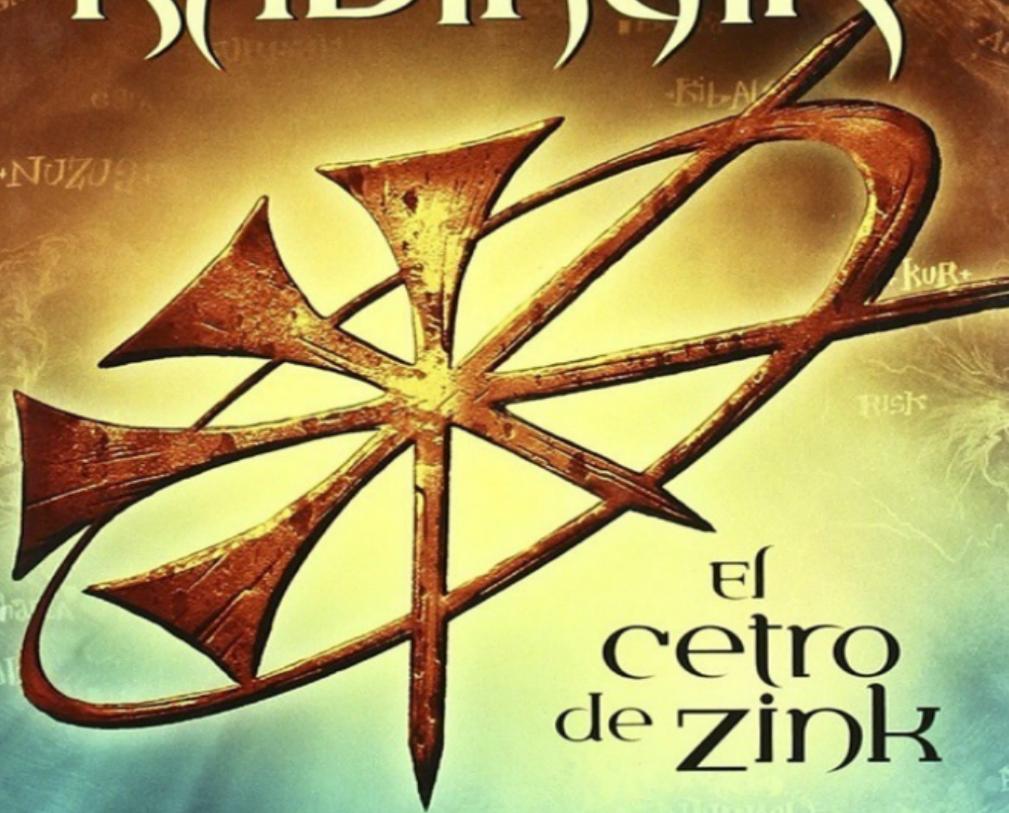


JOAN LLONGUERAS  
MERCÈ MASNOU

# KADINGIR



El  
cetro  
de zink

LAS PUERTAS DE UN MUNDO FASCINANTE  
SE ABREN PARA TI

de

Ishtar, la afortunada nueva reina, descubrirá que su admirada abuela no es tan sólo una arqueóloga de gran fama mundial, sino que esconde un montón de secretos que nunca habría podido imaginar. Aunque no todo va a ser tan fácil como parece, pues el malo más malo de todos los malos, Usumgal, Señor de Zapp, secuestrará a su abuela, complicando aún más la toma de posesión y, por si eso fuera poco, la pequeña deberá superar tres pruebas para heredar efectivamente el legado.

Pero no se enfrentará sola a su destino. Nakki, el serio y severo gran consejero, guiará y entrenará a la joven Ishtar, cuyo especial carácter pondrá a prueba su paciencia de educador hasta el último momento. Galam, un inventor inteligente, despistado y amante de la vida plácida, la ayudará con tecnología punta y apoyo moral, acompañado durante gran parte de sus aventuras por Ullah, descendiente de las aves, de espíritu libre y tan llena de buen humor cómo de coraje. Completarán este equipo Zuk, gran consejero de la raza que ha

evolucionado a partir de los delfines, y Golik, de la familia de los reptiles, que con su carácter tan especial demostrará que los hechos valen mucho más que las palabras. A todos ellos, compañeros de su abuela Nirgal, se añadirá Nimur, el joven rey de una raza felina, que se sentirá interesado especialmente por Ishtar.

Las relaciones entre los eclécticos y dispares integrantes del equipo en su conquista del trono de Zink, demostrarán sin duda alguna que los polos opuestos se atraen. El humor absurdo de la chica y la

seriedad rayando en la apatía sentimental de su consejero, el libre y atolondrado carácter de Ullah y la tranquilidad que busca Galam, o la rabia de Usumgal y el odio que se profesan sus dos grandes consejeros, darán tono a las acciones de un grupo de grandes y carismáticos personajes, cada uno hecho a su manera.

Luchas y batallas, lecciones y explosiones, aderezadas con el ingrediente especial que representa el imperturbable humor de la reina de los zitis, se irán sucediendo sin tregua para que los buenos

consigan lo que siempre han querido los buenos en la historia de los buenos: ganar a los malos.



Joan Llongueras & Mercè  
Masnou

# **El cetro de Zink**

**Kadingir - 1**

**ePub r1.0**  
**fauri13 18.03.15**

Título original: *El ceptre de Zink*  
Joan Llongueras & Mercè Masnou, 2006  
Ilustraciones: Enrique Corominas

Editor digital: fauri13  
ePub base r1.2



A Lola, que abrió el primer  
portal





# 1

## Ishtar

**A**rg! ¡Qué asco! ¿Verdura otra vez, mamá? —dice Gerard mientras marea con el tenedor el contenido de su plato, pasándolo de un lado al otro, como si esperara que esta sutil maniobra hiciera desaparecer el brécol por combustión espontánea.

—Por supuesto, y muy rica que está... y es muy sana —afirma ella, con tono despreocupado mientras sigue buscando el pincel del cinco en el

armario de los cereales—. Además, ya comes demasiadas porquerías fuera de casa. Como mínimo aquí, por la noche, comes algo decente... pero, ¿dónde diantre lo habré dejado? Istar, hija... ¿tú no habrás visto el pincel aquel de mango marrón? No lo encuentro por ninguna parte... juraría que lo había dejado en la cocina, cuando hice aquel retrato del abuelo... —sigue diciendo mientras abre armarios con una mano y hace equilibrios para mantener un bote de cristal con aguarrás lleno de pinceles con la otra, aparte de llevar un atril bajo el brazo—. ¡Válgame Dios! Ahora tendré que ir a comprar uno, y la tienda ya habrá cerrado...

—Hombre, mamá... sana sí que puede serlo, tanto como tú quieras, pero tampoco es necesario decir que sea buena, ¿eh? —responde Ishtar, sin hacer demasiado caso de la relativa desesperación de su madre—. Es más bien... cómo te lo diría... ¿neutral? Además, creo que te ha quedado algo cruda... Mi brécol, como si dijéramos, parece vivo... de hecho, ¡creo que se está moviendo! ¡Oh! ¡Está vivo! ¡Oh, Dios mío! ¡Mi brécol me quiere atacar! —Ishtar coge el tenedor, pincha el brécol como si se tratara de un dragón asesino, lo levanta un par de palmos por encima de su cabeza y lo sacude de un lado al otro como si luchara—. Mamá,

mamá, ¡¡me quiere comer!! ¡Arghhh!

—¡Ja, ja, ja! —se ríe Gerard, atragantándose con el brécol que se está comiendo...

Rojo como un tomate y medio ahogado, golpea la mesa con las manos, sin parar de reír.

—Mamá, MAMÁ... ¡mira! ¡¡Está ahogando a Gerard, también!! ¡¡Es un brécol alienígena que quiere colonizar el planeta tierraaaa!! ¡¡Arghh!! Mamá, ¡ayuda, ayudaaa!

Gerard escupe el brécol y respira profundamente, aliviado, sin dejar de reír mientras mira a su hermana, aún con el tenedor en alto.

—Ishtar, que con la comida no se

juega ¿eh? ¿Dónde diantre estará ese pincel? Además no creo que esté tan crudo, ¿eh? Eres una exagerada...

Ishtar pelea con el trozo que queda del brécol original de su tenedor, mientras Grati se acerca sin que nadie la vea, curiosa por los gritos que vienen de la cocina, y mira la verdura que ha caído al suelo, muerta y bien muerta tras la épica lucha con Ishtar.

La gata se acerca despacio, insegura y cautelosa, y huele aquella cosa verdosa. La toca con la pata y ve que, efectivamente, está muerta. Así que decide que no vale la pena comerse el cadáver. Se va de la cocina, muy digna, pensando que ella es una gata y no una

carroñera cualquiera.

Gerard todavía sigue riendo como un loco mientras Ishtar, acabando la broma de forma espectacular, agarra el tenedor con ambas manos y empieza a botar de la silla.

—¡Mamáaaa! ¡Me quiere mataar! ¡Me quiere mataaar! —y acto seguido hace un rápido movimiento con las manos y ¡CLAC!, clava el tenedor en el plato—. Ya está muerta —afirma, contundente.

—¡Muy bien! Y ahora te la comes — completa su madre, que no parece que le haga caso en absoluto mientras hace comedia, mirando el estante de la comida del gato.

Ishtar se levanta y va hacia su madre.

—¡Mamá, muy mal! —dice, señalándola con el dedo índice, en señal de desaprobación—. Un brécol de otro planeta viene a colonizarnos ¿y no eres capaz ni de defender a tus propios hijos? ¿Tú crees que esto es normal? Mira al pobre Gerard, aún herido de guerra.

Abre la nevera, aparta un bote de espárragos y coge un vaso de plástico con agua y un pincel.

—Toma mamá... tu querido pincel...

—¡Anda! ¿Estaba aquí? ¡Madre mía! —dice Anna, poniéndose la mano a la cabeza y despeinándose aún más.

—Eso digo yo... ¡madre mía! —

repite Ishtar, negando con la cabeza, haciendo como que está muy preocupada —. En fin, mamá... Como que está visto que el brécol es peligroso para la raza humana, ¿qué te parece si encargamos unas pizzas? Te prometo que esta vez no volarán por la cocina... ¿verdad hermanito? —dice, reforzando la última sílaba de la palabra hermanito y mirando a Gerard con cara de pocos amigos.

—Oh, pero es que yo quería ver si Grati la cogía con la boca, como hacen los perros con los *freesbies*... la culpa es de mamá, que no quiere tener perros... si tuviéramos uno no tendría que...

—¡Hermanitooooooooooo...!

—Vaaaale, nada de tirar las pizzas estilo *freesbie*.

—Entonces... ¿llamamos?

La cocina en la que se ha desarrollado esta frenética actividad parece una especie de habitación de los trastos, donde encontrar un sitio para dejar los platos y los vasos para comer ya es todo un reto; de hecho la casa entera de esta exótica familia hace juego con la cocina. Y decimos casa por no decir caserón, palabra que, de hecho, sería mucho más adecuada.

*Can Sata* es la casa más antigua de Las Palmeras, urbanización rural ubicada a unos veinte minutos de la

ciudad en coche, formada por unas veinte casas con grandes jardines, repartidas de forma aleatoria por la zona. La casa se construyó en el año mil quinientos, aproximadamente, y cuando se edificó ni siquiera existía la ciudad, tal y como es ahora. A pesar de su edad proecta, el caserón se conserva maravillosamente. Rodeada por un gran jardín, con toda clase de árboles, plantas y arbustos que crecen a su aire, la propiedad ocupa diez hectáreas de terreno en la cumbre de un cerro que domina la ciudad.

Aparte de la casa y del jardín, también hay una extensa zona de bosque, que podría llegar a ser perfectamente

edificable. Por ese motivo se ha convertido en el objetivo prioritario de cientos de agentes inmobiliarios, aunque nunca han pensado en venderla, en parte porque no existe esa necesidad, y en parte porque su única propietaria nunca ha querido hacerlo.

La propietaria legal de la casa, curiosamente, es la que menos tiempo pasa en ella. De hecho, hace casi once años que ni la pisa (o eso es lo que piensan sus habitantes). Nirgal Sata, madre de Anna y abuela de Ishtar y Gerard, se ha pasado media vida viajando por todo el mundo y vive ahora al norte del Amazonas, en algún punto indefinido entre Itacoatiara y la sierra de

Tumucumaque, buscando un templo inca que parece ser desvelará muchas incógnitas sobre el origen de la humanidad. La señora Sata es una reconocida arqueóloga de fama mundial.

Pero dejemos a Nirgal por un momento y regresemos al interior de la casa, donde uno de los habitantes está hoy más contento de lo habitual. Y es que hoy, veintiséis de julio, no es un día normal y corriente. Tan sólo faltan veinticuatro horas para el undécimo cumpleaños de Ishtar. ¡Once años! Un número muy peculiar, por ser capicúa, además de su favorito. De hecho todo lo que sea capicúa le encanta a nuestra heroína, hasta el punto de ser

coleccionista compulsiva de toda clase de objetos capicúa: números de lotería, palabras, imágenes, incluso pequeñas estatuas que va reuniendo en sus apretadas estanterías. Un *hobbie* muy peculiar, inculcado desde la lejanía por su abuela.

Así, como lo oís. La abuela Nirgal, a pesar de no pisar nunca la casa y, oficialmente, haber visto tan sólo a Istar el día que nació, nunca ha dejado de tener contacto con ella. Cada día, de cada semana, de cada mes, de los últimos cuatro años, ha llegado una carta, con remitente de donde fuera que estuviera en ese momento y con destino a *Can Sata*, para Ishtar. A veces una

carta, a veces un paquete, a veces una postal... y en muchas ocasiones con nuevas palabras, imágenes, símbolos u objetos relacionados con la capicuidad.

Empezaron a llegar cuando ella tenía siete años. Desde entonces no ha pasado un solo día sin aumentar su colección. Muchas veces Ishtar se ha preguntado cómo se lo montaba su abuela para poder hacerle llegar correspondencia cada día, y ha deseado, con todas sus fuerzas que, fuera como fuese, ésta siguiera llegando.

Ella, aunque hubiera querido, nunca habría podido responder todas y cada una de las cartas; ya sabréis todos que los deberes de la escuela no dejan

demasiado tiempo libre. Aún así, le ha estado escribiendo cada lunes, últimamente siempre con destino Itacoatiara, preguntando un montón de cosas sobre el Amazonas, la fauna, la flora y las tribus de la región donde está su querida Nirgal.

Porque la quiere con locura a pesar de no haberla visto nunca. Siempre ha demostrado un gran interés por todo lo que hace, y cada vez que ha llegado una nueva carta, ha devorado las palabras con ávido interés, releyéndola tantas veces como hayan sido necesarias para conseguir memorizar todos los nombres, lugares, y anécdotas que han sido el pan de cada día de su admirada y ausente

abuela.

Cuando alguien que la ha conocido le dice que se parecen en algo, ella se pone muy contenta. Y de hecho, es así. Ishtar tiene el mismo cabello liso de Nirgal, aunque no plateado, sino de un negro intenso, que contrasta especialmente con el azul grisáceo de sus ojos. Pero quizás lo que la hace tan y tan especial, es su cara, muy expresiva. Cuando se ríe, contagia su alegría a todo el mundo y si llora o está triste se te encoge el corazón. Se gana rápidamente la confianza de la gente. Es muy simpática, abierta y tiene constantes ingeniosas réplicas que no dejan de sorprender a sus padres ni a los que la

rodean.

En resumen, hoy no es un día normal, sino muy especial, por ser la vigilia del undécimo aniversario de Ishtar. Aunque no es el cumpleaños en sí lo que hace tan especial ese día, ni lo que le provoca esos nervios. Ni el hecho de cumplir once años, ni siquiera los regalos que pueda recibir... el verdadero motivo por el cual las últimas noches le está costando muchísimo conciliar el sueño, es que su abuela ¡le ha prometido que vendrá a *Can Sata* para celebrarlo!

Tal y como lo oís. Nirgal tiene previsto volver a casa después de once largos años sin aparecer. E Ishtar está

súper emocionada desde el día, hace ya una semana de ello, que recibió la última carta de su abuela, dónde le desvelaba que ya no sería necesario que se escribieran más. Volvía a casa, y se conocerían justo el día de su cumpleaños. El final de la carta, no muy larga, cosa extraña, abre unas maravillosas perspectivas a la ilusionada Ishtar, pues su abuela le confiesa que le traerá el regalo más maravilloso que nunca haya podido imaginar.

Ya os podéis imaginar que para Ishtar, a punto de hacer los once años, esta noticia ha sido la más inquietante y sorprendente de toda su vida. ¡Su yaya

vendrá! Y con un regalo espectacular...  
Más que espectacular... ¡EL REGALO  
MÁS MARAVILLOSO QUE NUNCA HAYA  
PODIDO IMAGINAR!

De hecho, ha estado sin poder dormir de los nervios desde que recibió la carta, repitiéndose una y otra vez esta frase. Pero hoy, finalmente, el cansancio la vence y sucumbe al más profundo de los sueños. Aunque, como no podía ser de otra forma, sueña con su abuela.

Y su sueño no es precisamente tranquilo.

## 2

# Nirgal



leva ya más de una semana escogiendo lo que debe llevarse. Ha estado ahí tantos años que su tendencia a acumular material —aunque ha conseguido derivar muchísimo— ha hecho que el campamento inicial se haya convertido en una especie de pequeña aldea. Cómo la echarán de menos aquella gente... Ha debido pasar por todos los rituales de despedida habidos y por haber, aunque Bastian se quede ahí, a cargo a todo.

Cierto es que ella se va, pero ni cierran el campamento ni se acaban las excavaciones; seguirá habiendo comida y recursos seguros para toda esa zona durante mucho tiempo.

Los niños y niñas del pequeño pueblo, fascinados desde siempre por su alta y fina figura, por sus cabellos plateados y por sus ojos de ese color tan claro, prácticamente imposible de ver en la Tierra, hace días que saben que debe marcharse, y dan vueltas alrededor de la tienda, tristes, aunque sin dejar de lucir esa sonrisa perenne que nunca abandonarían por muchos problemas que tuvieran. Le han traído un montón de pequeños regalos que ella ha aceptado,

ceremoniosa, y que se añaden al montón de equipaje que la acompañará al otro extremo del mundo.

Se imagina perfectamente el caos que debe de reinar en su casa tras tantos años sin ella y de sus abundantes y continuos envíos y suspira... quizás deberá mandar construir un almacén alrededor de la casa, o ir pensando en donar parte de ese material a los muchos museos que desearían con fervor tener ni que fuera una décima parte de sus hallazgos.

—¡ZIIIIP!

Un ruidito repentino y breve, como si se desgarrara una tela muy fina, hace que levante la cabeza y se ponga,

automáticamente, en posición de defensa. Y hace bien. Justo detrás de ella, ha aparecido un ser tan extraño que parece sacado de una pesadilla de juego de rol. Si alguna vez consiguierais meter en una coctelera gigante un tigre y un hombre, y mezclarais muy, pero que muy bien los dos ingredientes, os saldría un individuo como aquél. Alto y musculoso, más de dos metros de cuerpo fibroso protegido por una armadura flexible y cabeza de tigre, pequeña en proporción al cuerpo. Es un tidnum. Los segundos de desconcierto que siempre provocan los viajes ínter dimensionales le dan a ella el tiempo suficiente para recoger un pequeño objeto y encararse

con decisión a aquel intruso.

—*¡A na àm za aka ki!* —le grita, valiente.

Dado que, naturalmente, vuestro conocimiento de los dialectos kiitas es sencillamente cero, transcribiremos la conversación, a partir de este momento, a nuestra lengua.

—¿Qué haces, tú, por aquí? —le grita, valiente.

—*¡Ggrrrr!* —responde el tidnum, al ver lo que lleva la mujer entre las manos.

—¡Contesta! No tengo tiempo para perder con alguien como tú. ¿Quién te envía y qué quieres?

Ella sabe perfectamente la respuesta.

Tan sólo intenta ganar tiempo. Quiere aprovecharse del hecho de que hayan mandado a un ejemplar como éste, fuerte y valiente como el que más, pero también algo corto de entendederas. Ha adivinado ya que su contrincante es un urgug, perteneciente a la facción rebelde de los tidnums. Ya averiguará más tarde cómo ese elemento ha conseguido llegar a la Tierra usando un portal dimensional, privilegio éste de los zitis y tan sólo de los zitis desde tiempos inmemoriales.

—¿Dónde está el cetro? —responde con voz grave y una media sonrisa macabra el urgug.

—¡Ah! O sea que es eso lo que

quieres, ¿eh?

Nirgal deja la mente en blanco y se concentra; unos segundos después sonríe.

—Pues mira, ahora tendrás que buscarlo tú.

—¡Si no me lo dices, te mataré!

—¡Estúpido urgug! ¡Entonces no lo encontrarás nunca! Y ¿qué le dirás a tu amo, eh?

La conversación se está desarrollando en un tono de voz muy bajo. La mujer no quiere que sus palabras, en aquel idioma extraño, puedan ser oídas por la gente de la aldea, o peor aún, teme las consecuencias de que alguien llegara a

ver aquel ser horrible.

—Jiu, jiu, jiu... —la siniestra risa del urgug sube de tono, y Nirgal lanza una ojeada hacia el exterior de la tienda —. ¡Déjate de tonterías y ven conmigo! Si no lo haces, deberé usar la fuerza.

A pesar de sus palabras chulescas, el urgug sigue atentamente la evolución del aparato que tiene la mujer en la mano y que le está apuntando. Es como un cilindro, de un negro brillante, acabado en punta. Ella tiene el pulgar sobre un botón, y él sabe perfectamente que esa arma es letal.

¿Dónde debe de estar Bastian? ¿Por qué no viene? Entonces recuerda, con un poco de preocupación que intenta no

hacer evidente, que lo ha mandado a buscar un baúl y que aún puede tardar bastante.

—¡Vamos! ¡Es tarde! ¡No puedo perder el tiempo contigo! —gruñe el urgug.

—¡Ni hablar! No pienso volver a Ki por ahora, y menos ver a tu amo, porque debe de ser Usumgal, ¿no? A quien sirves, quiero decir.

Los grandes y felinos ojos del urgug se entrecierran al oír aquel nombre, como si su recuerdo tuviera algún punto de desagrado.

—Yo no sirvo a nadie y menos a un musdagur... ¡Somos aliados y punto! —dice ferozmente.

—Oh, no... ¿otra vez? —dice la mujer, en voz queda, como si hablara con ella misma—. Hace mucho tiempo que acabó todo. Y costó la vida a mucha gente... Además, ¿cómo puede ser que un urgug controle la tecnología del portal? Aunque estén aliados con los musdagurs, están muy lejos, unos y otros, de comprender su funcionamiento...

—¿Qué rayos murmuras? ¡¡Ya me estoy hartando!! ¡Deja esto y vayámonos! ¡No me gusta estar aquí! ¡No me gusta este medio de transporte! ¡Date prisa y ríndete!

Ella sigue amenazándolo con el aparato pero él, poco a poco, ha ido

adelantándose hasta tenerla acorralada en un borde de la tienda. Se arriesga y se lanza hacia delante. De la mano de la mujer surge un rayo violeta que hiere su hombro derecho. Pero no es suficiente para detenerlo y con un diestro golpe en la cabeza, él la deja inconsciente.

Un gran dilema se presenta al urgugya que sabe perfectamente que, si no vuelve con el cetro, lo matarán. Sus órdenes eran muy claras: robar el cetro y matar a Nirgal. Si se marcha y la deja viva habrá fracasado, y si la mata nunca encontrará el cetro. ¿Qué puede hacer? Entonces se le ocurre la solución. Llevársela. Usumgal no puede matarlo si le entrega a su peor enemiga. Empieza a

pulsar teclas del alterador, pero con los nervios ya no sabe lo que se hace, y no puede abrir el portal. El urgug oye voces en el exterior de la tienda, voces de niños que se acercan.

—Quizás no está... —dice una niña.

—Sí... Tiene que estar. El que se ha marchado es Bástian —responde un niño.

—¡Nirgal! ¡Nirgal! —grita la niña.

Los dos se esperan a la entrada de la tienda. Al no oír ninguna respuesta, ella echa un vistazo al interior.

—No la veo, es extraño. Quizás esté durmiendo —dice a su compañero.

—Da igual, ya se lo dejaremos después.

—¿Y si se marchan enseguida y no nos da tiempo? Dijo que cuando volviera Bástian con los baúles se iría. Se va en avión, ¿sabes? Y los aviones no esperan a la gente.

—Y ¿qué quieres hacer?

—Entro y miro si está en la cama, descansando. Se lo dejaré al lado, en la mesilla de noche y así se lo encontrará cuando se despierte.

El urgug intuye que el portal está a punto de abrirse, y se está empezando a impacientar. Además, oye la charla de los niños, y a pesar de no entender nada, decide dejar a la mujer sobre su cama y esconderse detrás de una de las pilas de ropa. La niña entra, procurando no hacer

ruido y se acerca al rincón donde está la cama. El niño la sigue, mirando por todas partes, curioso con lo que ve.

—No había entrado nunca...  
¡cuántas cosas, madre mía!

—Sí... ¡y tiene que llevárselo todo!  
No sé como lo hará... ¡Mira! ¡Está durmiendo!

Van hacia ella. Traen un pequeño paquete cada uno en su mano y los dejan en la mesilla de noche. La niña se queda mirando a Nirgal, con una sonrisa en la cara, tentada de tocarle aquellos cabellos tan bonitos. Parecen hilos de plata. Pero de repente aparta la mano, como si le hubiera pasado la corriente, debido al chillido que ha pegado su

compañero.

—¡Iiiiiiih! —ha gritado el niño, aterrado.

—¿Qué te pasa...? ¿Qué has visto...? ¡La vas a despertar! —dice la niña, agobiada.

Se vuelve y se le hiela la sangre al ver a ese gigante, salido sin duda de una pesadilla. Por suerte, la vida de esos niños no es como la nuestra, y lejos de quedarse quietos, salen disparados de la tienda, dejando con un palmo de narices al urgug, que no se esperaba el giro que está tomando la situación.

—¡Socorro! ¡Auxilio! ¡Hay un monstruo en la tienda grande! Va a hacerle daño a Nirgal... —gritan los

dos niños, corriendo hacia las otras tiendas.

En un momento, un montón de gente sale a ver qué es aquel escándalo. Viendo las caras asustadas de los dos niños, nadie piensa que sea una broma, y se dirigen rápidamente a buscar las pocas armas de que disponen.

El urgug, mosqueado por todo aquello y olvidando la prudencia y sigilo que le dijeron que tuviera durante la misión, sale de la gran tienda, dispuesto a hacer frente a aquellos estúpidos y extraños zitis que lo miran aterrados.

—¡Dios mío! ¿Pero esto qué es?

—¿De dónde ha salido?

—Madrecita mía... ¡no es humano!

Todo el mundo se queda estupefacto.

Nadie se atreve a dar el primer paso. Intuyen que la mujer puede estar en peligro, pero aquel ser terrible los tiene como hipnotizados, paralizados de miedo absoluto.

—¡Qué has hecho con Nirgal! —  
grita uno de los niños.

Sus palabras parecen activar el instinto cazador del urgug. Da un salto adelante y coge con fuerza uno de los cañones de las escopetas que le apuntan. El movimiento de pánico que provoca su reacción repentina favorece más todavía su ataque. Empieza a arañar, morder y destrozar todo lo que encuentra a su

alcance.

La gente empieza a huir, desperdigándose. Liberado totalmente su instinto salvaje y guerrero, el urgug sigue destrozando de forma sistemática el campamento. Pero entonces oye el ¡ZIIIP! que anuncia la apertura del portal. ¡Perfecto! Corre hasta la tienda, coge a la mujer como si fuera una pluma y se volatiliza en el aire tan silenciosamente cómo ha aparecido.

Justo en ese mismo instante, se oye el ruido de un jeep que llega por el camino, levantando polvo. Enseguida se dirigen hacia él todos los que han huido horrorizados por el ataque feroz de esa bestia extraña.

—¡Señor Bastian, señor Bastian! Ha pasado una cosa terrible... ¡No se acerque al campamento! —le dicen gritando los pobres indígenas al conductor, un hombre alto y delgado, de cabellos negros como el azabache y una nariz bastante prominente.

—¿Qué pasa? ¿Qué decís? No os oigo bien... —dice, parando el jeep.

—¡Un monstruo! ¡Ha llegado un monstruo del infierno y está con la señora Nirgal!

—¿Un monstruo decís? ¿Qué clase de monstruo?

—Horrible, señor Bastian. ¡Horroroso! Con cara de tigre pero cuerpo de hombre. Grandísimo, ¡más

alto que usted! —dice uno de los niños, con cara de alucine.

—¿Un hombre con cara de tigre? — Bastian no parece del todo sorprendido por aquella noticia absolutamente inverosímil—. Y ¿dónde está ahora?

—Nos ha atacado y hemos huido, señor Bastian —siguen diciéndole llorando, arrepentidos de haber dejado sola a Nirgal.

—No os preocupéis... Lo entiendo perfectamente. Dejaremos aquí el coche e iremos a ver qué ha pasado.

Deja el jeep en el camino y se acercan poco a poco hasta el campamento. La imagen que ven es desoladora, parece que haya pasado por

allá todo un ejército enfurecido, destrozando todo lo que podía en el menor tiempo posible.

Bastian corre a grandes zancadas hacia la tienda, pero sabe perfectamente que la encontrará vacía.



### 3

## Can Sata

shtar, ¿no habrás visto el rosa fluorescente? Lo tenía por aquí, seguro, desde que pinté aquellas flores, ¿te acuerdas?

—Mamá, pero ¿no estabas pintando un retrato del señor Gomis? ¿Para qué lo quieres, el rosa fluorescente? ¿Quieres ponerle una florecilla en la cabeza? No creo que le guste. Es un señor muy

serio... no me lo imagino, con una florecilla rosa en la cabeza. No va con su carácter. Se va a enfadar si le pintas...

—Va, Ishtar, no seas tan loca. ¿Cómo quieres que le pinte una flor en la cabeza? El rosa lo necesito para... para... uf... ahora ya no sé para qué quería el rosa. Uhm... ¡Uf! ¿Lo ves? Me despistas y ahora ya no sé para qué quería el rosa. En fin, hazme el favor de recoger todo esto, que si mañana viene mamá y lo ve así, nos echará de casa a todos.

—Pero, mamá... ¡Si toda la casa está igual!

Y, de hecho, Ishtar tiene toda la

razón. *Can Sata* no destaca tan sólo por su antigüedad y generosas dimensiones, sino sobre todo, por su desorden congénito. En los últimos años la casa se ha convertido en el almacén de los hallazgos de Nirgal. No ha pasado semana sin que algún camión de alguna empresa de transporte llegara cargado de cajas.

Libros, papeles, mapas, recuerdos, estatuas, piedras grandes, piedras pequeñas, instrumental arqueológico, e incluso, a veces, algún animal vivo (y alguno muerto). En primer lugar se fue colocando todo en el sótano, pero enseguida el espacio se hizo insuficiente.

Entonces empezaron a llenar el garaje, donde los enseres robaron el espacio a los coches. Y cuando esta nueva posibilidad se agotó, los hallazgos de la abuela empezaron a ocupar las habitaciones vacías y las de invitados. Actualmente la mitad de éstas ya están llenas de trastos, así como gran parte del comedor (sobre todo los objetos más grandes, que no han tenido nunca ánimo de subir por las escaleras porque pesaban demasiado). Así pues, toda la casa es como un gran museo caótico.

En la cocina por ejemplo, tienen un cocodrilo disecado, colocado de pie, que aprovechan como perchero, para

poner chaquetas y abrigos. En el comedor, hay una canoa con velas que han llenado con cojines y se usa como sofá. A Ishtar una de las cosas que más le gusta es una hamaca muy rústica, hecha con cuerdas, que tienen colgada en el techo del comedor. La pusieron tan arriba que para llegar a ella se debe subir con una escalera hecha de cajas llenas que todavía están por abrir (de éstas hay un montón por toda la casa). Allí se tumba y pasa horas y horas leyendo las cartas de la abuela.

A los amigos de Ishtar y Gerard les encanta ir a *Can Sata*. Siempre hay cosas extrañas para jugar, y además, los padres de Ishtar nunca se enfadan,

aunque los niños corran por la casa, jueguen gritando o incluso, muy de vez en cuando, rompan algo. De hecho, la mayoría de cosas que hay por allá ni siquiera las tienen controladas. Podría venir un ladrón a robar la mitad y ni se darían cuenta. Y a la inversa, un día podría entrar un camión por error y dejar los muebles de otro y tampoco lo notarían.

De hecho, cuando cualquier miembro de la familia ve un camión de transporte, abre las puertas de par en par y deja a su aire a los transportistas, que, acostumbrados a aquel desbarajuste, dejan la carga donde pueden. Incluso en el jardín hay objetos extraños.

Suelen ser los más grandes y pesados, los que no han cabido dentro o que pesaban demasiado para entrarlos.

Entre éstos destacan una fenomenal roca de diecisiete toneladas que trajeron con un camión especial, un estrafalario árbol que transportaron y replantaron, que ya debe de medir unos quince metros de alto, y que, a pesar de no saber nadie exactamente qué es, da unos frutos buenísimos, o un elefante metálico, cuya trompa es un tobogán.

—Como mínimo, ordena un poco tu habitación —insiste la madre, mientras carga tres botes de pintura por el pasillo, dejando caer la mitad por el suelo—. ¡Ay! ¿Puedes frotar esto? Si no

lo hacemos ahora quedará seco y no se irá ni con aguarrás...

—Tranquila mamá, que no creo que se note demasiado —responde Ishtar, mirando el rastro de pintura que su madre ha ido dejando por el camino—. Con algo de suerte se te caerá el cubo entero y podremos pintar el suelo de rosa fluorescente. Así, si por la noche vamos por la casa no será necesario encender las luces. ¡Sólo tendremos que seguir el camino iluminado por la pintura! Oh, mamá, que romántico, ¿no te parece? ¿Y si pintas una luna del mismo color en el techo, que haga juego?

—¡Ishtar! No me vengas con tonterías y ayúdame a limpiar el suelo,

¿eh? —la madre sigue alejándose hacia su estudio, sin que los botes de pintura dejen de gotear, e Ishtar la sigue, divertida, dando saltitos y evitando pisar la pintura derramada.

—¡Mamá! ¡Hay sangre rosa fluorescente por el todo el pasillo!! Oh... seguro que es del brécol aquél de ayer, que no ha muerto, y ahora se arrastra hacia su nave para volver a su planeta y pedir refuerzos... Mamá, ¡tenemos que encontrarlo y rematarlo! ¿Mamá?

¿No te habrán capturado los brécoles soldado? ¿Eres tú, aún? ¿O te han sustituido por una imagen holográfica que habla?

Ishtar se aleja siguiendo a su madre.

A estas alturas del relato, todos habréis intuido que la madre de Ishtar es pintora. De hecho, es pintora, pero también escultora, diseñadora, inventora y un montón de cosas más. Y su padre es escritor. Es tan o más bohemio que Anna, aunque no ocupa tanto espacio. Sólo necesita una mesa para el ordenador y una docena de papeleras para ir tirando los borradores que no le gustan del todo.

De vez en cuando sale de la habitación, y dice, muy contento, que tiene una idea fantástica, genial y muy buena. Entonces, aprovecha para ir a la cocina, coge provisiones y vuelve a la

habitación para sumergirse otra vez en su nueva novela.

Los padres de Ishtar y Gerard se conocieron en Montmartre, un verano que Anna pasó en Francia estudiando el idioma del país. De hecho, Nirgal estuvo mandando a su hija durante tres meses a ciudades de los cinco continentes todos y cada uno de los veranos de su vida, desde que tenía once años.

Anna, pues, ha estado un poco en todas partes, pero no fue hasta aquel año en concreto, en París, cuando conoció a Jacques. Los dos fueron a ver la misma obra de teatro y se sentaron juntos. Como resultado de la noche de teatro (y

de otras muchas más que siguieron a aquélla) ella, que había ido a vivir tres meses a la ciudad de la luz, se quedó cinco años. Finalmente, volvieron los dos a *Can Sata* cuando decidieron tener a Ishtar.

Anna y Jacques, que quede claro, aparte de bohemios son muy buena gente. Se quieren mucho y siempre hacen cosas juntos. Siempre están pensando nuevas y revolucionarias ideas en los diversos campos artístico, escultórico y literario. Aunque su éxito no está tan compartido.

Las obras de Anna son reconocidas a escala mundial y le llueven encargos de toda clase, venidos de rincones

variopintos del planeta y muchas veces sus clientes tienen que esperar hasta cinco años para poder disfrutar de alguna de sus creaciones. Jacques, por el contrario, a pesar de haber escrito gran cantidad de libros, novelas y relatos de todo tipo, no ha conseguido ver nunca nada publicado. Aún así no está nunca de mal humor, y tampoco pierde la esperanza de conseguir algún día que su arte sea reconocido por el gran público.

El estudio de la madre es el centro neurálgico de la casa, y la sala donde las visitas terminan por marearse del todo. Es como una gran explosión plástica, llena hasta los topes de todo

tipo de objetos inverosímiles, repartidos sin orden ni concierto en una gran sala de dos pisos. Ésta había sido inicialmente una biblioteca con grandes estanterías hasta el techo, en cada una de las cuatro paredes. De hecho, no hay techo, dado que, el que sería el segundo piso son tan sólo unos pasillos laterales a los cuales se accede por una escalera de caracol metálica.

Este segundo piso, también con estanterías hasta el techo, tiene forma de cúpula y está coronado por una gran vitrina de colores. Así pues, desde el suelo del primer piso se puede ver el cielo a través del cristal. Centenares, miles de cuadros ocupan toda la sala.

Caballetes, pinturas, atriles, cubos, estatuas acabadas, estatuas a medias, enseres de dibujo y, evidentemente, muchos trastos de Nirgal, que también han llegado hasta aquí, ocupan la gran mayoría del espacio.

Ishtar llega finalmente al estudio de su madre, saltando por encima del pequeño río rosa fluorescente, poniendo una falsa cara de preocupada.

—¡Mamá, mamá! ¿El brécol te ha raptado o no?

—Ishtar, hija, ¿pero qué dices? ¿Se te va la olla, eh? Escucha, ¿qué te parece? ¿cómo queda esto?

—Muy bonito. ¡Mucho! ¿Qué es? ¿Una ardilla?

—No. Es el señor Gomis.

—Ah... —Ishtar se acerca a su madre y se queda mirando a la ardilla Gomis. Gira la cabeza a la derecha... Gira la cabeza a la izquierda... Mira con los ojos tuertos, pone los ojos en blanco...— ¿Seguro que no es una ardilla? ¿O quizás es el señor Gomis que ha mutado y ahora es una ardilla?

—Mira que llegas a ser payasa, ¿eh?

—Por cierto, ¿sabes algo de la yaya? ¿Todavía no ha dicho nada de mañana? ¿No se sabe a qué hora llegará? ¿Por la mañana? ¿Por la tarde? ¿Por la noche? ¿A la hora de contar ovejas? ¿A la hora de ir al lavabo?

—Ay, hija, ya sabes cómo es la yaya.

De hecho lo sabes más que yo. No se sabe nunca nada de ella hasta que llega... Que, por cierto, a ver si aprovecha esta vez para llevarse algunos trastos, que estamos que no cabemos...

—Mamá, cuando llegue, si estoy en el casal de verano llámame, ¿eh? Envíame un *sms* o lo que sea ¡y así me salto algún taller y vuelvo enseguida!

—Sí, exacto. Te enviaré un mensaje, yo que no tengo móvil, para que te saltes el casal. Seguro que sí. ¡Qué morro tienes! Lo que debes hacer es ordenar tu habitación y el comedor.

—Sí, y después erradico el hambre mundial y termino con el calentamiento

global del planeta... Mamá, ¿cómo quieres que ordene el comedor? ¡No se puede!

—Bien, como mínimo quita las tres iguanas disecadas del recibidor...

Siguiendo las órdenes de su madre, aquel día Ishtar procura ordenar algo la casa, más para matar el tiempo que para conseguir un cierto orden, pues sabe que es una misión prácticamente imposible. Las peores horas de una larga espera son las últimas, y hace seis días que espera con ansiedad que llegue la fecha de su cumpleaños, así que al menos se distraerá.

Piensa que, si se entretiene ordenando el comedor, la tarde se le

pasará más rápido. Se debe puntualizar que en *Can Sata* el concepto ordenar siempre ha sido, curiosamente, un sinónimo de desplazar. Es decir, que para ordenar una habitación, lo único que debes hacer, es mover todos los objetos que puedas a otras habitaciones, normalmente las más próximas. Así pues, Ishtar se pone manos a la obra, y empieza a mover trastos del comedor hacia una sala que queda bajo las escaleras que suben al primer piso.

Una hora y media más tarde, Ishtar está agotada, le duelen los brazos, se ha despeinado, está sudada... Tiene, en definitiva, todo el aspecto de haberse peleado con una manada de lobos

salvajes. Aún así, el comedor sigue teniendo el mismo aspecto de siempre.

Ha quitado el águila de hierro forjado y la enciclopedia británica de la entrada, para que todo parezca más espacioso pero, en realidad, casi no se nota el cambio. Lo que sí que se ha notado ha sido el ruido y el alboroto que ha hecho, porque la puerta del estudio de su padre se abre y sale al pasillo un curioso personaje en batín rojo y negro, zapatillas de estar por casa y gorra.

—Ishtar, ¿qué haces, armando tanto ruido? *¿¿Qu'est que c'est ce merder incroyable??*

—¡Hola, papá! Estoy luchando contra un calamar gigante ¿Qué pasa?

¿Hago mucho ruido?

—Qué calamar ni qué ocho cuartos. Además los calamares son blandos y no harían ruido, por mucho que lucharas con él. Hace más de una hora que estás montando un jaleo de mil demonios y así no hay quien escriba nada. ¡Mañana no te haremos ningún regalo, como sigas así!

—Papa, no es un calamar blando y normal, es gigante y de hierro. Se ha descontrolado, seguramente porque se ha comido el brécol de mamá y ahora dice que se quiere comer a Grati. Pero tranquilo, que ya lo he reducido, ¿eh? Ya puedes seguir escribiendo.

—*Petite*, más te vale. Debo acabar

este capítulo en una hora y todavía no sé ni qué nombre poner al protagonista, ¡o sea que ni un ruidito más!

—Puedes llamarle Gordito.

—¿Cómo? ¿Qué?

—Al protagonista. Puedes llamarle Gordito. Es un nombre simpático, ¿no?

—¿Me tomas el pelo, Ishtar?

—¿Yo? No, no. ¿Por qué? ¿Gordito no te gusta?

Jacques empieza a reír de forma descontrolada.

—Sí, exactamente —dice—. Es la historia de un abogado psicópata que mata a sus clientes, y le llamaré Gordito. Ishtar, no te dediques a la literatura, créeme, no es lo tuyo.

—Podrías decir que es gordito porque se come a sus víctimas, ¿no?

—Ishtar, déjalo, anda... —dice su padre, regresando a su despacho-Gordito... *ma petite*... Qué cosas tienes...

—¿Papá? —dice Ishtar.

Su padre se para un momento con el pomo de la puerta en la mano.

—¿Sí?

—¿Sabes algo de la yayaaaaa? ¿A qué hora vendrá? ¿Cuándo aparecerá?

—Ay, *petite*, ya sabes cómo es la yaya. De hecho tú lo sabes incluso mejor que yo. No se sabe nunca nada de ella hasta última hora. Cuando llegue, habrá llegado.

—Escucha, cuando llegue, si estoy en el casal de verano, llámame, ¿eh? Envíame un *sms* o lo que sea y así me salto la paliza que toque de hacer por la mañana ¡y vengo volando!

—O, aún mejor... irrumpiré en clase con ella y te rescataremos de las zarpas de la monitora. Mientras yo la reduzco, ¡tú y la yaya huís!

—Uhm... papá, mejor que la yaya la reduzca y tú y yo huimos, ¿vale?

—¡Hecho! —dice Jacques, entrando en su estudio y cerrando la puerta.

# Porexpanlandia

shhtar va hacia su habitación, pero en aquel mismo instante llaman a la puerta. Gira ciento ochenta grados y vuelve a la entrada principal. Cuando abre, aparece un chico vestido de marrón, con una gorra corporativa y una carpeta a en la mano.

—¡Hola, Ishtar! ¿Están tus padres?

—Hola, Héctor... Sí, pero están algo liados haciendo el amor en la cocina. ¿Son muchas cajas esta vez?

—Ishtar, creo que ves demasiado la

tele, ¿eh? Si tus padres te oyen, ya verás. Mira, son aquéllas —dice él, señalando a tres grandes cajas en la entrada—. No pesan demasiado a pesar de ser tan grandes, ¿eh?

—Andaaaa... ¡Justo ahora que acabo de limpiar el comedor! Héctor echa un vistazo al comedor y lo ve como siempre.

—Sí, claro, ya veo que lo has ordenado. Uy, se nota mucho. Se puede comer en el suelo, vamos.

—Sí, ¡encima ríete! En fin... Va... Ayúdame a meterlas dentro. Si lo llego a saber no hago nada. Total, nadie se da cuenta. ¿Dónde firmo?

Héctor tiene razón. Las cajas no

pesan demasiado, a pesar de tener el tamaño de una lavadora, más o menos. Entre los dos las levantan y las dejan donde hasta hace poco había un águila de hierro forjado y la enciclopedia británica.

—Hala, Ishtar, hasta la próxima.

—¡Adiós, Hectoooooor! Ten cuidado con los perros mutantes que he visto en la entrada. Creo que comen transportistas.

—Ishtar, creo que ves demasiada tele... Hala, ¡adiós! —y se dirige hacia la furgoneta.

—Sí, sí, ¡pero si te atacan ya verás! ¡Recuerda que sólo puedes matarlos con balas de plata! —grita Ishtar mientras

Héctor se aleja.

—¡¡Valeeee!!

Héctor pone en marcha la furgoneta y se dispone a realizar un circuito de eses para evitar al elefante tobogán, a la gran roca, y a otro par de objetos extraños que aún no se sabe muy bien qué son, hasta llegar a la entrada principal.

Mientras, Ishtar echa un vistazo a las cajas. Las tres son iguales, de madera, reforzadas con clavos. Evidentemente, las tres tienen un gran sello negro con la palabra ITACOATIARA. Ishtar abre el armario de las escobas y saca una gran palanca de hierro. Se acerca a la primera caja y le da unos golpecitos con

el pie para asegurarse de que nada se mueve dentro.

Todavía recuerda una vez que salió una especie de mamífero de largas uñas de dentro de una de las cajas y que empezó a correr por todo el comedor. Grati se puso histérica, su hermano lo perseguía porque decía que era un gremlin y lo quería cazar, y los padres lo le perseguían a él para que no consiguiera atraparlo.

Tardaron dos horas en atraparlo, era rapidísimo y, aunque chocaba constantemente con todo, como si estuviera medio ciego, cuando lo tenían acorralado siempre encontraba una rendija para salir disparado y

escondarse en alguno de los múltiples escondrijos del comedor, cosa no muy difícil que digamos.

Al final, lo cazaron con una red de pescadores del Amazonas, que resultó ser de lo más útil en ese momento, aunque tuvieron el tiempo justo para sacarlo al jardín, porque ahí consiguió romperla y salió disparado en dirección al bosque. Desde aquel día no han vuelto a verlo, aunque sí que han visto muchos agujeros en la zona de los pinos. Desde que pasó esa aventura, antes de abrir una nueva caja siempre se aseguran de que no haya nada vivo en su interior.

Ishtar encaja la palanca entre dos

maderas y hace fuerza. El clavo cede y el tablón se desencaja. Una cascada de bolitas de porexpan sale de la caja, desperdigándose por el suelo.

—¡Halaaaaaaa! ¡Tan limpio que lo tenía todo!

Como aún no ve nada dentro, repite la operación y arranca cuatro maderas más, con el lógico desparrame por todo el comedor. Aún así, no ve nada en el interior. Sigue abriendo la caja hasta que saca todo un lateral, pero nada. Incluso entra en ella, quedando totalmente cubierta de bolitas blancas, pero nada, de nada, de nada. La caja está vacía como un globo de aire.

Curiosa y contrariada a la vez, va

hacia la segunda caja y empieza a abrirla. El mismo desparrame, pero nada. El comedor parece ya una pista de esquí y las dos cajas están completamente vacías. Va hacia la tercera, pero esta vez la abre por arriba, para evitar un nuevo desparrame de bolitas. Arranca los tablones. Sólo se ven bolitas blancas, para variar.

Hunde una mano en el interior de la caja y la mueve en círculos. Nada de nada. Intenta tocar el fondo pero no llega, por lo que decide entrar del todo. Se zambulle en el mar de bolitas blancas que se le enganchan en la ropa, el pelo y la boca. Está dentro de la caja, de pie, viendo todo el panorama. Parece como

si alguien se hubiera dejado la puerta abierta un día de nieve intensa, pues toda la entrada del comedor, desde la puerta hasta cuatro o cinco metros hacía el interior, es un manto blanco. No se ve ni un miserable centímetro cuadrado de moqueta.

En aquel preciso instante, Ishtar oye una llave en la puerta de la entrada, y rápidamente se agacha, quedando totalmente escondida y cubierta de porexpan. La puerta se abre y Gerard entra, acalorado y sudado, con la llave de casa en una mano y una pelota de fútbol tan grande como él en la otra.

Gerard, aunque está bastante rechonchote, durante las tardes del fin

de semana siempre juega al fútbol con los amigos. Su estilo no es demasiado espectacular, pero corre mucho, se cansa un montón y vuelve siempre así, rojo, sudado y agotado.

Ajetreado y haciendo equilibrios para sacar la llave de la puerta mientras aguanta la pelota, ni se da cuenta de la situación, hasta que mira hacia adentro. Para colmo, el aire que ha entrado de la calle mientras tenía la puerta abierta ha hecho que las bolitas blancas volaran y se desperdigaran aún más. Parecen arenas movedizas de nieve... Se queda quieto, de pie, en la entrada, alucinado. La pelota se le cae y llega rodando hasta la caja en la que está escondida Ishtar.

—¡¡Uaaaaaala!! Pero, ¿¿que ha pasado aquíiiiiii??

Gerard se acerca poco a poco a la zona nevada y se pone las manos en la cabeza.

—Pero, ¡qué caooooos!

Sigue andando y sobrepasa la caja en la que está su hermana quien, rápidamente y haciendo todo el desparrame que puede de bolitas blancas, sale de ella disparada de un salto.

—¡¡¡AAAAARGHHHH, soy el monstruo de la nieve!!!  
¡¡UAAAAAAAAAARGH!!

El desconcertado y alucinado Gerard a duras penas puede volverse

para ver cómo un alud de nieve blanca, con un monstruo de cabellos despeinados incorporado se le viene encima, y queda literalmente congelado. Ishtar lo embiste y los dos van a parar al suelo.

—¡¡UAAAARGH, TE COMERÉ!! ¡Uy!  
¡Uy! ¡Qué niño más sudado! ¡Qué peste!  
¡Uy! ¡No me lo puedo comer! ¡Pillaría la  
peste! ¡Agh! ¡Qué asco!

Ishtar pone cara de horror y se esconde detrás de la caja.

—¡¡Ishtar!! ¡La madre que te...!  
¡Qué susto, tíaaa! ¡Ya te vaaaaale! —  
dice su hermano, recuperando el aliento  
y percatándose, aliviado, de que no es el  
Yeti sino la loca de su hermana quien lo

ha tirado al suelo.

—¡¡¡¡Ven aquí!!!! ¡Ahora sabrás quién soy yo! ¡¡Juas, juas, juas!! ¡¡Soy el cazador de Yetis despeinados!! ¡¡Ven, veeeen!!

—Nooo... ¡que hueles muy mal! ¡Apestras! —dice Ishtar, corriendo y atravesando el mar de porexpan.

—Que vengas, ¡te digooooo!

Mientras los dos hermanos corren alrededor de las tres cajas, desperdigando por todas partes el blanco mar conocido, como no podía ser de otra forma, como Porexpanlandia, aparece su madre desde la otra punta del comedor, llena de pintura hasta los codos y se queda boquiabierta, viendo

la bonita escena de un comedor nevado con los dos hermanos abriéndose paso entre millones de bolitas blancas que, de esto está más que segura, pasarán una larga temporada ubicadas en aquella zona.

—Pero ¿qué estáis haciendo? ¿Así ordenas el comedor, Ishtar? —grita mientras entra en la zona nevada—. ¡Ishtar! ¡Gerard! ¿Queréis hacer el favor de parar? Pero, ¿qué diablos habéis hecho? Pero ¿de dónde ha salido todo esto?

Los dos hermanos corren a esconderse dentro de la caja dónde había estado Ishtar y se acurrucan en su interior.

—Queréis hacer el favor de salir de aquí dentro y...

Se interrumpe al ver a Jacques que vuelve a salir por el pasillo del primer piso.

—Queréis hacer el favor de... — empieza a decir—. Pero... pero, ¿qué?

No puede continuar. La visión de su mujer con la cara rosa fluorescente no es exactamente una novedad, pero si a la escena se le añaden sus dos hijos en una caja de madera, cubiertos totalmente de miles de bolitas blancas, pegadas a la cara debido al sudor, ésta se convierte en relativamente inesperada.

—Bien... Supongo que todo esto debe ser cosa del calamar, ¿no?



# Veintisiete de julio



on las siete, son las siete! — chilla con voz metálica el despertador en forma de gallo que le regaló a Ishtar su abuela.

¡Ostras! ¡No se lo puede creer! ¿Ya es el día? Realmente ¿ya ha llegado el veintisiete de julio? Tras once largos años de espera, sobre todo los últimos siete días, los que han pasado desde que llegó la carta de la yaya, ¿ya es el gran día?

Ishtar ni siquiera quiere abrir los

ojos para hacer callar el gallo que sigue recordándole la hora, por si fuera sólo un sueño. Se dedica a repasar mentalmente el día anterior. Fue domingo porque se quedó en casa, y... ¡Ah, sí!... El porexpan... ¡cómo no! ¡Uf! Qué caos... De hecho, se ha quedado con la sensación de tener bolitas blancas en la boca... Sí... Un montón de bolitas...

—¡¡Argggggg!! —Ishtar se sienta en la cama y empieza a escupir bolitas de porexpan.

Todavía le quedan muchas, por el pelo y por todo el cuerpo. Ahora se arrepiente de no haberse duchado por la noche... Pero es que siempre le ha dado

mucha rabia ducharse por la noche, porque el pelo tarda muchíisimo en secarse. Ella prefiere hacerlo por la mañana, para empezar el día bien despejada. Además, con el sol y el aire los cabellos se secan más rápido.

El señor Gallo, imperturbable e insistente, sigue anunciando que son las siete de la mañana. Se abre la puerta y aparece Ana.

—Ishtar, nena, ¿y si apagas este trasto? ¡Qué dolor de cabeza! Hace más de cinco minutos que está sonando.

—¡Mamá, mamá! ¡Estoy escupiendo bolas de porexpan! ¡Dios mío, ya soy como Grati! ¡Pero en lugar de bolas de pelo escupo porexpan! Mamá, ¿¿y si se

contagia?? ¡Dios mío! ¡Huid de mí!  
¡Salvaos vosotros! —y, acto seguido, se  
esconde bajo las sábanas y se tapa la  
cabeza con el cojín—. ¡¡Salvaooos!!

Anna se acerca decidida al gallo le  
toca la cresta y lo hace callar.

—¡Oh! ¡Qué descanso! Vamos,  
venga Ishtar, ¡no hagas el tonto!

—¡Mamáaa! —la voz de Ishtar  
suena extraña desde debajo de las  
sábanas, pero ella la hace todavía más  
grave, cómo si viniera de ultratumba—.  
Mamáaa, ¿todavía estás aquí?? ¡¡Huuuye  
mamá, o te contagiareé la peste del  
porexpan!! ¡¡No la quieras!! ¡Uooooo,  
jo, jo!

Su madre cierra los ojos y mueve la

cabeza, pensando en cómo ha podido salir tan alocada esa niña. Es clavada a su abuela. Está convencida de que las dos se entenderán la mar de bien y de que se lo pasarán genial el tiempo que Nirgal esté en Can Sata. Aunque, de momento, todavía no sabe nada de ella.

Las últimas noticias que tiene de su madre son del día después de recibir la última carta para Ishtar, y de eso hace ya seis días. Y fue aquella una conferencia de mala calidad que apenas duró treinta segundos. Nirgal tan sólo tuvo tiempo de confirmar que llegaría a casa el día veintisiete, que seguía muy atareada con unas ruinas y que estaba preparando el viaje.

De hecho, Anna no sufre por no saber nada de su madre. Ha aprendido a no preocuparse. Si estás pendiente y sufres por lo que le pueda pasar a una arqueóloga de prestigio mundial, al final puedes tener una úlcera. No en vano hace muchos años aprendió a confiar en ella y suele repetirse una y otra vez que es lo suficiente mayor y que sabe salir de cualquier atolladero sin ningún problema. Esta vez, sin embargo, no puede negar que siente un punto de intranquilidad, pero es debido a su hija.

Si la yaya tardara dos o tres días más en llegar en otra ocasión, no pasaría nada de nada, pero si no llega hoy, Ishtar quedará absolutamente decepcionada.

Desde que recibió la carta que está más nerviosa y espitosa que nunca. Anna, aunque aparenta no fijarse demasiado en sus hijos, sabe perfectamente que ha estado los últimos seis días casi sin dormir y que incluso ha llegado a hacer inventario de su colección capicúa para enseñársela a la abuela. Pensándolo bien, desea con todo su corazón de madre que Nirgal llegue a tiempo.

—¡Vamos! Ishtar, a desayunar y hacia el casal.

—Mamá, he de estar en cuarentena... Y, si sobrevivo, ya veremos si puedo volver a hacer vida normal.

—¡Ay, Ishtar, hija, estás como una cabra! —dice la madre, saliendo de la habitación.

Cuando llega a la puerta se vuelve y la ve aún retorciéndose bajo las sábanas.

—Bien... Es una lástima que estés en cuarentena y que no puedas salir de la habitación... Porque en la cocina quizás tienes un regalo...

De pronto, las sábanas se quedan quietas.

—¿Un regalo?

—Quizás sí... Quizás no. Pero en todo caso este regalo sería para una niña limpia, sana y x vestida para ir al casal de verano... Pero si la que tengo cerca

está sucia, enferma y todavía va en pijama no creo que...

Anna no ha podido ni siquiera terminar la frase. Las sábanas vuelan por los aires e Ishtar sale disparada de la cama.

—¡Ostras, mamáaaa! ¡Ya estoy curada! ¡Ole! ¡Ole! ¡Al final sólo era una enfermedad de cinco minutos! — dice al tiempo que atraviesa la habitación, pasa como una exhalación por delante de su madre—. ¡Muaaaa!

Le lanza un rápido beso y, después de cruzar el corredor, entra en el lavabo y se encierra. En menos de un segundo ya se oye el ruido del agua que mana de la ducha.

—Ishtar, hija mía, ¿estás como un cencerro! —masculla Anna mientras va hasta la puerta siguiente y la golpea con la mano—. ¡Geraaaard! ¡Vamos, venga, levántate que es taaaarde!

*La ducha de la mañana es la mejor forma de empezar el día,* piensa Ishtar mientras el agua que le llega a la cara empieza a despertarla.

Coge la pasta, el cepillo de dientes, y como siempre, tal y como su yaya le había dicho una vez, para aprovechar mejor el agua, se lava los dientes mientras se ducha. Alguien intenta abrir la puerta del lavabo, pero el pasador que Ishtar ha colocado lo evita.

—¡Ta ogupaaado! —dice, con la

boca llena de dentífrico.

—¡Ishtaaaar, va tíaaaa! ¿Cuánto te queda? —es Gerard—. Vamos, ostras que estoy lleno de porexpan todavía...

—Gerarg, ¡hay seij lavaboj en la caha! ¡Veij a otro! ¡A mi me fagtan un pag de hoguitas! —dice, risueña, exagerando la guturalidad mientras le resbala toda la pasta por los bordes de la boca.

—¡¡Ya te vale, tía!! Ahora he de irme al piso de arriba —oye que masculla Gerard mientras se aleja por el corredor.

Ishtar no había estado pensando en el regalo de sus padres. La llegada de la yaya ha eclipsado del todo el resto de

regalos. ¡Incluso se había olvidado que ella le ha dicho que le traerá el regalo más maravilloso del mundo! Para la niña, ¡el regalo más maravilloso del mundo es que venga su yaya! Procura acordarse... ¿Qué les ha pedido a sus padres? No recuerda haberles pedido nada en especial...

Ishtar no es una niña que pida demasiadas cosas. Nunca ha sentido la necesidad de comprar una conocida marca de bambas, o una mochila concreta de ninguna serie de la tele, ni siquiera tiene pósters de cantantes guapos, tal y como tienen muchas amigas suyas en la habitación, como por ejemplo Isabel.

Isabel es una amiga de Ishtar que tiene la habitación prácticamente empapelada con cantantes de moda, que cambia cada dos por tres cuando dejan de estar de x moda, claro está. Cada semana llega a clase con noticias del que está arriba de todo y olvida los de la x semana anterior. A veces son un grupo de chicas que cantan hip-hop, a veces un cantante de cabellos largos y culo muy interesante, que ha ganado no sé qué premio.

El caso es que sólo por estar al día de todo este mundo, debe dedicar dos o tres horas diarias a la lectura de revistas especializadas y a mirar la tele... e Ishtar, francamente, prefiere releer, una y

mil veces, las cartas de la tía, o incluso arriesgarse a abrir alguna de las muchas cajas que todavía están cerradas en su casa.

Mientras sale de la ducha y se seca el pelo, sigue pensando en qué regalo le harán sus padres. ¿Quizás es algo capicúa? ¿Quizás un telescopio nuevo? Después de todo, el que tenía se le rompió el año pasado, el día que subió a la azotea para ver la constelación de León. Su abuela le había dicho que aquella noche la podría ver particularmente bien.

Salió por la ventana, se subió al tejado a las cinco de la mañana, para verla mejor, y una de las tejas cedió y x

cayeron ella y telescopio rodando tejado abajo. Por suerte, ella estaba asegurada con la cuerda de escalar, tal y como le había dicho que debía hacer su abuela, pero la óptica del telescopio no tuvo tanta suerte y se hizo añicos.

Ya con el albornoz de algodón y una toalla rodeándole la cabeza entra en su habitación y abre las puertas del armario de par en par. Un alud de ropa no tarda ni dos segundos en sepultarla. ¡Ostras! No ha recordado a tiempo que, para sacar algo del armario, debe abrir un poco una sola puerta, poner el brazo, y sacar lo primero que encuentra, estirando con una mano mientras aguanta la puerta con la otra.

La cabeza de Ishtar sobresale por encima de la ropa, coronando la montaña de colores. En aquel momento su padre pasa por delante de la habitación, con su albornoz rojo y negro, leyendo el periódico. Se para y observa, curioso, el interior. El cuadro que ve es precioso. Una montaña de ropa coronada por la cabeza de su hija, con unas braguitas rosas por sombrero.

—¿El calamar? —pregunta, interesado.

—¡Nooo, papá! El calamar ya está muerto. Hicimos lonchas con él y lo freímos a la romana. Grati se lo comió. Pero el hombre del tiempo ha dicho que hoy hará mucho frío que incluso puede

nevar y helar. Y que debemos ir bien abrigados.

—Hoy, veintisiete de julio, ¿nevará?

—Sí, como lo oyes. Lo han dicho en la tele.

—¡Ah, caramba! ¿Y las braguitas en la cabeza?

—Para que no se escapen las ideas, papá.

—*Ça va...* —el padre se encoge de hombros, vuelve a abrir el periódico y sigue andando hacia la cocina mientras se pone al día.

Al fondo del corredor se cruza con Gerard que casi lo atropella, mientras va corriendo a desayunar. Ishtar decide dejar para otro día, indefinido en el

tiempo, el momento de volver a llenar el armario y selecciona solo lo que necesita. Se viste bien cómoda, llena la mochila con los primeros enseres que encuentra, y cuando ya está saliendo de la habitación, ve a Nakki junto al gallo despertador.

—¡¡Nakkiiiiii!! ¡¡No te había dicho naaaada hoy!! —tira la mochila al suelo y se agacha ante la mesilla de noche, cogiéndolo y abrazándolo bien fuerte—. ¡Buenos días, Nakkiiii!

Nakki es un osito de peluche. De hecho es el osito de peluche. Fue un regalo de nacimiento para Ishtar de parte de su abuela. Se lo hizo la única y última vez que se vieron frente a frente,

y x eso fue hace once largos años. Está claro que Ishtar no recuerda nada del momento, pero sus padres siempre le han contado que cuando nació no dejaba de llorar, como si estuviera incómoda.

Y que entonces, llegó la abuela a la clínica con Nakki y, tras saltarse las recomendaciones de las enfermeras, entró en la sala de recién nacidos y le dejó el osito al lado. Entonces Nakki era tan grande como ella. Dejó de llorar de golpe y porrazo, se abrazó a él y empezó a dormir con una sonrisa en la cara. Aquel mismo día Nirgal se fue, y desde entonces no se han visto nunca jamás.

—Nakki, no me he olvidado de ti, ¿ehhh? Lo que pasa es que hoy mamá ha

apagado el despertador y no te he visto... ¡¡Hoy veremos a la yaya!! ¡Ole! ¡Ole! ¡MUA! —le da un beso y justo al hacerlo nota una sensación peculiar.

De hecho bastante peculiar. Como una pérdida de equilibrio, como la sensación que tienes cuando caes, como si estuviera colgando en el vacío. Quizás ha durado tan solo dos segundos, pero ella lo ha notado.

—¡Ostras, Nakki, tantos nervios no pueden ser buenos! Voy a desayunar bien, ¡que hoy toca repaso de Ciencias naturales y si no tengo energía moriré a media clase!

Vuelve a dejar al osito con el gallo, coge la mochila y sale pitando de la

habitación.

# 6

## Icebergs



¿Dónde está el regalo, dónde está el regalo, dónde está el regalo? —triplica Ishtar entrando en la cocina.

Su padre está en el fogón haciendo café, su madre lee el periódico y Gerard ya está desayunando en la mesa.

—¿Qué regalo? —pregunta su madre haciéndose la tonta.

—¡¡¡El míooo!!! ¡Me has dicho que en la cocina tendría el regalo si venía limpia, sana y vestida!

—¡Ah, no! Yo he dicho que QUIZÁS habría un regalo...

Ishtar obre los ojos y se queda boquiabierta.

—Uaaaaaala, ¡¡ya te valeeee!! ¡¡Qué morro tienes!! ¡Me has timado!

—Pero, escucha, vamos a ver, ¿por qué deberías tener un regalo, tú, justamente hoy?

—¡¡¡Porque es mi *cumple*!!!

—¿Tu *cumple*? No es tu *cumple*, todavía... ¿Verdad que no, Jacques?

—*Pas* —responde Jacques, controlando la intensidad del quemador de la cocina.

—¿¿¿Cómo que no???

—A ver, ¿qué hora es?

Ishtar mira el reloj de la cocina.

—¡Las ocho menos cuarto!

—¿Y a qué hora naciste, hija mía?

—¡Nooooooo! —protesta Ishtar,

desesperada— ¡¡¡¡No seréis

capaceees!!!!

—¿A que hora nació, Jacques?

—*Neuf et demi*. De la noche.

—¡¡Ualaaaa, pero como os pasáis!!

¡¡Esto es una venganza por el porexpan

de ayer!! ¡No hay derecho! ¿¿Otra vez no

vais a darme el regalo hasta las nueve y

media?? ¡No hay derecho! ¡Me declaro

en huelga de hambre!

—¿Ah, sí? Pues Gerard se comerá  
las *crêpes*.

—Bueno, ¡me declararé en huelga de

hambre después de desayunar! Pero después empiezo, ¡que quede claro!

A pesar de tener la escuela a cinco minutos, pues está situada a la entrada de la urbanización, Ishtar y Gerard siempre llegan con el tiempo justo. Al vivir tan cerca, siempre apuran al máximo y salen demasiado tarde.

El timbre que indica el inicio del casal de verano suena en el mismo momento que entran por la puerta. Ishtar se queda en el primer piso, con los de su edad, y Gerard aún debe subir dos pisos más, hasta llegar a su clase.

—¡Hola, Ishtaaaaaaaaaaar! —es Isabel—. ¿Sabes qué? ¡Los Cool Boys se han separado! Uala, qué fuerte, ¿¿no??

—¿Se han separado? Uy, sí, qué fuerte, ¡mira tú por dónde! —exagera Ishtar.

—Dicen que Matt ahora montará otro grupo, o quizás se pondrá a cantar solito.

—¡Es verdad! Y a mí me han dicho que ahora está liado con aquella cantante tan guapa —dice, satisfecha, Ishtar, provocando el máximo desconcierto en Isabel.

—¿¿Quéeee?? ¿Qué, qué, qué?

—*¡Peligro, peligro!* —piensa Ishtar, e intenta rápidamente reconducir la situación—. Aquella, la del cabello negro, liso, tan guapa, ¿sabes quién quiero decir?

—¿Noelia? —exclama Isabel con las manos en la cabeza.

—Síiii, ¡exacto! —dice, aliviada, Ishtar—. Noelia. Dicen que los vieron juntos en París este último fin de semana. Qué fuerte, ¿eh?

A Isabel le da una especie de colapso nervioso y sale disparada al fondo de la clase a contar al resto de chicas la pasional relación entre Matt y Noelia. A Ishtar le sorprende esta capacidad suya de llegar a unir dos personas tan rápidamente.

Cuando se acabe el día, todo el mundo sabrá que Matt y Noelia están juntos, y con algo de suerte ya habrán tenido un hijo, o ella habrá abortado. Y

todo esto sin que Ishtar tenga ni la más remota idea de quién es Matt o de quién es Noelia...

—Vaaa, niños y niñaaaaaas... sentaos en vuestros sitioos... —grita, ya casi por inercia, Rosa, monitora y directora del casal de verano de Ishtar así como también profesora de Naturales, Sociales, y Cálculo mental durante el curso escolar.

La clase de repaso de Naturales no es de las más divertidas, como lo es el taller de actividades manuales, pero tampoco es de las más pesadas, como Cálculo mental... Aunque a Ishtar siempre le ha gustado.

Hoy toca hablar de los icebergs.

Rosa dibuja uno en la pizarra, a escala claro está, sino no habría cabido. Según el esquema, el noventa por ciento del iceberg está bajo el agua y tan sólo sobresale una punta.

—Abrid el cuaderno de repaso por la página veinticuatro. ¿Veis el dibujo D4? El trozo que se ve desde la superficie, es tan sólo un trocito muy pequeñito de lo que en realidad es el iceberg entero. Fijaos en que la parte escondida bajo agua es un noventa por ciento del total. Así pues, la montaña que vemos nosotros, es tan sólo un pequeño...

Ishtar sabe todo eso perfectamente. Durante medio año, su abuela estuvo en

Groelandia, buscando un barco bajo el hielo, y cada día, en sus cartas le contaba un montón de cosas del clima y del entorno. Seguramente ella podría haber contado lo mismo que la profesora, o mejor quizás.

—... y aunque parezca mentira, ¡se desplazan! Muy poco a poco, eso sí. Pero los icebergs... —sigue Rosa, emocionada.

Ishtar empieza a distraerse y a mirar por la ventana. Desde su sitio puede ver el patio de la escuela, la calle y las montañas al fondo. Le gusta mucho ese pupitre porque desde dónde está instalado puede ver su casa, en la parte más alta del cerro. Seguramente ahora

sus padres están ahí, creando poemas, prosa, pinturas o esculturas. O quizás están descargando las cajas que Héctor les trae, o incluso pueden estar tomando café con la yaya, que puede haber llegado ya, y entre los tres están confabulando sobre como recibirla cuando vuelva del casal...

—... entonces es cuando una parte se desprende y cae al océano... —

Aunque no está escuchando, su subconsciente guarda las últimas palabras de la profe, por si las moscas le llama la atención y le pregunta aquello tan típico de «¿Qué estaba diciendo?» y así poder repetir los últimos segundos de charla, sin saber en

realidad de lo que está hablando.

Mientras mira el cerro, se imagina un iceberg, moviéndose poco a poco... Frío, helado, inmenso... Incluso le parece que tiene frío de verdad... Y es que, de hecho... sin saber muy bien por qué... Ishtar empieza a tener frío... La temperatura baja a su alrededor. A su lado, la ventana empieza a empañarse por la diferencia de temperatura con el exterior y sus dedos se ponen a temblar.

El iceberg avanza lentamente pero no parece tener freno. Cada vez es más claro y nítido. Ya puede ver las formaciones rocosas de hielo, su superficie, los valles y las cumbres, las vertientes e incluso las formaciones

cavernosas... Casi podría asegurar que está viendo unos animales negros con pico plano deslizándose por el hielo... El frío es cada vez más y más intenso y sigue temblando como una hoja.

Ahora ya no puede parar. El iceberg se acerca a ella o ella se acerca al iceberg cada vez más rápido, como si estuviera cayendo desde el cielo y fuera a chocar contra él, y, con la velocidad de caída, el frío no hace más que aumentar.

Ya no nota los dedos, y el hielo le ha atravesado la piel y le ha llegado a los huesos. Tiembla sin remedio y no puede hacer absolutamente nada para detenerse. Está a doscientos metros del

suelo cuando se le empaña la vista, a ciento cincuenta metros cuando deja de notar el aire en sus orejas, a cien metros cuando pierde el tacto, a cincuenta metros y...

—¡¡ISHTAR!!                    ¿¿Me                    estás escuchando??

Vuelve la calma. La profesora la mira a los ojos, más preocupada que enfadada en realidad.

—Ishtar, ¿estás bien? Chica, ¿estás muy colorada, eh? ¿No estarás cogiendo una insolación, aquí, junto a la ventana?

Tiene toda la razón. Ishtar está roja como un tomate, pero no de calor, sino de frío. Todavía nota los últimos efectos del frío en sus dedos rígidos.

—Ahh... No, no... Estoy bien. Pensaba en los icebergs. Son enormes, ¿eh?

Rosa la mira por encima de las gafas sin saber muy bien si le está tomando el pelo. De todas formas, viniendo de ella, llega a extrañarse de que no haya dicho que los iceberg son la casa de los señores de la nieve o algún otro disparate de los que suele dejar escapar Ishtar.

—Profe... en los iceberg... ¿viven unos animales con el pico plano?

Sus compañeros estallan en risas y la maestra cierra los ojos al tiempo que hace un gesto de desaprobación... Esto ya es más normal, piensa. Pero no puede

ya corregirla porque suena el timbre que anuncia el final de la clase de repaso y todos empiezan, ruidosamente, a recoger los trastos para ir al patio.

Ya es la segunda vez que le pasa una cosa rara aquel día. Primero, en su habitación; después, en clase... Empieza a preguntarse si se encuentra bien... ¿Quizás está constipada o tiene fiebre? Pero de hecho, no es así... De hecho se encuentra maravillosamente. Pensándolo bien, aparte de los dos incidentes puntuales, se da cuenta de que jamás ha estado tan bien como aquel día. Se nota con más fuerza y con más energía que nunca.

En el patio todo el mundo se ha

repartido ya como de costumbre. Los niños jugando a fútbol, sudando de mala manera (hecho que provoca más de un mareo cuando, tras la hora del recreo, vuelven a entrar todos rápidamente, muy sudados y rojos, a las clases de cuarenta metros cuadrados) y las niñas reunidas en grupitos, saltando a la cuerda o charlando de los Cool Boys y de su reciente y repentina ruptura.

—Ishtar, hoy estás muy espesa, ¿eh?  
—es Gerard—. Te he preguntado tres veces si tienes mi desayuno, que no me lo has dado en casa.

¡Anda, el desayuno! ¡Qué despiste!  
Pues no tienen nada para comer hoy...  
Ella siempre prepara un par de

bocadillos para la hora del recreo, pero hoy, entre una cosa y otra, no ha tenido tiempo de nada. Mira el reloj del patio. Queda casi media hora. Podría ir a casa, hacer un bocadillo y volver... Pero quizás no pueda. Mejor comprar uno en el Tranvía, la cafetería que hay frente a la escuela.

—Ay, Gerard, unos gnomos malos me han robado tu bocata y han huido rápidamente. Pero, escucha, no te preocupes que no creo que estén demasiado lejos, porque tienen las piernas cortas y sus pasos son muy pequeñitos. Espera aquí un momento, a ver si los atrapo y te traigo el bocadillo. No te muevas, ¿eh? ¡Espérame! —dice,

risueña, yendo hacia la entrada—. ¡Señor José, señor José! ¿Puedo ir un momento al Tranvía? Es que Gerard y yo no hemos traído nada hoy... y ya sabe que si no desayunamos podemos pillar una lipotimia y morir en medio del recreo, y, claro, sería muy desagradable que la prensa llegara a enterarse, ¿verdad? Ya veo los titulares... Dos niños mueren porque el señor José no dejó...

—Vaaaaale, vale, Ishtar... si que vas acelerada hoy, ¿eh? —dice, con una media sonrisa, el conserje de la escuela—. A ver, ¿qué pasa? ¿No has traído bocadillo? Madre mía... pero ¡no puedes salir de la escuela! Mejor será

que te esperes aquí, y voy a buscarlo yo mismo. ¿Dices que para Gerard también?

—¡Sí señor José, gracias señor José, que Dios se lo pague señor José! —dice ella contenta mientras el conserje sale de detrás del mostrador de recepción, coge a Istar por debajo de las axilas y la sienta encima del mismo.

—Espérame aquí. Quietecita, ¿eh? —le dice, señalándola con un dedo que a Ishtar le parece muy gordo.

—¡Sí, señor José!

El conserje coge las llaves y sale por la puerta. Ishtar se queda sola en la portería, con las piernas colgando, mirando todo lo que hay a su alrededor.

El ordenador, un montón de papeles, unas taquillas para cada profesor, un cuadro lleno de clavos con llaveros de todas las aulas con pegatinas que dicen «Sala de proyecciones» o «Aula 23» o «Cocina»...

Y también está el desayuno del señor José. De hecho, solo la mitad, porque la otra ya se la ha comido. Un bocadillo de chorizo mordisqueado y una lata de Coca-Cola, seguramente medio vacía también. Sin saber por qué lo hace, se fija en la Coca-Cola...

Concretamente, en las letras... Su cerebro las está procesando, pero no como siempre, es decir, interpretando las ocho letras una tras otra, sino de una

forma extraña.

Es como cuando te enseñan un dibujo y, dependiendo de como lo miras, ves una cosa u otra... O como cuando miras una nube y a algunas personas les parece ver un conejo y a otras un avión... El hecho es que aquellas letras, tan y tan vistas, le transmiten hoy más información que de costumbre... De hecho, si las gira, cambia y encaja de una forma especial... le dan un mensaje más concreto... una palabra... ¿Nak? ¿Niki? ¿Ika? ¿Qué será?

—Aquí los tienes, despistada —dice el señor José, que ya ha vuelto—

—Hala, ya puedes ir al patio, o tu hermano se quedará sin comer.

El resto de la mañana en el casal transcurre sin más complicaciones. Un par de talleres y llega la hora de la comida. Como siempre, come ahí mismo. A ella le gusta más así porque en casa tiene muy pocas posibilidades de comer bien. Sus padres son encantadores pero cocinar, lo que es cocinar, no forma parte de sus aficiones. Por eso ella y Gerard desde siempre se han quedado a comer en la escuela, a pesar de vivir a cinco minutos.

Y durante el casal de verano su madre ha considerado que no era necesario hacer ninguna excepción.

## *Tempus fugit*



Ya llegado la tarde, pero Ishtar no se puede concentrar. Al fin y al cabo, todo es demasiado para ella: el cumpleaños, su abuela, los mareos, el sueño acumulado... Sólo tiene en mente acabar el casal e ir hacia casa. El tiempo le pasa muy despacio. Cada vez que mira el reloj del aula le parece que éste no adelanta lo que debiera.

Ahora marca las cuatro y cinco...

Y ella se imagina dónde encontrará a

la yaya. Quizás en la cocina, merendando, o quizás, si la oye llegar, ya la esperará en la entrada... o quizás no la oiga llegar y la pueda sorprender... Pero no será fácil sorprender a su abuela... Y... ¿Y si está enfadada por el desorden? ¿Y si, cuando ve todas las cajas amontonadas por todas partes, se marcha, molesta?

Quizás espera encontrarse la casa ordenada, todas sus cosas clasificadas... ¿Hubiera debido hacer caso a su madre el día anterior y ordenar TODOS los objetos? Pero... ¿no podía ser! ¿Era demasiado trabajo, aunque se hubiera dedicado a ello todo el día! ¿O toda la semana! Quizás harían falta siete

años para ordenarlo todo...

El reloj ahora marca las cuatro y seis... ¿Cómo puede ser? Debe de estar estropeado.

Pero... Seguro que su abuela ya sabe que es imposible tenerlo todo bien ordenado... Después de todo, ella le ha estado contando en sus cartas las cosas que iban llegando. Incluso la fuga del pequeño animal que ahora vive en la zona de los pinos, ¡y no se enfadó!

¿Las cuatro y siete?

*Este reloj hace trampa —piensa Ishtar—. Cuando no miro, no se mueve, y cuando lo hago, adelanta, disimulando. Estoy convencida. Si no ya se habría terminado hace rato la*

*clase. Ahora lo miraré atentamente, vigilando que la aguja de los segundos no haga trampa. Contaré las veces que se mueve y así me distraigo...*

Un, dos, tres, cuatro... Ishtar centra toda su atención en la aguja negra, la más delgada de todas, y también la más larga, que se mueve a la frenética velocidad de sesenta veces por minuto. Tic-tac...

Ya no escucha a la profesora, ni mira por la ventana, ni siquiera ve a Isabel, que le está pasando una nota de papel doblada con alguna noticia de trascendental importancia para la vida social de una niña de once años. Ahora para ella sólo cuenta aquella aguja de

los segundos.

Cinco, seis, siete, ocho... Los ruidos del aula desaparecen. La voz de la profesora ya es sólo un murmullo.

Nueve, diez, on... ¿once?

¿¿Y el once?? La aguja se ha parado. Pero... ¿sólo la aguja? ¿No habla la profesora? No, ni habla ni se mueve... De hecho... NADA se mueve. ¿Cómo puede ser? ¿Puede ser que, el aula entera esté congelada en el tiempo, como si de un video se tratara?

Ishtar vuelve los ojos en dirección a la ventana. Los pájaros vuelan, los coches pasan por la calle y los más pequeños ya salen de la escuela. Todo se mueve como siempre... ¿y en el aula?

En el aula la profesora sigue con su explicación e Isabel le pasa una nota. ¿Qué ha pasado? ¿Se ha parado el tiempo por un instante? ¡Qué tontería!

No, no puede ser. Todo parece correcto. Todo se mueve. Seguramente se ha quedado medio dormida... Demasiado sueño acumulado... Por suerte la profesora no se ha dado cuenta. Seguro que incluso debe de haber dado alguna cabezada... Qué vergüenza... ¿Alguien la ha visto? Ah, no puede ser, si a duras penas han sido unos segundos... Total, el reloj marca las cinco menos un minuto...

¿Las cinco menos un minuto? ¿Ya es la hora? Pero... pero... ¿cómo?

Y, en aquel preciso instante, el timbre suena.

El alboroto propio de treinta niños y niñas de diez y once años recogiendo los trastos, llenando mochilas y guardando libros, ahoga, como de costumbre, la voz de la profesora. Sólo se entiende algo referente al material para el día siguiente y a la proximidad del festival de fin de casal.

Ishtar se deja llevar por el entorno y también empieza a recoger, mecánicamente. Mientras llena el bolso con todo lo que tiene en el cajón, deja de pensar en lo que ha pasado y su abuela vuelve a ser su centro de atención. Qué nervios... ¡ahora van a

verse las caras, por fin!

El maldito Gerard nunca ha caminado tan lento en toda su corta vida. Ni siquiera cuando era un bebé y gateaba se desplazaba tan lentamente.

—¡Vamos, venga! ¡Que a este paso no llegaremos nunca!

—¡Ay, qué te pasa ahora a ti, que tienes tanta prisa!

—¡Ya sabes lo que me pasa! ¡Que viene la yaya!

—¡Ahh! La yaya... Claro. Tú ¿te acuerdas, de la yaya?

—¡Hala, tonto! ¿Cómo quieres que me acuerde si no la he visto nunca?

—Que sí que sí, ¡¡el día que naciste!!

—¡Sí, hombre! ¡Pero acababa de nacer! ¿Cómo quieres que recuerde cómo era? Anda, que tienes unas cosas, tú... —Ishtar se lo queda mirando—. Y tú ¿qué? ¿No tienes curiosidad por verla?

—Sí... ¿Tú crees que a mí también me mandará cartas, cuando cumpla los siete años?

—Ay ¡no lo sé! ¡Después de todo, eres un niño!

—Claro que soy un niño... ¿Qué quieres decir con eso?

—Hombre, que todo el mundo sabe que los niños sois más tontitos, y que hay muchas cosas que no entendéis.

Gerard se queda quieto, muy quieto,

con las manos en las asas de la mochila que carga a la espalda, pensando en si ha entendido lo que le ha parecido que ha entendido.

—¿Qué has dicho? —dice, con la voz algo tensa.

—Que sois más tontos, que no llegáis a todo... Y que conste que lo digo de buen rollo, ¿eh? Que sois demasiado impulsivos y que no pensáis demasiado en lo que hacéis —suelta Ishtar sin dejar de andar en ningún momento, como si no diera importancia a sus palabras.

—¡Uy! ¡Si te pillo, verás!

Gerard empieza a correr e Ishtar hace lo mismo, empezando así una

frenética persecución a lo largo de la calle Ancha, esquivando a los pobres peatones. La calle Ancha no se llama así porque sí, su nombre se debe a que es la más amplia de Las Palmeras.

Sus aceras son suficientemente espaciosas como para tener unos grandes árboles en ambos lados, cuyas copas se encuentran en medio de la calzada, cubriendo así la calle de ramas en invierno, de hojas en otoño, y de flores en primavera. Tiene una ligera pendiente y queda cortada al final, en una placita con una fuente dedicada a San Rafael, que curó a la población de un brote de peste no se sabe exactamente cuándo.

El caso es que la persecución tiene como consecuencia directa que en menos de dos minutos hayan llegado a *Can Sata*, consiguiendo así Ishtar el objetivo que se había propuesto en el momento de provocar a su hermano, a pesar de los efectos colaterales causados (el cansancio y el choque de Gerard con un pobre abuelo despistado, al cual casi manda al otro mundo del trompazo que le mete).

Las grandes puertas de hierro forjado que indican que allí empieza la propiedad están cerradas e Ishtar llama al timbre del portero automático frenéticamente, de forma seguida y continua.

—Vaaaa, abrid, abrid, abrid...

—¿Digaaaaaaaaa? —dice una voz metalizada que recuerda vagamente la de Anna.

—Soy yooo... bueno, nosoooootros...

—dice Ishtar, recordando en el último momento a Gerard, que llega resoplando y colorado como siempre.

—¿Quién es, «nosotros»?

—Mamáaaaaaa, ¡¡va!! ¡Ya lo sabes! ¡Somos los brécoles asesinos, que hemos vuelto y queremos comernos a Grati!

—¡ZZZT!

Un pequeño zumbido abre la puerta, dando acceso al jardín principal. Ishtar empieza a correr como una loca,

esquivando a duras penas dos tortugas de piedra, una canoa pequeña y una tienda de campaña. ¡¡¡¡Ya ha llegado el momento!!!!

Pero sus padres no están tan contentos como ella.

—Si tarda más, ya me dirás a ver qué le decimos a tu hija. *Mon Dieu!*

—Jacques, amor mío, ya sabes que mamá es imprevisible. Puede llegar en cinco minutos o dentro de cinco días, o incluso avisar a última hora de que no puede venir... Siempre me ha hecho lo mismo. Si no llega, ya le diremos a Ishtar que ha llamado, o algo así, diciendo que ha perdido el vuelo.

—*Mon Dieu!* Y yo que pensaba que

los bohemios éramos nosotros... En fin... Por si acaso vamos a hacer que busque el regalo, a ver si al menos la distraemos un rato. Si no, puede ser muy pesado tener que aguantarla.

Apenas ha terminado la frase cuando el timbre de la puerta suena al frenético ritmo de cinco golpes por segundo.

—¡Ya la tenemos aquí! —dice suspirando el padre mientras pulsa el botón del portero automático que abre la puerta de la casa, sin ni siquiera preguntar quién es—. Hala, vamos...

Ishtar asalta la casa atravesando lo que hasta el momento era un mar en calma de bolitas blancas de porexpan.

—¿Abuelaaaaaaa? —grita con toda

la fuerza de sus jóvenes pulmones.

—¡¡Uy, no ha venido, todavía!! ¡¡Vas muy deprisa, querida!! ¿No recuerdas que debe cruzar todo el océano Atlántico nadando? Dale algo más de tiempo, mujer... —dice su madre desde el pasillo del piso de arriba, mirando como Ishtar esparce miles de bolitas blancas.

—Jooooo, ¡¡qué rollo!! —se queja la niña haciendo pucheros.

Tantos nervios y aún tiene que esperar más... Madre mía, qué larga se le va a hacer la tarde...

—Pero hay una cosa para ti...

—¿Uhhm? Claro... —piensa rápidamente—. ¡El regalo! ¡Mi regalo!

—grita Ishtar subiendo al trote las escaleras y plantándose ante sus padres —. Va, va, dádmelo, dádmelo, *porfa...* ¡¡¡*porfa!!!*

—Uuuuy... Qué rápida quieres ir... Esto no es nada bueno, ¿verdad, Jacques?

—*C'est vrai... N'est pas bon!*

—Vaaaa, mamáaaa, ¡no emieceeeeees!... No empecéis como el año pasado, ¿eh?

El día que cumplió diez años, Ishtar tuvo que buscar su regalo entre las cajas de la abuela que todavía no se habían abierto. Tardó ocho horas. Y al final tuvieron que ayudarla, viendo que nunca lo encontraría, jugando al Frío-Caliente

hasta conducirla a la caja correcta.

—Pues yo no se dónde podrías buscar... Pero tengo la intuición de que el primer piso es un buen lugar para empezar... —dice Anna, mientras ella y Jacques se marchan otra vez hacia la cocina, seguidos por Gerard, que está muerto de hambre y quiere merendar.

Ishtar se arrodilla en el suelo, de forma absolutamente dramática, poniendo las manos en posición de plegaria.

—¡¡Nooooo!! ¡No me hagáis esto! ¡Sois crueles! Muy crueles... Por favor, ¡dadme el regalo en las manos, como hacen todos los padres de este planeeta!

Pero sus padres ya han entrado en la cocina, haciendo como que no la oyen. Ishtar pone las manos en el suelo, lanzando gemidos de horror. Como no oye nada, decide parar de gemir. Levanta la cabeza y abre un ojo, espionando a ver si hay alguien.

Sus sospechas se confirman rápidamente. Nadie a la vista. Finalmente, dándose por vencida, suspira, se levanta y, a la fuerza, quiera o no quiera, con toda la paciencia del mundo, empieza la búsqueda del regalo, escondido que no perdido, en el inexpugnable primer piso de *Can Sata*.

# 8

## La búsqueda del regalo

**M**uy bien, Ishtar...  
Tómalo con calma...  
—piensa—. Si el regalo está en el primer piso, sólo debes buscar en ocho habitaciones... de las cuales cuatro están llenas de cajas, dos son lavabos, otra es una cocina y la última una despensa. Puedes empezar por los lugares más sencillos, y después pasar a las cajas. Ishtar, ¡eres genial! ¡En diez minutos tendrás el

*regalo en tus manos!*

Dos horas después aún no ha encontrado nada de nada. Sí que ha encontrado un montón de cosas, pero no su regalo. Entre los múltiples hallazgos colaterales podríamos destacar una rata de juguete que Grati había extraviado unos tres o cuatro años antes, una pelota de Gerard, que ha optado por no tocar, pues estaba llena de barro, y un ratón que sin duda se había perdido en el laberinto tridimensional de cajas y trastos de la familia Sata y había muerto de hambre y de sed.

—Mamá... Maaaamáááá... Necesito una ayudita... No encuentro nada... — dice Ishtar al final, cansada, mientras

tira la rata de juguete a Grati que, rápidamente, se pone en posición de ataque al ver un enemigo tan sumamente feroz, y se lanza a muerte, dándole unos zarpazos que la hacen volar de punta a punta de la cocina...

—No creo que hayas buscado ya por toda la casa... —dice su madre, sin dejar de esbozar el retrato de una mujer mayor, sentada en un banco de la calle Ancha.

—No... Pues claro que no... Por toda la casa, no. Tú me has dicho por el primer piso...

—¡Ah! El primer piso... Pues todavía te queda mucha casa por delante, hija —vuelve a decir su madre,

haciéndose la desentendida y tomando un trago del café con leche ya frío que suele hacer durar casi hasta la hora de la cena.

—¿Qué quieres decir? Pero... ¡pero si me has dicho antes que estaba en el primer piso! —protesta Ishtar, poniéndose colorada.

—No, no... Yo te he dicho que podías empezar por el primer piso.

—¡Aaaaaaargh! ¡¡¡¡¡Mamá!!!!!!!!!! ¡No me puedes hacer esto! ¡Yo soy una niña buena! ¡No soy ninguna *skin head* ni quemo contenedores! Va... *porfa*... ¡¡ten piedad de mí!!

Anna deja el café y mira a Ishtar por encima de las gafas.

—A ver... Aunque no me está permitido revelarte nada más... te puedo decir que quizás el regalo te lo haya mandado la yaya...-dice, bajando la voz, justo antes de volver a desentenderse de su hija para seguir dibujando a la señora mayor.

—¿La yaya? ¿Ummm? ¡Venga! ¡Va!

Ishtar sale al pasillo mientras piensa... *A ver... si dice que quizás lo ha traído la yaya, debe de ser que está en algún lugar que sea especial para la yaya... o en una caja de cosas de la yaya... uhm... pero hay demasiadas... o... quizás... ¡pues claro! ¡¡En la habitación de la yaya!!*

Ishtar va hacia las escaleras

rápidamente, y mientras sube los escalones de dos en dos el corazón le late a cien por hora... ¿Un regalo de la tía? ¿Quizás será otro capicúa? Quizás es... uhm... ¿Y si es la abuela en persona, que le está gastando una broma?

Lo desestima enseguida. No cree que la tía se haya podido estar dos horas escondida, esperando en su habitación mientras ella la buscaba... ¡Ya ha llegado! ¡El último piso de la casa! La buhardilla a la cual no sube nunca prácticamente nadie si no es para limpiar (o sea, nunca). ¡La habitación de la tía! Abre la puerta y entra.

La habitación de la abuela es un

mundo aparte, considerando la casa en su conjunto. No se parece en nada al resto de habitaciones de Can Sata. Es, junto con el lavabo de invitados, la única que está aseada y no tiene montones de trastos por todas partes. Se respira un ambiente colonial, antiguo y tranquilo.

Una gran cama con una tela de seda a modo de mosquitera, una gran cómoda de Kenia, un espejo de cuerpo entero, la ventana por la que se puede ver una bonita vista de las montañas, que ayuda a tener la impresión de estar en medio de la naturaleza, y un lavabo propio con aseo, ducha y tocador.

Ishtar no ha entrado desde hará un

par de años, un día que estaba muy triste porque su pajarito Xipi se había escapado. Le dio mucha pena, porque siempre lo tenía volando por la habitación, lejos de las zarpas de Grati. Pero un día se marchó y no volvió. Pasaron los días e Ishtar supo que ya no volvería nunca. Entonces se encerró en la habitación de la abuela, a leer sus cartas mientras miraba por la ventana.

En un primer momento lo ve todo igual. No hay ninguna caja ahí... Ni envuelta ni sin envolver. Vaya... ¡Pues tampoco está aquí! Pero, cuando ya está a punto de marcharse, pensando hacia dónde dirigir ahora sus pasos, dos cosas llaman poderosamente su atención.

La primera es un bastón extraño, muy bonito, de madera trabajada. Está encima del tocador y tiene un no sé qué... Apenas verlo, tiene la curiosa impresión de que le es familiar. Y no es tan sólo esa impresión, la única cosa inusual relacionada con el bastón...

Parece como si, con su silencio de objeto inerte, la esté llamando. Sí, la llama a su lado. Quiere que ella lo coja... E Ishtar, subyugada y hechizada por el objeto, se acerca al tocador. Lo coge y lo examina atentamente.

Tiene la parte superior cóncava, como si fuera una cuchara gigante... Parece que, en aquel punto, falte una pieza pero, a la vez, no se ve ningún

lugar para poder enganchar nada. El resto del bastón, es de una madera rojiza, parecida a la caoba, y está finamente trabajado, con unas figuras extrañas, como imágenes entrelazadas.

Por el solo hecho de cogerlo ha notado en su corazón, en su mente, una rara sensación de pertenencia... Ishtar ha sentido un cosquilleo extraño en la mano en el momento de cerrar sus dedos alrededor del bastón. Ha tenido la impresión de haber encontrado algo que, sin saberlo, ha estado buscando desde siempre.

Se siente muy bien con aquel trozo de madera en la mano. Y decide, o el bastón decide por ella, que jamás se

separará de él. Seguro que su yaya lo ha dejado ahí para ella. No es éste su regalo de cumpleaños, de eso también está segura, pero es para ella y lo guardará y lo tendrá hasta que su abuela pueda contarle qué es exactamente, de dónde lo ha sacado y qué utilidad tiene, qué falta ahí, en su extremo.

Ha estado un bueno rato sopesándolo, mirándolo con el brazo tendido, y así se hubiera quedado, olvidando incluso que estaba buscando un regalo, si no hubiera sido por la aparición de otro potentísimo polo de atracción en la misma habitación.

Totalmente absorta por estos curiosos acontecimientos, Ishtar no se

percata de que no está sola. Hay alguien más. Alguien que está muy ocupado observándola atentamente, a la vez que procura no ser observado. No ha dejado de estar con ella desde su entrada en la casa, la ha seguido en su infructuosa búsqueda por todos y cada uno de los rincones del primer piso y ha acabado en la buhardilla.

Es una cosa pequeña, muy rápida e inquieta. La ha estado siguiendo con una mezcla de concentración y de curiosidad, pero esa actitud ha cambiado sensiblemente cuando se ha dado cuenta de lo que ha encontrado Ishtar en el tocador de la abuela.

Al ver aquel extraño bastón ha

demostrado una excitación contenida. Ha procurado acercarse al máximo a ella, como si quisiera ver, desde primera fila, el mejor espectáculo del mundo, el objeto más codiciado de la Tierra.

Visto de cerca lo podríamos confundir con un hombrecillo del tamaño de un pequeño mono, resultando su cara x una curiosa mezcla de conejo y de topo. Su nueva situación, tan cerca de Ishtar, quizás hubiera sido difícil de mantener sin ser descubierto, si la chica no se hubiera fijado en otra cosa.

Está encima de la cama. Hay un pequeño objeto, del mismo tamaño y apariencia de un mando a distancia.

Ishtar da un par de pasos para poder verlo más de cerca. Es plateado, parece metálico. Aparta la mosquitera sin atreverse a tocarlo de entrada... Arruga la nariz, frunce el ceño y, al final, se decide a cogerlo. Efectivamente, es metálico, aunque muy ligero, casi no pesa. Lo gira. Por el otro lado tiene un montón de botones y una pantalla de cristal líquido.

Realmente, más que un mando a distancia parece una especie de consola portátil. ¿Cuál debe de ser el botón que lo pone en marcha? Normalmente siempre hay un botón rojo o más grande, pero aquel trasto...

De repente, sin previo aviso, ¡aquel

aparato tan raro empieza a sonar! Un ruido como de alarma, agudo, llamativo y francamente impertinente sale de la pequeña caja metálica.

—¡Pi, pi, pi, pi!

Y una serie de caracteres extraños, ilegibles y complejos aparecen en la pequeña pantalla de cristal líquido. Ishtar no entiende nada. ¿Qué es aquello? ¿Qué está haciendo? ¿De dónde ha sacado eso la yaya? Y si lo ha traído ella ¿dónde está, ahora?

Eso tampoco puede ser su regalo... Nunca, en ninguno de sus cumpleaños, ha tenido un regalo sin envolver. Y duda mucho que sus padres, a estas alturas, cambien de táctica... Todos estos

pensamientos absurdos pasan por su cabeza, cuando de repente, una especie de rayo, medio eléctrico, medio sólido, ante la sorpresa y alucine de Ishtar, sale disparado del aparato, en dirección a la cómoda.

Por si esto no es lo suficientemente extraño, más lo es el hecho de que, en realidad, no llega a tocar el mueble. Se para, más o menos, a un metro de distancia de éste, como si hubiera chocado contra algo invisible. Y, justo allí, en aquel punto, el aire parece desgarrarse, el sonido desaparece —tal y como ha pasado esa misma tarde en la escuela— y el tiempo parece pararse.

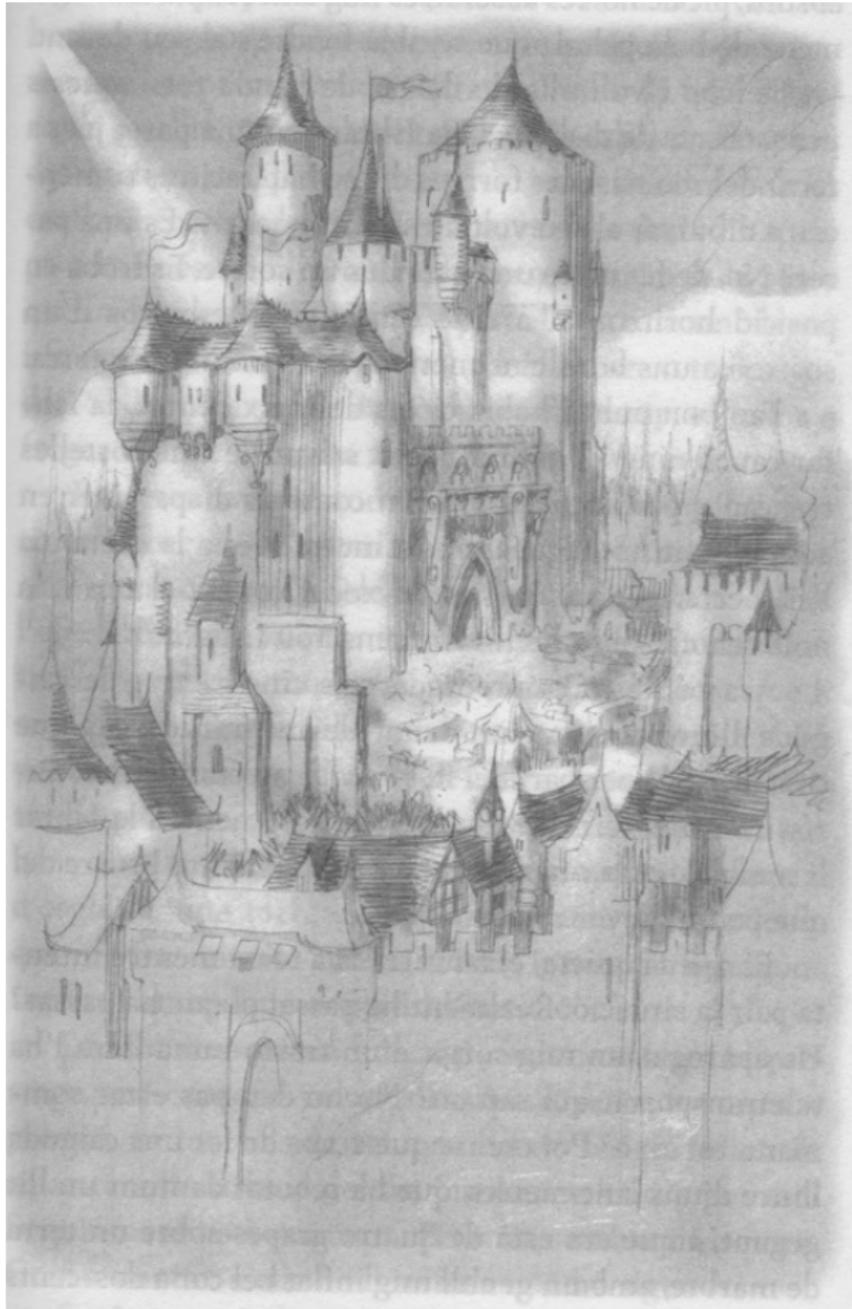
Donde antes no había nada más que

espacio, ahora hay una luz extraña y enrarecida, con un centro oscuro, que avanza, lenta pero directamente, hacia Ishtar.

Ella, sin poder reaccionar, inmóvil como una estatua, deja caer el pequeño aparato de sus manos. La caja hace un ligero ruido metálico al tocar el suelo. Ishtar, sin entender nada de lo que está pasando, tan sólo puede abrir los ojos de par en par durante un instante, y al siguiente, ya no está ahí. La extraña luz se ha apagado justo antes de tragársela. En el lugar que ella ocupaba tan sólo se encuentra el pequeño objeto metálico.

Y, es entonces cuando, un piso más abajo, el osito Nakki, abre los ojos.





## 9

# El castillo



uz, luz y más luz. Nunca habría dicho que podría llegar a ver tantos tipos de luz, de tantas formas, intensidades e incluso tactos. Centenares de miles de luces atravesando la nada, en un espacio sin gravedad, sin sonido, la nada. El vacío más vacío de todos. A Ishtar le da la impresión de estar flotando en el aire, si

hubiera aire, claro está. El tiempo, además, parece haberse detenido. No hay nada a su alrededor, ni siquiera tiempo. Tiene la extraña sensación de no estar en ninguna parte, en ningún momento. Está fuera del tiempo y del espacio.

Y curiosamente, antes de entrar en esta extraña y desconocida dimensión, justo en el momento en que la luz se la ha tragado, ha tenido la curiosa impresión de haberse cruzado con un hombre mayor, con gruesas gafas y cara de despistado, que la ha mirado fijamente... Sorprendido... Desconcertado, confuso y alterado. Y eso no es todo... Por muy extraño que

podiera parecer... Ishtar podría casi asegurar que era el pobre abuelo que Gerard ha estado a punto de echar por tierra aquella misma tarde, en la calle Ancha.

Y no sólo eso... mientras flota en ese espacio absurdo, lleno de la nada absoluta, medio tropieza con una especie de bolita peluda que parece fundirse ante ella.

Pero se ve obligada a dejar de lado todos estos pensamientos, pues las luces desaparecen. Ishtar ve cómo se forma una pared delante de sus narices y cómo una habitación se empieza a dibujar a su alrededor. Un momento... ¿es una pared? No, no es una pared sino un

techo. Y es que está en posición horizontal, a unos cinco centímetros escasos del techo y a unos cinco metros del nivel del suelo. Y en el momento en que la habitación se define del todo, Ishtar cae.

Y nadie la hubiera podido salvar de al menos cinco costillas rotas por la contusión si en lugar de aparecerse en ese punto, lo hubiera hecho un metro más a la derecha o a la izquierda, porque en lugar de chocar contra el suelo, la chica rebota sobre una inmensa cama, blanda y suave. Aún así, la fuerza producida por los cinco metros de caída libre, provocan un rebote de magnitud más que considerable en la cama para,

ahora sí, acabar aterrizando en el durísimo y frío suelo de mármol. Curiosamente, a Ishtar, le parece que la caída es mas suave y menos brusca de lo que podría haber sido.

Se queda quieta, espatarrada en el suelo mientras intenta digerir la situación. ¿Realmente ha pasado lo que ha pasado? ¿Ha aparecido un rayo surgido de un trasto metálico y una luz la ha transportado quien sabe dónde? ¿No debe estar soñándolo todo? ¿Acaba de hacer una caída libre de cinco metros, rebotando encima de una cama gigantesca, y ahora está sobre un suelo de mármol, con una rodilla contusionada y el corazón a doscientos por hora? ¿Es

real lo que está pasando?

Disimuladamente, y casi sin atreverse, empieza a volver la cabeza poco a poco, mirando la habitación en la que se encuentra, y empieza a incorporarse. El aposento es inmenso. Las paredes son de piedra y el suelo de mármol. Aparte de la cama, hay una cómoda de grandes dimensiones, una pica para lavarse x y unas cortinas cerradas.

Lentamente, se incorpora y se acerca a lo que parece ser una ventana. La rodilla le duele menos a cada paso que da. No será nada grave. Aparta la cortina con la mano y echa un vistazo al exterior. Abre y cierra los ojos dos o

tres veces. Se los frota, vuelve a mirar, sacude la cabeza, se vuelve a frotar los ojos y vuelve a mirar una vez más.

¿Realmente ve lo que ve? Abre del todo las cortinas y las ventanas de par en par. No hay duda alguna. Está viendo... una ciudad. Desde su elevada posición —le parece estar en una especie de torre encima de un cerro— puede ver una gran, de hecho, una inmensa ciudad que le recuerda las pequeñas villas medievales que se ven a las películas, aunque a gran escala.

Casas de piedra con techo de paja, calles estrechas, grandes plazas de arena y cabañas de madera. También le parece ver una especie de iglesia, una torre de

vigilancia y una gran muralla que parece rodear toda la ciudad. Y, más allá, montañas y un río que se pierde en el horizonte.

Ishtar se queda un rato viendo el paisaje, sin mover ni un solo músculo, sin mostrar ninguna expresión, ni siquiera pestañea. ¡Es una situación realmente incoherente! ¿Cómo puede ser? Seguramente está soñando. Pero no parece un sueño. Como mínimo, a ella no le parece un sueño. ¡Claro está que muchas veces en sus sueños ha pensado que no lo eran y finalmente sí que lo eran! ¡Pero ahora es todo tan real!

Y la rodilla le sigue doliendo un poco... Aún así en los sueños a veces

también te parece que algo te duele...  
Pero es que le duele...

No... No puede ser un sueño.

Mientras su cerebro busca en vano una explicación racional, su cuerpo sigue su instinto curioso. Así pues, deja la cortina y, sin prisa, regresa al centro de la habitación, con mucha cautela y mirando a ambos lados. Después de revisar la habitación, se dirige a la puerta. Es una puerta grande, inmensa, de madera maciza, cerrada con una gran aldaba. La abre con cierta dificultad, parece medio enmohecida por el paso del tiempo, por lo que salta el óxido que hay en las bisagras.

Da un primer vistazo al exterior. Le

parece ver un pasillo ancho con las mismas paredes de piedra y suelo de mármol. Agudiza el oído, pero no oye nada. Tan sólo un silencio espeso se pone de manifiesto. Un silencio que, más bien, la intranquiliza. Poco a poco saca la cabeza y observa el pasillo. Mira a ambos lados. Puertas a la derecha, puertas a la izquierda. Nada más.

Abre la puerta y sale de la habitación. Pegada a una de las paredes y mirando continuamente hacia todos lados, avanza por el pasillo. Llega al fondo y gira a la derecha. Más puertas. Sigue andando. Antes del final, a su izquierda, ve unas escaleras que conducen a los pisos superior e inferior

inmediatos. Y a mano derecha, una sala sin puerta.

Se acerca y echa un vistazo. Parece una especie de pequeño museo. Hay armaduras, armas, túnicas, banderas, y otros objetos extraños, expuestos en vitrinas y con unas placas explicativas. Entra lentamente, sin dejar de fijarse, con mirada atenta, en todos aquellos extraños objetos.

Las placas están grabadas en un lenguaje que no puede entender; ni siquiera reconoce los caracteres, parecen garabatos. Llega al final de la habitación, donde hay una gran ventana con las cortinas echadas. Se acerca, y las aparta discretamente con la mano.

También da al exterior, y la vista es muy parecida a la de la otra habitación.

La ciudad medieval sigue ahí. Incluso le parece ver una cierta actividad. Un murmullo parece atravesar discretamente los gruesos cristales de las ventanas, y pondría la mano en el fuego en que ha visto ciudadanos moviéndose como pequeñas hormigas. Desde aquella altura no puede ver nada más. Debe bajar. Decide volver a las escaleras, y se da la vuelta. Y justo entonces... se ve a ella misma.

O, como mínimo, eso diría cualquier persona que la conociera y que viera aquel tapiz de grandes dimensiones que cubre casi toda la pared. Una

representación muy lograda, donde se puede apreciar un grupo de seres un tanto peculiares, por no decir grotescos. Parecen cansados, sucios y malheridos, aunque las expresiones de su cara son de alegría y satisfacción.

Todos sonrían, y parecen levantar las manos en señal de victoria. Algunas de las figuras llevan objetos extraños, en el cinturón o en las manos. A Ishtar le parece reconocer algunos de estos en las vitrinas que acaba de ver. Los seres en sí son la mezcla más bizarra que nunca hubiera podido llegar a imaginar.

Parecen humanos, aunque ciertas peculiaridades en su físico hacen que descarte esta posibilidad. Son cinco

figuras en total. Una de ellas, mucho más alta que el resto, tiene unos rasgos faciales que recuerdan a los felinos, y lleva lo que parece una larga cola alrededor de la cintura, a modo de cinturón. Levanta una gran hacha con la mano y parece gritar de alegría. A su lado, una chica joven, con garras en lugar de dedos, pico puntiagudo por nariz, y lo que parecen dos grandes alas plegadas a la espalda.

Y en medio del tapiz, en el centro del grupo, aquella chica que tanto se le parece, pero con rasgos que revelan que se trata de alguien mayor de once años. A su izquierda, un hombre alto y delgado, calvo, sin orejas y con la piel

azulada, que viste una túnica oscura. Su cara, con la nariz parecida a la de los delfines, no es tan expresiva como la del resto, aunque parece sonreír.

Finalmente, un individuo bajito, con cara de pocos amigos, piel verde, grandes ojos negros y redondos, y una extraña lengua bífida que sobresale de su boca medio torcida, en lo que quizás sea una tímida sonrisa. A Ishtar le recuerda a un lagarto de los que corren sobre dos patas por los desiertos, aunque vestido con una coraza como las de la habitación.

Todo esto empieza a asustar a Ishtar. Aunque, decidida como es ella, sabe que es imprescindible seguir investigando

para sacar algo en claro de la situación. Quedándose ahí no va a lograr nada. Sale de la habitación-museo y, cruzando el pasillo, toma las escaleras que ha visto antes. El piso de abajo es idéntico, o al menos lo es el pasillo que da a las escaleras.

Decide seguir hasta abajo del todo, pues no se encuentra muy cómoda figoneando por etas extrañas habitaciones. Sigue bajando y bajando, y las escaleras parecen no llegar nunca a su fin. A juzgar por la visión que ha tenido desde la ventana, seguramente debía de estar en una altura equivalente a un vigésimo piso. Tras bajar tantas escaleras empieza a sentirse mareada,

hasta que llega a una gran puerta que da acceso a lo que parece el recibidor del extraño castillo.

La sala es inmensa y se divide en dos pisos. Le recuerda en parte a su casa, y eso hace más extraña todavía la situación que está viviendo. En la parte superior, unos pasillos laterales parecen dar paso a diversas partes del castillo y, justo ante ella, una ancha escalera conduce a la zona inferior, donde una gran sala con el suelo de mosaico hace la función de recibidor para los que entran por la gigantesca puerta de dos hojas que se ve al fondo.

Observando el lugar tiene la impresión de que este espacio ha sido

testigo mudo de muchos momentos, de muchos hechos, de muchas historias. Todos y cada uno de los rincones del castillo parecen estar cargados de historia pura y parece que estén deseando dársela a conocer.

Ya más confiada, baja la gran escalera y cruza el inmenso recibidor. La puerta tiene echado el cerrojo por dentro, como la de la habitación. En un primer momento no da demasiada importancia a este hecho, pero más tarde pensará que, si los cerrojos estaban echados por dentro, tan sólo se podía haber hecho esto desde el interior, y que, por lo tanto, seguramente debía haber alguien en el interior del castillo, aunque

le haya parecido vacío y abandonado.

Una de las dos grandes puertas contiene otra más pequeña, que facilita el acceso sin tener que abrir las dos grandes, que a juzgar por su peso y dimensiones, deben disponer de algún mecanismo, pues es poco probable que una sola persona las pueda abrir. Ishtar intenta abrirla pero está cerrada. Mira a su alrededor, y ve un juego de llaves en una argolla metálica, colgada de un clavo al lado de la puerta.

Lo coge y elige una de las llaves, la que por medida y forma le parece que más se corresponde a la cerradura. ¡Bingo! Acierta a la primera. Un par de vueltas y la puerta se abre, dejando

pasar el bullicio que proviene de la actividad que hay en el exterior. Ishtar, sin prisa, echa un vistazo fuera.

Mientras Galam está cruzando, intenta no creer que ha visto a Ishtar por el camino. Seguro que todo son imaginaciones tuyas... o al menos eso es lo que él desearía con todas sus fuerzas... Pero en el momento en el que se crea la habitación a su alrededor, y ve que encima de la cama no están ni el alterador ni el cetro, empieza a gritar.

—¡Ahh! ¡Ahhhhhh! ¡Mierda, mierda, mierda! ¡Ahhh! ¡Ay, ay, ay!

¡No, no, no! —se mueve de derecha

a izquierda y de izquierda a derecha con movimientos nerviosos—. Nonono...  
Ay, ay, ay, ay...

¡Debo volver enseguida! No puede ser que me pase esto a mí...

Galam se vuelve, pulsa un botón de su alterador, y entonces...

Nada. Nada de nada.

—¡Aaaargh! ¡Ahora se ha cerrado!  
¡Mierda, mierda, mierda! A ver, a ver...  
¿Dónde? ¿Dónde? —dice mientras pulsa botones a gran velocidad—. Parque.  
¿Qué parque? ¡Ah! ¡El parque! —grita mientras abre la puerta y sale disparado escaleras abajo.

\* \* \*

—Mamá, oye... ¿dónde habéis escondido el regalo de Ishtar? — pregunta Gerard.

—Ah... ¡eso no se sabe! —le dice su madre, retocando la nariz de la señora mayor que está pintando, como si la estuviera maquillando.

—Venga, mamá, ¡que la pobrecilla hace horas que lo está buscando! —se queja el hermano, solidario en el fondo con su hermana.

—¡Ah! No sabéis jugar ¿eh? —Anna se vuelve para mirar a su hijo—. De acuerdo, dile a Ishtar que seguramente lo encontrará en el sótano, dentro de alguna caja.

—Vaaaale, mamáaaaa...

¡Graciaaaaaas! —dice él mientras desaparece por la puerta.

Gerard va al encuentro de Ishtar, con las noticias de última hora (que, evidentemente, no le dirá de buenas a primeras, sino que se hará de rogar un buen rato) cuando choca de forma estrepitosa contra Galam que está cruzando el comedor a gran velocidad. El choque envía a Gerard al interior de una de las cajas de porexpan, x donde queda enterrado entre miles de bolitas. Aunque todo transcurre en apenas unos segundos, le ha parecido oír a alguien refunfuñando, corriendo hacia la puerta de entrada, y abriéndola rápidamente.

Mientras se recupera de la sorpresa y se reincorpora, tiene la extraña sensación de que no es la primera vez que choca con aquella misma persona. Sale de la caja, medio atontado aún por el golpe recibido, y echa un vistazo a su alrededor. Efectivamente, el porexpan todavía vuela por los aires, indicando que alguien acaba de cruzar por allí, y la puerta está abierta de par en par. ¿Habrá sido Ishtar, enfadada porque no encuentra su regalo por ninguna parte?

\* \* \*

Espectacular. Fantástico. Inimaginable. Ishtar no puede creer todo lo que está

viendo. Es como si una máquina del tiempo la hubiera transportado a la Edad Media. Las calles hierven de actividad. Parece una feria dónde la gente ha montado sus tenderetes y vende productos extrañísimos. Pero no es precisamente lo que se vende lo más extraño para Ishtar, sino las personas en sí. Y es que no sólo hay personas normales, como las que todos conocemos, sino que también hay un montón de seres que no sabe ni si considerar como personas.

Esos extraños aldeanos que pasean, compran y venden, son variantes de los que ha visto en el tapiz del castillo. Personas aladas con zarpas, o con colas

y colmillos, o incluso con branquias en lugar de orejas y piel azul como el mar. Ante sus sorprendidos ojos parece desarrollarse una escena propia de alguna película futurista. Es impresionantemente fascinante.

Ishtar avanza por las calles que ocupa aquel mercado mirando a derecha e izquierda sin cesar. Se mueve por inercia, sin creer del todo lo que está viendo, chocando con los aldeanos que van en sentido contrario. Los tenderos gritan en una lengua incomprensible, e intercambian objetos extraños por otros objetos más raros aún.

Una de las tiendas está llena de pequeñas piedrecillas que cambian de

colores, otra vende lo que parece ser una pasta uniforme, que los la que compran meten dentro de un zurrón, x o se la van comiendo por el camino. Otra tienda, más grande, tiene una gran jaula y un cercado lleno de animales parecidos a los cerdos, aunque azules y sin morro, y unos pájaros de color y forma parecidas a los flamencos, pero con el cuello muy corto. Todas le parecen cosas extrañas, incluso ridículas; nunca las habría podido imaginar.

Se detiene ante un tenderete con libros. ¡Por fin puede reconocer algún objeto! Pero qué desengaño cuando ve que no entiende ni una palabra, ni una

letra de lo que hay escrito en ellos. No tiene ni la más remota idea de qué alfabeto se utiliza para escribir aquello. Desesperada, se fija en una señora que hay a su lado. Su piel es de un azul intenso, no tiene cabello, y luce unas espléndidas branquias en lugar de orejas.

Está leyendo uno de los libros. Ishtar se la queda mirando, y empieza a oír cómo lee. Oye perfectamente cómo aquella mujer con apariencia de delfín lee el libro, pero no la ve abrir la boca. Y es que no lo está leyendo en voz alta.

¡De hecho, es ella, Ishtar, la que le está leyendo el pensamiento!

# 10

## Nakki, el osito



ace ya cinco minutos que Nakki se está mirando las manos sin decir ni una palabra y, a pesar de su reconocida sangre fría, y de su famosa capacidad de no alterarse nunca bajo ningún concepto, ya empieza a ponerse nervioso. ¿Qué le pasa? El problema principal es que aún no tiene dedos.

Y es que, según el plan previsto, ya debería haber dejado su dulce forma de osito de peluche y vuelto a su apariencia

real ziti. Pero hace ya seis minutos que se está mirando las patas cosidas con hilo, y éstas no parecen demasiado dispuestas a cambiar de forma, por no decir nada dispuestas.

Mientras se mira las costuras, más desesperado por momentos, repasa el plan una y otra vez. Teóricamente, con el simple contacto de Ishtar, tendría que haber recuperado su apariencia... Pero Ishtar no está ahí. De hecho, no hay nadie, en esa habitación.

Ni Nirgal, ni Bastian, ni Galam, ni tan siquiera ese ridículo ziti que pusieron de portero. Nadie de los que deberían estar allí. Fatal, fatal, fatal.

Finalmente, el osito se mueve.

Levanta la vista de sus patas cosidas, y mira la habitación.

Efectivamente.

Nadie.

Absolutamente

nadie. Tan sólo ese gallo despertador horrible con cara de loco. Esta indignado. De hecho, indignado es poco. Está extraordinariamente enfadado. Once años atrás ya lo dejó bien claro en la reunión. Tenía que haber sido él quien hubiera conservado su forma humana para vigilar a Ishtar, y no ese grupo de chapuceros.

Ahora vete a saber qué diablos ha



pasado. Teóricamente, Nirgal tendría que haber regresado ya y, en el momento en que Ishtar cumpliera los once años, tendría que estar sujetándolo a él para ayudarlo a recuperar su apariencia. Y la fecha ha llegado, por eso él está despierto, y allí no hay nadie. Y no han tenido ni el mínimo detalle de dejarle tan siquiera una nota. Más les valdrá tener una explicación convincente a punto, a todos aquellos irresponsables.

A pesar de su estado, de alteración comprensible dado lo que está sucediendo, Nakki piensa que si nada ha funcionado como estaba previsto, seguramente será por alguna razón, no precisamente buena, así que decide

actuar según el protocolo de seguridad, aunque con ese cuerpo de ositoseguramente poca cosa podrá hacer con el maldito protocolo. Intenta conectar telepáticamente con Bástian, pero es un fracaso. Lo mismo con Galam. Nada. De hecho, ni tan siquiera puede percibir a Ishtar.

Finalmente prueba con Iduh. ¡Éxito! ¡Aleluya! Lo percibe de forma muy débil, pero ahí está, a su alcance. Teóricamente Iduh es el portero de la escuela de Ishtar. Intenta hablar con él, pero le es imposible. El cuerpo de osito lo limita demasiado. Y decide salir al exterior para mejorar la conexión telepática.

Así es como Nakki, el osito de peluche de Ishtar, se pone en pie, haciendo equilibrios para no caer por culpa de esas malditas patas redondas sin pies. Da un arriesgado salto desde la mesita de noche, y se pega un trompazo de órdago en la nariz contra la alfombra. Maldice ocho generaciones enteras de las personas que tuvieron la fantástica idea de convertirlo en osito durante once años, exceptuando a Nirgal, claro está, y se endereza como puede. Va hacia la puerta de la habitación que, evidentemente, encuentra cerrada.

—Ah, ¡muy bien! Y ahora ¿qué se supone que debo hacer? ¿Cómo se supone que debo cuidar y enseñar a

Ishtar con este...? —pero ni tan siquiera puede terminar la frase, porque la puerta se abre de golpe, aplastándolo contra la pared.

—¿Ishtar? —pregunta Gerard mientras revisa rápidamente la habitación—. Ishtar, tía, ¿dónde te has metido? —repite mientras regresa al pasillo de donde viene, abriendo todas las puertas—. Ishtar, tía, cómo te has pasado, ¿eh? ¡Me has lanzado contra las cajas! Ishtar, venga, ¡no te escondas que mamá me ha dicho dónde está tu regalo! —se oye como va gritando, de fondo.

Nakki aparta la puerta de su cara y cuenta hasta diez para no empezar a maldecir a todo el mundo. Llega hasta

diez y los maldice igualmente. Una vez más, inicia su torpe marcha hacia el pasillo mientras refunfuña como un descosido.

—Cuando encuentre a Galam se va a acordar de mí el resto de su vida. ¡Mentecatos irresponsables e inmaduros! Ya les enseñaré yo lo que quiere decir responsabilidad, ya...

Llega a las escaleras y empieza a subirlas, como si escalase una montaña. Tiene que poner los dos brazos en la parte superior del escalón, y levantar una pata lateralmente, estirando horizontalmente el cuerpo, para poder subir, puesto que no tiene tan siquiera rodillas que doblar.

—Ni rodillas, tengo. Y mira que me podrían haber dado formas, ¿eh? ¡Un pájaro, por ejemplo! ¡Pero no! ¡Un osito sin rodillas! ¡Mira que se lo advertí! Si algo sale mal no podré hacer nada... pero ¡nooooo! ¡Ellos lo tenían todo muy claro! ¡No tenía por qué pasar nada! ¡Nada! ¡Ja!

En ese preciso instante Gerard sale de una de las habitaciones y se encuentra ante una peculiar escena psicodélica. Básicamente que Nakki, el osito de peluche de su hermana mayor, está escalando las escaleras de su casa mientras x escupe sin freno ruidos extraños, con una voz más propia de un maldito demonio que no de un, hasta el

momento, encantador osito de peluche al que abrazar por las noches y que nunca, nunca, nunca ha dicho ni pío.

El osito sigue escalando las escaleras sin dejar de gritar, muy enfadado, como si estuviera riñendo a alguien en una lengua incomprensible, pero que no hace falta comprender para nada para entender que no esta recitando poesía, precisamente. Gerard se queda inmóvil, boquiabierto, sin ni siquiera respirar, mientras Nakki, incansable, sigue subiendo los escalones, hasta llegar al final de la escalera, donde se pone en pie y, con ciertas dificultades de equilibrio, empieza a andar por el pasillo, desapareciendo de la vista del

alucinado niño.

Finalmente, Gerard se mueve.

—¡Mamáaaaaa!

¡Papaáaaaaaaaaaaaaa!!

El grito se pierde por el pasillo mientras corre como un poseso a la búsqueda de Anna. En el piso de arriba, Nakki se detiene en seco y mira hacia atrás.

—Esta familia está loca —piensa, y prosigue su marcha.

—¡¡¡Mamá, mamá, mamáaaaaaaa!!! ¡¡Nakki está vivo y ha bla como si fuera Satanás y da mucho miedoooooo!! ¡Mamá, mamá, socorro! ¡Ven conmigo, ya verás! ¡¡Da miedo, mamá, da miedo!!

—¡Oh, no! ¿Ya empiezas como tu hermana? Gerard ¡ya basta! Tú y tu hermana no ¿eh? Si tú también empiezas con el brécol asesino, y los ositos de Satanás, no va a quedar nadie en esta casa con una pizca de juicio.

—Mamá, que es verdad ¿eh? ¡Que Nakki está vivo, mamá, y que habla raro!

—Vale Gerard, muy bien. De acuerdo. Pero ahora mamá debe terminar de pintar a esta dichosa abuela o se enfadarán con ella ¿vale? O sea que, tú mismo puedes decirle a Nakki que, por favor, deje de hablar raro. ¿Ya le has dicho a tu hermana dónde está el regalo?

—¡Mamá, ya te vale! —dice Gerard, totalmente indignado, mientras sale del estudio.

Mientras, Nakki ha conseguido, con gran esfuerzo, llegar a la habitación de Nirgal. La puerta está abierta de par en par, y entra con decisión. Lo primero que ve nada más entrar es el objeto metálico que Ishtar dejó caer antes de ser absorbida por la luz.

—Ah, muy bieeen, ¡halaaa! ¡El alterador aquí, tirado por el suelo! ¡Muy pero que muy x bieeen! ¡Pero, buenooo! Pero ¿esto qué es? ¿Por qué no quemamos Can Sata, ya puestos? ¿Por qué no rociamos la casa con gasolina y le pegamos fuego? ¡Con toda la familia

dentro, ya puestos! ¡¡Pero cómo se puede ser tan irresponsable, tan inconsciente, tan inmaduro!! Pero ¿cómo han podido dejar el jodido alterador aquí?

Nakki, muy alterado, demasiado alterado, procura coger el alterador, pero no puede hacerlo porque no tiene manos. Lanza unas pocas maldiciones, lo coge, como puede, con los brazos, y lo coloca contra la pared. Con mucha dificultad, empieza a pulsar botones.

—A ver, quién diablos ha utilizado esto por última vez... uhm... A ver...

Aunque un osito de peluche no es capaz de manifestar gran variedad de expresiones faciales, a Nakki le cambia

la cara completamente, y pasa de ser un osito de peluche enfadado a ser un osito de peluche profundamente rabioso.

—¿¿¿Ishtar??? ¿¿¿Ishtar??? Pero ¿cómo? Pero ¿qué? ¿Ishtar ha pasado?

En ese momento maldice con una potencia de voz tal, que tanto Jacques, delante de su ordenador, como Anna, retocando su cuadro, interrumpen por un instante su trabajo para levantar la cabeza en dirección al piso de arriba, antes de proseguir. Gerard en cambio, ya histérico después de todo lo que ha visto, opta por esconderse bajo la cama, armado con una escopeta de luces con treinta y dos ruidos distintos que le tocó en la feria dos años atrás.

Nakki, sin dejar de refunfuñar, se dirige a la cómoda de la abuela.

—A ver... Esto debe de estar por aquí... A ver... ¡Aha! ¡Aquí está!

En una de las esquinas de la parte inferior de la cómoda hay un doble fondo, el cual Nakki desplaza para descubrir un anillo que está en el pequeño compartimiento. Se lo pone como si se tratara de un brazalete y cierra los ojos.

Intenta localizar a Galam sin resultado. Bastian tampoco responde. Y, evidentemente, Ishtar mucho menos. Esto significa o bien que están muertos, o bien que no están en este mundo. Al borde de la desesperación, intenta

localizar a una persona más.

El señor José está mirando tranquilamente la tele, sentado en la silla de la portería, con los pies sobre el mostrador y, poco a poco, se va quedando dormido.

—¡IDUH!

El conserje de la escuela se asusta tanto, que su silla se mueve hacia atrás y cae de forma estrepitosa, haciendo un alboroto impresionante.

—¿Qué pasa, qué pasa? —dice en voz alta.

—¿Que, qué pasa? ¿Y me lo preguntas tú a mí? ¡Explícame tú qué diantre pasa! ¿¿Se puede saber por qué aún soy un jodido osito de peluche, por

*qué no hay nadie en Can Sata, y qué diablos está pasando aquí??*

*—¿Nakki? —piensa Iduh, poniendo cara de poema.*

*—No, ¡la madre superiora de los urgugs! ¡CLARO ESTÁ QUE SOY NAKKI! ¿Cuántos ositos de peluche hablan contigo últimamente si se puede saber, estúpido? ¡Y ahora, cuéntame de una vez qué está pasando!*

*—¡Uf! Nakki... ¡Ha salido todo mal! ¡Hace una semana secuestraron a Nirgal y aún no sabemos nada de ella!*

*—¿¿Que qué?? ¿¿Nirgal, secuestrada?? ¿¿Y se puede saber por qué nadie me ha contado nada??*

*—Pero, Nakki, ¡nadie podía*

*despertarte antes de hora salvo ella misma, lo sabes bien! Pero, ¿por qué no eres ziti otra vez? ¿No te ha tocado Ishtar, ya?*

*—¿Ishtar ha cruzado! Madre mía, ¿ni siquiera sabes eso? Pero, a ver, ¿qué se sabe de Nirgal? ¿Quién la ha secuestrado? ¿Cómo sucedió?*

*—¿Ishtar ha cruzado?*

*—¿Quieres hacer el jodido favor de contestar a mis preguntas?*

*—Sí, sí, perdona. Se ve que un urgug fue a secuestrarla al campamento de Itacoatiara, y...*

*—¿¿¿Un urgug??? ¿En la Tierra?*

*—Sí, sí, ¡parece ser que ahora pueden cruzar! Bastian está*

*investigando el tema, pero por el momento todavía no sabe nada. Yo estuve hace dos días, y encontré el cetro. Nirgal lo había ocultado muy bien. Ni siquiera Bastian lo había encontrado antes. Aún así, no tenía la piedra.*

*—¡Oh, por todos los dioses de Ki, Iduh! ¡Esto no puede estar pasando! Si los urgugs pueden cruzar, debemos proteger Can Sata. ¡Rápido, ven aquí inmediatamente! ¡Con este cuerpo no puedo activar todos los protocolos de seguridad! ¡Estaría horas tan sólo para cruzar la casa! Te espero en la puerta. ¡Ven inmediatamente!*

*—¡De acuerdo!*

Nakki vuelve en sí de su estado de trance. La telepatía deja vulnerable mientras se utiliza, aunque un anillo de Melam ayude a aumentar la potencia. Sale de debajo de la cómoda y se encuentra, frente a frente, un inmenso urgug salvaje. No, de hecho no es un urgug. Es Grati. Pero, considerando el tamaño de Nakki, en estos momentos, la gata puede ser perfectamente tan peligrosa como un urgug de los peores. La boca de Grati coge a Nakki por la oreja y lo arrastra hasta el centro de la habitación.

—Mira, gato pulgoso, no tengo nada en tu contra, pero hoy no es un buen día y tengo muchas cosas por hacer, o sea

que, si no me sueltas...

Grati lo sacude de derecha a izquierda con fuerza y lo lanza hacia arriba. Nakki rebota sobre la cama y vuelve a caer de bruces en el suelo. Mientras se reincorpora, con gran esfuerzo, Grati lo ataca nuevamente y le clava las zarpas.

—¡Aaaaaarg! —grita Nakki—. ¡Me has hecho daño, gato apestoso!

Quieres hacer el favor de...

Pero la gata ya ha vuelto a cogerlo con la boca, lo vuelve a sacudir de derecha a izquierda y lo vuelve a lanzar al aire. En aquel momento, Gerard, armado con una escopeta de sonidos y un casco de espeleólogo que ha

encontrado en una de las cajas de Nirgal, entra en la habitación, atemorizado, justo para ver como Nakki vuela por los aires y aterriza delante de la ventana.

—¡Tú! ¡Osito de Satanás! ¡Vete de esta casa! ¡Yo te exorcizo! ¡Abandona este cuerpo y no vuelvas nunca!

—Y tú, ¿quién diablos eres? —dice Nakki, medio atontado por el golpe.

—*¿Ù za aba ukum ñal?* —le parece entender a Gerard.

—¡Muere, espectro, muere!

Y, diciendo esto, le dispara el ruido veintitrés de la escopeta, una especie de sirena de ambulancia bastante real.

—¡Tú sí que estás zumbado! —dice

Nakki, mientras mira por la ventana.

Desde allí puede ver el jardín temático de Can Sata, con todos los objetos y trastos que se han ido acumulando a lo largo de los años, y más allá de la verja, llega a distinguir a Iduh que viene corriendo, muy agobiado.

Mientras Gerard dispara los sonidos doce y quince (batidora de cocina y vasos rotos), Nakki intenta abrir la ventana. Grati, viendo que la escopeta de Gerard no es particularmente útil contra aquel extraño enemigo, decide volver a atacar y se prepara para saltarle encima. Nakki finalmente abre la ventana. Gerard sigue disparando sonidos de *Cumpleaños Feliz* y la gata

se pone en posición de saltar...

Todo pasa muy rápido. Justo en el momento en que Iduh llega al jardín de *Can Sata*, Nakki sale a la cornisa, Grati salta y Gerard dispara el *Para Elisa* de Beethoven. Nakki salta al vacío, mientras la gata tiene el tiempo justo de agarrarse al primer lugar que encuentra, para evitar caer por la ventana. Curiosamente a lo que se agarra, como si su vida dependiera de ello, es la cabeza de Gerard, que, viendo que Grati iba a caer por la ventana, ha dejado la escopeta para agarrarla a ella.

Mientras Nakki cae, se pierden en la distancia los terribles gritos del pobre Gerard que está siendo masacrado por

las zarpas de Grati, que, sin saber demasiado lo que está haciendo, se ha agarrado al brazo y a la cabeza de su salvador con todas sus fuerzas.

Aún siendo un osito de peluche, hecho por el cual la caída desde la ventana de la buhardilla no debería ser mortal, Nakki prefiere no arriesgarse a un mal fin, y es por eso que opta por saltar en dirección al tobogán elefante, aterrizando en la trompa que hace de rampa y, rodando y dando vueltas de campana, aterrizando en el césped y, finalmente, en el camino de acceso al jardín sano y salvo.

Hasta el momento en que levanta la cabeza y ve cómo la rueda de un

inmenso camión de transporte lo atropella sin misericordia. De hecho no es una rueda, sino dos, las que le pasan por encima. El camión sigue hasta la puerta de entrada de la casa, dónde se detiene y Héctor baja, sin haberse dado cuenta de nada, con un paquete y una carpeta en la mano.

—Esto... ¿Estás bien, Nakki? — pregunta Iduh, que acaba de llegar.

—¿Por qué lo dices? ¿Porque me han atropellado? ¡Pues claro! Sí, sí. Muy bien. Y ahora haz el favor de llevarme a la sala de control sin hacer más preguntas o te juro que cuando vuelva a ser un ziti te llevaré personalmente a Risk y te lanzaré dentro dando gritos de

alegría.

—De acuerdo, de acuerdo... Esto...

¿Sabes que tienes la nariz aplastada?

—¡¡¡¡IDUH!!!!

—Vale, vale, ¡ya me callo, ya me callo!

—Vamos, ¡venga!

# 11

## Galam



a oye perfectamente, pero no entiende nada de lo que dice.

No acaba de comprenderlo... Ishtar oye la voz de aquella extraña, de forma nítida y clara, como si estuviera hablando en voz alta. Exacto... Los sonidos le llegan perfectamente, pero quien presuntamente está hablando ni siquiera ha abierto la boca. En un primer momento piensa que es tan sólo ella, aquella mujer, la que puede emitir sonidos, pero entonces

empieza a escuchar otra voz, que parece la del tendero.

Ishtar lo mira, pero él tampoco mueve la boca. Tan sólo está allí, de pie, mirando a su clienta. Al sentirse observado, la mira a ella y vuelve a hablar sin mover ni un solo músculo de la cara. Ishtar se siente incómoda y desvía la mirada hacia la compradora, pero ésta ya ha desaparecido entre la multitud. Aún así, sigue oyendo su voz, como si la tuviera justo al lado. Alarmada, intenta seguir el hilo de voz y empieza a adentrarse entre la gente. En aquel preciso instante otro hilo de voz cruza su mente.

Parece venir de uno de esos seres

con rasgos felinos. Ishtar para en seco y se vuelve hacia su nuevo interlocutor. Éste tampoco parece haber hablado, pero ella lo ha oído perfectamente. Otro hilo de voz se añade de repente a la particular serenata que hierve en su cerebro. Ya son tres las voces que oye como susurros en su cabeza. Pero no entiende nada de lo que dicen. Son sonidos sin ningún sentido, palabras vacías de contenido. Sólo una especie de palabras al azar que no puede ni siquiera ordenar.

Se va poniendo por instantes más y más nerviosa, y siguen apareciendo nuevas voces, más y más voces, cada vez más fuertes y más claras. Sin saber

muy bien por qué, Ishtar empieza a correr por las calles del mercado, pero eso parece empeorar las cosas. A medida que se cruza con más y más gente, más y más voces se añaden a la serenata. Llega a un punto en el cual no puede ya oír las voces ni los sonidos de la calle, porque las voces interiores la ensordecen completamente.

Ya sólo oye voces internas y empieza a encontrarse muy mal. Sigue corriendo, tapándose las orejas, en un gesto totalmente inútil y chocando con todos los ciudadanos que pasean tranquilamente por el mercado. Agobiada, termina dándose de bruces contra un hombre de apariencia

totalmente humana, sin rasgos característicos de ningún animal, que empuja una carretilla llena de unas frutas redondas y azules. Carretilla, Ishtar y frutas vuelan hasta el centro de la calle, causando un alboroto considerable, que atrae la atención de todo el mundo; el gentío se va acercando al lugar de la colisión, unos por pura curiosidad, otros para tratar de ayudar.

A medida que se acumulan más y más personas a su alrededor, que no tan sólo hablan con ella a viva voz y le hacen preguntas, sino que también, y esto es lo peor, le preguntan cosas con la otra voz, la que oye dentro de su cabeza... No puede más. No aguanta el

ruido que se clava en su cerebro. Morirá de dolor, está perdiendo la conciencia, ya se deja llevar. En breves segundos perderá los sentidos y entonces el ruido parará. Tan sólo quiere llegar a este punto, que el ruido pare.

Está en el suelo, acurrucada, con la cabeza entre las rodillas, tapándose las orejas con las manos y manteniendo los ojos cerrados fuertemente. Dolor, dolor, dolor... Silencio.

Silencio total y absoluto. Ninguna voz. Ningún sonido. Nada.

—Ishtar, ¿estás bien? —oye que dice una sola voz, tranquila y firme.

—¿Hola? —dice ella, insegura, acurrucada todavía, sacándose una mano

de la oreja derecha.

—Ishtar, ya está... Ya han parado las voces. Ya puedes abrir los ojos y destaparte las orejas, no vas a oír ninguna más.

Despacio, empieza a abrir los ojos. Aún está ahí. Viva. Entera. No ha llegado a perder el conocimiento, no se ha desmayado. Está en medio del mercado. Aparta con una cierta reticencia las manos de las orejas y, lentamente, el ruido de la calle y las voces de las personas van volviendo. Pero es el ruido habitual, son las voces de siempre, las de las personas que hablan. Ya no las oye en su interior, sino lejos, cada una proviniendo de la boca

del que emite el sonido, y todas las que oye corresponden a alguien que está realmente hablando.

Entonces, lo mira. Observa a aquel curioso personaje que, de hecho, ya ha visto en un par de ocasiones con anterioridad. Es el hombre contra quien Gerard ha chocado cuando salían del casal, esa misma mañana. Y es el hombre que le ha parecido ver pasar cuando aquella luz se la ha tragado en la habitación de la abuela y la ha transportado hasta este extraño lugar donde las personas parecen animales y ella oye voces en su cabeza. Está ahí, arrodillado frente a ella, cogiéndola por los hombros y mirándola a los ojos.

—Bienvenida a Ki, Ishtar —dice, sonriente.

¡¡Aquel hombre habla su idioma!! Ishtar, de repente, quiere preguntar un millón de cosas, como por ejemplo *¿Cómo sabe mi nombre? ¿Quién es usted? ¿Qué es Ki? ¿Dónde estoy? ¿Qué ha pasado?* y tantas otras, pero tras mantener la boca abierta durante unos segundos que parecen eternos, tan sólo es capaz de decir una palabra.

—¿Cómo?

—Ishtar... Debo contarte muchas cosas, pero éste no es el lugar indicado. Lamento que los acontecimientos se hayan acelerado de esta forma. Tendríamos que haberte preparado poco

a poco para que te hicieras a la idea de todo. No tendrías que haber venido a Ki hasta dentro de unos días... Pero lo que está hecho, hecho está. Ahora es mejor que vayamos a un lugar tranquilo y te explicaré dónde estás, quién eres... Y todo lo que quieras y puedas saber.

Ishtar no conoce de nada a este curioso personaje y, en circunstancias normales, nunca se habría dejado llevar a ninguna parte por un desconocido, pero aquel hombre habla su idioma, y de alguna forma, la tranquiliza saber que lo ha visto en el camino de la escuela, cerca de *Can Sata*, su casa, su refugio, su hogar, un lugar que, aunque desordenado, siempre ha sido seguro.

Ahora está vete a saber dónde, en un lugar extraño en el cual nadie habla su idioma, y en el que se encuentra totalmente fuera de lugar y, para postre, mareada como un pato. Este hombre es su único punto de referencia, y no está dispuesta a dejarlo por nada del mundo. Por eso se coge a su brazo, agarrándolo como si su mano fuera una tenaza, mientras se incorporan los dos y empiezan a andar, provocando la disolución inmediata del grupo de curiosos.

—Ishtar, no hace falta que me rompas el brazo, ¿eh? —dice Galam con una expresión de dolor, señalándole la mano que le ha dejado roja al no

circular la sangre de tan fuerte como Ishtar le está agarrando.

—¿Eh? ¡Ah! ¡Oh! Perdone... —se apresura a disculparse y afloja la presión, aunque sin soltarlo.

Atraviesan un montón de callejones, mientras van dejando el mercado atrás. Este hombre parece conocer bien la zona y no duda en ningún momento sobre la dirección a seguir. Las calles son tal y como Ishtar recuerda haberlas visto desde el castillo, desde la ventana de la habitación donde ha aparecido hace un rato. Las casas son de piedra, madera y hierro, tal y como siempre las ha visto en las películas sobre la Edad Media.

Lentamente, ha ido oscureciendo.

Ishtar empieza a pensar en su familia. Lo primero que debe hacer es hablar con ellos. Quizás ya la echan de menos. Pero primero debe saber dónde está y cómo ha llegado hasta este lugar tan extraño.

Entran en una zona donde las calles son todavía más estrechas y sinuosas y el suelo está en peor estado. Durante todo el camino han ido bajando, como si la ciudad entera estuviera construida en lo alto de un cerro, coronado por el castillo. Después de andar aún unos diez minutos sin decir nada, llegan al límite de la ciudad, donde unas largas escaleras llevan hasta la parte más baja, el puerto. Y más allá, se ve el mar.

—¿Es el mar? —dice ella

finalmente, rompiendo el silencio.

—No. Es el Sata —responde, sonriente, Galam—. El río Sata.

—¿Sata? ¿Has dicho Sata?

—Sí. Bien... Ya te contaré...

Fijándose un poco, Ishtar se da cuenta de que, en realidad, lo que tiene enfrente no es el mar, sino un río muy caudaloso, tanto, que es navegable para todo tipo de embarcaciones. Y se le ocurre que, si han llegado a construir un puerto, seguramente es porque es navegable hasta el mar.

Siguen bajando las escaleras y sin prisa se acercan al muelle. Las escaleras se dividen a izquierda y derecha. Le parece ver un espigón y una especie de

astilleros al final del camino que lleva a la izquierda, donde se ven ancladas un montón de extrañas embarcaciones. Pero ellos se dirigen a la derecha, donde aparece un conjunto de casas, seguramente de pescadores, además de alguna pensión para los comerciantes que pasan por la zona. Se empieza a notar el característico olor a pescado de los puertos, tan fuerte como si estuvieran realmente a orillas del mar.

—¿A dónde vamos? —pregunta, ya algo más confiada.

—A Casa Bukret, un hostel propiedad de un ziti de confianza, amigo mío de toda la vida.

—¿Un ziti? —dice Ishtar,

sorprendida por la extraña palabra.

—Uhm... —Galam la mira y piensa, dudando—. Sí... bueno... Ya te contaré.

Llegan al núcleo de casas y rápidamente se ve el cartel que anuncia Casa Bukret, un edificio como los demás, pero bastante más voluminoso y con grandes ventanas, por las cuales se pueden ver las luces encendidas, e incluso las siluetas de las personas que están en su interior, andando por el local, hablando y bebiendo.

—Ya hemos llegado. ¡Venga, adentro!

Galam abre la puerta y le hace una señal para que entre. Así lo hace y aquel hombre con cara de sabio despistado se

apresura a entrar detrás de ella.

Casa Bukret hierve de actividad. Todos los clientes hablan un lenguaje extraño, y tienen un aspecto más que sospechoso, pero parece que se lo están pasando bien y que están relajados y contentos. Están sentados alrededor de mesas de madera, mal repartidas por toda la sala. En uno de los laterales está la barra, donde el barman, que es de los que Ishtar ha bautizado mentalmente como cara de gatos, está secando un vaso con un trapo algo asqueroso, que aparte de secarlo, también lo ensucia.

Galam le pide algo que Ishtar no alcanza a comprender, y se dirige a una de las pocas mesas que quedan libres,

en un rincón del local.

—Muy bien, Ishtar... No sé ni por dónde empezar... —dice Galam, mirándola.

—¡Empieza por decirme cómo sabes mi nombre y quien diantre eres! —dice ella, ya más confiada, sorprendiendo al viejo.

Y es que, durante el tiempo que han estado andando por las calles de aquella extraña ciudad, una vez superado el susto inicial y el accidente de las voces, Ishtar ha ido encontrando los primeros momentos de tranquilidad y ha podido reflexionar sobre todo lo que ha pasado.

Y la doble conclusión a la que ha llegado es que debe aclararlo todo con

la mayor brevedad posible, y que ya es hora de que alguien empiece a darle explicaciones.

—¡Muy bien! —dice Galam, dudando por dónde empezar—. A ver, yo me llamo Galam, y sé cómo te llamas, porque, de hecho, te conozco desde muy pequeña. ¡Por supuesto! El día que naciste ya vine a conocerte, con tu abuela.

—¿Con la yaya? ¿Viniste a verme con mi yaya? ¿La conoces?

—Sí. ¡Mucho! La conozco desde siempre, por decirlo de alguna forma.

—¿Y la yaya está aquí? ¿Tiene algo que ver con todo esto? ¿Dónde estamos? ¿Por qué...? De hecho... ¿Cómo he

llegado aquí? ¿Qué era aquella luz de la habitación? ¿Eras tú el que estaba ahí?

Tantas preguntas se acumulan de repente en la cabeza de Ishtar, tras saber que su yaya está relacionada con lo que está pasando.

Claro... Fue en su habitación, donde empezó todo... Fue en su habitación donde estaba aquel extraño aparato y el precioso bastón... que por cierto, no recuerda haber visto más...

¿Todo esto tiene alguna relación con su abuela? ¿Es quizás algo relacionado con el regalo más maravilloso del mundo que nunca habría podido imaginar? Realmente, esta situación nunca la habría podido llegar a

imaginar, pero más que maravillosa, por el momento es muy estresante.

—Ishtar, tienes muchas preguntas pero, para poder entender las respuestas, primero debes hacer otras preguntas, y escuchar otras respuestas. Escucha, déjame que te lo explique todo de forma ordenada o no entenderás nada —dice Galam, seriamente.

—¡Míralo! ¡Eras tú quien no sabías por dónde empezar! —replica Ishtar, contrariada.

—Eres tan impertinente como Nirgal. ¡Dios mío! ¡Incluso en esto te pareces!

Ishtar sonrío al oír eso. Le gusta que la comparen con su abuela. Su madre lo

hace muy a menudo, y ella siempre se siente orgullosa al oír que es como su famosa abuela, la gran arqueóloga. De hecho, siempre que puede usa expresiones que ha leído en sus cartas y, de una u otra forma, siempre ha querido ser como ella.

—Pues... Escúchame bien... A ver... En el universo hay muchos planetas... La Tierra, Mercurio, Marte, etc. ¿verdad?

—Pues claro, el sistema solar.

—Exacto. Y ya sabes que hay un montón de sistemas solares como el nuestro. De hecho, cada estrella que vemos en el cielo es un sistema solar propio, con sus planetas, ¿verdad?

—Lo sé, lo sé... Y cada conjunto de sistemas solares son una galaxia. ¿Y qué tiene que ver todo esto?

—Ya va, ya va... Bien, pues... Bien... En este espacio tan grande donde está el universo lleno de galaxias, de hecho, hay más de un universo.

—¿Eh?

—O sea, que dentro del espacio donde está el universo que conoces, en realidad hay muchos más, pero no los ves porque están en una dimensión paralela que hace que puedan estar en el mismo lugar y en el mismo momento que otro, pero en otro plano del espacio-tiempo.

—¿Quieres decir que aquí dónde

estoy ahora, por ejemplo, o sea en esta silla, en este bar, hay universos donde en lugar de un bar, quizás hay agua, o una montaña, o una casa?

—Exacto. En un mismo espacio hay dimensiones o planos dimensionales ocultos y diferentes, que pertenecen a otros mundos.

—Vale... ¿y qué?

—Pues que hace muchos años, de hecho hace miles de años, un planeta de una de estas dimensiones paralelas descubrió la forma de cruzar de dimensión a dimensión. El planeta en cuestión estaba en crisis. Tenía un gran problema de sostenibilidad, y se estaba muriendo poco a poco. Por eso, sus

habitantes decidieron buscar otro en el que poder vivir. Un planeta que tuviera las mismas condiciones que el suyo, o muy parecidas.

—¿Y lo encontraron?

—Sí. Exacto. Encontraron otro planeta dónde ir a vivir. Hicieron los preparativos y fundaron las primeras colonias y campamentos.

—Y ¿qué pasó?

—Pues que con el tiempo, aquella civilización, que estaba muy adelantada, encontró una solución para el problema de su planeta, y finalmente decidieron que no hacía falta colonizar el otro. Pero aquí se dividió el pueblo. Unos querían quedarse en el nuevo planeta, otros

querían volver al suyo. Tras muchas discusiones, finalmente unos cuantos decidieron, por su cuenta y riesgo, que se quedarían en el nuevo planeta. Ya no se podía hacer nada, era imposible encontrarlos a todos. Eran miles de ellos. Y ahí se quedaron.

—¿Y los otros se quedaron en el planeta antiguo?

—Exacto. La gran mayoría volvieron o ya se habían quedado en el antiguo y otros no quisieron volver. Pero de eso hace ya miles de miles de años, y aquellos primeros colonizadores fundaron sus propias familias, se reprodujeron y ahora ya hay millones de ellos, tanto en el planeta antiguo, como

el nuevo.

—Pero, ¿qué tiene que ver conmigo todo esto que me cuentas?

—Ishtar, ¡el planeta nuevo que esta gente colonizó en su momento es la Tierra!

—¿La Tierra? ¿Aquí, dónde estamos ahora?

—No, Ishtar. Ahora no estamos en la Tierra. Ahora estamos en Ki.

# 12

## La sala de control



La sala de control es una habitación a la cual se accede desde el sótano, que tiene la entrada en la parte posterior de la casa. El sótano es como una versión resumida de *Can Sata*: muy grande y lleno de trastos. No faltan las típicas cajas de madera con identificadores de variado origen, ni estanterías llenas hasta los topes de objetos extraños.

Durante los primeros años de vivir en la casa, el acceso a la sala de control

era muy complicado, puesto que tanto Jacques como Anna, bajaban prácticamente cada día al sótano (muchas veces más de una vez al día) para almacenar y catalogar los variadísimos y múltiples objetos que Nirgal les mandaba.

Dedicaban un buen rato a hacer ese trabajo: abrían todas las cajas, una por una, y clasificaban su contenido. Pero fueron pasando los años y, viendo que esta entretenida actividad les robaba buena parte del tiempo que podían estar dedicando a sus creaciones, decidieron no clasificar más. Y, poco después, cuando las cajas acabaron llenando el sótano y empezaron a colonizar el resto

de la casa, prácticamente dejaron de ir. Esto les fue de perlas a Galam y compañía, puesto que desde entonces tuvieron acceso a la sala de control mucho más fácilmente, a cualquier hora del día o de la noche.

Iduh, llevando a Nakki en brazos, rodea la casa, abre sin problemas la puerta del sótano y enciende la luz, aunque eso no sirva de mucho, ya que, entre todos los trastos que hay y el hecho de que la mayoría de bombillas están fundidas, los dos se quedan en una especie de tétrica penumbra.

—¡Esto está hecho un asco! —se queja Nakki, siguiendo con sus críticas—. De hecho, todo *Can Sata* está hecho

un asco por lo que he podido ver hoy. ¿Se puede saber qué habéis estado haciendo estos últimos once años?

—Pero Nakki, sabes perfectamente que no podíamos hacer nada, con todo este desorden —intenta excusarse Iduh mientras baja las escaleras casi a tuestas—. Nirgal dejó muy claro que no debíamos intervenir en las vidas de Jacques y Anna para nada. Debíamos limitarnos a observar y a informar. No podíamos empezar a ordenarlo todo porque habrían sospe...

—¡¡Un sansu!! —grita Nakki de repente, como un poseso, señalando una especie de casco que hay en uno de los rincones del sótano—. ¡Un sansu, ahí,

tirado por el suelo! ¡¡Pero estáis locos, sois una pandilla de irresponsables, de torpes, de inconscientes!! ¿¿Cómo podéis tener ahí tirado un sansu?? Pero... ¿¿no os acordáis de lo importante que es??

El osito de peluche, desquiciado, empieza a forcejear mientras Iduh intenta, haciendo filigranas, que no se le caiga de las manos, procurando, al mismo tiempo, no caer él por las escaleras.

—¡¡¡Aaaargh!!! ¡¡Y ahí hay una silig!! —grita Nakki, señalando una especie de ballesta apoyada en la pared — ¿¿¿Y la tenéis puesta así??? Pero, ¿¿estáis tarados o qué??

Finalmente, el forcejeo de Nakki, añadido al mal estado de las escaleras hacen que Iduh pierda el equilibrio y que los dos bajen a trompicones el último tramo de escalera, provocando un escándalo considerable. Mientras él se reincorpora, Nakki va de punta a punta gritando, cada vez más enloquecido, nombres extraños de los objetos que hay desperdigados por todos los rincones.

—¡Hala! ¡Y aquí un bansur! ¡Y un inmiri! ¡Y un ninganu!

Dejando que Nakki se desahogue con su particular retahíla de nombres extraños, Iduh avanza entre los pasillos formados por las cajas hasta llegar a la parte inferior de las escaleras.

—Vamos a ver... Esto tiene que estar por aquí... —dice estirando el brazo, tanteando por debajo los escalones—. ¡Aquí!

Y pulsa un botón que provoca un suave clic. En ese instante, cuatro de los escalones de madera se levantan bruscamente, accionados por un mecanismo de muelles y contrapesos.

Por su parte, el osito ha ido reuniendo los objetos que ha considerado más importantes y sagrados, y en estos momentos lleva una especie de casco en la cabeza que lo cubre hasta medio cuerpo y arrastra, con gran esfuerzo, una ballesta y unas cadenas doradas que se ha puesto en la

cintura... Más que un osito, parece un montón de objetos que se mueven solos.

—Iduh, te aseguro que cuando vuelva a ser un ziti pienso hablar con el Consejo de Sata, y te juro que rodarán...

—¿¿Ishtar?? —se oye que alguien pregunta, tímidamente.

En un abrir y cerrar de ojos, Nakki deja de lado todos los objetos que lleva consigo y salta hacia el interior de las escaleras, seguido de Iduh, que se apresura a cerrar de nuevo los escalones.

Un instante después, Gerard, aún armado con su fusil sonoro y con el casco de espeleólogo, saca la cabeza por la puerta al final de las escaleras y

ve un sótano vacío con las luces encendidas, y un montón de objetos tirados por el suelo, entre ellos una especie de casco que aún está rodando.

—¡Mamáaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa!

El grito se pierde a medida que Gerard huye a toda prisa.

La sala de control de *Can Sata* no tiene nada que envidiar al cuartel general de la NASA. Una de las paredes está completamente ocupada por un equipo informático súper sofisticado. Monitores que muestran puntos de la geografía terrestre a través de conexión por satélite, varios ordenadores, un mapamundi con señales luminosas, que indica la posición de cosas o de

personas, y una colección de periféricos que se ve claramente que no forman parte de la tecnología terrícola.

Al otro lado de la sala, se encuentra una mesa que va de punta a punta, llena de extraños objetos medio desmontados... o medio montados, quién sabe. Además de una pequeña colección de herramientas de precisión, soldadores, enseres para trabajar el metal, lupas de diferentes aumentos, libros, esquemas de robótica y física, y pequeñas cajas llenas de circuitos, cables, chips y microchips.

Y, en un rincón, una cama y una alfombra roja rodeada por unos pedestales y con una cuerda a su

alrededor para evitar, en lo posible, que se pise la zona.

—Veo que todo sigue tan desordenado como siempre. Este Galam... todo lo que tiene de genio lo tiene de inconsciente, desordenado, irresponsable y corto de miras.

—Vaya... ¡ya le haré llegar tus ideas sobre él, Nakki! Viniendo de ti, son todo un cumplido.

—A ver, ¿dónde está todo el mundo?  
—dice Nakki, ignorando el comentario y señalando la gran pantalla del mapamundi.

Iduh abre una carpeta y consulta unas anotaciones al mismo tiempo que mira el mapa.

—Ummhh... Bastian está aquí — dice señalando una zona—, en Itacoatiara. Ha llegado a través de uno de los portales de la zona; éste de aquí, ¿ves? —sigue diciendo, señalando un punto del continente sudamericano que parpadea—. Nosotros estamos aquí... y el último portal de *Can Sata* que se ha abierto es éste, por dónde ha pasado...

—Ishtar, ya lo sé... —dice Nakki, crispado.

—No. De hecho, la última en pasar no ha sido ella. El último de todos ha sido Galam, según las lecturas. Los otros dos han pasado antes.

—¿Dos? ¿Qué dos? ¿Cuánta gente ha pasado por este maldito portal? ¡¡Más

que un portal esto parece el metro!!  
Venga, léeme el movimiento entero de este portal desde que se ha abierto.

—De hecho, han sido dos portales...  
Veamos... el punto álgido de la primera fricción dimensional ha empezado a las 19:36:12, momento en que el alterador ha abierto el portal. Entonces dos personas han pasado a Ki y una a la Tierra. Ésta, o sea la que ha llegado, ha tratado de reactivar el alterador pero el portal ya se había cerrado, justo a las 19:36:55.

—Y ¿quienes eran toda esa tropa?

—Galam era el que venía hacia aquí. Ishtar y el otro han pasado hacia allí, pero de este último no tenemos

datos, no sabemos quién es. Según la información no parece humano. Los anillos detectores sónicos indican que es muy pequeño, quién sabe si un animal...

Uhm... quizás se trate de Grati, el gato de Ishtar...

—No, Grati ya te aseguro yo que no ha ido a ninguna parte...

—Bien, olvidémoslo por el momento... Pues por lo que veo, seguramente se han cruzado. Galam seguro que los ha visto. Por eso habrá intentado activar el alterador al llegar aquí. Como no ha podido, seguramente ha buscado el próximo portal más cercano, éste de aquí... x —dice Iduh, señalando un mapa de la urbanización

— El del parque. Un punto álgido de fricción de quince segundos, que le ha dado tiempo de abrir un portal de diez segundos, desde las 19:40:02 hasta las 19:40:12. Muy justo, pasar en tan poco tiempo...

Seguramente Galam estaba preocupado porque acababa de ver a Ishtar pasando a Ki...

—Y más preocupado estará cuando le encuentre, ese inepto integral. Muy bien, ¿cuándo se producirá la próxima fricción?

—Veamos... En unos diez minutos, en el patio de la escuela.

—Perfecto... Un portal en la escuela no nos dejará demasiado lejos del

castillo. ¡Venga, vamos!

—¿Quieres volver a casa? ¿Quieres ir a Ki?

—No, en realidad quiero ir a comprar muebles al IKEA para amueblarme el pisito, que me quiero independizar de mis padres... ¡CLARO QUE QUIERO IR AKI, ESTÚPIDO! ¡Hace ya más de media hora que Ishtar se ha marchado! Debe de hacer unas cuatro horas que anda por Zink. ¡Y el portal del parque puede haber dejado a Galam en el otro extremo de la ciudad! ¡Si no ha encontrado a Ishtar, ella puede estar en peligro! Por no hablar del choque traumático que le puede haber causado cambiar de dimensión sin saber ni qué

diantre es esto de las dimensiones.

Dominándose y dejando su enfado para mejor momento, el osito Nakki hace gala de su condición de gran consejero de Zink y sigue dictando las instrucciones más pertinentes.

—Pero antes tenemos que activar el protocolo de seguridad, Iduh. Especialmente si, como dices, los tidnums ahora también controlan los alteradores. Activemos un campo de seguridad que rodee *Can Sata*... No, mejor que rodee la urbanización entera. No quiero que se abra ni un solo portal más. Y avisa enseguida a Bastian. Pregúntale si hay novedades de Nirgal y explícale todo lo que sabemos.



# 13

## Ki

**M**e estás tomando el pelo?  
—dice Ishtar,  
boquiabierta.

—No, no... Verás... Cuando aquella luz te ha absorbido, allí, en la habitación de Nirgal, has cambiado de dimensión. La Tierra y este planeta comparten el mismo espacio en diferentes dimensiones. Cómo te lo diría... Están conectados. A veces esta conexión es más fuerte que en otros momentos. Esto se conoce como fricción dimensional.

Aquel aparato metálico que tenías en las manos es un alterador, que sirve para abrir una especie de puerta, aprovechando estas fricciones.

—¿Me estás tomando el pelo? — repite ella.

—No, Ishtar. Esto no es la Tierra ¡En serio! ¿No has notado que incluso la fuerza de gravedad es más ligera?

A Ishtar las palabras de Galam le parecen sinceras, y cree que puede confiar en él. Además, todos los seres extraños sentados en las mesas que tienen a su alrededor son señales inequívocas de que realmente aquello no es la Tierra. Y lo que dice sobre la gravedad parece ser cierto. Ya se lo

había parecido al caer sobre la cama, allá en el castillo.

A pesar de ello, es muy difícil de creer. Al fin y al cabo, no puede ser que, de repente, esté en un universo desconocido, charlando con un hombre al que no conoce de nada como si tal cosa. Llegados a este punto y viendo la cara de relativo desconcierto de Ishtar, Galam tiene una idea.

—A ver Ishtar... ¿recuerdas que cuando hemos llegado se estaba haciendo de noche?

—Sí, ya estaba oscureciendo.

—¡Pues mira!

Y Galam abre la cortina de la ventana que tienen al lado. Se puede ver

el muelle, y más allá, una  
puesta de sol... No... De  
hecho... ¡Ese sol está  
saliendo! ¡Está amaneciendo  
otra vez!

—¿Amanece? ¿Ya? —  
dice Ishtar, sorprendida.

—Ki tiene dos soles,  
Ishtar. Estamos en un doble  
sistema solar. El más grande se llama  
Utu y el más pequeño, Kili. Nuestra  
órbita es compartida.

Ishtar ya no sabe qué hacer ni qué  
decir. Todo aquello amenaza con  
superarla, incluso a ella. Hace poco se  
encontraba en el casal de verano,  
escuchando las palabras de la profesora



que les hablaba de los icebergs, y ahora se encuentra en un universo paralelo, en un planeta desconocido, y para más INRI, que cambia de sistema solar de vez en cuando. Es desesperante. Terrible. Imposible. Ella tan sólo quiere estar en casa, con sus padres, y ver a su... Y, de repente, se acuerda.

—¡La tía! ¡Antes has hablado de la tía! ¿Qué tiene que ver con todo esto? ¿Lo sabe? ¿Sabe que existe este planeta y eso de las dimensiones? —pregunta Ishtar, con un hilo de esperanza en la voz.

—¿Que si lo sabe? Madre mía, por supuesto que lo sabe. Ishtar... —Galam mira a su alrededor para comprobar que

nadie les esté escuchando—. Tu abuela es la reina de Kigal.

—¿Eh?

—¡Ah! Perdona... ¡Kigal es la región más grande de todo el planeta! ¡Y ahora estamos en Zink, su capital!

—¿Mi abuela es reina? Pero... ¿qué dices? ¡Si es arqueóloga!

—Escúchame bien, Ishtar... Como seguramente habrás podido ver, este planeta tiene seis razas distintas...

—Sí, es cierto. Hay personas azules, que tienen una nariz como de delfín y no tienen orejas, y unos que...

—No Ishtar, no. No es exactamente así... Escúchame bien. En este planeta, al igual que en la Tierra, las formas de

vida fueron evolucionando. Pero si en la Tierra sólo evolucionaron los monos, aquí lo hicieron cinco especies más. Todas ellas fueron cambiando hasta adquirir la forma humana que conoces, pero dando origen a una raza diferente. Por ejemplo, los que tú dices que son azules, son los kuzubis, que han desarrollado esa forma, porque provienen de algún ser acuático. Pueden respirar bajo del agua, y tienen ciertos poderes psíquicos.

—¿Y nosotros?

—Nosotros somos zitis, descendientes de los monos, tal y como pasó en la Tierra. Por eso es por lo que hace miles de años, cuando el planeta

estaba en peligro, nuestros antepasados quisieron colonizarla. Era perfecto, porque zitis y humanos tenemos prácticamente el mismo aspecto físico, y podíamos pasar casi totalmente desapercibidos.

—¡Ah, caramba! Mira tú por dónde...

—Pues tu abuela es la más alta autoridad entre los zitis.

—Y ahora ¿dónde está? ¿Está aquí?

—Bien, ése es el problema. No sabemos dónde está.

—¿Qué quieres decir con que no sabéis dónde está? ¿Cómo no podéis saber dónde está?

—Bien... Teóricamente, todo esto

que te cuento te lo tendría que haber contado ella, hoy, con más tiempo y tranquilidad, en *Can Sata*. Pero hace una semana tuvo problemas y no tenemos más noticias de ella desde entonces.

—Pero ¿qué problemas tuvo? ¿Qué pasó, exactamente?

—Bien, todo parece indicar que la han secuestrado.

—¿¿Que la han secuestradooo?? Pero, pero, pero... ¿¿por qué??

—No lo sabemos muy bien... Corren rumores de todo tipo... De hecho una de las razas del planeta, los tidnums, unos tipos altos, que raramente miden menos de dos metros, fuertes, con rasgos felinos en la cara, y que, además, tienen

cola, que normalmente usan de cinturón...

—Sí, sí... También los he visto...  
Como ese barman, ¿verdad?

—Exacto, como el barman. Pues tienen una facción radical y conflictiva: los urgugs. Parece ser que uno de estos fue a buscarla a Itacoatiara el día en que estaba previsto que regresara a Can Sata.

—¿O sea que la secuestraron los tigres estos cuando iba a regresar a casa?

—Sí, exacto. Y sabemos que está aquí, en Ki, porque las lecturas de los portales que se han abierto hasta el momento, no indican que haya vuelto a

pasar hacia la Tierra.

—¿La taya está aquí? —pregunta Ishtar, emocionada, mirando a su alrededor, como si esperara verla sentada justo en la mesa de al lado.

—Sí, Ishtar... Pero este planeta es muy grande... De hecho es casi como dos veces la Tierra. Por el momento, nos ha sido imposible encontrarla. Aún así, estamos investigando a todos niveles y por todas partes.

—Y... ¿Se puede ir y volver de un planeta a otro siempre que se quiere?

—Más o menos. Las fricciones dimensionales son casi siempre aleatorias y cuesta mucho localizarlas... y que sean útiles... Te pondré un

ejemplo... Si un portal te deja en medio del Polo Norte, o dentro de un volcán, no sirve para nada. Pero sí, se puede ir y venir siempre que se quiere. Además, se construyó Can Sata en una zona propensa a este tipo de fricciones. ¡Entonces no existía ni siquiera la urbanización! ¡De esto ya hace más de tres mil quinientos años! Kiitas, por supuesto. Se escogió aquel lugar porque cada día hay varias fricciones y es mucho más fácil pasar de un lado a otro.

Ishtar ve en su cerebro, como si fuera un relámpago, su casa y su familia. Hace ya un montón de horas que se ha ido de casa y aún no saben nada de ella.

—Uy... En casa deben de estar

preocupados. Hace casi siete horas que no me ven, y por mucho que hayan escondido el regalo, no creo que piensen que aún lo estoy buscando...

—¡Ah! Bueno, esto todavía no te lo he contado. —Galam sonrío sin que parezca preocupado por ese punto en concreto.

—¿Qué es lo que no me has contado todavía? —dice Ishtar, extrañada.

—El tiempo y el espacio son distintos en las dos dimensiones. Aquí el tiempo pasa más rápido... Concretamente siete veces más rápido.

Es decir que si hace siete horas que estas aquí, tan sólo ha pasado una hora en la Tierra.

—¿¿Cómo??

—Muy fácil. Siete horas aquí es una hora en la Tierra, al igual que siete segundos es un segundo y que siete años es un año. ¡Podrías estar aquí siete años y, cuando volvieras, sólo habría pasado uno en la Tierra!

Viendo que Ishtar pone cara de no entender nada de nada, se da por vencido y decide pasar a una demostración real. Se arremanga el brazo derecho y se quita el reloj de pulsera, dándoselo a Ishtar.

—¿Que ves?

—Un reloj.

—¿Tiene alguna cosa especial?

—No. Tiene la aguja de las horas, la

de los minutos y la de los segundos. Tan solo que el dibujo del fondo es un planeta extraño.

—Perfecto —dice Galam, arremangándose ahora el brazo izquierdo, y quitándose un reloj casi idéntico al primero, que nuevamente le da a Ishtar—. ¿Y este, como lo ves?

—Pues es igual, pero el dibujito del fondo es la Tierra. Y está parado. La aguja de los segundos no se muev... espera, espera, ¡ahora se ha movido! ¡Pero va muy lenta!

—¡Efectivamente! Va siete veces más lenta, ¡porque en la Tierra, el tiempo es mucho más lento!

—¡Madre mía, que lío!

—Uhm... Mira, ¿sabes que te digo? Quédate con estos relojes, que seguramente te serán de utilidad. ¡Yo tengo muchos más!

Ishtar intenta digerir toda aquella información, pero es demasiado para ella. Todo el día, de hecho, ha sido un poco caótico. Se ha despertado con los nervios de su cumpleaños... Después en el casal ha tenido todas aquellas extrañas sensaciones... Después la búsqueda de su regalo... Y, para acabar de liarlo todo, se encuentra en un planeta de una dimensión paralela donde su abuela ha sido raptada por una especie feroz y de gran tamaño, descendiente de los tigres.

—Creo que necesito dormir —  
concluye Ishtar.

—Sí, es lo más sensato. Pero mejor será que regresemos primero a casa.

—Pero, mi yaya...

—Ya hablaremos de eso en casa. Allí te lo contará todo...

De pronto, Galam queda paralizado, desconcertado y descompuesto. ¡Nakki! El gran consejero de los zitis, el que debe guiar a Ishtar, seguramente ya estará despierto, y lo que es peor... en su forma de osito de peluche, ¡puesto que Ishtar aún no ha podido tocarlo todavía!

—¡Ishtar, tenemos que volver a *Can Sata*! ¡Inmediatamente! —Galam saca el

alterador del bolsillo y mira la pantalla de cristal líquido—. Además, ya se acerca el momento de la fricción.

—¿Qué quieres decir?

—Hemos venido a hablar aquí porque en unos momentos habrá una fricción dos calles más abajo. Debemos darnos prisa porque no durará mucho rato. No nos dejará en tu casa, pero tampoco demasiado lejos.

—Pero... ¿No has dicho que las fricciones aparecen aleatoriamente?

—Eres una buena alumna... Lo has cazado muy bien todo hasta ahora... La fricción en sí puede durar de una a dos horas, pero el punto culminante, en el cual se puede abrir el portal, tan sólo

dura unos segundos. Los alteradores detectan cuándo empiezan las fricciones y calculan cuándo será el punto álgido. Dos calles más abajo ha empezado una hace media hora, y en unos momentos llegará a su punto máximo, y podremos abrir el portal.

—¿Y la yaya?

—En *Can Sata* hay una persona que te dirá qué debes hacer. Es una especie de consejero. ¡Venga, vamos!

En aquel momento, el barman aparece con una taza de chocolate caliente y la deja sobre la mesa.

—Oh, vaya... Ya no tengo tiempo, ahora. Mira que me apetecía, ¿eh? — dice Galam mientras salen del local.

En el exterior ya es de día otra vez, gracias al segundo sol. Siguen la calle principal. Dos calles más allá, giran a la izquierda, entrando en un callejón sin salida.

—Y... Exactamente, ¿sabes dónde nos dejará este portal? —pregunta Ishtar a Galam.

—Y... Exactamente, ¿sabes dónde nos dejará este portal? —pregunta Nakki a Iduh.

En aquel preciso instante, dos dimensiones paralelas en el tiempo y el espacio llegan a su punto álgido de fricción interdimensional. En estas condiciones, dos alteradores se activan casi al unísono, emitiendo unas ondas

que rasgan el espacio tiempo, creando un agujero entre dimensiones. Una unión entre dos realidades paralelas que en condiciones normales no están nunca en contacto. En aquel momento, el vacío, la nada, es el único camino para cambiar de dimensión.

Y justo entonces, una niña que está celebrando de la forma más extraña posible su undécimo aniversario y un hombre de unos setenta años terrestres, equivalentes a cuatrocientos noventa años kiitas, se dirigen al patio de una escuela, mientras que un oso de peluche y un conserje, se dirigen a un callejón sin salida, en el puerto de Zink, capital de Kigal.

El histórico instante en el cual los cuatro personajes se cruzan, está tan lleno de emociones que nos vemos obligados a analizarlas una a una.

Galam, al ver a Nakki, siente una curiosa mezcla de miedo y pánico. Miedo, básicamente, porque Nakki, el super serio y severo gran consejero, ha estado atrapado durante once años terrestres en el cuerpo de un osito básicamente por culpa suya, y no tiene muchas ganas de verlo. Y pánico, porque ahora que lo encuentra, se dirigen a dimensiones opuestas, hecho que significa que hasta que él no pueda volver a abrir otro portal para volver a la Tierra, no tendrá posibilidad alguna

de recobrar su apariencia real.

Iduh está tan contento como unas castañuelas porque aquel portal lo dejará cerca de Casa Bukret, dónde aprovechará, si se da la ocasión, para probar su famosísima Kilps, una bebida hecha a partir de licor de kilmet, un vegetal de los bosques de Oklum, bebida que tiene un gusto exquisito y que no ha probado desde hace un montón de años.

Nakki sigue irradiando rabia y odio. Rabia porque el hecho de ver a Galam e Ishtar cruzando el portal en sentido opuesto, significa que tendrá que esperar al próximo portal para volver a la Tierra, y que esto no será posible hasta

dentro de cinco horas kiitas. Y odio porque sabía perfectamente que esto acabaría pasando, o algo peor todavía, cuando le encomendaron la misión de velar por Ishtar hasta los once años, transmutado en un objeto afectuoso, que la niña siempre quisiera conservar con ella.

Ishtar, finalmente, está desconcertada y alucinada al ver al portero de su escuela llevando en brazos a su osito de peluche favorito, que no tan sólo está vivo, sino que tiene una terrible cara de rabia y grita como un poseso lo que parecen ser palabras no muy amables dirigiéndose a Galam.

Unos segundos después, Galam e

Ishtar se encuentran en el patio de la escuela, y Nakki e Iduh en el callejón sin salida, dos calles más abajo de Can Bukret.

Y el portal interdimensional se cierra.

# 14

## Nakki, gran consejero



Los gritos despiertan a Ishtar. ¿Dónde está? Ah, sí... en su habitación... Ya empieza a recordar... El cumpleaños, el regalo, ese extraño planeta, el sabio despistado... ¿Ha sido todo un sueño? No, no, claro que no. Es totalmente real. Lo recuerda perfectamente. Con toda clase de detalles. Apenas hace unas horas, Galam y ella han aparecido en el patio de la escuela mientras él le

contaba que el señor José, hasta entonces un portero de escuela algo despistado, era también de una dimensión paralela, y que su osito de peluche, Nakki, era una especie de consejero protector muy importante.

Pero... ¿Qué son esos gritos? ¿Vienen del pasillo? No... Vienen del lavabo. Ishtar, ya más despierta, agudiza los oídos. Parece una discusión... Voces desconocidas se intercambian frases sin sentido, hablando muy deprisa. A Ishtar le parece que es el mismo idioma que ya ha oído en Ki. Poco a poco se va incorporando y se sienta en la cama. Aún va vestida. ¡Madre mía! Cuando llegó a la habitación estaba tan agotada

que ni siquiera tuvo ánimo para quitarse la ropa y ponerse el pijama.

Después de dejarse caer rendida sobre la cama, cayó en el más profundo de los sueños. Y es que tras volver a la Tierra con Galam, regresó a casa, comprobando que, efectivamente, tan sólo había pasado una hora desde su desaparición. Evidentemente, nadie la había echado en falta. Bueno, nadie, nadie... salvo Gerard, que sospechaba algo y le contó que había visto a Nakki andando y gritando.

Pero Ishtar no pudo casi ni hablar con él, ni escuchar sus historias. Gastó las pocas energías que le quedaban en encontrar de una vez el regalo que sus

padres le habían escondido. Finalmente resultó que estaba en el sótano, dentro de un sobre, escondido bajo una caja llena de vendas de momia. ¡Y qué regalo! Alucinante...

Aquel billete de avión a Itacoatiara, para pasar todo el verano con su abuela, habría sido el mejor regalo del mundo, si unas pocas horas antes un señor al que no conocía de nada no le hubiera dicho que hacía una semana la había secuestrado la facción más radical de la evolución avanzada de una raza de felinos que vivía en una dimensión paralela.

Ishtar mira su mesilla de noche y ve los dos relojes que le dio Galam durante

su extraño viaje. Los recoge y se los pone tal y como los llevaba él, uno en cada muñeca. El de la Tierra, que en el planeta Ki iba muy lento, ahora se mueve a velocidad normal. En cambio, el del planeta Ki, que ahí iba normal, aquí va rapidísimo... De hecho, ¡va siete veces más rápido! Se le ocurre pensar que si pudiera ver a sus habitantes, los vería a todos como si se movieran a cámara rápida.

Los gritos no cesan. Más bien tienden a aumentar. Definitivamente, vienen del lavabo. Ishtar, aún sentada en la cama, mira a la puerta sin saber qué hacer. Una de las voces es la de Galam, está muy segura de ello. Ya lo ha oído

hablar en esa lengua, y eso la tranquiliza. Y una de las otras dos le recuerda mucho a la del señor José, aunque, hablando en este lenguaje, se le hace más difícil reconocerla. Pero la tercera voz, la tercera voz... ni siquiera parece humana.

Es una voz tan grave, que si no fuera porque su lavabo es muy y muy pequeño, la atribuiría a un gigante o a alguien muy, muy grande. Parece que esté hablando desde un túnel, con un altavoz. Es una voz profunda que, incluso, da algo de miedo. De repente se da cuenta...

Por lógica no puede ser nadie más... Si las otras dos voces pertenecen al

señor José y a Galam, tan sólo falta una persona, a quien no ha oído nunca antes...

Sonríe, pensando que más que una persona... quizás la expresión correcta sería otra... Y, confirmando su hipótesis, se abre la puerta del lavabo y lo ve, justo ante ella. Hablando con una voz totalmente desproporcionada a su aspecto y seguido por Galam y el señor José. Es Nakki.

—Nakki... —dice Galam, alargando el brazo para agarrar al osito, que ha salido muy decidido—. Déjala descansar que la pobre...

Pero el sabio despistado calla de repente, al verla despierta, sentada en la

cama, viendo, divertida y algo alucinada, cómo dos hombres están discutiendo con un osito de peluche. De hecho, son los tres los que se quedan mudos al verla a ella. Se trata, sin la menor duda, de un momento muy importante. Finalmente Nakki e Ishtar se encuentran, frente a frente.

Después de once años viéndose cada día, ésta es la primera vez que el osito le devuelve la mirada. Éste parece tranquilizarse, y se dirige hacia la niña. Ella se lo queda mirando. Allá, de pie, ante ella, en la más digna de las posturas. Su osito de peluche, el juguete preferido y regalo de su abuela en el día de su nacimiento. El querido Nakki.

—Tienes la nariz aplastada... — dice, finalmente, señalando el botón que ejerce cómo tal, víctima de un doloroso atropello perpetrado por una furgoneta de reparto.

Nakki se vuelve y dirige una mirada de odio a Iduh, aunque resulte difícil de imaginar así a un osito de peluche. Respira profundamente, vuelve a calmarse, y mira a Ishtar, haciéndole una reverencia digna del más fino de los protocolos, mientras dice, con aquella voz grave y bien modulada.

—Excelentísima Ishtar, es un placer y un honor para mí poder dirigirme a vos finalmente tras tantos años y después de todos los imprevistos y

accidentados sucesos acaecidos  
recientemente.

—Ostia, tío... Si que es fino cuando quiere, ¿eh? —susurra Galam a Iduh.

—Ya te digo...

Ishtar se queda por unos instantes mirando a Nakki, que mantiene la reverencia, y aunque no deja de ser su osito de peluche, después de aquella muestra de finura, considera necesaria una respuesta adecuada. Tras dudar aún durante unos segundos le suelta, como quien no quiere la cosa.

—¡Uhhmm! El gusto es mío, señor Nakki. Esto... Bueno... Ya se sabe... Son las cosas de los portales dimensionales, ¿eh? A la que te

despistas, se pierden de vista.

Nakki levanta la cabeza y no sabe muy bien cómo reaccionar ante esta afirmación, por lo que decide ignorarla y seguir con el protocolo.

—Bien, pues... Si ahora me podéis hacer el favor... Prosigamos. ¿Podrías, si os place, alargarme vuestra mano?

—¿Mi mano? —dice Ishtar, extrañada.

—Sí, por favor, vuestra mano — responde Nakki, serenamente.

Ishtar duda y mira a Galam y a Iduh, los cuales asienten, en señal de aprobación. Finalmente, alarga la mano hacia Nakki y él hace lo mismo. Y en el momento en que el dedo índice de la

niña roza el brazo del osito, tan sólo tocándolo con la yema del dedo, se provoca un pequeño chispazo de electricidad estática, parecido a los que se producen cuando te quitas un jersey de lana. Y al cabo de un instante, Nakki explota.

Y es que parece una explosión más que una transformación, puesto que es algo absolutamente instantáneo. Nakki estalla, pero no en miles de trocitos, sino del mismo modo y tan deprisa como lo hace un grano de maíz para convertirse en palomita. Nakki, el osito, se expande de repente para convertirse en Nakki, el gran consejero de los zitis.

Este Nakki, en su nueva forma ziti,

es lo menos parecido a un osito de peluche que se pueda imaginar. Es alto, muy alto. Y delgado, muy delgado. Y con un rostro duro y serio. Viste una larga túnica negra con capucha, y en la mano izquierda, lleva un largo bastón que le llega a la altura de los hombros, coronado con una piedra roja.

Luce una mirada profunda bajo unas cejas oscuras, gruesas y arqueadas. Su cara, de facciones muy marcadas, denota una cierta edad pero, a la vez, un perfecto estado físico y psíquico. Es de ese tipo de personas que, sólo con verlas, prefieres que estén a tu favor a que estén en tu contra.

Ishtar se queda absolutamente

boquiabierta al verlo.

—¿Nakki? —pregunta, con un hilo de voz, como si no pudiera creer lo que ven sus ojos.

—Efectivamente. Ése soy yo —dice él, con su grave voz, ahora mucho más adecuada a su aspecto físico, mientras estira, satisfecho, los brazos a ambos lados y mueve los dedos, como si estuviera recordando que ahora los vuelve a tener—. ¡Muy bien! Ishtar, tú y yo debemos hablar largo y tendido. ¡Vosotros dos! —sigue diciendo, mirando ahora a Galam y a Iduh—. ¡Iduh! Prepara una lista con los portales de las próximas horas y localiza a Bástian. Debo hablar con él

inmediatamente. ¡Galam! prepara un modulador de voz como el que usamos esa vez para el asunto del club de Golik. Después regresa a Ki, busca el transporte más rápido que encuentres y dirígete hacia las Hursag, al oeste de Kigal. ¡Iduh! ¡El anillo! —lo dice todo tan seguido que Iduh casi no tiene tiempo de reaccionar.

—Eh... Ah... Oh... ¡Sí, sí! — responde finalmente.

Busca en uno de sus bolsillos y saca el anillo que Nakki se había puesto como brazalete mientras era un peluche. Se lo lanza y Nakki lo atrapa al vuelo. Se lo pone en el dedo anular de la mano izquierda.

—Ahhhh... —suspira el consejero—. Finalmente... —y sonrío... durante medio segundo escaso—. Muy bien. Ahora sí... A ver... ¿dónde está el Cetro de Zink?

Iduh mira a Galam. Galam mira a Ishtar. Ishtar mira a Nakki. Nakki le devuelve la mirada.

—Ishtar... ¿tienes tú el cetro?

—¿Eh?

—El cetro ¿lo tienes tú?

—¿El cetro? ¿Qué es el cetro? ¡Yo no tengo nada!

—El cetro de Zink. Un cetro, una vara, un bastón de esta medida —dice Nakki, indicándole con las manos—. Como éste pero sin ninguna piedra —

sigue diciendo, señalando su propio bastón.

—Ishtar, el cetro estaba en la habitación de Nirgal cuando nos cruzamos tú y yo por primera vez, y tú venías de... —interviene Galam.

—¡Ah! ¿El palo aquél que estaba en la habitación de la yaya?

—¿El palo? ¡No es un palo! Es un cetro, herencia de veintitrés generaciones de reyes zitis, cortado a mano por los gnoolies de los bosques de Oklum. ¡No es un palo! ¿Dónde está?

—Ah... pos, no sé.

—¿Qué quiere decir que no lo sabes? —repite Nakki, volviéndose hacia Galam—. ¿Qué quiere decir que

no lo sabe?

Galam se vuelve hacia Ishtar.

—¿Qué quiere decir que no lo sabes?

—Que no lo sé... A ver... Yo lo tenía en la mano... —Ishtar sale de la cama de un salto y se pone en pie... intentando recordar la situación vivida en la habitación de su abuela—. Y tenía el trasto aquél en la otra mano...

—¿¿El trasto aquél?? —repite Nakki, un poco desconcertado.

—El alterador —especifica Galam.

—... tenía el alterador en una mano... y el palo en la otra...

—Cetro —corrige Nakki, severo.

—... tenía el cetro en la otra... Y

entonces... La luz... Y caí en aquella cama...

—Seguramente se quedó en la habitación —deduce Galam, viendo que el rostro de Nakki empieza tomar un tono rojizo subido—. El portal que llevó a Ishtar a Zink la hizo aparecer en la habitación de Klum, en el castillo. Seguramente con la caída le cayó al suelo y no se dio ni cuenta...

—Galam, vuelve a Zink inmediatamente y recupera el cetro. Guárdalo en un lugar seguro y vete acto seguido a Kurgal, ¡venga! No podemos perder más tiempo. Ya nos pondremos en contacto. ¡Vamos! ¡Haced lo que os he dicho! ¡Los dos! ¡Rápido!

Galam e Iduh salen disparados de la habitación y Nakki se queda solo con Ishtar a la que mira con una cierta curiosidad.

—Muy bien, Ishtar... Te debemos un montón de explicaciones, pero los acontecimientos...

—Sí, sí, Nakki... Ya sé, ya sé... Hay un lío del copón y todo ha salido como el culo. Hay dos universos paralelos y podemos ir pasando del uno al otro con los trastos aquéllos. Además, unos tigres muy malos han raptado a la yaya y yo soy la heredera de todo. Mi pregunta es... Y ahora ¿qué carajo debemos hacer para encontrarla?

El rostro de palo de Nakki no puede

dejar de expresar una cierta sorpresa ante esta respuesta de Ishtar. Él esperaba encontrar una niña más asustada, a la que costara tiempo y esfuerzo aceptar la nueva realidad a la que debe enfrentarse... Pero, de hecho, ya se lo podía haber imaginado. Ishtar es la heredera de Zink, y algo aún más importante... La nieta de Nirgal.

—Ishtar, eres igual...

—Sí, ya lo sé. Igualita que mi abuela.

# 15

## Destino... ¿Itacoatiara?

**E**rees que debo llevarme muchas braguitas? —pregunta Ishtar mientras empieza a llenar la maleta que tiene abierta sobre la cama, con ropa que va sacando, a puñados, del armario.

—Ishtar, no creo ser el ziti más indicado para deciros el número de mudas que debéis incorporar en vuestro equipaje —responde Nakki mientras repasa, concentrado, la documentación

que Galam e Iduh le han entregado antes de irse.

—Pero, ¿tú no eres mi consejero?

—Efectivamente, soy el gran consejero de Zink, pero mis consejos y experiencia se basan en los conocimientos teóricos y prácticos de la cultura y pensamiento kiita, y no en... — sigue diciendo, sin dejar de repasar los documentos, mientras realiza anotaciones en ellos.

—¿Qué pasa? ¿Los kiitas no os ponéis calzoncillos? —lo interrumpe Ishtar.

—Me refiero a que mi experiencia no... —sigue diciendo Nakki, sin dejar de escribir.

—¿Tú no llevas calzoncillos?

—¿Eh? —finalmente, el gran consejero levanta la cabeza, ligeramente confundido—. Oh, Ishtar... eres tan terca como tu abuela. Pon todas las braguitas, si quieres —dice, finalmente, rindiéndose.

—¡Vale! ¿Las de ositos también?

Nakki está a punto de responder algo relacionado con su existencia y los ositos, pero oye cómo alguien se acerca por el pasillo y abre la puerta... Es Gerard que entra, decidido. Ishtar mira hacia la silla donde estaba Nakki, pero está vacía.

—¿Qué miras? —dice Gerard, aún agobiado y aún nervioso por sus

aventuras del día anterior.

—No es nada, sólo mi consejero de Ki, que ha desaparecido. ¿Qué quieres?

—dice ella, con toda la tranquilidad del mundo mientras el rostro de Nakki, escondido en el lavabo, se enciende.

—¡Me ha dicho mamá que te vas a ver a la yaya todo el verano!

—Sí. Y a mí me ha dicho que tú te vas de campamento... ¡con un grupo de niñas!

—¡¡Nooooooooooooooooo!! ¡No es de niñas, es normal! ¡Es de niños y niñas!

—¿Te echarás novia?

—¡Puaj! ¡Nooooo!

—Huy, sí, puaj... Qué asco ¿eh?

—Ishtar... Esto... uhm... ¿Dónde

esta Nakki?

—Huy... Nakki ahora se ha convertido en un consejero muy serio, que siempre parece que esté enfadado. El que acaba de desaparecer, ¿sabes?

Encerrado en el lavabo, Nakki empieza a maldecir en voz baja a unas cuantas generaciones de herederos zitis.

—Ayer Nakki estaba vivo, y subía las escaleras, y luchaba con Grati, y después saltó por la ventana, y...

—Vale, vale, Gerard... Gracias por informarme. Oye... ¿ya le has contado todo esto, a papá?

—Sí... Pero no me hace caso.

—Pues vas y le dices que Nakki se ha convertido en consejero, a ver si así

lo convences.

—¡Sí, sí! —dice Gerard, satisfecho con la nueva información mientras se va.

—Ishtar, no creo que sea conveniente que expliques a todo el mundo que yo soy Nakki, y que...

—¿Te avergüenzas de tu pasado?

—¿Eh?

—¿Te avergüenzas de tu pasado como osito! ¡Y no quieres que nadie sepa nada sobre tu origen! ¡Dios mío, estás renunciando a tus raíces!

—Ishtar, te puedo asegurar que mis raíces no tienen nada que ver con los ositos de peluche, y...

—¿Ves? ¿Ves? ¡No quieres aceptarlo! ¡Dios mío! ¡Vergüenza

debería darte!

—Ishtar, yo me preocupo por la salud mental de tu hermano, que...

—Pero si has sido tú quien se ha paseado arriba y abajo, como Pedro por su casa, en forma de osito, y has hecho lucha libre con Grati y puenting desde la ventana...

—Situaciones desesperadas merecen medidas desesperadas.

—Claro, claro... ¡Y todos los ositos tienen un destino que cumplir! El destino de Nakki, ¡el osito valiente!

—Isthar, termina rápido con la maleta y llamemos a tus padres. Tenemos muchas cosas por hacer y el tiempo apremia.

—Vale, vale...

Anna y Jacques están desayunando en la cocina cuando suena el teléfono.

—¿Diga?

—...

—¡Mamá! Ya te vale, ¿eh? Pero, ¿se puede saber qué ha pasado? ¿Porqué que no viniste? ¡Ishtar te estuvo esperando todo el santo día! ¡Tuvimos que esconder el regalo tanto, para ver si llegabas, que al final la pobre estaba exhausta!

—...

—Sí... sí... ya lo sé, pero... ¿Eh?... ¿Temporal tropical? ¿Eh? ¡Ah!... ¿Las comunicaciones cortadas?

—...

—¿Y caían rayos y truenos?... ¿Y el avión explotó?

—...

—... ¿que llovieron ranas y que los ríos estaban llenos de sangre?

Tres pisos más arriba, Ishtar habla por teléfono a través del modulador de VOZ.

—Ishtar, considero que tu narración es demasiado exagerada —dice Nakki, preocupado.

—¡Sí, hijita mía! ¡Llovían unas ranas de más de cuatro kilos! Pero tranquila, que Ishtar puede venir, que no le pasará nada. ¡Hoy está todo tranquilo y ha dejado de llover!

—...

—Que no, que no... ¡que puedes estar tranquila!

—...

—¡Muy bien, muy bien! Pues os he mandado a Bastian para que la acompañe. Yo les esperaré a los dos pasado mañana en el aeropuerto de Manaos, ¿eh? Cuando llegue ya te llamaremos... Huy, debo colgar que parece que una bestia asesina se nos ha escapado. ¡Adiós!

Y, satisfecha y risueña, cuelga.

—¿Qué dice tu madre? —pregunta Jacques, mordisqueando tranquilamente un cuerno de croissant.

—Ya sabes como es mamá...

—Entonces ¿la petite, puede ir?

—Sí, sí... Dice que han estado aislados estos días por todo esto de las lluvias, pero ahora ya están sanos y salvos. O sea que ningún problema.

—Menos mal, porque ahora cualquiera le dice a tu hija que no puede ir... desde que supo que pasaría todo el verano allí que no se lo ha quitado de la cabeza. Si incluso me ha pedido la maleta grande, y ya la está preparando...

—¿Ya está haciendo el equipaje?

—Sí, se ve que ya tiene claro que se va.

—Pero, si le dijimos que hasta que la abuela no llamara...

—Ya sabes cómo es tu hija.

En aquellos momentos, Ishtar entra

en la cocina arrastrando con gran esfuerzo una maleta tres veces más grande que ella.

—¡Hola, mamá! ¡Hola, papá! ¡Hola, croissant! ¡Ahh! Papá, eres un caníbal comedor de croissants... ¡Lo has matado!

—Ishtar, hija... Pero... ¿Qué traes aquí?

—Ay, no sé... Como dudaba mucho, al final he decidido ponerlo todo. ¿Qué tiempo hace, en Itacoatiara?

—Ayer llovía... uhms... ranas.

—¿Ranas? —dice Ishtar fingiendo sorpresa—. ¿Han llovido ranas? Caramba, ¡qué bien! ¡Así no nos faltará comida!

—Bien, pues... Supongo que es hora de irse ya ¿no? —le dice Anna a Jacques.

—*Bien sur* —responde él, mordisqueando el otro cuerno del croissant, previamente mojado en el café con leche—. ¿Está por aquí Gerard? Voy a buscar las llaves del coche —añade levantándose de la mesa.

Aunque el trayecto hacia el aeropuerto es bastante tranquilo y sin demasiado tráfico, la terminal está abarrotada. Y es que, en plena temporada alta, no puede ser de otra forma. Tras tardar casi media hora en conseguir un aparcamiento, los tres se dirigen al café que se encuentra junto a

las taquillas de facturación de los vuelos internacionales, donde han quedado con Bastian.

Ishtar no le conoce de nada, pero cuando ya están cerca de la zona oye como si alguien la llamara. De hecho no es como si la llamaran, ni siquiera como si hablaran con ella... Es más bien una voz dentro de su cabeza que está diciendo su nombre. Alguien le está hablando con la mente. Esta vez no se sorprende. Ahora ya sabe de qué va todo esto.

—Sí... ¡soy yo! —dice en voz alta.

—Ishtar, hijita... ¿ahora hablas sola? —le dice Anna.

—No, no... Mamá... Ya estamos

llegando ¿verdad?

—Sí, mira... Ahí está Bastian.

Ishtar mira hacia adelante y ve a un hombre, bastante mayor pero todavía con el cabello muy negro, la piel tostada por el sol, y muy atractivo que la está mirando fijamente, con ojos oscuros como la noche.

—¡Hola, familia! ¿Todo bien?  
¡Muchos recuerdos de Nirgal!

—¡Hola, Bastian! —dice Anna, dándole dos besos y dejando paso a Jacques, que le da la mano—. Mira, ésta es Ishtar.

—Hola, pequeña... —dice él, sonriendo—. ¡Eres bastante mayor que cuando te vi por primera vez!

—¿Tú también estabas con la yaya en el hospital? —piensa Ishtar, tratando de usar la telepatía ella también.

Su madre, pensando que se ha quedado muda de vergüenza, le da un pequeño empujón.

—Vamos, mujer... Saluda a Bástian. ¿No le quieres decir nada? Mira que tendréis que estar juntos un bueno rato hasta llegar al campamento...

—Déjala, mujer... Creo que nos entenderemos la mar de bien —dice Bastian, y añade mentalmente, mirando fijamente a Ishtar—. *Sí... sí que estaba con ella. Y conmigo todos los demás.*

Ishtar sonríe, imaginándose la escena. Nirgal con todos sus consejeros,

guardaespaldas, amigos de Ki... Galam, Iduh, Bástian...

Todos mirándola a ella, que llora, desconsolada, y ya calmándose cuando dejan a Nakki a su lado... El viejo Nakki... Su querido osito.

La voz de Jacques le hace regresar a la realidad. Su padre le está preguntando cosas a Bastian acerca del viaje. Cuánto durará, qué escalas deben hacer... Ishtar vuelve a sonreír pero ahora se esfuerza en escuchar qué dicen.

—Sí... Es un viaje muy largo —dice Bástian—. La primera escala es en Lisboa y la segunda en Fortaleza, ya en Brasil. Unas treinta horas de viaje por lo menos. Y cuando lleguemos a Manaos,

nos espera Nirgal con el jeep y recorreremos en coche los trescientos kilómetros que quedan hasta el campamento, atravesando el Amazonas.

—Vaya... Sí que está lejos... Espero que la pequeña Ishtar resista... No ha hecho nunca un viaje tan largo —dice Anna, mirándola, con cierta preocupación.

—Vamos, mamá... —dice Ishtar, recuperando la voz—. ¿Qué te crees... Que soy una cría, o qué?

—Caramba... incluso en la voz se le asemeja —dice Bastian, con sonrisa de lobo.

—Sí... —dice Anna—. Son tal para cual. Se lo pasarán de miedo, juntas.

¡Deberás hacer de niñera!

—Tranquila, ya estoy acostumbrado a Nirgal.

—¡Oh! —interviene Jacques, con un ademán algo irónico—. Ya nos lo contarás, *mon ami!* Éstas son dos fuerzas de la naturaleza y juntas pueden causar estragos.

—Bien... quizás será mejor que nos pongamos en marcha de una vez —dice Bastian, riendo—. A ver si al final perderemos el vuelo. ¿Manos a la obra, Ishtar?

—Papa, acuérdate de lavarte bien detrás las orejas, ¿eh?

—*Oui, ma petite...*

—Mamá, recuerda: el aguarrás es

para los pinceles, pero no para beber, ¿eh?

—Ishtar, deja de decir sandeces, no cambiarás nunca.

Mientras lo dice, su madre la abraza y le da dos besos, mirándola con ojos llorosos.

—Gerard, si ves a Nakki por casa haciendo aeróbic, fílmalo y mandaremos el video a la tele ¿vale?

—¡Vale! ¡Sí, sí! —dice él, ilusionado con la idea.

—Hala, ¡hasta la vista chicos! —dice finalmente Ishtar, arrastrando la maleta en dirección a la ventanilla que dice Lisboa, mientras Bastian abraza a Anna y a Jacques, repitiéndoles que no

deben preocuparse en absoluto y acaricia la cabeza de Gerard, que mira a Ishtar no sin cierta envidia—. ¡¡Hala, adiós!! ¡Sed buenos chicos y no hagáis enfadar al profesooooor! —grita Ishtar, ya desde la otra punta de la sala, mientras sigue alejándose, seguida de cerca por Bastian.

—No estaba demasiado nerviosa para ser el primer vuelo que coge en su vida, ¿eh? —dice Ana, llorosa y diciendo adiós con la mano.

—*Non... ça va bien.*

—El año que viene yo también iré a Itacoatiara, ¿vale? —dice Gerard, mirando hacia atrás hasta que atraviesan la puerta de cristal.



# 16

## ¡Urgugs!

 es que Ishtar no tiene ninguna razón para estar nerviosa, no porque tenga confianza ciega en los aviones, sino porque en realidad no debe coger ninguno.

—Ishtar, quédate aquí un momento. Voy a asegurarme de que tus padres se van del aeropuerto. No vaya a ser que nos los encontremos mientras nos dirigimos al portal. ¡Quédate aquí! — dice Bastian, yéndose hacia la salida.

—¡Vale! ¡Ay, qué emoción! ¡Vamos a Ki! ¡De tantos nervios me estoy haciendo pipí! ¿Dónde debe de estar el lavabo?

Ishtar empieza a buscar por la terminal, llena de gente a rebosar. Se pierde unas cuantas veces, pero al fin encuentra los servicios, y entra rápidamente. Justo en el momento de entrar en el váter y de levantar la tapa, oye una voz en su mente.

—*¿Ishtar?*

La reconoce al momento.

—¿Hola? ¿Nakki? ¿Qué haces en el lavabo de las chicas? Eres algo pervertido, ¿eh? —dice, risueña.

—*¡No estoy aquí!* —se escandaliza

el gran consejero, sin entender que ella bromea—. *Estoy fuera, en el aparcamiento. Ya puedes salir, tus padres y Gerard ya se han ido del aeropuerto, y Bastian ya viene hacia aquí. ¡Date prisa, que debemos hacer un montón de cosas! Y no hace falta que hables en voz alta. Sólo debes pensar lo que quieres decirme y te oiré perfectamente.*

—Dime la verdad... Te gusta ir al lavabo de las chicas, ¿eh? —responde Ishtar, sin hacerle caso y hablando en voz muy alta.

—*Ishtar, ¡vamos! Y deja de decir tonterías...*

—Sí, sí, tú disimula... ¡Venga,

confiesa!

—*Estoy en el aparcamiento, muy cerca de donde tus padres han dejado antes el coche, ¡ven inmediatamente!*

—¿No dices «corto y cierro»?

—¿*Qué?*

—Sí, hombre, como en las *pelis*.

—¿*Cómo en las pelis?*

—Sí, sí... los de las guerras dicen «corto y cierro» para dar a entender que cortan la transmisión. ¿No lo haces, tú?

—*No.*

—Y ¿qué dices tú?

—*Nada.*

—Y ¿cómo sabemos que se ha acabado?

—*¡ISHTAR! ¡HAZ EL FAVOR DE VENIR!*

—Oooooohhh... Buena técnica. ¡Voy!

Ishtar sale del váter, y ve a dos chicas que se están maquillando delante del espejo. Sin duda la han escuchado y la miran de forma extraña.

—Hola, chicas. Estáis muy guapas... pero tengo que dejaros, ¡que si no me perderé la fricción interdimensional! ¡Hala, adiós! —dice mientras sale del lavabo para ir al encuentro de Nakki y Bástian.

Ellos la esperan en un Mercedes negro con vidrios tintados y aire deportivo. Se abre la puerta de atrás, de donde sale Nakki, con su cara de palo y algo enfadado, como siempre.

—Vamos, entra, sólo tenemos quince

minutos para llegar al punto de fricción.

—¡Uoooooooooooo, tío! ¡Un Mercedes! ¿Cómo nos las gastamos, eh? —dice Ishtar mientras entra en el coche y mira su amplio y lujoso interior.

Nakki entra a su vez y se apresura a cerrar la puerta.

—Bastian, ¡tenemos catorce minutos y cuarenta y tres segundos!

—¡Ningún problema! —dice una voz mientras el vidrio tintado que separa al conductor de los pasajeros baja automáticamente, de forma que Ishtar puede ver a Bastian, que mueve el retrovisor para poder verla a ella también.

—¡Hola, Ishtar! ¿Dónde estabas?

—¡Hola, Bastian! ¡Haciendo pipí!  
¿Nos llevas de copas?

—Bueno, no creo que Nakki nos deje —dice él, sonriente, guiñándole el ojo y poniendo el coche en marcha.

—¿Adónde vamos, Nakki? ¿Dónde está el portal?

—El portal se abrirá en las afueras de la ciudad y nos llevará a alguna zona próxima al castillo, aunque todavía no se ha podido identificar el punto exacto. Una vez ahí, trazaremos las primeras líneas de actuación inmediata.

Ishtar lo mira con cierta admiración. Desde el mismo instante en que Nakki recuperó su apariencia, no ha dejado de dar órdenes y de dirigir, con mano de

hierro, a todo el equipo. Su mente, clara y sabia, sabe con precisión qué debe hacerse en todo momento.

—¿Qué es esta tele? —pregunta ella, señalando un pequeño monitor que tiene delante, con un plano de la ciudad—. ¿Es un GPS?

—No exactamente... De hecho, nos indica dónde estamos y dónde se encuentra la fricción, así sabemos dónde se abrirá el portal.

—¡Aha! ¿El portal es esta marca verde?

—Exactamente.

—Y nosotros... ¿somos estos dos puntitos rojos?

—Sí. Estamos en rojo porque hemos

cruzado un portal recientemente. Bastian no aparece en rojo porque hace mucho tiempo que está en la Tierra. Estaba en Itacoatiara con tu abuela, como ya sabes.

—Ya lo sé... Esto... Bastian, ¿tú también conoces a Nirgal desde siempre?

—¡Por supuesto, Ishtar! ¡Hace ya cientos de años, kiitas, claro está, que la conozco! ¡Y cuando era pequeña, era idéntica a ti!

—Sí, ya lo vi en un tapiz del castillo... pero allí ella debería ser mayor que yo...

—¿Ya has estado en el castillo?

—Sí, pero sólo un ratito.

—Y ¿qué te ha parecido? ¡Piensa

que esa es tu casa!

—Cierto...

Ishtar todavía no ha tenido tiempo suficiente para pensar en lo qué significa exactamente ser la heredera de su abuela... Con el título, también hereda el castillo, las obligaciones, y un montón de responsabilidades de las cuales no tiene todavía ni la más remota idea... Hoy por hoy, tal y como está todo, lo que más desea es poder hablar con su abuela. Más que nunca. Pero un hecho extraño rompe su concentración...

—Nakki...

—¿Si, Ishtar? —pregunta el consejero que, para variar, está revisando unos documentos.

—¿Dices que los puntitos rojos indican gente que ha cruzado el portal hace poco?

—Sí, ¿por qué lo dices? —dice él sin levantar sus ojos de los papeles.

Ishtar señala la pantalla.

—Hombre, yo lo digo porque hay cuatro puntitos rojos justo detrás de nosotros... ¿Quiénes son?

Nakki mira la pantalla y, efectivamente, ve cuatro señales intermitentes rojas, agrupadas de dos en dos, justo detrás del coche, que se mantienen a la misma distancia. Se vuelve y ve dos vehículos 4x4 negros, con vidrios tintados.

—No lo sé... Intentaré tomar

contacto con ellos —dice, manteniendo la seria expresión de su cara, cerrando los ojos y concentrándose—. Es inútil. No contestan.

—A ver si es que no tienen cobertura... —dice Ishtar, provocando una sonrisa en Bastian que la mira de reojo desde el retrovisor.

—Bastian, intenta despistarlos —dice Nakki, sin más ceremonias.

—¡Ningún problema! ¡Ya tenía yo ganas de un poco de acción! —dice él y, acto seguido, da un volantazo que hace salir el coche de la carretera, saltándose a la torera un desnivel de cinco metros, y poniéndose a correr campo a través.

—Bastian, he dicho que los

despistes, ¡no que nos mates a todos!

Los 4x4 tardan unos instantes, pero finalmente reaccionan y salen también de la carretera, siguiéndolos de cerca.

—*¿Iduh? ¿Me recibes?* —piensa Nakki, con los ojos cerrados y las manos con las palmas arriba—. *¿Iduh?*

Iduh está en la sala de control, deleitándose con el espléndido licor de Kilmet, mientras revisa las instrucciones de Nakki. Dentro de siete minutos se abrirá el portal y el consejero quiere saber a dónde les llevará, exactamente.

—*¿Iduh?*

—*¿Nakki? ¡Dime!*

—*Iduh, ¿se puede saber qué estás haciendo? Hay cuatro kiitas que nos*

*están siguiendo ¡y todavía no sé nada de ellos! ¡Averigua inmediatamente quienes son!*

*—¿Qué? ¿Cómo?*

Iduh mira la pantalla del satélite y, efectivamente, ve los puntos. Teclea, nervioso, unas instrucciones y mira una de las pantallas.

*—Nakki, son tidnums. Los cuatro... No los tenemos fichados, pero uno de ellos es el urgug que pasó a Itacoatiara. Los registros coinciden.*

Nakki vuelve a abrir los ojos.

*—Bástian, son tidnums. Y uno es el urgug que secuestró a Nirgal. Tenemos que despistarlos para llegar al portal sin que ellos puedan acceder a él.*

—¿No podríamos hacerles frente? Sólo son cuatro, y nosotros estamos armados.

—Con Ishtar aquí es correr un riesgo innecesario... No nos podemos arriesgar a que...

En aquel momento, se oye un fuerte ruido y el cristal de atrás recibe un impacto. Un par de disparos más impactan en la carrocería.

—¡Ostia! ¡Qué bestias que son! ¡Nos están disparando estos urgugs! —dice Ishtar mientras, instintivamente, agacha la cabeza—. ¿El seguro del coche cubre tiros de habitantes de dimensiones paralelas?

Nakki, sin hacerle caso, se incorpora

un poco y se pone de espaldas mientras abre un doble fondo de su asiento del que saca una caja.

—¿Qué es esto? ¿Tenemos armas?  
—pregunta Ishtar.

—Más o menos —contesta Nakki, imperturbable, mientras revisa la caja.

# 17

## Hacia el río



a caja contiene distintas cápsulas del tamaño de una píldora. Están agrupadas por colores. Hay una negra, tres rojas y cinco amarillas. Varios huecos indican la falta de algunas.

—¿Esto son nuestras armas? ¿Los mataremos con medicamentos? ¿Yo les abro la boca y tú les echas la pastilla? —dice Ishtar, incrédula.

—Bastian, ¿se puede saber por qué faltan tantas glimps? ¿Y por qué sólo

queda una bakala??

—O si quieres, Nakki, puedo hacer una tortilla de patatas y las ponemos dentro. La tortilla de patatas me sale buenísima, ¿sabes?

—Nirgal las ha ido utilizando, de vez en cuando, para las excavaciones en Itacoatiara. ¡No pensábamos que las tuviéramos que usar para nada más, aquí, en la Tierra! —se defiende finalmente Bástian, ya bastante ocupado intentando esquivar todos los obstáculos del terreno.

—¡Argh! ¡Pero cómo habéis podido ser tan irresponsables! ¿Para las excavaciones? ¿No sabéis que todos estos elementos pueden llegar a

desestabilizar la Tierra?

—¿Cómo? ¿Desestabilizar la Tierra? —dice Ishtar, preocupada.

—Los componentes de estas pastillas como tú las llamas, Ishtar, no son terráqueos, y no tengo una idea demasiado clara de si pueden ser nocivos para el medio ambiente.

—¿Ah, sí? Pues si nosotros mismos ya tenemos poco cuidado, la verdad, es preocupante pensar que gente de otros planetas estéis también interfiriendo... que ya producimos suficiente contaminación nosotros solitos, ¿eh?

—Ishtar, pero ¿de qué hablas? —dice Bastian, risueño a pesar de todo—. Pareces una abuela...

—Sí, hombre... —responde ella—.

Yo que me preocupo...

—¡Dejaos de discusiones inútiles!  
—grita Nakki mientras coge la cápsula negra y saca medio cuerpo por la ventana.

—Nakki, ¿ya te vas? —dice Ishtar—. ¿No te quieres quedar ni un ratito más? Podríamos tomar unas tapitas o algo...

—Nakki, ¡están demasiado cerca para usar la bakala! —avisa Bastian, imaginando lo que el consejero se dispone a hacer al verlo con la cápsula negra entre los dedos.

Nakki no los escucha, cierra los ojos y se concentra. Todo queda en silencio

para él. Un montón de datos se ordenan en su mente: la velocidad de los coches, la fuerza y la dirección del viento, el peso de la cápsula, la dirección que llevan... Y entonces, con un ligero impulso del pulgar, la lanza al aire.

Durante unos instantes, todo parece ir en cámara lenta. La cápsula gira sobre su eje y se eleva, mientras Nakki vuelve al asiento y los 4x4 se acercan; cuando la cápsula llega al punto más alto de la parábola que ha trazado, empieza a bajar, justo cuando el primer todo terreno pasa por debajo; Nakki ya ha cerrado la ventana y Bastian ha pisado el acelerador a fondo, despreocupándose totalmente de las

irregularidades del terreno, en un intento desesperado de poner tierra de por medio entre ellos y la cápsula.

La pequeña cápsula negra empieza a bajar sin dejar de girar sobre su propio eje y, finalmente, toca el cristal delantero del segundo coche que los está persiguiendo. Una pequeña chispa azul se deja ver, justo en el momento en que en Nakki baja la cabeza y se la hace bajar a Ishtar.

La explosión que sigue a la pequeña chispa es descomunal. No tan sólo hace volar por los aires al todo terreno, sino que la onda expansiva tiene un efecto tremendo en todo el espacio en un radio de doscientos metros, abriendo un cráter

de unos cinco metros de profundidad.

Bastian tiene el tiempo justo para salir del radio de acción de la onda expansiva, aunque todas las ventanillas del Mercedes se hacen añicos. Ishtar vuelve a levantar la cabeza y mira hacia atrás. Aún puede ver el humo en forma de seta que, muy lentamente, empieza a deshacerse.

—Ostia, tío... Pero, ¡qué fuerte! — dice, sobrecogida—. Caramba con la bakala...

Del polvo levantado por la explosión consigue escapar el primer 4x4, que sigue ganando distancia respecto al Mercedes, aunque está totalmente dañado. Al igual que el coche

de Ishtar, ya no tiene cristal alguno, pero, al estar más cerca de la explosión, ha perdido también el techo y el capó. Ahora ya se puede ver claramente a sus ocupantes, que a duras penas caben, ahí dentro. Ambos con rasgos felinos, algo quemados y con cara de pocos amigos, hacen que el coche parezca un juguete.

—Definitivamente no quiero hacer ninguna tortilla con esto...

—Bastian, ¿cuánto falta para llegar al portal?

—Ya estamos llegando. Un minuto como mucho.

—De acuerdo... ¡frena!

—¿Qué?

—¡Que frenes!

El Mercedes frena de golpe, levantando una nube de polvo, y el 4x4 también empieza a reducir. En un principio parece que quiera acercarse, pero finalmente frena del todo. Nakki ve como los dos tidnums discuten entre ellos. Parecen enfadados o desconcertados. O quizás las dos cosas a la vez.

—¡Muy bien! Ahora no saben por qué hemos parado.

—Yo tampoco —dicen Ishtar y Bástian a la vez.

Los dos integrantes del todo terreno se ponen a discutir frenéticamente, señalándolos. Nakki, mientras tanto, ha cerrado los ojos y respira

profundamente. Ishtar y Bastian se lo miran, extrañados.

—¿Qué? ¿Ahora te pones a dormir la siesta? —dice Ishtar, por decir algo.

—Tenemos que esperar unos segundos, todavía. Bastian, cuando te avise, pon el coche en marcha y acelera al máximo hasta llegar al puente que cruza el río.

Un par de disparos tocan la carrocería del Mercedes. Todos bajan la cabeza, instintivamente. Los dos felinos han empezado a disparar a discreción desde su vehículo.

—¿Te importa si nos vamos ya? Los disparos no me preocupan, pero acabo de recordar que me estoy perdiendo mi

serie preferida de la tele... —dice Bastian.

—Todavía no.

Los proyectiles siguen impactando en el coche y revientan las luces de la parte posterior.

—¡Nakki!

—Todavía no.

Explota una de las ruedas.

—¡Nakkiiii!!

—¡Todavía no!

Salta la cerradura del maletero y éste se abre.

—¡Ahora!

Bastian pisa a fondo el acelerador y el coche sale disparado. Los tidnums dudan durante un instante, pero guardan

las armas y también arrancan. Los dos coches se dirigen otra vez hacia el puente que cruza el acantilado con el río al fondo. Nakki pasa al asiento del copiloto y consulta su alterador.

—Más a la derecha, más a la derecha —indica con voz grave.

—Nakki, estamos yendo de cabeza al acantilado, ¿eh? ¡El plan era ir hasta el puente y bajar con cuerdas! ¿¿No ves que hay más de doscientos metros de desnivel?? ¡Nos mataremos!

—No tenemos tiempo. Sigue... sigue... —dice Nakki mientras su alterador empieza a hacer ruidos extraños, cada vez más acelerados.

—Hey... Esto es lo que hacía el

transistor que yo tenía cuando se abrió la luz y... —Ishtar se calla en seco cuando un rayo sale del alterador y se dirige hacia el abismo.

Justo ahí, unos veinte metros antes de llegar al agua, el rayo se detiene y se abre el portal.

—Tenemos quince segundos antes de que se cierre —dice Nakki, con voz segura.

—¿Quince? ¡Pero si era un portal de cuarenta y cinco segundos! —dice Bastian—. ¿Por qué hemos apurado tanto? ¡¡Hemos perdido treinta segundos!!

—Bastian, el otro lado del portal parece que se abrirá en un lugar

suficientemente ancho —dice Nakki mirando la pantalla de su alterador—. Podemos entrar con el coche. Diez segundos.

—¿Con el coche? —gritan Bastian e Ishtar, boquiabiertos.

—Sí, con el coche. Mira, ya se ve. Seis segundos. Bastian... ¡apunta bien!

Bastian tiene unas pocas décimas de segundo para encarar el coche en la dirección que le parece más correcta, justo cuando el coche llega al margen y salta al vacío. Al principio parece que vuela - ¡CINCO SEGUNDOS! —dice la voz de Nakki—, pero en unos pocos instantes empieza a inclinar peligrosamente el morro. —¡CUATRO!—

por el mismo peso del motor, y empieza a caer. —¡TRES!— a caer, a caer. — ¡DOS!— realizando una curva perfecta que les lleva a la boca del portal. — ¡UNO!— que se los traga completamente.

Dos segundos más tarde, los dos ocupantes del 4x4 que los han seguido en su recorrido aéreo, ven cómo el portal desaparece delante de sus narices, descubriendo, a pocos metros, el duro lecho del río.

# 18

## Zink



s de noche. Galam está cruzando desde hace una semana la región de Kigal, cabalgando a lomos de Knug, un kushu de los más rápidos que ha encontrado en Zink. Desde que llegó a Ki, a duras penas ha dormido. Y es que, de hecho, tuvo el tiempo justo para comprar todo el equipo necesario para el viaje y este kushu, a un mercader de confianza.

Los kushus no son la forma más rápida ni más cómoda de viajar por Ki,

pero sí la más eficiente según el lugar al que quieras dirigirte. Estas bestias, una especie de tortuga gigante marina, con un caparazón de unos dos metros de diámetro, capaces de avanzar por la arena del desierto como si patinaran sobre hielo, pueden estar viajando hasta veinte días sin parar. Con un solo empuje de sus aletas, pueden deslizarse varios kilómetros. Normalmente se usan si se deben recorrer largas distancias de terrenos sin demasiados desniveles.



El viajero tan sólo debe instalar una montura encima y en largos viajes, como en este caso, incluso puede instalar una pequeña tienda donde pasar la noche mientras se desplaza sin perder horas. Uno de los principales problemas que

conlleva montar un kushu, es que es muy difícil acostumbrarse a sus impulsos; cada vez que hace uno, acelera la velocidad de forma considerable y, a medida que avanza, se va frenando, hasta el siguiente. El proceso, continuo y repetido, provoca que muchos jinetes acaben como un pato mareado.

El otro gran problema es que hay que estar constantemente revisando el rumbo, pues los kushus siempre viajan en línea recta, sin preocuparse de barrancos, lagos o paredes que se puedan cruzar en su camino. Cuando han empezado a deslizarse, siguen siempre la misma dirección. Y es por eso que el jinete debe estar comprobando

constantemente que lleven el rumbo adecuado y, si es necesario, poder modificarlo.

Para hacer tal cosa, se dispone de dos cuerdas atadas a las dos aletas delanteras. En el momento del impulso se deben subir las cuerdas de forma que las aletas ofrezcan más o menos resistencia contra el suelo, y así se puede llegar a desviar el rumbo.

Teniendo en cuenta todos estos factores, podéis suponer que Galam lleva ya siete días sin ningún momento de reposo, viajando dentro de una pequeña tienda de campaña en la ancha espalda de Knug.

—¡Vete a Kurgal, me dijo él! ¡Vete a

Kurgal! Como si yo no tuviera nada mejor por hacer. Como si tan sólo se tratara de coger un tren. ¡Hala! ¡Un viaje de más de dos semanas! ¡Pero si ni siquiera he llegado a Baredinna y ya llevo siete días aquí arriba! Me voy a volver loco —dice mientras revisa los mapas dentro de la pequeña tienda, iluminándose con un ning de medida considerable, dentro de un bote de cristal—. ¿Y qué diantre hago yo, en Kurgal? ¡Pero si allí no hay nada más que hielo, por los pendientes sagrados de Nissi! Seguro que es una tontería... Además, ¡yo soy el cerebro del equipo y no un mensajero! Tendría que estar inventando cosas en mi laboratorio y no

cabalgando encima de esta estúpida tortuga... Cuando regrese, me va a oír ese consejero de las narices.

—¿*Galam*?

—¿*Nakki*? ¡*Adelante!*

—¿*Estás en Kurgal, ya?*

—¿¿*En Kurgal??* ¡*No, no!* ¡*Pero si aún no he llegado ni a Baredinna!*

—¿*Aún estás ahí?* Pues date prisa, que queda mucho por hacer. Ve directamente al campo base oeste de Kurgal, y cuando llegues, avísame. *Ishtar, Bástian y yo acabamos de llegar a Ki. Nos dirigimos al castillo. ¿Dónde está el cetro?*

—¿*El cetro?* ¡*Ah!... Sí... Bien... O sea... No lo sé, exactamente...*

—¿Cómo? ¿No sabes dónde está el cetro?

—Bueno... Es que... Verás... O sea, en la habitación donde apareció Ishtar no está.

—¿No sabes dónde está el cetro?

—¡Uhm!... No.

—...

—¿Nakki?

—...

—¿Nakki?

—...

—¿Naaaaakki...?

—...

—¡Me cago en la piel de Nissi! Este Nakki, siempre hace lo mismo. ¡Llega, da órdenes y se va sin decir ni mu!

Llevo una semana sobre este kushu patinador de las narices y encima... — refunfuña, Galam mientras abre la cremallera de la pequeña tienda—... no se ve nada en el horiz...

La visión de una gran duna de arena a escasos metros lo hace enmudecer. Y de hecho, también contribuye a ello toda la arena que se traga en el momento en el cual el kushu se empotra en el interior de la misma, tal y como hubiera hecho una bala disparada a un pajar. Desde el último impulso sólo habían avanzado un kilómetro, por lo que llevaban suficiente inercia como para hacer un agujero hasta el mismo corazón de la duna.

Despacio, sin inmutarse, tal y como

lo haría cualquier kushu en su situación, Knug saca las aletas posteriores e inferiores y empieza a hacer un túnel vertical para poder salir de aquella improvisada cripta. Galam ya se ha puesto el equipo de aire y se queja en silencio, pues es ya la tercera vez que le pasa lo mismo en los siete días que lleva de viaje.

Unos doce mil kilómetros al suroeste de donde Galam espera, impaciente, que el kushu lo desentierre, en un barco de pescadores fluviales se produce un alboroto considerable, pues hace apenas unos instantes, un Mercedes negro sin

cristales ha aparecido de la nada para caer justo encima del depósito de carga, aplastando así toda la pesca que se había capturado durante los últimos tres días.

—*Dumu tú da karkid!*

—Escuche buen hombre, que yo no le entiendo nada de nada. ¿Voy bien para llegar a Calahorra? —pregunta Ishtar sacando la cabeza por la ventana, desde encima del montículo de pescado, mientras mira a los pescadores, que gritan, histéricos, señalando todo el destrozo.

—*Dumu tú da karkid! Saàbarra!* —siguen ellos, preocupados y furiosos en grado sumo.

—¿Qué porras dicen, Bastian?

—Podríamos decir que no les ha entusiasmado especialmente que hayamos atropellado su captura...

—¡Muy bien! —dice Nakki, saliendo de su estado de tránsito, asustándolos—. Galam está a medio camino de Kurgal. En breve contactará con Ullah. Ahora vamos al castillo. ¿Dónde estamos exactamente?

Nakki saca la cabeza por la ventana y mira a los pescadores histéricos. Sin hacerles el más mínimo caso, observa el horizonte un par de segundos, y vuelve a meter la cabeza dentro del coche.

—Muy bien, estamos en el brazo superior del Sata. En unos diez

kilómetros llegaremos al puerto más próximo y allí bajaremos —dice, cruzándose de brazos y cerrando los ojos.

—Esto... Nakki... ¿Y los pescadores? Están gritando y tal... —dice Ishtar, tocándole el brazo con delicadeza.

Nakki vuelve a sacar la cabeza por la ventana.

—*Me mu ge ganba? Ullabi malah!* —les dice, y vuelve a instalarse en su asiento.

Todos los pescadores gritan contentos y siguen con sus tareas como si nada hubiera pasado.

—¡Ah! ¡Muy bien, chico! —lo

felicita Ishtar—. ¿Qué les has dicho exactamente? ¿Que les regalabas entradas para un concierto de los Cool Boys? —pregunta, curiosa.

—Les he comprado todo el pescado.

—¡Ah!... Vas así como de chulo, ¿eh?

—No.

—Ya... Escucha, por cierto... Estaría bien... Puesto que soy la heredera de todo este tinglado y tal, que aprendiera el idioma, ¿no?

Digo yo, vamos, porque si no puedo entender a las personas, lo tengo chungo, ¿eh?

—No te hace falta aprender el idioma —dice Nakki, sin siquiera abrir

los ojos—. Tan sólo debes concentrarte. Con tu herencia del trono ziti, ciertas habilidades te han sido traspasadas. Ya te lo contaré con más detalle una vez estemos en el castillo, pero, para que te hagas una idea, te diré que estas habilidades están ligadas a la esencia del planeta. Una vez aprendas a desarrollarlas serás capaz de entenderlo del todo. Pero, primero deberemos centrarnos en prepararte para superar las pruebas que te permitirán recibir la herencia.

—Pero ¿no soy ya la heredera?

—Sí, eres la heredera de los zitis, pero debes demostrar que estás capacitada para ser su reina. Si no, el

pueblo no te respetaría.

—Pues vaya mierda de herencia.

—Para que todos sepan que estás capacitada, debes mostrar tu cetro al pueblo —dice Nakki, mostrándole su cetro negro con la piedra roja—, desde el balcón real. Tan sólo herederos y grandes consejeros lo poseen, y es símbolo de poder. Así tu autoridad será aceptada por todos y cada uno de los zitis y el castillo volverá a funcionar como siempre.

—¿Qué quieres decir? ¿Volverá a funcionar? ¿Ahora no funciona? ¿Es por eso que no había nadie por ninguna parte, el día que lo vi?

—Exactamente. El día del

cumpleaños del heredero o de la heredera, el cetro del soberano anterior, Nirgal en este caso, deja de brillar y entonces el nuevo o la nueva candidata debe pasar las pruebas. Como todavía no has aparecido, actualmente hay un vacío de poder y los zitis no tienen reina. Esto puede causar muchos problemas, dañando la estabilidad de la región, y nuestros enemigos pueden tratar de aprovechar este momento de debilidad. Ahora debemos ir a hacer el comunicado oficial, informando de que la heredera ya está en disposición de hacer las pruebas.

—¡Ah! Muy bien... Y, ¿estoy en disposición de hacerlas?

—No.

—¡Ah! Muy bien, ¿no?

—No. Muy bien, no. Muy mal. Te falta mucha preparación. Yo hubiera empezado a instruirte hace muchos años, pero Nirgal dejó claro que hasta tu cumpleaños no se podía hacer nada. Nunca voy a entender el por que de su decisión.

—Muy bien... ¿Y el palo del poder dónde está?

—El palo del poder, como lo denominas tú tan alegremente, es el cetro de Zink, y está dividido en dos partes. El bastón y la piedra. El bastón pasó contigo el portal, pero no está en la habitación en la que apareciste, y la

piedra se te entrega en el momento en que superas las tres pruebas.

—Así pues, tenemos un palo que está perdido y una piedra que me darán si supero tres pruebas que no estoy capacitada para superar, ¿no?

—Sí.

—Pues suerte que, como mínimo, no nos moriremos de hambre con todo este pescado que has comprado.

—¡Qué más quisieras! —dice Bastian—. Ishtar, este pescado no se puede comer. Es tóxico. Sólo se pueden usar sus glándulas de veneno para fabricar antídotos y medicamentos.

—Oh, ¡qué bien!

Ya es la segunda vez que Ishtar ve el

río Sata, y vuelve a quedar impresionada. El Sata. Con una anchura de once kilómetros, crea una frontera natural que convierte la ciudad en una pequeña isla, reforzada por la gran muralla construida alrededor del río. La muralla rodea el río, y éste, a su vez, la ciudad.

Si a este factor añadimos que la isla es un cerro coronado por el castillo de Sata, posición privilegiada desde la cual se puede ver el horizonte mucho más allá de las montañas, podemos entender perfectamente la fama de inexpugnable que tiene la capital de los zitis.

Ningún enemigo ha podido llegar nunca a Zink cuando se han cerrado sus

accesos. Dos de ellos son fluviales: la puerta del Este y la puerta del Oeste. Pero también se puede acceder por los siete grandes puentes, tres de los cuales están al norte y cuatro al sur de la gran isla urbana.

Los puentes están contruidos sobre robustos pilares, y son levadizos en tres puntos, cada uno de ellos. Al principio, enmedio y al final, justo a la entrada de la ciudad. Llegado el momento de aislar la ciudad, los veintiún puntos levadizos se levantan, y los dos accesos laterales se cierran con tres grandes rejas hechas de un metal imposible de agujerear de dos metros de grueso cada una.

En estos momentos, Nakki, Bastian e

Ishtar, navegan bordeando la orilla de Zink, viendo el primer nivel de casas, a la altura del río. La mayoría parecen o bien casas de pescadores o bien hostales, como Casa Bukret, donde estuvo Ishtar con Galam. Siguiendo hacia el interior, se encuentra un segundo nivel, a unos quince metros por encima del nivel del río, al cual se accede a través de escaleras de piedra o rampas; allí empieza una subida progresiva y continua hasta la cumbre del cerro, donde se encuentra el castillo de Sata.

Finalmente, llegan a uno de los muelles. No es tan grande como el que Ishtar vio días atrás, con Galam. Éste es

más bien una zona de paso, para carga y descarga de mercancías o para recargar baterías mediante placas solares. Los tres bajan del coche y a continuación del barco. Nakki da, con su acostumbrada autoridad, las instrucciones necesarias para que descarguen el coche y el pescado, mientras Ishtar y Bastian lo esperan en el pequeño muelle.

Ella no puede evitar mirar una vez más sus nuevos relojes. Nuevamente, el reloj de Ki avanza con normalidad, mientras que el de la Tierra lo hace siete veces más lento. Sería curioso ver la Tierra ahora, piensa, divertida. Se imagina a su padre, tecleando a cámara lenta, o a su madre, cargando botes y

vertiendo pintura que cae lentamente, como queso fundido, por todo su estudio.

—¡Muy bien! ¡Manos a la obra! — dice Nakki, una vez terminada la negociación, pasando por delante de los dos sin dejar de andar, dejándolos plantados.

Ambos reaccionan, Bastian coge la pesada maleta de Ishtar, y lo siguen.

—¿Está muy lejos, el castillo? — pregunta Ishtar, resoplando, cuando llegan al final de las escaleras que suben a la ciudad alta.

—¡Allí lo tienes! — señala Nakki.

Y, efectivamente, desde ese punto se puede ver la cumbre de la ciudad, de la

isla y del cerro, coronado por el castillo de Sata. Y también se distinguen unos edificios muy altos al fondo, en el horizonte.

—Nakki, aquellos edificios que parecen tan modernos... ¿Qué son?

—Aquélla es la parte más nueva de la ciudad. La hizo construir tu abuela hace unos veinte años. Allí están las principales estaciones de transporte. Precisamente el año pasado se inauguró el tren aéreo que nos comunica directamente con Shapla, la capital de los kuzubis.

—¿El año pasado? Pero ¿cómo puedes saberlo, tú, si has estado once años en forma de osito en la Tierra?

—Ya te lo he dicho antes, Ishtar. No hace falta que aprendas las cosas. Las sabes y ya está. Ya te lo contaré mejor cuando estemos en el castillo.

—Caray, Nakki, pareces un Yoda... Qué profundo eres, ¿eh?

A medida que avanzan por las calles de Alto Zink, van encontrando seres de varias razas atareados en sus quehaceres diarios. Ishtar los mira con gran curiosidad.

—Así pues, ¿cuántas razas decías que había en Ki?

—Seis en total. Nosotros somos zitis, descendientes de los monos, como ya sabrás. Después están los anzuds, descendientes de los pájaros. Tienen

dedos en forma de garras y alas. Pueden volar largas distancias y viven en las montañas Hursag. Después tenemos a los kuzubis que, aunque son descendientes de los peces, son anfibios. Viven en la región Zag, que rodea en su totalidad el gran mar de Ksir, y en sus islas. La cuarta raza son los tidnums, descendientes de los felinos, corpulentos y de carácter bastante inestable. Viven en la gran región de Urgal. Y, finalmente, tenemos a los musdagurs y a los sutums, ambas razas descendientes de los reptiles, que viven en la parte inferior de Ki, Ereshkigal, y en las tierras que rodean al volcán Risk.

—¿Y los urgugs? ¿No dijisteis que era un urgug el que secuestró a la yaya?

—Sí. Ya veo que no pierdes comba, Ishtar —interviene Bastian—. Los urgugs son una facción radical de los tidnums.

—¿Los cara de gato?

—Hombre... Miden más de dos metros... ¿Cara de gato? No se me hubiera ocurrido nunca... —dice, riendo, Bastian—. En fin. Son algo cortos y no atienden a demasiadas razones. Siempre estarían guerreando y ya nos dieron muchos problemas hace bastantes años, cuando hubo una especie de guerra civil, la Guerra del Clima. Se aliaron con los musdagurs, cosa que no

se había visto nunca antes.

—Madre mía... ¡Cuánta información! ¿Y debo aprenderme todo eso?

—No, no hace falta. Sólo debes saberlo —interviene Nakki.

—¡Ah! Claro... ¿Y cómo quieres que lo sepa sin aprenderlo?

—Todo a su debido tiempo, Ishtar. Ahora lo importante es llegar al castillo y establecer el plan de acción.

## Saber lo que sabes

**A**l fin... Galam ya puede ver la fina silueta de Baredinna, la última ciudad, la que da entrada al gran desierto de Arua. Esta región, completamente árida, es la extensión de terreno deshabitado más grande de Ki. Delimita al Norte con las grandes e inevitables montañas Hursag, con el río Ambor al Oeste y con el río Jum al Este, donde empieza la región Nuzua.

Su destino es Kurgal, la montaña de

hielo. Situada al nordeste, es la montaña más fría de todo el círculo de las Hursag. Las bajas temperaturas y frecuentes precipitaciones hacen que la nieve y el hielo cubran la montaña como si se tratara de un iceberg gigantesco. Allí viven seres que pasan buena parte de su vida invernando en cavernas muy profundas, entre ellos los mubis, pequeños animales negros con el pico plano. Algunos de ellos nunca llegan a salir de su madriguera más que una o dos veces en toda su vida.

La parada en Baredinna es obligatoria, pues ya no se puede encontrar agua hasta que se llega al campamento base de Kurgal. En estos

momentos el kushu de Galam está llegando a los márgenes del río Ambor. Una vez cruzado éste, se encontrará ya en la ciudad situada a su orilla.

Ishtar, Nakki y Bástian han llegado ya al castillo de Sata. Por primera vez, Ishtar se fija en que el escudo que está en la entrada de *Can Sata* es exactamente el mismo que el que está en la puerta del castillo. Una especie de mono a la izquierda, una esbelta torre a la derecha y las letras CS —que ella siempre había atribuido a las iniciales de Can Sata— enfrente. Nunca se habría podido imaginar que la C no era de Can, sino de

Castillo.

Al cruzar la gran puerta de acceso al mismo, Nakki se activa totalmente y empieza a dirigirlos.

—¡Muy bien! Ishtar, cámbiate de ropa y ponte una indumentaria más adecuada. Encontrarás todo lo necesario en la habitación de tu abuela. Tercer piso, pasillo oeste, quinta puerta de la derecha. Allí te puedes instalar y dejar tus cosas. Cuando termines, dirígete a la sala de reuniones. Segundo piso, pasillo este, primera puerta a la izquierda. Y date prisa, por favor. Bástian, ve a la biblioteca y recoge los mapas generales de Ki, Ishtar, Ereshkigal, Zink y Shapla.

—¿Has dicho Ishtar? —dice ella,

sorprendida.

—Exactamente. Ve a cambiarte, ¡vamos!

—¿Ishtar? ¿Como yo?

—Ve a cambiarte.

—¿Hay algo en este planeta que tiene mi nombre?

—Ve a cambiarte.

—Vaaaaaaaale... ¡Puaj! Nakki... ¡pareces mi madre! ¡Hala, hasta ahora!

—dice ella, finalmente, mientras sube las escaleras, procurando recordar a dónde tiene que ir.

Las escaleras son las mismas por las que bajó la primera vez. El recuerdo es un tanto vago, puesto que en aquel



momento todavía estaba muy alterada por todos los acontecimientos. Sube hasta el tercero piso y gira a la izquierda. Nakki ha dicho la quinta puerta de la izquierda. Sigue todo recto... Una, dos... Debe girar a la izquierda...

Tres... Cuatro... ¡Y cinco!

—¡Aquí! —dice Ishtar, satisfecha con ella misma.

Abre la puerta y entra en la habitación. De pronto, siente cómo si se hubiera trasladado a su casa, a la buhardilla concretamente, donde está la habitación de su abuela. ¿Qué ha pasado? ¿Cómo puede haber vuelto a la Tierra, sin haber cruzado ningún portal?

¡Ni siquiera ha visto luces, ni el vacío!  
Se vuelve. No. No se ha trasladado.  
Sigue en el castillo. Vuelve a mirar a su  
alrededor, absolutamente maravillada.

Esta habitación es totalmente  
idéntica a la habitación de Nirgal, en  
*Can Sata*.

Ahora entiende por qué siempre ha  
considerado que la habitación de su  
abuela era un mundo aparte. Aquel  
ambiente colonial, antiguo y tranquilo, la  
gran cama con tela de seda a modo de  
mosquitera, la gran cómoda, el espejo...  
Incluso la ventana, por la que se puede  
ver una bonita vista, no de las montañas  
en este caso sino de la ciudad...

Empieza a mirar, despacio y en

silencio, andando por la habitación y entra también en el lavabo. Idéntico. Todo. Hasta el último detalle.

Deja la maleta encima de la cama y la abre. Tiene un montón de cosas por ordenar. Abre el primer cajón de la cómoda para empezar a guardarlo todo, pero descubre que ya está lleno. ¡Evidentemente! Ya se lo ha dicho Nakki. Todo aquello es ropa de su abuela.

Empieza a sacarla del cajón. Aunque hayan pasado los años, aquella ropa es del mismo estilo que la ropa de los ciudadanos que ha visto por las calles de Zink. Sonríe, y cambia de idea. Vuelve hacia donde reposa la maleta, la

cierra y la guarda debajo de la cama. ¡Ha llegado el momento de hacerse un *new look* y adaptarse al entorno!

Mientras tanto, Nakki y Bastian han llenado la gran mesa de la sala de reuniones con mapas, carpetas, documentos y un montón de aparatos extraños. La sala es rectangular, con unos grandes ventanales que dan a la ciudad en una de las paredes, y tapices con varias escenas representadas en la otra. La mesa está en medio de la estancia.

—Quizás podríamos mandar un par de patrullas... —dice, serio por una vez, Bastian.

—No, no vale la pena, sería una

pérdida de tiempo. Debemos establecer prioridades. Ahora lo más importante es que Ishtar herede su legado, aunque esto signifique postergar la búsqueda de Nirgal. No podemos saber cuánto tiempo nos llevará encontrarla y aquí, en estos momentos, estamos totalmente desamparados.

—De acuerdo, si crees que debemos hacerlo así, adelante. ¿Cuándo llegará Galam al campamento base?

—Va a tardar más o menos el tiempo que nosotros tardaremos en llegar a Shapla... Piensa que...

En aquel momento llega Ishtar. Viste unos pantalones anchos verdes y un chaleco de tela de kampuk, un resistente

tejido de lana de limp, a juego. El chaleco está lleno de bolsillos por todas partes. Debajo, lleva un jersey, también del mismo tejido, de color negro. Nakki y Bastian se la quedan mirando sin decir nada, boquiabiertos. Finalmente, habla Bastian.

—Por todos los dioses de Ki... Pero... ¡si eres el clon de Nirgal! Pero... ¡eres completamente idéntica! ¡Incluso te has puesto la ropa que ella siempre utilizaba para las misiones! No me extraña que seas su heredera. ¡Con razón Mul brilló tanto setenta y siete años atrás!

—¿Esta ropa llevaba la abuela? Vaya... es la que me ha gustado más de

la que veía. ¿Qué clase de tejido es? Y todos estos bolsillos, ¿para qué son?

—Esto es tejido de lana de limp. No tan sólo es muy resistente sino que actúa como aislante del frío y del calor. Mantiene la temperatura corporal en situaciones extremas. Los bolsillos son para contener todos los trastos de Galam. Nirgal siempre llevaba un montón encima.

—Bien, Ishtar —lo corta Nakki—. Siéntate aquí. Ha llegado el momento de contarte muchas cosas. Después ya te diré cuál es el plan de acción que seguiremos los próximos días. Pero, ante todo, tienes que comprender muy bien quién eres.

—¿No soy Ishtar? —dice ella mientras se sienta en la silla que Nakki le ha indicado—. *Pos* mira que si ahora resulta que no soy Istharr, qué rollo... Después de once años, ahora me costará mucho aprenderme otro papel...

—Te encuentras en el planeta Ki. Éste da vueltas alrededor de Utu y Kili, dos soles. Durante doscientos diecinueve años giramos alrededor de Utu, y durante ciento cuarenta y seis días alrededor de Kili. Así pues, un ciclo completo dura un año, es decir, siete años en la Tierra. El planeta es como una esfera aplanada, lo que implica que tenga dos hemisferios claramente marcados. El superior recibe el nombre

de Ishtar, y el inferior Ereshkigal.

—¡Guau! ¿Me llamo como la mitad del planeta?

—Exactamente. Tu abuela escogió tu nombre porque siempre le había gustado mucho. Como te decía, aunque el planeta sea casi plano, hay una cúpula artificial redonda que lo rodea completamente. Esta cúpula es necesaria para la sostenibilidad del planeta. Si no fuera por ella, el desgaste que provoca el cambio de sistema solar, lo acabaría destruyendo con el paso del tiempo.

—O sea, que este planeta es un saldo.

—Desde que naciste hace once años en la Tierra, es decir, setenta y siete

años atrás en Ki, eres la heredera de Nirgal. Esto quiere decir que eres la máxima representante de los zitis, y que tu poder llega hasta las mismas fronteras de la región Kigal. Eres la líder de los zitis, de la misma forma que lo son los otros cinco representantes de las otras razas del planeta. Los anzuds, que viven en las Hursag, los kuzubis en Zag, los tidnums en Urgal, los musdagurs en Kur, y los sutums en Kibala.

—¡Uf! Qué nombres más complicados. Nunca me podré aprender todo esto...

—¡No tienes que aprendértelo! Sólo...

—Sí, ya me lo has dicho un montón

de veces. Mira que eres pelmazo. Sólo tengo que saberlo. ¡Pero aún no me has dicho cómo lo puedo saber sin aprendérmelo primero!

—Mira, Ishtar. —Bastian se acerca y se sienta en una silla junto a ella—, ser el representante de una de las razas no sólo te da poderes legislativos, sino que también te desarrolla una serie de habilidades ligadas al planeta. Los seis representantes estáis compenetrados con la esencia de Ki. Con el entrenamiento adecuado, llegáis a desarrollar todas vuestras habilidades innatas para poder sentir el planeta.

—¿Sentir el planeta?

—En cierta forma, podríamos decir

que acabáis formando parte del propio planeta.

—Y esto, ¿qué quiere decir?

—Por ejemplo, todos estos nombres de las razas, las regiones, la geografía... si puedes dominar esta habilidad, no deberás aprenderlo. Sencillamente lo sabrás, porque el planeta lo sabe.

—¿Quieres decir que me puedo conectar con el planeta y saberlo todo de golpe?

—Puedes saber todo lo que está relacionado con él. Sus lugares, sus habitantes, su historia... Todo lo que es intrínseco a él.

—¡Pero esto es mucha información!  
¡Si lo llego a saber todo de golpe, me

explotará la cabeza!

—No, no funciona así... Veamos...  
¡Mira! —Nakki se dirige a una de las grandes ventanas que dan al exterior y coge un tiesto con una planta roja. Regresa al lado de Ishtar y la deja encima de la mesa, frente a ella—. ¿Ves esta planta?

—Sí...

—Muy bien. ¿Qué planta es?

—Ni *flowers*.

—¡Muy mal! Sí que lo sabes. Vamos, concéntrate, Ishtar... —mueve su silla y la acerca a la mesa. Él se pone detrás de ella y le habla en un tono bajo, casi susurrando—. Mírala bien... Concéntrate y déjate llevar. Sólo mira la

planta y concéntrate en ella. Mira cómo es, los detalles, los colores...

Ishtar mira la planta. Tiene hojas gordas y rojas y el tronco es de un verde muy oscuro. No parece tener nada extraño. El tallo es bastante grueso y tiene una flor blanca. Nunca ha visto una planta como esa, aunque, de alguna forma, le suena. Quizás le suena porque es...

—Es una Klep, de la familia de las Gark, muy frecuente en las afueras de los bosques de Oklum. Es una planta con una flor aromática y pegajosa, de grandes hojas lanceoladas con el reverso y el anverso rojizo. Florece en tiempo de Kili. Las flores son blancas,

de seis a ocho centímetros de diámetro, y tienen, en la punta de los pétalos, una mancha púrpura que en ésta todavía no ha salido porque no ha llegado a la mitad de su ciclo. El fruto es una cápsula con diez compartimentos. Se caracteriza por producir una especie de resina muy aromática denominada klepar, que tiene aplicaciones en medicina natural y también se utiliza en la confección de perfumes —dice la boca de Ishtar, de un tirón, casi sin respirar.

# Los veintiún factores



xactamente —dice Nakki, mirando a Bástian con complicidad.

—¡Bravo! —grita él, contento.

—Pero... Pero... Pero... ¿Cómo puedo saber yo eso? ¿Qué es Kili? ¿Qué es Oklum?... Yo jamás lo he...

—¿Aprendido? —remata Nakki—. Exactamente. Jamás lo has aprendido, jamás lo has estudiado... Y, aún así... lo sabes. Pero este ejercicio es muy fácil. No es necesario ser un heredero para

saber el nombre de una planta. Con entrenamiento suficiente, muchos kiitas pueden llegar a saberlo.

—¿Tú también? —pregunta Ishtar.

—Sí, por supuesto.

—¡Ah! Claro... Ahora lo entiendo.

¡Por eso sabías que en Neo Zink se habían hecho obras aún sin haber estado tú por aquí! ¿Lo sabías sin haberlo aprendido también?

—Exactamente.

—Ostras... Entonces... ¿Lo puedo saber todo?

—Potencialmente, sí. De hecho, cuando hayas desarrollado al máximo esta habilidad deberías llegar a ser una de las seis personas que más saben de

este planeta.

—¿Los seis líderes?

—Exactamente.

—¡Pues eso me iría la mar de bien para los exámenes en el *cole*! ¡No debería ni estudiar!

—Sí, pero en la escuela dudo que te pregunten nada del planeta Ki. Además, esta planta no deja de ser un concepto muy simple. Deberás entrenarte mucho para llegar a dominar conceptos abstractos, objetos que no has visto nunca, hechos que sucedieron en el pasado...

—Ostras... ¿Me pondrás deberes? Y si no los hago ¿me pasarás una nota para que la firme mi madre? La falsificaré,

¿eh? ¡Que para eso soy muy buena!

—Ishtar, tus habilidades se centran en tres planos y existen siete niveles de perfeccionamiento en cada uno de ellos. A medida que vayas avanzando, podrás llegar a obtener los veintiún factores básicos.

—¡Uf, madre mía, vaya curro! Casi que prefiero estudiar, ¿eh?

—Evidentemente, también deberás estudiar.

—¡Ah! Muy bien... Pues casi que prefiero las colonias de verano.

—Escúchame bien. Este ejercicio de la planta es de los más básicos. Está en el primer nivel del plano conceptual. Éste, te da habilidades de conocimiento,

como por ejemplo, saber qué son las cosas, cómo es el planeta, o los hechos que han sucedido a lo largo de su historia. El segundo plano, es el sensorial. Éste va más allá y te permite sentir lo que siente Ki. Por ejemplo, si hay un huracán en algún sitio, si un pueblo está padeciendo o, incluso, poder verlo con tus propios ojos. Finalmente tenemos el plano mental. El que consigue decirte cómo te ven los demás. La habilidad de empatía, por ejemplo, y otros aspectos más bien relacionados con la mente. Tiene como referencia a los demás. Puede darte a conocer si una persona tiene buenas intenciones, si te está tomando el pelo o,

incluso, lo que puede estar pensando.

—¡Hey! Sí, sí... ¡Eso me pasó!

—¿Leíste el pensamiento de alguien? ¿Cuándo?

—¡En el mercado! Cuando llegué a Ki por primera vez. Estaba en el mercado y había una mujer de éstas parecidas a peces que estaba observando una tienda. Al principio pensé que me hablaba, pero después vi que no movía la boca, y que, de hecho, la tenía cerrada. Poco a poco la cabeza se me fue llenando de voces y voces ¡y de más voces todavía! ¡No me las podía sacar de encima! ¡Y cada vez sonaban más fuerte! Casi me desmayé hasta que Galam me encontró.

—Ya veo. Sí. Este tipo de telepatía es más bien pasivo. Te puede pasar cuando los pensamientos de las otras personas no son muy importantes. Verás... De la misma forma que tú puedes leer la mente de los demás, ellos pueden evitar que lo hagas. El que esté más entrenado es el que acabará por decidir hacia dónde se inclina la balanza.

—Y, ¿todo el mundo tiene esta habilidad?

—No, de hecho no es así. La gran mayoría de gente no la puede controlar. Su subconsciente llega a proteger su mente de forma más o menos efectiva. Los pensamientos de la gente que va por

la calle o al mercado, mientras mira las tiendas, son relativamente poco importantes y su subconsciente los deja pasar, sin más. Es como si alguien, sin fijarse en que lo está haciendo, pensase en voz alta. Lo que dice tiene tan poca importancia, o es tan poco secreto, que, inconscientemente, puede llegar a pensar en voz alta. En cambio, cuando estás hablando con alguien, raramente empezará a pensar en voz alta lo que debe decirte o lo que debe callarse, es por eso que es mucho más difícil llegar a leer el pensamiento.

—¡Caramba! Y tú, ¿sabes hacerlo?

—Yo tengo dieciocho factores básicos. Ése es mi límite como

consejero mayor. Me faltan los últimos tres factores del último nivel. Al séptimo nivel sólo tenéis acceso los herederos. Tan sólo puedo mejorar con ayuda externa, como mi cetro o este anillo de Melam —dice Nakki, enseñando el anillo que lleva en el dedo.

—¡Uo! ¡Haces trampa! ¿Tienes una chuleta en este anillo?

—Ishtar, es muy importante que entiendas una cosa. Para poder recibir la herencia y que todos te acepten como líder, debes superar tres pruebas. Y si no tienes cinco niveles de habilidad en cada uno de los planos, como mínimo, ni tan sólo vas a sobrevivir al intento.

—¡Ah! ¡Vaya! Muy bien, ¿no? ¿O sea que si no paso las pruebas me muero? Qué chungo, ¿no?

—Va, no hagas caso de Nakki, siempre ha sido un exagerado —dice Bastian, viéndola un poco preocupada.

—Ishtar, esto no es un juego. ¡Eres la heredera de los zitis! Creo que no te imaginas lo que representa ser quien eres, ni en qué contexto histórico nos encontramos. Hasta estos momentos, Ki ha estado viviendo un período de paz, pero ciertos indicios señalan que todo puede cambiar de un momento a otro.

—¡Ostras! ¿Justamente ahora, con mi llegada? Vaya mala suerte, ¿no?

—¡Precisamente porque has llegado tú, Ishtar! Lo que está sucediendo ahora no son simples coincidencias. Todo el mundo en Ki sabía el día exacto en que cumplirías los setenta y siete años. Mul, el satélite que rota alrededor de Ki, brilló con intensidad la noche de tu nacimiento, tal y como lo ha hecho cada vez que ha nacido un heredero. No fue casualidad que secuestraran a tu abuela una semana antes de tu aniversario, ni que quisieran cerrarnos el paso cuando estábamos intentando volver ahora, a Ki. De hecho, estoy totalmente seguro de que la desaparición del cetro está también relacionada con lo demás.

—Y, ¿cómo es que mi madre no es la

heredera?

—La herencia no pasa siempre de generación en generación. Hay muchas generaciones que no heredan el legado. Cuando Nirgal tuvo a Anna, Mul no brilló.

—Pero aunque eso sea así, ¿por qué mi madre no sabe nada de nada de todo este tinglado?

—A tu abuela le tocó vivir en una época de gran inestabilidad. Usumgal, el señor de los musdagurs, había declarado la guerra a las otras cinco razas con el fin de conseguir el control del planeta, y Nirgal lideró el equipo que acabó derrotándolo. Después de esa guerra, Ki quedó totalmente maltrecho, y las tareas

de reconstrucción se han estado realizando hasta ahora mismo. Tu abuela no quiso que tu madre sufriera en absoluto. Prefirió dejarla viviendo tranquila en la Tierra, ajena totalmente a todo este mundo. Cuando tú naciste, Mul nos indicó que serías la heredera. Entonces tu abuela lo organizó todo para poder darte, a su debido tiempo, su legado.

—Ostras... y, ¿por qué no me habló antes de Ki? Si me hubiera avisado con tiempo, estaría mucho más preparada, y...

—Asimismo se lo dije yo a Nirgal. Si hubiera sido por mí, ¡tú hubieras nacido en Ki! Pero ella no quiso. Se

limitaba a decir que tenía sus razones para ello.

—Cuando tu abuela se pone tozuda, ¡ni Nakki puede con ella! —comenta Bastian, divertido, desde la otra punta de la mesa.

—¡Bien! ¡Bien! Pero, entonces, ¿qué debemos hacer? Va, va, ¡que ya me estoy emocionando! —dice Ishtar, impaciente.

—Tranquila, Ishtar. Como heredera, siempre debes conservar la calma y la tranquilidad. Y, sobretodo, debes acostumbrarte a seguir estos cuatro pasos: análisis, diagnóstico, estrategia y plan de acción. Si tienes siempre claros estos cuatro puntos, sabrás afrontar con garantías de éxito los problemas. Primer

paso, análisis. Nos encontramos en un momento delicado. Para empezar, han secuestrado a Nirgal. Además, tú no estás preparada para superar las tres pruebas, y aún no puedes recoger el legado. Y a esto cabe añadir que los tidnums han intentado matarnos y que, no sabemos cómo ni por qué aún, controlan los portales ínter dimensionales.

—Qué buena pinta tiene todo, ¿verdad?

—Pasemos al diagnóstico. Debes analizar nuestros puntos fuertes y débiles. En este apartado verás que no vamos bien. Nuestro único punto fuerte es que te tenemos a ti, pero no tienes ni el cetro ni la piedra. Nuestra única

oportunidad es entrenarte a fin de que pases las tres pruebas, y encontrar el cetro. Pero tenemos otro punto fuerte. Los aliados. Podemos contar con grandes amigos que podrán ayudarnos en caso necesario.

—¡Ah, muy bien! Al menos no está tan chungo... Estaba empezando a pensar que debería hacerlo todo yo, solita. ¿Llamamos a estos amigos y pedimos unas pizzas? Podríamos alquilar una *pele*, y...

—Hablemos de la estrategia —sigue Nakki, imperturbable—. Tan sólo hay una estrategia posible. Debemos actuar con discreción total y absoluta. Ahora somos vulnerables. Muy vulnerables. Lo

que debemos hacer es esconder totalmente nuestro rastro y trabajar desde la sombra, de forma rápida y efectiva.

—Vale, ya voy pillando el truquillo... No está mal eso que dices, ¿eh? Y ahora tan sólo falta...

—Exactamente. ¡El plan de acción! Lo primero que debemos hacer es buscar refuerzos. Seguidamente investigaremos donde está Nirgal y, al mismo tiempo, te entrenaremos para que puedas superar las pruebas. Trabajaremos en equipos para ser más eficientes. Bastian trabajará conjuntamente con Iduh en la sala de control de la Tierra. Serán nuestro

soporte allí, y nos informarán en caso de que haya noticias referentes a tu familia.

—¡Hecho! —dice Bastian, marcando unos puntos en un gran mapa—

—Pues casi que me voy, que estoy viendo que el próximo portal se abrirá en treinta y cinco minutos.

—Éste no lo cojas. Primero Ishtar debe darte una cinta falseando una llamada desde Itacoatiara para sus padres.

—¡Oh! Y, ¿qué debo decirles? ¿Les puedo contar lo del Mercedes, y que hemos atropellado la captura de unos pobres pescadores?

—Mira, haz lo que quieras... Pero no hables de lluvias de ranas.

—¡Oh, muy bien!

—Bastian, recuerda que la llamada debes hacerla, como mínimo, un par de horas después de la supuesta llegada al aeropuerto de Manaos. Ishtar, tú y yo vamos a ir a buscar al quinto integrante del equipo ¡y uno de los más importantes! Prepara el equipaje porque nos vamos a Shapla, la capital de Zag, en el territorio de los kuzubis.

—No sé de qué me hablas...

—Los peces —aclara Bástian.

—¡Ah! Vale, los que son azules, así como peces... ¿Y Galam?

Galam, aunque aún no lo sabe, ha ido a buscar a la sexta integrante del equipo. Ullah.



# 21

## Anzuds

 desde hace tres días Galam está viendo Kurgal, la más alta de las montañas Hursag. Kurgal es el pico más elevado de Ishtar, con una altitud de 8230 metros, y por eso puede ser visto desde gran parte de la región Arua y de la región Nuzua. Después de dos semanas de viajar instalado en la concha de Knug, está deseando llegar ya de una vez al campamento base.

Poco a poco, va dejando atrás el

desierto central de la región Arua. Mientras avanza, las dunas de arena seca dan paso a tierra húmeda, y, más adelante, a las primeras zonas heladas. Y cuando el hielo se va enseñoreando del paisaje, Knug se desplaza a mayor velocidad, y las sacudidas son más bruscas. En condiciones normales, Knug puede arrancar a doscientos cincuenta kilómetros por hora, y desplazarse más de cien kilómetros hasta llegar a unos cincuenta kilómetros por hora, momento en el que vuelve a impulsarse para coger velocidad. En la helada superficie, su velocidad punta es muy superior, lo que produce un malestar general en Galam, que lleva ya siete días seguidos sin pisar

el suelo, desde la parada en Baredinna.

En estos momentos, sin embargo, se encuentra ya en la recta final de su viaje. Tiene la entrada de Kuroe, la última ciudad antes de llegar al campamento base Oeste al alcance de su vista. Esta zona está básicamente habitada por anzuds, la raza que vive en las Hursag. Los anzuds no construyen grandes ciudades, sino que viven en casas y refugios dispersos por todo el anillo de montañas que envuelve Ishtar. Estos refugios se encuentran en grupos de tres o cuatro en los lugares más inverosímiles de cada montaña. Por la misma esencia de su forma de vida y el espíritu libre que la caracteriza, esta

raza es totalmente nómada. Los refugios son comunitarios y no pertenecen a nadie, de tal manera que cualquier anzud puede llegar a uno y vivir en él el tiempo que crea más conveniente. Siempre se puede acceder a ellos de forma libre, las puertas no tienen cerraduras ni llaves, dado que su misma ubicación hace imposible que nadie, que no sean los mismos anzud, pueda ni siquiera acercarse.

Raramente viven durante más de seis meses en el mismo lugar, salvo cuando una anzud procrea, momento en el cual ella y su pareja se establecen en un punto concreto hasta que las criaturas han nacido y aprenden a volar. En el

momento en que se ven capacitados para seguir viajando, vuelven a cambiar de hogar. Los refugios se mantienen en buen estado gracias a todos. Cuando un anzud llega a una casa o a un refugio, no tan sólo vive en él, sino que colabora en su mantenimiento. Así se asegura que todos estén siempre en buenas condiciones.

Kuroe es, de hecho, lo más parecido a una ciudad que pueda existir en la sociedad anzud, y eso la convierte automáticamente en su capital, y a la vez, en el punto de referencia obligado de quien se desplaza a las Hursag. Aparte de acoger habitantes autóctonos, Kuroe es un punto de especial interés turístico, y llega gente de todas partes

del planeta para practicar actividades de nieve en las zonas más accesibles de Kurgal. Es por ello que se pueden encontrar allí gran cantidad de hoteles, pensiones y hostales, y una gran variedad de servicios tanto para los turistas como para los propios habitantes de la zona.

Ishtar, sentada en una silla de la sala de reuniones, se concentra.

—¡Vamos, dílo! —le pide Nakki, por enésima vez.

—Uhm... —Ishtar frunce el ceño y trata, una vez más, de concentrarse.

—Ishtar, pero... ¿se puede saber qué

estás haciendo? ¡La respuesta no te llegará por mucho que arrugues la nariz, cierres con fuerza los ojos o hagas un recital de muecas! ¡No son maneras! ¡Se trata de concentrarse, y no de distorsionar los músculos de la cara! Va, intentémoslo de nuevo... ¿Dónde se encuentra Glik?

—Vale, vale... A ver... Glik... Glik... uhm... Gliiiiik... Está en...

¿Lituania?

—¡Oh, Ishtar! —se desespera el normalmente imperturbable consejero mayor—. ¡Así no se puede avanzar! ¡No te estás esforzando en absoluto! Llevamos una semana entera entrenando tus habilidades ¡y sólo has conseguido

los dos primeros niveles de cada plano!  
Por favor, ¿cómo quieres pasar así las pruebas?

—Ostras, ¡es que esto es muy chungo, tío! ¿No hay algún truquillo? ¡Esa parte de saber lo que son las cosas me sale muy bien!

—Sí, ¡pero sólo si las estás viendo! ¡Aún no me has definido nada de nada sin verlo o tenerlo delante!

—¡Ay! ¡Es que es muy complicado! ¿Quizás podríamos hacer una pausa y tomarnos un cafelito? Va, ¡invito yo!

—Veamos... Cierra los ojos y deja la mente en blanco.

—¿Y cuento hasta diez y tú te escondes?

—Ishtar...

—Vaaale... Ya está. Ojos cerrados y mente en blanco.

—Muy bien. Te ayudaré un poco. Primero piensa en la palabra Glik y en su sonido. Concéntrate tan sólo en esta parte.

—Vale... Ya está...

—Muy bien... Sin dejar de pensar en eso, añádele ahora el concepto de una gran llanura, y de un lago. El sol brilla, es un día cálido... —Ishtar, con los ojos cerrados y relajada, empieza a imaginarse una llanura verde, con un gran lago azul. Hace calor, el sol ilumina todo el paisaje—. Ahora imagina personas tumbadas en la hierba,

o bañándose, o jugando... —Ishtar empieza a verlas. Algunas nadan, otras dormitan, otras corren por el prado—. Y déjate llevar por tu pensamiento... —Ishtar sigue imaginando cosas. Poco a poco, la escena se presenta en su mente de forma más definida. Unos juegan con una pelota, otros les están mirando... Focaliza su atención en uno de ellos. Está sentado en la hierba mirando el paisaje, relajado. Es una persona de gran envergadura, de compleción robusta. Empieza a pensar que puede tratarse de un tidnum. Sí, efectivamente es un tidnum. De hecho, todos son tidnums. Todos aquellos seres que aparecen en la escena son tidnums.

Entonces lo ve claro.

—¡Glik, capital de la región Urgal!  
¡Al suroeste del planeta! Hace frontera  
con las Hursag y está delimitada por el  
río Kas. ¡Ole, ole! ¡Está clarísimo!

—Correcto. Pero has necesitado mi  
ayuda. Ishtar, ¡yo no estaré siempre a tu  
lado para darte pistas! Debes ser capaz  
totalmente de saber qué son las cosas,  
oyendo tan sólo su nombre. He debido  
decirte el lugar que era, y además te he  
descrito buena parte del mismo. Tu  
objetivo es saberlo todo sin ningún tipo  
de ayuda externa. Va, sigamos... Plano  
sensorial... ¿Qué tiempo está haciendo  
en la isla de Kampoola en estos  
instantes?

—Jooooo, Nakki, tío, va... Déjame descansar un rato, ¿no? ¡Llevamos así cinco horas! ¡Me voy a volver loca!

—Ishtar, debes comprender que...  
—en el mismo instante Nakki enmudece y deja la mirada perdida.

A esas alturas Ishtar ya sabe qué está pasando. Alguien está comunicándose con él.

—...

—*Sí, Galam. ¡Dime!*

—...

—*Perfecto. Ahora debes dirigirte al campamento base Oeste. Cuando llegues allí, súbete a una zona elevada. Te aconsejo que sea el pico de Las tres cabezas. Allí busca algún sitio cerrado*

*y tranquilo. Deberás localizar una anzud.*

—...

—*No, yo no puedo. Está en el interior de Kurgal.*

—...

—*Sí, ya lo sé, pero seguro que podremos.*

—...

—*No, no tienes tiempo de tomarte un chocolate calentito, Galam. Vete directamente a donde te digo.*

—...

Nakki vuelve en sí, y la ligera sombra de una sonrisa cruza su cara, siempre seria.

—*¡Muy bien! Galam ya ha llegado a*

su destino. Por hoy ya hemos trabajado suficiente, Ishtar. Prepara tu equipaje. Nos vamos a Shapla.

—¡Oleeeeeeeeeee! Ya me estaba agobiando tanta mente en blanco.

—¡Oh!, No te creas que te vas a librar así como así. Seguiremos entrenando por el camino.

—Nakki, tío... debes aprender a divertirte un poco, ¿eh? ¡Eras más simpático como osito! Cuando acabe todo esto te llevaré un día a una discoteca, en la Tierra, ¿eh? ¡Ya verás como te gusta!

—Ishtar, en diez minutos te quiero en el recibidor —dice él, saliendo por la puerta.

—¡Puaj! No tienes remedio —grita ella, antes de salir corriendo.

Diez minutos después, Nakki está ya esperando en la puerta de entrada, mirando con impaciencia a lo alto de las escaleras, cuando ve aparecer a Ishtar, con una mochila en la espalda.

—Bueno, señor profe, ¿a dónde vamos de excursión?

—Nos dirigimos a Shapla —dice Nakki mientras abre la puerta e indica a Ishtar que salga.

—Muy bien y ¿dónde está eso? —pregunta ella, despreocupada.

—Dímelo tú, Ishtar.

—¿Eh? ¡Ah, no! No vuelvas a empezar, ¿vale? Ya estoy harta de clases

de geografía aplicada de este tipo. Me dejan agotada. ¿No puedes decirme, simplemente, donde está?

—No hace falta que te lo diga. Ya lo sabes.

—¡Bah! ¡Qué rabia me da! ¿Y, cómo vamos a ir para allá? Porque el Mercedes ha quedado hecho cisco. ¿A caballo? ¿En barco? ¿A pie?

—Iremos en tren.

—¿En tren? ¿Tenemos trenes en Ki? ¡Ostras, chico!, Estáis de un moderno... ¡Yo que pensaba que todo esto era tan medieval!

—No te equivoques, Ishtar. Aunque gran parte del planeta conserva un aspecto medieval, como tú dices, la

tecnología aquí está mucho más avanzada que en la Tierra. Pero, al contrario que allá, en Ki no hay tanta densidad de población y aún no existen las grandes aglomeraciones urbanas. Debes pensar que Zink es la ciudad más extensa y poblada de todo el planeta. Podríamos considerarla la capital virtual de Ishtar, así como Zapp sería la de Ereshkigal. Ahora nos acercaremos a NeoZink, la parte más moderna de la ciudad, la última que se ha edificado. Se trata de una zona en la que se han concentrado todas las grandes infraestructuras de comunicaciones. Es el gran punto de salida y de llegada de la ciudad. Desde allí puedes coger

trenes, barcos, y todo tipo de transportes.

—¡Caramba! Pues sí que lo tenéis bien montado.

Ishtar y Nakki siguen hablando mientras atraviesan las calles del casco viejo. Las casas, en esta zona aún de apariencia medieval, definen callejuelas estrechas en las que sus habitantes hacen vida normal. Pero, desde una de ellas, alguien no pierde de vista a Ishtar y a Nakki en ningún momento. Una sombra, dos ojos en la oscuridad, unos movimientos cortos y rápidos, esconden a aquél que lleva más de una semana rondando el castillo, siguiendo a todos sus habitantes cada vez que han

accedido al exterior.

Después de un buen paseo, durante el cual Nakki ha estado interrogando a Ishtar hasta que ésta ha podido asegurar que Shapla es la capital de la región Zag, habitada por los kuzubis, los dos llegan a NeoZink. Allí el paisaje cambia completamente. Ya no hay casas medievales, éstas han dado paso a altos edificios, la mayoría de ellos hoteles; las callejuelas han pasado a ser grandes avenidas, y los discretos muelles donde reposaban las pequeñas embarcaciones se han transformado en un puerto inmenso, en el que hay barcos tan grandes como edificios enteros. Ishtar va mirando boquiabierta a su alrededor.

Se dirigen a la estación central, que a Ishtar le recuerda mucho a las grandes estaciones o aeropuertos de la Tierra. Gran cantidad de terminales, altavoces que indican en todo momento los transportes que vienen o se van, montones de gente con maletas corriendo arriba y abajo, y las taquillas donde se venden los billetes.

—Muy bien, Ishtar, hemos llegado. Vete a comprar dos billetes para Shapla —dice Nakki, señalando una taquilla.

—¿Yo?

—Exactamente. Pide dos billetes para ir a Shapla.

—Pero, ¡si yo no hablo este idioma ni consigo entenderlo! Cómo quieres que

lo hable si jamás lo he...

—... ¿estudiado?

—¡Oh, noooo! —protesta Ishtar, viendo claramente las intenciones de Nakki—. No me digas que también...

—Plano conceptual, nivel tres.

—¡Oh, no, no! Va, pídelos tú, y yo lo intentaré mientras vayamos a... —pero Nakki ya ha colocado a Ishtar ante un mostrador, desde donde un anzud la mira fijamente, esperando.

—¡Ah!... ¡Oh!... Uhm...

—Concéntrate —dice Nakki.

Ishtar se concentra. Se concentra en el concepto que quiere transmitir. Concretamente quiere una cosa. Un billete. De hecho quiere dos, por tanto,

debe transmitir el concepto querer, la cantidad dos y el concepto billete. Además del destino, Shapla. Deja a un lado su propio idioma y su forma de construir frases, y reserva su mente a conceptos puros. Querer, destino, cantidad, pasaje... Poco a poco llega a pensar sólo en la esencia de lo que quiere transmitir. El puro concepto, dejando a un lado su nombre o su forma física.

—*As mina siten tum Shapla, tukumbi* —dice la boca de Ishtar.

El anzud teclea rápidamente en un pequeño teclado y dos billetes salen de una especie de pequeña impresora.

—*Mina kugs* —responde,

mostrándole la palma de la mano. Entonces Nakki da una bolsita a Ishtar.

—Dale dos kugs de color... — empieza a decir Nakki.

—... ¿azul? —completa Ishtar.

—Exactamente —dice Nakki, con un ligerísimo esbozo de satisfacción en su VOZ.

Ishtar, contenta, abre la bolsa. Está llena de piedrecillas del tamaño de guisantes. Son preciosas, brillantes y transparentes. Verdes, azules, rojas y amarillas. Coge dos azules y se las da al anzud, que le entrega a cambio los dos billetes.

—¡Toma! —dice Ishtar, devolviéndole la bolsa y dándole los

billetes a Nakki—. ¿No debes felicitarme? —insiste, mientras van hacia la terminal.

—¿Felicitarte? ¿Por qué?

—¡Oh! ¡He sabido hacerlo a la primera! Y además, le he entendido cuando me ha contestado. ¡Y he sabido que debía darle los guisantes azules! ¡Creo que lo he hecho muy bien! Merezco una felicitación, ¿verdad?

—Sólo has hecho lo correcto, Ishtar.

—¡Oh! Eres un tacaño, Nakki.

Mientras se alejan, un pequeño ser se acerca a la taquilla. Mide un metro y medio de altura, tiene el cuerpo alargado y una cola bastante desarrollada, y viste completamente de

negro. Un sombrero cubre del todo su cabeza dejando tan solo entrever sus grandes ojos como de cristal. Las manos revelan que tiene piel escamosa y de color verde y membranas interdigitales.

—Un billete para Shapla —pide al anzud mientras no pierde de vista a Ishtar y a Nakki.

## Ullah

**N**i tiempo me ha dejado para tomar un chocolate caliente! ¡Llevo dos semanas encima de este kushu de caparazón duro como una piedra y ni tan sólo me ha dejado tomar un chocolate caliente! ¡Vete al pico de Las tres cabezas, dice! ¡Cómo si estuviera aquí, al lado! ¡Vete a un sitio tranquilo, dice! ¡Y todo para contactar con un anzud! ¡Diablos de anzud! ¡Qué manía más estúpida ésta de vivir en el interior de la maldita montaña!

Galam se dirige, ahora a pie, con una mochila, al pico de Las tres cabezas, una pequeña montaña al pie de Kurgal, que conforma un valle muy frecuentado por el turismo, dada su facilidad de acceso y escasa elevación. Los turistas menos experimentados en las actividades de nieve siempre suelen optar por este destino. Más allá queda el pico de los Burgals, y finalmente la gran Kurgal. El pico de Las tres cabezas es en realidad una gran explanada con un despliegue hotelero considerable, y la última zona habitada antes de afrontar los Burgals.

Galam se dirige al Kiu, un hotel pequeño pero acogedor situado al inicio

de la gran explanada de la cima. Conoce a la dueña, una anzud siempre dispuesta a colaborar. El interior del hotel es rústico, muy similar, en estética y funcionalidad, a los refugios de los anzuds. Todo en madera y con una gran chimenea de piedra en el recibidor, aunque en general suele estar situada en la sala de estar. Grandes sofás de lana de limp alrededor del fuego, en los que se sienta la gente, hablando de forma distendida mientras toman bebidas calientes. Galam entra y se dirige al mostrador de recepción, detrás del cual está un ziti.

—¡Buenos días, señor! Quisiera hablar con Kimilda, por favor.

—¿Quién pregunta por ella? — responde el ziti, mirando con cierta desconfianza a Galam.

—¡Galam! —se escucha una voz desde la otra punta del recibidor.

La voz es de una anzud muy alta recién llegada a la casa. Aún lleva la gorra con gafas que utiliza para volar, y una chaqueta marrón cubierta de nieve, que se saca para dejarla encima de uno de los sofás próximos a la chimenea, junto con la gorra y las gafas.

—¡Kimilda! —responde Galam con una sonrisa—. ¡Cuánto tiempo sin vernos!

—¡Oh, eso es porque tú no vienes nunca por aquí! ¡Sabes perfectamente

que soy una de las pocas anzuds que puedes localizar con toda facilidad!

—¡Ay, Kimilda! Este clima no es para mí... Yo prefiero lugares más cálidos... ¡Ya tengo ciento dos años y debo cuidarme!

—¡Oh, no será para tanto! Se te ve la mar de bien... Cómo si por ti no pasaran los años... Eres un exagerado... Pero siéntate, ¡siéntate y hablamos! ¿Quieres tomar algo?

—No quiero nada, graci... Uhm... Bueno, quizás... ¿Puedo pedir un chocolate caliente?

Kimilda sonrío.

—¡Un chocolate caliente para Galam! —pide al ziti de la recepción.

Unos minutos más tarde, Galam y Kimilda hablan, sentados alrededor de una mesita, cerca de la chimenea.

—Y, dime... ¿Qué te trae por aquí, tan lejos de Zink?

Galam mira a su alrededor, discretamente, tal y como hizo aquel día en Casa Bukret, antes de empezar a hablar...

—La situación es complicada, Kimilda... Creo que vuelven tiempos difíciles...

—¡Oh! Vaya... Ya decía yo que esta paz estaba durando demasiado.

—El caso es que necesito contactar con alguien del interior de Kurgal.

—¡Oh! Desde aquí no tendrás ningún

problema. ¿Es muy grave?

—Bien, digamos que los urgugs vuelven a estar metidos en el ajo.

—¡Oh! No me digas... ¿Otra vez? ¡Son unos cabeza de chorlito! ¡No se puede confiar en ellos!

—Sí. No hace falta que lo digas.

—Y, entonces, ¿qué puedo hacer por ti?

—¿Podrías proporcionarme un sitio tranquilo para buscar al anzud?

—Sí, por supuesto. Ningún problema. ¡Sígueme! —dice Kimilda, levantándose.

—Podríamos esperar que llegara el chocolate, ¿no te parece?

—¡Después, Galam! ¡Lo primero es

lo primero!

Galam y Kimilda, él con cierta reticencia, suben al primer piso. Kimilda entra en una de las habitaciones. El interior es muy austero. Tiene una cama, un espejo y un pequeño armario.

—¿Te sirve?

—¡Es perfecta! —dice Galam al ver que la calefacción hace que aquel espacio sea cálido y cómodo.

—¡Pues te espero abajo! ¡Si necesitas algo, no dudes en pedírmelo! ¡Viva Ki libre! —grita Kimilda, levantando el puño, al salir.

—¡Viva Ki libre! —repite, sin mucho ánimo Galam, mientras le vienen

a la mente viejos recuerdos asociados a esta frase.

Galam deja la mochila en el suelo, y se sienta encima de la cama. Se quita los zapatos y adopta la posición de flor de Loto. Deja la mente en blanco y se concentra en el consejero mayor. Primero en su nombre. Después en su imagen... Y, poco a poco, tan sólo en su esencia. Ésta es la técnica que siempre ha utilizado, y que siempre le ha funcionado. Galam ha llegado a conseguir quince factores de habilidad, pero la telepatía siempre requiere muchísima concentración, más aún si se quiere hacer a larga distancia.

—*Nakki... ¿Me oyes?* —pasan sólo

unos segundos.

—...

—*Ya estoy en el pico de Las tres cabezas. He llegado al hostel de Kimilda. Tu dirás.*

—...

—*¿Ullah? ¡Oh! ¿No lo dirás en serio? ¿Ullah? Pero si hay muchísimos anzuds capaces de...* —protesta Galam.

—...

—*¡Oh! Eres... De acuerdo... ¡De acuerdo!*

Galam deja en espera a Nakki y concentra ahora su mente en la anzud. Ullah es alta, muy alta, casi llega a los dos metros. Sus alas miden unos cinco metros de punta a punta, y, como todos

los anzuds, tiene plumas por todo el cuerpo y pico en lugar de nariz. Divertida, alocada... Loca. Ya tiene su imagen. Ya la ve. Riendo, haciendo el tonto. Finalmente, intenta concentrarse en la esencia. La siente muy débil, muy lejana, pero ya la tiene.

—*Ullah... ¿Me oyes?*

—*Servicio de pizzas a domicilio El pájaro caliente. ¿Diga?*

—*¿Ullah?*

—*No. Se equivoca. Aquí sólo hay pizzas a domicilio. ¿Quiere la oferta 3x2?*

—*¡Oh!, Ullah, ¡ahora no! Esto es serio. ¡Estamos muy mal, en medio de una crisis planetaria!*

—*Vaaaaaaaaaaaaaale, de acueeeerdo... Supongo que las pizzas pueden esperar. ¡Hola, Galam! Tú siempre tan divertido. Dime... ¿Qué quieres?*

—*Estoy en el hotel de Kimilda. He venido siguiendo las indicaciones de Nakki para reunirme contigo. ¿Por qué tienes esta manía de meterte en el interior de Kurgal, donde nadie puede contactar contigo? Eres un caso perdido.*

—*¡Oh! ¿Has hecho todo esto por mí? ¡Gracias! ¡Gracias! ¡Me embarga la emoción! Te firmaré un autógrafo si quieres incluso. ¡Y gratis!*

—*¡Oh! Basta... Basta... Estoy*

*agotado, Ullah. Llevo dos semanas montando un kushu, y... En fin... Es igual. Te paso a Nakki.*

—¡Muy bien!

—...

—*Servicio de pizzas a domicilio El pájaro caliente. ¿Diga?*

—...

—*Yo también te quiero, Nakki.*

—...

Nakki corta por lo sano la comunicación y vuelven a conectar Galam y Ullah.

—*¿Ya está? Que rápido... ¿Qué quería?* —dice él.

—*Una cuatro estaciones con doble de queso.*

—*¡Oh! Ullah... ¡De verdad!*

—*Ya te lo contaré, ahora no hay tiempo. Espérame donde estás, que vengo volando.*

—*¡Muy bien! Hasta luego...*

Galam abre los ojos y estira las piernas. Tiene aún para un buen rato antes de que llegue Ullah. Se deja caer sobre el cojín y tiene el tiempo justo de cerrar los ojos antes de quedarse totalmente dormido.

Nakki e Ishtar están llegando a su destino. Una voz anuncia por megafonía que la próxima parada es Shapla. Ishtar lo entiende a la primera.

—¿Ya hemos llegado? —se sorprende—. Sí que es rápido este tren, ¿verdad?

—Es un tren magnético. Lo probaron en la Tierra, en Shangai. Como dio buen resultado se ha construido también aquí, con algunas mejoras.

—¿Qué quieres decir con eso? ¿Que lo construyeron en China?

—Muchas veces los científicos zitis de Ki prueban tecnología punta en la Tierra. Y si da buenos resultados, la instalan aquí. Éste, por ejemplo, funciona con energía solar. Las placas están en el techo de cada uno de los vagones.

—¿Quieres decir que hay más zitis,

en la Tierra?

—Exactamente.

—¿Cuántos?

—Dímelo tú.

Ishtar no quiere ya discutir por el hecho de que Nakki se niegue a darle la respuesta porque sabe que no se la va a dar. Así pues decide concentrarse otra vez. Los conceptos son ziti, Tierra y cantidad. Ya empieza a dominar sus habilidades. Tan sólo debe hacer una abstracción preliminar de los conceptos genéricos de lo que necesita saber, y concentrarse en ellos, mientras deja la mente en blanco.

—Dos millones trescientos treinta y un mil quinientos en total —dice—.

¿Dos millones trescientos treinta y un mil quinientos? —repite, sorprendida.

—Exactamente.

—Pero, ¡madre mía! ¡Eso es una burrada de gente! ¿Y como es que no lo sabemos? Y ellos, ¿lo saben? ¿Hay alguien que lo sepa?

—Unos sí, otros no. Ahora bien, esta cifra corresponde sólo a zitis hijos de zitis, como tu abuela, por ejemplo, o tu madre. Los zitis y los humanos somos cien por cien idénticos genéticamente, y por eso la compatibilidad no es problema para la procreación. Tú, por ejemplo, eres hija de una ziti y de un humano. Para saber el número exacto deberías haber eliminado el concepto

ziti y haberte concentrado en zitis intersección humanos.

De pronto, Ishtar piensa en lo que Nakki acaba de decir. Ella, como Gerard, es hija de una ziti y de un humano. Su padre es humano y su madre ziti. Es la primera vez que piensa en ello, y se le ocurre una idea.

—¿Gerard también tiene habilidades zitis?

—Mul no brilló cuando nació Gerard, pero aún y así es nieto de Nirgal. Evidentemente tendrá algunas habilidades zitis, igual que las tiene Anna. Pero, en ambos casos, las habilidades no llegarán a desarrollarse nunca, a no ser que reciban

entrenamiento o que pasen un puerto...  
—la mirada de Nakki vuelve a quedar perdida. Alguien está procurando contactar con él.

—*¡Adelante, Galam!*

—...

—*¡Muy bien! Debemos contactar con Ullah.*

—...

—*Galam, déjate de monsergas. Concéntrate en Ullah y contacta con ella, rápido. Voy a mantener abierta la comunicación contigo. Cuando la tengas, haces de puente.*

—...

Pasan unos segundos, durante los cuales Nakki sigue concentrado.

—¿Ullah? —dice Nakki, finalmente.

—...

—Ullah, los urgugs han secuestrado a Nirgal y han conseguido la tecnología de traspaso interdimensional. Alguien ha robado el cetro de Zink, e Ishtar no está preparada para superar las tres pruebas. Te necesito en el castillo de Sata dentro de cinco días. ¿Entendido?

—...

—Lo tomaré como un sí. Recuerda... ¡Cinco días! Ni uno más ni uno menos. ¡Ah! Por cierto... Tráeme tú misma a Galam de vuelta. Hasta luego.

Nakki vuelve en sí justo en el momento en que la megafonía indica que

han llegado a su destino.

—Muy bien, ya tenemos a Ullah — dice, satisfecho—, ahora vamos a cazar a Zuk.

Se levanta y se dispone a salir. En el mismo instante, un personaje, hasta el momento sentado al final del vagón, también se levanta.

—¿Quién es Zuk? Y, por favor, no me digas que te lo diga yo, ¿eh?

—Es el consejero de Kuzu, el líder de los kuzubis.

—¡Ah, caramba! Y entonces, ¿qué es lo que debemos hacer?

—Exactamente, ¿qué parte del plan de acción no has entendido todavía?

—Veamos... ¡Sí! Es cierto.

Debemos reunir refuerzos, y dividirnos por equipos. Por un lado, investigar donde está la abuela, y, por el otro, entrenarme a mí para que pueda pasar las tres pruebas. ¿Es correcto?

—Exactamente.

—¡Oh! ¡Muy bien! ¿Tengo premio?

—No.

—Me lo temía.

Salen juntos del tren. Y ante ellos...

Shapla.

## Kuzubis



amos, despierta! ¡Venga, venga, despierta! ¡Nos espera un largo viaje! —grita Ullah mientras zarandea a Galam, que duerme profundamente.

—¿Eh? ¿Qué? ¿Cómo? ¿Quién? —murmura él, medio dormido todavía.

—¡Buenos días, señor Galam! ¿Cómo se encuentra hoy su majestad?

—¡Ah!... Eres tú, Ullah... ¡Hola! ¿Ya estás por aquí?

—Más bien sí. ¿Éste es todo el

equipaje que traías? —dice ella, señalando la bolsa que Galam dejó en el suelo.

—¿Uhm? ¿Eh? No. Faltan algunas cosas que he dejado en el kushu —dice Galam, mientras termina de incorporarse y se va desvelando.

—¡Perfecto, porque ya te lo he traído hasta la entrada del hotel! ¡Vamos! Que Nakki tiene prisa.

—Nakki siempre tiene prisa — replica él, refunfuñando.

—Nada de quejas. ¡Venga, debemos volver a Zink! —deja caer Ullah, antes de salir por la puerta con la mochila de Galam.

—¿No tendré ni un momentito de

descanso? —lloriquea Galam,  
siguiéndola.

En el exterior está nevando. Ullah ya está en la entrada del hotel. Ha desplegado una especie de saco de dormir con correas, y las está ajustando una a una.

—¡Oh, no! No pretenderás que vuelva en duggan, ¿verdad?

—Por supuesto. Hemos de llegar a Zink antes de cinco días. No hay otra posibilidad para llegar a tiempo. Ya le he dicho a Kimilda que te cuide el kusu.

—¿Y si tú vas volando y yo vuelvo con Knug?

—Nakki nos quiere a los dos. Y no disimules, que sé que te gusta —dice

Ullah, mientras se coloca unas correas en las rodillas.

—¡Oh, sí! Me encanta volar a cinco mil metros de altura dentro de un saco. Además, sin paracaídas ni alas propias —sigue protestando Galam, mientras se acerca al kushu y coge unos mapas del interior de la tienda.

Mientras, Ullah se ha colocado una correa más grande en la cintura, y otra en los hombros, de tal manera que el saco queda paralelo a su cuerpo, dejándole pies y manos libres.

—Va, no te quejes tanto y ponte dentro —dice ella abriendo las correas a lo largo del saco y después una cremallera hasta la mitad.

Galam pone sus pies en el saco, y queda de pie ante Ullah, dándole la espalda. Ella, sin perder tiempo, cierra la cremallera y las correas de seguridad. Volar es lo que mejor saben hacer los anzuds y ésta es la forma que han utilizado desde siempre para transportar pasajeros. Un saco largo, atado delante del cuerpo, con correas en las rodillas, en la cintura y en los hombros. Ullah abre sus casi cinco metros de alas, de punta a punta. Realiza unos movimientos de calentamiento con la cabeza y las manos, y dobla las rodillas. Finalmente, se pone el casco y las gafas.

—¡Vamos a despegar!... Una... —  
empieza a contar.

—Esto es muy claustrofóbico, Ullah... Estás segura de que no podría...

—... dos...

—¿No te has pasado apretando las correas?

—Y... ¡tres!

Con una fuerte flexión de rodillas y dándose un pequeño impulso con las alas, Ullah se eleva unos pocos metros. A partir de este momento el mismo aire vuelve a dar fuerza a las alas, y con un nuevo fuerte impulso, la anzud sube a gran velocidad hasta una altura impresionante. En tan sólo dos segundos las casas del pico de Las tres cabezas parecen de juguete y ellos todavía

siguen ganando altura. Desde su posición, Galam puede ver la rápida caída de los copos de nieve y, debido a la acción del viento, como más de uno entra en el saco.

—¡Voy a quedarme congelado! — grita, con un cierto aire de desesperación en la voz—. ¡Aquí está entrando nieve!

—Ahora vamos a ganar altura y pasaremos por encima de las nubes, ¡no te preocupes! —responde Ullah.

La anzud lucha contra la tempestad. Volar con buen tiempo es mucho más relajado pues se pueden aprovechar las corrientes de aire caliente, pero con nieve es más difícil y cansado. Poco a

poco, batiendo con fuerza las alas, va ganando altura, hasta que finalmente, un último impulso la sitúa justo en medio de las negras nubes y, con un último esfuerzo, termina por superarlas. Ahora la tempestad está por debajo, las nubes son como una gran alfombra de algodón, y sobre ellos brilla el pequeño Kili, que puede dar al fin algo de calor a los agradecidos viajeros. Ullah abre un bolsillo de su chaqueta y consulta la brújula.

—¡Rumbo oeste-suroeste! ¡Zink nos espera!

Shapla es como una obra de arte de

tamaño natural. El contraste con Zink es tan grande que a Ishtar le parece imposible que esté tan solo a medio día de camino, gracias al tren magnético. Shapla es una ciudad flotante. Y no es que esté mantenida en el aire, sino que las estructuras de las casas, de las torres y de cualquier edificación son de una constitución alta y fina, con diversos niveles formados por plataformas, que vuelven a dar pie a nuevas construcciones. De esta manera, la parte inferior es un gran vergel; las casas, las tiendas y otras construcciones jamás están a ras de suelo, sino en alguno de los niveles de las altas torres. Tan sólo éstas están aposentadas en el suelo de la

ciudad.

Las plataformas de las torres, de forma circular o elíptica, están en diversas posiciones, dependiendo de cada caso. Algunas son concéntricas, y otras están desfasadas hacia uno de los laterales, o pueden llegar a resultar un anexo a la estructura principal, aunque queden aisladas, pues hay gran cantidad de túneles conectándolas y actúan de puente por donde pasan los peatones. De hecho, en Shapla sólo se encuentran peatones.

—Los kuzubis no utilizan medios de transporte —dice, de golpe, la boca de Ishtar, sorprendiéndola a ella misma.

Nakki e Ishtar se han dirigido a un

ascensor de cristal que está justo en medio de la plataforma elevada en la que se ubica la estación de tren.

—Exactamente. La forma de vida de los kuzubis es muy diferente a la nuestra. El único medio de transporte que encontrarás en toda la ciudad es este tren. Y nada más. Los kuzubis van siempre a pie, por el jardín que puedes ver en el nivel inferior. Se acercan a la torre a la que quieren ir, y los ascensores les suben hasta el nivel que les interese. No se puede construir nada de nada en el jardín de la base, salvo las torres.

—¿Hay veintiuna, verdad?

—Exactamente. Aunque Shapla esté

construida en tierra firme, la gran mayoría de ciudades kuzubi, todas ellas con esta misma arquitectura, se encuentran en el Ksir, donde en lugar de un jardín, en el nivel base encontramos el mar. En Shapla cada torre tiene unas mil hectáreas de terreno, formado por las diversas plataformas. Éstas están colocadas de manera que obtienen el máximo de horas de Kili y Utu, sin taparse la luz unas a otras. En función de la ubicación de la torre, las plataformas están colocadas en una u otra posición. Además, todas las torres pueden girar sobre su eje en caso de necesidad — dice Nakki mientras señala el paisaje de altas torres que se ve desde el ascensor

transparente.

—Qué maravilla, ¿verdad? Pero esto de que no haya coches... Y, ¿si tienen prisa?



—La forma de vida kuzubi es muy diferente, como ya te he comentado, Ishtar. Dedicán gran parte de su tiempo a la meditación. Además, todos tienen grandes habilidades mentales. La mayoría de veces se comunican entre ellos telepáticamente, y es por eso que no ven imprescindible desplazarse. Y, en caso de necesidad, disponen de animales de transporte, como caballos, kushus o otras bestias.

—¡Caramba! ¿O sea que no hablan nunca? ¿Sólo piensan en voz alta?

—Exactamente. Es como la telepatía, pero en lugar de leer el pensamiento al otro, el que piensa y quiere ser escuchado envía sus palabras

a la mente del que escucha. El rey de los kuzubis tiene el noveno nivel mental.

—¿Noveno? Creía que solo se podía llegar al séptimo...

—Así es en el caso de los zitis, pero no para los kuzubis. Cada raza tiene sus propios niveles. Pero, aunque tenga el noveno nivel mental, no puede superar el quinto sensorial ni el séptimo conceptual. Todas las razas suman, en total, veintiún factores, pero los tienen segmentados de forma distinta. Además, debes recordar que el último nivel siempre es tan sólo para el heredero o la heredera. Aunque podrás utilizar el cetro cuando llegues a dominar quince factores, no será hasta que obtengas los

veintiuno cuando podrás obtener de él el poder máximo. La piedra actúa como potenciador de tus factores, y el bastón canaliza el poder. El cetro es, de hecho, un arma poderosa para un líder poderoso —sigue diciendo Nakki justo cuando el ascensor está indicando que ya han llegado al nivel cero.

Salen al exterior y ven un inmenso jardín, que llega hasta el mismo horizonte, extendiéndose ante ellos. Como los únicos edificios existentes son las veintiuna torres, y las plataformas más bajas están a una altura de trescientos metros, parece que, en lugar de edificios, son extraños árboles del propio bosque. Se puede, sin ningún tipo

de problema, mirar a lo lejos y ver el horizonte.

—Como puedes ver, la base de Shapla es, en su totalidad, un gran y espléndido jardín. Los ciudadanos visten largas túnicas y alpargatas y pasean tranquilamente por la hierba, o se sientan bajo los árboles, donde meditan casi sin mover un solo músculo.

—¡Guau! —exclama Ishtar—. Es precioso. Es magnífico. Es genial. Me encanta.

—Ya verás como la forma de vida... —Nakki interrumpe la frase y deja la mirada perdida.

Esta vez, Ishtar también oye la voz.

—*Sed bienvenidos a Shapla, Ishtar,*

*heredera de los zitis, y Nakki, Consejero Mayor.*

—*Muchas gracias, Kuzu. Agradecemos tu acogida y te pedimos audiencia urgente* —piensa Nakki a su vez.

—*Audiencia concedida. Os espero en la sala del Origen. Hasta pronto.*

Y se corta la conexión.

—Qué chulo es esto, ¿eh? Es como cuando vas al extranjero, que te llega un *sms* al teléfono y te da la bienvenida, pero en chulo, chulo, ¿eh? Este mundo es una pasada.

—¡Vamos! —dice tan sólo Nakki, empezando a caminar.

Por la torre de la que han

descendido, un pequeño ser se dirige también al nivel cero, pero no por ascensor, como hace todo el mundo, sino bajando por una de las paredes exteriores, cabeza abajo. Ya no lleva ni chaqueta negra ni sombrero, y se puede ver el verde oscuro de su piel escamosa. Con movimientos rápidos y cortos va bajando todos los niveles de la torre sin perder de vista a Ishtar y a Nakki. Cuando llega al suelo, su color de piel adquiere un tono más claro, similar al de la hierba que está pisando. Sin sobresalir del suelo, los sigue a una distancia prudencial.

Después de un tranquilo paseo por el jardín de Shapla, Nakki e Ishtar entran

en una de las torres a través de un ascensor de cristal idéntico al que han utilizado para bajar de la torre de la estación. Una vez dentro, Nakki no aprieta ningún botón sino que toca el techo del habitáculo con la piedra roja de su cetro. El ascensor se pone en marcha.

—¿Que has hecho, Nakki?

—Para acceder a la sala del Origen debes disponer de un permiso. No todo el mundo puede entrar en ella.

—¡Ah, caramba! Es como un pase VIP, ¿eh? Eres un enchufado, tío.

Veintiún pisos más arriba, el ascensor se detiene y abre sus puertas. Una gran sala circular con las paredes

de vidrio desde donde se puede ver todo Shapla aparece ante ellos. En toda la estancia no hay absolutamente nada, salvo un cojín, pegado a la pared de enfrente donde está sentado un kuzubi, que les da la espalda, situado en posición de Flor de Loto.

—*Bienvenidos* —oyen en su mente.

—*Muchas gracias* —piensa Nakki.

—*¡Hola!* —piensa Ishtar, a su vez, sorprendiéndose a ella misma al oír sus pensamientos.

El kuzubi del final de la habitación se levanta y se dirige hasta donde están. Viste una larga túnica y alpargatas, como todos los kuzubis. El único elemento que lo diferencia de los demás es el cetro

que lleva en su mano. Es largo y esbelto, con una piedra azul al final.

—*Ha pasado mucho tiempo desde la última vez que nos vimos, Nakki.*

—*Tiempos muy difíciles fueron aquéllos en los que te pedimos ayuda, y tiempos difíciles son los que se acercan ahora y por ello volvemos a necesitarla.*

—*Conoces de sobra nuestra neutralidad ante los diversos conflictos entre habitantes de Ki. Nuestra participación no ha lugar.*

—*No podemos esperar que todo sea tan complicado como la última vez. La sucesión del legado de los zitis está en peligro, y los tidnums utilizan Kadingir*

*libremente. Estoy seguro de que Usumgal está detrás de todo esto. El musdagur que nos ha estado siguiendo desde hace más de una semana es una prueba clara de ello. Pero debe haber alguien más involucrado. Alguno de los nuestros, me temo. Unos cuantos urgugs no pueden controlar esta tecnología sin ayuda.*

*—Sé perfectamente lo que está pasando, Nakki, pero te repito que nuestra neutralidad debe mantenerse. No podemos ser partidistas en una guerra entre razas.*

*—Si los musdagurs controlan Kadingir, esto acabará afectándonos a todos.*

—Y es por eso que Zuk irá nuevamente con vosotros.

—Gracias, Kuzu.

—No debes darme las gracias. No es ninguna ayuda. No forma parte de un nuevo equipo. Considéralo un informador. Va con vosotros tan sólo para informarse e informarme a mí de lo que está pasando. Tiene instrucciones claras de no intervenir en ningún conflicto. Tan sólo elaborará informes de cuanto suceda y me los ira transmitiendo de forma periódica.

—Que así sea.

—¡Hasta pronto Nakki! —Kuzu se gira hacia Ishtar—. Es un placer haberte conocido, Ishtar, heredera del

*legado de los zitis.*

*—Igualmente, señor Kuzu. Mucho gusto, ¿eh? Espero que la próxima vez tengamos un poco más de tiempo para ir a comer unas pizzas o tomar un cafelito... Es que hoy vamos un poco pillados.*

*—Que así sea* —remata Kuzu, haciendo una especie de reverencia con la cabeza dirigida a sus huéspedes y volviendo a su cojín.

Ishtar y Nakki vuelven al ascensor y esta vez Nakki sí que aprieta el botón de la planta cero.

—¿Qué querías decir con lo de que hay un nosequé que nos está siguiendo desde hace una semana?

—Hay un musdagur que nos espía desde que entramos en el castillo. Y nos ha seguido hasta aquí. Ahora está aquí detrás, a unos cincuenta metros, escondido en la hierba.

—¿Ah, sí?

—Sí.

—¡Caramba! Y, ¿cómo lo sabes?

—Cuarto nivel. Tienes que ser capaz de seguir y de saber si te siguen, detectando presencias.

—¿Y, por qué crees que nos sigue?

—Seguramente para informar Usungal, el señor de los musdagurs, de todos nuestros movimientos.

—Éstos son los que se parecen a los lagartos, ¿no? Y... ¿por qué nos

dejamos seguir?

—Si lo eliminamos, van a enviar a otro. A éste ya lo tenemos controlado. No espíará nada que no queramos que espíe. Además, es evidente que antes o después nos habríamos reunido con Kuzu. Usumgal no sabrá nada que no se haya imaginado ya.

—Corrígeme si me equivoco, Nakki. De entre los tigres hay unos cuantos, los más malvados, que se han aliado con los lagartos... y su rey es un súper lagarto muy malo que se llama Usumgal.

—Podríamos decirlo así.

—Nakki, ¿esto es de locos! Y el tal Zuk, ¿quien es?

—El consejero mayor de Kuzu.

—Y, ¿dónde está?

—Aquí —dice Zuk.

# Usumgal



El cuerpo del musdagur cae muerto al suelo. Silencio. Usumgal empieza a hablar lentamente, en voz baja y siniestra, siseante.

—Sois unos ineptos. Sois de lo peor de la raza. Sois peor que cualquier sutum, y me avergüenzo de vosotros. No merecéis vivir. Ni tan solo merecéis que gaste mis fuerzas en daros muerte.

El señor de los musdagurs no mueve ni un músculo. Está sentado en su trono y

tiene a dos de sus súbditos de rodillas ante sí, más el cuerpo del tercero, que ya no cuenta.

—Haced lo que sea, pero no volváis aquí sin el cetro. Es una ziti vieja y estúpida. No me importa como la hagáis confesar, pero si no volvéis con ese maldito cetro correréis la misma suerte que él —dice, finalmente, señalando el cadáver a sus pies.

—Sí, señor —contestan ambos, aterrorizados.

—Y ahora ¡fuera! Y quitad de mi vista a este desgraciado.

Los dos musdagurs recogen a su compañero muerto y salen con rapidez de la sala del trono. De pronto, Usumgal

deja la mirada perdida.

—*¡Adelante, Akú!*

—...

—*De acuerdo, que todo se haga según está previsto.*

—...

—*Tan sólo ella. Los otros dos pueden morir.*

—...

—*Muy bien. Sigue informando.*

Usungal se levanta del trono y baja las escaleras con parsimonia para acercarse al gran ventanal acristalado, único en todo el castillo. Su piel verde y escamosa ha ido arrugándose con el paso del tiempo. Su rostro, dominado por sus grandes ojos de mirada fija y

oscura, es de facciones duras y crueles.

—Parece ser que Kuzu ha vuelto a romper la neutralidad de la que tanto alardea —dice una voz, sibilante, a su espalda.

—¡Oh, sí! Pero dudo que esto te sorprenda. ¿Me equivoco, Kurgo? —dice Usumgal sin volverse hacia su interlocutor.

—¡Oh! No, en absoluto. Los zitis son tan estúpidos como fáciles de prever. Aunque sea sin Nirgal, están repitiendo exactamente el mismo proceso que la última vez.

—Exacto —dice Usumgal, mirándolo y volviendo al trono—. Incluso están reuniendo a los mismos

integrantes del viejo equipo.

—¿También Zuk?

—Sí... Pero esta vez todo será diferente. He esperado doscientos diez años para poder atacar a Nirgal en su momento más débil y ahora la tengo en mis manos. Esta vez la heredera no podrá conseguir el legado. Y cuando la niña ya no moleste, nadie podrá detenerme.

—¿Aún sigues con esa idea? Es estúpida. Deberías matar a la vieja Nirgal ahora mismo. Este tiempo en que la mantienes con vida es un punto débil y va en nuestra contra. Déjate de ideas extrañas y máatala sin demora.

—No, viejo consejero, no. Aún no.

En el otro hemisferio de Ki, hace un par de horas que el tren con destino a Zink ha salido de Shapla. A cuatro kilómetros escasos, una lucecita roja pegada a la vía va emitiendo de forma intermitente. Ishtar, Nakki y Zuk están en el vagón restaurante.

—¿Zegudo que no quedeiz comez nad? —dice Ishtar, sin ceremonias, comiendo a dos carrillos.

—Ishtar, no hables con la boca llena. Y menos cuando puedes comunicarte perfectamente con nosotros por telepatía.

Tres kilómetros.

—¡Oh, perdón! —piensa Ishtar—.

*Es que me parece tan raro esto de hablar con la mente. Es un poco complicado, qué buena está esta carne, pero me acostumbraré, a ver si puedo repetir.*

—Ishtar, debes separar los pensamientos que quieres transmitir de los que no quieres transmitir. Es pura cuestión de enfoque —dice Zuk, mentalmente.

Dos kilómetros.

—Bien, pues así están las cosas, Zuk. Ni cetro, ni Nirgal, ni las tres pruebas. Y, además, un montón de urgugs cruzando Kadingir, y ese musdagur pesadísimo, que nos está

*siguiendo todo el rato.*

—*Sí, ya lo he notado. Está un par de vagones atrás.*

Un kilómetro.

—*¿Sabéis que dais mucha rabia cuando hacéis esto? Vais como de chulos.*

—*Eres el vivo reflejo de Nirgal* — dice Zuk, mirando a Ishtar a los ojos.

El tren llega a la pequeña luz intermitente.

—*Sí, ya me lo han dicho más...* — empieza a decir Ishtar.

En aquel instante, se produce una fuerte explosión y todo el tren, atrapado en la onda expansiva, traquetea. Empiezan a perder velocidad mientras

se oye ruido de hierros retorciéndose y olor a quemado. Nakki abre la ventanilla y mira al exterior.

—Han descarrilado el tren. Los tres últimos vagones han volcado y nosotros estamos perdiendo velocidad. Un grupo de siete todo terrenos se acerca. Parece que se dividen en dos subgrupos. Cuatro se quedan en los vagones volcados y los demás vienen hacia aquí —dice Nakki y cierra la ventana rápidamente.

—Es una lástima. Íbamos muy bien de tiempo —comenta Zuk, sin perder la calma.

—Ishtar, ésta es una buena ocasión para aprender a actuar en situaciones límite —dice Nakki, volviendo a

sentarse mientras los pasajeros en general chillan histéricos, saltan por las ventanas o corren de un lado al otro por el vagón.

—¿Que, qué? —dice Ishtar.

—Bien, ya sabes. Los cuatro puntos que nunca debes olvidar.

—¿Los cuatro puntos? ¿Qué cuatro puntos? ¿Qué diablos estás diciendo? ¿Y qué hacéis los dos ahí sentados, tan tranquilos?

—Ishtar, concéntrate, por favor. Veamos... Análisis... ¿Recuerdas?

—¿Ahora quieres que me ponga a analizar? Pero, ¿estás de coña o qué?

—Los nervios y las reacciones extemporáneas no te servirán de nada

ahora —añade Zuk.

—Vamos, Ishtar... Análisis... — repite Nakki, tranquilamente, aunque ya están solos en el vagón.

—Sí, sí... Análisis... Uhm... Estrategia... No, no... Uhm... Análisis, diagnóstico, estrategia y plan de acción.

—Exactamente. Análisis, vamos a ello... Ya verás como, a base de hacerlo muchas veces, te saldrá intuitivamente.

—Análisis... uhmm... A ver... Han hecho descarrilar el tren en el que viajamos porque deben de querer matarnos. Nosotros somos tres, ellos son... Uhm... —se concentra en los ocupantes de los coches-Catorce... ¡Catorce! Ellos son catorce. Y deben ir

armados. Y nosotros, ¿tenemos algo?

—Nada.

—¿Ni las pastillitas ésas tan monas, de colorines?

—Nada.

—¡Ostras, Nakki, tío! Eso era mucho más fácil con las pastillas que explotan, ¿eh? ¡Así no vale! A ver... Pues... Nosotros tenemos... Un vagón restaurante.

—Diagnóstico.

—A ver... Puntos fuertes... Uhm... Bien, vosotros dos tenéis una montón de habilidades, ¿no? Unos dieciocho puntos cada uno... Y, puntos débiles... Somos pocos y mi abuela ha desaparecido... Perdón, no quería decir esto... Estamos

desarmados.

—Correcto. Estrategia —insiste Nakki cuando el vagón ya ha frenado del todo.

—Muy bien... Podemos enfrentarnos a ellos directamente o escondernos... Pero estamos en medio del desierto... Y necesitamos seguir como sea nuestro viaje... No podemos enfrentarnos a ellos en frío. Debemos sorprenderlos de alguna forma.

—Plan de acción.

El grupo de vagones ya se ha parado totalmente y los todo terrenos negros los han rodeado. Se abren las puertas y dos tidnums armados bajan de cada coche y se dirigen hacia lo que queda del tren.

Entre ellos van haciéndose señales y siguen acercándose, hasta que al final entran en los vagones y empiezan a rastrearlos. Los encuentran completamente vacíos.

—¿Qué? ¿Están dentro o no? — gritan desde el exterior.

—Aquí no hay nadie. Todo el mundo ha saltado por las ventanas mientras estábamos llegando. Deben de estar en el otro grupo de vagones, el que se ha quedado más... —el tidnum calla y olisquea el aire—. Uhm... ¿A qué huele? ¿Es gas?

Son las últimas palabras que se escuchan antes de la nueva explosión. El resto de tidnums se echan al suelo al

oírla, y, mientras van cayendo trozos de vagón del cielo, tres dunas de arena se levantan y, desde dentro, Zuk, Ishtar y Nakki corren hasta los tres coches, ahora sin ocupantes. Nakki y Zuk arrancan los coches rápidamente y se alejan a toda prisa. El coche de Ishtar no se mueve.

—¿Qué pasa aquí? ¿Quién se lleva los coches? —grita el jefe de los tidnums, que se ha salvado de la explosión y acaba de levantarse del suelo—. ¿Quién los conduce? ¡Avisad por radio a los demás! ¡Se han llevado dos coches!

Y, siguiendo sus órdenes, dos tidnums empiezan a correr hacia el

coche de Ishtar.

—¡Madre mía! ¿Qué rayos es todo esto? —dice Ishtar, en el interior de su 4x4, viendo que el coche no tiene llaves de contacto, y que, aparte del volante, está todo lleno de botoncitos con indicaciones kiitas—. ¡Nakki! —piensa con todas sus fuerzas.

—¿Qué? —oye que le responde.

—*¡Este coche es muy complicado! No entiendo nada de lo que hay escrito! ¿Cómo lo arranco?*

—*Es un coche de la Tierra adaptado por los kiitas. No podíamos imaginar que el interior fuera así. Busca el botón que pone «motor» y apriétalo* —responde Nakki justo en el

momento en que los dos tidnums ven a Ishtar dentro del coche.

—¡Es una ziti! ¡Es ella! Está dentro del coche —grita uno de ellos.

Al oírlo, el resto de tidnums que se han salvado de la explosión se ponen a correr también hacia el coche.

—*Nakkiii... ¡Media docena de tidnums asesinos vienen corriendo hacia mí y no sé leer este idioma! ¿Cómo es el símbolo de motor?*

—*Dímelo tú* —oye a través de su mente.

—*¿Estás de coña? ¿Ahora debo decírtelo?*

—*Exactamente.*

Sin tiempo ni ganas de discutir,

Ishtar se concentra mientras un tidnum de casi tres metros salta hacia la puerta, con claras intenciones de arrancarla de un zarpazo. *Motor* piensa Ishtar. *Motor*. Y en la misma fracción de segundo que el símbolo aparece en su mente, Ishtar lo aprieta y el coche sale disparado, provocando que el tidnum choque contra la puerta y la haga saltar por los aires. Ishtar coge fuerte el volante y zigzagueando voluntariamente para disuadir a los posibles perseguidores, consigue esquivar a los tidnums y se aleja del tren destruido. Los tres coches están ya lejos y el jefe de los asaltantes maldice con fiereza al darse cuenta de que, con los coches, ha desaparecido la

radio que le permitiría pedir refuerzos.

—¡Argh! Iros a buscar a los demás a los primeros vagones, ¡rápido! ¡Vamos! —grita, desesperado, mientras los tidnums que no tienen nada roto van a buscar los coches que se han quedado en el primer grupo.

—*Nakki, nos hemos salvado por los pelos, ¿verdad?*

—*Podríamos decirlo así.*

—*Bien. ¿Os ha gustado mi plan?*

—*Quizás un poco arriesgado, pero no está mal del todo para ser el primero.*

—*¡Oh! Sí... Seguro que tú lo hubieras hecho mejor.*

—*Exactamente.*



## Los seis líderes



omitare.

—Pues deberás  
compartir espacio en el  
duggan con tu vómito, porque no tengo  
intención de parar hasta Baredinna.

—¡Oh, venga, Ullah! ¡Por favor!  
Hace siglos que estoy en este saco...  
¿No podemos parar ni un momento,  
aunque sólo sea para estirar las piernas?

—Estíralas dentro del saco.  
Debemos ser puntuales. Ya sabes cómo  
es Nakki.

—¡A mí con esas! ¿Desde cuándo te importa lo que dice Nakki? Pero si jamás le has hecho caso, tan sólo escuchabas a... ¡Oh, oh! Espera un segundo... ¡Tú lo que quieres es volver a ver a Zuk! Está claro... por eso tienes tanta prisa.

—¿A Zuk? Pero si ni tan solo sé si se ha apuntado a la excursión...

—¡Oh, no! Va, no me vaciles. Los dos sabemos perfectamente que Nakki está reuniendo al viejo equipo. La historia se repite. El viejo cascarrabias Usumgal contra todos, y todos contra el viejo Usumgal. Él ataca a todos los demás, y los demás formamos un equipo para derrotarlo.

—Hay un montón de kuzubis en Zag.  
No tiene por qué ser él.

—Pero mejor para ti si lo es, ¿me equivoco?

—¿Sabes qué te digo? Que me es totalmente indiferente.

—Sí, seguro... Y a mí me encanta viajar en este maldito duggan...

—¡Aaaaaahhhh! —empieza a gritar Galam, debido a una maniobra rápida de Ullah dando diversas vueltas sobre su eje, para hacerlo callar de una vez por todas.

—¡Ullah, no vuelvas a hacer eso!

—¡Venga, si en el fondo te encanta!

¡Unas horitas más y ya llegamos!

Nakki, Ishtar y Zuk han abandonado estratégicamente dos de los tres vehículos robados a los tidnums, y se dirigen al Puente de Shapla, la entrada nordeste de Zink.

—Por cierto, Ishtar... ¿Qué niveles has conseguido, en cada uno de los planos? —pregunta Zuk.

—¡Uf! Ni la más remota idea —confiesa ella.

—Tercer nivel conceptual y mental y segundo sensorial —responde Nakki mientras conduce, sin dejar de mirar hacia delante.

—Tenemos mucho quehacer —deduce Zuk.

—Aún no entiendo por qué mi abuela no me lo contó cuando era pequeña. Habría podido irme preparando con mucho más tiempo. Estoy segura de que los demás herederos se estuvieron entrenando desde su nacimiento hasta los setenta y siete años, como mínimo.

—Yo tampoco lo entiendo. De hecho, jamás he compartido esta decisión de Nirgal. Nunca quiso contarme sus razones para hacerlo así —confiesa Nakki.

—Seguramente Nirgal tiene sus motivos —considera Zuk—. No debes olvidar nunca, Nakki, que es la persona que ha superado las pruebas con el más

alto nivel en toda la historia moderna de Ki. Además, muchos de los herederos superan las pruebas a los diez o quince años.

—¿Ah, sí? ¿Cómo es eso? ¿Qué pasó? —se interesa vivamente Ishtar.

—No se sabe exactamente. Las pruebas se afrontan en solitario, y nadie sabe en qué consisten. Tan sólo los herederos las han visto. Y ellos jamás hablan de ellas. Está prohibido hacerlo. Al resto solamente nos está permitido saber que son tres, una para cada plano.

—Entonces... ¿Cómo sabéis que la tía lo hizo tan bien?

—Por la piedra, claro está.

—¿La piedra?

—Sí, ya sabes, la piedra que se entrega al heredero o a la heredera cuando ha pasado las tres pruebas. La intensidad de su color depende de cómo lo haya hecho. A más intensidad mejor resultado. Y jamás he visto una piedra de un rojo tan intenso como la que tiene Nirgal —dice Zuk, recordando el momento.

Ishtar se siente más orgullosa aún si cabe de su abuela. Es la reina de los zitis, y, además, un ejemplo en boca de todos, y la mejor en todo el planeta a la hora de superar las pruebas. Está totalmente decidida a no defraudarla, y a superarlas ella misma con creces. Así, cuando se encuentren, Nirgal también

podrá estar orgullosa de su nieta.

—Y los otros cinco líderes ¿han pasado todas las pruebas también?

—Correcto. El más veterano entre todos es Kuzu, el kuzubi, seguido de Usumgal, señor de los musdagurs. En tercer lugar tenemos a Vizvi, el rey de los anzuds, seguido de Laima, señora de los sutums, de la cual no conocemos gran cosa. Los dos últimos herederos, los más jóvenes, sois Nimur, rey de los tidnums, y tu. Él ya pasó las tres pruebas hace ya ocho años.

—¡Caramba! Y ¿sabéis cómo lo hicieron cada uno?

—Kuzu y Vizvi no tuvieron ningún problema, y Nimur tuvo alguna

dificultad, seguramente en el plano mental. En lo que respecta a Usumgal y a Laima, no sabemos casi nada. Sólo que las superaron porque Mul brilló con el color de su piedra.

—Y, ¿debe ser siempre un heredero el que pase las pruebas? ¿No se puede hacer trampa?

—¿Trampa? —dice Zuk, un tanto sorprendido por la pregunta.

—Sí. Trampa... ¿No puede ir alguien distinto a la cueva esa y presentarse a las pruebas?

—Ishtar. Mul no miente. Cuando se ilumina es debido al nacimiento de un heredero o de una heredera. Y cuando alguno termina las pruebas, vuelve a

iluminarse tomando el tono de su piedra. Galam ideó un aparato para evaluar la intensidad del brillo y eso nos permite saber, con un pequeño margen de error, el grado de poder que tiene cada uno.

—Y... ¿qué pasa si el heredero no pasa las pruebas?

—Muy fácil. Que no puede heredar el legado. Esto es muy peligroso. Sin un líder claro, la raza pierde fuerza. Trescientos cincuenta y nueve años atrás, Kiply, heredero de los sutums, murió durante una de las pruebas. Su padre, Nisau, había muerto asimismo poco tiempo atrás y con la muerte del heredero se perdió el legado. La consecuencia más inmediata fue que los

sutums, que hasta entonces habían estado al mismo nivel que los musdagurs, de los cuales, de hecho, eran compañeros de lucha, se quedaron sin guía. Y sus amables vecinos aprovecharon el vacío de poder y los atacaron. Y todavía no se han recuperado de este golpe fatal. Hará unos trescientos años, Mul brilló el día en que nació Malhumb, un sutum desconocido. Lo entrenaron y pasó las pruebas. Laima es su hija. Sabemos gracias a Mul que nació hace doscientos cuarenta y cuatro años y que pasó las pruebas hará doscientos treinta y uno pero, aparte de esto no sabemos nada más. Los sutums son muy reservados y no tenemos contactos oficiales con ellos

desde hace mucho.

—Caramba, pues sí que estamos mal. Y yo que no sé nada de nada, y que con gran esfuerzo tengo ocho factores de habilidad superados, ¿debo pasar las pruebas? ¿Cuándo?

—Siete semanas después del día de tu aniversario.

—¡Madre mía! ¡Pero si ya han pasado más de dos!

—Dieciocho días —puntualiza Nakki.

—Gracias, no era necesario ser tan preciso... ya estoy suficientemente desanimada...

—De nada.

—¿El resto del equipo es tan

simpático como vosotros?

—En absoluto.

—Menos mal, porque si debo estar las próximas cinco semanas preparando las pruebas sólo con vosotros, enloqueceré. No será necesario ni que me presente.

—Uno de ellos es un antipático —dice Nakki.

—¡Oh! ¡Me ha parecido apreciar un cierto tono irónico, Nakki! ¿Has hecho una broma, de verdad?

—No sé a qué te refieres —despista Nakki—. Estoy hablando de Golik, el musdagur. Pronto iremos a buscarlo. Debemos hablar con él.

—¿Con un musdagur? ¡Oh! ¡No

debes decirlo en serio! ¿No son malos, los musdagurs?

—No se puede considerar, alegremente, que una raza sea buena o mala, Ishtar. Son los individuos que la forman los que pueden serlo. Hay un montón de musdagurs, sutums y tidnums en los que puedes confiar ciegamente, de la misma forma que hay zitis, anzuds o kuzubis malvados, a pesar de que por el aspecto puedas pensar lo contrario — puntualiza Zuk.

—Claro, claro... Eso mismo decía la abuela en una de sus cartas, refiriéndose a un montón de etnias autóctonas de América central, en una de sus últimas excavaciones. Y ahora

recuerdo el tapiz del castillo... De hecho... Zuk, tú sales en él, ¿verdad? Claro está, por eso tu cara me era familiar. Un momento... Y también había un musdagur... Entonces... Nakki, ¿estamos reuniendo a las personas que aparecen en esa imagen? ¿Las que salían con la yaya?

—Como ya te he contado, tu abuela vivió un momento de gran inestabilidad en Ki, a causa de Usumgal. Para derrotarlo, se formó un equipo compuesto por seis miembros, uno de cada especie, cada uno con sus propias habilidades. Ahora Usumgal ha vuelto a aliarse con una parte de los tidnums, como en los viejos tiempos. Parece

como si su plan pasara por debilitar a los zitis, evitando que heredes el legado, pero dudo que eso lo explique todo. Estoy seguro de que algo más debe de tener en mente ese musdagur retorcido. Además, ha conseguido, aún no sabemos cómo, la tecnología Kadingir. No sé hasta qué punto la domina, pero más vale pararle los pies a tiempo. Es por eso que estamos procurando reunir un equipo sólido y contundente, para investigar cuáles son sus planes, tanto los inmediatos como los que pueda tener a medio o a largo plazo.

—Ostras, qué *chulo* es esto, ¿verdad? Parece una película de la *tele*. ¡Allí también acostumbran a reunir a los

expertos de cada cosa! Y, ¿a quién vamos a buscar, entre los tidnums? ¿Y de parte de los sutums?

—De momento no iremos a buscar a ningún sutum. No creo que se quieran enrollar en esta misión, después del éxito de su última representante, que desapareció del mapa y de la que nunca más se ha sabido nada; además, viven casi todos al otro lado del hemisferio. Respecto a los tidnums, procuraremos reunirnos con Mahsua, el mismo que ya estuvo al lado de Nirgal.

—Pero, si tanto tú como Zuk podéis comunicaros tan bien a través de la telepatía, ¿no sería más fácil reunir a todo el mundo mentalmente y quedar en

encontrarnos todos en Zink?

—Ciertamente se podría haber hecho, en algún caso. Pero hay multitud de razones que desaconsejan hacerlo así. Por ejemplo, que las transmisiones telepáticas a larga distancia pueden ser captadas por enemigos. O, en el caso de Ullah, que vive en el interior de Kurgal, la montaña helada, hacerlo es absolutamente imposible, es telepáticamente inexpugnable desde larga distancia. O, en el caso de Zuk. Sé positivamente que Kuzu no lo hubiera cedido para el equipo si no hubiéramos ido tú y yo, físicamente, a reunirnos con él. Pero, a pesar de todas estas razones, hay una aún más importante.

—¿Cuál?

—A ver... ¿Cuándo has aprendido a hablar en kiita?

—Bien... Uhm... Pues... —Ishtar trata de hacer memoria—. Pues, en la estación de tren, cuando me has hecho comprar los billetes...

—¿Y a leerlo?

—Uhm... Hace unas horas, cuando he puesto en marcha el motor de ese todo terreno.

—Exacto. Y también has podido notar las catorce presencias de tidnums tú sola. Y tu plan de acción de los todo terreno, aunque un tanto cogido por los pelos, ¿crees que hubieras podido pensarlo, si hubieras estado en el

castillo de Sata, estudiando libros todo el día?

—No... Seguramente no habría podido...

—Por eso estamos viajando, Ishtar. Por eso te llevo conmigo aunque haciéndolo arriesguemos nuestras vidas. Por eso he dejado que aquel musdagur nos siguiera durante más de una semana, y por eso he dejado que conectara telepáticamente con Usumgal. Si nos hubiéramos quedado en el castillo, en estos momentos tendrías sólo tres o cuatro factores de habilidad superados. Y ahora tienes ocho.

—Caramba, Nakki, qué calladito lo tenías, ¿eh?

—Exactamente.

—¿Sabes una cosa?

—¿Qué?

—Realmente... Eres bueno, ¿eh?

—Exactamente.

En el horizonte ya es claramente visible un arco de triunfo. Es uno de los siete accesos terrestres a Zink. La puerta de Shapla.

# 26

## Golik



n chocolate caliente, por favor —pide Galam.  
—Licor de gimp, gracias —dice Ullah.

El barman asiente con la cabeza y se dispone a preparar las bebidas.

—¡Bien! Que conste que hemos parado un momento para poder tomar algo y que nos volvemos a ir, ¿eh?

—¡No, no! De ninguna manera. Hoy pasamos aquí la noche. Llevas demasiadas horas seguidas volando.

Debemos llegar pronto, pero vivos.  
Mañana por la mañana nos iremos —  
protesta Galam.

—¡Que va! Podemos aprovechar la  
luz transversal de Utu y hacer todavía  
cinco o seis horas más de viaje.

—Sí, hombre... Y, ¿dónde  
dormimos?

—¡Al raso! ¡O en alguna cueva!

—¡Estás loca! ¡Y que más! No, no...  
¡Yo quiero dormir en una cama! ¡No  
quiero pasar frío otra vez! ¡Dormiremos  
aquí, en Baredinna!

—Pero... ¡si ya no hay nieve!

—Ya lo sé, ¡pero por la noche hace  
frío! ¡No y no! Mañana nos vamos  
pronto y pasamos la noche en Shapla, y

allí cogemos el tren hasta Zink. Así podrás descansar y dormir en el tren. Y llegaremos mucho antes. ¿No ves que es mejor así?

—Uhm... —Ullah se queda pensativa mientras el camarero le sirve el licor—. Tienes razón. Si cogemos el tren llegaremos antes. De acuerdo. Pero mañana salimos a primera hora hacia Shapla, ¿eh?

—¿Queréis ir a la estación de Shapla, mañana? —pregunta el camarero.

—Sí, ¿por qué? —pregunta Galam a su vez.

—¿Hacia dónde vais?

—A ciudad Zink.

—¡Huy! Pues lo tenéis crudo. Se han suspendido todas las salidas en dirección oeste hasta nuevo aviso. Parece ser que ha habido un atentado.

—¿Un atentado?

—Sí. Han puesto una bomba, ha descarrilado el tren y se han producido un par de explosiones, ahí, en medio del desierto. Dicen que han sido esos malditos urgugs.

—¡Oh! ¿Otra vez los urgugs? Y esta vez, ¿qué diablos querían?

—¡Bah! Nada en concreto, seguramente. Demostrar que son los más fuertes, y esas cosas que hacen siempre. Pero esta vez lo que han demostrado es que son unos estúpidos, porque los

únicos muertos en el accidente han sido algunos de ellos —dice mientras vuelve atrás para preparar el chocolate de Galam.

—Ullah, voy a contactar con Nakki a ver si sabe algo de todo esto. Que no sea que esté relacionado de alguna manera con los urgugs que estuvieron en la Tierra.

—¿Que los urgugs han estado en la Tierra? ¡Caramba! Sí que estoy desfasada... ¿Desde cuándo pueden ir esos a la Tierra?

—Nosotros lo hemos descubierto hace un par de semanas. Parece ser que han hecho un par de incursiones puntuales, con poca gente. No creo que

comprendan Kadingir, sino que se han apoderado de algunos alteradores.

—De acuerdo, de acuerdo. Habla con Nakki. Si finalmente no tenemos la opción de ir en tren desde Shapla, saldremos ahora mismo.

Galam se concentra en la figura de Nakki, encuentra su esencia, y, finalmente, logra el contacto.

—*Nakki, ¿me recibes?*

—...

—*Estamos en Baredinna. Mañana queríamos hacer etapa hasta Shapla y allí coger el tren hacia Zink, pero nos han dicho que ha habido un atentado provocado por los urgugs.*

—...

—De acuerdo. Pues ya nos encontraremos en el castillo de Sata.

—...

—¿A los dominios de Murguba? No, no... Pero ¡si aún no le he dado los instrumentos a Ishtar! No he podido verla desde que habéis llegado. Debo explicarle que es cada cosa, cómo funciona, y...

—...

—¿Cómo?

—...

—En mi laboratorio, claro está. En una caja negra que...

—...

Y Galam vuelve en sí.

—¿Y bien?

—¿Uhm? ¿Cómo?

—¿Que qué te ha dicho Nakki! ¿Qué debemos hacer?

—¡Ah, sí! Bien, ha habido un cambio de planes... Al final tenemos que ir a Murguba.

—¿A Murguba?

—Sí, exacto... Dice que cuando estemos allí nos dará nuevas instrucciones.

—Vaya... —dice, un poco triste, Ullah.

—En fin, como Murguba está al Norte, nos va perfecto. Podemos ir hasta Limmua en tren, ya que está al otro lado, y allí circulan normalmente.

—Y desde allí, hacia Murguba

volando.

—O podríamos coger un kushu.

—Volando.

—O en kushu.

—Volando.

En aquel mismo instante el camarero llega con las manos vacías.

—Lo siento mucho señor, pero se nos ha terminado el chocolate. ¿Desea alguna otra cosa?

Nakki, Ishtar y Zuk han dejado el coche en la entrada de la ciudad y se dirigen al casco viejo.

—Nakki, ¿por qué hemos dejado el coche? ¿No habríamos llegado antes que

yendo a pie?

—Es tecnología prohibida en Ki. Va con gasolina. Destacaríamos demasiado por las calles de la ciudad.

—¿Prohibida? ¿Qué quieres decir?

—En Ki todo funciona con energía renovables. Todos los demás sistemas no son sostenibles y están totalmente prohibidos. Estos coches son una copia de la tecnología de la Tierra.

—¿Una copia? Y ¿quién la ha hecho?

—No lo sé, pero es preocupante. Primero consiguen la tecnología Kadingir, y ahora vemos que también han sabido adaptar los coches. Parece ser que han tenido más contacto con la

Tierra del que yo pensaba.

—¿Y mis padres, ya están seguros?  
¿No pueden presentarse en *Can Sata*,  
estos urgugs de las narices, verdad?

—Tranquila, ya está todo arreglado  
—dice Nakki, dejando la mirada  
perdida.

—¡Oh! Ya estamos otra vez con lo  
mismo —dice Ishtar—. Conferencia  
internacional...

—*Ishtar, Zuk... Es Galam. Podéis  
escuchar* —piensa Nakki, permitiendo  
que ellos también reciban la señal  
telepática.

—*¡Adelante, Galam!* —piensa  
Nakki.

—...

—*Correcto. Ahora mismo venimos de esa parte. Todo está bien. Estoy con Ishtar y Zuk, y estamos entrando en Zink.*

—...

—*No, mejor que no lo hagáis. Si estáis en Baredinna aún tardaríais tres días en llegar, y ya no nos encontraríais aquí. No podemos perder más tiempo. Dirigíos a Murguba y esperad allí nuevas instrucciones.*

—...

—*¿Dónde están?*

—...

—*Los instrumentos. ¿Dónde están?*

—...

—*Ya se los daré yo mismo, a Ishtar.*

*No te preocupes. Ahora  
dirigíos a Murguba.  
¡Hasta pronto!*



Los tres vuelven en sí  
a la vez.

—¿Qué quiere decir con lo de los  
instrumentos? —dice Ishtar.

—Inventos de Galam. Trastos, a mi  
entender. Aunque a Nirgal siempre le  
eran útiles, vete tú a saber para qué.  
Zuk, ¿puedes ir a buscar la caja? Ishtar y  
yo iremos mientras a hablar con Golik, a  
ver qué podemos averiguar. Nos  
encontraremos en la estación dentro de  
dos horas.

—¡Hecho! —dice Zuk e,  
inmediatamente, se va hacia el castillo.

—¡Vamos, Ishtar! —dice Nakki, mientras emprende nuevamente la marcha.

Ishtar vuelve a caminar por esas callejuelas propias de la edad media. Después de haber visto ciudad Shapla, las construcciones zitis le parecen muy arcaicas. Las grandes torres giratorias de los kuzubis se ven a años luz de las casitas de piedra de los zitis. A medida que se van introduciendo en el casco viejo de la ciudad, las calles se vuelven más desordenadas y el cielo se oscurece. Ishtar se siente incómoda.

—No debes sentirte incómoda, Ishtar. Conozco muy bien esta zona. Además, dentro de poco la luz

transversal de Utu volverá a iluminar el hemisferio durante cinco horas más.

—Caramba, sabes un montón de cosas, Nakki... Deberías ser profesor. Oye, y el tal Golik, ¿cómo es?

—Dímelo tú.

—¡Oh, tanto da! Ya lo veré... Y... ¿vive en estas callejuelas?

—No. De hecho no vamos a su casa. Vamos a su trabajo.

—¿Vamos a buscarlo al trabajo? Qué cosa más rara. Pero, ¿tiene trabajo? Yo que creía que erais todos un montón de consejeros bohemios que vivíais de gorra... Y ¿dónde trabaja?

—Allí —dice Nakki, señalando un local.

—¿Allí? —dice Ishtar, alucinada—. Caramba, qué bien se lo monta el chico, ¿eh?

El local está iluminado con un gran rótulo de letras brillantes donde se puede leer ZUGUD. La fachada de esa casa reconvertida en local es de diversos colores a cuál más chillón y cuando alguien entra o sale del mismo, la música que suena en su interior se puede oír desde el otro lado de la calle. Por otra parte, hay una buena colección de personajes pintorescos que hacen cola para entrar en aquel antro.

Un tidnum, con un hacha en la mano y cara de pocos amigos, decide quién entra y cuándo.

—Si mi madre llega a saber que me has traído aquí, te aseguro que aunque tengas dieciocho factores de habilidad no te salva nadie.

—Yo no pienso decírselo —dice Nakki mientras se salta la cola y se dirige tranquilamente a la puerta.

—Nakki, no veo muy claro que nos podamos colar así, por el morro, ¿eh? —dice Ishtar a Nakki que, sin prestarle atención, pasa por delante mismo del vigilante.

Ishtar se pega a su espalda como una lapa, mirando atentamente al vigilante mientras pasa a su lado, sin entender nada de nada. Ese tidnum feroz ni les ha echado una ojeada. El interior es una

verdadera selva de seres. Allí se mueven un montón de representantes estrambóticos de las seis razas y la densidad de personas por metro cuadrado de la sala es impresionante. No se puede dar un solo paso sin pisar a alguien o chocar con alguien más.

—¿Cómo lo has hecho? —grita Ishtar cuando ya están dentro, intentando, inútilmente, que Nakki la escuche, debido al alto volumen de la música.

Nakki sigue su camino sin oírla.

—¡NAKKI! ¿QUÉ HAS HECHO PARA QUE NOS DEJASE ENTRAR? —chilla Ishtar, sin ningún resultado.

Finalmente le toca la espalda y

Nakki se da la vuelta. La música se interrumpe de golpe y porrazo.

—*¿Qué quieres?* —oye Ishtar en su cabeza.

—*¿Qué ha pasado ahora? ¿Y la música?*

—*Ishtar... Deja de pensar en hablar cuando puedes comunicarte telepáticamente. ¿Cómo quieres que te oiga, físicamente, aquí dentro? Debes utilizar más a menudo la telepatía.*

—*Es verdad... Es que no me acostumbro, ¿sabes? Escucha, ¿cómo lo has hecho para que el tidnum de la entrada ni nos mirara?*

—*Le he bloqueado la mente unos segundos. Quinto nivel mental.*

—*¿Sabes hacer eso?*

—*En ciertos momentos, sí.*

—*¿Y no me lo podías haber dicho en el tren, cuando nos perseguían los tidnums?*

—*Ya te dije que yo lo habría hecho mejor* —piensa él, mientras sigue caminando.

—*No tienes remedio* —piensa Ishtar sin dejar de seguirlo.

Nakki llega hasta el final del local y se dirige a una puerta, vigilada también por un tidnum. Ishtar piensa que debe de ser, seguramente, mellizo del de la entrada, porque tienen la misma pinta, lleva en la mano un hacha igual y es tan fácil de enredar como el otro, pues

Nakki abre la puerta de la misma forma y acceden tranquilamente a la sala del otro lado.

Un musdagur está sentado en un gran sofá, mirando una pared repleta de monitores que muestran imágenes de las cámaras de seguridad que están repartidas por el local y por las paredes exteriores más inmediatas. En un primer momento, Ishtar duda que sea un musdagur al fijarse en que, al contrario que todos los de su raza, éste va vestido de todos los colores posibles. Pantalones y camisa con estampado de flores de vivos colores destacan sobremanera en su piel escamosa, de un verde oscuro.

—Hola, Nakki. ¿Qué quieres ahora?

—dice, sin siquiera girarse, observando las pantallas.

—¡Hola, Golik! Lo sabes muy bien.

—Y tú sabes perfectamente que no pienso volver. Lo dejé muy claro en su momento.

—Y tú sabes que, si no vienes, será peor. Los musdagurs están utilizando Kadingir y tecnologías importadas de la Tierra.

—No es mi problema. Es problema de los zitis. Ya hice bastante la última vez. Demasiado. Y ahora, vete del club.

—Joder, tío... Eres un tacaño de cojones, ¿eh? —se le escapa a Ishtar.

Golik se queda pensativo al oír esa

voz, y se vuelve. Se queda mirando a Ishtar con atención. Ella está, por partes, un poco asustada, contrariada y bastante enfadada. Golik sonríe.

—Ishtar, supongo. ¿O me equivoco?

—Exactamente —dice ella, imitando a Nakki. Golik ríe.

—Eres clavada a tu abuela. Lo sabes, ¿verdad?

—Sí, últimamente me lo han dicho un montón de veces.

—No es extraño —se levanta del sofá—. Mira, Ishtar, es normal que te enfades. Yo también lo estaría —dice, volviéndoles la espalda otra vez y aproximándose a los monitores de la pared—. Pero yo ya ayudé hace mucho

tiempo, y me sacrificué. Y ahora sólo quiero vivir tranquilo, sin saber nada más de musdagurs, ni de zitis, ni de nada. Soy muy mayor y no quiero líos. Esta guerra no es la mía.

—Han secuestrado a Nirgal —dice Nakki.

—¿O sea que es cierto? Me habían llegado rumores en este sentido, pero con la vieja no se sabe nunca.

—Si vuelves a llamarla vieja, pienso arrancarte la cola para ver si te vuelve a salir —dice Ishtar, dirigiéndose al viejo musdagur.

Golik lanza una sonora carcajada.

—¿Seguro que no eres Nirgal que ha vuelto del pasado? Tenéis el mismo

carácter. Eres divertida, pero ya está bien por hoy. No pienso ayudaros. Largaos ya.

—Galam y Ullah están en Zapp, para investigar donde pueden tenerla presa.

—Viejo consejero estúpido... ¿Una anzud y un ziti en Zapp? ¿Y por qué no has mandado también una carroza de flores, ya puestos? ¡No van a durar ni un sólo día en la capital! En estos momentos hay una revuelta popular y muchos ciudadanos tratan de introducirse como sea en el castillo de Zapp. La mayoría mueren —dice Golik, yendo hasta su mesa.

—Pues ayúdanos.

—¡Os he dicho que no! —grita él,

apretando un botón.

Acto seguido, se abre la puerta y el tidnum que la vigilaba entra. Nakki e Ishtar se vuelven. El tidnum ruge y salta hacia Nakki presentando el hacha, pero el consejero, sin moverse ni un milímetro, lo vuelve a bloquear. El tidnum se detiene y se queda de pie, con la mirada perdida. Ishtar y Nakki vuelven su mirada hacia Golik, pero él ya no está allí.

# El dilema de Ishtar



Siempre te estoy despertando!  
 ¡Vamos, Galam! ¡Es hora de  
 irse!

—¿Eh? ¿Uhm? ¿Cómo? —suelta Galam, totalmente fuera de juego, sin saber ni en qué dimensión se encuentra.

—¡Nos esperan treinta y cinco urgugs en la entrada del hotel!

—¿¿¿¿¿Qué????? —dice él, dejando la cama de un salto.

—No... ¡Es broma! Vamos, viejo ziti, que salimos hacia Shapla.

¡Debemos coger el tren de la noche!

—Oh, Ullah... Esto no se hace...

¡Podría haber muerto del susto!

—¡Huy, pues sí que estamos listos con el muchacho este! ¡Vamos, ánimo, que es un día fantástico para viajar en duggan! —dice la anzud, saliendo de la habitación.

—Sí... Eso mismo estaba yo pensando —dice Galam, refunfuñando.

Al cabo de un rato, Galam y Ullah se despiden de Baredinna. Kili brilla y no se vislumbra ni una sola nube en el horizonte.

—¿Ves como hace un precioso día? —dice Ullah, al tiempo que gana altura, batiendo con fuerza las alas.

—Tú procura no caerte, y entonces sí que será un buen día.

—¡Pero, si nunca me caigo!

—¡Oh, sí! Sí que te caes.

—¡Oh, Galam! ¡Eso no fue una caída! ¡Me abatieron! ¡Estábamos en plena guerra! ¡No cuenta!

—¡Claro que cuenta! ¡Yo iba en el saco y nos caímos los dos!

—Sí, pero eso sucedió durante la guerra del Clima. Ahora no estamos en guerra y la gente no va disparando por ahí —dice Ullah, justo en el momento en que se oye una explosión y una bala silba a dos palmos de su cabeza.

—¡Nos disparan! —grita, al mismo tiempo que inicia una maniobra evasiva

y pierde altura rápidamente para no ser un blanco visible y trata de localizar el origen del disparo.

—¡Oh, fantástico! ¡Lo que faltaba! —empieza a gritar Galam desde dentro del saco.

Ullah se concentra a fondo y percibe un cierto sentimiento de rabia en su entorno. Proviene de una zona boscosa. Fija su excelente vista y detecta huellas de neumático en el camino que se adentra en los árboles.

—Galam, están en ese bosque —dice señalando el camino, cuando otro disparo casi llega a rozarlos.

—¡Oh! ¡Muy bien! ¡Más que bien, requetebién! ¡No sé por qué narices he

hablado! ¿Por qué he abierto mi boca?  
¿Eh? ¿Eh? ¡Calladito estoy más mono!  
¡Argh!

Ullah se deja caer sobre el bosque y toma tierra con rapidez, quedando en silencio y agudizando el oído para poder percibir los sonidos que hagan los tiradores. Enseguida los localiza. Aún están lejos, hacia el norte. Abre el saco y Galam cae.

—¡Au! —aúlla—. ¿Quieres hacer el favor de ir con cuidado?

—Están en aquella dirección —señala Ullah—. Son de tres a cuatro, por lo que he podido oír.

—¡Oh! Perfecto. Y ¿cómo diablos han sabido que estamos aquí? ¿Como?

¿Como? Arghhh... seguro que han interceptado la transmisión telepática de ayer con Nakki, cuando le decíamos hacia donde nos dirigíamos —dice, enfadado, Galam—. Bien... ¿qué hacemos ahora?

—¿A mí me lo preguntas? — responde Ullah, indignada.

—¡Tú eres el anzud! Y esto es un bosque, tu terreno... ¡Qué quieres que sepa yo! ¡Sólo soy un pobre inventor! ¡Jamás controlo la situación fuera de mi laboratorio! ¡No soy Nakki!

—¡Oh! ¡No hace falta que lo jures!

—¿Qué quieres decir?

—Oh... ¡Que Nakki no se pondría jamás a chillar así!

—¡¡¡Yo no chilló!!!

—¡¡¡Sí que estás chillando!!! ¡¡¡Yo te estoy oyendo!!!!

En plena discusión, ambos oyen otro disparo en el fondo del bosque, en la dirección donde están los tiradores.

—Bien, es igual... —dice Ullah, bajando la voz—. Será mejor que intentemos pensar como Nakki, ¿no?

—Sí, sí... Veamos... ¿Como empezaba?... Uhm... Diagnóstico... y después pasaba a... uhm...

Ishtar mira a Nakki con cara triste mientras ambos se alejan del club de Golik.

—Fatal, ¿verdad?

—¡Oh, no! Ha colaborado mucho más de lo que preveía. Ha llegado a parecerme raro. Que tuviera tantas ganas de colaborar, quiero decir.

Ishtar abre unos ojos como platos.

—¿Hablas con ironía?

—No. ¡Al contrario! ¡Nos ha ayudado mucho!

—¿Que qué? ¿Cómo dices? Pero, ¿que estás diciendo? ¡Si no nos ha ayudado para nada! ¡Pero si sólo ha faltado que nos escupiera en la cara!

—Ishtar, Golik es así. Ya te he avisado. En un primer momento te puede parecer que no colabora demasiado, pero nos ha dicho como entrar y se ha

comprometido a echar un vistazo.

—Nakki, debes dejar las drogas, ¿de acuerdo?

—Tu sí que debes mejorar urgentemente tus niveles del plano mental. Te dejas llevar por las palabras y no por las sensaciones. Golik no es lo que parece a simple vista. ¡Nos ha dicho que en estos días hay rebeliones populares y que los ciudadanos de Ereshkigal atacan el castillo!

—Sí, ¡y que casi ninguno ha logrado entrar vivo!

—Exactamente. Casi.

—Entonces... quieres decir que...

—Sí. La forma de entrar es aprovechando uno de estos movimientos

populares. Si alguno de los ciudadanos normales puede llegar a entrar, los miembros de nuestro equipo seguro que lo consiguen también.

—¡Oh! Llegáis a ser rebuscados los zitis, ¿eh?

—No es un ziti. Es un musdagur.

—Bien, es lo mismo. Sois todos tíos.

Durante el laberíntico paseo por las callejuelas de Zink, vuelve a hacerse de día, gracias ahora a la luz de Utu. Cuando Nakki e Ishtar llegan a la estación, Zuk ya les está esperando.

—¡Toma, Ishtar! —dice el kuzubi, dándole una gran caja negra—. Estos son los instrumentos que inventó Galam

para Nirgal.

—Oh, gracias... —dice ella, tomando la pesada caja con las dos manos— ¡cuantos trastos debe haber aquí! —se admira, tras sopesarla.

—¿Cómo os ha ido con Golik? —pregunta Zuk.

—Muy bien. Nos ha dicho como entrar en la fortaleza y él echará un vistazo —afirma Nakki.

—Sí. Y, como no nos ha escupido a la cara, seguramente nos mandará una postal musical de Navidad —remata Ishtar, con sorna.

—Veo que ya has conocido al viejo Golik —deduce Zuk, mirándola.

—¿Qué le pasa? ¿Cuál es su

problema?

—Bien, Ishtar... Golik formó parte también del equipo de tu abuela... Pero su adhesión al mismo no se produjo por voluntad propia... —empieza a contar Nakki mientras se dirigen al anden— sino que fue Emesid, su pareja, una sutum, quien le convenció. Una sutum de nobles ideales que creía en la paz.

—¿Una sutum en el equipo? No la vi en el tapiz de la victoria.

—No sobrevivió. Murió durante una de las últimas misiones.

—Ah...

—Desde entonces Golik no ha querido saber nada más, ni de musdagurs ni de sutums. Se vino a vivir

a Zink y creó su club de la nada. Hemos intentado contactar con él muchas veces, pero jamás ha respondido. De hecho, yo mismo no había vuelto a verlo hasta hoy mismo —dice Nakki mientras entran en su vagón.

Ishtar siente pena por Golik. Aquella lagartija de poco más de metro y medio, vestida de colores chillones, que tanta rabia le ha dado, perdió a un ser querido como ella misma, que ha perdido a su yaya. Pero ella aún tiene esperanzas de encontrar a Nirgal, esperanzas que Golik debe de haber ya abandonado. Sus pensamientos la llevan a recordar a su abuela.

—¿Por qué creéis que han

secuestrado a la yaya?

—Usumgal se la tenía jurada a Nirgal —dice Nakki—. Era cuestión de tiempo que volviera a las andadas. Estoy casi seguro de que la vigilaba desde hace mucho, y que ha esperado un momento en el cual estaba desprotegida. Era el momento perfecto. Secuestrándola a ella y robando el cetro, evitaba que tú heredaras el legado.

—Pero, ¿para qué secuestrarla? ¿Por qué no matarla? Es decir, si es tan malo, no sería necesario que se molestara en mantenerla con vida, ¿no? Podía haberle dado muerte y después robarle el cetro.

—Ése era, seguramente, el plan original. Pero Nirgal es Nirgal, y su

secuestrador debía de ser estúpido. Nirgal, al adivinar sus intenciones ocultó el cetro gracias a la ayuda de su plano mental, del mismo modo que nosotros nos hemos ocultado a ojos de los tidnums en el ZUGUD de Golik. Iduh era el único que podía encontrarlo.

—Pues claro... Ocultando el cetro... Si la mataban jamás lo encontrarían. ¿Es por eso que la mantienen con vida? ¿Para lograr que confiese donde está el cetro?

—Exactamente.

—Pero... Si nosotros lo encontramos y paso las tres pruebas... Entonces... Heredaré el legado.

—Exactamente.

—Y si heredo el legado... a Usumgal ya no le servirá de nada mantener a la abuela con vida...

Nakki esperó un instante para responder, mirando a Ishtar a los ojos.

—Exactamente.

Los tres urgugs y el musdagur están en un claro. Tres de ellos vigilan el bosque y el cuarto, con el arma en la mano, apunta al cielo buscando su objetivo.

—¡Os digo que ha desaparecido! —gruñe.

—¡Oh! ¡Hace poco estaba allí! ¡Tú apunta!

—¡Pero ahora ya no está! ¡Me pones

nervioso!

—Si antes estaba, ¡ahora también debe de estar! ¡Apunta! ¡Dispara!

—Pero, ¿dónde apunto? —vuelve a disparar al aire.

—¿Le has tocado?

—¡Pero si no está!

El musdagur ya no puede más.

—Pero, pero... ¡queréis callaros ya! ¡Estúpidos! ¡Ignorantes! ¡Estáis todo el rato discutiendo entre vosotros! ¡Sois unos ineptos! ¡Cómo se puede ser tan corto! ¡No me extraña que hasta ahora no hayáis podido matarlos! ¡Sois más lerdos que los kushus!

—¡Muy bien! —dice uno de los urgugs, apuntando al musdagur con su

arma—. Si tu representa que eres el listo, dinos qué debemos hacer, ¿eh?

—Si hubierais esperado a tenerla más cerca, tal y como os había dicho antes, ¡ya estaría muerta! ¡Pero, no! ¡Los señores no han tenido espera! ¡Habéis disparado antes de hora! ¡Zopencos! ¡Argh! ¡Y deja de apuntarme con esta arma!

—¡No me des órdenes!

—¡Yo hago lo que me da la gana!

El urgug, rugiendo, coge por el cuello al musdagur y lo levanta del suelo como si fuera un conejo.

—¡No... me... des... órdenes! — dice con voz gutural y profunda, enseñando los colmillos.

—M...muy bien... déjame ir —dice la voz afónica del musdagur.

El urgug lo arroja con fuerza contra un árbol. El musdagur se pone las manos en el cuello y respira con dificultad.

—¡Te arrepentirás por esto! ¡Vaya si te arrepentirás! —dice con voz sibilante.

El ruido de unas ramas rompiéndose distrae la atención de la cuadrilla y consigue que todos miren a un lado del claro. Cuando vuelven sus ojos hacia el musdagur, para pedirle qué deben hacer, ya no lo ven.

—¡Akú! ¡No está!

—¡Pero ahí estaba! Tú, ¡apunta!

—¡Pero ahora no está! ¿Dónde apunto?

—¡Pero sí que estaba! Tú, ¡apunta!

—¡Me pones nervioso!

En ese momento Galam hace acto de presencia en el claro.

—¡Buenas tardes, señores!

Los tres urgugs le apuntan con sus armas respectivas.

—Tranquilos, vengo a rendirme. Ullah se ha roto el cuello con la caída y ha muerto. Yo ya soy viejo y ya no puedo correr. Vengo a pedir clemencia y a ofrecer mis servi...

—¿Ves como la he tocado? —dice un urgug a otro, sin dejar a Galam terminar su frase.

—No es cierto. Es mi disparo el que la ha tocado.

—Ni lo sueñes. Ha sido el mío.

—No, imposible.

Los dos urgugs que están discutiendo miran a la vez a Galam.

—¡Tu! ¡Ziti! ¿Qué disparo le ha causado la muerte? ¡Vamos! ¡Responde!

—Considerando que la ley de la gravedad actúa a  $9,5 \text{ m por segundo al cuadrado}$ , y la altura del punto de origen, las dos piedras deben de llegar a 90 kilómetros por hora, más o menos.

—¿Qué piedras? —dicen los urgugs.

En ese instante, dos rocas de dimensiones considerables caen sobre la cabeza de los dos urgugs que estaban discutiendo. Entonces Galam concentra todos sus esfuerzos en bloquear

mentalmente al tercer urgug, aunque sea por pocos segundos. Los necesarios para que Ullah baje en picado, lo coja por las anchas espaldas y vuelva a elevarse.

—¡Déjame, pájaro diabólico!  
¡Déeejame!

—¡Muy bien! Si así lo quieres... ¡Hasta nunca! —dice la anzud, dejándolo caer hacia el bosque, desde más de doscientos metros de altura, y volviendo a emprender el vuelo hacia Galam. Poco más tarde, toma tierra a su lado.

—¡Muy bien! Nos ha salido todo redondo, ¿verdad? —dice ella, orgullosa.

—Sí, pero la próxima vez yo no quiero ser el anzuelo. Quiero ser el que tira las piedras, ¿de acuerdo?

# Murguba

shhtar, Nakki y Zuk llevan cinco días de viaje desde Zink. Una vez sobrepasada Limmua y cruzado el río Narugal, han seguido su camino a lomos de Dangla, una kushu de las más grandes. En la tienda no se respira buen ambiente.

—Me estoy muriendo.

—No te estás muriendo.

—Si este viaje se alarga mucho más, me moriré. Pero antes de hacerlo pienso vomitaros encima —amenaza Ishtar a

Nakki y a Zuk—. Pero, ¿qué tipo de transporte diabólico es éste? ¡Esto es inaguantable! ¡Es como viajar en una atracción de feria, pero no por unos instantes!

—Hoy llegaremos a Glik, Ishtar. Ya se puede ver el río Kas en el horizonte.

—Cuando sea reina haré construir una vía férrea hasta Glik.

—Esta zona es el Paso de los kushus, no se puede construir nada aquí. Quedaría todo destruido.

—¿Por qué?

—Dímelo tú.

Ishtar no tiene ni necesidad de concentrarse para decir, de forma automática:

—Paso de los kushus:

Los kushus son tortugas gigantes marinas que viven en las islas del Ksir. Tienen un nivel de inteligencia muy bajo. No



se sabe cuántos años viven porque aún no ha muerto ninguna de muerte natural. Tienen a la Gran tortuga, la madrina de todas, situada al sur de Ishtar, llamada Murguba. Es tan grande que forma una especie de colina gigante. Bajo ella nace el río Narugal que se esparce a su alrededor. Cada diez años hay una congregación de kushus. Vienen de todo el territorio de Ishtar y se sitúan a su alrededor por tamaños. El paisaje se

transforma como si hubiera miles y miles de colinas, cada vez más grandes, hasta llegar a la gran colina de Murguba. Este espacio, ocupado durante las reuniones de kuzus, está deshabitado pues todo el mundo en Ishtar sabe de la existencia de estas reuniones y que cuando pasan los kusus arrasan con todo. Lo que crece entre congregación y congregación sirve para saciarlos cuando están allí —dice, de una sentada.

—Exactamente.

—¿Has visto cómo domino? ¿Esto debe de ser el séptimo nivel conceptual, eh?

—De hecho es el cuarto nivel, Ishtar. ¡Ni tan sólo tienes el quinto nivel!

Deberías saber que unos cinco mil años atrás, estuvieron a punto de extinguirse porque su carne era y sigue siendo muy apreciada y sus inmensos caparzones se utilizaban para construir barcos. Los kuzubi dieron la voz de alerta y pasó a ser considerada especie súper protegida. En estos miles de años la población ha conseguido recuperarse y ya vuelve a ser de más de un millón de todos los tamaños posibles. Las más ancianas son las que estuvieron a punto de extinguirse y no son muchas. Dominan las más jovencitas, que son las que se utilizan cómo medio de transporte —añade Nakki.

—¿Ah, sí? ¿Y por qué no sabía yo

todo esto?

—Porque no te esfuerzas en absoluto. Esto es historia de Ki, y no podrás saberla hasta que no llegues al quinto nivel.

—¿Cuando llegue al quinto nivel sabré la historia de Zink? ¿Y la de Ki? ¿Toda? ¿Desde su origen? Querría saber cómo es que los humanos y los zitis somos casi idénticos. Quizás tenemos un antepasado común, o éramos de hecho la misma raza... o ¿quién sabe si los dos planetas no eran uno solo? Y entonces pasó algo... ¿estaría bien saberlo, no?

Nakki y Zuk cruzan una mirada.

—¿Qué pasa? ¿Qué he dicho?

—Ishtar, ¿a qué se dedica Nirgal? —

pregunta Zuk.

—Es arqueóloga —responde ella, sin dar mucha importancia a sus palabras.

—Y, ¿qué investiga, exactamente?

—Pues... Pues se dedica a realizar excavaciones y a estudiar civilizaciones antiguas y el origen de... Un momento... ¡No puede ser! ¿La yaya estudia el origen de la Tierra y su conexión con Ki?

—Pues, sí —dice Zuk—. Ya desde pequeña siempre se había mostrado intrigada por el hecho de saber que los zitis y los humanos son prácticamente idénticos. Ella siempre ha creído en una conexión en algún momento de la

creación. Es por eso que se hizo arqueóloga. Nunca ha dejado el estudio de las antiguas civilizaciones. Tanto las de Ki como las de la Tierra.

—Es cierto... Galam me contó que una civilización antigua muy poderosa salvó este planeta de la destrucción... ¡Ah! Claro...

—Exacto. Arreglaron la cúpula que envuelve el planeta.

—¡Uf! ¡Me queda un montón de cosas por aprender! —dice Ishtar, ligeramente desesperada.

—Sí. Y al paso que va, no las vas a aprender nunca —la remata Nakki.

—¿Cuántos niveles tengo, ahora? Hace ya cinco días que me estás dando

la vara con el *Dímelo tú... Dímelo tú...*  
Digo yo que en algo debo haber  
mejorado, ¿no?

—¿No sabes ni tan sólo que niveles  
has alcanzado?

—¡Oh, perdone señor dieciocho  
niveles! ¡Si nadie me ha informado de  
nada! Veamos, deja que me concentre...  
a ver... cuarto nivel conceptual... tercer  
nivel... y tercero mental. Cuatro, más  
tres, más tres... ¡¡Ostras!! ¡Ya tengo diez  
factores de habilidad! ¡Ole, ole! IEE,  
¡son una chica diez! ¡Una *top ten*! ¡He,  
he, he! ¿Tengo algún premio?

—No. Pero si pasas las tres pruebas,  
te regalan una piedra.

—¡Ajá! ¡Eso es irónico! ¿Ves? ¿Ves?

¡A veces eres irónico!

—Para acceder a las pruebas debes conseguir el quinto nivel de todos los planos, o sea que te queda mucho por hacer. Ahora trabajaremos el plano mental. Telepatía forzada. Debes saber qué estoy pensando.

—Estás pensando que no podré saber qué estás pensando.

—Exactamente.

—¿¿Sí?? —Ishtar se sorprende y empieza a reír, encantada—. ¿¿Lo he acertado?? ¡Ja, ja, ja, qué fuerte! Pero si lo he dicho de broma, ¡para hacerte enfadar! ¿Realmente pensabas eso?

—Exactamente. Pero dudo que tengas el quinto nivel. Veamos, lo

haremos de otra forma... Dime en qué número estoy pensando. Del uno al diez.

—¡El cinco! —dice Ishtar, animada.

—El diez... —responde Nakki—.

Otra vez.

—¡El ocho!

—No... El tres.

—Bien, queda patente que no llego al cuarto nivel mental.

—Y, si no te esfuerzas, no llegarás ni... —de pronto se calla. Está recibiendo telepatía de alguien.

—...

—*¡Adelante, Galam!*

—...

—*Descansad y recuperad fuerzas porque deberéis ir a Zapp.*

—...

—*Nosotros estamos a punto de entrar en ciudad Glik para hablar con Nimur, y seguiremos nuestro camino hacia Murguba. Allí volveremos a reunirnos todos. Debéis obtener información sobre Nirgal. La ciudad está inmersa en una revolución popular. Debéis aprovecharla para introducirnos en el castillo. No debéis correr ningún riesgo innecesario. Tan sólo estar atentos y si estáis en peligro debéis volver al refugio.*

—...

—*Perfecto, sigue informando. Adiós.*

Nakki vuelve en sí.

—Era Galam. Ya están en Murguba.

—¿Murguba? ¿De qué me suena?

—Ishtar, por favor... ¡Es la tortuga gigante! Acabas de nombrarla hace justo un momento.

—¡Ah! Sí... es que digo tantas cosas que a veces ya no sé ni lo que digo. Esa tortuga gigante, grande como una montaña, ¿verdad?

—Sí, están en un refugio. Dice que no les han atacado más. Y que están bien.

—¿En el caparazón de la tortuga hay refugios?

—De hecho hay tres villas pequeñas.

—Vaya con la tortuga. ¿Suerte que

no es una tortuga ninja, eh? ¡Ja, ja, ja! — Nakki y Zuk se quedan mirando, serios, a Ishtar. Ella deja de reírse al verlos—. ¡Rancios!

Nakki se levanta y abre la puerta de la tienda.

—Ya hemos llegado.

Ishtar y Zuk salen al exterior. Ante ellos, Glik, la capital de Urgal y hogar de los tidnums.

Ullah abre la puerta y entra.

—¿Qué te parece?

—¡Ah! ¡Muy bonito! Creía que los refugios de los anzuds serían como grandes nidos de águilas más o menos.

—Galam, eres un desconsiderado.

El refugio es una casa de madera de dos pisos. En la planta baja un comedor con cocina y chimenea, y en el piso superior habitaciones. Ullah empieza a encender el fuego.

—Voy a contactar con Nakki, para saber qué debemos hacer ahora. ¿Puedes preparar alguna cosa caliente?

—¿Qué quieres?

—¿No tendrás chocolate?

—Ahora lo miraré.

Galam se sienta en el sofá, ante el fuego, cierra los ojos y se concentra en la imagen de Nakki.

—*¿Me recibes, Nakki?* —pasan unos segundos...

—...

—*Ya estamos en Murguba. Recién llegados. No hemos tenido más incidencias desde el día del bosque. Hemos hecho escala en Limmua y hemos sobrevolado el río Narugal hasta aquí. Estamos en un refugio de anzuds, a la espera de instrucciones.*

—...

—*¿A Zapp? ¿Nosotros? ¿A Zapp? Vamos a ver... Es broma, ¿no?*

—...

—*¡Oh! Claro... Es muy fácil. Tan sólo debemos ir a casa de Usumgal y preguntarle dónde tiene a Nirgal. ¿Que te parece?*

—...

—*¡Nakki! ¡Era una broma! Cómo quieres que... ¿Nakki?... ¿Nakki?*

Galam vuelve en sí.

—*¿Y bien? ¿Qué debemos hacer?* — pregunta Ullah, que ya ha vuelto al comedor.

—*Bien... Cómo te lo diría... Debemos ir a ciudad Zapp, introducirnos en el castillo aprovechando una revuelta popular y procurar descubrir dónde está Nirgal.*

—*¡Ah! Qué bien... ¡Podremos volver a las Hursag! ¡Las estaba añorando ya!*

—*¿No me has oído? ¡He dicho que debemos ir a Zapp! ¡Donde viven los musdagurs! ¿Cómo puedes estar*

contenta?

—¡Ah! ¡Es que por el camino pasaremos por las Hursag! ¡Tengo unas ganas locas de ver otra vez montañas! ¡Desde que me fui de Kurgal que no he visto montañas salvo las colinas del camino! Las añoro. Además, siempre podemos pernoctar en los refugios de la zona. Hay muchísimos por aquí pues los anzuds venimos con frecuencia a ver la migración de los kushus. Es un espectáculo muy bonito.

—Estás como una cabra. Aquí, tan tranquila, hablando de montañas, tortugas y riachuelos ¡y debemos ir al mismo infierno!

—¡Hala! Exagerado... No hay para

tanto. Zapp es una ciudad relativamente normal. El hecho de que allí vivan sólo reptiles ¡no quiere decir nada! No estamos hablando de la región de Kur ni de los pantanos Amudur. ¡Se trata de Zapp!

—¡Estás rematadamente loca, Ullah!

—Y, ¿cuándo nos vamos?

—Mañana por la mañana, a primera hora. Y ahora, ¿que te parece si tomamos un poco de chocolate caliente?

—Pues me sabe mal, pero he ido a ver que encontraba y en este refugio tan sólo quedan hojas comestibles y gusanos en conserva.

—¿Gusanos en conserva? ¡Oh! ¿Sabes? Creo que se me ha pasado el

hambre. Me iré a la cama.

# Tidnums



l paisaje parece de postal. Las colinas con su hierba verde y cuidada, el río, las grandes explanadas, los pequeños y encantadores estanques de agua cristalina, en los que se pueden encontrar todo tipo de peces, las palmeras... Al primer vistazo, Ishtar se impregna de tranquilidad y, sin saber por qué, todo le es familiar. Parece mentira que en esos parajes maravillosos vivan elementos como los

urgugs. Sin embargo, aunque Nakki y Zuk insisten en que están en plena ciudad, Ishtar es incapaz de verla.

—¿Cuándo llegaremos a Glik?

—Estamos en Glik, Ishtar.

—No. Me refiero a la ciudad.

—Sí, en la ciudad. Es donde estamos. Esto es Glik.

—¿Esto es Glik? Pero, ¿dónde están los edificios?

—¿Cómo? —pregunta Nakki—. ¡Ah! No hay edificios, en Glik. Los tidnums viven en cuevas. En el interior de todas estas colinas están sus casas.

Ya hace un rato que han dejado el kusu y están caminando por los prados. Ishtar empieza a ver algunos habitantes.

A medida que se van adentrando en el territorio el lugar le parece más y más familiar. Finalmente se da cuenta del porqué.

—¡Pues claro que me suena este lugar! ¡Ya lo conozco! ¡Lo vi mientras me estaba entrenando en el castillo de Sata! ¿Recuerdas el día en que me preguntaste por Glik? Me lo imaginé ¡y lo vi exactamente tal como es! ¡El lago, las colinas, la hierba, el clima! ¡Todo igual!

—Y, ¿que te creías?

—Ay, no sé... Me ha hecho ilusión.

Paso a paso siguen avanzando e Ishtar empieza a fijarse en la gente. Es de grandes proporciones, corpulenta y

con aspecto relativamente feroz. La gran mayoría está durmiendo en la hierba. Algunos se están bañando en los ríos, y otros entran a las cuevas de las colinas o salen de ellas.

—Nakki, noto una presencia. ¿Nos están siguiendo quizás?

—No, en absoluto. Aquel musdagur no nos ha seguido a partir del incidente del tren. ¿Qué sensación te transmite esta presencia? —pregunta él, serio.

—Es una sensación de poder, de fuerza.

—¡Ah! Ese es Nimur —dice Nakki, ya más tranquilo.

—Sí —confirma Zuk.

—¿Nimur? ¿Nimur, el rey? ¿El que

pasó las pruebas hace ocho años?

—Correcto. Es quien va... —un grito estentóreo interrumpe la explicación.

—¡¡¡¡NAKKIIIIIIIIII!!!! ¡¡ZUUUUUUK!!  
¡¡GROAAAAGHRR!!!

El rugido ha sido tan fuerte que, aunque se haya producido a gran distancia, Ishtar nota una vibración de arriba a abajo. Un tidnum de más de dos metros, corpulento y veloz, se dirige hacia su posición. Aunque Ishtar queda paralizada sin poder mover ni un solo músculo, ni Nakki ni Zuk parecen muy afectados.

—No intentes huir, no vale la pena —le dice Nakki a Ishtar.

En unas pocas zancadas el corpulento personaje los atrapa y se lanza a su encuentro. Ishtar ya se ve despedazada por aquellas garras poderosas. Nota una presión y en un abrir y cerrar de ojos, los tres están volando en círculos, entre los grandes brazos del tidnum, como si tal cosa.

—¡Ja, ja, ja! —empieza a reír—. ¡¡Bienvenidos, amigos!!

—Hola, Nimur. Te agradecería que nos dejaras en tierra —le pide, educadamente, Zuk.

—¡Claro que sí, claro que sí, amigo Zuk! —ruge el tidnum, dejando a todo el grupo sentado en el suelo. Nakki y Zuk, muy dignos, se reincorporan enseguida.

—¡Cuánto tiempo! ¡Nakki, no has cambiado en absoluto! Y eso que me habían dicho que habías pasado una buena época ejerciendo de peluche, ¿eh? —dice, sonriendo.

Ishtar, aún sentada en el suelo, ríe, y él se la queda mirando. Pone cara de no saber quién es pero, al poco tiempo, parece deducirlo.

—Tu debes de ser Ishtar. ¡La nieta de Nirgal! —dice, señalándola con un dedo enorme.

—¡Desde que nací! —dice ella, divertida, reincorporándose y ofreciéndole la mano—. ¡Mucho gusto, señor rey!

Nimur mira la pequeña mano de

Ishtar y decide darle su dedo índice para encajar con ella.

—¡Sí, señor! ¡Mucho gusto!

—No me dirás tu también que me parezco mucho a la yaya, ¿verdad?

—Bien, pues no sé qué decirte. No he tenido ni el placer ni el honor de conocer a la gran Nirgal, reina de los zitis. Aunque mi padre y el tío Mashua me han hablado muchísimo de ella. Mi tío la acompañó durante la Guerra del Clima, ¿lo sabías? ¡Oh, son tantas y tantas historias las que me han contado de la gran Nirgal, la que hizo brillar Mul como jamás antes se había visto!

A Ishtar le parece divertido que, después de todo este tiempo en Ki, sea

la primera vez que alguien no la compare con su abuela. Y es que hasta el momento siempre ha tratado con gente mucho mayor que ella misma. Nimur es el primero que tiene una edad similar. Y, además, también parece tener un carácter muy diferente al de Nakki y Zuk, que son extraordinariamente ceremoniosos y meticulosos. Se alegra muchísimo de este encuentro.

—Pero, ¡no nos quedemos aquí! ¡No nos quedemos aquí! ¡Va, vamos a casa y tomaremos algo! ¡Debéis de estar muertos de hambre después del viaje desde Zink! ¡Cómo habéis venido? — dice él mientras empieza a caminar a grandes zancadas.

—¡En kushu! —se apresura a decir Ishtar, que acelera el paso para ponerse al lado de Nimur, dejando a Nakki y a Zuk atrás.

—¡Ohhhh! ¡En kushu! —grita Nimur —. ¡Pobres! ¡Odio viajar en kushu! ¡Es el peor sistema de todos! ¡Siempre me mareo! ¡Ja! ¡Ja! ¡Ja!

—¡Síiiii, yo también! ¡Yo también! —dice Ishtar corriendo, ya que cada paso de Nimur es como tres de los suyos.

Siguen sobrepasando colinas, e Ishtar se fija en las primeras mujeres tidnum. Hasta entonces no había visto ninguna. Son altas y fuertes pero se las ve esbeltas y flexibles, cómo panteras.

Se concentra en la raza y enseguida sabe que las mujeres tidnum jamás abandonan la región, pues se encargan de vigilar a sus hijos o al territorio. Nimur se dirige a una de las colinas y a una de las entradas en particular. Todos le siguen.

El interior de la cueva no tiene nada que ver con una cueva normal. Es grande y espaciosa, con los techos altos y grandes claraboyas que dejan pasar luz hasta el interior.

—¡Pasad, pasad! ¡Sentaos en la mesa! ¿Qué queréis para beber?

Se sientan en unos bancos y sillas de madera, alrededor de una mesa del mismo material. De hecho, todos los muebles de la casa son o bien de madera

maciza o de piedra. No hay plástico ni metales por ninguna parte, sólo en algunas armas colgadas en las paredes.

—¿Licor de kili? —pregunta Nimur, contento y animado.

—No, gracias —dice Zuk—. Un poco de agua, por favor.

—¡Muuuuy bien! —dice él, cogiendo unas jarras y unos vasos.

—Bien, Nimur, te supongo enterado de todo, ¿no? —pregunta Nakki, sin más circunloquios.

Nimur deja las jarras y los vasos sobre la mesa.

—Agua para los señores... ¡y Coca Cola para mí!

—¿¿¿¿Coca Cola???? ¿Has dicho

Coca Cola? —dice Ishtar, alucinada.

Nimur parece sorprenderse.

—Claro está. Coca Cola. ¿Qué pasa? ¿Qué tiene de raro?

—¿¿Hay Coca Cola en Ki?? ¿Como en la Tierra? —pregunta, patidifusa, Ishtar.

Nimur se pone a reír y mira hacia Nakki.

—¡Ja, ja, ja! ¿No te lo ha dicho Nakki? ¡Él es el representante de la Coca Cola! ¡Él la trajo a Ki por primera vez!

—¿De verdad? —pregunta Ishtar, mirando a su serio consejero.

—Ya hablaremos de ello en otro momento ¿de acuerdo? Ahora debemos

centrarnos en los hechos que nos ocupan —dice Nakki, contrariado.

—De acuerdo, de acuerdo... Sé que han secuestrado a Nirgal —dice Nimur, mirando a Ishtar de reojo— y que algunos de nuestros queridísimos urgugs han pasado a la Tierra. Estos urgugs... ¡Siempre nos traen de cabeza! ¡Groargh!

—Exactamente —dice Nakki—. El caso es que hay evidencias claras de que los urgugs han vuelto a aliarse con Usumgal. ¿Sabes algo de eso?

—¡Groargh! —gruñe él, enfadado, golpeando la mesa con su puño—. ¿Otra vez? ¡Argh, sólo nos faltaba esto ahora! Ya son bastante peligrosos ellos solos, si además se alían con esa mala bestia,

¡nada bueno puede salir de ello!

—Entonces, ¿nos lo puedes confirmar?

—En estos momentos, no. Pero dame un par de días. Enviaré un tidnum de confianza a hacer preguntas. Mientras, ¡quedaos aquí! ¡Mi casa es vuestra! Además, Ishtar debe prepararse. ¿Verdad, Ishtar? —dice, mirándola—. Calculo que te quedan unas tres semanas como máximo para presentarte a las pruebas, ¿no es así? ¡Yo las pasé hace apenas ocho años, y se conservan frescas en mi memoria! No puedo decirte nada en concreto sobre ellas, ¡pero sí que puedo darte alguna pista!

—¡Oh! ¡Eso sería fantástico! Sí,

¿verdad? ¿Nakki? Nos quedamos,  
¿verdad?

—Te conviene trabajar todos los planos y éste es un lugar tan apropiado como cualquier otro. Nos quedaremos hasta que hayas aprendido todo lo que puedes aprender aquí. Pero, si no mejoras, seguiremos viajando.

—¡Muy bien! ¡Hecho!

—Hay otra cosa más, Nimur. Estamos reuniendo el equipo de Nirgal. Querríamos saber si Mashua... — empieza a decir Nakki, pero no puede ni acabar la frase.

—¿Mashua? —Nimur se pone a gritar—. ¡¡Mashuaaaa!! ¡¡MASHUAAA!! —y sigue gritando mientras se levanta

de la mesa y se acerca a la ventana—. ¡¡MASHUAAAA!! —la abre y vuelve a gritar una vez más.

—¡¡¡¡NIMUUUUUUR!!!! —se oye una voz en la lejanía.

—¡¡¡¡VEN HACIA AQUÍÍÍÍ!!!! —ruge, más que grita, Nimur—. ¡¡VEN, AHORAAAAAAA!!

Zuk y Nakki se miran con cara de circunstancias, moviendo la cabeza en señal de desaprobación. Ishtar por su parte, se está partiendo de risa en su silla.

—¡¡MUY BIEEEEEEN!! —se oye al fondo. Nimur vuelve a su sitio.

—Bien... Dice que ahora viene hacia aquí.

—No era necesario que viniera tan urgentemente —dice Nakki—. Tan solo quería decirte que tendremos necesidad de colaboración por parte de...

Pero nuevamente no puede terminar la frase, porque Ishtar se pone a reír a carcajadas, sobre todo después de haber comparado mentalmente el recibimiento de los kuzubis y el de los tidnums. Nimur la mira cómo se ríe.

—Vosotros, la telepatía no la utilizáis demasiado, ¿verdad? —dice Ishtar.

—¿Eh? ¡Ah! ¡No, de ninguna manera! Eso de concentrarse y cerrar los ojos y esencias arriba y esencias abajo es una pérdida de tiempo, cuando tienes

unos buenos pulmones para gritar lo que sea hasta tres colinas más abajo.

—Bien, en todo caso... —vuelve a empezar Nakki—. Sólo quería decir que...

Vuelve a interrumpir su discurso, ya que la puerta se abre de golpe, con gran estrépito.

—¿QUÉ HA PASADO? ¿QUÉ HA PASADO? —grita el tidnum que acaba de entrar, exaltado.

Entonces ve a Zuk en la mesa.

—¡ZUUUUUUUUUUUUUUUK!!

¡AMIGO MÍMIO! —dice lanzándose encima y echándolo, silla incluida, al suelo.

—Mashua, yo también estoy muy

contento de verte, pero preferiría que me dejaras respirar —dice, con un hilo de voz, Zuk.

—¡Oh! ¡Claro que sí, amigo mío! ¡Claro que sí! —contesta Mashua, reincorporándose, cogiendo la silla, Zuk incluido, y levantándola como si de una pluma se tratara y colocándola otra vez donde estaba antes.

Ishtar no puede más y estalla nuevamente en carcajadas. Nimur se contagia de su risa y también empieza a reír, y a Mashua le falta tiempo para añadirse al coro. Entre tanta risa, Nakki y Zuk ven cómo se acercan unos días en Glik que, seguramente, recordarán durante mucho tiempo.



# 30

## Zapp



levamos ya tres días en este piso vigilando el castillo y empiezo a sentir claustrofobia —dice Ullah a Galam, paseando nerviosamente de punta a punta de la habitación—. ¡Necesito volar o me volveré loca! ¡Necesito montañas!

—¡Pero si hemos atravesado las Hursag para llegar hasta aquí! ¿Qué más quieres? Hemos ido de refugio en refugio durante cuatro días enteros. ¡Ahora nos toca vigilancia! —dice

Galam, sentado tranquilamente en un sofá ante la ventana, comiendo un bocadillo y dejando que le caigan las migajas de pan en la camiseta y en los pantalones cortos, indumentaria que viste desde hace tres días, mientras avista el exterior con unos prismáticos.

—¡Oh! ¿Cómo puede ser que estés bien aquí? ¡Argh! ¡Pero si esto parece un ataúd! ¡Qué ciudad más fea! ¡Llena de pisos como bloques de hormigón! ¡Por el amor de Nissi, pero si ni se han molestado en darles una capa de pintura! ¡Todo es gris! ¡No se ve más que hormigón! ¡Ni parques, ni árboles, ni nada de nada! ¡Oh! Por favor... ¡Pero si incluso el agua es sucia!! —dice la

anzud, abriendo el grifo de la pica de la cocina y dejando caer una especie de fango líquido.

—Sí, si... Todo lo que quieras... ¡Pero hay comida y un sofá!

—¡Oh, Galam! Pero, ¿cómo puedes estar contento viviendo en treinta metros cuadrados? ¡La cocina y el comedor son la misma pieza! ¡La cama es un sofá desplegable! ¡Sólo el lavabo está separado de lo demás! Madre mía... ¡Esto es agobiante!

—Bueno, bueno... No debes exagerar, Ullah... Cómo se nota que no has estado tres días viajando metida dentro de un saco. Además, debes pensar que, según nuestro informador,

mañana un grupo de ciudadanos de la resistencia tratará de entrar en el castillo —dice Galam sin apartar sus ojos de los prismáticos.

—¡Oh! No llegaré hasta mañana... ¡habré muerto antes en este piso-ataúd!

—Chica, ya se que no tiene las comodidades del castillo de Sata, pero no hace frío.

—¿Frío? Pero, ¿¿cómo quieres que haga frío con ese pedazo de volcán que se ve al fondo?? ¡Y por no haber no hay ni luz! ¡Ni luz! ¿Cómo pueden vivir sin luz esta gente? —grita ella, con desespero.

—Exagerada... lo que pasa es que tienen la cúpula sucia por los posos del

volcán, pobrecitos. Pero aquí aún llega un poco de luz. Donde debe de estar totalmente a oscuras es allí, justo encima del Risk —dice él, señalando al horizonte, donde se adivina más que se ve la silueta del volcán más grande del planeta.

—¡Si mañana no hay sublevación, te juro que regreso! ¡A saber de dónde saca la información este contacto tuyo! ¡A saber si no se lo inventa todo!

—¡Shhht! Vamos, cállate un rato y deja que me concentre.

—¡Oh! Pero ¿qué te crees que vas a ver con este invento extraño?

—Esto son prismáticos, Ullah, y son muy útiles. En la Tierra supusieron un

gran paso...

—Seguro que no ves nada que no pueda ver yo con mis ojos de anzud.

—Tienes toda la razón, pero resulta que yo soy un ziti —responde él, mordiendo nuevamente el bocadillo.

—No hace falta que lo jures ¡Vaya facha la tuya! ¡Y no te duchas desde hace días!

—Si me ducho con el agua que sale del grifo vamos a salir perdiendo. Y tú tampoco lo haces...

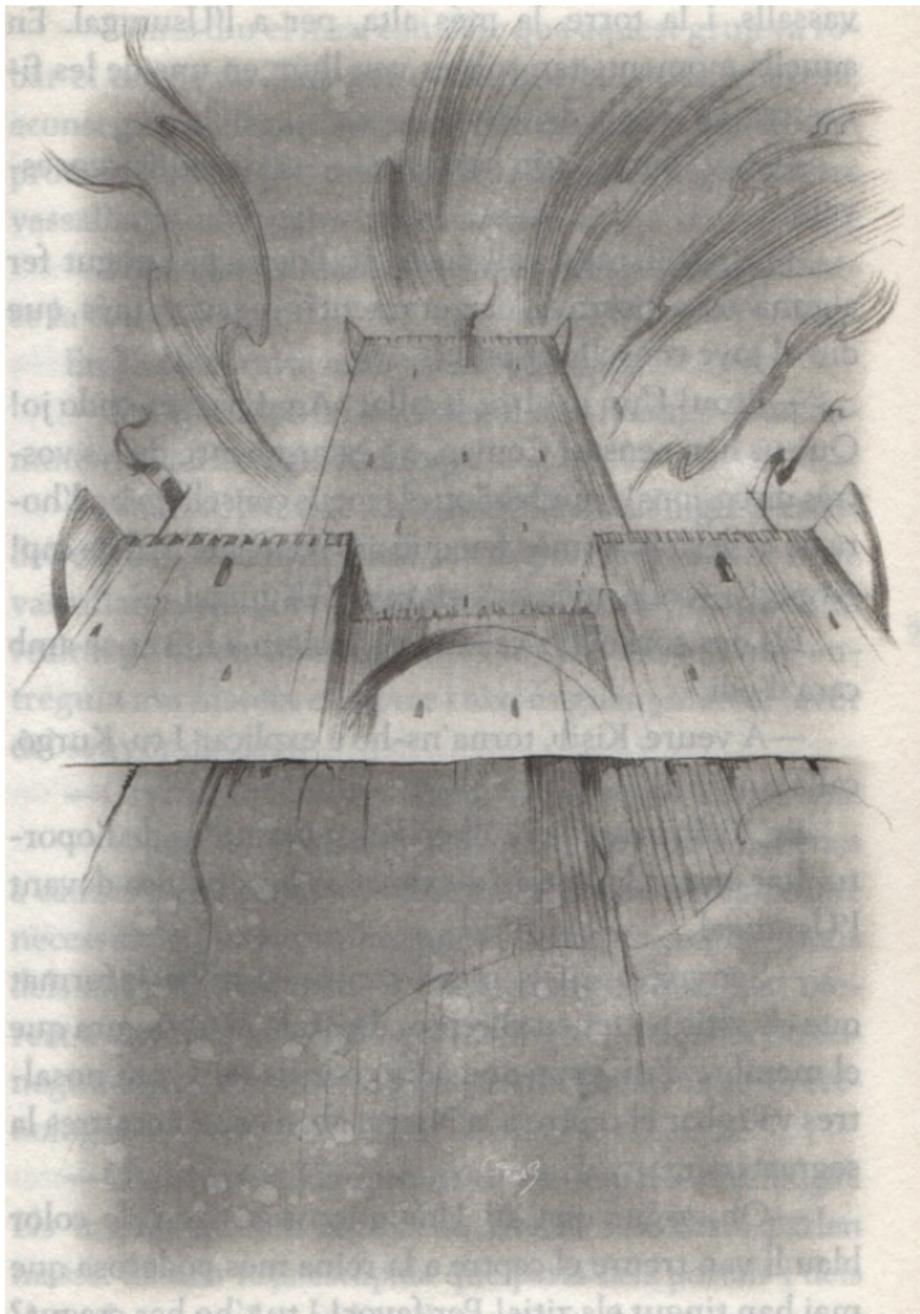
—¡Oh, pero yo tengo plumas! ¡No sudo! ¡Este piso apesta! ¡Argh! ¡No me extraña que se quieran sublevar! ¡Yo también lo haría!

Galam sigue mirando por la ventana

sin hacer mucho caso a Ullah. Desde su posición puede ver el castillo e incluso, de forma parcial, el interior de algunas habitaciones, si las ventanas están abiertas. Ya ha visto a Usumgal más de una vez en alguna pieza o por alguno de los corredores.

El castillo de Zapp es muy distinto al de Sata. Aunque lo llaman castillo es más bien una fortaleza o un búnker. Usumgal, como buen dictador, es odiado por muchos de sus vasallos, y su castillo, lejos de ser alto y esbelto, presto a ser admirado, viene a ser una especie de caja fuerte sin ninguna posibilidad de acceso. Un foso rodea unas paredes de hormigón armado, altas

e inexpugnables. Tan sólo rompen la monotonía de la construcción pequeños agujeros desde donde puede dispararse hacia el exterior.



179

Una vez pasado este muro, se alza el castillo propiamente dicho formado por tres grandes bloques de cemento. Los dos primeros, los de menor altura, para los vasallos, y la torre, la construcción de más altura, para Usumgal. En esos momentos sólo está iluminada una de las ventanas. Es la de la sala del trono.

—¡Eso que dices es una entelequia!  
—grita Kurgo, alarmado.

—Qué vas a saber tú, viejo decrepito. ¿Has hecho algo positivo en los últimos siglos? —escupe más que dice el joven consejero Kisib.

—¡Basta! ¡A callar los dos! ¡Aquí sólo puedo gritar yo! ¡Que os habéis creído! ¡Empiezo a estar harto de

vuestras discusiones! ¡Inútiles! ¡Sois mis consejeros, y, en realidad sólo me provocáis dolor de cabeza! ¡Argh! — grita Usumgal, sobreponiéndose a la discusión.

Los dos consejeros se callan y se limitan a mirarse con cara de odio.

—A ver, Kisib, repítelo. Y tú, Kurgo, ¡cállate y escucha!

Kisib mira de reojo a Kurgo, contento de la oportunidad que se le ofrece de expresar de nuevo su idea ante Usumgal.

—Señor, uno de mis contactos me ha informado de que los zitis no tienen el cetro de Zink. Me asegura que un miembro de un grupo que los odia tanto

como nosotros, consiguió robárselo a Nirgal antes de que nosotros la secuestrásemos.

—¡Oh, seguro que sí! ¡Unos gnomos pequeños y de color azul le birlaron el cetro a la reina más poderosa que jamás hayan tenido los zitis! ¡Por favor! Y tú, ¿te lo has creído? —se mofa Kurgo.

—KURGO, ¡CÁLLATE! —grita Usumgal—. Kisib, ¡continúa! ¡Vamos!

—Pues... Dice mi contacto que este grupo consiguió el cetro de Zink para evitar que Ishtar, la heredera, consiguiera el legado. Pero han descubierto que no tienen suficiente poder para utilizarlo, y han venido a rendiros pleitesía y a entregároslo.

—Y, ¿qué quieren a cambio? —dice Kurgo, manoseando nervioso su túnica negra.

Kisib le mira con rabia contenida.

—Sólo aspiran a serviros cuando dominemos la tecnología Kadingir.

—¡Ajá! ¡Quieren que les entreguemos Kadingir a cambio del cetro! ¡Quieren negociar y no rendiros pleitesía, mi señor! —reinterpreta el siempre astuto Kurgo—. Si realmente quieren rendirle pleitesía, que entreguen ahora mismo el cetro y así se ganarán el favor del señor de Zapp —añade mirando al joven Kisib.

—Grrrrrr... —gruñe éste, visiblemente rabioso de nuevo.

—Veamos... —Usumgal se levanta del trono y se pone a caminar en círculos—. Me estás diciendo que el cetro que necesita Ishtar para heredar el legado no está en manos de los zitis, sino que lo tiene un desconocido, que me lo ofrece a cambio de la tecnología Kadingir... Y ese desconocido, ¿cómo diablos sabe que yo dispongo de parte de esta tecnología?

—¡Oh, señor! Los rumores corren como el viento en Ereshkigal. Los urgugs que Kurgo mandó a la Tierra son unos bocazas. Es una raza estúpida que habla de los portales y de los alteradores en cualquier bar, delante de todo el mundo, sólo para presumir de

haber sido escogidos por vos para viajar a la Tierra.

—¡Estoy convencido de que ninguno de los urgugs que he mandado a la Tierra ha filtrado nada! ¡Estaban bien adiestrados! ¡Y son unos excelentes aliados! —replica Kurgo, congestionado de rabia.

—¡Claro... Segurísimo! ¡Como el urgug ése que mandaste para matar a Nirgal, que la trajo vivita y coleando, y sin el cetro, o los cuatro que murieron cuando trataban de capturar a Ishtar! Por no hablar de los cinco que murieron en la explosión del tren que...

—¡No me preocupa en absoluto que los urgugs mueran a nuestras órdenes!

Lo que importa es que tenemos a Nirgal, y eso es mucho más de lo que jamás hayas obtenido tú con tus inútiles nuevas ideas —dice Kurgo.

—¡Los urgugs no pueden ser buenos aliados! ¡Son demasiado estúpidos! — replica Kisib.

—¡Precisamente eso es lo que les convierte en buenos aliados! —contesta Kurgo, con retintín—. ¡Son tan estúpidos que se convierten en sirvientes! ¡Y, como mínimo no son unos desconocidos como este contacto tuyo que quién sabe de dónde ha salido y si dice la verdad o pretende darnos gato por liebre!

—¡BASTAAA! —grita Usumgal, más rabioso por momentos—. No pienso

compartir la tecnología Kadingir con nadie, ¡y mucho menos con desconocidos! —dice, mirando a Kisib—. Dile a ese informador tuyo que estaré encantado de recibir el cetro inmediatamente en señal del respeto que dice que me tiene. ¡Y que más tarde ya tendremos tiempo de hablar de lo que pide a cambio! Y ahora, ¡retírate de inmediato!

—Sí, mi señor —dice el joven consejero haciendo una reverencia mientras mira de reojo, con odio no disimulado a Kurgo, antes de irse de la sala del trono.

—Muy bien, Kurgo... —dice Usumgal, poniéndose frente a su viejo

consejero al quedar a solas—. ¿Se puede saber qué os pasa a los dos? ¡Os tengo a mi lado para solucionar mis problemas, no para aumentarlos!

—Señor, no podemos confiar en Kisib. Es joven y se deja llevar por caminos que parecen fáciles y rápidos para conseguir lo que quiere. Estoy convencido de que hay gato encerrado en todo esto o de que trata de engañaros, mi señor.

—¡Oh, no! No me vengas ahora con estúpidas hipótesis, Kurgo. Tus métodos anticuados y la alianza con los urgugs tampoco están dando los frutos deseados. Investiga a Kisib. No le quites ojo de encima, y descubre quién está

detrás de este asunto del cetro, si es que realmente está en manos de alguien, y cómo lo han obtenido. Si es cierto que lo tienen, aceptaremos que nos lo entreguen y los eliminaremos a todos. Si no lo tienen, eliminaremos a Kisib. Pero, sea como sea, ¡quiero una solución a este problema de inmediato! Y ahora, retírate —termina, volviendo a sentarse en el trono.

—Sí, señor Usumgal —dice Kurgo, sumiso pero sin retirarse aún—. Hay otra cosa, mi señor.

—Dime, Kurgo. Te escucho, pero sé breve.

—Se trata de la rebelión popular, señor —dice el viejo consejero.

—¡Argh! Maldita sea ¿Qué mosca les ha picado ahora a esos rebeldes?

—Mis informadores aseguran que se prepara un nuevo ataque masivo al castillo mañana al mediodía. Va a ser multitudinario. Intentarán acceder por la puerta Sur.

—¡Oh! ¿Pero qué diablos les pasa a esos estúpidos? Ya puedes doblar la guardia en ese punto y que tiren a matar. A la que aparezcan por allá más de dos personas debemos eliminarlas. Me importa un rábano si son rebeldes o no. ¡Esto se está convirtiendo en un grave problema, Kurgo! Nos han perdido todo el respeto ¡Cada semana están atacando el castillo y más de uno ha conseguido

introducirse en él!

—Sí, señor. A vuestras órdenes, señor... —se despide Kurgo, haciendo una reverencia y saliendo de la sala.

En la puerta se cruza con una joven musdagur que está entrando.

—Adiós, Mirnin —dice, con cierta indiferencia, Kurgo.

—Hasta luego, Kurgo —responde ella, sin mirarlo siquiera mientras se dirige al trono.

Kurgo cierra la puerta, Usumgal la ve acercarse y suspira, aburrido.

—¿Qué quieres tú, ahora?

—Usumgal. El pueblo pide agua potable. Saben que en las fuentes del castillo el agua es cristalina, y quieren

tener acceso a ella. Las calles están llenas de agujeros y de excavaciones que están haciendo los ciudadanos mientras buscan las supuestas tuberías que abastecen el castillo.

—¡Ja! ¡Ja! ¡Ja! —Usumgal no puede evitar emitir una risa cruel—. ¡Estúpidos ignorantes! ¡Ya pueden agujerear toda la región Ganzer si quieren! ¡No van a encontrar ni un solo punto de agua!

—Quizás se les podría dar un poco y así se mantendrían tranquilos por una temporada.

—Mirnin... Eres muy joven aún... Y aunque seas mi nieta no has heredado ninguna de mis habilidades... ¡Oh, sí!

¡Dale agua al pueblo...! Y después querrá pan, y después carne, y más tarde dinero, y seguidamente más poder de decisión y menos impuestos...

¡Estupideces! No, Mirnin, no...

—Pero son muchos los que empiezan a emigrar a Kibala donde el agua es un poco más limpia. Si no reaccionamos, al final nos quedaremos solos.

—Grrrrrrrrrr... —se enfada Usumgal—. Muy bien, si lo que quieren es agua, que se la ganen. Dile a Kurgo que dé un aviso general. Que diga al pueblo que, si alguien me proporciona el cetro de Zink o información que me lleve hasta él, daré agua potable a todos.

—¿El cetro de Zink?

—Sí, Mirnin, no te hagas la estúpida. Sabes perfectamente qué es y que lo estoy buscando. Que todos y cada uno de los habitantes de Zapp sean mis espías. Cualquier información sobre un cetro o sobre alguien que hable de él, debe serme comunicada. Y si llega hasta mí, ellos tendrán agua. Cuando el cetro esté en mis manos, la pequeña Ishtar no podrá heredar el legado, y el vacío de poder que esto provocará nos permitirá atacar Zink. Y entonces el secreto de Kadingir será mío.

—De acuerdo. Voy a decírselo — responde Mirnin haciendo una forzada reverencia y volviendo sobre sus pasos.

—Pobre estúpida... —murmura

Usumgal viéndola salir preocupada.

—No tienes ni idea... Y te lo crees todo.

# 31

## Asalto al castillo

 Desde su llegada a Ki, Ishtar no había disfrutado tanto como en ciudad Glik. De hecho, ha sido éste el primer y único momento que ha tenido para descansar y relajarse. En las últimas semanas ha estado viajando por el planeta Ki más que durante todos y cada uno de sus once años en la Tierra. Los días en Glik parecen transcurrir de forma diferente que en el resto del planeta, y es que toda la región Urgal, aislada por el ancho río

Kas y por las grandes montañas Hursag, conlleva que aquellos que habitan en su interior no vean nada distinto a naturaleza, hasta donde abarcan sus ojos. Ni una casa, ni una construcción, ni siquiera una muralla estropean el paisaje.

—Nimur, ¿no te parece muy arriesgado tener una ciudad sin murallas? ¡Estáis expuestos a cualquier ataque! —pregunta Ishtar al rey tidnum.

Nimur ríe con ganas. Están sentados a orillas del lago Kashal, donde han ido a entrenar el nivel sensorial de Ishtar.

—¿Arriesgado dices? ¡Atacar una ciudad llena de tidnums sí que es arriesgado! ¡Ja! ¡Ja! ¡Ja! ¿No ves que

nadie se atreve a atacarnos en campo abierto? La mejor defensa de Glik son sus habitantes. En caso de que un ejército viniera a atacarnos, ¡los propios habitantes se encargarían de él en un santiamén!

—Tienes razón... Pensándolo bien... Con unos habitantes tan potencialmente peligrosos no necesitáis murallas para nada... Y, ¿todos vivís en la región?

—Sí, aun cuando los urgugs prefieren vivir más al norte, sobre todo entre los ríos Kas y Gara, allí donde empieza la región Nuzua.

Son muy independientes... Y bastante problemáticos también... Pero,

en fin, ya hemos descansado lo suficiente. ¿Entrenamos un poco?

—¡Oh! De acuerdo... Venga, manos a la obra, que ¡debo superar las pruebas!

—Muy bien... Hasta el momento hemos llegado al tercer nivel y ya dominas la percepción del clima planetario perfectamente. ¡Pero llegar al cuarto nivel te permitirá dominar uno de los puntos más importantes para todos los reyes! La percepción de los sentimientos colectivos. De esta forma percibirás qué siente tu pueblo y sabrás cómo debes actuar en cada momento.

—Parece bastante útil, visto así.

—Sí. En mi caso es todo muy simple, sólo necesito percibir la rabia o

la felicidad. Los tidnums o bien somos felices o bien estamos muy enfadados. Pero los zitis tenéis un montón de sentimientos, y debes estar preparada para percibir algunos muy complejos: miedo, rabia, tristeza, venganza, envidia... ¡Los zitis pueden llegar a ser muy complicados!

—Ya veo... La dificultad depende de la raza... Pues Kuzu lo debe de tener muy fácil, porque los kuzubis no parecen tener muy en cuenta los sentimientos, ¿verdad?

—¡Ja, ja, ja! —ríe Nimur, contento—. ¡Tienes razón, Ishtar! ¡Los kuzubis siempre han tenido una tradición y una educación que da por sentado que los

sentimientos no se deben mostrar en ningún momento! De hecho, Zuk me contó que genéticamente también son diferentes, y que no es que sean poco sentimentales, sino que tienen tendencia a no dejar aflorar las emociones. Cosas muy complicadas, ¿sabes?

—¡Pues no saben lo que se pierden! ¿Cómo pueden vivir sin alegrarse, entristecerse, reír, llorar o amar?

—Sí, Ishtar —suspira Nimur—. ¡Eso mismo me pregunto yo! ¿Cómo pueden vivir sin amar?

—¡NIMUUUUUR! —se oye que grita un tidnum a lo lejos.

Nimur e Ishtar se vuelven y ven a Mashua que se está acercando al trote.

—¡¡¡MASHUAAAAAAAAAAAAA!!! —

ruge Nimur con una potencia vocal tal que hace que Ishtar, involuntariamente se tape las orejas.

Los dos se levantan y van a su encuentro.

—¡Mashua! Di... ¿Qué noticias traes?

—Kudro acaba de llegar.

—¡Oh! Perfecto, y ¿qué te ha contado?

—Nakki tenía razón. Ha estado investigando por Grum y dice que la alianza está en boca de todos. Los urgugs están trabajando codo con codo con Usungal y tienen cierto control sobre Kadingir.

—¡Oh! Vaya... ¡Urgugs de las narices! ¡Fueron el principal quebradero de cabeza de mi padre y ahora van a ser también el mío! Muy bien, pues debemos contárselo a Nakki y a Zuk. ¡Manos a la obra! —dice Nimur, poniéndose en marcha hacia la ciudad.

Los guardias, armados y colocados en lugares estratégicos, vigilan la puerta Sur del castillo de Zapp. Un par de calles más abajo, los ciudadanos rebeldes se preparan para el asalto al castillo. Y, en un pequeño callejón, Galam se queja.

—¡No voy a parecer un musdagur,

aunque me pongas mil capas de esta especie de cosa verde, Ullah! Como debo decírtelo. ¡Se nota demasiado! ¡No va a colar!

—¡Oh! ¡Tú siempre te quejas, Galam! —dice Ullah mientras sigue embadurnándole la cara con un líquido pastoso de color verde—. ¿No ves que todos los ciudadanos van con túnicas y capuchas, con la cara bien cubierta? ¡Quieren evitar que Usumgal los reconozca y los fiche! ¡Son la resistencia! Con esta túnica y la cara bien cubierta por la capucha, no se nota tanto que eres un ziti.

—¡Cómo puedes decir eso! ¡Pero si se les saco más de un palmo a todos! —

sigue quejándose él mientras Ullah le encasqueta la capucha hasta los ojos.

—Galam, ¡esto ya lo hemos hablado un millón de veces! Debes ir agachado, ¡eres el único que puedes hacerlo! ¿No ves que si tú les sacas un palmo, yo les saco medio metro? Y, además ¡yo no puedo ir agachada con mis alas! ¡Hala, vamos! ¡Ya estás listo!

Galam se adelanta, vestido de arriba a abajo con una túnica negra y una capucha que esconde su cara. Desde el interior tan sólo puede ver lo que tiene justo enfrente.

—Si no me matan los soldados, lo haré yo mismo después de tropezar mil veces con estos malditos agujeros que

han hecho por toda la ciudad. ¡Casi no veo nada con esta capucha asquerosa calada hasta la nariz!

—Ni falta que te hace. Hala, ya lo sabes. Ahora sólo debes mezclarte con la multitud, y...

—... y ¡los guardias se lo cargarán a la primera de cambio! —dice una voz ronca, situada a su espalda.

Ullah y Galam se vuelven de golpe. Un viejo musdagur con cara de mala leche los ha descubierto. Rápidamente, Ullah toma el arma de su chaleco y apunta a su cabeza.

—No te mueva... ¿Golik? ¿¿Golik??  
¡Eres tú!

—¿Golik? —dice Galam, desde el

interior de su disfraz.

—¿Golik? ¿Golik? ¿Golik?  
¡Parecéis loros! ¡Estúpidos! ¿Realmente queríais entrar con toda la gente? ¡Sois la leche! ¡Cómo se puede ser tan estúpido! ¿Tan mal está todo como para que os manden a vosotros?

—Tú siempre tan simpático, Golik —dice Ullah, guardando el arma—. ¿Cuál es tu fantástica idea para poder entrar en el castillo?

—¡La noticia del ataque al castillo por la puerta Sur la conoce incluso el más ignorante de los musdagurs! Por favor, ¡pero si incluso vosotros, un ziti y una anzud recién llegados a la ciudad, lo sabéis! ¡Se ha difundido la noticia por

todas partes! ¿No veis que es un cebo?

—¿Qué quieres decir?

—¡Un cebo! ¡Una trampa! ¡Es falso!  
¡Tan sólo es desinformación!

—Pero hay un montón de gente reuniéndose, aquí al lado.

—¡Claro que sí! ¡Y todos ellos atacarán la puerta Sur, donde toda la guardia de Usumgal les está esperando! ¡Pero su intención no es entrar por allí, sino sólo entretenerlos! ¡El asalto real al castillo se hará por la puerta de acceso de los kushus!

—¿Qué dices? ¿Cómo?

—Lo que oís. Los que están aquí van a realizar tan sólo una maniobra de distracción. ¡La patrulla que va a

acceder al castillo está preparada para colarse por la puerta por donde entran los kushus con las mercancías!

—Oh... —dice Galam.

—Ah... —dice Ullah.

Pasan unos segundos y nadie dice ni mu.

—Pero, ¡vaaaaaaaaaaaaamos!! ¡Sois unos bobalicones integrales! ¿A qué esperáis? ¿A que lluevan nirzes y sapos voladores? ¿Queréis hacerme el jodido favor de mover vuestro culo de sangre caliente e iros ya a la puerta de los kushus? Por el amor de Nissi, ¡¡pero como se puede ser tan inepto!! ¡Argh! ¡VAMOS! —dice Golik, finalmente, desesperado, señalando la salida del

callejón.

—Es que... Es que no sabemos por dónde se va a la puerta de los kushus — confiesan Ullah y Galam, mirándolo, avergonzados.

—¡ARGH! ¡Lo que me faltaba! ¡Tener que hacer de guía turístico para un par de inútiles! —gruñe Golik mirando al cielo y cerrando los puños con fuerza—. ¡Seguidme, merluzos!

Y empieza a correr por una calle.

Ullah y Galam se apresuran a seguirlo. Galam luce un aspecto curiosísimo, pues su túnica es de talla musdagur, y está pensada para ser llevada andando encogido, pero, para poder seguir a Golik, debe ir

incorporado, de tal forma que le queda a la altura de las rodillas y así parece una especie de musdagur gigante o que camine con algún tipo de zancos.

Mientras corren, se dan cuenta de que las calles están casi desiertas. Seguramente la mayoría de musdagurs están repartidos en las dos grandes multitudes que o bien quieren acceder al castillo o bien entretener a los guardias.

Finalmente, llegan a la puerta de acceso de los kushus al castillo. Lo que ven allí les deja patitiosos. Un kushu gigantesco, de unos diez metros de diámetro de caparazón se encuentra allá, inmovilizado por grandes cuerdas que no dejan que sus aletas toquen el suelo.

Además, le han cubierto la apertura frontal con una gran tapa metálica para impedirle ver o sacar la cabeza.

El pobre animal, inquieto, mueve las aletas a gran velocidad, tratando de tocar el suelo para poder desplazarse. En su grupa, más de treinta musdagurs, armados hasta los dientes, esperan, sentados y asegurados con cuerdas atadas al caparazón. Otro grupo de musdagurs rodea al kushu, evitando la zona de las aletas, que se van moviendo a más y más velocidad. Y hacen bien, pues un golpe de estas aletas podría matar a cualquiera.

—¿Qué le están haciendo?  
¡Asesinos! —dice Ullah, alucinada.

—Pero, ¿que diablos dices?  
¿Asesinos?

—¡Lo tienen atado y le han cubierto el agujero de la cabeza!

—Pero, ¡qué anzud más tonta! ¿No lo ves? ¡Van a usarlo como ariete!

—¿Cómo? —dicen Galam y Ullah al unísono.

—¿Os lo tengo que contar todo, todo y todo? ¿No os dais cuenta? Cuando corten las cuerdas y las aletas toquen el suelo, el kushu va a salir despedido hacia... —pero no puede ni terminar la frase.

La algarabía procedente de la puerta Sur llega hasta sus oídos. Disparos, gritos de la población, explosiones, y

más gritos aún indican que la maniobra de distracción se ha iniciado ya.

—¡AHORAAAAA! —grita un musdagur del equipo que espera en la puerta de los kushus.

Y, sin perder ni un instante, uno de los musdagurs sentado en el caparazón del animal levanta un hacha y la deja caer con todas sus fuerzas sobre la cuerda central, la que ata las aletas del kushu. Éstas, que no han dejado en ningún momento de dar vueltas como un ventilador, finalmente tocan el suelo. Y, de hecho, no tan sólo lo tocan, sino que casi quedan enterradas en él.

Las piedras de la acera saltan debido al impacto. Y, en el momento en

que el suelo lo absorbe, las leyes de la física kiita hacen que el kushu consiga una fuerza de empuje de magnitud nunca vista por nadie de los presentes. Su proyección hacia adelante es tan rápida que a algunos espectadores les da la impresión de que ha desaparecido. Pero no es así, sino que, tal y como tenían calculado, lo lleva a impactar, en vivo y en directo, contra la puerta de los kushus.

El choque es tan espectacular que no tan sólo revienta la puerta totalmente, sino que también se lleva por delante la mitad de la muralla. El kushu gigante la atraviesa como un obús y aparece en medio del patio de armas del castillo.

La tapa que le impedía ver se desprende también de su cabeza, quedando así libre.

En ese momento, todos los musdagurs que habían estado esperando alrededor de la bestia, hacen su entrada masiva al castillo, para reunirse con los que habían entrado con el gigante. Ullah y Galam han seguido toda la escena boquiabiertos.

—¡VAAAAAAAAAAAAAMOS! ¡Ahora debes entrar, Galam! ¿Debo decirlo todo yo? —grita Golik, desesperado.

—¿Eh? ¡Ah, sí! —reacciona finalmente Galam y corre hacia el interior del castillo, donde una espesa nube de polvo consigue el milagro de

que incluso un musdagur con zancos pase desapercibido.

—Muchas gracias por tu ayuda, Golik —dice Ullah al aire, pues, cuando se da la vuelta, puede ver que Golik ha desaparecido.

El interior del castillo es un caos total. Hay musdagurs corriendo por todas partes. Galam no sabe por dónde ir. Finalmente opta por ir en dirección a la torre principal. Usumgal sin duda debe de estar allí. Su misión consiste en llegar lo más cerca posible de la sala del trono.

Mientras se dirige hacia allí, se da cuenta de que el camino es mucho más sencillo de lo que pensaba, básicamente

porque un grupo de musdagurs enfadados ha pasado antes que él, reventando de forma muy amable todas las puertas que le hubieran bloqueado el acceso. Aun así, el corazón le late a doscientos por hora. Y todavía debe llegar a la sala del trono y seguir adelante con su plan.

Usungal y Musnin, señora de Zapp, están en su habitación, en lo más alto de la torre. Él está mirando con atención cómo los soldados disparan a los ciudadanos que tratan, sin éxito, de atravesar la puerta Sur con un ariete, cuando, de pronto, el suelo tiembla y les hace caer a los dos.

—¡Argh, siempre igual! ¡Aquí no

hay quien viva! ¡Cada dos por tres vienen a asaltar el castillo! Y ahora ¿qué sucede? —dice Musnin, levantándose quejosa y dolorida.

El señor de Zapp se levanta a su vez, aturdido, y echa un vistazo por la ventana, ignorando a su mujer, como siempre. Todo sigue igual. Entonces tiene un presentimiento. Sale de la habitación, se dirige a la ventana del fondo del corredor y, con incredulidad, le parece distinguir un kushu gigante y una gran nube de polvo en el patio de armas, dónde docenas de musdagurs corren con toda libertad.

—¡Arghhhh! ¡Kurgooo! ¡Raknuuud!  
¡Guardias! ¡¡Todos al patio de armaaas!!

—grita, enfadado, mientras sale de la habitación con el corazón acelerado.

Su mujer saca la cabeza por la puerta.

—Oyeeeeee... Procura que no entre nadie, esta vez, ¿eh? ¡Que en la última ocasión me llevé un susto de muerte! — grita mientras Usungal desaparece escaleras abajo sin hacerle ningún caso.

## Huida



Los kushus han partido juntos hacia Murguba. Uno de ellos con Nakki y Zuk y el otro con Ishtar y Nimur. Han salido al confirmarse que los urgugs trabajan para Usumgal. Nakki sabe que Ishtar ya no aprenderá nada más en Glik, y decide emprender el viaje a la cueva del Oráculo, mientras Mashua realiza los preparativos para desplazar hacia ahí a todo el ejército de tidnums, pues mucho se teme que los van a necesitar.

—Me lo parece a mí, ¿o este kushu cada vez va más rápido? —pregunta Ishtar, extrañada.

—Tienes razón, Ishtar —dice Nimur—. ¿Ves esa montaña, al fondo? —dice, señalando una gran montaña situada al pie de las Hursag.

—Sí, ¿qué le pasa?

—No es una montaña —dice Nimur, sonriente—. ¡Es Murguba!

—¿Quéee? ¿Aquello es Murguba? ¿Eso es unkushu? Pero, ¿qué me estás diciendo! Pero... ¡si es una montaña!

—Sí, ya te dijimos que era muy grande. Algunos dicen que está aquí desde los orígenes del planeta. Lo cierto es que los kushus viajan mucho más

rápido cuando la perciben y se dirigen hacia ella.



Ishtar recuerda que todavía no ha llegado al quinto nivel, que le permitirá

conocer la historia de Ki.

—Nimur... ¿Tú crees que podré superar las pruebas? Todavía estoy en el cuarto nivel de los tres planos... — pregunta Ishtar, preocupada.

—Bien, yo no me preocuparía demasiado por todo esto de los niveles y de los factores. Debes estar segura de ti misma, y preparada para superar cualquier situación que se presente. El resto está chupado, ya lo verás.

—¡Oh! Tú lo ves muy fácil porque ya las has superado. ¿No me puedes chivar nada de las pruebas?

—¡De ninguna manera! Pero tampoco te serviría de nada. Ya lo descubrirás tú misma.

—¡Eso espero! Y si no... ¿Tú crees que me darán un premio de consolación? ¿Un peluche o algo así? Ahora que Nakki vuelve a ser un ziti, ¡me he quedado sin osito!

Los dos ríen, felices y contentos.

Los kushus no se entretienen hasta llegar a Murguba. En pocas horas todo el equipo se encuentra instalado en el refugio que días antes había estado ocupado por Galam y Ullah. Nimur va a buscar leña para encender el fuego, mientras Nakki y Zuk deciden seguir entrenando por turnos a Ishtar para tratar de ayudarla a conseguir el quinto nivel en todos los planos.

Ella, mientras tanto, se encuentra en

el porche del refugio, apoyada en la barandilla, mirando al cielo, mientras piensa en las pruebas. En tan sólo unos días, deberá enfrentarse a ellas y del resultado depende el futuro de una raza. Pero por otro lado, si las supera y hereda el legado, Usumgal matará a Nirgal, puesto que ya no le servirá de nada retenerla como prisionera.

El cielo está lleno de cometas y de estrellas, pero Ishtar no reconoce ninguna de las constelaciones.

—No parece que quieras pasar las pruebas, ¿verdad? —le dice una voz tranquila y agradable.

Ishtar se vuelve y ve a su lado a un desconocido, apoyado en la misma

posición que ella y mirando también las estrellas. Viste de forma extraña, con ropa de colorines, capa, y turbante. Sin saber por qué, Ishtar no se sorprende ante su presencia.

—¿Por qué lo dices, Gizzalkamma?

—Es fácil. Sé lo que estabas pensando hace un momento... Si pasas las pruebas, Usumgal matará a tu abuela, pero si no las superas, pones en peligro a toda una raza... Yo creo que no quieres tantos problemas.

—Quizás tengas razón —dice Ishtar, tomando asiento en una silla—. No puedo escoger entre la vida de mi abuela o la de toda una raza...

No hay derecho. No es justo.

—Si me lo permites, chiquilla, te daré un consejo —dice Gizzalkamma, pegando un pequeño salto y tomando asiento en la barandilla—. Para salir, abre la puerta.

—¿Qué quieres decir? —dice Ishtar, perpleja, mirando al cielo.

Nadie contesta. Mira a la barandilla pero no hay nadie allí. ¿Dónde está ese hombre tan extraño? ¿Ha estado alguien, allí, en el porche? ¿Cómo era? Ishtar no recuerda ni su nombre. De repente se nota muy cansada y cierra los ojos. Parece que esté en ese momento justo antes de dormirte cuando, sin embargo, todavía estás despierto. Respira bien,

profundamente.

—¡Bum!

Ishtar oye un ruido grave y profundo.

—¡Bum!

Parece inmersa en una especie de relax absoluto. En un sueño profundo que le permite estar consciente a la vez.

—¡Bum!

Ese ruido le parece familiar... Es como una gran fuerza que se expande y se contrae, se expande y se contrae. Siempre al mismo ritmo, pero con mucha fuerza a la vez. Es un motor... ¡Es un corazón! Entonces se da cuenta. Es el corazón de Murguba. Nota su presencia, nota su esencia.

—¡Bum!

Todo se vuelve oscuro ante ella. Una pequeña rendija de luz atraviesa la nada. La rendija poco a poco se va haciendo mayor. Está viendo con los ojos de Murguba. Pero no es la Murguba gigante. Es pequeña, muy pequeña. Abre los ojos poco a poco porque la luz le molesta. Es la primera vez que ve la luz. Es la primera vez que abre los ojos. Es el nacimiento de Murguba, hace decenas de miles de años, e Ishtar lo recuerda, lo vive, y lo experimenta sin haberlo aprendido. Acaba de conseguir el quinto nivel conceptual.

—¡Arghhhhhhhhhh! Pero, ¿se puede

saber cómo ha podido suceder? —grita Usumgal, como un poseso, entrando en la sala del trono, seguido de Kurgo y de Kisib, visiblemente nerviosos los dos.

—Señor, los ciudadanos habían preparado dos asaltos. El de la puerta Sur era... —empieza a explicar Kurgo.

—¡ESO YA LO SÉ! ¡No soy imbécil! No hace falta que me lo cuentes... ¿Cómo puede ser que lo hayan planeado todo sin que nosotros supiéramos nada? Esto es lo que quiero saber y haré rodar las cabezas que haga falta para conseguirlo.

—Quizás tu informador no es tan bueno como creías, ¿verdad, Kurgo? —dice Kisib con mala leche.

Kurgo le echa una mirada incendiaria.

—Kurgo, ¡ya estoy harto de errores! ¡Un nuevo error y me quedaré con un solo consejero! ¿Hablo con suficiente claridad?

—Sí, señor —claudica Kurgo, bajando la cabeza.

—Y tú, Kisib, ¡habla con ese desconocido y dile que acepto! ¡Que nos entregue el cetro inmediatamente! Dile que compartiremos la tecnología con ellos, bajo nuestra vigilancia. Y ahora, ¡vete! ¡No quiero verte más por aquí!

—Sí, señor —dice Kisib, con una mueca de satisfacción en su cara.

En ese instante Raknud, jefe del

ejército de Usumgal entra en la sala.

—Señor, la rebelión ha sido sofocada. Hemos expulsado o matado a todos los intrusos y se está procediendo con toda urgencia a la reconstrucción del muro, señor.

—Ah... ¡Finalmente buenas noticias! ¿Cuántas bajas entre los rebeldes, Raknud?

—Veintisiete, señor.

—Ahhh... Perfecto. Más buenas noticias. Perfecto. Puedes retirarte. Y haz que un equipo revise el castillo de arriba a abajo, debemos controlar que nadie se haya escondido en el interior.

Buscadlos, matadlos y lanzad los cadáveres en la plaza mayor. Que se vea

como tratamos aquí a los rebeldes, y cuál es el futuro que les espera a toda esta purria.

Galam, escondido detrás unos tapices al fondo de la sala, traga saliva, inquieto. Usumgal sube las escaleras que llevan al trono.

—Escucha, Kurgo... No pienso tolerar más errores. Si Kisib me trae el cetro, atacaré... —de pronto calla.

En el trono hay un sobre.

—¿Qué es esto?

Lo coge y lo abre. Dentro hay una carta que empieza a leer en voz alta.

Usumgal,

Siempre has sido un bobalicón.

¿Pensabas realmente que podías tenerme secuestrada? ¿A mí, la heredera de Zink que hizo brillar Mul como si fuera Kili? Debes saber que hace días que estoy en libertad, y que en breve Ishtar será mi heredera. Es para celebrar esta ocasión tan especial que he tenido el detalle de organizarte una entretenida rebelión popular.

Espero que te haya gustado.

Hasta pronto,

Nirgal

—¿Nirgal? Pero... ¿¿¿Se puede saber qué es esto??? PERO... ¿¿¿SE PUEDE SABER QUÉ ES ESTO??? ¡Kurgoooo! Tú me habías asegurado que

era imposible salir de aquella maldita isla, ¡incluso para la misma Nirgal! ¿Y ahora resulta que no sólo se ha escapado sino que ronda con total libertad por mi castillo?

El cetro de Usumgal empieza a brillar peligrosamente apuntando en dirección a Kurgo.

—Señor, señor... ¡Eso es imposible! ¡Estoy totalmente seguro! ¡Ni siquiera la vieja Nirgal es suficientemente poderosa como para huir de allí! ¡No puede ser! ¡Seguro que es falso! ¡Ahora mismo enviaré a alguien a Ksir a comprobarlo!

—¡No hace falta! —dice Usumgal sin dejar de apuntarlo con el cetro—. ¡Me comunicaré con sus carceleros, y, si

no están allí o están muertos, morirás tú también!

Usumgal cierra los ojos para concentrarse. Debe hablar con los carceleros de Nirgal. Pero al concentrarse detecta otra presencia en la sala. Y se vuelve hacia donde está Galam.

—A no ser... A no ser que esta carta no sea nada más que un cebo... —dice, apuntando con el cetro en esa dirección—. Para hacernos hablar más de la cuenta...

Mientras habla, va dirigiéndose al tapiz y hace señas a Kurgo para que vaya por el otro lado. Poco a poco se van acercando los dos y, finalmente,

Usumgal mueve el cetro, haciendo que el tapiz salte por los aires y descubriendo un personaje de lo más extraño, con la cara pintada de verde y vestido con una túnica negra.

Galam está en posición de Flor de Loto, con los ojos cerrados, cuando Usumgal vuelve a levantar el cetro y su piedra empieza a brillar.

—Está comunicándose con alguien —dice Kurgo.

—¡Y será su última comunicación! —grita Usumgal, enfocando el cetro hacia Galam y disparando un rayo de luz que le da de lleno.

Justo en ese momento las imponentes cristaleras de la sala del trono estallan

en millones de pedazos, como si se tratara de una lluvia de miles de gotas de todos los colores imaginables. Usumgal y Kurgo se echan al suelo, tapándose la cabeza y protegiéndose como pueden del aguacero de pequeños cristales que les cae del cielo.

Todo sucede muy deprisa pues, con una maniobra digna de la más ágil, astuta y rápida de las anzuds de todas las Hursag, Ullah entra en la sala, agarra a Galam con las zarpas por los hombros, y, sin detenerse ni un instante, continúa la maniobra de forma veloz, como si nada hubiera pasado, consiguiendo el efecto de que Galam se hubiera desvanecido en el aire, para volver a

salir por la ventana desde la que siguen lloviendo todavía las últimas gotas de cristales de colores.

—¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡Noooooooooooooooooo!!!!!!!!!!!!

—grita Usumgal, viendo cómo la anzud se aleja en el horizonte, sin prestar atención a los últimos cristales que siguen cayéndole encima— ¡¡¡Musens!!! ¡Raknuuuuuuud! ¡Atacadla con los museeeens! —grita, furioso como nunca, mientras se reincorpora y corre hacia la puerta.

Ullah vuela moviendo sus alas tan fuerte como puede. No recuerda haber sentido nunca el viento en sus orejas como en aquellos momentos. Al principio, los músculos de las alas le

quemaban, pero ahora ni siquiera los nota. El sobrepeso de Galam la obliga a forzar todavía más el vuelo. Lo mira. Todavía nota su esencia, pero está muy malherido. Necesita curas urgentemente.

Unos chillidos estridentes hacen que vuelva la vista atrás. Una bandada de aves la persigue. Son musens, una especie de pequeños pterodáctilos que suelen vivir en estado salvaje en las altas cumbres de las Hursag, pero que Raknud ha conseguido domesticar y utiliza como aves de guerra. Si la cogen pueden abatirla fácilmente. Ullah intenta acelerar su vuelo.

Los musens ganan distancia kilómetro a kilómetro. Aunque se ha

alejado mucho de Zapp, debe sobrevolar todavía los pantanos de Amudur para llegar a las montañas, donde sabe que se podrá esconder, pues es un territorio que conoce muy bien. Aún así, llevando a Galam en brazos y con la distancia que están ganando los musens, se da cuenta de que quizás no conseguirá superar los pantanos. Entonces una idea pasa por su cabeza y, cambiando el rumbo, empieza a perder altura.

Lentamente, los musens se van acercando, y Ullah sigue perdiendo altura y aumentando su velocidad para llegar a donde quiere antes de que la alcancen. Sus perseguidores se encuentran ya a poco más de un

kilómetro. Ullah está agotada y, aún así, sigue moviendo como puede las alas. Los musens están ya a setecientos metros cuando ve la parte de región pantanosa a la que quiere llegar. Sigue perdiendo altura, hasta encontrarse casi a nivel del suelo, y, en el momento de sobrevolar el agua, empieza a chillar. Sigue gritando, en un tono extraordinariamente agudo, y sobrevolando la zona cuando los musens ya están a menos de cien metros.

Entonces, un animal de mirada vacía y acuosa sale del agua, molesto por el ruido que hace Ullah. Y lo mismo hace otro, y otro y otro... Son nirzes, una clase de sapos de medio metro de largo que viven en la zona. En pocos segundos

toda el agua se ve plagada de nirzes. Ullah cree que su plan habrá funcionado y empieza a ganar altura mientras mira atrás.

Entonces respira, aliviada. Efectivamente, su plan ha funcionado. Los musens, animales salvajes al fin y al cabo, han olvidado las concisas órdenes de Raknud al ver aquella hermosura de su alimento natural y dejan de perseguir a Ullah, una presa muy difícil y complicada, para darse un gran banquete de nirzes, mucho más quietas y alimenticias.

—Es ley de vida... —piensa Ullah, sonriente, mientras se dirige a sus queridas Hursag.



# Ninuru

**C**uando le hayas dado el cetro, te matará. Si está clarísimo, ¿no lo ves? ¡Estamos hablando de Kisib!

—Pero él ha prometido a Ninuru que... —dice Ninuru, con su voz pequeña y chillona.

—¡Oh! ¡Por favor! Pero ¿tú te crees sus promesas? ¡Madre mía! ¡Estamos hablando del emisario de un asesino, del peor dictador que han tenido los musdagurs en toda su historia! ¿No has

visto qué ha pasado hoy, en el castillo? ¡Ha mandado matar a decenas de sus ciudadanos! Y, además... ¡Si descubre que existís, os exterminará! ¡Será el fin de los sukisurs!

—Ninuru tan sólo quiere un nuevo hogar para la familia... Aquí ya no cabemos... La Tierra es muy grande, ¿sabes? Y allá quizás Ninuru podría...

—Nirgal te curó, te cuidó, te trajo con ella... Y ¿así se lo agradeces? ¿Escapando y robándole el cetro?

El pequeño sukisur se pone a llorar escandalosamente.

—Ninuru no sabe... Ninuru no sabe nada... —lloriquea—. Y además, los musdagurs están perforando toda la

región, y ¡al final encontrarán los túneles de Ninuru! Y... y Ninuru está triiiiiiiiiiiiiiste... ¡Buaaa! ¡Ninuru sólo quiere un lugar para la familiaaaa!

—Vale, vale, ¡ya está bien, sukisur escandaloso! ¡Tanto Ninuru, tanto Ninuru! ¡Ya vale! ¡Nos van a oír!

—Y ¿qué debe hacer Ninuru?

—Mira, tú y yo podemos llegar a un acuerdo. Si me das el cetro, hablaré personalmente con Ishtar, y le diré que os ayude a pasar, a ti y a tu familia y así encontraréis en la Tierra un lugar para estableceros. ¿Qué te parece?

—¿¿¿¿¿Síiii????? —dice Ninuru con los ojos llorosos pero con un destello de esperanza en los mismos—. ¿Lo dices

de verdad? ¿No engañas a Ninuru?

—No, ¡no engaño a Ninuru! —dice su interlocutor, ya desesperado—Pero debemos arreglar todo el desastre que has causado. ¿Dónde está el cetro?

—Está en la caverna de Ninuru, en las afueras de Zapp, en el bosque de Gish.

—Tráelo inmediatamente hacia aquí.

—¡Ninuru no puede! No pasa bien por las galerías. Ninuru ya lo ha probado. El cetro es largo y las galerías estrechas.

—¡Oh! ¡Todo son complicaciones! Siempre lo mismo. De acuerdo. Vete a tu casa, procura sacar el cetro y espera a alguien en el árbol de Kobuk. Te

mandaré alguien a buscarlo, ¿de acuerdo? Cuando lo veas, dale el cetro y desaparece. Así no deberás descubrirte —mira la posición de Kili y después otra vez al sukisur—. Que sea esta medianoche.

—¡Sííí! —chilla Ninuru con voz estridente.

Pega un salto y se pliega en sí mismo, convirtiéndose en una bola que rueda a toda velocidad hasta un pequeño agujero, poco más o menos de su medida, por el cual desaparece.

—¿Otra vez? ¡Pero si llevamos cuatro horas haciendo este ejercicio!

—Ishtar —dice Nakki con su ademán severo de siempre—, sólo faltan dos días para la fecha tope que tienes para ir a realizar las tres pruebas y aún necesitas dos factores de habilidad. No has llegado ni al quinto nivel sensorial ni al quinto mental. Deberías estar contenta al ver que Zuk quiere seguir entrenando contigo.

—¡Pareces mi padre, Nakki! Y, sí, tienes toda la razón. Venga, Zuk, vamos a ello... Una vez más.

—Muy bien, Ishtar. Hasta ahora has demostrado que puedes llegar a percibir un sentimiento colectivo. Puedes saber si tu pueblo está contento, triste o ansioso. Pero este sentimiento es la

suma del de muchas personas. Es la suma de todo el pueblo. Ahora debemos dar un nuevo paso en este nivel y debes tratar de captar los sentimientos de un solo individuo. Tan importante es para un buen rey saber cómo se siente su pueblo, como saber si la persona que tiene enfrente está intentando engañarle, o si sus intenciones son buenas o malas.

—Sí, sí. Ya lo sé, ya lo sé...

—¡Muy bien! Manos a la obra, pues. Ahora debes concentrarte como siempre, dejar la mente en blanco, y tratar de percibir mis sentimientos. Te ayudará saber que, hoy por hoy, yo deseo enseñarte y protegerte, por lo tanto el sentimiento que debes percibir es de

responsabilidad y de buenas intenciones por mi parte.

—Venga, manos a la obra... —dice Ishtar mientras se concentra.

Deja la mente en blanco, y trata de concentrarse en los sentimientos. En aquellos conceptos tan complicados de entender y de definir. Tratará de recordar momentos de su vida en los cuales los sentimientos se han hecho más patentes. Quizás al recordar estos momentos, ella se emocionará y eso la ayudará a percibir más fácilmente los sentimientos de los demás.

En un primer momento recuerda el día del porexpan en *Can Sata*. Éste fue un sentimiento de alegría. Un

sentimiento que te llena por dentro y que te hace estar contento. Pero no la ayuda a percibir nada. Entonces recuerda las jornadas en Glik, donde se ha reído tantas veces al ver la curiosa convivencia entre los tidnums con Nakki y Zuk. Estos días se ha hartado de reír.

Eran sentimientos de felicidad también, pero no la ayudan a sentir nada. Poco a poco, va dejando que la invadan otros sentimientos, como por ejemplo la estupefacción del día que apareció en Zink, en aquella habitación, cuando no sabía ni jota de nada. Y su angustia en el mercado, cuando todas aquellas voces la hicieron sufrir tanto, hasta que Galam...

Y entonces... el recuerdo de aquel

padecimiento, como una pequeña cerilla que se enciende en medio de la oscuridad, hace que note como una punzada en el corazón. Una sensación de opresión que no la deja respirar bien. El pulso parece acelerársele y siente miedo. Miedo, temor, angustia, rabia...

Nota una mezcla muy intensa de sentimientos. La desesperación de un ser cansado, rendido, al cual las fuerzas están abandonando, la sensación de sacrificio y de amistad. Es imposible que todas estas sensaciones le lleguen de alguien que esté ahora en el refugio. De los ojos de Ishtar empiezan a brotar lágrimas, pero no es ella la que llora.

¿Quién es? ¿Quién sufre? ¿Quién se

sacrifica por amistad? ¿Quién está a punto de morir? Entonces abre los ojos, rojos y llorosos y ve como Nakki, Zuk y Nimur la miran asustados y le hablan, pero ella no los oye.

—¡Es Galam! —grita su boca—. ¡Son Galam y Ullah! ¡Dios mío! ¡Se están muriendo! ¡Están aquí! —dice, levantándose de un salto y saliendo fuera del refugio, todavía en pijama, para dirigirse a una zona arbolada.

Los demás la siguen sin perder ni un instante.

—Pero, ¿qué pasa? ¿Qué ha pasado? —pregunta Nimur, preocupado.

—Parece ser que Ishtar ha captado los sentimientos de Galam y de Ullah, en

vez de los míos —dice Zuk mientras los tres corren detrás la chica.

—¡Mirad! —grita Nakki, señalando dos figuras cerca del bosque, a las cuales Ishtar se está dirigiendo—. ¡Son ellos! ¡Galam y Ullah!

La anzud lleva a Galam, inconsciente, en brazos. Cojea y arrastra las alas, ya sin fuerzas ni para mantenerlas plegadas. Ishtar es la primera en llegar a su lado. Todavía tiene los ojos llorosos cuando se encuentra ante la altísima Ullah, que cae de rodillas. Ishtar la abraza.

—Tranquila, tranquila... Ya estáis aquí y Nakki y Zuk están conmigo. ¡Vamos a curaros enseguida! ¡No sufráis

más! —dice Ishtar procurando tranquilizar a la anzud, que se la queda mirando, pensativa.

—¿Ishtar...? Sí... Eres igual... que tu abuela —dice con una ligera sonrisa en la cara, agotada, antes de caer encima de la muchacha.

En aquel momento llegan Nakki, Zuk y Nimur. Zuk levanta a Ullah y Nimur ayuda a Ishtar a levantarse.

—¿Estás bien? —le pregunta mientras la sujeta.

—Uhm... Sí, sí —dice Ishtar, notando una sensación extraña, debida sin duda a la intensa experiencia vivida.

—Volvamos al refugio, inmediatamente. Necesitan atención

urgente los dos. Allá tenemos lo necesario para hacer las curas —ordena Nakki.

Los seis vuelven al refugio sin perder ni un instante.

—Bien, Ishtar —comenta Zuk—. Ha quedado claro que has obtenido el quinto nivel sensorial y que seguramente has salvado la vida de nuestros amigos.

—Sí, ¿verdad? ¿Tengo algún premio?

—No —dice Nakki al entrar en la casa—. Ponedlos en los sofás, junto al fuego. No tenemos ninguna necesidad de matarlos de frío, ahora. Zuk, encárgate de Galam. Sus heridas no son físicas. Percibo un ataque de Usumgal. Yo me

encargaré de Ullah.

—Sí, yo también he notado los síntomas —dice Zuk, dejando a Galam en el sofá.

Pone su cetro encima de su cabeza, y le impone las manos en la frente, mientras Nakki moja una tela con el líquido de una botella y lo aplica a las heridas de Ullah.

—Usumgal lo ha atacado con el cetro —dice Zuk, sin sacar las manos de encima de Galam—. Es muy extraño que no lo haya matado... El señor de Zapp tiene un noveno nivel en el plano mental y con el cetro debería haberlo bloqueado para siempre jamás... No creo que haya podido completar el

ataque. Ahora ya no corre peligro, pero tardará unos días en recuperarse.

—Ullah no tiene nada grave — afirma Nakki a su vez—. Las heridas son leves, pero está totalmente fuera de combate. No creo que haya sido un viaje agradable.

Ishtar y Nimur miran la escena fijamente. Ella vuelve a sentir la misma sensación que ha tenido cuando él la ha sacado de debajo de Ullah. Entonces lo ha atribuido a los nervios, pero ahora se da cuenta de que esta sensación extraña proviene de Nimur. Es agradable y positiva y hasta entonces no la había percibido nunca. Seguramente es una de las consecuencias de llegar al quinto

nivel sensorial.

Quizás aquello que Zuk le ha dicho tantas veces ahora se cumple. Tan importante es para un buen rey saber cómo se siente su pueblo, como saber si la persona que tiene enfrente está tratando de engañarle, o si sus intenciones son buenas o malas. En este caso, Nimur sólo le transmite buenas vibraciones.

# ¿Dónde está el cetro?

**Q**ué significa que no está?  
 —Señor, el gran  
 consejero Kisib no está en  
 su sala, señor —repite Raknud, tan  
 estirado cómo se le supone a un general.

—¿No está? —dice Usumgal—. ¿NO  
 ESTÁ? —repite, exaltado—. ¿QUÉ  
 QUIERE DECIR QUE NO ESTÁ? ¡ARGHG!  
 Pero, ¿se puede saber qué está pasando?  
 ¿Se puede saber por qué todo me sale  
 mal estos días? ¡Vete! ¡Largo de aquí!

Raknud saluda y sale de la sala del

trono.

—Señor... Si me permitís...

—¡Cállate, Kurgo!

—Sí, señor.

Usumgal cierra los ojos y se concentra. Intenta localizar a Kisib. Pasan unos segundos. Ni rastro del joven consejero. Usumgal vuelve a abrir los ojos.

—Nada —murmura, hundiéndose en el trono—. Y ahora, ¿qué?

—Señor, si me permitís...

—Dime, Kurgo, dime... —responde Usumgal, desanimado.

—Señor. Aunque Kisib os haya traicionado y no os consiga el cetro, todavía estamos a tiempo de evitar que



Ishtar  
herede  
el  
legado,  
señor.

---

Habla... —dice Usumgal, pensando en

sus cosas, sin dar demasiada importancia a lo que está diciendo su viejo consejero.

—Señor, mañana es el día límite. Mañana habrán pasado los setenta y siete años y siete semanas desde que Mul brilló por ella, señor. Y todavía no ha vuelto a hacerlo. ¿Sabéis a que me refiero, señor?

—¿Y qué? Aunque Mul no haya brillado, todavía les queda un día completo para llevar a esa maldita Ishtar a hacer las pruebas. Seguramente ahora deben de estar todos de camino hacia la cueva del Oráculo, si no es que ya... Un segundo... ¡Es cierto! Tan sólo tienen un día para pasar las pruebas y, por lo

tanto, ¡¡ya deben de estar allí!! — termina deduciendo Usumgal, gritando y levantándose del trono—. ¡Raknud! ¡RAKNUD!

El jefe del ejército se presenta de nuevo en la sala del trono.

—¡A sus órdenes, señor!

—¡¡Moviliza a todo el ejercido inmediatamente!! ¡A TODOS! Musdagurs, urgugs, musens y a cualquiera que nos pueda ser leal, a excepción de mi guardia personal. ¡Envíalos a todos a la cueva del Oráculo! —Usumgal se vuelve hacia Kurgo—. Pienso evitar que esta niñata estúpida herede el legado, ¡aunque deba derrumbar la maldita cueva con mis propias manos! —dice,

furibundo, saliendo de la sala con Kurgo siguiéndole.

Dos grandes ojos vidriosos miran a través de la ventana donde lucía poco tiempo atrás una vidriera. Una vez que Usumgal ha abandonado la sala del trono, un cuerpo agarrado a la pared, tan etéreo y silencioso como si fuera una sombra, va deslizándose hacia abajo por los muros de la torre principal. Unos movimientos cortos y rápidos, apenas visibles, lo conducen hasta el patio de armas. Una vez allí, arrastrándose por el suelo, se dirige a la parte de muralla, todavía a medio reconstruir, por donde se produjo el ataque al castillo. Aunque está custodiada por cinco urgugs y tres

musdagurs, la sombra pasa desapercibida entre los vigilantes y sale del castillo, dirigiéndose a las estrechas calles de Zapp.

Arrastrándose a cuatro patas, siguiendo un recorrido de estrechas, serpenteantes y sinuosas calles, llega finalmente al punto de encuentro, donde ya lo esperan. Cierra los ojos y se concentra. No percibe otras presencias. Finalmente, se levanta del suelo para quedar en pie, y se acerca a la figura encapuchada que se encuentra al fondo de la plaza.

—¡Hola, Golik! —dice una voz, distorsionada por un modulador.

—Tenías razón. Kisib no se ha

presentado.

—¿Me crees, ahora?

—Yo no confío nunca en nadie. Es mi forma de sobrevivir.

Un silencio incómodo llena la plaza. Finalmente, vuelve a hablar el desconocido.

—Será esta medianoche, en el árbol de Kobuk —dice, y se aleja seguidamente por los callejones.

Golik está contrariado. Aquel misterioso personaje con el modulador de voz y el esfuerzo mental para ocultar su identidad, le transmiten una sensación extraña, muy extraña. Golik mira al cielo de Ereshkigal. Faltan seis horas para la medianoche. Si finalmente

obtiene el cetro, tendrá por delante un camino largo y difícil. Mientras organiza sus pensamientos, oye ruido de cadenas y un fuerte golpe. El puente de la puerta Sur de Zapp acaba de abrirse.

Golik se pone una vez más a cuatro patas y recorre rápida y silenciosamente las calles de vuelta a casa. Si no se equivoca, todo aquel jaleo que está oyendo son las tropas de Usumgal, que, a las órdenes de Raknud deben de haberse puesto en marcha. Una calle antes de llegar al castillo, Golik sube por la pared hasta la azotea de su edificio. Desde allí puede espiar tranquilamente qué pasa en la avenida de la puerta Sur. Sus sospechas se

confirman.

Usumgal ha echado la casa por la ventana, y Raknud ha respetado en su totalidad las órdenes de su señor, pues todo el ejército del señor de Zapp está saliendo por la puerta del Sur, atravesando la larga avenida y dirigiéndose al paso secreto de las Hursag que da acceso al otro lado del planeta, Ishtar. Miles de urgugs vestidos con armaduras pesadas y casco y armados con hachas, espadas y arcos se adelantan con paso ligero, seguidos de las tropas de musdagurs, vestidos con armaduras ligeras, lanzas y espadas cortas.

Sobrevolando las dos unidades, los

musens controlan el aire y guían a las tropas, llevando cámaras que retransmiten su punto de vista a las pequeñas pantallas que llevan incorporados los cascos del ejército de tierra; de esta forma todos los soldados pueden ver cual es la situación desde el aire. Un sutil invento que complicó extraordinariamente las cosas a los ejércitos aliados ya en tiempos de la Guerra del Clima.

Golik vuelve a mirar Kili, que empieza ya su ocaso. Y decide dirigirse hacia el gran Kobuk.

Desde que Ullah se ha recuperado,

Ishtar y ella no se han separado ni por un instante, hablando sin cesar. De hecho, ella representa la primera compañía femenina que Ishtar tiene a su lado desde su llegada a Ki. Y además tiene un carácter mucho más parecido a Nimur que no a Zuk o a Nakki. La conclusión es que, finalmente, el equipo es mucho más divertido, desde el punto de vista de Ishtar, o mucho más irresponsable y poco metódico, desde el punto de vista de Nakki.

—... y entonces Nakki dijo *Exactamente* —dice Ullah antes de estallar en risas, junto a Ishtar y Nimur.

Los tres están sentados alrededor de la mesa, junto al fuego y llevan

charlando horas y horas.

—Chicos, me parece muy bien que recordéis los viejos tiempos —dice Nakki con un cierto punto de indiferencia en su voz— incluyendo anécdotas que hacen referencia a mi persona, pero os recuerdo que tan sólo nos queda un día para que Ishtar supere las pruebas. Esto quiere decir que mañana por la mañana deberemos recorrer el tramo final hasta la cueva del Oráculo, y que, a menos que estas divertidas anécdotas sean de utilidad para que Ishtar consiga el quinto nivel mental, sería interesante que las dejarais hasta que haya heredado el legado.

—Oh, Nakki, ¡siempre igual! —lo

critica Ullah—. ¡Cómo se nota que a ti no te ha perseguido nunca una bandada de musens!

—Claro que me ha perseguido una bandada de musens. ¡Y más de una vez! En la guerra del Tercer Día, por ejemplo. Yo estaba en...

—¿Hhhhm? —murmura una voz débil y quebrada, que proviene del sofá.

—¡Galaaaam! —grita Ishtar, saltándose la mesa, corriendo a arrodillarse junto a Galam y abrazándolo mientras él empieza a incorporarse.

—Ishtar... —dice él, todavía con voz débil—. Uf... Cuánto tiempo ha pasado, ¿no es cierto? No nos veíamos

desde aquel día en *Can Sata*...

Ishtar está muy contenta de volver a ver a Galam. Él es especial. Fue la primera persona que conoció tras cruzar el portal en la habitación de su abuela y quien la salvó de la telepatía pasiva aquel día en el mercado. De algún modo, lo ha estado considerando como una especie de padrino en Ki, más allá de los consejos de Nakki o de la amistad de Zuk, Nimur o Ullah. Al abrazarlo, gracias al quinto nivel sensorial, percibe una sensación de debilidad, debida al ataque de Usumgal, pero también un sentimiento de protección hacia ella. Evidentemente, Galam es una persona en quien se puede confiar.

—Muy bien, señores... ¿Quién ha conseguido sobrevivir a un ataque directo del mismo Usumgal? —dice Galam, sonriendo a todo el equipo, que se ha reunido alrededor del sofá.

—Oh, Galam... —dice Ullah con fingidos aires de superioridad—. ¡No alardees tanto, que Usumgal no tuvo ni tiempo de rematarlo! Si no llega a ser porque atravesé aquella vidriera, no podrías ni contarlo...

—Tienes toda la razón, ¡pero fui yo, quien recibió el impacto del cetro de Zapp!

—Galam, estamos contentos de que estés bien. No esperábamos menos de ti —dice Nakki, tan serio y solemne como

siempre.

—¡Oh! Viniendo de ti, debo tomármelo como un cumplido — responde Galam, sonriente... pero enseguida se pone serio, recordando las palabras de Usumgal—. Escuchad, mientras estaba en la sala del trono, pude oír a Usumgal hablando con Kurgo... Golik, con una carta falsa que firmó como si fuera Nirgal, provocó que Usumgal revelara el paradero de ésta. El caso es que la tienen cautiva en una isla del Ksir, pero no dijeron en cuál. Me descubrieron antes de hablar más de la cuenta.

—¿Una isla del Ksir? ¡Pero si aquello es inmenso! ¡Hay más de cien

mil islas entre grandes y pequeñas! — dice Ullah.

—Puedo mandar un destacamento a investigar —dice Zuk enseguida—. Las islas son nuestro territorio.

—Zuk, pero, vosotros ¿no sois neutrales? No sé si los kuzubis deberían... —empieza a decir Ishtar.

—¡Oh! Bien... Los kuzubis no estaremos oficialmente de parte de nadie... Tan sólo se trata de mandar un destacamento para que elabore un informe para el rey Kuzu. Esto es totalmente neutral. Estamos perfectamente legitimados para hacer nuestras propias investigaciones internas.

—¡Oh! ¡Qué chanchullos, madre mía! —exclama Ullah—. ¡Dicen que son neutrales pero siempre hay algún chanchullo de por medio! ¡Ja! ¡ja! ¡ja! —se ríe, golpeando con fuerza la espalda de Zuk.

—Usumgal estaba realmente enfadado, Nakki —dice Galam—. Actualmente Kisib y Kurgo son sus consejeros, y, aunque no tenía el cetro de Zink, su consejero Kisib parecía estar a punto de conseguirlo, si es que no lo ha hecho ya. Debía encontrarse con alguien que se lo entregaría a cambio de la tecnología Kadingir.

Nakki reflexiona.

—Por lo tanto, el cetro no debe de

estar todavía en manos de Usumgal. Pero, entonces, ¿quién lo tiene? ¿Quién puede tener el cetro? Y, sea quien sea... ¿por qué desea acceder a Kadingir?

—Al final todo el mundo querrá tener acceso a Kadingir, ¿no os parece? —empieza a decir Ishtar—. ¡Podríamos montar un negocio de alteradores! ¡Llévese un alterador Kadingir y le regalamos otro y unas pilas recargables!

—Ishtar, los alteradores no funcionan con pilas, ¿sabes? ¡Lo hacen con la propia energía del portal! Me costó mucho transformarlos. Debes pensar que los primeros eran unas máquinas inmensas que ocupaban toda una habitación, y, claro está, para llegar

hasta los portales, era un desastre, porque...

—Eso ahora no importa, Galam. Todos apreciamos tu trabajo. Debemos centrarnos en averiguar quien tiene ahora el cetro, y, sobre todo, si Kisib lo ha conseguido ya. Zuk, entrena con Ishtar el quinto nivel mental. Yo procuraré encontrar el cetro desde aquí. Ullah, agradecería tu colaboración. Los anzuds podéis tener el noveno nivel mental, ¿verdad? ¿Cuál tienes tú?

—No soy reina ni consejera. Seis es mi tope, Nakki.

—Será suficiente. Es mi mismo nivel. El anillo de Melam y mi cetro nos ayudarán. Debemos encontrar el cetro de

Zink donde quiera que esté.  
Realizaremos una búsqueda masiva.

—¿Una búsqueda masiva? —  
pregunta, curiosa, Ishtar.

—Consiste en comunicarse a gran escala con casi todo el planeta. No tan sólo con los habitantes de Ki, sino con todos los organismos existentes. Plantas, árboles, animales... Todo aquello que pueda aportar alguna información útil — aclara Zuk.

—¡Ah! Muy bien, ¿verdad?

—No, de hecho puede ser un problema... Esta señal es muy fácil de detectar, y más aun para Usumgal. Y hay muchas posibilidades de que, si llega a percibirlo, pueda interceptarlo y

entonces saber todo lo que se transmite.

—¡Oh! Pues más vale dejar de lado el cetro... Por el momento debemos concentrar nuestros esfuerzos en obtener la piedra, y ya tendremos tiempo para buscarlo más adelante —propone Ishtar.

Pero, Ishtar... ¿no lo entiendes? —exclama Ullah—. Si Usumgal obtiene el cetro a ti la piedra no te servirá de nada, ¡y a él Nirgal tampoco le servirá de nada! La búsqueda masiva es una medida desesperada, porque si no lo tenemos o Usumgal se hace con él ¡no va a servir de nada que superes las pruebas!

## Búsqueda masiva

**N**i la luz de Utu ni la de Kili iluminan en estos momentos el bosque de Gish. Tan sólo la luz de las estrellas, y la de Mul, el satélite de Ki, proporcionan algo de claridad a los pasos de Golik.

Hace horas que ha abandonado Zapp, apenas unos instantes después de la salida del ejército de Raknud para dirigirse al paso de las Hursag y cruzar hasta el otro hemisferio. Todos los ciudadanos han estado viendo,

interesados y curiosos, cómo se iban las tropas antes de la medianoche. Golik piensa que es el momento ideal para organizar una revuelta, con el castillo casi desprotegido. Pero esto ya no es asunto suyo. Hace muchos años que Zapp y los musdagurs en general han dejado de ser asunto suyo.

Con sus característicos movimientos cortos y rápidos, se mueve ágilmente entre los árboles, sin hacer ruido casi, como si se tratara de una sombra que, en vez de pisar el suelo y las hojas, sólo pasara por encima, sin tocarlas. Concentrado al máximo, buscando posibles presencias indeseables, se dirige hacia el árbol de Kobuk.

Kobuk es un árbol milenario, situado en medio del bosque de Gish. Se dice que es el primer árbol que nació en esa parte del planeta, y que a su alrededor se fue originando el bosque, que en la época dorada de los musdagurs había llegado a ser diez veces mayor. Pero todo se fue al traste con la subida al poder del padre de Usumgal.

Cuando lo asumió, era un señor relativamente bueno, pero con el tiempo el mismo poder lo dominó, corrompiéndolo, y empezó a recortar las libertades de sus ciudadanos y a tratarlos peor de día en día. Fue él quien hizo transformar el castillo de Zapp en una especie de fortaleza, y quien

destruyó la alianza con los sutums cuando perdieron el legado, trescientos cincuenta y nueve años atrás.

Desde entonces, toda la región Ganzer ha estado en un declive constante. Las casas de las ciudades se caen a pedazos, los bosques se queman y talan constantemente para hacer armas, y el paisaje es absolutamente tétrico. Por todos estos motivos y otros muchos, Golik decidió abandonar la ciudad, la región y el hemisferio e irse a vivir a Zink.

Poco antes de medianoche, llega al punto señalado. Se sitúa bajo la copa del inmenso árbol y vuelve a concentrarse. Nadie. Ninguna presencia,

ni buena ni mala. Tan sólo pequeños animales, bichos propios de la zona. Empieza a arrepentirse de haber acudido a la cita, y sigue estando contrariado por la extraña sensación que le ha causado aquel encapuchado.

Entonces nota un fuerte golpe en la cabeza. Tiene el tiempo suficiente para pensar que se ha dejado engatusar y que se trataba de una emboscada antes de hacer un rápido movimiento, volviéndose rápidamente y adoptando una posición de defensa. ¿Cómo puede ser que alguien como él se haya dejado engañar? ¿Y cómo puede ser que se haya dejado engatusar con una trampa tan estúpida como la de un ser encapuchado,

de voz distorsionada, que promete soluciones? ¿Cómo puede ser que...? ¿Cómo puede ser que allí no haya nadie?

Los grandes ojos de Golik revisan rápidamente la zona. Da vueltas sobre sí mismo un par de veces. Sigue sin ver a nadie. Vuelve a mirar en todas direcciones, por todos los rincones, incluso en las ramas de Kobuk... Nada. Finalmente, vuelve al lado del gran árbol y mira el objeto que lo ha golpeado. Un objeto largo, envuelto en una manta oscura, reposa en el suelo.

Golik vuelve a concentrarse, sin cerrar los ojos. Sigue sin notar ninguna presencia. Está contrariado y mucho. ¿Cómo puede que alguien se oculte tan

bien a su mente, tan inquisitiva? Se acerca más al objeto y finalmente lo recoge. No puede ser que sea tan fácil, piensa. No puede ser que, tras todos los quebraderos de cabeza que le ha supuesto, envuelto en aquella manta se encuentre lo que desea. Pero, a pesar de sus reticencias, así es. Así de fácil y sencillo. Una vez retirado el envoltorio, lo ve allí, ante sus propias narices. La herencia de veintitrés generaciones de reyes zitis, cortado a mano por los gnoolies de los bosques de Oklum. El cetro de Zink.

Ishtar sigue concentrada, sin ningún

éxito, pero con un dolor de cabeza considerable.

—Pero... ¿Se puede saber qué estás haciendo? —dice Zuk, con un cierto aire desesperado en su voz calmada—. No es necesario que te pongas colorada, ni que dejes de respirar para saber qué estoy pensando.

—¡Es que no pueeeedo!

—Escucha, Ishtar... —empieza a decir Zuk, cargado de paciencia como siempre— tan importante es para un buen rey saber cuales son las intenciones de las personas que...

—¡ZUK! ¡Ya basta, por favor! Ya me sé todo este rollo patatero. ¡Ya me ha quedado claro! ¡Y ya sé que para

conseguir el quinto nivel debo lograr leer tu pensamiento! Pero, ¿es que no puedo! ¡No puedo por mucho que lo intento! —dice levantándose—. ¡Tienes una especie de bloqueo que no me deja leer tu mente!

—Es sólo un bloqueo de quinto nivel, Ishtar —responde Zuk—. Y con el quinto nivel mental puedes superarlo. Las luchas de telepatía forzada funcionan así. Pero no debes romperte la cabeza para resolver la situación. Tan sólo debes desear que el hecho se produzca. Vamos, ¿lo intentamos otra vez?

—¡Oh! Zuk... Cinco minutitos, va, *porfa*... Cinco minutitos de descanso.

¡Estoy colapsada!

—De acuerdo, cinco minutos y seguimos. Iré a ayudar a Nakki y a Ullah. Quizás les pueda ser de utilidad.

—¡Ohhhh, gracias, Zuuuk! ¡Te quiero mucho! ¡Hasta ahora! —dice Ishtar, dejándose caer sobre el sofá, delante del fuego, haciéndose la muerta.

Zuk sube a las habitaciones.

—¡Qué rollo! ¡Esto es aburridísimo! —le dice ella, sin abrir los ojos, a Nimur que está sentado en el otro sofá, más cerca del fuego, limpiando con un trapo un hacha gigantesca.

—Zuk es muy buen profesor. ¡Tiene muchísima paciencia! —responde él con su voz grave—. A mí también me

entrenó para superar las pruebas, y en mi caso era muy complicado. Ten en cuenta que los tidnums, aunque tengamos el sexto nivel conceptual y el décimo sensorial, tan sólo llegamos al quinto nivel mental, es decir que para mí representó un gran esfuerzo, puesto que no tan sólo suponía llegar al mínimo para hacer las pruebas, sino que también significaba llegar a mi máximo.

—¡Ostras, no lo sabía! Tienes razón... ¡Zuk tiene más paciencia que mi profesora de *mates*! ¡Ella siempre acaba gritando! ¡Sería un buen profesor en la Tierra, Zuk! Algo aburrido, pero buen profesor, al fin y al cabo.

Nimur sigue limpiando el arma e

Ishtar vuelve a notar aquella sensación agradable que ahora siempre percibe cuando está con él. Nimur parece absorto en sus pensamientos y ella, curiosa, sin ni siquiera levantarse, tal y como está, decide hacer un intento.

Primero se concentra en la esencia de Nimur. Ya la tiene. Acto seguido, en la sensación que le transmite. Es agradable, como siempre. Y entonces, sin ninguna dificultad, con la comodidad que le proporciona, empieza a percibir conceptos, que, sin llegar a formar palabras, como en la telepatía, sí que transfieren información.

Información que recibe con sorpresa. Información que revela que, de

alguna forma, a Nimur le gusta Ishtar, que está cómodo en su presencia, y que siente una cierta atracción por ella. Es la mente de Nimur, un tidnum con quinto nivel mental, y ella acaba de leer sus pensamientos. Con el calor del fuego en su cuerpo y en su corazón, se adormece con una sonrisa, en parte porque sabe que ha llegado al quinto nivel mental y en parte porque ella sabe que siente lo mismo por él.

\*\*\*

Golik ya ha sobrepasado el bosque de Gish y se encuentra en pleno paso de las Hursag cuando percibe la transmisión.

Ullah, Zuk y Nakki. Nada más y nada menos.

—*¿Pero, se puede saber qué coño estáis haciendo? ¿No veis que os detectará incluso el urgug más estúpido del planeta? ¿Qué hacéis transmitiendo los tres juntos? ¿Habéis perdido el juicio?*

—*Golik —dice Nakki—, no tenemos otro remedio. Necesitamos el cetro urgentemente. Ishtar está a punto de entrar...*

—*No quiero saber nada, ni de Ishtar ni del cetro. ¿Me oyes? ¡NADA! Ni sé dónde está el cetro ni me importa un comino. Yo solo quiero vivir en paz. Los ejércitos de Usumgal se dirigen a*

*la cueva del Oráculo ¡y no pienso acercarme por allí ni loco! Ni tengo el cetro ni sé nada de nada, y ahora, ¡dejadme en paz!* —dice él, cortando la comunicación y forzando el final de la búsqueda masiva.

Nakki, Zuk y Ullah, que están sentados en posición de Flor de Loto formando un círculo vuelven en sí de golpe.

—Tiene el cetro —dice Zuk.

—Efectivamente —dice Nakki, incorporándose—. Y va hacia la cueva del Oráculo para entregárselo a Ishtar.

—Sí. Y también se dirige hacia allí el ejército de Usumgal —añade Ullah, saliendo por la puerta y bajando al

primer piso—. Debemos actuar con rapidez.

Nimur sigue limpiando el hacha e Ishtar duerme plácidamente en el sofá.

—¡Venga, todos arriba! ¡Debemos salir de aquí cagando leches! —grita Ullah.

Nimur se levanta de golpe, con el hacha en posición de defensa.

—¿Qué pasa? ¿Qué pasa? —dice Ishtar, levantándose, medio dormida, sin saber ni dónde se encuentra y cayéndose del sofá—. ¡Toma!

—¡Hemos encontrado el cetro! Lo tiene Golik. Vamos, debemos irnos enseguida a la cueva del Oráculo. ¡Vamos! ¡Vamos! ¡Vamos!

¡No podemos perder tiempo! ¡Coged todo lo necesario, que salimos ya!

El desbarajuste es considerable. Con los nervios, las noticias y las prisas, nadie sabe qué hacer ni por dónde empezar. Hasta que llega Nakki y lo organiza todo enseguida, sin despeinarse siquiera.

—Nimur, coge los equipajes y cárgalos en los kushus. Zuk, vete a buscar a Galam a su habitación y llévalo hasta el kushu más grande. Ishtar y Ullah, preparad unas mantas y sábanas y ponedlas en el kushu de Galam. Yo iré con él y con Nimur. Ullah, tú irás sobrevolando la zona para informarnos de lo que veas por el camino. Isthar, tú

irás con Zuk en el otro kushu. Así podrás practicar el quinto nivel mental mientras viajamos hasta la cueva.

Y, siguiendo las claras indicaciones de Nakki, todo el mundo se pone en marcha.

—Pero, ¿cómo es que Golik tiene el cetro? —dice Ishtar, todavía medio dormida, recogiendo unas mantas para Galam.

—No lo sabemos. No nos lo ha querido decir, por si acaso Usumgal estaba percibiendo la búsqueda masiva. Lo importante es que va en dirección a la cueva del Oráculo y que lo trae consigo.

—Sí. Y el ejército enterito de

Usumgal también va hacia allá —dice Ullah, saliendo por la puerta cargada con más mantas y sábanas.

—Caramba, pero... ¿qué pasa en la cueva del Oráculo? ¿Se celebra acaso una fiesta popular con chocolate para todos o qué?

—¿Un ejército? ¡¡Groaaaaghrrr!! ¡Viva, viva! —empieza a gritar Nimur, excitado por la posibilidad de entrar en combate—. ¡Vamos hacia la cueva!

—Si dan chocolate a todo el mundo, yo me apunto, ¿eh? —dice Galam, en brazos de Zuk, que ha bajado ya de la habitación y cruza el comedor, dirigiéndose a la puerta.

—¡Espera, espera! ¡Las mantas! —

dice Ishtar, cargada de mantas, persiguiendo a Zuk, que ya ha salido de la casa y se dirige al kushu.

—¿Dónde lo cargo todo? —dice Nimur, haciendo referencia a las mochilas y cajas que lleva en sus manos y bajo los brazos.

—Sígueme —dice Nakki, saliendo al porche.

Nimur lo sigue, cargado hasta arriba, y cierra la puerta con el pie. El refugio queda en silencio. Ya no queda nadie en su interior. Tan sólo se oye el ruido del chisporroteo de la madera en el hogar.

# 36

## La cueva del oráculo



Para ir más rápido, Golik se ha atado el envoltorio con una cuerda a la espalda. Esto le permite tener las manos libres. Hace poco rato que ha llegado a Ishtar y, aunque ha salido de Zapp un poco más tarde que el ejército de Usumgal, la ventaja de ser un solo reptil contra un millar, es que él tiene acceso a pasos, túneles y puertos de montaña que están vedados a un ejército, pues muchas veces son tan estrechos que él a duras

penas puede pasar por ellos. Además, Golik conoce muy bien la zona, pues ya la ha cruzado varias veces en el pasado.

Las cuatro patas de Golik van a gran velocidad. Si no se encuentra con ninguna dificultad, será capaz de llegar a la cueva del Oráculo con bastante ventaja, porque los kushus del ejército deberán llegar primero a Murguba, para después dirigirse al Oeste hasta la cueva, una vez traspasadas las Hursag. En cambio él podrá llegar directamente.

Pero, mira tú por dónde, se encuentra una dificultad.

—¡Hola, Golik! ¿Se puede saber a dónde vas con tanta prisa? —dice Kisib.

Golik se detiene y se incorpora

sobre dos patas.

—¡Oh, no! ¿Tú? ¿Ahora? El que me faltaba. Y ¿se puede saber qué haces tú, aquí, en estos momentos?

—¿Realmente creías que me dejaría birlar el cetro tan fácilmente?

—Pero, ¿qué narices me cuentas? ¡El cetro no es tuyo, lameculos! Y no te lo he robado en ningún momento, que yo sepa.

—¡Oh, sí! Ahora me dirás que no sabes nada del cetro y que tan sólo eres un buen muchacho.

—No sé nada del cetro y tan sólo soy un buen muchacho.

—¡Ya basta! ¡Estuve donde me dijo aquel pequeño desconocido y no se

presentó nadie! ¿Cómo quieres que ahora vuelva ante Usumgal con las manos vacías? Sabía perfectamente que estabas en Zapp, y que tratarías de huir por donde siempre lo has hecho. Tan sólo he debido esperarte. ¡Dame el cetro ahora mismo!

—¡Oh! Vamos... Me estás cansando ya, Kisib. Y el cansancio me hace enfadar. Y cuando me enfado, me pongo violento.

El ejército de Usumgal avanza más lentamente que Golik, pero de forma ininterrumpida y terca, en dirección a Murguba. Una vez allá se dirigirán a la

cueva del Oráculo. Pero Usumgal sigue en su castillo, tal y como siempre ha hecho durante las diversas guerras que ha provocado y que su pueblo ha sufrido. Él nunca va al campo de batalla. Nunca ha querido mezclarse con sus súbditos, nunca ha querido morir estúpidamente, como ellos, en un conflicto.

Pero aún así, está con el ejército.

En la parte superior del kushu más voluminoso, se puede ver la figura del viejo rey, divisando el horizonte. No es él, realmente, sino una proyección astral de séptimo nivel. El verdadero Usumgal, está en el castillo de Zapp, escoltado por una élite de sus guardaespaldas. Se

encuentra concretamente en la sala del trono, sentado en posición de Flor de Loto, en profundo estado de trance.

Kurgo, que sí que viaja con el ejército, instalado encima del gran kusu, habla a su señor holográfico.

—Señor, ¿habéis percibido la búsqueda masiva?

—Claro, Kurgo. Evidentemente. Incluso el urgug más estúpido del planeta lo hubiera detectado.

—Señor, la conversación con Golik...

—Golik es un cobarde. Ya lo demostró en el pasado, y desde entonces se esconde y no quiere ningún protagonismo. Han contactado con él,

pero los ha puesto a caldo, ya lo has visto. Olvídate de ese despreciable reptil y concéntrate en el ataque a la cueva. Seguramente allí estará el equipo formado por Nakki y los demás, y te recuerdo, por si lo has olvidado, que yo estoy en el castillo, pero que tú estás en pleno fregado y que si alguien muere, ese serás tú.

—Sí, señor —dice Kurgo, resignado.

—No deja de ser sorprendente que domines, súbita y perfectamente, el quinto nivel mental ¿verdad Ishtar? —dice Zuk, mientras su kushu coge un

nuevo impulso.

—Sí, ya ves. Cosas que pasan. No hay nada como una buena siesta y un ejército de asesinos que te persigan, para subir niveles de habilidad, ¿eh? — responde Ishtar, divertida.

—Sí, claro, claro... —dice Zuk, sin querer profundizar en cómo Ishtar ha conseguido el nivel—. Bien, en fin, sea como sea ya tienes los quince factores de habilidad mínimos para poder controlar el poder del cetro. Los seis restantes serán mucho más difíciles de obtener, pero tendremos más tiempo una vez hayas heredado el legado. El hecho de que tengas el cetro con la piedra también nos facilitará el trabajo. Ahora,

escúchame bien. No se sabe casi nada de las pruebas, pero yo te contaré todo lo que sé. Las tres siempre son distintas para quien las hace. Cada uno de los herederos se encuentra en situaciones límite que debe resolver mediante sus habilidades. Una de ellas será para poner a prueba tu capacidad conceptual. Puede que sea una especie de examen.

—¡Oh, muy bien! Exámenes... Yo que creía estar aquí de vacaciones...

—La segunda —sigue diciendo Zuk, ignorando los comentarios de Ishtar, tal y como hace siempre Nakki— es sensorial. Deberás utilizar tus sentidos. Y la tercera será mental, seguramente asociada al hecho de descubrir una

verdad. Aún así, lo más importante es que conserves tu sangre fría, que estés tranquila en todo momento, y, sobre todo, que no te precipites. Nosotros te esperaremos a la salida, y cuando...

Un rugido, totalmente inesperado, lo interrumpe.

—¡¡GROAAARRHHGG!!

Es Nimur, desde el otro kushu. Está de pie, haciendo señas a Ishtar, mostrándole un punto no muy lejano. Ella mira hacia donde él señala. Al pie de las Hursag, brilla una intensa luz azul, iluminando la entrada a una cueva situada en primera línea.

—¡ISHTAAR! ¡¡¡ES LA CUEVA DEL ORÁCULO!!! —grita Nimur, mientras

Nakki, sentado a su lado, le hace señales para que deje de gritar y se siente.

Ishtar mira hacia la luz, y la cautiva su intensidad. Es de un azul pálido y, aunque sólo es un punto que se va agrandando poco a poco, se nota que desprende fuerza.

—Es curioso —dice Zuk—. Aunque ya he visto la cueva del Oráculo un montón de veces, siempre que vuelvo siento la misma fascinación por todo el poder que la rodea.



—¿Qué origen tiene esta cueva? —dice Ishtar, sin dejar de mirarla-No

tengo ningún conocimiento de su creación, aunque posea el quinto nivel conceptual.

—¡Oh!... Nadie sabe nada de la cueva. Ni siquiera Nirgal. Es un misterio insondable... O, como dice ella... Es un misterio que todavía no podemos desvelar.

Poco a poco, a medida que se van acercando, aquel pequeño punto de luz que se veía en la lejanía, se va convirtiendo en una gran abertura que da paso al interior de la montaña. Zuk y Nakki van haciendo frenar sus kushus progresivamente, hasta que los aparcan cerca de la boca de la cueva. Todos bajan a tierra, incluso Galam, ya casi

recuperado, y se dirigen lentamente hacia la entrada.

—Bien, Ishtar... Ha llegado el momento —dice Nakki—. Cuando quieras, puedes entrar.

—¿Ya?

—Sí. Hemos llegado unas horas antes del límite pero debes tener en cuenta que, si entras temprano, saldrás antes también.

De pronto, viendo la inmediatez del gran momento, Ishtar empieza a ponerse nerviosa. Hasta entonces, no ha sido demasiado consciente de que estaba a la vuelta de la esquina. Tan sólo sabía que un día tendría que presentarse a las pruebas. Era una referencia lejana, no lo

veía como una cosa próxima, era cómo si aquel día no tuviera que llegar nunca jamás. Pero ha llegado. Y la cueva está justo ante ella.

En estos momentos Ishtar daría lo que fuera por aplazar la entrada y tener siete semanas más para prepararse. O para volver atrás en el tiempo y aprovechar mejor las enseñanzas de Nakki, de Zuk... de Nimur incluso. Pero es imposible. En breves segundos sabe que entrará en la cueva y que todo va a depender de sus resultados. Se acerca despacio a ella, paso a paso.

—¿Nervios? —pregunta Nimur desde su espalda.

Ishtar ni siquiera puede responderle.

Con los brazos en cruz y apretando con fuerza los puños, se vuelve, mira a su gran amigo y asiente, hecha un manojo de nervios.

—Ishtar, no debes estar nerviosa. El Oráculo no es malo. Tan sólo quiere saber si eres capaz de reinar entre los tuyos. No debes tratar de impresionarlo o actuar como crees que él piensa que debes hacerlo. Sencillamente debes ser tú misma. Mul no brilla porque sí. Si se saltó a tu madre y brilló contigo, es porque tú debías ser la heredera. Y esto quiere decir que estás capacitada para ello.

—Supongo que sí... —consigue articular ella, con una timidez totalmente

inusual.

—Y ahora —sigue Nimur, aumentando despacio su tono de voz—  
¡¡quiero que entres en esa cueva y que demuestres a esa gente quien eres!!  
¡ERES LA NIETA DE NIRGAL, ISHTAR!

—Sí —dice Ishtar, ya más animada —. La nieta de Nirgal.

—¡Y no tan sólo superarás las pruebas —sigue, gritando, Nimur—, sino que Mul brillará tanto que todo el mundo pensará que es un tercer sol!  
¡ERES ISHTAR, REINA DE LOS ZITIS!!  
DILO TÚ, ¿QUIÉN ERES?

—¡¡Ishtar, reina de los zitis!! —grita Ishtar, convencida.

—¡¡¡MÁS FUEEEEEEERTE!!! —ruge

Nimur, con todas sus fuerzas.

—¡¡¡SOY ISHTAAR!!!! ¡¡¡LA REINA DE LOS ZITIIS!!!

—¡¡Y AHORA, RUGE CONMIGO!! GROAARGHH —sigue rugiendo Nimur, haciendo temblar la tierra y a la misma Ishtar.

—¡¡Grooaaaaaaaargh!! —ruge Ishtar, divertida.

—¡MÁS FUEEEEEERTE! —grita Nimur.

—¡¡GROAARHGRRR!! —vuelve a rugir Ishtar.

—¡¡GROAAAARHGRRRR!! —acaban rugiendo los dos a la vez.

Ishtar ha pasado de sentirse nerviosa y angustiada a sentirse feliz, llena de fuerza y valentía. Ha conseguido liberar

todas las tensiones acumuladas en los últimos días.

—Y ahora, ¡¡¡entra en esta cueva de las narices y enseña al Oráculo cómo las gasta la reina de los zitis!!!

—¡¡¡¡¡Sííííí!!!! —dice Ishtar, gritando.

Se vuelve y corre hacia la entrada de la cueva. Y todos ven cómo desaparece, tragada por la luz.

Nimur sonrío y se vuelve con el grupo, que lo está mirando con cara asombrada y sorprendida, incluidos Zuk y Nakki. Nunca habían pensado que Nimur fuera capaz de ser tan convincente, al menos sin el hacha.

—¿Qué pasa? —dice Nimur,

sonriente—. Cómo se nota que no habéis animado nunca a un ejército de tidnums antes de entrar en combate... —y va a sentarse tranquilamente junto a uno de los kushus, a esperar.

# Tirsir

**N**egro. Y oscuro. Totalmente negro y oscuro. ¿Cómo puede ser que el interior sea tan oscuro, si desde fuera la luz es de un azul pálido intenso? Además, a Ishtar tampoco le parece que esté en una cueva, sino en el exterior. De hecho, esté dónde esté, es de noche. Poco a poco, sus ojos empiezan a adaptarse a la oscuridad, y pronto percibe formas, siluetas y sombras.

Ishtar se concentra para tratar de

averiguar dónde se encuentra. Éste es un ejercicio fácil, que ha aprendido en el cuarto nivel conceptual. Pasan unos segundos... Su ubicación no aparece en su mente. Cierra los ojos y una vez más trata de concentrarse. Nada. ¿Cómo puede ser? ¡Si es uno de los ejercicios más básicos y sencillos!

Entonces se da cuenta de que no es tan sólo este ejercicio el que falla estrepitosamente, sino su plano conceptual entero. No puede recordar nada de Ki. Ningún concepto acude a su mente. Y su horror aumenta al ver que tampoco puede percibir nada en el plano sensorial. Intenta comunicarse con alguien del exterior. Nada. Ishtar no

dispone de ninguno de sus quince factores de habilidad. Los ha perdido todos.

Pero, ¿cómo puede ser? ¿Cómo puede haber sucedido? ¿Son los nervios? ¿Es la cueva? ¿Alguien se los ha anulado? Ishtar vuelve a ponerse nerviosa, y mira a su alrededor. Las sombras son cada vez más claras y definidas. Hay árboles y arbustos. Está en un bosque. Ishtar retrocede un poco, pero sigue estando en el bosque. La puerta de entrada a la cueva ha desaparecido y ya no se puede volver atrás. Más nerviosa todavía, da un par de vueltas sobre sí misma, mirando a su entorno. El suelo, los árboles, las

ramas... ninguna señal en absoluto de la cueva ni de lo que se esperaba. Entonces se vuelve, y se da cuenta, desconcertada, de que el bosque ha cambiado completamente. Nada está en el lugar que ocupaba hace un instante.

Empieza a andar hacia adelante, vigilando todo lo que parece moverse. Sin el dominio de sus planos sensorial y mental se siente totalmente desprotegida. ¿Y si alguien la está espiando? ¿Y si alguien quiere hacerle daño? Acelera el paso. Y le parece oír un ruido. Se vuelve, pero no ve nada. Sigue acelerando el paso. Otro ruido. Esta vez no mira hacia atrás, sino que empieza a correr. El pulso se le acelera. Cada vez

está más y más nerviosa. Cada vez corre más. Hasta que recuerda el día de su llegada a Ki, al mercado. Le está pasando lo mismo. Y se detiene. El bosque es ahora muy denso. Hay arbustos espesos que enmoquetan casi toda la zona, y un montón de árboles de diferentes tipos.

De pronto, y sin saber a qué es debido, empieza a sentir hambre. Un hambre de lobo, un hambre descomunal. ¡Es totalmente absurdo! ¡Si hace un rato ha estado comiendo en el refugio! ¿Cómo puede ser? ¿Formará parte esto, al fin y al cabo, de alguna de las pruebas? De forma extraña, el hambre empieza a dejarla sin fuerzas. Ishtar,

mira a su alrededor. Quizás podría comer alguna fruta de los árboles o de los pequeños arbustos. Aún así, piensa que no puede confiar demasiado en toda aquella flora exuberante. No conoce ni uno de los árboles y no puede arriesgarse a morir intoxicada. Todos le son extraños, y la fruta que llena sus copas todavía más.

Su plano conceptual le habría ido de maravilla en esos momentos. ¿Qué puede hacer? Le parece tener claro que la prueba consiste en escoger y comer un fruto que podría haber elegido rápidamente con su quinto nivel. Hace bien poco, fuera de la cueva, no habría dudado ni un instante en decidir cuál era

comestible y cuál no...

Súbitamente, deja de pensar y queda totalmente patidifusa. Está frente a un árbol, que aunque le es desconocido, es a la vez totalmente familiar para ella. Evidentemente es un ejemplar cien por cien kiita, pero es también un árbol que ella conoce muy bien, sin necesidad de consultar su plano conceptual. Y es así porque en el jardín de su casa, de *Can Sata*, hay uno exactamente igual desde hace ocho años.

Supuestamente su abuela se lo hizo traer de no se sabe muy bien qué lugar de África. Lo que sí que recuerda perfectamente es el día que lo plantaron. Fue muy divertido, porque sus padres

contrataron una excavadora, sólo para poder hacer el agujero. El árbol medía unos quince metros de altura y el agujero para poder plantarlo debía ser inmenso. Y recuerda también que, cuando tenían el agujero medio hecho, ella pidió a sus padres que, en vez de plantar el árbol, hicieran una piscina.

En todo caso, lo más importante de todo es que la fruta de ese árbol no es tan sólo comestible sino deliciosa. Ishtar se va directamente hacia las ramas del árbol en cuestión, para saciar su hambre. ¡Se va a pegar un atracón! Arranca una fruta y se la lleva a la boca, hambrienta, y cuál es su sorpresa cuando, de pronto, sin haberse tragado ni siquiera el trozo

que tiene entre los dientes, el hambre desaparece tan rápido como ha llegado. Vuelve a estar saciada y en plena forma.

—Madre mía, qué cosas más raras... A ver si es que está a punto de venirme la regla... —dice mientras termina de comer el trozo de fruta y se guarda el resto, por si las moscas—. ¿Y para esto tanto entrenamiento? Pero si no hubiera sido necesario llegar al nivel...

Pero entonces se da cuenta. Si ese árbol está en Ki, ¡el árbol que hay en su jardín, en *Can Sata* no es de un lugar indeterminado de África, sino de Ki! O sea que... ese árbol que había enviado su yaya... realmente no era de la Tierra

sino de... Y su reflexión todavía va más lejos... ¿Cómo puede estar segura de que ese montón de cosas estrambóticas que están en su casa son de los múltiples campamentos en que ha estado su abuela...? De hecho, son tan extraños que pueden ser tranquilamente todos de Ki. Pero entonces, todas aquellas cartas que ha recibido, día tras día, de la abuela, contándole sus experiencias, las costumbres y tradiciones de las diferentes tribus, poniéndola al corriente de las culturas, la fauna, la flora, etc. no debían de ser tampoco de sus campamentos en la Tierra... ¡Eran de Ki!

—¡Ossssssssssssstras! ¡¡Pero sí esto

es el bosque de Tirsir!! —exclama Ishtar.

Lo recuerda perfectamente. En una de sus cartas, la yaya le contaba una de sus expediciones más difíciles. El bosque de Tirsir. La recuerda tal y como recuerda todas las cartas, de cabo a rabo. Nirgal le contaba que se habían adentrado en una pequeña zona boscosa. Un terreno muy pequeño, *a priori* sin ningún peligro de perderse. Pero aún así, en el momento de entrar, se dieron cuenta de que era un bosque muy distinto. Cada vez se volvía más laberíntico, y parecía que los árboles, plantas y caminos cambiaran cada vez que daban un paso. Y de hecho,

estuvieron cuatro días perdidos, sin el menor atisbo de señal ni de indicación de si iban bien o mal para poder salir de él.

Los alimentos se iban agotando y, por mucho que avanzaran, tan sólo encontraban más y más bosque. Recuerda perfectamente aquella carta. La encontró muy angustiada. Nirgal seguía contando que no encontraban ríos con agua para beber y que siempre era de noche. Que los árboles eran muy diversos, y que unos espesos arbustos cubrían casi todo el suelo. Ishtar puede ahora reconocer claramente la exactitud de la descripción que le había hecho su tía. No hay el menor asomo de duda

posible. Y ahora es ella, la que está allí.  
¡Perdida en el bosque de Tirsir!

¡Y ve que está atando cabos! Se pone realmente contenta, por un lado, porque descubre que su queridísima yaya realmente no ha echado a perder once años de entrenamiento, sino que, a través de sus cartas y sin que ella lo supiera, ¡ha estado informándola sobre Ki! Y está convencida de que esas clases han sido mucho más divertidas y entretenidas que las que Nakki podría haberle dado jamás.

Pero todavía tiene otro motivo para estar contenta... Y es que en su carta Nirgal también le contaba como pudieron salir del bosque. Rápidamente,

Ishtar coge el fruto que le ha sobrado, y vuelve a andar despacio, tal y como ha hecho al principio. Y como entonces, vuelve a oír ese ruido que tanto la ha asustado. Pero esta vez, en lugar de huir, de salir por piernas, muerde un trozo de fruta, y en vez de tragársela, la coge con la mano y, muy despacio, sin hacer ningún movimiento brusco, la deja en el suelo. Y entonces espera. Pasan unos segundos que parecen horas. Y, finalmente, él aparece detrás de ella.

Es un animal pequeñín, con una cola larga, cortas orejas y grandes ojos brillantes, del tamaño de un conejito el que se acerca al pedazo de fruta. Cuando Ishtar lo ve, su corazón se acelera. Es

exactamente como se lo había imaginado. Una vez más, sin prisa, arranca otro trozo de fruta con la boca y lo deja en el suelo. El animalito vuelve a comérselo.

Lo repite varias veces más. Cada vez el pequeño ser se vuelve más y más confiado. Cuando ya queda poco para que se acabe la fruta, él sigue su camino, pero ya sin esconderse de ella. Si todo va bien, según el relato de su abuela, este animalito, llamado baluk, una vez llena su barriga, se volverá a su madriguera a dormir.

Los baluks son unos pequeños animales muy poco ágiles. Para ellos, poder obtener un fruto de Marfuac es

prácticamente imposible, si no es porque se haya desprendido del árbol debido a las lluvias o porque otro animal lo haya dejado caer. Aún así, una vez al mes, deben salir de su madriguera para alimentarse. Y cuando lo han hecho, siempre vuelven a su cubículo, dónde dormirán un mes más. Pero lo mejor de todo, es que la madriguera de los baluks, siempre está en los márgenes de los bosques, dicho de otro modo, a la entrada del bosque...

O, desde un punto de vista más interesante para Ishtar, a la salida del bosque.

\* \* \*

De pronto, Nimur pega un salto y se incorpora, con su hacha en posición de ataque.

—¡GROAAAAAAAAAAAAAHGRRRRRRR!  
—ruge el felino—. ¡Ya vienen! ¡Sí!  
¡Puedo oírlos! —dice sonriente y pasándose el hacha de una mano a otra—. ¡Sí! Hay urgugs traidores, hay musens y hay musdagurs... ¡Ja! ¡ja! ¡ja!  
¡Será una lucha épica!

Nakki y Zuk se acercan y miran al horizonte.

—¡Ostia, tío! Nimur... —dice Galam, arrebuñado en sus mantas—. Cómo se nota que eres el rey de los tidnums.

—Décimo nivel sensorial —dice Nimur, sonriente—. Y más agudo todavía, si tenemos en cuenta que cuento con mi cetro... —afirma, tocando el hacha.

—Un momento... —dice Galam viendo la piedra que brilla en medio de las dos afiladas hojas—. ¿Te has hecho un hacha con el cetro?

—Bien, digamos que ahora es más útil... —responde el tidnum.

—¡Ya vienen! ¡Ya los veo! —grita Ullah desde el cielo, donde se ha elevado para divisar mejor el horizonte.

Realiza una acrobacia y aterriza perfectamente delante de los demás.

—¡Son miles de ellos! Hay urgugs,

musens y musdagurs. Unos kushus abren el paso y los arrastran. No tardarán en llegar.

—¡Muy bien! —dice Nakki, impasible como siempre—. Vamos a repartirnos la faena. Ullah, te dejo a los musens, como en los viejos tiempos. Procura distraerlos y alejarlos del campo de batalla. Seguramente traerán las cámaras incorporadas y por tanto, será interesante que no puedan pasar información de nuestras posiciones a los que van por tierra.

—¡Ya puedes contar con ello! —dice Ullah, emprendiendo el vuelo.

—Nimur, te dejo a tus queridos urgugs. —Así tendrás oportunidad de

decirles cuatro cosas bien dichas.

—Todos para mí —afirma Nimur, convencido.

—Galam, ¿puedes hacer algo para evitar que los kushus se nos echen encima de buenas a primeras?

—Con todo lo que que traigo aquí —dice él, dando unos golpes a la caja negra que tiene en sus manos— voy sobrado.

—Zuk... A ti y a mí nos han tocado los musdagurs y los sutums.

—Pobrecitos —dice Zuk.

—Exactamente —responde Nakki.

Kurgo, siempre junto al holograma de

Usumgal ya puede divisar la luz de la cueva del Oráculo. Es tan sólo un puntito en el horizonte, pero brilla intensamente como siempre. Los kushus se acercan a gran velocidad, impulso tras impulso, arrastrando grandes plataformas ocupadas por el ejército de Zapp. Viajan ligeros por el gran valle, formado por dos de las primeras montañas Hursag, al final del cual se encuentra la cueva. Usumgal recuerda la primera vez que fue a la cueva del Oráculo, para heredar su legado y llegar a ser el señor de los musdagurs. Aquel momento marcó el resto de su vida.

—Señor... —dice Kurgo—. Los musens informan que hay varios seres en

la entrada de la cueva y que un anzud sobrevuela la zona.

—Atacamos directamente, Kurgo. No debemos retrasarnos. Matad a todos los que están en la entrada y, si es necesario, destruid también la cueva — afirma Usungal, contundente—. Raknud ya conoce las órdenes.

—¡Sí, señor! —dice Kurgo, sin perder de vista el puntito azul que poco a poco se va haciendo más y más grande.

Mientras atraviesan el valle, a medida que van acercándose a la cueva, se puede divisar mejor la entrada. La anzud que hace unos instantes se podía ver sobrevolando la zona ya no está allí.

Y lo que parecía una mancha oscura ante la luz azul se va transformando en una gran, firme y corpulenta silueta de tidnum, hacha en mano.

Las tropas siguen avanzando a ritmo rápido arrastradas por los kushus, pero la silueta no se mueve. Las tropas de Usungal se acercan cada vez más a la entrada de la cueva, pero la silueta ni se inmuta. Falta muy poco para que el ejército de Zapp entre en la recta final.

—¡ATACAAAAAAD! —grita Raknud cuando ya se puede ver claramente que es el rey de los tidnums el que está ante la puerta de la cueva. Los kushus aceleran, los urgugs se ponen a gritar y a rugir, los musdagurs fuerzan el paso para

no quedar atrás y los musens empiezan a bajar en picado.

Entonces, Nimur levanta el hacha y ruge como nunca lo ha hecho antes. Su voz resuena por todo el valle, aumentando así su fuerza, y el hacha del rey de los tidnums brilla con fuerza. A su espalda, aparecen tres siluetas más. Dos de ellas, una a la derecha y la otra a la izquierda, altas y esbeltas, con cetros iluminados, y la tercera, que despliega dos poderosas alas y se eleva, chillando intensamente.

Y las bombas de Galam empiezan a explotar justo en el lugar al que están ya llegando los kushus.

## Regreso a casa



El pequeño baluk acaba de entrar en su madriguera e Ishtar ya está a la salida del bosque. Todavía recuerda perfectamente la carta de su abuela:

*... Nos sorprendió que un animalito tan pequeño comiera un fruto casi tan grande como él. Cuando terminó, empezó a desplazarse poco a poco. Sentí curiosidad para saber a dónde se dirigía y lo seguí. Se le veía muy decidido, como si supiera*

*perfectamente el camino. ¿Te puedes imaginar cómo me quedé cuando aquel pequeño animal me guió hasta la salida del bosque? ¡Pues sí! Después supe que se trataba de un baluk, que vive en los márgenes de los bosques, y se alimenta...*

Una vez más, Nirgal, su querida abuela, la había ayudado.

De pronto, se da cuenta de que aquel bosque le es mucho más familiar de lo que pensaba. ¡Cómo no va a serle familiar! ¡Se trata del pequeño bosque en el que ha pasado toda su niñez! ¡Se trata del pequeño bosque en el que ha crecido! ¡El pequeño bosque de detrás de *Can Sata*! ¡Está en su casa!

—¡Ishtar! ¿Qué haces aquí oteando el horizonte? —dice Gerard, gritando desde la puerta de casa, sudado y con la pelota de fútbol bajo el brazo—. ¡Vamos, abre, que estoy sudado y tengo frío!

Ishtar reacciona.

—Chico, eres un pelmazo, ¿eh? Si no hubieras perdido la llave ¡ya estarías dentro!

—¡Oh, Ishtar, vamos! Si cojo un resfriado por tu culpa vendré por la noche a respirar junto a tu cogote para contagiártelo.

—¡Qué tonto eres! ¡Si sabes perfectamente que los resfriados no se contagian! —dice ella, risueña, yendo

hacia la puerta.

Los dos entran en el comedor y Gerard cruza el mar de bolitas de porexpan a toda velocidad, dirigiéndose a la cocina. Ishtar lo sigue y termina de expandirlas por todas partes.

—Mamáaaaaaa, ¿qué tenemos para merendaaar? —grita antes de entrar.

—¡Ay! Hija... No sé... Creo que en el armario queda algún bollo... — contesta su madre, ocupada buscando algo dentro la nevera—. Escucha, no encuentro el disolvente. ¿No lo habréis cogido vosotros?

—Sí, yo me lo he llevado a la escuela para merendar, junto con el bocadillo de llaves y grapas que me he

preparado por la mañana —asegura Ishtar, muy seria.

—Ostras, pues yo lo necesitab...  
Vamos, Ishtar, ¡no me tomes el pelo!

—¡Que sí mamá, que es verdad!  
¡Estaba buenísimo! Más que la Coca Cola —responde ella, riendo con disimulo.

Lo que acaba de decir, Coca Cola, le hace pensar por un instante, pero su madre la desconcentra, siguiendo con la conversación.

—¿Sabes, Ishtar? ¡¡La abuela ya ha llegado!! ¡Ahora está en su habitación, duchándose y cambiándose tras el largo viaje! Qué bien, ¿verdad?

—¡¡Ohhh, mamá!! ¿¿¿Sí??? ¡Ole!

¡ole! ¡Qué *ilu!*

De repente, ¡Ishtar se siente la niña más afortunada del mundo! ¡Su yaya está en casa! Sin saber muy bien por qué, aquello la alivia completamente y hace que se sienta muy alegre.

—¡Le enseñaré mi colección de objetos capicúas! ¡Le hará mucha ilusión! ¡Ole! ¡ole! ¡Voy a buscar mis preferidos!

Ishtar va corriendo a su habitación, pero frena de golpe y retrocede un poco. Observa un cuadro que había pintado su madre tiempo atrás. Un paisaje muy logrado que siempre ha sido su preferido. Un día soleado, un gran lago y un montón de cerros recubiertos de

césped que se extienden hasta el horizonte.

Aunque lo ha estado viendo siempre, le provoca ahora una extraña sensación. Es como si ella hubiera estado allí. Se queda quieta pensando por unos instantes pero, una vez más, alguien rompe su concentración.

—¡Oh, *ma petite!* —exclama Jacques.

—¡Hola, papá!! Qué, ¿cómo va el abogado psicópata?

—¡*Très bien! Très bien, ma petite!* ¡Al final sí que le puse Gordito al protagonista! Y al editor le ha encantado la idea, le ha hecho mucha gracia, y ¡hemos podido cerrar el contrato! Qué te

parece si esta noche vamos a cenar los cinco... Porque ya sabes que la yaya ha llegado, ¿verdad?

—¡¡Sí!! ¡Oleeee! —exclama Ishtar sin dejar de correr hacia su habitación.

Entra y empieza a colocar sus objetos preferidos encima de la cama. Una pequeña figura de bronce de dos pescados capicúas, un bolígrafo de dos puntas, un anillo que representa a dos serpientes que se muerden la cola...

Nota a Grati frotándose en su pierna y ronroneando.

—¡Oh, Grati! —dice Ishtar, cogiéndola por las axilas y poniéndola a la altura de su cara, mientras acaricia y toca con su nariz el morro felino de la

gata—. ¿Sabes que ya está aquí la abuela? Oh, que bien, ¿verdad? ¡Y a papá le van a publicar el libro! ¡Y hoy iremos todos juntos a cenar! ¡Estoy contenta! ¡Todo es perfecto!

—¡Miauuu! —afirma Grati, convencida.

—¡Oh! Veo que tú también estás muy contenta, ¿eh? ¡Yo también lo estaría en tu caso! ¡Te pasas todo el día durmiendo y comiendo! Y hoy te daré una de tus latas preferidas para comer y te vas a relamer el bigote...

Ishtar, se detiene a mirar atentamente el bigote de Grati. Le parece relativamente familiar. Esa mirada felina... Ese bigote divertido... Poco a

poco deja a su gata encima de la cama.  
Se siente extraña.

—¡Toc! ¡Toc! ¡Toc! —llaman a la  
puerta.

Pero, esta vez Ishtar no está  
dispuesta a permitir que la  
desconcentren.

—¡Toc! ¡Toc! ¡Toc! —se vuelve a  
oír.

—¿Ishtar? —dice una voz dulce y  
suave, aunque firme, desconocida para  
ella—. ¿Puedo pasar? ¡Soy la yaya!

Ishtar siente como un escalofrío la  
recorre de arriba a abajo, pero no se  
deja desconcentrar. Aunque la persona  
que llama a la puerta es una de las más  
importantes de su vida, no debe dejar

que la desconcentre. Y, de golpe, sin saber muy bien por qué lo hace, Ishtar salta hasta la puerta y cierra la aldaba.

—¿Ishtar? ¿Querida? Abre la puerta... ¿Estás bien? Soy la abuela, Nirgal.

Poco a poco, llegan a la mente de Ishtar unas palabras, un retazo de conversación...

—¿¿Quién eres??

—¡¡Soy la nieta de Nirgal!!

*¿Quién lo ha dicho? No lo recuerda muy bien... Pero... Hay algo que no encaja... Hay algo que no va bien... ¿Qué es? Sabe que debe irse de aquí, pero no sabe cómo ni por qué. ¡Quiere salir de esa habitación, de esa*

*situación! Pero, ¿por qué? ¿Por qué quiere salir? Pero, ¡si todo es perfecto! ¡Su abuela está al otro lado de la puerta! ¡Tan sólo debe abrirla!*

¿Abrir la puerta? ¿Abrir la puerta?

—Para salir, abre la puerta —se dice a sí misma.

Y entonces lo sabe. Debe salir de allí ahora mismo, inmediatamente. Sabe que, si deja pasar a Nirgal se olvidará de esta desazón, de esta sensación tan extraña. Sabe que si se deja llevar por las cosas buenas que le están pasando, quedará atrapada en un lugar que no le corresponde.

—Para salir, abre la puerta —repite, en voz alta.

La puerta que tiene enfrente es la de la entrada, y no puede utilizarla porque Nirgal está al otro lado. Se vuelve a la izquierda, hacia la puerta del baño. Se pone delante, cierra los ojos y agarra el pomo, decidida.

—Ishtar, ¡ábreme! —dice Nirgal, sin dejar de golpear la otra puerta—. Ishtar, ven, que he de contarte el montón de cosas fantásticas que he vivido todos estos años...

—¡Quiero volver! —grita Ishtar, enfadada con quienes sea que le están haciendo vivir esta extraña situación tan estresante—. No sé qué hago aquí, pero éste no es mi lugar. ¡QUIERO VOLVER INMEDIATAMENTE!

Tiene el pomo de la puerta en la mano, todavía con los ojos cerrados, lo gira, abre la puerta, entra y la cierra rápidamente a su espalda.

Abre los ojos y descubre que no está en el baño sino dentro de una habitación de forma heptagonal. Ishtar se da cuenta, finalmente, de dónde está y de lo que está haciendo en realidad: está en la cueva del Oráculo haciendo las pruebas y ¡acaba de superar la segunda!

Mira a su alrededor. Siete paredes totalmente idénticas y dos puertas. Una de ellas a su espalda, aquella por donde ha entrado, y la otra justo enfrente. Y, en medio de la habitación, un pedestal con una piedra de color rojo. ¿Una piedra

roja? Ishtar se extraña. ¿Ya le dan la piedra? ¿No le falta todavía una prueba?

Rodea lentamente el pedestal mirándolo de arriba a abajo. No ve nada extraño en él. Es tan sólo el pedestal con la joya que le falta a su cetro. Da una segunda vuelta. Ahora mira a todas partes, a las paredes, al pedestal, al suelo, al techo... Sigue sin ver nada extraño.

Finalmente, se acerca a la piedra y la observa con intensidad. Es de un rojo muy oscuro. Le hace ilusión que sea del mismo color que le han dicho que es la de su abuela. Tiene doce lados idénticos, cada uno de ellos en forma de pentágono. Finalmente, tras pensárselo

mucho, Istar hace un gesto para tocarla.

Lo que pasa cuando su dedo entra en contacto con la piedra es muy extraño. Todo lo que hay a su alrededor desaparece, menos ella. Y, como si fuera una película a cámara rápida, *Ishtar se ve a ella misma cogiendo la piedra*. La imagen se funde. *Ahora ve el balcón del castillo de Sata. Ella está levantando el cetro de Zink delante de toda la población que la aclama*. Vuelve a desaparecer todo. *Ahora está en una gran sala, con unas escaleras de piedra que llevan a un trono, donde un viejo musdagur grita, muy enfadado: ¡Nirgal ya no me sirve para nada! ¡¡Matadla!!* Nuevo cambio de imagen. *Ahora está en*

*la habitación del castillo de Sata, llorando... Nimur está con ella y le dice: Ishtar, no podías hacer otra cosa. Nirgal nunca te habría perdonado que la salvaras a ella para condenar a toda una raza, quien sabe si a todo un planeta.*

Y al instante vuelve a estar en la sala heptagonal.

Su mano, que estaba a punto de coger la piedra, vuelve hacia atrás rápidamente. Acaba de ver el futuro. Al tocar la piedra, ha podido ver una proyección que muestra lo que pasará en caso de que ella escoja heredar el legado. Hechos que no la sorprenden. Lo sabe perfectamente desde hace días. Si

coge la piedra, hereda el legado. Y si hereda el legado, Nirgal muere a manos de Usumgal. Es una elección. Ishtar debe escoger.

Es la tercera prueba.

La batalla del valle del Oráculo está en pleno auge. El holograma de Usumgal ha desaparecido cuando las bombas de Galam, colocadas estratégicamente en el valle, han hecho explosión al sobrepasarlas los kushus. Esto ha provocado unos momentos de duda en el ejército, haciéndole perder velocidad, puesto que, con los kushus fuera de combate, las plataformas quedan

inservibles y no puede adelantar tan rápidamente.

Ullah ha conseguido llevarse las bandadas de musens a gran altura, para hacerles perder la visión del terreno que podía proporcionar ventaja a los ejércitos de tierra, pero ahora es ella la que está perdiendo distancia y ellos pueden llegar a atraparla en poco tiempo, a pesar de sus ágiles maniobras evasivas.

Zuk y Nakki han empezado con un ataque combinado de plano mental. Gracias al bloqueo de nivel seis que han provocado, han conseguido convencer a los musdagurs de que ellos son sus propios enemigos, tras lo cual se han

empezado a atacar los unos a los otros.

Nimur, como era de esperar, ha optado por un ataque frontal directo, sin maniobras evasivas ni otras florituras. Se ha limitado a cargar, hacha en ristre, iluminada gracias a la joya verde que lo identifica como rey de los tidnums, atacando con todas sus energías al grupo de urgugs que se han aliado con Usumgal.

A pesar de su corpulencia y envergadura, Nimur es ágil y rápido como el que más entre todos los felinos. Gracias a su alto nivel en el plano sensorial, parece que tenga ojos en la nuca y por ello es totalmente imposible que alguno de los tidnums traidores lo

sorprenda. Sabe perfectamente dónde están todos y cada uno de ellos sin mirarlos siquiera. Mueve el hacha tan rápidamente, que sólo se pueden adivinar sus movimientos por el haz de luz que deja la piedra al moverse su soporte.

Ullah cada vez pierde más distancia y los musens están ya a menos de cincuenta metros. Empieza entonces a volar en vertical, en dirección al cielo. Los musens siguen su maniobra. Ullah se saca del bolsillo una pequeña cápsula roja, del tamaño de una píldora, y la deja caer. Los primeros musens

consiguen esquivarla, pero toca el ala de uno de los de la segunda bandada perseguidora.

Un pequeño chispazo azul, parecido a los que provoca la electricidad estática, salta y se convierte en una gran bola de fuego que, por unos breves instantes, llena el cielo e ilumina el valle. Galam sonrío desde su posición privilegiada, oculto en una rendija de la escarpada montaña, viendo como toda la bandada de pájaros de mal agüero queda reducida a cenizas.

—¡Yiiiiiiiijah! —grita Ullah, exultando—. ¿Quién quiere un musen asado?

Los musdagurs dejan de matarse los

unos a los otros en el instante en que Kurgo anula el bloqueo mental que han establecido Zuk y Nakki y se dirigen contra ellos. Terminan por acorralarlos frente a una de las paredes del valle, aprovechando que están absolutamente agotados por el gran esfuerzo que requiere la técnica que han aplicado.

Uno de los musdagurs da la orden y toda la unidad empieza a disparar las lanzas cortas en su dirección. Éstas atraviesan sin esfuerzo aparente los cuerpos de Zuk y de Nakki. O, más bien, las proyecciones astrales de los dos, que desaparecen en el mismo instante en que las lanzas los están atravesando.

Y los musdagurs descubren,

demasiado tarde, que éstas se han clavado en unos sacos llenos de una mezcla explosiva que había colocado Galam justo en aquel punto. La explosión es tan fuerte que se desprende parte de la pared de la montaña, cayendo encima de los desgraciados musdagurs que no habían saltado previamente por los aires.

A pesar de la superioridad técnica del equipo de Istharr, el ejército de Usumgal es muy numeroso, demasiado numeroso. Ullah ha tenido ya varios encontronazos con los musens, y cada vez le es más difícil esquivarlos. Nimur, aunque sigue disponiendo de su ágil y depurada técnica, empieza a recibir

alguna estocada a medida que más y más urgugs lo atacan, y Nakki y Zuk empiezan a tener más dificultades con los musdagurs, que ya no se dejan engatusar tan fácilmente por sus trucos.

Raknud, viendo cómo está la situación, ordena atacar a los arqueros. Centenares de flechas empiezan a volar por el espacio y una de ellas toca a Ullah, que está perdiendo agilidad por momentos, y finalmente se ve alcanzada por la bandada de musens.

Zuk lo percibe en su campo sensorial y corre a ayudarla, momento que Kurgo aprovecha para atacarlo directamente con su cetro. Le da de lleno pero tan sólo consigue crearle una

cierta confusión temporal, que es más que suficiente, sin embargo, para que un grupo de musdagurs lo ataque con las espadas.

Galam, viendo cómo está el patio, se dispone a actuar y está abriendo ya la caja negra, cuando un musdagur que lo había descubierto, y que había trepado montaña arriba, hasta situarse por encima de la rendija en la que está resguardado, le lanza un pedrusco desde su elevada posición, que impacta en su codo haciéndole perder el sentido y caer al suelo.

En el mismo instante, una flecha se clava en el hombro derecho de Nimur desequilibrándolo, momento que

aprovecha un urgug para atacarlo con la espada y herirlo en el brazo izquierdo. Nakki está enfrentándose ahora con Kurgo. Ambos hacen chocar los cetros haciendo saltar un montón de chispas.

El musdagur que ha golpeado a Galam carga su arco y apunta a su cabeza. La ventaja que tenían los aliados de Ishtar en un principio va menguando a medida que se van cansando y perdiendo fuerza. Ullah está gravemente herida y no puede escapar de la bandada de musens. Zuk ha recibido varios golpes de espada que lo han malherido también, y Nimur tiene heridas importantes en el hombro y el brazo.

Y, en esos críticos instantes, Mul se

enciende.

Mul brilla como no lo ha hecho en doscientos ochenta y tres años. Su luz roja ilumina el cielo de todo Ishtar. Por unos instantes, vuelve a ser de día en todo el hemisferio. Musens, musdagurs y urgugs vacilan ante la intensa luz que desprende el satélite de Ki. Y, justo entonces, Ishtar sale de la cueva con la piedra en la mano, tan brillante como el propio satélite.

—¡Mataaadla! ¡Todas las unidades!  
¡Todos los efectivos! ¡Atacad a la niña!  
—grita Kurgo, señalando a Ishtar con su cetro.

Los musens dejan a Ullah y se lanzan en picado contra Ishtar, los urgugs

abandonan el ataque contra Nimur, y los musdagurs dejan al herido Zuk para dirigirse todos juntos hacia donde Ishtar los espera, tranquila y serena.

El musdagur que estaba a punto de disparar a la cabeza de Galam vuelve a apuntar su arco, tensa la cuerda y cae muerto. Su asesino le dirige una fría mirada. Salta a la rendija, toma la caja negra de Galam y corre hacia la cueva.

Ishtar ve un ejército entero que se dirige hacia ella. Musens, urgugs y musdagurs. Sus dedos se tensan alrededor de la piedra. Está quieta, impertérrita, mirando como todo el mundo corre en su dirección.

Y entonces llega un musdagur que le

arranca la piedra de las manos. Ella ni siquiera lo ha visto acercarse. El musdagur levanta la joya con una mano mientras descubre el cetro de Zink con la otra.

—Hazme el favor de ganar esta puñetera batalla, que no me está dando más que dolores de cabeza y mañana debo madrugar para abrir el ZUGUD — dice Golik, encajando en un rápido movimiento ambas piezas, poniendo el cetro entero en la mano de Ishtar y lanzando la caja negra contra los que venían a buscar a la aparentemente indefensa chica.

Tras la explosión de la caja, una vibración recorre la mano de Ishtar,

vibración que se extiende rápidamente por todo su cuerpo. Empieza a sentirse llena de energía, de poder y de confianza.

Se siente, finalmente, la reina de los zitis.

# La reina de los zitis

**N**o me pienso poner este vestido. ¡NO ME LO VOY A PONER! —grita Ishtar mirándose al espejo.

—Oh, Ishtar... ¡Eres la reina de los zitis! ¡Cómo osas decir que no quieres ponerte el vestido oficial de la coronación? ¡Siempre se ha hecho así! ¡Y es muy mono!

—¿Mono? ¿Mono? Pero, ¿qué tiene de mono? ¡Si parece hecho de trozos de kushu!

—¡Es que está hecho de trozos de kushu, querida! —dice Ullah, risueña.

—¡Vamos, anda! ¡No me lo creo!

—¡Que sí, que sí!

—¡Pues no me lo pienso poner! ¡No, no y no! —repite Ishtar, sacándose el vestido en el momento en que Zuk entra por la puerta.

—¡Aaaaaaaaaaaaaah! ¿Pero, qué haces, pervertido? ¡Que me estoy cambiando!

—Ishtar, soy un kuzubi, y, si te debo decir la verdad, no me siento atraído por nadie de otra raza, de la misma forma que tú no te debes sentir atraída por un kushu, por ejemplo.

—Ya, ya... ¡Excusas de kuzubi! Qué

sabrás tú... —dice Ishtar, tapándose con una manta.

—Galam se recupera favorablemente —informa Zuk.

—¡Ostras, que bien! —se animan Ishtar y Ullah.

—Por poco no lo contamos ¿eh? —dice la anzud.

—¡Oh, no! ¡Qué va! ¡Yo lo tenía todo controlado! —dice Ishtar, simulando aires de superioridad, todavía vestida con la manta—. Sabía perfectamente que llegaría Golik en el momento justo.



—¡Oh, claro está! —se ríe Ullah—.

Y también sabías que Mashua llegaría con refuerzos, ¿verdad?

—¡Por supuesto! ¡¡Todo controlado!!

Nakki entra también en la habitación.

—¡Aaaaaaaaaaaaaargh! Pero, ¿se puede saber qué pasa aquí? ¡Fuera, que me estoy cambiando! —dice Ishtar, subiéndose la manta, que se le cae por momentos.

—Ishtar, debemos repasar el discurso que harás a los ciudadanos. Hay un par de asuntos particularmente delicados que debemos tratar. Todavía no dominas el lenguaje kiita suficientemente como para...

—Nakki, lo tengo todo controlado,

no te preocupes. Les diré que ahora soy la reina y que mando yo. Es lo que suele decirse.

—¡Oh! Pero... ¿todavía no llevas el vestido oficial? —dice Nakki que la mira por vez primera desde que ha entrado en la habitación.

—¡No! Y no me lo pienso poner, ¿me has entendido? ¡Mira que soy la reina y mando mucho! Por si no lo sabes, ¡tengo un cetro! ¡Y ya viste cómo las gastaba, en el valle del Oráculo!

—Sí, ¡pero si no hubiera sido por mis inventos, no habríamos hecho nada bueno! ¿Visteis cómo quemaban aquellos musens? —dice Galam, entrando en la habitación con una caja

negra.

—¡Aaaargh!!!!!! —vuelve a gritar Ishtar—. Pero... ¿Qué diablos pasa, aquí? ¿Qué puñetas hace todo el mundo en mi habitación? ¡Todos fuera! ¡Fuera, inmediatamente!

—Escucha, Ishtar... Cuando tengas un momento deberemos de probar unos inventos nuevos que tengo, a ver qué te parecen. Son una especie de cascos que ocultan...

—¡¡¡¡¡ISHTAAAAAR!!!!!!  
¡GRHOAAAAGH! —grita de repente Nimur, abriendo la puerta con tanta energía que casi la revienta y llevando un ramo de flores—. ¡UOOOO! ¡Cuánta gente hay por aquí! ¡Por los bigotes de

Kalitpos! ¡Ishtar, te traigo unas flores para el día de la coronación! ¡No todos los días los zitis estrenan reina! ¡Jo! ¡Jo! ¡Jo!

—¿Queréis hacerme el favor de salir todos de mi habitación? ¡Quiero algo de intimidad! Tanto cuesta tener algo...

En aquel preciso instante, aparece la cabeza de Golik por la ventana, desde el exterior.

—Isssshtar, si durante el discurso puedes hacer propaganda de mi club, aprovechando que todo el mundo te estará escuchando...

—¡¡¡¡¡¡! TODO EL MUNDO FUERA DE AQUÍ!!!!!!! —grita Ishtar, desesperada, aguantando como puede la manta que

cubre su cuerpo—. ¡SOY LA REINA DE LOS ZITIS Y OS LO MANDO!

—¡De acuerdo! ¡Ya está bien! Venga, vámonos, ¡que la reina debe ponerse guapa! —dice Galam—. Vamos a tomar un chocolate caliente, que todavía nos queda un buen rato hasta la coronación.

—¡Uy, sí! Ya ves tú como se le han subido los humos a la niña —dice Ullah, divertida.

—Ishtar... El discurso... —insiste Nakki.

—¡Fuera!

—Muy bien, lo repasaremos cuando te hayas cambiado —dice el gran consejero antes de salir de la habitación, dejando sola, finalmente, a Ishtar.

—¡Bien! Definitivamente, esto no me lo pienso poner —dice ella mirando el barroco vestido—. A ver si después de todo lo que he pasado, todavía se creen que deben decirme cómo debo ir vestida, ¡como si fuera una niña pequeña! ¡Si no lo ha hecho nunca ni siquiera mi madre!

Ishtar abre la cómoda de su abuela y empieza a trajinar su ropa.

—Y, ¿qué pasó después de que perdiera el conocimiento? —pregunta Galam a Ullah, andando por el corredor.

—¡Oh! Supongo que un poco de todo. Ishtar acababa de heredar el legado, y esto la hizo más poderosa, ya lo sabes. A partir de aquí todo fue un

círculo virtuoso. Golik tiró la caja, debilitando así a gran parte de los musdagurs. Nimur, sumamente excitado por la mejora de los acontecimientos y por la intensidad del brillo de Mul, revivió y empezó a cargar de nuevo contra los tidnums con renovadas energías.

—¿Y tú?

—¡Oh! Yo estaba muy jodida. Los musens me estaban haciendo añicos cuando, por suerte, Kurgo les dio la orden de atacar a Ishtar y se largaron. Fue entonces cuando llegó Mashua y las flechas de sus arqueros causaron estragos en aquellas bandadas de malas bestias.

—Oh, vaya... Y yo me lo he perdido todo.

—¡Oh! No hace falta que te preocupes. Creo que las guerras no han terminado todavía. Tendrás oportunidad de ver más de una en directo. Usumgal querrá venganza, no creo que se quede con los brazos cruzados. Y Kurgo desapareció un poco más tarde, después que Mul se iluminase. Seguro que volveremos a oír hablar de este también...

—No digas eso... No digas eso... Por cierto, ¿has visto lo guapo que ha quedado el castillo de Sata?

—Sí, ¿verdad?

Desde que Mul se iluminó, la noticia

ha corrido como la pólvora por todos los puntos del planeta, incluido Zink, donde los ciudadanos estallaron de alegría. La antigua corte del castillo ha vuelto, y todo el esplendor de los viejos tiempos con ella.

Los jardineros se han puesto a trabajar en los jardines, las doncellas han abierto todas las ventanas para que se aireara todo, y se ha hecho una limpieza profunda y absoluta de todos los rincones habidos y por haber. Y no tan sólo esto, sino que han adornado el castillo con toda clase de guirnaldas de colores, cintas, globos y luces, especialmente para el gran día.

Y el gran día ya ha llegado. La

multitud se ha estado reuniendo en la plaza del Castillo desde primera hora de la mañana. Poco a poco ésta se ha ido ocupando, y ahora no tan sólo está llena hasta la bandera, sino que también lo están todas las calles adyacentes. Es una ocasión única y todo el pueblo quiere estar presente. De hecho, mucha gente que vive cerca de Zink, en pequeños pueblos y aldeas, se han acercado con toda la familia a la capital del reino. Miles de personas esperan impacientes el gran momento. En la sala que da acceso al balcón ya están todos menos Ishtar, que acaba de entrar por la puerta.

—Supongo que no pretenderás hacer tu discurso al pueblo de Kigal vestida

así, ¿verdad? —dice Nakki, indignado.

—¡Pues sí! Y no me ralles, ¿eh? — responde Ishtar, que se ha vestido finalmente con la ropa de exploradora que siempre llevaba su abuela.

—¡Pero si parece que vayas a hacer un safari! ¿Vas a cazar leones, quizás?

Ishtar sonríe y se acerca al grupo.

—Me da igual. Yo quiero estar cómoda, ¡y más si debo hablar a toda esta gente! ¡No puedo ir con pedacitos de caparazón de tortuga encima! Nakki, ¿qué manía te ha dado con esto del vestido, eh? ¡Pareces mi madre!

—No le hagas caso, Ishtar... —dice Ullah—. Está frustrado porque desde que es consejero no ha conseguido

coronar ninguna reina vestida con la ropa oficial. Nirgal le hizo lo mismo que tú. Fue a cambiarse en el último momento, y se puso la misma ropa que llevas ahora. No creo que al pueblo le parezca extraño.

—¡Oh, gracias por la ayuda, Ullah! —dice Nakki, severo—. Ahora ya sólo falta que el pueblo vea que sus reinas se traspasan la ropa de generación en generación. Ya puestos, ¿porque no va vestida con un saco?

—No des ideas, Nakki —dice Nimur, risueño, mientras las campanas señalan que han llegado las doce del mediodía kiita.

—¡Es el momento! —dice Nakki,

dirigiéndose al balcón—. Galam, ¿está listo el sistema de audiofonía?

—¡Por supuesto! En perfectas condiciones. Lo he supervisado yo mismo.

—Ishtar, estate preparada. Vosotros, seguidme —dice Nakki saliendo al balcón, seguido de todo el equipo.

La multitud, que hasta el momento ha estado haciendo un gran jaleo de voces, gritos y ruidos varios, empieza a quedar en silencio al ver al severo gran consejero de Zink aparecer en el balcón real, seguido de Ullah, de Nimur, de Zuk y de Galam.

La plaza va quedando en silencio. Algún grito de niños pequeños o algún

ladrido se dejan oír todavía pero son los últimos. El pueblo enmudece, expectante. Nakki se adelanta hasta el final del balcón y empieza a hablar.

—¡Ciudadanos de Kigal! Como es sabido, los tiempos difíciles han vuelto a Ki. Hace unas semanas, Usumgal, volvió a atentar contra todos nosotros raptando a nuestra reina y atacándonos así en un momento de debilidad. Y, nuevamente, el destino de nuestra raza ha pasado a depender de una sola persona. —Nakki calla por unos instantes, para ver el efecto que sus palabras hacen en todo aquel gentío—. A pesar de estas adversas circunstancias, un vez más, la

cooperación entre todas las razas de Ki —sigue diciendo, subiendo el tono de voz y desplegando un brazo en dirección al equipo que se encuentra a sus espaldas— ¡ha hecho posible que Mul vuelva a brillar! —grita, señalando en dirección al satélite.

La plaza empieza a gritar y a aplaudir. Los sentimientos que desprende aquel gentío son tan profundos, tan sentidos, que todos los que están en el balcón los pueden percibir sensorialmente sin necesidad de concentrarse siquiera.

—Y ahora —sigue diciendo Nakki, mientras se hace nuevamente el silencio — es mi deber, como gran consejero de

Zink, presentaros a la heredera del legado de Nirgal, y por lo tanto, a partir de ahora...

—¡REINA DE LOS ZITIS! —grita una vez más, haciéndose a un lado y dejando paso a Ishtar, mientras la gente sigue gritando, aplaudiendo y saltando.

Ishtar con el cetro de Zink en la mano, se adelanta despacio hasta el centro del balcón, y observa la multitud. No se distingue ni siquiera un pequeño pedazo de tierra, tan grande es el gentío congregado a sus pies.

Cientos de miles de seres de varias razas tienen los ojos puestos en ella, y sin tenerse que esforzar, Ishtar percibe que todos la aman y que sienten gran

alegría al verla. Poco a poco, se vuelve a hacer el silencio. Todo el mundo espera sus palabras. Respira a fondo, se tranquiliza y mira una vez más a su pueblo, que espera con impaciencia mal disimulada las palabras de su nueva reina. Finalmente, habla.

—Ciudadanos de Kigal... ¡¿COMO ESTÁN USTEDEEEEEES?! —dice levantando el cetro, que brilla como nunca.

La plaza estalla en gritos de alegría y júbilo, todo el mundo aplaude y los más pequeños saltan contentos, sin comprender la importancia del momento, pero contagiados por la excitación de los mayores. Ishtar sigue

con su discurso.

—Tal y cómo ha dicho el gran consejero Nakki, ¡Usumgal nos ha hecho una vez más la pirula! ¡Nos ha atacado cuando más chungo lo teníamos! Pero, ¿qué hemos hecho? ¿Eh? ¿Eh? ¿Qué hemos hecho?

¡Le hemos pegado una patada en el culo, por dictador, asesino, e inepto!

Nakki abre los ojos como platos. La misma multitud enmudece, sorprendida por ese ataque de sinceridad tan poco protocolario, y, acto seguido, se apresura a gritar y a aplaudir nuevamente.

—Pero nosotros, a pesar de estar en inferioridad manifiesta, ¡le demostramos

a ese creído que somos mejores! Y, gracias a nuestros amigos ya aliados, ¡ahora se lo va a pensar dos veces, antes de volver a tratar de atacarnos! —sigue diciendo Ishtar, señalando al grupo que está a su espalda, que está absolutamente patitioso al oírla hablar así—. Y ahora, quiero que todos les demos las gracias y ¡griremos un viva bien fuerte para Ullah, la anzud que luchó contra ejércitos de musens totalmente sola! —dice señalando a Ullah, que la observa, petrificada.

—¡VIVAAAAA! —aclama el pueblo.

—¡Un viva más fuerte todavía para Zuk, el kuzubi que, pese a tener órdenes bien distintas de su propio rey, luchó

contra los ejércitos de musdagurs, y que me entrenó para que pudiera superar las tres pruebas!

—¡VIVAAAAA! —vuelve a aclamar el pueblo.

—¡Un fuerte viva para Galam, la mente brillante que no tan sólo es capaz de crear los ingenios más sofisticados, sino que se sacrificó, recibiendo un ataque del mismísimo Usumgal, que lo dejó a las puertas de la muerte!

—¡VIVAAAAA! —sigue gritando el pueblo, enfervorizado.

—¡Un viva fuertísimo para el gran e inmenso Nimur, rey de los tidnums, que luchó él solo contra un ejército de feroces urgugs y los venció!

—¡VIVAAAAA! —aclama el pueblo entero.

Pero Nimur no se queda quieto como los demás al oírlo, sino que, haciendo un potente y calculado salto de felino, se planta como si tal cosa encima de la barandilla del balcón y ruge, satisfecho.

—¡Y un viva ensordecedor para Golik, el musdagur que recuperó el cetro de Zink, arriesgando su propia vida, y que traspasó las inaccesibles Hursag para entregármelo! —grita Ishtar, señalando al fondo de la plaza, dónde está el pobre Golik, que hasta el momento había procurado pasar desapercibido.

—¡VIVAAAAA! —exclama la

multitud, rodeando a Golik, que no sabe a dónde mirar ni cómo ponerse.

—Y para terminar, ¡un gran viva para Nakki, el gran consejero, que me ha entrenado personalmente, me ha salvado de la muerte en numerosas ocasiones y sin el cual nunca podría estar ahora aquí, hablándoos desde este balcón!

—¡VIVAAAAA! —aclama el pueblo una vez más y cada vez más animado.

Nakki, desconcertado y boquiabierto como pocas veces en su vida, tan sólo tiene ánimo de levantar un poco la mano en señal de saludo.

—Y ahora, ¡quiero oíros a todos una vez más! ¡Adelante, pueblo de Kigal! ¿Quién somos? ¡El pueblo de Kigal!

¡Venga, todos conmigo! ¡No os cortéis!  
¿Quién somos?

—¡El pueblo de Kigal! —responde  
la multitud.

—¡¡No os he oído!! ¿Quién  
somooooos?

—¡¡¡¡El pueblo de Kigaaal!!!! —  
responden todos, más animados y  
eufóricos.

—¡Una vez más! ¡¡Quiero que  
Usungal nos oiga desde su castillo,  
escondido bajo las sábanas, temblando  
de miedo y cagándose en los  
calzoncillos!!  
¿¿¿¿QUIÉNES  
SOMOOOOS????

—¡¡EL PUEBLO DE  
KIGAAAAAAAAL!! —grita todo el mundo

con todas sus fuerzas.

Ishtar levanta el cetro una vez más con las dos manos, y todo el mundo grita, aplaude, chilla y silba sin freno. La banda de música empieza a tocar y Galam, ya recuperado del impacto del discurso, busca un pequeño mando en su bolsillo, y pulsa el único botón que tiene.

De pronto, una sarta de cohetes sale de la torre más alta del castillo y éstos empiezan a estallar, seguidos por más y más fuegos de artificio de todas formas y colores.

Ishtar saluda por última vez a su pueblo y hace mutis hacia el interior del castillo.



## Nuevo plan de acción

shtar corre hacia su habitación mientras las lágrimas le resbalan por las mejillas. A pesar de la euforia del momento, se siente triste. Ese balcón, esa multitud, incluso los mismos movimientos levantando el cetro de Zink... Todo esto ya lo ha visto con anterioridad. Ya lo ha vivido en la tercera prueba, justo en el momento de rozar la piedra. Fue la primera de las tres imágenes que vio que viviría en caso de heredar el legado.

Mientras entra en la habitación y cierra la puerta, recuerda la segunda imagen y escucha la voz de Usumgal enfurecido diciendo:

*¡Nirgal ya no me sirve para nada!  
¡¡Matadla!!*

Ishtar mira su habitación, idéntica a la habitación de su abuela en Can Sata. Se acerca a la ventana y mira al exterior, cuando alguien llama a la puerta. Sabe que es Nimur.

—¿Ishtar? —oye que dice su voz grave detrás de la puerta—. Soy yo, Nimur. ¿Puedo entrar?

—Sí —dice Ishtar, desanimada.

Nimur abre la puerta y entra.

—Ishtar, ¡ha sido un discurso

excelente! —dice, eufórico.

—He tenido un buen maestro...- responde ella, con una triste sonrisa en la cara.

—Ishtar... ¿Qué te pasa? He percibido tu tristeza desde el momento en que te has ido del balcón.

—Nimur, tu plano sensorial es muy agudo. Se debe tener cuidado contigo, ¿eh?

—¡Claro que sí! Soy un tidnum — dice él, sonriente, mientras se acerca a Ishtar—. Es por Nirgal, ¿verdad?

—Aciertas una vez más.

—Es la tercera prueba, ¿no es cierto? —dice Nimur, cerrando los ojos—. Es la más sencilla y la más difícil a

la vez. La piedra te muestra la peor de las consecuencias de heredar el legado. El más oculto de tus temores, el coste que comportará heredarlo. La renuncia que debes hacer. A todos y cada uno de los que hemos hecho la prueba, nos ha marcado para siempre jamás. Es un peso que siempre llevaremos con nosotros. Vemos un futuro que no queremos, y que podemos evitar a cambio de renunciar al legado. Y aún así, no lo hacemos.

—Pero ella iba a morir, Nimur — dice Ishtar, con los ojos llenos de lágrimas, sin dejar de mirar por la ventana—. Ella iba a morir, y ¡aún así yo cogí la piedra! —grita, llorando ya a mares.

—Ishtar, no podías hacer otra cosa. Nirgal nunca te habría perdonado que la salvaras a ella para condenar a toda una raza, quien sabe si a todo un planeta — dice Nimur, pensativo y solemne.

Los dos quedan en silencio. Ishtar, sigue mirando por la ventana. El día es claro y soleado y las calles están llenas de vida, repletas de la multitud que ha estado en la plaza del Castillo que, poco a poco, empieza a dispersarse.

Los que han venido de lejos a ver a su reina, ya vuelven a sus hogares, con sus carros arrastrados por animales de carga, y todo el reino empieza a hacer vida normal, contentos y satisfechos sus nuevos súbditos porque los días de

incertidumbre parecen haber terminado.

Ya tienen reina, y la nueva reina les ha gustado. Muchos ya comentan en corrillos los detalles más o menos curiosos del discurso o de la forma de vestir de la reina Ishtar. Algunos ya la comparan con Nirgal, otros hubieran preferido verla con el vestido oficial. En todo caso, todo el mundo habla de ella. Es el tema del día.

Al cabo de pocas horas, ya están casi todos en la sala de reuniones cuando llega Ishtar.

—¡Hola a todos! ¿Soy la última en llegar?

—No, todavía falta Nakki —dice Zuk, mirando por la ventana.

—Ishtar, ¡me ha encantado tu discurso! —dice Ullah, levantándose de la silla.

—¡Oh, sí! Pero tú no has saltado como otros encima de la barandilla del balcón real —añade Galam, refiriéndose a Nimur, mientras revisa unos mapas que tiene desperdigados por la mesa—. En todo caso, debo confesarte que incluso a mí me ha emocionado...

Esperaba algo más soso y oficial...

—¡Hacía años que no veía el pueblo tan contento! ¡Desde el final de la Guerra del Clima no se percibía tanta alegría en esa plaza! —añade Ullah.

—¡Bien! Y ahora, ¿qué debemos

hacer? Quiero decir... ¡Hay tantas cosas que debemos hacer, que no sé por dónde empezar! —dice Ishtar.

—Seguiremos el plan de acción marcado por Nakki, claro está —se apresura a decir Zuk—. ¿Recordáis? Tenemos dos claros caminos a seguir. Por un lado, debemos entrenarte, Ishtar, y por otro, investigar el paradero de Nirgal.

Se hace un silencio lleno de tensión y todo el mundo gira los ojos hacia ella que ha estado siguiendo las explicaciones con la cabeza gacha.

—Ishtar... —vuelve a decir Zuk—. No está nada claro lo que haya podido pasar con Nirgal. Las circunstancias no

son muy halagüeñas, pero lo que no podemos hacer es cruzarnos de brazos.

—Pero yo he visto...

—No importa lo que hayas visto —la corta el kuzubi con rapidez—. Lo que no podemos hacer es actuar como si nada hubiera pasado y olvidarnos de ella.

—Y ¿quien ha dicho, que nos vayamos a olvidar de Nirgal? —dice Nakki, entrando en la sala—. Muy bien, que empiece la sesión —sigue, dirigiéndose a su silla.

Todo el mundo se sienta alrededor de la mesa, llena de papeles, mapas y artilugios de Galam.

—¡Oh! Aquí estamos una vez más,

¡como en los viejos tiempos! —exclama Ullah, como si quisiera romper el hielo.

—Sí, y la mesa vuelve a ser víctima del desorden de Galam, como en los viejos tiempos —añade Nakki, señalando a todos la cantidad de cosas que están encima de la mesa.

—¡Oh, son herramientas necesarias! —dice Galam, con solemnidad.

—¡Muy bien! Pues empezamos. La situación ha cambiado. Muchos acontecimientos han tenido lugar, y el contexto en el cual nos movemos ha variado completamente. Por eso es por lo que es necesario establecer un nuevo plan de acción.

—Ya me extrañaba a mí que no

hubieras dicho esto antes... —se permite apuntar Galam, sin darle mucha importancia.

Nakki sigue hablando, ignorando su comentario.

—Por un lado, acabo de hablar con Kuzu. En estos momentos, cuatro equipos de kuzubis empiezan la búsqueda de Nirgal de punta a punta del Ksir. No importa que tarden un día o cien años en encontrarla. Esta será su misión, a partir de ahora y hasta nueva orden.

—Pero... —empieza a decir Ishtar, cuando Nakki levanta la mano para hacerla callar.

—Por otro lado, Ishtar, todavía

debes alcanzar seis factores de habilidad. Deberemos seguir con tu formación. Y te aviso que los dos niveles que te faltan serán mucho más difíciles de obtener. Mañana iniciaremos una nueva etapa de entrenamientos.

—¡Oh! ¡Pero ahora disponemos de mucho más tiempo! Hemos derrotado a Usumgal y no tengo ninguna fecha tope, como hasta ahora, que debía hacer las pruebas. ¡¡Puedo empezar a entrenar más adelante!! ¡Reclamo unas vacaciones! ¡Hablaré con el sindicato de herederos!

—Te equivocas, Ishtar. Siempre hay una fecha límite. ¡Piénsalo bien! Nuestro éxito en la batalla del valle del Oráculo

no ha sido el fin de las hostilidades de Usumgal. Ahora que ha perdido su gran oportunidad de evitar que te proclamaras reina, estará mucho más agresivo, y no tardará en volver a actuar. Este será nuestro segundo punto a solucionar. Sea como sea, debemos derrocarlo. Además, no debemos olvidar que tiene cierto control sobre Kadingir. Este asunto todavía no está claro todavía.

—Quizás tan sólo tiene algunos alteradores y ni sabe realmente como funcionan—dice Galam.

—O quizás tiene pleno acceso al funcionamiento de los portales, aun cuando hasta ahora no lo haya

demostrado —rebate Zuk.

—Este será el último punto de nuestro nuevo plan de acción. Iremos a Ereshkigal para tratar de llegar al fondo de este asunto. Volveremos a Zapp.

—¡Ah, no! ¡Yo no vuelvo ni atado! ¡Ya tuve lo suficiente con la última vez!

—Galam, tu presencia allí es imprescindible. Tú eres el único que sabrá interpretar lo que sea que tenga Usumgal en sus manos. Quién sabrá hasta qué punto Usumgal conoce y domina la tecnología. Si es que sólo tiene unos alteradores robados, o si ha podido interpretar certeramente su funcionamiento y lo está desarrollando.

—¡Oh! Por favor... ¿Un musdagur

interpretando Kadingir? ¿Y qué más? — dice Galam, haciendo befa del tema.

—Usumgal ha sido capaz de aliarse con urgugs para ser más eficiente en el campo de batalla. ¿Quién nos dice que no se ha aliado con un grupo de kuzubis, zitis o anzuds para que le ayuden a interpretar la tecnología?

—Es cierto... —dice Ullah—. Todas las razas tenemos grupos que no están de acuerdo con el orden establecido. No son sólo los tidnums los que tienen urgugs que les joroben. Todos tenemos ovejas negras capaces de pactar con Usumgal a cambio de poder.

—Sí —dice Ishtar—. Las razas no son buenas o malas, sino los individuos.

Y en este caso, no podemos confiar en nadie.

—¡Ajá! Finalmente alguien dice una cosa sensata —dice Golik, entrando por la ventana—. Nunca puedes confiar en nadie. Ni yo en vosotros, ni vosotros en mí. Así no hay sorpresas.

—¡Hola, Golik! —dice Ishtar, encantada de verlo.

—Esta vez seré yo quien vaya a Zapp con Galam. Fuisteis tan ineptos, que todavía no entiendo como conseguisteis sobrevivir.

—Será un placer poder contar contigo, Golik —dice Nakki, ceremonioso como siempre.

—No hace falta que mientas, Nakki.

Trabajar conmigo no es un placer para nadie.

—Yo no estoy de acuerdo. Si no hubiera sido por ti, hubiera intentado entrar por la puerta Sur el día de la rebelión, pensando que era allí dónde iba a producirse el ataque y no tan sólo una distracción —dice Galam, muy serio.

—Debo reconocer —confiesa Golik — que los musdagurs de Zapp llevaron a cabo el asunto del ataque al castillo con mucha profesionalidad. Incluso a mí me costó averiguar que el rumor no era nada más que una mera maniobra de distracción, y que realmente el ataque se haría con el kushu gigante por la puerta

de acceso al patio de armas. Muy pocos lo sabían. De hecho, no deja de ser sorprendente que una pandilla de musdagurs lo hubieran preparado todo.

—Sí, ¡pero tú nos avisaste y pudimos entrar con el kushu! —sigue diciendo Galam—. ¡Y la carta que dejaste en el trono de Usumgal haciendo ver que era de Nirgal! ¡Ja! ¡Ja! ¡Ja! ¡Aquello sí que fue una jugada maestra!

—¿Carta? ¿Qué carta? —pregunta Golik, sorprendido.

—¡Sí, ya sabes! ¡La carta aquella que dejaste en el trono de Usumgal, en la que te hacías pasar por Nirgal! —dice Galam, sin dejar de reír.

Pero la cara de indiferencia de

Golik no cambia al oír como lo repite. Las caras de todos los que están alrededor de la mesa observan al viejo musdagur, expectantes.

—Galam... yo nunca escribí carta alguna.

... continuará en *El señor de Zapp*

# Agradecimientos

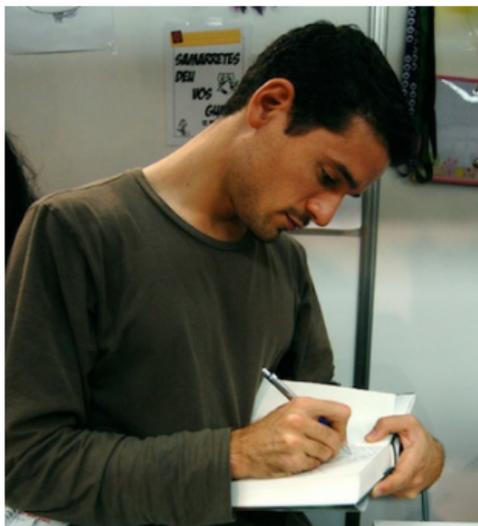
Queremos dar las gracias a todos los que nos han apoyado en la difícil pero apasionante tarea de transcribir las crónicas de este universo paralelo, especialmente a Helena, Ariadna y Ana, que nos han estado escuchando siempre con paciencia de kuzubi.

También queremos hacer llegar nuestro agradecimiento a las personas que nos han dedicado su tiempo haciéndonos de lectores de soporte, no solo por el rato que puedan haber dedicado a leer el libro, sino también por sus análisis e indicaciones, tan

contundentes y precisas como las que podría haber hecho el mismo Nakki.

Nos gustaría hacer, llegados a este punto, una mención especial a Roca Editorial, a Blanca y a Carlos, por su apoyo incondicional y por la confianza mostrada desde buen principio en nosotros, dignos del más fiel y capaz de los grandes consejeros de Ki.

Y finalmente, y de forma muy especial, tan solo nos queda dar las gracias a Antònia Kerrigan i a todo su equipo, que nos está guiando por este mundo editorial teniendo el mismo cuidado que Galam tuvo con Ishtar en Zink, ese 27 de julio tan especial...



JOAN LLONGUERAS (Mataró, España, 1979). Es un escritor español, autor, junto con Mercè Masnou, de la saga de literatura fantástica *Kadingir*.

Se licenció en Administración y dirección de Empresas en ESADE, donde durante tres años fue editor y

director de Redacció, la revista de los alumnos. Desde entonces, siempre vinculado al mundo del cómic, ha publicado en varias publicaciones y revistas sus creaciones de humor gráfico.

Desde 2004 hasta 2007, publica diariamente artículos de humor amenizados con tiras cómicas de "Jun", su alter-ego de dos dimensiones. A partir de 2007 va dejando de publicar tiras para simplemente dar noticias acerca de su web y sus libros. En la actualidad, su última publicación es del 18 de junio de 2009. En el verano de 2005 publica "Harry Potra y el Canto

Rodao”, una parodia de la saga de Harry Potter que tuvo muy buena acogida durante el Salón del Manga de Barcelona, y que también presentó en el Salón del Cómic de Getxo.

Su salto a la literatura fue a través de cuentos cortos que escribe como Director de Actividades extraescolares, para publicar finalmente su primera novela de la serie Kadingir: *El Cetro de Zink*, en 2006, junto con Mercè Masnou.



MERCÈ MASNOU (Vic, España, 10 de diciembre de 1969). Nacida en Vic, se licenció en Educación Física. Una curiosa experiencia derivada de la confección de una completísima Enciclopedia de los cuatro primeros libros de Harry Potter la llevaron a escribir la única parodia legal del

primer libro de la saga Potter. A partir de ese momento no ha dejado de escribir.

Empezó con Joan Llongueras en la radio y juntos idearon en 2007 un programa de entrevistas a gente relacionada con el libro y la literatura llamado inicialmente Lectures d'estiu. Más tarde se llamó La contraportada y actualmente se emite en varias radios locales bajo el título de Galàxia Llibre, con un total de casi doscientas personas entrevistadas.

Aparte de la saga Kadingir, tiene otros tres libros publicados en catalán: *La veritable història de Dani Ferrer i el roc que feia immortal* (la parodia del

primer libro de Harry Potter), *Han segrestat les bessones* y *L'entrenador de serps*.