras él, dejó de correr.

La tierra se hinchó tras él y fue alzándose hasta dos veces su estatura. En el momento en que alcanzaba su cúspide, Palamabron miró de nuevo por encima del hombro. Vio correr hacia él la gigantesca ola y lanzando un grito empezó a correr de nuevo. La ola se desvaneció y los temblores que siguieron a su hundimiento hicieron

que perdiera el equilibrio y cayera. Consiguió levantarse otra vez y continuar corriendo, aunque torpemente.

Ante él se abrió un agujero. Palamabron dio un grito y se apartó en ángulo recto, pareciendo ganar nuevas fuerzas con el terror. El agujero desapareció, pero se abrió otro delante de él. De nuevo lo eludió, esta vez desviándose en diagonal.

Otra ola comenzó a formarse detrás de él. Se volvió, res baló, cayó, rodó, se incorporó y cayó de nuevo. Entonces la ola, que se había alzado justo entre Palamabron y los Señores, se hizo tan alta que éstos le perdieron de vista, tras lo cual la ola se inmovilizó un momento, rígida salvo por un leve temblor. Gradualmente se replegó y la llanura volvió a ser lisa, con la excepción de una protuberancia de unos dos metros de longitud.

—Tragado —dijo Vala. Parecía emocionada. Tenía los ojos muy abiertos, la boca semicerrada y el labio inferior húmedo. Recorrió con la punta de la lengua el óvalo de sus labios.

—Nuestro padre —dijo Wolff— ha creado realmente un monstruo para nosotros. Quizás todo este planeta esté cubierto con la piel de... de este *Weltthir*.

—¿Qué? —preguntó Theotormon. Tenía aún los ojos vidriosos de terror. Y aunque había adelgazado mucho durante el período de hambre en el último mundo, parecía haber perdido de pronto veinticinco kilos más en los últimos dos segundos. Le colgaba la piel por todas partes.

—*Weltthir*, animal-mundo. Del alemán, un idioma terrícola.

Un planeta cubierto de piel viva, pensó. O quizás no fuese tanto una piel como una ameba de tamaño continental, extendida sobre el globo. La idea le hizo tambalearse.

La piel existía, de eso no había duda. Pero ¿cómo conseguía alimentarse? ¿Cómo conseguía los millones y millones de toneladas de protoplasma que tenía que ingerir? Desde luego, aunque comiese animales, no podría conseguir suficientes para mantenerse.

Wolff decidió investigar la cuestión, si alguna vez tenía ocasión de hacerlo. Era tan curioso como un mono o un gato siamés, siempre experimentando, midiendo, especulando y analizando. Nunca podía estar tranquilo hasta no saber el cómo y el porqué.

Se sentó a descansar mientras consideraba la conducta a seguir. Los otros, salvo Vala, se sentaron también o se tendieron. Vala salió de la «zona de seguridad», y avanzó cautelosamente. Observándola, comprendió lo que intentaba. ¿Por qué no lo habría pensado antes? Procuraba evitar todo contacto con las plantas (¿pelos?), que brotaban de los agujeros (¿poros?). Después de recorrer en círculo un radio de unos veinticinco metros, regresó a la zona de la puerta.

La piel no había temblado ni había adoptado formas amenazadoras en ningún momento.

Wolff se levantó y dijo:

Muy bien, Vala, me has ganado. El animal, o lo que sea, detecta vida por el contacto con los sensores o pelos, navegamos con la cautela de los barcos que cruzan entre los arrecifes, podremos cruzarla. El único problema es cómo conseguir pasar aquello.

Señaló hacia los dos tocones córneos, las colinas que parecían excrescencias. Los pelos se amontonaban en sus bases, y más allá de las colinas alfombraban el suelo.

—No lo sé —dijo Vala, encogiéndose de hombros.

—Ya lo veremos cuando llegemos allí —dijo él.

Empezó a caminar, mirando hacia abajo para guiarse entre los sensores. Los Señores le siguieron en fila india, siendo Vala otra vez la única excepción. Ella siguió un rumbo paralelo a una distancia de cinco o seis metros a la derecha.

—Va a ser muy difícil cazar animales para alimentarnos en estas condiciones —dijo él—. Tendremos que mirar con un ojo a los pelos y con otro al animal. Será un problema terrible.

—Yo no me preocuparía —dijo ella—. Quizás no haya animales.

—Este estoy seguro de que existe —dijo Wolff.

No dijo nada más sobre el tema, aunque era evidente que Vala se preguntaba lo que había querido decir. Wolff se encaminó hacia el «árbol» en una de cuyas ramas vio el nido. Era una pila circular de varas y hojas. Estaba emplazado en la juntura del tronco y una rama, y tenía aproximadamente un metro de diámetro. Los palitos y las hojas parecían estar ligados con una sustancia gomosa.

Wolff se detuvo entre dos sensores, apoyó su bastón en el árbol y subió por el tronco. A mitad de éste, vio las cúspides de dos hexágonos en uno de los tocones. Cuando llegó al nido, se agarró al tronco con la piernas, lo rodeó con una mano y con la otra hurgó entre las hojas hasta alcanzar el nido. Descubrió dos huevos, moteados en verde y negro y de un tamaño aproximado del doble de los huevos de pavo. Sacándolos uno a uno, se los dio a Vala.

Inmediatamente después, regresó la madre. Era mayor que un águila calva, blanca con bandas azuladas, peluda, cara de mono, pico de halcón, dientes largos y afilados, orejas de lobo, alas de vampiro, cola de arqueóptero y patas de buitre.

Cayó sobre él con las alas plegadas hasta estar a escasa distancia. Entonces, abrió las alas con un silbido y lanzó un grito con el que pretendió sin duda inmovilizar de terror a su presa. Fracasó. Wolff se separó del tronco y se dejó caer. Sobre él sonó un golpe y otro grito, esta vez de frustración y pánico, cuando el animal chocó en parte con el nido y en parte con el tronco.

Evidentemente esperaba que el cuerpo de Wolff absorbiese su impulso. Debió quizás subestimar su propia velocidad y su cólera.

Wolff cayó al suelo y rodó, sabiendo que iba a rozar los sensores pero sin poder impedirlo. Se puso de pie mientras llovían a su alrededor palitos y hojas impregnados de sustancia gomosa procedentes del nido destrozado. Se hizo a un lado justo a tiempo de eludir el cuerpo de la criatura voladora que caía. Sin embargo, el golpe no

habría sido demasiado fuerte porque la criatura había frenado su caída al abrir instintivamente sus alas.

Por entonces, la tierra-piel reaccionaba a los mensajes transmitidos por los sensores. No sólo los había tocado Wolff. Los otros Señores se dispersaron al ver caer a Wolff, y rozaron los pelos que rodeaban el árbol.

—Volved al árbol —les gritó Wolff. Vala se había anticipado a su consejo. Iba ya por la mitad del tronco. Wolff comenzó a gatear detrás de Vala, pero sintió unas garras agudas y calientes que se clavaban en su espalda. El animal volador se había recuperado y le atacaban de nuevo. Una vez más se soltó y cayó hacia atrás. Apoyó los pies en el tronco y se impulsó en horizontal. Cayó a plomo, pero encima del animal.

Dos jadeos siguieron al golpe, el suyo y el del animal que había quedado atrapado bajo él. Menos herido, Wolff se incorporó y lanzó una patada contra las costillas del animal. Éste lanzó un estertor por su negruzco pico, sus dos afilados y largos colmillos cubiertos de saliva y de sangre. Wolff le golpeó otra vez y se volvió al árbol. Pero se vio desbordado por dos Señores que intentaban frenéticamente refugiarse en la seguridad del árbol. Pharmas apoyó un pie en su cabeza y la utilizó como trampolín para saltar al tronco. Rintrah le dio un empujón y empezó a gatear. Tambaleándose por el empujón, Pharmas cayó sobre Wolff, que estaba incorporándose.

Desde su rama en la cima del árbol, Vala se reía histéricamente. Se reía y se daba palmadas en los muslos... pero de pronto lanzó un grito. Perdió apoyo y cayó, rompió una rama, dio la vuelta y fue a dar en el suelo de cabeza. Quedó tendida al pie del árbol.

Theotormon era quizás el más aterrado. Aún muy voluminoso, pese a los muchos kilos de grasa que había perdido, y con la desventaja de las aletas, tenía grandes dificultades para gatear. Resbalaba constantemente tronco abajo, incapaz de dejar de mirar por encima del hombro y de gemir.

Wolff logró levantarse. A su alrededor, rodeando el árbol, la piel comenzaba a agitarse. Se levantaban grandes olas que perseguían a Luvah y a Ariston. Éstos corrían en círculo a gran velocidad, sus cuerpos vivificados, pese al hambre y el cansancio, por el terror. Tras ellos, la tierracarne se alzaba, moviéndose rápidamente. De pronto, aparecieron otras olas delante de ellos y pozos bajo sus pies.

Súbitamente, Luvah y Ariston se cruzaron y los diversos tumores y depresiones móviles que les seguían chocaron. Wolff estaba desconcertado ante aquel caos de movimientos y ondulaciones del protoplasma. Más que nada, la escena parecía una colección de remolinos.

Antes de que la piel pudiese ordenar sus señales y reorganizarse, perdió a Ariston y a Luvah. Éstos alcanzaron el tronco del árbol, aunque se impedían uno a otro gatear. Mientras se arañaban y se mordían, Wolff cogió el cuerpo del animal volador y lo lanzó lo más lejos posible. Aterrizó en una ondulación que avanzaba hacia el

árbol y que se detuvo en cuanto detectó el cuerpo. Alrededor de éste apareció una depresión que lo absorbió. Lentamente, el cuerpo desapareció bajo la superficie. Luego los bordes del agujero se cerraron sobre él y sólo quedó una protuberancia que indicaba su presencia debajo.

El animal volador había sido un sacrificio, pues Wolff había querido reservar el cuerpo como alimento. La zona que rodeaba el árbol se suavizó, hizo unas cuantas ondulaciones y se quedó inerte como si realmente fuese tierra. Wolff rodeó el árbol y se acercó a examinar a Vala. Se había incorporado y respiraba pesadamente, la cara contraída por el dolor. Como la piel era flexible, el impacto no había sido tan duro como si se hubiese producido sobre tierra. Se había golpeado un hombro y un lado de la cara, y durante un rato no pudo mover el brazo.

Donde más herida parecía era en su dignidad. Les maldijo y les acusó de estúpidos cobardes y de hombres dignos únicamente de ser esclavos. Los Señores se quedaron un poco avergonzados ante sus insultos. Consideraban que tenía razón. Pero desde luego no admitirían la verdad.

Wolff empezó a pensar que a fin de cuentas todo aquello había sido cómico y divertido. Rompió a reír, pero de pronto se enderezó con un gemido. Se había olvidado de las heridas que le habían hecho las garras del animal volador.

Luvah miró su espalda y lanzó una exclamación. Aún sangraba, aunque esperaba que pronto se cerrase la herida. Esperaba que Wolff no tuviese una infección, ya que no tenían ninguna medicina.

—Es muy alentador tu comentario —gruñó Wolff. Miró a su alrededor buscando los huevos. Uno se había roto y esparcido sobre la base del árbol. El otro no aparecía por ninguna parte; probablemente se lo hubiese tragado la piel.

—¡Oh, Los! —gimió Ariston—. ¿Qué hacemos ahora? Estamos a punto de morir de hambre; estamos perdidos; si abandonamos este árbol, ese monstruo nos tragará vivos. Nuestro padre nos ha matado, y ni siquiera hemos podido acercarnos a su fortaleza.

—Vosotros, Señores y creadores de universos, sois unas criaturas miserables realmente, privados de los muros de vuestras fortalezas y de vuestras armas —dijo Wolff—. Os diré otro viejo proverbio de la Tierra: «Hay más de un modo de desollar a un gato».

—¿Qué gato? ¿Dónde? —preguntó Theotormon—. Yo sería capaz de comerme una docena de gatos en este momento.

Wolff alzó los ojos al cielo, pero no contestó. Dijo a los otros que se colocasen al otro lado del árbol o que se subiesen a él. Luego cogió el cuchillo de Theotormon y se separó unos metros del árbol. Acuclillándose, clavó el cuchillo con toda su fuerza en la piel. Si era lo bastante flexible para deformarse en ásperos seudópodos o agujeros, tenía que ser vulnerable.

Sacó el cuchillo de la herida, se incorporó y retrocedió unos cuantos pasos. La piel se hundió, se convirtió en un agujero, luego se formó un cono alrededor de la

herida y el cono se alzó, como un cráter en lenta formación. Wolff esperó pacientemente. Pronto desapareció el cráter y se reveló la herida. En vez de la sangre que había medio esperado, manó un líquido pálido y espeso.

Se aproximó a la herida procurando evitar el pelo cercano a ella. Rápidamente acuchilló de nuevo la piel, arrancó una masa palpitante de carne y corrió hasta el árbol. Hubo entonces, una vez más, una tormenta de formas protoplasmáticas: olas, cráteres, cordilleras y leves torbellinos en los que la carne formaba columnas salomónicas. Luego, todo se calmó.

—La piel que rodea el árbol —dijo Wolff— parece ser menos flexible y más dura que el resto. Creo que estamos seguros mientras permanezcamos aquí, aunque la piel pueda ser capaz de... de un gran ola que pueda barrerlo todo... De cualquier modo, tenemos comida.

Los otros Señores fueron cortando trozos a turnos. La carne cruda era dura, pegajosa y olía mal, pero podía masticarse y tragarse. Después de echar algo al estómago se sintieron más fuertes y más optimistas. Algunos se tendieron a dormir; Wolff se acercó a la orilla. Vala y Theotormon le siguieron, y Luvah, al verles, decidió ir también. La zona de tierra terminaba abruptamente sin playa ni transición. A lo largo del borde había tan pocos sensores que pudieron relajarse algo. Wolff se colocó al mismo borde y miró al agua. Pese a que no había sol que arrojase sus rayos, el agua clara les permitía ver hasta muy profundo.

Había peces de diversos tamaños, formas y colores, nadando junto a la costa. Mientras miraba vio que un largo fino y pálido tentáculo salía debajo del borde y agarraba un gran pez. El pez se debatió, pero fue arrastrado rápidamente hacia debajo del borde. Wolff se echó al suelo y se inclinó sobre el borde para ver que tipo de criatura era la que había capturado la presa. El borde sobre el que él estaba se extendía muy lejos. En realidad, no pudo ver la base de la tierra. En su lugar vio una masa de culebreantes tentáculos, muchos de los cuales sujetaban peces. Y más atrás había tentáculos que se dirigían hacia las profundidades del abismo. Uno se replegó mientras él miraba y sacó de las profundidades un gigantesco pez.

Wolff retiró la cabeza rápidamente al darse cuenta de que unos de los tentáculos próximos culebreaba fuera del agua, hacia arriba, en su dirección.

—Me preguntaba antes cómo un monstruo así podía conseguir suficiente alimento —dijo—. Debe alimentarse principalmente de seres marinos. Y apuesto a que este animal sobre el que estamos es un inmenso flotador. Como las islas del mundo acuático, este ser está libre, desligado de cualquier base.

—Está muy bien que lo sepamos —dijo Luvah—, pero ¿en qué puede ayudarnos el saberlo?

—Necesitamos más alimentos —contestó Wolff—. Theotormon, tú eres el que mejor nadas de nosotros. ¿Por qué no te tiras al agua y nadas un poco? Mantente cerca de la orilla para poder volver a tierra rápidamente.

—¿Por qué habría de hacerlo? —preguntó Theotormon—. Ya viste cómo esos

tentáculos agarraban a los peces.

—Creo que los agarran a ciegas. Quizás puedan detectar vibraciones en el agua. No lo sé, pero tú eres bastante rápido para eludirlos. Y los tentáculos que hay inmediatamente debajo de este borde son pequeños.

—No —dijo Theotormon—. No arriesgaré mi vida por vosotros.

—Si no lo haces te morirás de hambre —dijo Wolff—. No podemos mantenernos a base de ir cortando trozos de la piel. Se enfurece demasiado.

Señaló un pez que nadaba cerca de ellos, bajo la superficie. Era gordo y lustroso y con una cabeza como de esfinge.

—¿No te gustaría clavar tus dientes en eso?

Theotormon babeó, su estómago atronó, pero estaba decidido a no ir.

—Dame entonces tu cuchillo —dijo Wolff. Sacó el arma de la funda antes de que Theotormon, apoyándose en una pierna, pudiese alzar la otra para agarrar la empuñadura con los dedos de los pies. Wolff se volvió, echó a correr y se tiró de cabeza con la mayor rapidez posible. El pez se apartó de él, alejándose. Era lento, pero no tanto como para que Wolff pudiese alcanzarle. Tampoco había pensado que podría. Le interesaba descubrir si un tentáculo, al percibir las vibraciones de su chapoteo y de sus brazadas, se lanzaría hacia él. Uno lo hizo. Avanzó ondulando desde la base carnosa a la que estaba ligado. Wolff nadó hacia la orilla, metiendo la cabeza por debajo del agua para observarlo. Vio que súbitamente adquiría velocidad y se aproximaba a él. No estaba seguro de si el tentáculo podría ser venenoso, como una medusa. Sin embarco, el pez que había visto atrapado se debatía vigorosamente sin mostrar ningún indicio de envenenamiento. El tentáculo se dobló sobre sí mismo, hizo un lazo y le rodeó. Él soltó la punta, se volvió y cogió el tentáculo a unos treinta centímetros de ella. Comenzó a cortar la piel con el cuchillo, que la cercenó con bastante facilidad. El tentáculo desistió de su tentativa de rodearle y comenzó a retroceder.

Wolff siguió cogiéndolo con una mano y continuó corlándolo. El agua se hacía más oscura a medida que iba aproximándose a la zona situada debajo del borde. Luego el cuchillo no pudo más y él nadó hacia la superficie con la parte cortada entre los dientes.

Lanzó el tentáculo hacia la orilla y ya comenzaba a salir cuando sintió que algo rodeaba su pie derecho. Miró hacia abajo y vio el extremo de otro tentáculo con una boca. La boca carecía de dientes, pero era lo bastante fuerte para sujetar su pie. Afirmó los brazos en el borde y gritó: «¡Ayudadme!».

Theotormon dio unos pasos hacia él con sus frágiles piernas, y luego se detuvo. Vala miró hacia el tentáculo y sonrió. Luvah sacó rápidamente de la funda de Vala la espada rota y se lanzó al agua. Ante esto, Vala se echó a reír y siguió a Luvah. Salió a la superficie, cogió la daga de Wolff y buceó de nuevo. Ella y Luvah comenzaron a cortar el tentáculo a cosa de un metro de la boca. La presión cesó; Wolff salió con el trozo del tentáculo-boca amputado aún fijado a su pie.

Para poder comer los dos trozos de carne tuvieron que macerarlos golpeándolos contra el tronco del árbol. Incluso entonces, el comerla era casi como masticar caucho. Pero era más alimento en el estómago.

Después, continuaron avanzando cautelosamente por la llanura. En un punto próximo al primer tocón, donde los pelos comenzaban a espesarse, se detuvieron. Ahora podían ver su objetivo. A unos ochocientos metros de distancia en la cima de un alto tocón, había un par de hexágonos dorados.

Wolff había recogido la rama que en su caída había roto Vala. La arrojó con la mayor fuerza que pudo y vio cómo caía entre los pelos. Toda la zona reaccionó inmediatamente y con mucha mayor violencia que las zonas menos peludas. La piel inició una tormenta.

—¡Oh, Los! —exclamó Ariston—. No hay salida Nunca podremos cruzar eso —alzó un puño al cielo y gritó—: ¡Tú, padre nuestro! ¡Te odio! ¡Te desprecio, abomino del día en que me engendraste! ¡Debes pensar que nos tienes dónde querías tenemos! ¡Pero, por Los y por el malvado Enitharmon, te juro que llegaremos hasta donde estás!

—¡Bien dicho! —dijo Wolff—. Por un momento, creí que te ibas a poner a gemir con un perro enfermo. ¡Dile al maldito viejo lo que se merece! Quizás te oiga.

Ariston, respirando entrecortadamente, con los puño cerrados, dijo:

—Palabras muy valerosas. Pero aun así repito que me gustaría saber qué podemos hacer.

—¿Alguna idea? —preguntó Wolff dirigiéndose a los otros.

Todos cabecearon con tristeza.

—¿Dónde está —ironizó Wolff— toda la diabólica astucia y la agilidad mental de comadreja que se atribuye a los hijos de Urizen? He oído historias de todos vosotros, de cómo tomasteis fortalezas de otros Señores gracias a vuestra astucia y vuestro poder, de cómo arrebatasteis a otros sus universos. ¿Qué os pasa ahora?

—Eran muy valientes y muy listos —dijo Vala—, pero creo que aún no se han recuperado de la impresión de verse engañados tan fácilmente por nuestro padre. Y de verse privados de sus armas. Sin ellas, pierden lo que les hacía Señores. Ahora son sólo hombres, y además unos hombres bastante lastimosos.

—Estamos tan cansados —dijo Rintrah—. Me duelen todos los músculos. Es como si estuviésemos en un planeta mucho más pesado.

—¡Músculos! —dijo Wolff—. ¡Músculos!

Les llevó de nuevo al árbol. Pese al dolor que sentía en la espalda a causa de las heridas cada vez que arrancaba una rama, trabajaba con decisión. Los otros Señores le ayudaron y pronto tuvieron cada uno un haz de ramas. Volvieron al borde de la zona donde los pelos se espesaban y comenzaron a tirar los palos entre los sensores lo más lejos que podían. No los tiraron todos seguidos, sino que espaciaron las tiradas. La piel se alzó como un mar bajo el huracán. Olas y cráteres se sucedieron.

Pero al continuar activándola, la piel fue disminuyendo sus alteraciones. Cuando

terminaron ya con el suministro de ramas, la piel comenzó a reaccionar más débilmente. El último palo no provocó más que un agujero superficial y una ola débil que rápidamente desapareció.

—Está ya cansada —dijo Wolff—. Pero puede recuperarse muy rápidamente. Así que sugiero que nos demos prisa.

Se lanzó el primero, caminando rápidamente. La piel tembló y vibró en respuesta a los avisos de los sensores y aparecieron anchos agujeros de seis o siete centímetros de profundidad. Wolff los eludió, pero luego decidió correr sin tenerlos en cuenta. No se detuvo hasta llegar al pie del tocón. Éste, como el primero que habían pasado, parecía ser sólo una excrecencia, una inmensa verruga de la piel. Aunque sus lados se elevaban perpendicularmente, era lo bastante rugoso para que pudiesen subir por él. La ascensión no era fácil pero tampoco imposible. Llegaron todos a la cima sin novedad.

—De nuevo te corresponde el honor, Vala —dijo Wolff—. ¿Qué puerta?

—No lo ha hecho demasiado bien hasta ahora —dijo Ariston—. ¿Por qué vamos a dejarla escoger?

Vala se volvió hacia él como una tigresa.

—¡Hermano, si crees que puedes hacerlo mejor, elige tú! ¡Pero tendrás que mostrar tu confianza en ti mismo atravesando el primero la puerta!

—Está bien —dijo Ariston, retrocediendo—. Seguiremos la costumbre.

—¡Así que ya es una costumbre! —dijo Vala—. Bien, elijo la izquierda.

Wolff no vaciló. Aunque pensaba que esta vez podría encontrarse, débil y desarmado, en el bastión de Urizen, cruzó la puerta.

Durante unos instantes, no pudo comprender dónde estaba o lo que sucedía, tal era su desconcierto y tan extraños los objetos que se movían sobre él.

Era un inmenso cilindro metálico gris que giraba rápidamente. Estaba apoyado en él. Encima, a ambos lados, y también visibles mientras el cilindro giraba, había otros cilindros grises. Tras ellos el cielo era de un rosa pálido.

Entre cada par de cilindros había tres rayos brillantes de luz malva. Comenzaban a unos tres metros de las terminaciones de los cilindros y del centro. De vez en cuando brotaban luces coloreadas a lo largo de los rayos y los recorrían arriba y abajo. En tonos rojos, anaranjados, negros, blancos y purpúreos, brotaban como auténticas luces y luego recorrían los rayos como si pasasen a través de una cuerda invisible. Cuando llegaban a un punto situado a unos cuatro metros de los cilindros, relampagueaban y rápidamente se extinguían.

Wolff cerró los ojos luchando contra el desconcierto y el mareo. Cuando los abrió de nuevo, vio que los otros habían cruzado también la puerta. Ariston y Tharmas cayeron sobre la superficie y se sujetaron con todas sus fuerzas. Theotormon quedó sentado como si temiese que el giro pudiese lanzarle fuera de la superficie metálica hacia el espacio situado entre los cilindros. Sólo Vala no parecía afectada. Sonreía, aunque podía ser sólo una exhibición de valor.

Aunque fuese así, era digna de admiración por su serenidad.

Wolff estudió la situación lo mejor que pudo. Los cilindros eran todos del tamaño de rascacielos.

Wolff no comprendía cómo no salían todos lanzados inmediatamente por la fuerza centrífuga. Aquellos cuerpos no debían tener, sin duda, mucha gravedad.

Sin embargo, la tenían.

Quizás (o quizás no), Urizen hubiese establecido un equilibrio de fuerzas que permitiese que objetos de gravedades tan fuertes no se precipitasen unos contra otros. Quizás las luces coloreadas que recorrían los rayos fuesen manifestaciones del continuo reequilibrio de fuerzas estáticas y dinámicas que mantenían aquellos pequeños pero pesados cuerpos.

Wolff sólo sabía que la ciencia que los Señores habían heredado estaba muy por encima de lo que sabían los terrestres.

Debía haber miles, quizás cientos de miles, de cilindros de aquéllos. Estaban separados aproximadamente kilómetro y medio entre sí y giraban sobre sus propios ejes y variaban de posición lentamente unos respecto a otros en una complicada danza.

Desde lejos, pensó Wolff, los cuerpos independientes deben parecer una masa sólida. Debía ser uno de los planetas que había contemplado desde el mundo acuático.

Aquello tenía una ventaja. En un mundo tan pequeño no tendrían que alejarse mucho para encontrar las próximas puertas. Aunque, por otra parte, no parecía

probable que Urizen les facilitase las cosas.

Wolff retrocedió hasta la puerta e intentó pasar por ella de nuevo. Tal como esperaba, sólo le permitió cruzar el quicio para volver al cilindro. Se giró y comprobó su otro lado, sólo para descubrir que era igualmente inútil. Luego se puso a buscar las puertas caminando alrededor de la circunferencia. Y cuando llevaba recorrida menos de la mitad, vio los dos hexágonos.

Estaban en un extremo y colgaban a unos centímetros por encima de la superficie; el pálido cielo resplandecía rosado entre la parte inferior del marco y la superficie del cilindro. Caminó con los otros hacia ellas. Mantenía la vista fija en las puertas intentando no ver los cambiantes objetos que giraban a su alrededor.

Wolff iba el primero y fue por tanto el primero en percibir la conducta inesperada de los hexágonos gemelos. Cuando llegó a unos veinte metros de ellos, comenzaron a desplazarse. Aumentó su velocidad; las puertas mantenían exactamente la misma distancia. Cuando echó a correr, aumentaron su velocidad, pero aun así consiguió ganar algo. Se detuvo; las puertas se detuvieron también. Se lanzó de nuevo hacia ellas y comenzaron a desplazarse con la misma rapidez. Al aumentar su velocidad volvió a ganar terreno.

Los otros Señores le seguían. Los pies pegados a la superficie metálica, sus jadeos silbando en el aire. Wolff volvió a parar. Las puertas se detuvieron. Los otros Señores, excepto Vala, se agruparon a su alrededor.

—¡Los! Primero nos mata de hambre... ahora quiere matarnos de cansancio.

Wolff esperó a recuperar el aliento, luego dijo:

—Creo que podemos alcanzarlas. Cuando voy más deprisa su velocidad comienza a disminuir. Es una disminución proporcional. Pero creo que puedo correr lo suficiente y durante suficiente tiempo para alcanzarlas. ¿Quién es el más rápido de todos?

—Yo siempre os ganaba a todos corriendo —dijo Luvah—. Pero ahora estoy tan cansado y tan débil...

—Inténtalo —dijo Wolff.

Luvah sonrió inseguro y avanzó hacia las puertas. Éstas comenzaron a moverse. Luvah aumentó la velocidad y desapareció por la curva del cilindro. Wolff se volvió y corrió en dirección opuesta. Detrás de él fue Vala. Aumentó la velocidad, y entonces vio a Luvah y vio las puertas. Luvah estaba a unos tres metros de ellas, pero su velocidad disminuía. Y como sus piernas se negaban a moverse según su voluntad y la respiración le fallaba, las puertas se alejaban de él.

Wolff se situó detrás de las puertas. Cuando se acercó a ellas tanto como Luvah, las puertas se deslizaron de lado, como jabón mojado entre las manos. Vala avanzó en ángulo hacia ellas, pero las puertas la esquivaron. Los jadeantes Señores se detuvieron, formando tres vértices de un cuadrado con las puertas como cuarto vértice.

—¿Dónde están los demás? —preguntó Wolff.

Luvah indicó con un dedo. Wolff miró a su alrededor y los vio avanzar torpemente por la curva de aquel mundo minúsculo. Les llamó, y su voz sonó extraña en aquella extraña atmósfera. Luvah comenzó a avanzar hacia ellos pero se detuvo al oír la orden de Wolff.

Ariston, Tharmas y Rintrah se dispersaron. Siguiendo instrucciones de Wolff, formaron un pentágono con las puertas a los extremos de dos lados. Luego todos comenzaron a acercarse. Mantenían la misma distancia entre sí y avanzaban al mismo ritmo. Las puertas oscilaban adelante y atrás pero no se escurrían.

Tras dos minutos de lento y paciente avance, los Señores pudieron agarrarse al quicio. Esta vez, Wolff no se molestó en pedir a Vala que eligiese una puerta. Cruzó la izquierda.

Los otros le siguieron y su desilusión reflejó la de él. Estaban en otro cilindro y al fondo había otro par de puertas.

De nuevo iniciaron la agotadora persecución. De nuevo cruzaron una puerta, esta vez la de la derecha. De nuevo se encontraron en otro cilindro.

Esto ocurrió cinco veces. Los Señores se miraban entre sí con ojos enrojecidos por la fatiga. Les temblaban las piernas, les dolía el pecho. Estaban cubiertos de sudor y tan secos por dentro como un viento sahariano. Apenas sí podían agarrarse a los hexágonos.

—No podremos continuar mucho tiempo —dijo Rintrah.

—Eso ya lo sabemos —dijo Vala—. Intenta decir algo original por una vez.

—Está bien, tengo tanta sed que me bebería tu sangre. Y puede que lo haga si no encuentro agua pronto.

—Si te acercas —dijo Vala, entre risas— te atravesaré con esta espada. Puede que tu sangre apeste, pero por lo menos será líquida.

—Escuchad —dijo Wolff—, al parecer siempre elegimos la puerta que nos lleva a un sitio distinto del bastión de Urizen. Quizás debiésemos dividimos esta vez. Al menos alguno podría llegar hasta nuestro padre.

Los otros se opusieron, con la sola excepción de Vala y Luvah.

—Yo atravesaré una puerta con Vala y Luvah —dijo por fin Wolff—. Los demás iréis por la otra. Eso es todo.

—¿Por qué Vala y Luvah? —preguntó Theotormon; le miraba con suspicacia y había en su voz un tono quejumbroso—. ¿Por qué ellos? ¿Sabéis algo los tres que los demás no sepamos? ¿Estáis planeando abandonarnos?

—Elijo a Luvah porque es el único en quien puedo confiar... creo —dijo Wolff—. Y Vala es, como ella ha dicho más de una vez, el mejor hombre de todos vosotros.

Los dejó murmurando y, con su hermana y Luvah, cruzó la puerta izquierda. Al cabo de unos minutos la cruzaron los otros. Parecían desconcertados al ver a Wolff, Luvah y Vala.

—Pero nosotros entramos por la puerta de la derecha —dijo Rintrah.

Vala se echó a reír.

—Nuestro padre —dijo— nos ha jugado otra mala pasada. Las dos puertas llevan al mismo cilindro. Sospecho que sucederá lo mismo con todas.

—¡Está jugando sucio! —dijo Ariston. Al oír esto, Wolff y Luvah se echaron a reír, y luego se rieron todos, salvo Ariston.

Cuando se aplacaron las risas (en las que había una nota de desesperación), Wolff dijo:

—Quizás me equivoque, pero creo que cada uno de los miles de cilindros de este extraño mundo tiene un par de puertas. Y si continuamos haciendo lo mismo, tendremos que cruzarlas todas. Si es que no morimos antes. Tenemos que pensar algo nuevo.

Hubo un silencio. Se sentaron unos y se tendieron otros en la dura superficie metálica gris y siguieron girando, los cilindros sobre ellos girando también en una zarabanda muda, y los hexágonos gemelos del fondo como una burla.

—No creo —dijo por fin Vala— que nos haya metido en un callejón sin salida. No sería propio de nuestro padre poner fin al juego quedándonos aún un átomo de aliento y de capacidad de lucha. Creo que pretende hacernos pasar por un calvario hasta que nos derrumbemos. Y estoy segura de que piensa permitimos encontrar al final la puerta que lleva a su bastión. Debe tener planeada una recepción especial, y le desilusionaría mucho no poder brindárnosla.

»Por lo tanto creo que no hemos utilizado nuestro ingenio. Evidentemente, estas puertas llevan sólo a otras puertas y a otros cilindros. Es decir, nos llevarán a eso si las cruzamos del modo habitual, por el lado que está tachonado de joyas. Pero ¿y si las puertas fuesen bipolares? ¿Y si por el otro lado pudiésemos llegar a dónde queremos ir?

—Lo comprobé —dijo Wolff— la primera vez que cruzamos.

—Sí, comprobaste la primera puerta. Pero ¿has comprobado alguna de las puertas dobles?

Wolff hizo un gesto negativo y dijo:

—El agotamiento y la sed agotan mi ingenio. Debí pensarlo. Después de todo, es lo único que nos queda por intentar.

—Entonces levantémonos y a por ellas —dijo Vala—. Reunid toda vuestra fuerza; ésta puede ser la salida de este mundo diabólico.

Una vez más acorralaron las puertas hexagonales y se agarraron a los quicios. Vala fue la primera en cruzar por el lado opuesto al tachonado de gemas. Desapareció y Wolff la siguió. Al ver otro cilindro, sintió que sus ánimos se desvanecían, pero luego vio la puerta al fondo y supo que habían elegido el camino correcto.

Había sólo un hexágono dorado. También éste estaba a unos cuantos centímetros por encima de la superficie. Pero giraba y giraba sobre su eje, completando un ciclo cada segundo y medio.

Los otros pasaron también, maldiciendo al comprender que seguían en un mundo giratorio. Pero cuando vieron la puerta única algunos respiraron con alivio; otros se

deprimieron aun más ante la perspectiva de tener que enfrentar un nuevo peligro.

—¿Por qué gira? —preguntó débilmente Ariston.

—No lo sé exactamente, hermano —contestó Vala—. Pero, conociendo a nuestro padre, diría que la puerta sólo tiene un lado seguro. Es decir, si elegimos el lado correcto, podremos cruzar sin peligro. Pero si elegimos el otro... daos cuenta de que en ninguno de los dos lados hay joyas; ambos son lisos. Así que no hay modo de diferenciar uno de otro.

—Estoy tan agotado que me da igual —dijo Ariston—. Daría la bienvenida a la muerte. Dormir eternamente, libre de este calvario; eso es lo único que deseo.

—Si de veras quieres eso —dijo Vala—, debes ser el primero que cruce la puerta.

Wolff no dijo nada, pero los otros apoyaron rápidamente la propuesta de Vala. Ariston no pareció entonces tan deseoso de morir; dijo que no era tan idiota como para sacrificarse por ellos.

—No sólo eres débil sino también cobarde, hermano —dijo Vala—. Está bien, pasaré yo primero.

Irritado, Ariston avanzó hacia el hexágono giratorio pero se detuvo a unos pasos de él. Se quedó inmóvil contemplándolo mientras Vala le gritaba. Por fin Vala le dio un empujón tan violento que Ariston se tambaleó y cayó sobre la superficie gris. Luego Vala se acuclilló ante la puerta y la estudió atentamente durante varios minutos. De pronto se lanzó hacia adelante y cruzó, de cabeza, la abertura. La puerta continuó girando.

Ariston se levantó sin mirar a los otros ni contestar a sus insultos. Avanzó hacia la puerta, las rodillas dobladas, y se lanzó de cabeza.

Y salió por el otro lado, cayendo sobre la gris superficie.

Wolff, el más próximo a él, le dio la vuelta.

Ariston tenía la boca abierta, la mirada vidriosa, la piel grisácea.

—Se equivocó de puerta —dijo Wolff—. Ahora sabemos qué clase de puerta es ésta.

—¡Esa perra de Vala tiene mucha suerte! —dijo Tharmas—. ¿Os fijasteis por qué lado entró?

Wolff hizo un gesto negativo. Estudió la estructura bajo la luz rosacea. No había ninguna señal que permitiese diferenciarlas. Wolff habló con Luvah y ambos cogieron el cuerpo de Ariston por los pies y los hombros. Lo balancearon hasta que, a una señal de Wolff, lo soltaron a la vez. Cruzó la estructura y salió al otro lado y cayó sobre la superficie.

Wolff y Luvah lanzaron otra vez el cuerpo. Esta vez no reapareció.

—¿Has llevado la cuenta? —dijo Wolff a Rintrah.

Rintrah asintió con un gesto.

—Alza un dedo y cuando llegue la abertura correcta, bájalo. ¡Hazlo rápidamente!

Rintrah esperó hasta que la puerta hizo dos giros más y entonces bajó el dedo. Wolff se lanzó por la puerta, esperando que Rintrah no se hubiese equivocado. Cayó

sobre el cuerpo de Ariston. Oyó un rumor de mar y vio sobre él un cielo rojo. Vala estaba de pie al lado y se rio suavemente, como si le hiciese realmente gracia la broma de su padre.

Estaban otra vez en una isla del mundo acuático.

Los otros Señores cruzaron la puerta uno a uno, Rintrah el último. No parecieron deprimirse tanto como pudiese esperarse. Al menos, estaban en un medio familiar, casi en casa, podríamos decir. Y, como dijo Theotormon, podrían comer a su antojo.

La puerta por la que habían cruzado era la derecha de un enorme par. Ambas estaban en una colina baja. El terreno inmediato parecía familiar. Después, los Señores se acercaron a la orilla a apagar su sed y cocinaron y comieron el pez que capturó Theotormon. Establecieron un sistema de guardia por rotación y durmieron. Al día siguiente exploraron el territorio.

No había duda de que estaban otra vez en la gran isla que los nativos llamaban «Madre de las Islas».

—Esas puertas son las mismas por las que cruzamos para meternos en el tiovivo por el que hemos pasado —dijo Wolff—. Entonces entramos por la derecha. Por lo tanto, quizás la izquierda nos lleve al mundo de Urizen.

—Quizás —dijo Tharmas—. Bueno, puede que éste no sea el más deseable de los mundos, pero es mejor disfrutar de la vida aquí que morir o vivir atormentados en una de las mazmorras de Urizen. ¿Por qué no nos olvidamos de esa puerta? Aquí hay comida y agua y mujeres nativas. Dejemos que Urizen permanezca eternamente en su trono pudriéndose mientras espera que lleguemos.

—Olvida que, sin tus drogas, envejecerás y morirás —dijo Wolff—. ¿Quieres eso? Además no hay ninguna garantía de que Urizen no venga por nosotros si nosotros no vamos por él. No, tú quédate aquí soñando si quieres, pero yo estoy dispuesto a continuar.

—Sabes, Tharmas —dijo Vala, sonriendo malévolamente—. Jadawin tiene razones más poderosas que nosotros. Su mujer (que no pertenece, por cierto, a la raza de los Señores, sino a una raza inferior de la Tierra) está prisionera de Urizen. No puede descansar mientras sepa que está en manos de nuestro padre.

—Vosotros haced lo que queráis —dijo Wolff—. Pero yo soy dueño de mis propios actos.

Estudió el cielo rojo, los dos planetas, aparentemente inmensos, que brillaban en el cielo, y una pequeña estela que podía ser un cometa negro.

—¿Por qué ir por la puerta delantera, donde nos espera Urizen? —dijo—. ¿Por qué no entramos por la puerta trasera? O, utilizando una metáfora mejor, ¿por qué no entramos por la ventana?

En respuesta a sus preguntas explicó la idea que se le había ocurrido al mirar los otros planetas y el cometa. Los demás contestaron que estaba loco. Sus ideas eran demasiadas fantásticas.

—¿Por qué no? —dijo—. Como os he explicado, podemos conseguir todo lo necesario, aunque tengamos que cruzar de nuevo las puertas. Y Appirmatzum está a

sólo cuarenta mil kilómetros de distancia. ¿Por qué no vamos hasta allí en la nave que propongo?

—¿Una nave espacial globular? —dijo Rintrah—. ¡Jadawin, tu vida en la Tierra te ha hecho demasiado listo!

—Necesito la ayuda de todos —dijo Wolff—. Es una tarea de gran magnitud y complejidad. Exigirá mucho trabajo y mucho tiempo. Pero puede lograrse.

—Aunque pudiésemos lograrlo —dijo Vala—. ¿Qué le impide a nuestro padre localizar la nave mientras cruza el espacio entre este mundo y el suyo?

—Tendremos que correr el riesgo y esperar que no establezca sistemas de detección de naves espaciales. ¿Por qué habría de hacerlo? La única entrada posible a su universo es a través de la puerta que él mismo construyó.

—Pero ¿y si uno de nosotros es un traidor? —preguntó ella—. ¿Has pensado que uno de nosotros podría estar al servicio de Urizen?

—Por supuesto que lo he pensado. Y supongo que todos los demás. Sin embargo, no creo que un traidor estuviese dispuesto a correr los graves riesgos y peligros por los que acabamos de pasar.

—¿Y cómo sabemos que Urizen no está viendo y oyendo todo lo que hacemos ahora? —preguntó Theotormon.

—No lo sabemos. Es otro riesgo que tenemos que correr.

—Es mejor que no hacer nada —dijo Vala.

Hubo mucha discusión después de esto, pero al final todos los Señores aceptaron colaborar en el nuevo plan. Hasta los objetores sabían que, si Wolff tenía éxito, los que se negasen a ayudarlo quedarían anclados eternamente en aquella isla. La idea de que sus hermanos pudiesen ser auténticos Señores mientras los objetores no serían más que los nativos resultaba insoportable para éstos.

Lo primero que hizo Wolff fue tantear la actitud de los nativos. Para su sorpresa, descubrió que no eran hostiles. Habían visto a los Señores desaparecer por la puerta y volver a salir por ella. Sólo los dioses o semidioses podían hacer esto; en consecuencia, los Señores debían ser criaturas especiales... y peligrosas. Los nativos se mostraron muy dispuestos a cooperar con Wolff. Su religión, una forma corrupta de la religión original de los Señores, determinaba esta decisión. Creían en Los como dios bueno y en Urizen como dios del mal, su versión de Satanás. Sus profetas y hechiceros sostenían que algún día el malvado Urizen sería derrocado. Cuando sucediese esto, todos irían al Alulos, su cielo.

Wolff no intentó aclarar las cosas. Les dejó que creyesen lo que creían mientras les ayudasen. Puso a todo el mundo a trabajar con los materiales disponibles en aquel mundo. Luego, cruzó la puerta que llevaba a los otros planetas. Fue con él Luvah. Ambos se elevaron con vejigas de gas atadas a la espalda, armados con venablos, arcos y flechas. Cruzaron puerta tras puerta buscando las cosas que Wolff necesitaba. Sabían lo que les esperaba y qué peligros evitar. Aun así, las aventuras por las que pasaron en este viaje y en los muchos viajes posteriores darían para llenar varios

libros. Pero no hubo más bajas.

Más tarde, Vala y Rintrah acompañaron a Wolff y a Luvah. Volvieron con fragmentos del material cristalino del mundo de los animales con ventosas. Del Weltthier, trajeron excrementos de aves. Éstos se añadieron al suministro de excrementos propios y de los nativos para proporcionar los cristales de nitrato de sodio que Wolff necesitaba para sus planes.

El mercurio se lo proporcionaron los nativos, de las grandes reservas recogidas en la isla después de las lluvias de los cometas negros. Las gotas de mercurio eran un objeto religioso y sólo se las dieron a Wolff después de que éste les convenció de que las utilizaría contra Urizen. Wolff descubrió que una de las plantas de la isla producía alcohol metílico. Otras plantas, quemadas, le proporcionaron el carbón que necesitaba. Y el planeta de los tempusfudgers le proporcionó azufre.

Wolff necesitaba un catalítico de platino para hacer ácido nítrico. Cuando estaba en los cilindros del mundo giratorio pensó que los cilindros podrían estar compuestos de platino o de una aleación de platino. Este metal tenía un punto de fusión de 1773,5 grados centígrados y ofrecía una gran resistencia al corte. Wolff no tenía medio de fundirlo en el mundo giratorio ni herramientas lo bastante firmes para cortar trozos de cilindro. Luvah le indicó todo esto, pero Wolff contestó que utilizarían para la tarea los propios instrumentos de Urizen.

Se llevó consigo a todos los Señores, pese a las firmes objeciones de Theotormon y Tharmas. Arrinconaron las puertas móviles gemelas y luego las llevaron hasta el borde del cilindro. Entonces fue cuando Theotormon descubrió por qué él era necesario en aquel trabajo. Se necesitaba su peso para hacer descender las puertas sobre el arco del bordes del cilindro. Las fuerzas que mantenían alzadas las puertas eran poderosas pero no pudieron resistir el peso y los músculos combinados de los Señores.

Una porción del arco penetró en una de las puertas. Si la puerta se hubiese mantenido inmóvil, la pieza del cilindro no hubiese hecho más que proyectarse a través de su puerta gemela del otro cilindro. Pero al empujar la puerta transversalmente a lo largo del borde, algo tenía que ceder. La puerta actuó como las hojas de una tijera y cortó la parte que cruzó su estructura.

Una vez enderezada la puerta, los Señores pasaron al cilindro siguiente, donde encontraron un trozo de platino. Y utilizaron la puerta siguiente para cortar el trozo en piezas más pequeñas.

Sobre el cilindro de la puerta giratoria mortal, Wolff probó con varias piedras. Cuando una de las piedras desapareció, señaló el lado seguro con una raya de una pintura amarilla que había traído del mundo acuático. A partir de entonces, no tuvieron problema para distinguir el lado seguro del mortal.

Wolff trasladó las puertas que podían moverse a una posición más ventajosa.

La isla del mundo acuático se convirtió en una inmensa herrería. Señores y nativos se quejaban del humo y de los olores. Wolff escuchaba, fruncía el ceño y se

reía o amenazaba según exigiesen las circunstancias. Consiguió dominar la situación. Pasaron trescientas sesenta lunas oscuras. El trabajo era lento, decepcionante muchas veces, y otras muchas peligroso. Wolff y Luvah seguían viajando por las puertas, trayendo los materiales necesarios.

Por fin la nave espacial globular alcanzó el período medio de su construcción. Una vez acababa, ascendería con los Señores hasta elevarse por encima de la atmósfera. Allí el campo pseudogravitatorio se debilitaba rápidamente (según Theotormon) y el aparato utilizaría el arrastre de la luna oscura para alcanzar más velocidad. Luego los cohetes de pólvora le darían más velocidad aun. Y podrían maniobrarla con pequeñas explosiones de pólvora o liberando gas de las vejigas.

La góndola estaría herméticamente cerrada. Wolff aún no había resuelto el problema de la renovación de aire y la circulación ni otros problemas planteados por la falta de gravedad. En realidad, deberían tener una cierta gravedad. No saldrían al espacio como un cohete, que alcanza velocidad de escape. Levitando mediante el gas en expansión de las vejigas elevadoras, se alzarían hasta dejar atrás la atmósfera. Una vez fuera de la atmósfera, la nave prescindiría de las vejigas y se basaría en la atracción de la luna y la débil reacción de los cohetes montados sobre madera para poder eludir la atracción de la gravedad del mundo acuático.

Por otra parte, al liberarse del mundo acuático, correrían peligro de caer en el campo de gravedad de la luna.

—No hay manera de determinar la ruta adecuada de escape ni los vectores necesarios por procedimientos matemáticos —dijo Wolff a Luvah—. Tendremos que actuar a tientas.

—Pues ojalá tengamos suerte —dijo Luvah—. ¿Crees que tenemos realmente alguna posibilidad?

—Con lo que tengo pensado, creo que sí —contestó Wolff—. Pero en este momento, hoy, quiero pensar en otras cosas. Tenemos que trabajar, por ejemplo, en los trajes espaciales. Tendremos que llevarlos mientras vayamos en el aparato, pues no podemos confiar en que el aislamiento sea perfecto.

El fulminato de mercurio de las cápsulas explosivas era un polvo de un marrón oscuro obtenido a partir de mercurio, alcohol y ácido nítrico concentrado.

El ácido nítrico, que convertía el azufre en ácido sulfúrico, lo obtuvieron a través de una serie de etapas. El nitrato de sodio, procedente, por cristalización, de los excrementos de las aves y de los excrementos humanos, lo calentaron con ácido sulfúrico. (Obtuvieron el ácido sulfúrico quemando azufre con salitre, es decir, nitrato de potasio o de sodio).

Fijaron el nitrógeno libre del aire combinándolo con hidrógeno (de las vejigas de gas) para formar amoníaco.

El amoníaco lo mezclaron con oxígeno (de una vejiga productora de oxígeno) a la temperatura correcta. La mezcla la pasaron por un calibrador de alambre muy fino construido con platino compacto para catalizar el proceso.

Los óxidos de nitrógeno resultantes fueron absorbidos por el agua; el ácido diluido lo obtuvieron por concentración mediante destilación.

Los materiales para los hornos, recipientes y tuberías los proporcionó la sustancia cristalina del planeta de los animales patinadores y de pies de ventosas.

La pólvora negra la hicieron con carbón, azufre y nitrato.

Wolff logró también obtener nitrato de amonio, pólvora de explosión de considerable potencia.

—¿No crees que estamos haciendo demasiados explosivos? —preguntó un día Vala—. No podemos llevarlo todo en la nave. Si lo hiciésemos no se elevaría.

—Tienes razón —contestó él—. Quizás te preguntes también por qué he almacenado los explosivos en puntos muy separados. Lo he hecho porque la pólvora es inestable. Si estalla un depósito, los otros no se verían afectados.

Algunos de los Señores palidieron.

—¿Quieres decir que los explosivos que vamos a llevar en la nave pueden estallar en cualquier momento? —preguntó Rintrah.

—Sí. Es un riesgo más que habremos de correr. Nada de esto es fácil ni seguro. Pero me gustaría añadir una nota optimista. Resulta irónico, si conseguimos nuestro propósito, que sea el mismo Urizen quien nos proporcione los materiales para su propia destrucción. Él nos proporciona las armas básicas que pueden acabar con su supertecnología.

—Si logramos sobrevivir, podremos reírnos —dijo Rintrah—. Pero me parece más probable que el que se ría sea Urizen.

—Hay un viejo proverbio en la Tierra que dice: «El que ríe el último ríe mejor».

Aquella noche Wolff fue a la cabaña de Luvah. Luvah despertó rápidamente al sentir en el hombro la mano de Wolff. Se apresuró a sacar el cuchillo hecho de pedernal del planeta de los tempusfudgers.

—Vine a hablar, no a matar —dijo Wolff—. Luvah, eres el único en quien puedo confiar. Y necesito ayuda.

—Me honras, hermano. Eres con mucho el mejor de todos nosotros. Y sé que no vas a proponerme ninguna traición.

—Parte de lo que planeo puede parecer a primera vista una traición. Pero es necesario. Escucha atentamente, joven hermano.

Al cabo de una hora dejaron la cabaña. Llevando herramientas para cavar y trabajar, fueron hasta la colina donde estaban las puertas gemelas. Se reunieron allí con veinte nativos, todos ellos considerados por Wolff de absoluta confianza. Comenzaron a cavar en la trama de vegetación podrida y raíces de vejigas que formaban el suelo de la isla. Trabajaban todos con rapidez y eficacia, y cuando la luna desapareció llevándose la noche con ella, habían excavado una trinchera alrededor de la colina. Continuaron trabajando hasta que sólo quedaron unos centímetros de raíces para llegar al nivel del agua. Entonces los nativos echaron nitrato de amonio y cápsulas fulminantes en la trinchera. Hecho esto, volvieron a

cubrirlo todo con los materiales extraídos procurando disimular la excavación.

—Cualquiera puede percibir con una ojeada que se ha cavado aquí —dijo Wolff—. Así que confío en que no venga nadie. Dije que hoy sería día de descanso para que no se levantase nadie hasta tarde.

Contempló las puertas.

—Ahora tú y yo debemos recorrer otra vez el circuito. Y hemos de hacerlo de prisa.

Cuando llegaron al planeta de los tempusfudgers, Wolff dio a Luvah una de sus cerbatanas. Estaba hecha con unas plantas huecas parecidas al bambú que crecían en la Madre de las Islas. Los nativos las utilizaban para arrojar dardos impregnados en una sustancia estupefaciente que fabricaban con las vísceras de determinadas especies de peces. Con éstas cazaban aves y ratas de la isla.

Wolff y Luvah entraron en un cañón y abatieron a cinco tempusfudgers. Wolff buscó hasta encontrar una madriguera donde vivían cronolobos. Colocó el extremo de la cerbatana a la boca de la madriguera y lanzó el dardo. Después de esperar un rato, entró y sacó un lobo dormido.

Los animales, medio inconscientes, fueron arrojados en la puerta que daba al mundo de Urizen. O que debía conducir a él. Cabía la posibilidad de que ambas puertas condujesen únicamente al siguiente planeta secundario, como las del mundo giratorio.

—Espero que estos animales disparen las alarmas de Urizen —dijo Wolff—. Las alarmas le mantendrán ocupado un tiempo. Cabe también la posibilidad de que los tempusfudgers y los cronolobos, con sus saltos en el tiempo, sobrevivan durante un período. Pueden incluso multiplicarse y esparcirse por el palacio y disparar muchas trampas y alarmas. Urizen no sabrá qué demonios pasa. Y olvidará la puerta por la que espera que lleguemos.

—No puedes estar seguro —dijo Luvah—. Estas puertas de aquí y las del mundo acuático pueden muy bien llevar a otro planeta secundario.

—Nada es seguro en ninguno de los múltiples universos —dijo Wolff—. E incluso para los Señores inmortales, la muerte espera en todas las esquinas. Así que, doblemos la esquina.

Cruzaron la puerta y entraron en el Weltthier. No había indicio alguno de los cronoanimales. Esto dio ánimos a Wolff y le hizo pensar que había muchas posibilidades de que los animales hubiesen penetrado en el bastión de Urizen.

De vuelta al mundo acuático, Luvah fue a cumplir su misión. Wolff le observó mientras se alejaba. Quizás se hubiese equivocado al sospechar que Vala estaba de acuerdo con su padre. Pero había tenido demasiada suerte eludiendo el peligro siempre que la había amenazado. Había actuado siempre con demasiada rapidez. Además, cuando estaban en el río del planeta resbaladizo, se mostraba demasiado alegre y demasiado segura. Wolff sospechaba que el cingulo de su cintura contenía instrumentos que le permitían flotar. Y después estaba la cuestión de la elección de

puertas. Siempre había elegido puertas que llevaban a un planeta secundario. Deberían haber cruzado una de las puertas de Urizen, por lo menos una vez. Ella se había mostrado demasiado segura, como si estuviese jugando un juego.

Aunque odiase a su padre, bien podría haberse aliado con él para llevar a la muerte a sus hermanos y primos. Les odiaba tanto como a su padre. Podía tener transceptores instalados en su cuerpo. Así, Urizen podría oír, y probablemente ver, todo lo que hacían. Y Vala disfrutaría del juego como participante, gozando perversamente aún más al correr algún peligro ella misma.

Urizen quizás gozase de aquel juego mortal como si presenciase un programa de televisión.

Wolff regresó a la colina para iniciar la penúltima fase. Los nativos estaban a punto de terminar de cargar la nave con pólvora negra, nitrato de amonio y fulminato de mercurio. La nave a medio construir consistía en dos armazones de bambú hueco en los que habían instalado las células de gas. Uno formaba las cubiertas inferiores de la nave planeada; la parte superior debía ligarse al conjunto más tarde.

Wolff sabía desde el principio que era imposible utilizar la nave para viajar por el espacio. Dudaba mucho de que funcionase, o de que, si lo hacía, pudiese viajar en ella desde aquel mundo a Appirmatzum. Había demasiadas posibilidades de fracaso.

Pero había simulado creer que era posible, continuando así con los trabajos. Además, era el mejor medio de engañar a cualquier espía que tuviese Urizen entre los Señores o a cualquier otro instrumento de vigilancia.

Quizás Urizen estuviese observándole en aquel momento y preguntándose qué se proponía hacer. Si así era, cuando lo descubriese sería demasiado tarde.

Los nativos liberaron las dos mitades de la nave de sus amarras. Éstas se elevaron varios metros y luego se detuvieron, abrumadas por las varias toneladas de explosivos. Aquélla era la altura que Wolff deseaba. Hizo una señal y los nativos empujaron los aparatos colina arriba hasta que sus proas quedaron situadas casi dentro del marco. Había sitio suficiente para que la nave se deslizase a través de la puerta. Wolff había ordenado construir dos secciones porque la estructura completa de la nave no habría podido cruzarla. Aun así las dos partes entraban muy justas, quedando sólo unos centímetros de margen a los lados.

Wolff encendió las mechas a ambos lados de las dos estructuras flotantes e hizo una señal a sus hombres. Éstos empujaron las estructuras hacia el interior. Wolff, que se había situado a un lado, pudo ver el paisaje de la isla al otro lado de la puerta. La primera nave pareció vacilar al penetrar por el quicio. Luego penetró totalmente y tras ella desapareció también la segunda.

Luvah salió de la selva con el cuerpo inconsciente de Vala. Tras él iban los otros Señores, alarmados, desconcertados y furiosos o asustados. Wolff les explicó lo que quería hacer.

—Sólo podía decírselo a Luvah porque no podía confiar en nadie más. Sospecho que Vala actúa como espía de nuestro padre, pero puede ser inocente. Sin embargo,

no podía correr riesgos. Así que hice que Luvah la dejase inconsciente mientras dormía. La llevaremos con nosotros por si no es culpable. Cuando despierte estará en mitad del combate. Entonces será demasiado tarde para que pueda hacer algo.

»Ahora, pongámonos los trajes. Como ya he explicado, operan bajo el agua lo mismo que en el espacio. Mejor, ya que fueron diseñados para bucear.

—¿Crees que los explosivos habrán actuado ya? —preguntó Luvah, mirando la puerta.

—No hay modo de saberlo —dijo Wolff, encogiéndose de hombros—. Es una puerta de un solo sentido, por supuesto, así que no tendremos ninguna indicación de lo que pasa al otro lado. Pero espero que las trampas iniciales de Urizen hayan quedado destruidas. Y espero que esté muy inquieto, preguntándose qué habremos hecho.

Luvah puso un traje a Vala y luego se puso otro él. Wolff supervisó la instalación de las mechas de los explosivos colocados en el fondo de la trinchera que rodeaba la colina. Las mechas estaban instaladas en tubos huecos de bambú que llegaban hasta la pólvora, el nitrato de amonio y el fulminato de mercurio.

Hubo un temblor y una explosión. Se alzaron en el aire nubes de vegetación y de raíces envueltas en humo negro. Cuando se despejó el humo, Wolff condujo a los Señores hacia la colina. Ésta se hundía rápidamente; su unión con el resto de la isla estaba cortada y su parte inferior destruida. Bajo el peso de los grandes hexágonos dorados, se hundía.

Wolff arrojó varias bombas con la mecha encendida contra la base de las puertas para acelerar el hundimiento de éstas. Las puertas comenzaron a caer. Wolff mandó a sus hombres que esperasen hasta que la parte superior llegase a la línea del pozo formado por la explosión. Cuando las puertas se deslizaron en el agua, dio orden de saltar. Con la mascarilla en la cara, los tanques de aire activados, una lanza de punta de pedernal en una mano, y un cuchillo de pedernal y un hacha en el cinturón, saltó al agua.

La parte superior de las puertas desapareció justo cuando él salía a la superficie para ver mejor lo que sucedía. El agua estaba tan revuelta, llena de trozos de raíces y hojas, que apenas podía ver. Se agarró a la parte superior del marco y dejó que el peso de éste le arrastrase hacia abajo. Caía hacia el fondo, pero Wolff sólo pudo seguir un breve espacio con él.

Luvah, que sostenía a Vala con una mano, se sujetaba con la otra al tobillo de Wolff. Otro Señor se sujetaba al tobillo de Luvah. Theotormon sería el único nadador independiente hasta que cruzase la puerta.

Wolff se aseguró, tanteando, de que estaba en la puerta izquierda. Luego empezó a nadar. No le costó trabajo entrar. El impulso del agua le arrastraba.

La corriente le llevó hasta un alargado vestíbulo. Las paredes tenían luz propia, luz suficiente para poder distinguir los detalles. Algunas de las placas de la pared estaban parcialmente arrancadas o dobladas. Al fondo del vestíbulo, había dos gruesas puertas de metal blanco grotescamente retorcidas. La explosión había resultado eficaz. Aquellas puertas probablemente aislasen el resto del palacio del agua. La presión del agua del fondo del mar habría acabado sin duda abriéndolas. Por entonces, los Señores habrían muerto también a causa de la presión.

Wolff cruzó las puertas destrozadas y penetró en otro pasillo. Viendo su final, dio la vuelta hasta situar sus pies por delante. El agua se encrespaba al fondo, golpeando la pared, y continuaba luego a lo largo de un pasillo ligeramente inclinado. Wolff aguantó el impacto con los pies, se lanzó hacia un lado y continuó arrastrado por la corriente hacia el fondo. La luz le mostró una serie de largas púas de metal debajo. Indudablemente, estaban previstas contra los Señores, que ahora pasaban sobre ellas.

De pronto el pasillo se hundió y el agua bajó en un ángulo de cincuenta grados. Wolff apenas tuvo tiempo de ver qué se abría en otros dos pasillos cuando se vio arrastrado sin posibilidad de evitarlo por el gran ventanal del fondo.

Cayó, girando y girando, viendo pasar ante él las paredes del palacio y un jardín debajo. Le arrastraba la cascada del mar precipitándole por el ventanal.

El impacto de la caída en el lago del fondo de las cataratas le dejó medio inconsciente. Aun así nadó hacia arriba y apartándose de la cascada hacia el borde del lago. En principio el lago había sido un jardín sumergido. Afortunadamente para él, pensó, porque de otro modo hubiese muerto aplastado. Se arrastró hasta el borde de piedra, sin soltar su venablo.

Los otros Señores fueron saliendo uno a uno. El primero fue Theotormon. El siguiente Luvah, con Vala, consciente ya y asustada, detrás. Rintrah apareció nadando unos segundos más tarde. Tharmas flotó al borde del lago, boca abajo y con los brazos abiertos. Wolff le dio la vuelta. Debía haberse golpeado en el borde del ventanal antes del salto. Tenía una pierna seccionada a la altura de la rodilla y la cara destrozada.

Vala se lanzó como una fiera hacia Wolff. Éste la hizo callar; no tenían tiempo para explicaciones. En pocas palabras le explicó lo que había hecho y por qué.

Vala se recobró rápidamente. Sonrió, aún pálida, y dijo:

—¡Lo has conseguido otra vez, Jadawin! ¡Volver los instrumentos de Urizen contra él!

—No sé si eres culpable y estás aliada con nuestro padre o no —dijo Wolff—. Puede que me excediera en mis sospechas, aunque quizás esto sea imposible, tratándose de un Señor. Si eres inocente, me disculparé. Si no, nuestro padre debe de estar ahora convencido de que le traicionaste, y de que estás con nosotros. Así que te matará antes de que puedas explicárselo, a menos que tú le mates primero. No tienes elección.

—Jadawin, ¡siempre fuiste un zorro! ¡De acuerdo! ¡Mataré a mi padre a la primera ocasión que tenga! Quién sabe, quizás tenga ocasión. Hace unas horas habría jurado que nos atraparía en cuando entrásemos en sus dominios. Pero aquí estamos, y él se enfrenta con un problema mortal.

Señaló hacia el gran ventanal por el que continuaba penetrando el mar.

—Evidentemente la puerta está en el nivel más alto del palacio. Y sigue cayendo agua. Si no hace algo enseguida, se ahogará como una rata atrapada en su propia madriguera.

Se volvió para indicar la tierra que rodeaba el palacio.

—Como puedes ver, el palacio está en un valle rodeado de altas montañas. Llevará tiempo, pero todo el mar del mundo acuático cruzará las puertas, a menos que las puertas correspondientes del mundo acuático se asienten en un fondo seco. Este valle quedará inundado, y luego el agua saltará las montañas e inundará el resto del planeta.

—¿Por qué no nos limitamos a subir a las montañas a ver cómo nuestro padre se ahoga? —preguntó Rintrah.

—No —contestó Wolff—. Chryseis está ahí dentro.

—¿Y qué nos importa eso a los demás? —replicó Rintrah.

—Urizen tiene que tener algún vehículo aéreo —dijo Wolff—. Si escapa del palacio en él, nos localizará. Aunque pudiésemos ocultarnos, estaríamos condenados. No tendría más que dejarnos aquí. Al final este mundo quedaría todo inundado. Y nosotros quedaríamos atrapados aquí, moriríamos de hambre quizás. No, si queréis salir de aquí y volver a vuestros propios universos, tendréis que ayudarme a matar a Urizen.

Luego se dirigió a Theotormon:

—Cuando fuiste prisionero suyo te dio cierta libertad. Si pudiésemos encontrar la zona que tú conoces, podríamos evitar mejor las trampas.

—Hay una entrada al fondo del jardín sumergido, que es ahora un lago —dijo Theotormon—. Sería el mejor medio de entrar. Podemos nadar hasta las plantas que aún no están inundadas. Si evitamos el contacto con el suelo y las paredes, no dispararemos las trampas.

Se lanzaron al agua y, sujetándose a los bordes del lago para evitar el impacto de las aguas que caían, bordearon la catarata hasta su parte posterior. Fue fácil localizar la puerta, pues el agua penetraba por ella. Dejaron que les arrastrara hasta llegar a una escalera. Era ancha, de piedra roja y negra tallada. Nadaron escalera arriba y después de muchas vueltas llegaron a otro piso. También éste estaba inundado, así que continuaron la ascensión. El siguiente piso tenía unos centímetros de agua e iba llenándose rápidamente. Los Señores subieron las escaleras hasta la cuarta planta.

El palacio de Urizen era tan majestuoso en todos los aspectos como los de todos los Señores. En otros tiempos Wolff hubiese admirado los cuadros, tapices, esculturas y tesoros, producto del saqueo de otros mundos. Ahora sólo tenía dos pensamientos. Matar a Urizen y salvar a su esposa Chryseis, la de los grandes ojos.

Wolff miró a su alrededor antes de hacer la señal de continuar avanzando.

—¿Dónde está Vala? —preguntó.

—Estaba detrás de mí hace un momento —respondió Rintrah.

—Entonces no está en peligro —dijo Wolff—. Pero podemos estarlo *nosotros*. Ha escapado para unirse a Urizen...

—Será mejor que le encontremos antes que ella —dijo Luvah.

Wolff siguió delante, esperando que surgiese en cualquier momento una trampa. Existía, sin embargo, la posibilidad de que Urizen no hubiese instalado ninguna allí.

Indudablemente tenía que haber defensas en todas las entradas, pero quizás Urizen se hubiese considerado totalmente a cubierto allí. Además, el agua que brotaba por todas partes podría haber desactivado el suministro de energía. Fuesen cuales fuesen las contingencias previstas por Urizen, no debería haber imaginado nunca que los mares de otro planeta se vaciasen súbitamente en sus dominios.

—La planta de arriba —dijo Theotormon— es en la que estuve prisionero. También están allí las habitaciones privadas de Urizen.

Wolff se lanzó por la primera escalera. Fue subiendo lentamente, atento a

cualquier señal de peligro. Llegó sin novedad, y los demás con él, a la planta siguiente, donde se detuvieron un momento. Cuanto más cerca estaban de Urizen, más nerviosos se sentían. Su odio comenzaba a teñirse del viejo respeto que habían sentido por su padre de niños.

Estaban en una inmensa cámara, cuyas paredes eran de mármol blanco. Había en ellas muchos bajorelieves, escenas de diversos planetas. En una aparecía Urizen sentado en un trono. Bajo él, brotaba del caos un nuevo universo. Otras escena le mostraba de pie en un prado con niños jugando a su alrededor. Wolff se reconoció a sí mismo, y reconoció a sus hermanos, hermanas y primos. Aquéllos habían sido tiempos felices, aunque hubiese sombras de cuando en cuando que preludiaban los días de odio y angustia.

—¿Oís el retumbar del agua arriba? —preguntó Theotormon—. No tardará en llegar también a esta planta.

—Chryseis probablemente esté en la misma zona donde tú estuviste prisionero —dijo Wolff—. Llévanos allí.

Theotormon, sus piernas gomosas como muelles, continuó rápidamente. Cruzó sin vacilar una serie de habitaciones y vestíbulos que para un extraño habrían sido un laberinto desconcertante.

Theotormon se detuvo ante una alta entrada oval de piedra escarlata con masas purpúreas que formaban perfiles de criaturas aladas. Tras ella había una gran cámara que brillaba con un tono rojo opaco.

—Ésta es la sala donde pasé la mayor parte de mi cautiverio —dijo—. Pero tengo miedo a cruzar esa puerta.

Wolff hizo pasar su lanza por el quicio.

—Espera un momento —dijo Theotormon—. Quizás sea una reacción diferida.

Wolff continuó sosteniendo la lanza. Contó los segundos, calculando hasta qué altura de la cámara habría entrado si hubiese cruzado la puerta. Hubo un fogonazo de luz que le cegó y le lanzó hacia atrás.

Cuando recuperó la visión, vio que la lanza estaba destrozada. Brotaba de la cámara una bocanada abrasadora y olor a madera quemada.

—Tuviste suerte de que la mayor parte del calor se localizase y ascendiese —dijo Theotormon.

La trampa cubría unos veinte metros. Más allá la estancia podría ser segura. Pero ¿cómo traspasar aquella zona de muerte?

Retrocedió unos pasos, arrojó los restos de la lanza hacia la entrada y se volvió de espaldas. De nuevo relampagueó la luz, arrojando las sombras de los Señores a lo largo del pasillo y enviando luego una bocanada ardiente. Wolff se volvió, arrojó una flecha y se puso de espaldas otra vez mientras contaba. Pasaron tres segundos antes de que se disparase de nuevo la trampa.

Dio una orden y volvieron todos a la escalera, que estaba cubierta de agua hasta la mitad. Se pusieron las mascarillas de oxígeno y se hundieron en el agua. Luego

volvieron al vestíbulo con la mayor rapidez posible, esperando que el agua no se secase con demasiada rapidez. En la entrada, Wolff tiró otra flecha. Cuando el fogonazo se apagó, pero antes de que el calor se hubiese disipado por completo, se lanzó al interior de la cámara. Tras él fueron Theotormon y Luvah. Tenían tres segundos para recorrer veinte metros. Lo consiguieron. Con el calor evaporando la película de agua que cubría sus trajes y chamuscando sus espaldas. Pero lo consiguieron.

Rintrah arrojó una flecha al interior, y él y Tharmas cruzaron también los veinte metros. Wolff se volvió a mirarles en cuanto la luz desapareció. Lanzó un grito porque Tharmas había vacilado. Tharmas no escuchó su aviso de que esperara y lo intentara de nuevo, quizás porque no le oyó. Corría desesperadamente, los ojos muy abiertos bajo la mascarilla. Wolff gritó a los otros que diesen la vuelta mientras Rintrah pasaba corriendo a su lado. Hubo otra nova de luz, un grito y un golpe sordo. El calor aulló sobre los Señores; llegó a ellos el olor de la piel de pez carbonizada y de la carne humana quemada.

Tharmas era una masa oscura en el suelo, con los dedos de las manos y de los pies deshechos.

Sin decir palabra, los otros se volvieron y cruzaron la habitación. Theotormon les condujo a través de un paso muy estrecho junto a la otra entrada, aunque no lo hizo hasta después de comprobarlo. Llegaron a una sala semiesférica que tenía por lo menos cien metros de longitud. Dentro de ella había varias jaulas grandes, todas vacías salvo una.

Wolff vio al ocupante de la primera jaula.

—¡Urizen! —gritó.

La jaula tenía tres metros por tres aproximadamente. Había sólo una fina manta cubriendo el suelo, un tubo para beber agua, un agujero para los excrementos y un proveedor automático de alimentos. El hombre que había dentro era muy alto y muy delgado. Tenía cara de halcón, barbudo y famélico. El pelo le llegaba por detrás a las pantorrillas. La barba a las rodillas. Su cabello era negro pero estaba salpicado de mechones grises, por lo que Wolff supo que su padre llevaba mucho tiempo en la jaula. Las drogas llamadas de la inmortalidad prolongaban sus efectos durante años después de suprimidas.

Urizen se acercó a las rejas pero cuidando de no tocarlas. Wolff advirtió en voz baja a los otros que no se acercaran. Se acercó él hasta las rejas como si se propusiese cogerlas. Urizen le observó con ojos enfebrecidos y tristes, pero no abrió la boca. A unos centímetros de las rejas, Wolff se detuvo y dijo:

—¿Aún nos odias tanto, padre, que estás dispuesto a dejarnos morir?

Rozó las rejas con la punta de una flecha; sobre el metal corrieron venas de luz.

Urizen sonrió con amargura y dijo con voz hueca y dolorida:

—Tocar las barras es sólo doloroso, no fatal. ¡Ay, Jadawin, siempre fuiste un zorro! Sólo tú podrías haber llegado hasta aquí. Sólo tú y tu hermana Vala, y quizás Red Orc.

—Así que ella eludió todas tus trampas y cazó al cazador —dijo Wolff—. Es realmente una mujer notable, mi hermana.

—¿Dónde está? —preguntó Urizen—. ¿Murió esta vez? Sé que estaba con vosotros porque me dijo lo que se proponía hacer.

—Ella está en el palacio y aún tiene que enfrentarse con nosotros —dijo Wolff—. Ha estado convenciéndonos durante todo este tiempo de que tú ocupabas la Sede del Poder. Estuvo jugando con nosotros, compartiendo nuestros peligros y fingiendo ser nuestra aliada. Yo sospechaba que trabajaba para ti, pero esto... nunca lo imaginé.

—Estoy sentenciado —dijo Urizen—. No puedo salir de aquí; no podéis abrir esta jaula para liberarme. Aunque quisieseis hacerlo, no podríais. Y si no me ayudan moriré pronto. Vala me ha injertado un cáncer doloroso y lento. En realidad lo ha hecho ya tres veces, eliminándolo luego antes de que me llegase la muerte y haciéndome recuperar la salud para hacerme otro injerto.

—Mentiría si dijese que lo siento, y lo sabes —dijo Wolff—. Tienes lo que te mereces.

—¡Guárdate tu lecciones de moral, Jadawin! —rugió Urizen. Sus ojos relampaguearon con el viejo fuego, y Wolff sintió que algo se estremecía en su interior. Aún no había muerto en él el miedo a su padre.

—Oí que habías cambiado mucho después de vivir en la Tierra, pero no podía creerlo. Ahora sé que es verdad.

—No vine aquí a discutir contigo —dijo Wolff—. Queda poco tiempo para hablar, de todos modos. Dime, padre, ¿cómo podemos llegar a la sala de control? Si quieres venganza, debes decírnoslo. Vala está libre otra vez y probablemente esté en este momento allí.

—¿Y por qué iba a decírnoslo? —preguntó Urizen—. Voy a morir, pero al menos tendré el placer de saber que tú, Rintrah, Luvah y Theotormon moriréis conmigo.

—¿Y te causa placer el que Vala triunfe? ¿Te complace que ella siga viva, y que tu cuerpo, también, sirva para adornar el salón de trofeos?

Urizen sonrió amargamente y dijo:

—Si te digo lo que quieres saber, Vala podría morir, pero tú vivirías. Es un dilema muy poco atractivo. De cualquier modo yo perderé.

—Puede que nos odies —dijo Wolff—, pero nunca te hicimos nada. Sin embargo, Vala...

—Los mares —dijo Theotormon— pronto llegarán a esta planta. Entonces moriremos todos. Y Vala, segura en su sala de control, se reirá. Y tomará la venganza que ha estado planeando contra Chryseis.

Wolff estaba desesperado. No podía amenazar a Urizen para obligarle a hablar. ¿Qué más podía hacerle de lo que le habían hecho?

—Vamos. No podemos perder más tiempo —dijo; luego añadió, dirigiéndose a Urizen—: Adiós para siempre, padre. Debes morir y pronto. Y piensa que si hablastes podrías conseguir vengarte. Pero el odio te ciega y te lo impide.

—¡Un momento! —gritó Urizen.

Wolff se volvió ansioso hacia la jaula. Urizen se lamió los labios y dijo:

—Si os lo digo, ¿me haréis un favor?

—No puedo liberarte, padre —dijo Wolff—. Sabes que no tenemos tiempo para estudiar el modo de hacerlo. Además, aunque pudiese, no lo haría. Te mataría antes de dejarle libre en el mundo.

—El favor que pido es exactamente ése —dijo Urizen—. La muerte. Sufro un calvario, hijo mío. Mi orgullo me impidió confesarlo hasta ahora. Pero un minuto más de vida me parece como un millar de años. Si no fuese por mi orgullo me habría hincado de rodillas ante ti hace mucho. Para pedirte que me librases de mi tormento. Pero yo nunca haría eso. Urizen no pide ni suplica. Pero un intercambio, es otra cosa.

—De acuerdo —dijo Wolff—. Una flecha entre las rejas servirá.

Urizen les murmuró en pocas palabras lo que necesitaban saber. Justo cuando acababa se oyó una risa al fondo de la sala. Wolff dio la vuelta y vio a Vala caminando hacia ellos. Colocó una flecha en el arco, sabiendo mientras lo hacía que Vala no se habría presentado de aquel modo ante ellos de no sentirse suficientemente protegida.

Entonces vio a través de Vala la pared opuesta y se dio cuenta de que se trataba de una proyección. Ojalá no haya oído también las palabras de Urizen, pensó. Si las ha oído, podrá hacer lo que quiera con nosotros.

—No habría podido salirme mejor si lo hubiese planeado así —dijo la imagen—. Es muy propio, y es mi mayor deseo, que todos muráis juntos. ¡Una feliz reunión de familia! Podréis presenciar cómo agonizan vuestros hermanos. ¡Qué maravilla!

»Y dejaré este planeta y este universo y quizás pueda entonces atrapar al hermano superviviente y a mi querida hermana Aana. Aunque antes me dedicaré a divertirme un poco con tu Chryseis.

—¡Has fracasado hasta ahora y continuarás fracasando! —gritó Wolff—. ¡Aunque nos mataras, no vivirías para gozar de tu triunfo! Conoces el veneno *etsfagwo* de los nativos del mundo acuático, ¿verdad? ¿Sabes que puede mezclarse con los alimentos y que no tiene ningún sabor? ¿Sabes que penetra en las venas y permanece allí mucho tiempo sin causar daño? Y luego, de pronto, se produce la reacción y la víctima perece entre horribles dolores que se prolonga muchas horas. Y sabes también que no hay antídoto.

»Vala, como sabes yo sospechaba tu traición. Así que te puse ese veneno anoche en la comida. Pronto dará cuenta de ti, Vala, y entonces no podrás reírte de nosotros.

Wolff no había hecho tal cosa y hasta aquel momento no se le había ocurrido siquiera la posibilidad de hacerlo. Pero estaba decidido a que, si él moría, Vala pagase por ello con unas horas de angustia mental.

La imagen lanzó un grito de furia y desesperación.

—¡Mientes, Jadawin! —dijo—. ¡Tú nunca harías eso, no podrías hacerlo! ¡Sólo pretendes asustarme!

—¡Sabrás si te digo la verdad o no dentro de muy poco! —gritó Wolff.

Se volvió para disparar la flecha entre las rejas de la jaula y cumplir la promesa que había hecho a Urizen. Al dar la vuelta, vio que la imagen de Vala reverberaba y se desvanecía. Inmediatamente después, una espuma verde brotó de las tuberías ocultas que había en el techo. Cayó con gran fuerza, se desparramó, cubrió hasta las rodillas a los Señores y les hizo toser con sus vapores acres. A Wolff comenzaron a lagrimearle los ojos; se inclinó. Recogió el arco y la flecha que había dejado caer. Los vapores le hicieron toser aun más violentamente.

De pronto, la espuma le llegaba al cuello. Se debatió entre ella hacia la puerta del fondo, aunque podría haber allí esperándole otra trampa. La espuma le cubrió la cabeza. Contuvo el aliento y se colocó su mascarilla de aire. Luego la levantó un poco por encima de la cabeza y sopló la espuma que había penetrado en ella. Ojalá los otros tengan suficiente presencia de ánimo para pensar en sus mascarillas, se dijo.

A unos pasos de la salida, sintió que la espuma empezaba a endurecerse. Continuó avanzando penosamente. Pero su avance iba reduciéndose a un movimiento muy lento. De pronto, la espuma se convirtió en una especie de gelatina y la opacidad verde se aclaró. Estaba capturado como una mosca en ámbar.

Wolff no podía ver a los otros que estaban detrás. Contemplaban la entrada a la que había intentado llegar. Probó a mover los brazos y las piernas y descubrió que podía hacer lentos avances. Con un inmenso esfuerzo, pudo avanzar unos

centímetros. Luego la gelatina, como una marea, le empujó de nuevo hacia atrás y se asentó a su alrededor. No podía hacer más que esperar a que se agotase su reserva de aire. El sistema de respiración era un sistema cerrado que no eliminaba el bióxido de carbono. Si hubiese sido un sistema abierto, habría muerto ya. La gelatina se cerraba a su alrededor con tanta fuerza que no habría habido espacio para expulsar el bióxido de carbono.

Le quedaba, más o menos, media hora de vida. Vala debía de estar riéndose ahora. Y Chryseis, la hermosa Chryseis, la de los grandes ojos, ¿qué estaría haciendo? ¿Se habría visto obligada a contemplar aquella escena? ¿O estaría escuchando la descripción de lo que Vala se proponía hacer con ella, de labios de la propia Vala?

Pasaron quince minutos durante los cuales se esforzó desesperadamente por hallar una salida. No había ninguna. Aquél era el final de veinticinco mil años de vida y de los poderes de un dios. Su vida había sido inútil; podría muy bien no haber nacido. Moriría, y Chryseis moriría también, y ambos pasarían a constituir dos ejemplares más de la sala de trofeos.

No, al menos eso no sería cierto. Vala tendría que abandonar aquel lugar. Las aguas que penetraban por la puerta del nivel más alto del palacio aseguraban esto. No podría permitirse aquel placer. Su cuerpo y el de Chryseis quedarían en el fondo del mar, en la oscuridad y el frío, hasta que la carne se pudriera y los huesos se desmenuzaran por la acción de las corrientes que los esparcirían por todas partes.

¡Las aguas! Había olvidado que continuaban descendiendo por las plantas, escaleras abajo. Si...

La primera oleada medio llenó el pasillo que había más allá de la arcada y arrancó un trozo de gelatina. El pasillo estaba totalmente lleno y la gelatina empezaba a disolverse. El proceso era lento, sin embargo. Las aguas avanzaban hacia él poco a poco, convirtiendo la gelatina en una espuma verde que el líquido absorbía. Había pasado más de media hora según sus cálculos. Tenía la sensación de que cada segundo sería el último.

La gelatina se convirtió en espuma verde y oscureció su visión. La masa espesa y compacta se disolvió y Wolff quedó libre. Pero el peligro pasaba a ser mayor. Sumergido en el agua, se ahogaría en cuanto se le acabase el aire.

Nadó hacia los otros, a los que podía ver a través de un velo verde. Los liberó de la gelatina que aún los atrapaba, pero descubrió que Rintrah estaba muerto. Se había colocado la mascarilla a tiempo, pero algo había ido mal. Wolff hizo un gesto a Theotormon y a Luvah y nadó hacia la otra salida. Se abrió a su única esperanza. Intentar cruzar la puerta a través de la cual penetraba el agua era imposible debido a la corriente. Se veían arrastrados, quisieran o no, hacia la otra puerta.

Wolff cavó en la gelatina que tapiaba la puerta hasta abrirse camino y cayó de cabeza en la sala siguiente. Sus hermanos cayeron tras él y se deslizaron boca abajo por la estancia, tropezando con él en la pared opuesta. Se apartaron rodando de la corriente y se levantaron. Wolff se quitó la máscara. No sólo tenía que hablar con

ellos sino que al cabo de un minuto o dos la habitación se llenaría también de agua.

—¡Urizen me dijo que había una puerta secreta que daba a un duplicado de la sala de control! ¡La tenía preparada por si alguien conseguía apoderarse de la sala de control principal! ¡Tiene mandos que pueden desactivar los de la sala principal! Pero para llegar allí, tenemos que cruzar la puerta de la trampa de rayos caloríficos. ¡No tuvo tiempo de decirme cómo se desconectaban esos rayos! ¡Volveremos a ponemos las mascarillas cuando nos cubra el agua y entonces iremos hasta allí! ¡Espero que el agua estropee los proyectores!

Se colocaron las mascarillas y se acuclillaron en un rincón próximo a la entrada para protegerse del empuje de la corriente. El agua golpeó la pared opuesta a la entrada y luego cubrió la estancia y atravesó la puerta. Viendo que el agua no activaba los rayos, Wolff lanzó su hacha de piedra hacia la puerta. Aun a través de sus párpados cerrados, vio el resplandor. Cuando abrió los ojos el agua hervía. El hacha había cruzado la entrada.

Las aguas se elevaban rápidamente, arrastrando a los Señores hacia el techo. Cuando quedaban sólo unos treinta centímetros de aire entre mar y techo, se pusieron las mascarillas. Wolff buceó aproximándose lo máximo posible al suelo y empezó a nadar. De pronto, el aire se agotó. Contuvo el aliento y continuó nadando. Hubo un resplandor de luz que le cegó y el agua pareció quemar sus manos desnudas y su nuca. Se lanzó contra un lado de la entrada y pasó a la habitación contigua. Echó allí los pies al suelo y se impulsó hacia arriba. Extendió las manos para aminorar el impacto contra el techo, que aún no podía ver.

Su cabeza chocó con piedra, se quitó la mascarilla y respiró. Sus pulmones se llenaron de aire, luego el agua le golpeó en la boca y tosió. Volvió a ver; Theotormon y Luvah estaban a su lado. Wolff alzó una mano y señaló hacia abajo.

—¡Seguidme! —gritó.

Buceó, los ojos abiertos, deslizando las manos a lo largo de la pared. Había en un nicho una estatua de jade verde, de unos treinta centímetros de altura, que debía haber sido en otros tiempos un ídolo de algún pueblo de algún universo. Wolff giró la estatua y una sección de la pared se abrió hacia adentro. Los tres Señores se vieron arrastrados a una gran sala. Se pusieron de pie y Wolff corrió hasta una consola y activó una palanca roja. La puerta se cerró rápidamente, tapiando el agua. Pero la habitación quedó cubierta, de todos modos, hasta unos treinta centímetros de altura.

Después de localizar la consola de la que Urizen le había hablado (había por lo menos treinta), Wolff accionó una placa rectangular sobre la que había grabado un ideograma del antiguo alfabeto que en otros tiempos utilizaban los Señores. Retrocedió y por primera vez en mucho tiempo sonrió.

—Vala no sólo no podrá ya utilizar los controles —dijo—, sino que ha quedado también atrapada en su sala de control. Y todas las puertas de salida de la sala están desactivadas. Sólo las puertas permanentes del palacio, como la puerta del mundo acuático, siguen funcionando.

Wolff extendió la mano hacia el botón que desactivaría la pantalla visual de la otra sala de control. Pero no llegó a pulsarlo; se detuvo un momento pensativo.

—Cuanto menos sepa nuestra hermana sobre la situación, mejor para nosotros —dijo—. Theotormon, ven aquí y escucha atentamente.

Wolff y Luvah se ocultaron detrás de una consola y atisbaron por una estrecha abertura que había entre ella y su pantalla. Theotormon pulsó el botón con la punta de una aleta. Vala le miraba fijamente, su pelo largo y rojizo empapado y la cara contraída de cólera.

—¡Tú! —exclamó.

—Saludos, hermana —dijo Theotormon—. ¿Te sorprende verme aún vivo? ¿Cómo te sienta saber que te he cortado la salida y te he dejado indefensa?

—¿Dónde están tus hermanos, tus aliados? —preguntó Vala, intentando ver en la habitación, por detrás de él.

—Han muerto. Sus tanques de aire se agotaron, lo mismo que el mío. Pero este cuerpo que mi padre me dio me permitió contener el aliento hasta que el agua deshizo tu gelatina.

—¿Así que por fin Jadawin está muerto? No lo creo. ¡Estás intentando engañarme, babosa estúpida!

—No estás en situación de poder insultarme.

—Déjame ver su cuerpo —dijo ella.

—Eso es imposible —dijo Theotormon, encogiéndose de hombros—. Debe de estar flotando por algún rincón del palacio. Apenas si pude llegar yo mismo a esta sala. No puedo salir por él, se inundaría esta habitación.

Vala miró el agua del suelo y luego sonrió.

—Así que también tú estás atrapado. Tú, pez apestoso e imbécil, ni siquiera tienes el cerebro de un pez... ¡Me has indicado exactamente cuál es tu situación!

Theotormon lanzó un gemido.

—Pero... pero... —dijo.

—Debes creer que me tienes en tu poder —dijo Vala—. Y en cierto modo es así. Pero también yo te tengo en mi poder. Yo sé dónde está el vehículo espacial. Ese vehículo puede llevarnos fuera de este planeta, hasta otro, otro planeta que tiene una puerta por la que podremos abandonar este universo. ¿Qué te propones hacer, dime?

Theotormon se rascó la piel de la cabeza con la punta de una aleta.

—No lo sé.

—¡Oh, sí, claro que lo sabes! ¡Eres estúpido, pero no tanto! Harás un trato conmigo. Me dejarás salir de aquí y yo te dejaré ir conmigo en la nave. Ninguno de los dos tenemos otra posibilidad.

Wolff no podía ver la expresión de Theotormon, pero podía deducir de su tono que fingía suspicacia y recelo.

—¿Cómo puedo confiar en ti?

—No tienes otro remedio. Podremos solucionar esto de modo que ninguno pueda

engañar al otro. ¿De acuerdo?

—Bueno, no sé...

—Esta sala de control no se vería afectada aunque el mar alcanzase más de un kilómetro de altura y se asentase eternamente sobre el palacio. Tengo comida y agua suficiente para un año. Puedo sentarme simplemente aquí a esperar a que mueras. Y esperar luego hasta que encuentre un medio de salir. Y, no lo dudes, encontraré un medio.

—¿Por qué no lo haces, entonces? —preguntó Theotormon.

—Porque no quiero estar un año en esta sala. Tengo mucho que hacer.

—Está bien. ¿Y qué me dices de Chryseis?

—Ella viene conmigo. Tengo planes para ella —contestó Vala.

Su tono se hizo aun más suspicaz.

—¿Por qué te preocupas por ella? —añadió.

—No sé —dijo Theotormon—. Simplemente me lo preguntaba. Bueno... pensé que quizás accederías a dármele. Debe ser muy bella, por lo que dijo Jadawin.

Vala se echó a reír y dijo:

—Sería una buena forma de torturarla. Pero no es bastante. No, no te la daré.

—Entonces no hay trato —dijo Theotormon—. Quédatela. Veremos cómo te sienta estar atrapada con ella durante un año. Además, no creo realmente que puedas llegar nadando hasta la nave espacial. La presión del agua te matará.

—¡Óyeme, babosa estúpida! —dijo Vala—. ¡Eres capaz, por lo que veo, de morir antes que hacerme un favor! ¡Está bien, te la daré!

Wolff sonrió. Había dado instrucciones a Theotormon para que sacase el tema de Chryseis y apartase así el pensamiento de Vala de él. Este asunto de Chryseis era bastante irrelevante y tan *theotormónicamente* egoísta que Vala podría convencerse de que él no estaba ocultando la verdad.

Theotormon aplaudió con sus aletas alegremente. Wolff pensó que ojalá aquella alegría fuese fingida, pues no estaba seguro de que Theotormon no fuese a traicionarle en el último momento.

—De acuerdo —dijo Theotormon—. Ahora, dime, ¿cómo podemos llegar hasta la nave?

—Primero tendrás que liberarme. No voy a decírtelo para que luego te vayas sin mí.

—Pero si abro la puerta de tu sala, podrás salir y adelantarte.

—¿No puedes ajustar los controles de modo que se abran las puertas en el momento en que tú llegues aquí?

Theotormon lanzó un gruñido como si no se le hubiese ocurrido la idea.

—Está bien. Con la condición de que salgas de la sala sin ninguna ropa encima. Debes salir desnuda y sin nada en las manos. Yo saldré de mi sala sin armas. Ambos saldremos exactamente al mismo tiempo y nos encontraremos en el pasillo que une las dos salas.

—¡Yo pensaba...! —dijo Vala—. Por lo que dices sabías desde el principio cómo llegar aquí... ¡Así que ahí es donde están los otros controles! Y yo creía que el otro extremo del pasillo era una pared...

—De nada te servirá saberlo —dijo Theotormon—. No podrás pasar si yo no te dejo. Otra cosa, desnuda también a Chryseis. No quiero que ocultes armas entre su ropa.

—¿No quieres correr ningún riesgo, verdad? —dijo Vala—. Puede que seas más inteligente de lo que yo pensaba.

¿Qué estaría planeando Vala? Si se encontraba con Theotormon en mitad del pasillo, estaría desvalida frente a la mayor fuerza de éste. Él la atacaría en cuanto ella revelase el emplazamiento de la nave espacial, eso era seguro.

La verdad era que Wolff, Luvah y Theotormon sabían donde estaba la nave espacial. Theotormon había fingido ignorarlo sólo para aparentar darle una ventaja a ella. Tenía que convencerla de algún modo para que saliera de la sala de control, porque si no jamás saldría. Wolff conocía a su hermana. Era capaz de morir y arrastrar consigo a Chryseis antes que rendirse. Para ella era inconcebible el que un Señor mantuviese la promesa de no atacarla. Tenía buenas razones para pensar así. De hecho, el propio Wolff, aunque ya no se consideraba nunca un auténtico Señor, no estaba seguro de ser capaz de mantener la palabra dada. Desde luego, no pretendía que Theotormon respaldase sus garantías.

Entonces, ¿qué tendría pensado Vala?

Theotormon volvió de nuevo a repetir lo que habían de hacer, fingiendo no estar seguro del todo. Luego desactivó la pantalla y se volvió para que Wolff y Luvah pudiesen salir antes y adelantarse. Como había dicho Theotormon, el pasillo comunicaba las dos salas de control. Las salas de control y el vestíbulo que había entre ellas estaban en una unidad cerrada protegida por paredes de una aleación metálica de cinco metros de espesor. La unidad podría soportar cualquier presión del agua y resistir hasta el impacto directo de una bomba de hidrógeno. La pared interior estaba cubierta de una substancia capaz de rechazar los neutrones de una bomba neutrónica. Urizen había situado la sala de control secreta en esta unidad, junto a la sala de control principal, precisamente para situaciones de este género. Cualquiera que lograra penetrar en la sala principal no sabría que había una salida al pasillo hasta que se abriese parte de la aparentemente sólida pared de la sala de control principal.

El propio pasillo, aunque era un servicio de emergencia, estaba decorado como si fuese a utilizarse para sala de recepción de los Señores. Había en él cuadros, esculturas y muebles que ni siquiera un multimillonario terrestre podía adquirir con toda su fortuna. Había un candelabro tallado en un solo diamante, que pesaba media tonelada, colgando de una inmensa cadena de oro. Y no era éste el objeto más valioso del pasillo.

Wolff se ocultó detrás de un sofá cubierto por la piel sedosa, color chocolate y azul, de un animal. Luvah se escondió detrás del pedestal de una estatua. Theotormon

se aseguró de que sus compañeros estaban dispuestos y volvió a la sala de control para informar a Vala que ya podían llevar a cabo el plan según lo previsto. Luego apretó el botón que abría la puerta de la sala de Vala.

La pared del otro extremo del pasillo se deslizó hacia arriba. Brotó luz de la abertura y Vala sacó cautamente la cabeza. Theotormon hizo lo mismo desde su puerta. Salió rápidamente, preparado sin embargo para retroceder si ella tenía un arma. Ella lanzó una sorda carcajada y salió al pasillo, con las manos abiertas para mostrar que no llevaba nada. Estaba desnuda y majestuosa.

Wolff la miró un instante, pero sólo tenía ojos para la mujer que la seguía. Era su Chryseis, la hermosa ninfa de grandes ojos y pelo atigrado. Ella, también, iba sin ropa.

—El Cuerno de Shambarimen —dijo Theotormon—. ¡Casi se me olvida! ¿Dónde está?

—Está en la sala de control —contestó Vala—. No lo traje porque me dijiste que debía salir con las manos vacías.

—Entra por él, Chryseis —dijo Theotormon—. Pero cuando vuelvas, tráelo alzado sobre la cabeza y no apuntes hacia mí. Si haces un movimiento brusco con él, te mataré.

La risa de Vala inundó el pasillo.

—¿Tanto miedo tienes que sospechas hasta de ella? ¡Ella no te haría daño! ¡Ella no haría nada por mí!

Theotormon no contestó. Siguiendo las instrucciones de Wolff, jugaba el papel del Señor receloso, suspicaz y alerta en previsión de cualquier traición de Vala. Si Theotormon se hubiese mostrado demasiado seguro, ella habría sospechado inmediatamente algo.

Vala y Theotormon fueron aproximándose luego, avanzando lentamente y al unísono. Era como si siguiesen los pasos de una danza, y se movía rígidamente, a un ritmo coordinado.

Wolff, acuclillado, esperaba. Se había quitado el traje para que no entorpeciera sus movimientos. El sudor de la tensión cubría su cuerpo. Ni él ni Luvah llevaban armas. Las habían perdido todas antes de llegar a la sala secreta. Y, para su decepción, en la sala no había armas. Al parecer Urizen no lo había considerado necesario. O, mucho más probable, había armas ocultas detrás de las paredes, accesibles sólo a quien supiese encontrarlas. Urizen no había tenido tiempo para dar aquella información... si es que había tenido intención de hacerlo.

El plan era esperar a que Vala pasase ante Luvah, oculto al otro lado del vestíbulo. Cuando él saliese tras ella, Theotormon saltaría también a cogerla. Wolff abandonaría entonces su escondite y ayudaría a los otros dos.

Vala se detuvo a unos metros de distancia del candelabro de diamante. Theotormon se detuvo también.

—Bueno —dijo ella—, mi feo hermano, parece que has cumplido tu parte del

acuerdo.

Theotormon asintió con un gesto y dijo:

—Ahora, dime, ¿dónde está la nave espacial?

Dio un paso con la esperanza de que también ella lo diese y se acercase más. Pero Vala se quedó quieta. Burlonamente, dijo:

—La entrada a la nave está precisamente al otro lado de ese espejo en forma de rosa. ¡Podrías haber entrado por ahí dejándome morir, si lo hubieses sabido, basura estúpida!

Theotormon gruñó y saltó hacia ella. Luvah salió de detrás de la estatua pero tropezó con Chryseis. Wolff se levantó y corrió directamente hacia Vala.

Ésta lanzó un grito y alzó la mano derecha, la palma en ángulo recto respecto al brazo, los dedos apuntando rígidamente hacia el techo. De la palma brotó un rayo de un blanco intensísimo, no más grueso que una aguja. Vala movió su mano hacia la izquierda en un arco horizontal. El rayo cruzó el cuello de Theotormon, decapitándolo. Por un instante el cuerpo quedó en pie, rígido, la sangre brotando del cuello como un surtidor. Luego se desplomó hacia delante.

Wolff se echó al suelo detrás de Theotormon. Vala, al oír a Luvah gritar cuando se recobró de su choque con Chryseis, dio la vuelta. Evidentemente pensó que aquél era el peligro más próximo y que ya tendría tiempo luego de enfrentarse a Wolff.

Chryseis había reaccionado rápidamente. Al ver la cabeza del hombre-foca caer, se había lanzado detrás de una estatua para protegerse. El rayo de Vala arrancó un trozo del pedestal de la estatua pero no alcanzó a Chryseis. Luvah se abalanzó hacia Vala con la cabeza baja. Vala saltó a un lado y le golpeó con el canto de la mano izquierda. Luvah cayó de bruces, inconsciente.

El por qué no le había matado con el pequeño lanzarrayos implantado en la palma de la mano era un misterio. Quizás quisiese reservar a alguien a quien poder torturar, actitud muy acorde con la psicología de los Señores.

Wolff se encontraba desvalido, o al menos eso pensaba Vala. Avanzó hacia él.

—Ahora te mataré a ti —dijo—. Eres demasiado peligroso para dejarte vivir un minuto más de lo necesario.

—Aún no estoy muerto —dijo Wolff.

Sus dedos se cerraron sobre la cabeza de Theotormon. La lanzó contra ella. Inmediatamente, Wolff se levantó y corrió hacia Vala, sabiendo que no tenía ninguna posibilidad pero con la esperanza de que sucediese algo que desviase suficientemente la puntería de ella.

Ella alzó la mano para protegerse del proyectil. El rayo partió la cabeza por la mitad, pero una sección continuó avanzando hacia ella.

El rayo, dirigido momentáneamente hacia el techo, cortó la cadena de oro. Y el candelabro de diamantes de media tonelada cayó sobre ella.

Wolff se lanzó al suelo para apartarse de la línea de fuego, en caso de que ella viviese aún y pudiese utilizar la mano. Vala alzó la cabeza, en sus ojos aún brillaba

una luz. Sus brazos y su cuerpo estaban aplastados bajo el diamante, por debajo del cual salía sangre.

—Hermano... lo conseguiste —balbuceó.

Chryseis salió de detrás de la estatua y se arrojó en brazos de Wolff. Le abrazó, sollozando. Él no pudo reprochárselo, pero había aún cosas que hacer.

La besó unas cuantas veces, la abrazó y luego la apartó de sí.

—Tenemos que salir de aquí mientras podamos —dijo—. Aprieta la tercera gárgola de la izquierda, sobre el espejo.

Lo hizo y el espejo giró hacia adentro. Wolff se echó al hombro a su inconsciente hermano y se dirigió hacia la entrada.

—¡Robert! —dijo Chryseis—. ¿Y ella?

Él se detuvo.

—¿Qué quieres decir?

—¿Vas a dejarla sufriendo así? Tardará mucho en morir.

—No lo creo —dijo él—. Además, tiene su merecido.

—¡Robert!

Wolff suspiró. Por un instante había sido de nuevo un completo Señor, se había convertido en el viejo Jadawin.

Dejó a Luvah en el suelo y se acercó a Vala. Ésta se agitó, movió una mano. Una sección del diamante se derrumbó en el suelo. Wolff saltó hacia ella y en el momento mismo en que el rayo brotaba de su palma asió la mano. La retorció tan violentamente que los huesos crujieron. Vala lanzó un último grito de dolor antes de morir.

Dirigido por Wolff, el rayo láser la había guillotinado.

Wolff, Chryseis y Luvah entraron en la nave espacial. Ésta se elevó en línea recta desde la rampa de lanzamiento a la cúspide misma del palacio. Wolff dirigió la nave hacia la puerta de salida, oculta en las montañas del planeta de los tempusfudgers. Sólo entonces tuvo tiempo para enterarse de cómo había logrado Vala sacar a Chryseis de su cama y de su mundo.

—El hexáculo me despertó —dijo ella— cuando estaba durmiendo. Él... la voz de Vala... me advirtió que si intentaba despertarte morirías de un modo horrible. Vala me dijo que sólo siguiendo sus instrucciones evitaría tu muerte.

—Deberías haberlo pensado mejor —dijo él—. Si ella hubiese podido matarme, ya lo habría hecho. Pero en fin, supongo que estabas demasiado preocupada por mí. No te atreviste a correr el riesgo de que pudiese hacerlo.

—Sí. Yo quería gritar, pero tenía miedo a que ella pudiese cumplir sus amenazas. Estaba tan aterrada, tenía tanto miedo por ti, que no podía pensar claramente. Así que crucé la puerta que ella me indicó, una de aquellas puertas que daban a una planta inferior de nuestro planeta. Desactivé las alarmas antes de entrar, tal como ella me ordenó. Vala estaba esperándome en la cueva a la que conducía la puerta. Había instalado ya otra puerta para poder pasar conmigo a este universo. El resto ya lo

sabes.

Wolff entregó los controles a Luvah, para poder abrazarla y besarla. Ella empezó a llorar y pronto lloraba él también. Las lágrimas de Wolff no sólo eran de alivio por haber podido recuperarla ilesa y por el fin de las angustiosas experiencias de aquel mundo. Lloraba también por sus hermanos y su hermana muertos. No lloraba por los que acababan de morir, por los adultos. Lloraba por sus hermanos y hermana como los niños que habían sido en otros tiempos y por el amor que se habían profesado mutuamente de niños. Lloraba por la pérdida de lo que podrían haber sido.

∞



PHILIP JOSÉ FARMER Escritor estadounidense de ciencia ficción y fantasía nacido en North Terre Haute, Indiana, el 26 de enero de 1918 y fallecido en Peoria, Illinois, el 25 de febrero de 2009. Es uno de los autores de género fantástico más importantes del siglo XX y su denominada Edad de Oro de la Ciencia Ficción. Algunas de sus novelas recogen a personajes históricos o incluso a personajes ficticios de otros autores. Así, en su obra aparecen un supuesto hijo de Dorothy (de *El mago de Oz*), Phileas Fogg (de *La vuelta al mundo en ochenta días*), Tarzán, Doc Savage, Sherlock Holmes o Hermann Göring. Este último aparece en la más aclamada serie de Farmer, la serie *Mundo del Río*, protagonizada por sir Richard Francis Burton (un explorador y orientalista británico del siglo XIX al que se deben las primeras traducciones completas al inglés de el *Kamasutra* y *Las mil y una noches*) y en la que también aparece Alice, personaje central de *Alicia en el País de las Maravillas*. La primera novela de esta serie, *A vuestros cuerpos dispersos* (*To your scattered bodies go*, 1971) se considera la más importante de sus obras y uno de los títulos míticos del género fantástico, y fue merecedora del premio «Hugo» (el más importante del mundo de género fantástico) en 1972.