

JOAN LLONGUERAS
MERCÈ MASNOU

KADINGIR

EL
Señor de
Zapp



Segunda parte
de las peripecias
extraordinarias de Ishtar,
reina de los zitis



En esta ocasión Ullah y Zuk encabezarán la búsqueda de Nirgal, mientras Galam y Golik trabajarán conjuntamente para descubrir que esconde Usumgal. Será Kuzu, rey de los kuzubis, quien entrenará a Ishtar para que alcance los veintiún niveles de habilidad. Durante este entrenamiento ella descubrirá quien se oculta detrás de este enigmático personaje, que en un principio le había parecido estricto, severo y aburrido.

En el transcurso de esta triple misión, tendrá la oportunidad de

conocer más a fondo el planeta y las distintas culturas de cada una de las seis razas que lo habitan; conocerá nuevos compañeros de viaje que la ayudarán y, cómo no, nuevos enemigos que se lo pondrán todo un poco más difícil.

Por su parte, Usumgal, el cruel dictador, deberá encontrar soluciones a sus quebraderos de cabeza: No tan solo ha perdido la gran oportunidad de evitar la sucesión al trono de los zitis, sino que también ha sido derrotado en la batalla del Valle del Oráculo, ha desaparecido uno de sus dos

grandes consejeros, y para más inri, las rebeliones populares en Ganzer van en aumento, y en el castillo se teme un golpe de estado.

Enigmas y secretos, descubrimientos y confesiones, nos introducirán más a fondo en este mundo paralelo, y nos permitirán entender el porqué de muchas incógnitas jamás reveladas hasta el momento, y entre todas ellas, la más importante para Ishtar: cual ha sido el destino de Nirgal.



Joan Llongueras & Mercè
Masnou

El señor de Zapp

Kadingir - 2

ePub r1.1

fauri13 13.03.15

Título original: *El senyor de Zapp*
Joan Llongueras & Mercè Masnou, 2007
Ilustraciones: Enrique Corominas

Editor digital: fauri13
ePub base r1.2



A nuestros padres

1

Ishtar entra en acción



f! ¡Qué asco! ¿Verdura otra vez, Nakki? —dice Galam mientras marea con el tenedor el contenido de su plato pasándolo de un lado al otro, como si esperara que esa sutil maniobra hiciera desaparecer el udusar por combustión espontánea.

—Exactamente. Una dieta equilibrada es vital para el buen funcionamiento del organismo. ¡Y muy

rica que está! —responde el Gran Consejero mientras corta un trozo de la extraña verdura azul y se lleva el tenedor a la boca, con el protocolo adecuado a su cargo—. Debes saber que el udusar es una verdura de excelentes cualidades, que sólo se puede encontrar en Zink.

—Nakki, ¡pareces mi madre! — replica Ishtar, mirando su plato con cierto desconsuelo, al tiempo que esconde un trozo de verdura en el bolsillo del chaleco—. Y yo que había llegado a creer que en este planeta comería cosas buenas... ¡Y me dais verdura azul! ¡Quién lo iba a pensar! Estoy convencida de que esto forma

parte de un complot interplanetario que pretende amargar la existencia a los niños y las niñas de todos los universos.

Los tres están en el comedor del castillo de Sata. Se trata de una gran sala en la que hay una mesa central larguísima, con capacidad para más de cincuenta personas, aunque ahora tan sólo la usan ellos ocupando un extremo. Columnas y arcos de piedra dan distinción a la estancia y grandes ventanales de forma oval dejan entrar la luz de Utu del mediodía. Fuera, en la plaza del castillo, los últimos comerciantes están terminando de desmontar los tenderetes del mercado semanal y se preparan para volver a

casa.

—Hoy vendrá Nimur, ¿verdad? — pregunta Ishtar masticando una dura porción de udusar.

—No hables con la boca llena, Ishtar. Pues sí, debería ser así, pero no sabemos a ciencia cierta cuando llegará. Nos avisará cuando esté en Shapla, pero como viaja en kushu, ya sabes que no es muy fiable el cálculo del tiempo que puede necesitar.

—¡Oh, viajando en un animal de ésos no es fiable ni que consiga llegar! —dice Galam recordando su último viaje en tortuga gigante.

—¡Pero, Galam! ¡Si todos sabemos que te encanta ir en kushu! —se ríe

Ishtar.

—¡Vaya... no me digas! ¡Tengo unas ganas locas de volver a cabalgar en una tortuga tonta!

—¡Oh! No sé tú, ¡pero yo sí tengo ganas de volver a entrar en acción! Llevamos una semana aquí encerrados a cal y canto, entrenando noche y día, ¡y no he subido ni un nivel en ningún plano!

Realmente es así. Ishtar lleva una semana entera encerrada en el castillo de Sata con Nakki, el Gran Consejero, y Galam, una de las mentes más brillantes (y despistadas) de Kigal y todo Ki. Hace apenas siete días que se proclamó reina en el balcón del castillo delante de todos los ciudadanos. Aquel mismo día

el equipo que la ayudó a heredar el trono se dispersó, porque cada uno de los cinco integrantes tenía una misión, asignada personalmente por Nakki. Misiones que ni siquiera la misma Ishtar conoce.

—Ishtar —insiste Nakki, severo como siempre—, no hables con la boca llena. Además, debes entender que tu presencia en el castillo es absolutamente necesaria durante los días posteriores a la toma de posesión del trono. Los ciudadanos deben ver que su reina está aquí y forma parte de la normalidad. Cuando llegue Nimur, podremos irnos a Shapla.

—¿Ah, sí? ¿Volveremos a Shapla?

Ostras, no me habías dicho nada, ¿eh, pillín? ¿Y qué haremos allí? ¿Nos bañaremos en el río? ¿Haremos una fogata? ¿Tocaremos la guitarra a la sombra de una de las torres?

—En absoluto. Irás a entrenarte con Kuzu. ¡Y no hables con la boca llena!

—¿Con Kuzuuu? —exclama Ishtar, patitiesa, y al hacer un gesto, el tenedor le va a parar al suelo, igual que la silla, y ella cae de rodillas—. ¡Nooo! ¡Madre mía! ¡Con cualquiera menos con él! Prefiero a un kushu como entrenador. ¡Seguro que es más divertido! ¡Porfa, porfa! —Ishtar se arrastra hasta Nakki y tira de su túnica—. ¡Porfaaa!

—Ishtar, ¡parece mentira que hables

así del rey de los kuzubis! ¡Su elevado nivel mental te ayudará a mejorar tus habilidades!

—¡No! —grita ella, echada en el suelo—. ¡Su elevado nivel de ranciedad ayudará a acelerar mi muerte por aburrimiento!

Galam, silencioso hasta el momento, estalla en risas y se atraganta con un trozo de udusar. Los otros dos lo miran e Ishtar, avanzando de rodillas y con las manos en posición de plegaria, se le acerca.

—¡Galam! —exclama—. Galam, tú eres una persona normal en este mundo de locos... ¿Puedes decirle a Nakki que Kuzu es más aburrido que una ostra del

Ksir?

—¡Oh, Ishtar! —replica él, volviendo a respirar con tranquilidad—. ¡Yo ya tengo suficientes problemas! ¡Dentro de dos días me voy con Golik a Zapp!

—Te lo cambio... ¡Te lo cambio! ¡Yo me voy con Golik y tú con Kuzu! ¡Porfa, porfa! ¡Si te lo pasarás estupendamente en Shapla! ¡Podrás bañarte en el río y tomar chocolate caliente!

—Ishtar, debemos seguir paso a paso el plan de acción que nos marcamos —afirma Nakki, que se levanta de la mesa y se dirige a la puerta—, y todo el mundo tiene adjudicado su

papel en él —sujeta el pomo de la puerta y espera unos segundos—. Y ahora, a ver qué noticias traen nuestros informadores —añade, y abre en el instante en que un joven ziti, con la mano ya en alto, se disponía a llamar.

Éste, sorprendido, se cuadra para saludar a Nakki y le entrega un sobre.

—¡Gracias! —dice el Gran Consejero, que coge el sobre y le cierra la puerta en las narices al mensajero.

—Nakki, mira que eres rancio, ¿eh? ¡Pobre chico! Has conseguido que se cague de miedo... —comenta Ishtar sin dejar de mirar la misiva.

El consejero va hacia la mesa mientras rompe el sello de lacre rojo;

del interior del sobre saca una carta y la lee rápidamente.

—Nada —dice a los dos espectadores que lo miran expectantes.

—¡Oh, vaya, un día más sin saber nada de la yaya! —se queja Ishtar haciendo pucheros.

—Ishtar, debes entender que el Ksir es mucho más extenso que cualquiera de los océanos de la Tierra. Hay centenares de miles de pequeñas islas, muchas de las cuales ni siquiera constan en los mapas. Aunque todos los kuzubis de Shapla se pusieran a rastrearlas, tardarían años en encontrar la que nos interesa. Y aunque la hallaran, localizar el lugar exacto donde se encuentra o ha

sido retenida Nirgal no es tarea fácil, precisamente.

—¡Gracias, Nakki, ahora estoy mucho más tranquila! —afirma Ishtar, irónica.

—De nada. Bien, prosigamos con el entrena...

Pero entonces interrumpe su discurso una figura alada que entra rápidamente por un ventanal y se abalanza contra Galam. Le aterriza encima y lo derriba, con silla incluida, mientras comía su último trozo de udusar.

—¡¡Ullah!! —grita Ishtar, que se levanta de la mesa y corre encantada hacia la anzud—. ¡Ullah, Ullah!

—¡Ishtar! —grita ella también, y deja tranquilo a Galam, que todavía tiene los ojos cerrados y se aferra al tenedor.

Ullah lleva un casco con gafas de aviador, chaqueta de limp, y una pequeña mochila a la espalda.

—¡Ullah! —exclama Galam, que por un instante había pensado que lo atacaba un enemigo inesperado y terrible—. Ullah, ¿se puede saber por qué me pegas estos sustos? ¡Un día de éstos me provocarás un ataque al corazón! Y ya tengo casi trescientos años, ¿eh?

Ella corre a abrazar a Ishtar ignorando al malhumorado Galam.

—¡Ay, Ullah! ¡Te he echado tanto de

menos! ¡Vivir aquí, en el castillo con estos dos botarates, es horroroso! Si hubieras tardado mucho más, habría terminado haciendo punto de cruz, como una abuela, y pasado a la historia de Ki como «Ishtar I, *la Amargada*».

—¡Ja, ja, ja! ¡Te creo, te creo! ¡Los conozco bien a este par de espantajos! Hemos convivido con frecuencia y me ocurre exactamente lo mismo que a ti cuando estoy con ellos... —responde Ullah pasándole con afecto una mano por los cabellos.

La anzud se incorpora y se saca el casco y la mochila, que abre para buscar un pequeño paquete envuelto con tela y atado con un cordel.

—¡Ahí lo tienes, Nakki! —dice lanzándole el paquete al consejero, que lo atrapa con un rápido movimiento.

—Caramba, qué reflejos, ¿eh? —se sorprende Ishtar—. ¡Jamás lo hubiera dicho de ti! ¿Haces aeróbic por las tardes para mantenerte en tan buena forma?

—Gracias, Ullah —contesta él mirando fijamente el paquete, antes de guardárselo en un bolsillo de la túnica.

—Uy, qué misterioso... —cuchichea Ishtar—. ¿Qué es? ¿Qué es? ¿Un anillo de compromiso? ¿Una peli de Pixar? Vamos, vamos, ¡no tengáis secretos para vuestra reina! No serán unas braguitas de chica, ¿verdad?

Por un instante Nakki levanta la cabeza y deja la mirada perdida. A diferencia de semanas atrás, ahora Ishtar sabe perfectamente qué pasa: el Gran Consejero ha recibido comunicación telepática y está en el estado de tránsito que se produce durante la recepción. Unos segundos después vuelve a estar presente entre ellos.

—Ishtar, prepárate porque mañana mismo nos vamos a Shapla; Galam, ve al encuentro de Golik y preparad con urgencia vuestro viaje a Zapp; Ullah, sigue con el plan que ya convinimos.

—¿Ya nos podemos ir? —se sorprende Ishtar—. ¿Sí? ¡Ooooh! ¡Viva, viva! Pero... ¿no debíamos esperar a

Nimur? ¿Era él? ¿Era él?

—Exactamente. Ha tenido un grave e imprevisto problema en su reino y ha debido regresar a él con urgencia.

—¿Una urgencia? ¿Que ha pasado? ¿Han atacado los urgugs? —pregunta ella, un poco preocupada.

—No... Parece ser que han adelantado tres días la Fiesta de los Fríjoles y si Nimur no volvía ahora, se perdía el chapuzón popular —contesta muy serio Nakki.

—¡Oh! ¿Es broma?

—Ishtar, yo jamás bromeo. Ahora ya no hace falta que lo esperemos. Mañana seguiremos tu entrenamiento... en Shapla —sentencia el consejero, y se

dispone a marcharse de la habitación.

—¡Oye, oye! —exclama la reina viendo que se va sin decir ni adiós—. ¡¡No te vayas tan deprisa!! ¡Hagamos lo de los mosqueteros!

—¿Lo de los mosqueteros? —pregunta Nakki, a punto de salir.

—¡Sí, sí! ¡Debemos juntar nuestras manos y decir aquello de... «Todos para uno y uno para todos» antes de irnos a cumplir nuestra misión crucial! —afirma Ishtar, simulando que maneja una espada, mientras observa el techo triunfalmente.

Cuando vuelve la vista hacia la puerta descubre que su consejero se ha largado de la habitación, ignorándola, y

ella se apresura a seguirlo.

—Oye, oye... —insiste Ishtar persiguiéndolo—. ¿Podemos regatear eso del entrenamiento con Kuzu?

—No.

—Vamos, no seas rancio... Sólo un poquito... ¡Un día de entrenamiento y otro para bañarse en el río!

—No.

—¡Dos días de entrenamiento y uno de excursiones por los jardines de Shapla! ¡Ajá! Ésta es una buena oferta, ¿eh?

—No.

—Vamos, Nakki, ¡ten piedad! ¡No aguantaré todos los días con aquel kuzubi soso! ¡Es un amargado y nunca

sonríe! ¡Se parece al tío aquel de *Psicosis!*

Las voces de Ishtar y Nakki se pierden por el fondo del pasillo, y Galam y Ullah se quedan solos en el comedor. Él está apoyado en uno de los grandes ventanales y mira al horizonte, y ella se pone a su lado copiando de forma descarada y evidente su postura.

—¿O sea que regresas a Zapp? — comenta ella.

—Parece que sí.

—La última vez estuviste muy a gusto en aquel pisito.

—Sí, lástima que Usumgal estropeará el bonito recuerdo cuando casi me mata, ¿eh?

—Siempre estás viendo la parte negativa de las cosas... Por cierto, ¿se sabe algo de Nirgal?

—Nada de nada de nada. Los informes son siempre los mismos: «Ningún rastro de Nirgal, proseguimos la búsqueda». Es desesperante, sobre todo para la pobre Ishtar.

—¿Crees realmente que fue ella quien organizó la revuelta y escribió aquella carta?

—Si debo decirte la verdad, no estoy muy seguro de ello... Pero en caso de que esté libre, ¿por qué no viene aquí para estar con su nieta? ¿Por qué no se deja ver? Y, si sigue cautiva, ¿quien organizó realmente la revuelta en Zapp?

Y ¿por qué era necesario falsificar una carta poniéndola a su nombre? —plantea el sabio.

—Bueno... Es que con Nirgal... — empieza a decir ella.

—... nunca se sabe —acaba él la frase.

Y los dos fijan la mirada en el horizonte, donde se distinguen el río Sata y la muralla. Y, más allá todavía, las Hursag, las montañas que rodean el hemisferio, ahora bañadas por Utu, el sol mayor de Ki.

El mismo Utu que ilumina la cadena de montañas luce en una playa, lejana y

desierta, en la que dos personas lo están tomando, muy relajadas.

—¿Verdad que es guapa esta jovencita? —pregunta ella mientras señala la fotografía de *Noticias de Zink* en la que aparece Ishtar saludando a la multitud.

—Bien, podríamos decir que es tal como la genética ha dictado que sea — responde él, que bebe un zumo de clópidos servido en vaso alto adornado con el correspondiente parasol—. Y, por cierto, te has dado cuenta de que se parece mucho a...

—Sí, sí... Ya lo sé.

Los dos personajes están tumbados en unas hamacas, disfrutando del sol y el

buen tiempo desde su privilegiada posición. Ella, en bikini y con gafas oscuras, sigue hojeando el periódico; él, vestido con colores chillones, capa y turbante, sigue degustando con deleite su refresco.

—Y ahora, ¿qué piensas hacer? — pregunta él.

—De momento, bañarme. Utu me está tostando demasiado la piel. No entiendo cómo tú puedes ir tan tapado —responde ella.

—Me refiero a Ishtar. ¿Qué piensas hacer con ella?

—¡Oh! ¿Con Ishtar? Todo a su debido tiempo, amigo mío... Todo a su debido tiempo.

—Bien... El tiempo no existe aquí, ya lo sabes... es sólo un invento. Cada instante aparece y desaparece de la nada. Somos nosotros los que tomamos esta yuxtaposición de instantes efímeros y la confundimos con un flujo llamado tiempo. Pero, insisto, el tiempo no existe.

—¡Oh! Claro, claro... se me había olvidado —comenta ella, de agradables facciones, esbozando una pícaro sonrisa.

2

Usumgal entra en acción



Un rayo de luz cruza la sala y un musdagur cae muerto.

—¡Siguiente! —grita

Usumgal, sentado en su trono con cara de aburrimiento.

—Señor... No hay más audiencias previstas para hoy —informa a su espalda el propietario de una afilada lengua bífida.

—De acuerdo Kurgo. Nos vamos. Tenemos mucho trabajo y muy poco

tiempo que perder; lo sabes de sobra — afirma el señor de Zapp, y se dispone a levantarse del trono.

Musnin, su mujer, entra en la sala. Al ver el cadáver, se asusta y chilla, y se tapa la boca con las manos.

—Y ahora, ¿qué rayos quieres, tú? —suelta Usumgal dejándose caer de nuevo en su poltrona, fastidiado.

—¿Quién...? ¿Quién es éste? — pregunta ella señalando con miedo el cadáver que está tieso en el suelo de la sala.

—Nada, uno que se ha mareado y le ha dado una lipotimia. ¿A ti que te importa? Vamos, di rápido, ¿qué haces aquí y qué quieres?

El cadáver es de Sukkal, el representante escogido por el pueblo musdagur para pedir a su señor agua potable para los ciudadanos. Desde hace más de dos meses, el agua que llega a la región es cada vez más y más turbia e indigesta.

—Yo quería... Yo quería... — tartamudea Musnin sin dejar de mirar el cadáver con temor—. Quería saber si puedo salir a dar una vuelta. Empiezo a sentir claustrofobia después de estar aquí encerrada tantos días y...

—¡Haz lo que te salga de las narices! —le espeta el señor de Zapp al tiempo que se levanta otra vez para irse.

Pero entonces entra Raknud, el jefe

del ejército, y Usumgal, con otro gruñido, se deja caer de nuevo en el trono.

—Y ahora, ¿qué pasa? —se queja, a punto de perder del todo la poca paciencia que lo caracteriza.

—Señor, noticias de la unidad destacada en Kibala. Todo está en orden. Ya se ha establecido el bloqueo telepático en la región y podemos seguir adelante según el plan establecido —informa Raknud cuadrándose ante Usumgal.

—¡Oh! Vaya por donde... ¡Al fin viene alguien con buenas noticias! Qué grata novedad... —suelta Usumgal, sarcástico—. Muy bien, sigue

informándome de cada nuevo movimiento. Ya puedes retirarte... ¡Ah! Y haz que vengan a limpiar esto — ordena señalando con desprecio evidente el cadáver.

—Sí, señor —el jefe del ejército saluda y se retira.

—¡Vámonos de una vez, Kurgo! — grita Usumgal a su viejo consejero levantándose finalmente del trono.

—Pero entonces... ¿Crees que puedo salir de paseo por el pueblo o no, Usumgal? —pregunta con timidez Musnin, que se ha quedado en la sala olvidada de todos.

—¡Maldición! ¿Todavía estás aquí? —gruñe él, mientras baja los peldaños

del trono y salta por encima del cadáver del pobre Sukkal—. Ya te he dicho que hagas lo que te venga en gana —pasa de largo sin siquiera mirarla y se va de la sala, seguido de su consejero.

Ella se queda allá, de pie, contemplando el cadáver con cara de pena y asco y, cuando se da cuenta de que está sola con el muerto, tiene un escalofrío y sale corriendo.

En silencio y a paso ligero, los dos viejos musdagurs atraviesan varios corredores de la fortaleza hasta llegar a una sala cerrada. Usumgal mete una mano debajo de la túnica, saca una llave de un manajo que le cuelga del cuello, y abre la puerta. Vuelve a guardar la llave

y entra seguido de Kurgo. La sala es circular, de ventanas pequeñas desde las que se ve gran parte de Zapp; el único mobiliario del aposento consiste en una mesa llena de mapas y maquetas, y un montón de sillas alrededor.

Usumgal va hasta la mesa y despliega un gran mapa enrollado. Es un plano detallado de Ereshkigal, el hemisferio sur de Ki.

—La tercera unidad ha llegado a las afueras de Boma y las dos primeras están ya en las Agaam —reflexiona el señor de Zapp—. Todos los informes corroboran lo que sospechábamos: los sutums son vulnerables. Aun cuando Laima recuperó el poder, ha dedicado

estúpidamente sus esfuerzos a reconstruir las infraestructuras destruidas durante la Guerra de los Reptiles.

—Señor... No sé si atacar precisamente ahora a los sutums es lo más aconsejable... —apunta Kurgo con cierta timidez—. Una guerra abierta y directa, aunque ellos estén en inferioridad de condiciones y nosotros consigamos ganar, causará muchas bajas en nuestro ejército, debilitado ya por...

—¿Por la batalla del valle del Oráculo? —termina Usumgal la frase—. ¿Por aquella desastrosa derrota que sufrimos porque tú, inepto consejero, me sugeriste que enviara allí mis ejércitos?

—Señor, entonces no podíamos...

—Ya hace una semana que la maldita Ishtar pasó las pruebas, venció a nuestro ejército y consiguió coronarse reina de Kigal —brama Usumgal, rabioso—. Además, desde entonces no sabemos nada de Kisib —se sienta en una silla y añade—: Y para remate, las revueltas populares van en aumento desde que se ha filtrado la información de que en el castillo tenemos agua potable. ¿Y todo lo que me puedes decir, inepto consejero, es que te parece una mala idea atacar a una raza indefensa para hacernos con su territorio?

Mientras habla, Usumgal mira fijamente a los grandes ojos vidriosos

de pupilas verticales de Kurgo, que sigue de pie ante él, inmóvil y silencioso.

—Dame una razón para no matarte ahora mismo. —Y lo apunta con el cetro, que empieza a iluminarse peligrosamente—. Dame una razón para no eliminarte, consejero inepto e inútil, que me aconsejaste enviar las tropas al valle del Oráculo; a ti, que me dijiste que era necesario asociarse con los estúpidos urgugs —lo acusa Usumgal, cada vez más furioso—. ¡A ti, que eres la principal causa de todos mis problemas!

—Nirgal está muerta, señor — responde Kurgo, atemorizado, y aprieta

los puños con fuerza, jugando esa carta a la desesperada.

El cetro va dejando de brillar.

—Nirgal está muerta —repite Usumgal, y baja el cetro poco a poco—. Sí... Decididamente, me gusta cómo suena... Nirgal está muerta. —Tuerce la boca al esbozar una sonrisa maligna—. Es cierto. Casi me había olvidado de ello.

—Sí, señor —se anima el consejero—. La mataron cuando vos lo ordenasteis. La vieja ya no nos estorbará nunca más. Y sin ella, la pequeña Ishtar es tan sólo una marioneta en manos de Nakki, un consejero viejo y previsible.

—Oh, no más viejo que tú mismo,

Kurgo —asegura Usumgal contemplando con fijeza su cetro—. Ni se te ocurra subestimar al viejo zorro ziti. Es listo como el hambre. ¡Y mucho! Pero aun así, él no es Nirgal. Y, efectivamente, Ishtar puede haber llegado a ser reina, pero es joven y poco experta, y esto juega a nuestro favor.

—¡Esto quería decir yo, señor! —dice Kurgo, algo más envalentonado.

Usumgal se levanta de la silla y vuelve a mirar los mapas desplegados ante él.

—Esta vez lo haremos a mi manera. Dentro de dos semanas atacaremos y conquistaremos Boma. La cúpula que rodea Ereshkigal está por allí mucho

menos sucia, llega más luz; además, el agua es mínimamente potable. Cuando la ciudad sea nuestra, ordenaremos que buena parte de la población de Zapp se traslade a ella. De esta forma consolidaremos nuestro poder en todo el hemisferio y podré olvidarme de las revueltas populares. Los sutums que me rindan pleitesía y paguen los nuevos impuestos que implantaremos se podrán quedar. El resto morirá. Así incrementaremos nuestro ejército para encarar la operación Kadingir. Y esto me recuerda... ¿Cómo van las investigaciones?

—Señor... Veréis... Últimamente nuestros científicos no han adelantado

demasiado. Nuestro infiltrado ha tenido dificultades para acceder a la información. Desde que los urgugs pasaron a la Tierra y los zitis descubrieron que no eran los únicos que utilizaban los portales, han reforzado en extremo la seguridad de sus laboratorios. Es casi imposible entrar en...

—¡No me importa nada todo eso! ¡No quiero perder mi valioso tiempo escuchando excusas de mal pagador porque ya tengo suficientes dolores de cabeza! Mira, Kurgo, cuando llegemos a dominar el hemisferio sur quiero tener pleno acceso a la tecnología Kadingir. Soluciona este tema y demuéstrame que

eres de alguna utilidad, o te aseguro que ni el feliz recuerdo de Nirgal muerta te salvará de mi justa ira. Y ahora, retírate.

—Sí, señor —contesta el viejo consejero, que agacha la cabeza y sale de la estancia.

Kurgo avanza por el corredor hasta llegar a la escalera de acceso a los pisos superiores. Desde la batalla del valle del Oráculo, cojea de una pierna y se ayuda de su cetro para andar. Dos pisos más arriba atraviesa un pasillo y entra en otra sala; es austera, silenciosa y está prácticamente vacía. El único objeto a la vista es un gran cojín en el centro de la estancia. Kurgo se sienta en posición de flor de loto y cierra los

ojos. En primer lugar se concentra en el nombre de una persona, después en su imagen, hasta tenerla bien clara y definida, y finalmente en su esencia. ¡Ya la tiene!

—*¿Me recibes?*

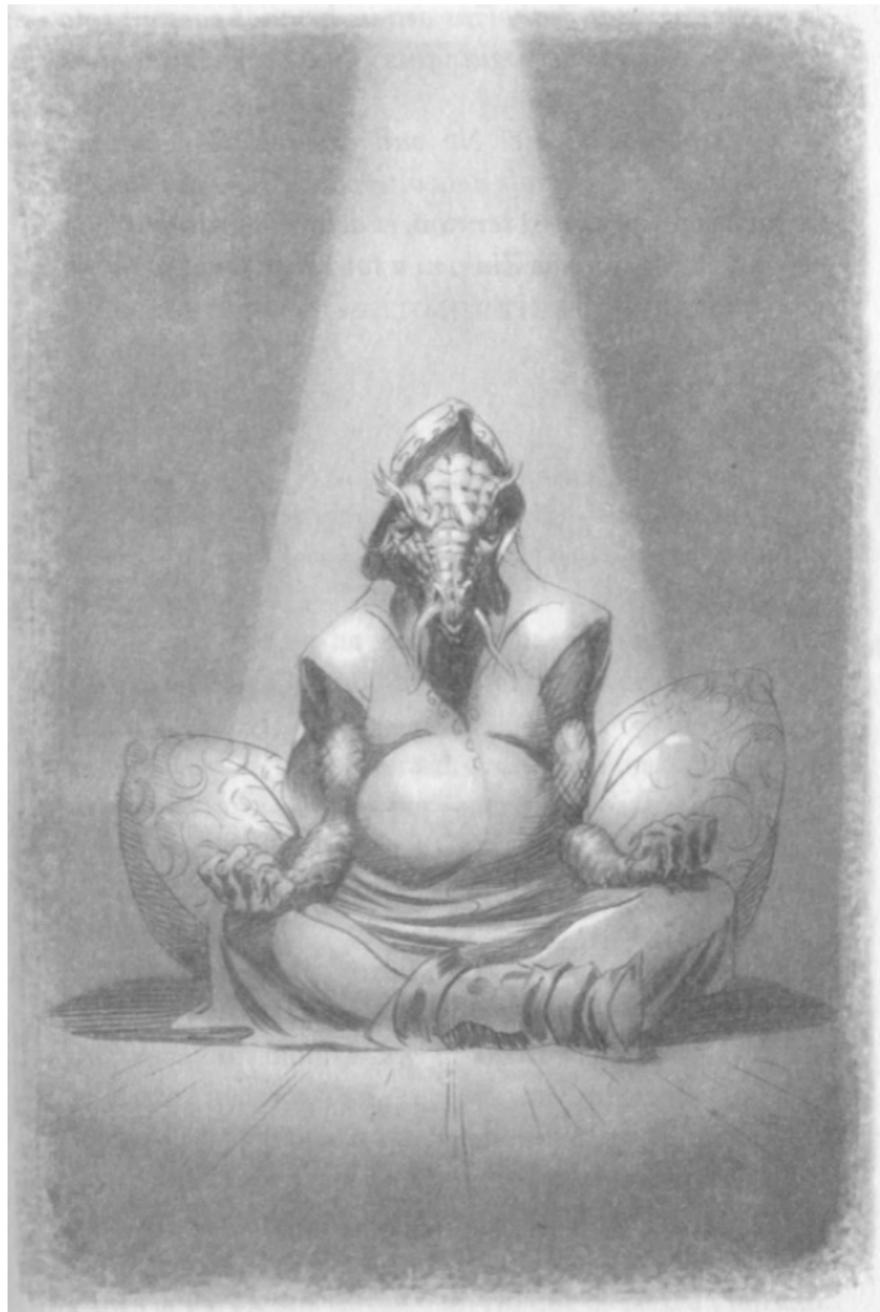
—*¡Kurgo! ¿Por qué te comunicas ahora conmigo? ¡Pueden detectar esta transmisión! Y sabes que es muy peligroso que...*

—*Calla y escucha. Usumgal quiere más información. Y la quiere ya. Debes conseguir los planos de los alteradores.*

—*Sabes perfectamente que hago todo lo que puedo, pero ahora es casi imposible. Desde que vuestros queridos*

urgugs se dejaron ver en la Tierra, han reforzado la seguridad en Zink. Hasta ahora os he ido enviando toda la información que he podido e incluso he robado alteradores para...

—¡Escúchame te digo! ¡No quiero excusas! Ni una sola. Consigue los planos de los alteradores. Dispones de siete días. Si no lo has hecho en ese plazo, te delataremos a los tuyos. Y no creo que tengan lugar en Zink, ni en el resto de Ki... para un ziti traidor.



3

Gastroenteritis



—Pero... A ver, ¿la caca es dura, o es blanda?

—¡Ay, mamá...! ¡Y yo qué sé! —murmura Gerard, avergonzado de hablar de este tema tan escatológico.

—¿Cómo que no lo sabes? Debes saberlo... ¿Es caca deshecha o dura? ¿No te has fijado? Tienes que hacerlo, ¿de acuerdo? ¿Verdad que sí, Jacques?

—*¡Oui, mon cherie!* Gerard, cuando se está enfermo de la barriga, se debe mirar la caca para saber si mejoras o no

—responde el padre del abochornado Gerard, sin dejar de leer el periódico, mientras moja una punta de cruasán en su café con leche de la mañana.

Los tres están en la cocina. Anna, con una paleta de pinturas en una mano y un pincel del cinco en la otra, viste un mono blanco manchado de pintura de arriba abajo; los cabellos y la cara han corrido la misma suerte que la indumentaria. Está de pie ante un caballete, en cuya tela se adivina el boceto de una ciudad medieval: casas de piedra con techo de paja, calles estrechas, grandes plazas de arena y cabañas de madera; al fondo, una especie de iglesia, una torre de

vigilancia y una gran muralla que parece rodear la ciudad por completo; y, más allá, algunos cerros y un río que se pierde en el horizonte.



—Debes decírmelo tú, Gerard... ¿De qué color era? ¿Marrón, o amarilla? ¡Ah! ¡Espera, mira! —exclama Anna mientras mezcla con destreza y agilidad las pinturas de color marrón y amarillo de la paleta para obtener un nuevo tono —. ¿Era así tu caca? —pregunta a su hijo plantificándole el pincel delante de la nariz.

—Ay, mamá, no te preocupes, ¡en serio! —se queja de nuevo el pobre Gerard, con cara de asco, y le aparta la mano—. ¡No lo sé! Era caca normal. ¿No podríamos cambiar de tema? Ya estoy curado, ¿vale?

—Uy, sí... ¡Ahora te sientes muy valiente, pero cuando te fuimos a buscar

a toda prisa hace cuatro días porque estabas medio deshidratado, no lo parecías tanto! ¡Mira que coger una gastroenteritis el tercer día de campamentos! ¡Fíjate en tu hermana! ¡Hace una semana que se fue a Itacoatiara con la yaya y no se ha puesto enferma ni nada!

—Pero ¿todavía os creéis eso de Itacoatiara? ¿No veis que es mentira? ¡Seguro que Ishtar está con aquel consejero suyo paseándose por ahí!

—¿Consejero? ¿Qué consejero?

—Nakki... ¡Estoy convencido de que él es la clave de todo el misterio!

—¿*Nakki*? ¿Qué *Nakki*? ¿El osito de tu hermana?

—Sí, mamá. En realidad no es un osito, sino un consejero malo y muy serio. Me lo dijo Ishtar. Y habla raro. No se le entiende nada de nada. ¡Él es la clave!

—¡Ah, sí! ¡Ya no me acordaba de él! Es verdad... El osito de peluche de Ishtar ahora es un señor muy serio que habla raro, ¿no?

—¡Sí, sí! —afirma Gerard, emocionado—. Todavía no acabo de entender por qué era un osito, pero lo descubriré y entonces...

De pronto calla y deja la mirada perdida. Es el rostro inconfundible de alguien que empieza a recibir una transmisión telepática.

—¿Gerard? ¿Qué te pasa? — pregunta Anna a su hijo, con el pincel levantado, del que ya caen gotas de pintura de color de caca enferma al suelo de la cocina.

Gerard abre despacio la boca y cuchichea una frase casi imperceptible:

—Debo ir al... ¡¡lavabo!! —Acto seguido echa a correr como una centella y, al querer salir, abre la puerta de la cocina con tanto ímpetu que golpea con ella la pared.

—¡Acuérdate de mirar cómo es tu caca! —grita Anna, y sacude el pincel, que sigue salpicando pintura caquil por todas partes—. ¡Y también la textura y el coloor!

—¡Pobre Gerard! —dice Jacques levantando la vista del periódico—. Con la ilusión que le hacían estos campamentos...

—Sí, cari... Pero, mira, qué le vamos a hacer. ¡Peor habría sido que se hubiera puesto enfermo en Itacoatiara, porque a saber cómo deben de ser allá los hospitales! ¡Quizás incluso habríamos tenido que repatriarlo! Espero que a Istar no le pase nada... ¡aunque seguro que los primeros días tiene diarrea! Es lo que pasa con el cambio de aguas.

—¡Oh! Pero en compañía de tu madre seguro que estará bien. Para estas cosas Nirgal es mucho más eficiente que

cualquier hospital —afirma Jacques, que se levanta de la silla y se acerca a Anna. Observa la ciudad medio esbozada en la tela del caballete, y exclama—: *Oh, ma petite!* ¡Esto es muy guapo! *Très joli!* ¿Es alguna ciudad que conozcamos? Ahora no se me ocurre cuál.

—No, no —dice ella contemplando la villa medieval—. Me la he inventado de arriba abajo. Me pongo a dibujar y... bueno, ya sabes lo que ocurre. Las imágenes me vienen a la cabeza y de pronto ya sé como será la ciudad, las casas, las calles... Es como si ya hubiera estado allí. Entonces lo dibujo todo, sin dudar ni un momento. Incluso sé que este río de aquí... ¿lo ves?, el

que hay antes de la muralla... pues tiene, nada más y nada menos, que once kilómetros de anchura.

—¿Esto también te viene a la cabeza? Caramba, caramba... Ya me gustaría tener tu inspiración para escribir mis novelas, ¿eh? Me llegaría la información sin ningún esfuerzo ¡y no me haría falta pensar en las tramas! ¿Cómo lo haces?

—No lo sé... Es como si supiera cosas sin haberlas aprendido.

—*Mon Dieu...!* —dice él acariciándose la barbilla—. No es mal argumento para un libro... *Pas mal!* ¡Voy a apuntarlo! —Y diciendo esto, coge la taza de café con leche y se va

corriendo de la cocina.

El pasillo es un caos, como la casa entera. Y lo es tanto que incluso el rastro de pintura de color rosa fluorescente que se ve por el suelo pasa inadvertido. Mientras Jacques atraviesa el primer piso para llegar a su estudio, pega una ojeada al gran comedor situado en la planta baja.

Libros, papeles, mapas, recuerdos, estatuas, piedras grandes, piedras pequeñas, instrumental arqueológico y, sobre todo, cajas, muchas cajas de madera, llenas de los extraños objetos que la gran arqueóloga Nirgal, madre de Anna, les envía constantemente desde los lugares más recónditos del mundo.

La gran mayoría de cajas, todavía sin abrir, se encuentran apiladas por todos los rincones de la casa.

Jacques entra en su estudio y se encierra dentro en el mismo instante en que suena el timbre de la puerta.

—¡La puertaaaa! —gritan Jacques y Anna desde el estudio y la cocina, respectivamente, para informar de lo que es evidente, pero sin ninguna intención de moverse del lugar en donde están para ir a abrir.

Unos segundos después, por pura lógica, el timbre insiste en sonar y el mismo aviso sale de la cocina y del estudio, con un tono de voz más elevado, eso sí, pero siempre sin otra intención

que informar al resto de los habitantes de la casa del hecho evidente de que alguien está llamando a la puerta.

Por tercera vez el timbre insiste, descarado, esperando que alguien le haga caso de una vez por todas.

—Pero, a ver... —se oye como masculla Gerard desde el fondo del corredor—. ¿Cómo es posible que nadie vaya a abrir? Qué morro tenéis, ¿no? ¡Jolines! —se queja mientras atraviesa el comedor, esquivando los diversos objetos que encuentra a su paso y arrastrando una tira de papel del baño, que lleva pegada a la suela de un zapato.

Ante la puerta hay tres cajas abiertas llenas de porexpan. De hecho, dos de

ellas pueden considerarse vacías, puesto que todo lo que contenían está desperdigado por el recibidor, que parece nevado. Gerard se encamina hacia la tercera caja y la arrastra hasta la puerta, ajetreado, cuando el timbre suena por cuarta vez, ya con impertinencia.

—¡Que ya vaaaa! —grita Gerard, contrariado, mientras sube con cierta dificultad encima de la caja que ha colocado en la entrada; haciendo equilibrios para mantenerse de puntillas en uno de los laterales y agarrándose a la manija de la puerta, consigue pegar el ojo a la mirilla.

Mira y ve a un Héctor deformado, de

cabeza gorda y desproporcionada, pero vestido con su uniforme marrón corporativo de mensajero, como siempre.

Despacio, se dispone a bajar, pero con tan mala fortuna que se apoya en la manija hasta que cede (como siempre ocurre con las manijas); al abrirse la puerta, Gerard pierde el equilibrio y se cae de culo encima del lateral de la caja. Ésta, desequilibrada totalmente por el peso del niño, vuelca al instante y regala un nuevo alud de bolitas blancas a aquellas desafortunadas zonas del comedor que todavía no disfrutaban de ese maravilloso privilegio.

—Pero... ¿qué es esto? —se extraña

Héctor desde el otro lado de la puerta, donde incluso han llegado algunas bolitas atrevidas—. ¿Hola? ¿Eo? —va diciendo mientras trata de abrir la puerta, que está atascada por la caja que tiene delante—. ¿Estáis bien? ¿Pasa algo?

Gerard, que ha sido el más perjudicado por el nuevo alud de nieve artificial, sale de debajo del porexpan escupiendo bolitas, todavía asustado por el accidente, sin saber muy bien qué ha pasado. Debido al ruido, se abre la puerta del estudio y sale Jacques, que observa la escena desde su elevada posición.

—Qué, Gerard... Nos lo pasamos

bien, ¿eh? ¿Y si abrieras en lugar de estar jugando con las cajas? *Mon Dieu!* ¡Esto se parece cada día más a los *Deux Alpes!* Procura limpiarlo un poco, anda... —le aconseja antes de hacer mutis y cerrar la puerta del estudio de nuevo.

Gerard, que en el fondo no sabe si reír o llorar, se queda quieto donde está con la boca abierta, cubierto de bolitas que se le han pegado a la ropa, la cara y los cabellos.

—¿Gerard? ¿Estás bien? —pregunta Héctor haciendo fuerza todavía contra la puerta, hasta conseguir desplazar la caja que la bloqueaba—. ¡Uf! Pero qué follón tenéis aquí montado. ¿Qué es todo esto?

—Hola, Héctor... Nada... Deja, deja... ¿Qué traes hoy? —replica el niño, resignado.

—Bueno, poca cosa. Sólo una carta y este paquete —levanta un sobre y una pequeña caja que lleva en la mano—. Toma, mira, debes firmar aquí —le indica mientras le alarga una carpeta—. ¿No te habías ido de campamentos?

—Sí, pero... Fíjate, al final me he puesto enfermo y he vuelto —contesta Gerard mientras firma el documento, procurando escribir su nombre sin saltarse ninguna letra.

—¿Ah, sí? Y ¿qué tienes?

—Tengo... Eh... Mmm... Anginas.

—¿Anginas? Pobre... Pues ya sabes,

¿no? Debes quedarte en cama y hacer reposo —recomienda, y le retira la carpeta—. ¿Ishtar todavía está fuera?

—¿Eh? Sí, sí... Volverá dentro de tres semanas...

—¡Muy bien! Pues me voy, que me queda mucha ronda todavía. ¡Hala... hasta pronto! Y cuídate, ¿eh? ¡No hagas tonterías! —suelta el mensajero, y se va a la furgoneta que hace juego con su uniforme.

Gerard cierra la puerta, mira de reojo el paquete y el sobre, los echa encima de un pedacito de sofá que todavía queda libre y se encamina hacia el pasillo. De pronto se detiene y pone cara de pensar. ¿Es posible lo que le ha

parecido ver? Nunca ha recibido una carta, pero aquel sobre que acaba de dejar en el sofá... Juraría que está a su nombre.

Rápidamente vuelve sobre sus pasos y, arrodillándose delante del sofá, coge la carta con ansia. Repasa despacio las letras del nombre, una por una: G... e... r... a... r... d. Sí. ¡Es él! ¡No cabe duda! Es la primera carta que recibe en toda su vida. Tras miles y miles de veces que una furgoneta de reparto ha llegado a Can Sata, ¡aquélla es la primera vez que trae algo para él! ¡Y reconoce la letra perfectamente! ¡Es la de Ishtar! Tiempo le falta para abrir la carta y leer, no sin dificultad, las siguientes líneas:

¡Hola, hermanito!

¿Te digo la verdad? ¡En realidad no estoy en Itacoatiara! En este momento te escribo desde el castillo de Zink, la capital de Kigal, que es el reino del cual soy yo la heredera. No te sonará porque todo esto se halla en un planeta de una dimensión paralela a la de la Tierra.

¡Hasta hace poco la reina era la yaya! Pero se ve que ha brillado un planeta y ahora me toca a mí. He pasado unas pruebas, hemos luchado contra unos lagartos gigantes y al final

he conseguido que me coronaran.
¡Ya te lo contaré con más
detalles cuando vuelva!

Estos días aquí son algo
aburridos... Nakki insiste en que
los habitantes de Zink deben
verme en el castillo por no sé
qué de la normalidad y gaitas de
ésas. Por suerte también está
aquí Galam. Es aquel abuelete
que nos encontramos un día
volviendo del cole, aquel que
estuviste a punto de tumbar de un
empujón. Es muy divertido y muy
listo. Eso sí, algo despistado,
pobrecito. Creo que te gustaría
mucho.

El señor José y Bastian, que viven temporalmente en la Tierra pero en realidad son habitantes de este planeta, me han dicho que tienes gastroenteritis y que has regresado de campamentos, y como estoy muy aburrida, por eso te escribo. Debes saber que siete días en el planeta Ki son como un día en la Tierra. O sea que cuando leas esta carta, ya hará unas siete u ocho semanas que estoy aquí. ¡Y cuando regrese, habré pegado un estirón, ya verás! ¡Ahora sí que seré mucho más alta que tú!

La semana que viene ya te

escribiré otra carta. Por suerte para ti, la recibirás mañana mismo porque, como ya te he contado, una semana en Ki equivale a un día en la Tierra. Entonces te explicaré cuáles son las seis razas de Ki y, si puedo, te haré algún dibujo.

Ahora me voy a cenar. Hoy tenemos udusar, una comida que seguro que te encantaría. Está más bueno que la *pizza*. ¡Cuando vuelva te traeré un buen trozo!

¡Hasta pronto, hermanito!

Ishtar

4

Ksir



Desde su privilegiada posición, Ullah ve cómo Utu, el gran sol de Ki se encuentra en su punto más alto, mientras que Kili, el sol menor, ya está en su ocaso por el horizonte que delimitan las aguas del Ksir. Todavía quedan muchas horas de sol y muchas islas por investigar.

De pronto la rápida anzud cambia con brusquedad el rumbo y, volando casi en vertical, gana altura. Aletea

majestuosamente y con grandes embates, casi cortando el aire, atraviesa una fina capa de nubes. Sigue ganando altitud y, poco a poco, su perspectiva cambia: ahora no sólo distingue las islas más próximas, sino las que hay más allá.

Ha estado montones de veces en esta parte del Ksir y la conoce muy bien. Se halla a tres horas de vuelo de Shapla y es la ruta más adecuada para dirigirse a Kurgal sobrevolando el mar. Siempre le ha parecido que, a causa del calor, es mucho más seguro volar sobre el mar que por el desierto porque, en éste, el aire caliente producido por la acción de los dos soles sobre la arena se eleva verticalmente, y se corre peligro de

deshidratación o insolación al atravesarlo. Además, existe la posibilidad de tropezar con una tormenta de arena que obliga a desviarse mucho del rumbo establecido. Pero lo peor es la comida y las provisiones; sobrevolando el desierto no hay prácticamente nada que comer.

En cambio sobrevolar el mar es mucho mejor, pues el agua se calienta mucho más lentamente que el suelo y actúa de regulador térmico, aparte de que el aire que se eleva desde el mar nunca es tan caliente como el del desierto. Tampoco hay tormentas de arena. Y con respecto a la comida, el Ksir está lleno hasta los topes de

recursos naturales. Sólo hace falta enfocar la vista al fondo marino y escoger un pez de entre los miles que hay, formando los miles de bancos que circulan por las profundidades, y atraparlo, como siempre han hecho los anzuds, generación tras generación.

Ullah deja de batir las alas y las deja relajadas pero abiertas. Ha detectado una corriente de aire caliente que le permite planear casi sin esfuerzo. Es la técnica anzud del planeo: economía de acción total. De la misma forma que la corriente de agua de un río consigue desplazar una barca, la corriente de aire también logra que te desplaces muchos kilómetros sin mover

las alas ni una vez.

Así pues, aprovecha para cerrar los ojos y concentrarse en una persona; primero piensa en el nombre, después en la imagen —clara y definida— y, finalmente, en la esencia... Pero no hay suerte. Ya se lo imaginaba. La verdad es que la telepatía nunca ha sido su fuerte. Por lo tanto decide utilizar su plano sensorial, que en los anzuds está mucho más desarrollado que el mental.

Gracias a sus habilidades en este plano, tratará de captar sentimientos y sensaciones que la ayuden a saber por dónde seguir buscando. Afortunadamente, las emociones que se producen en un momento y un lugar

concretos no desaparecen cuando ya ha sucedido un acontecimiento, sino que quedan fijas allá, como si fueran huellas, y es posible detectarlas incluso muchos años después.

Éste es el caso, por ejemplo, de las zonas y los territorios donde ha habido guerras y batallas, pues los sentimientos generados por ellas han impregnado la región. Los kiitas, que poseen un alto nivel en el plano sensorial, procuran evitar esas zonas, pues atravesarlas puede llegar a ocasionarles desórdenes emocionales, porque son capaces de captar la rabia, el miedo y el pánico de los soldados que estuvieron allí mientras guerreaban.

Así pues, Ullah se concentra y, dejando la mente en blanco, capta las sensaciones que se perciben por la zona. No obstante, recibe muy pocas señales, aunque ya intuía que iba a ser así. Los kuzubis son casi los únicos habitantes de esa parte del Ksir y se caracterizan por la frialdad y la racionalidad y no por manifestar, precisamente, emociones ni sentimientos.

Quizás esa característica no dice mucho en favor de ellos, pero en este momento a la anzud le parece perfecto, puesto que si le llegaran muchas sensaciones al cerebro, debería analizarlas una por una para saber si se trataba de una pista interesante que

debía seguir, o no. Lo que está haciendo, en el fondo, es buscar una aguja en un pajar y, por lo tanto, cuanto menos paja haya, mejor.

La anzud se concentra una vez más y, aislándose del mundo que la rodea, intenta captar todas las sensaciones presentes y pasadas de la zona por donde va. Poco a poco, recibe hilos de pequeñas emociones de alguna ciudad kuzubi de las islas. Rápidamente, se da cuenta de que debe de tratarse de bebés o niños, que todavía no son kuzubis adultos y, por lo tanto, aún tienen cierta dificultad en controlarlas.

Sigue captando señales, pero provienen del norte, de las playas. No

vale la pena ni analizarlas, puesto que Usumgal dejó bien claro que Nirgal estaba cautiva en una isla. Vuelve a concentrarse y trata de mezclar sus planos mental y sensorial, para descartar las sensaciones que no provengan de la reina de los zitis. Entonces, de pronto, lo nota.

Como si estuviera en medio de una noche estrellada, contemplando el firmamento, y un cometa le hiciera un guiño casi imperceptible, le parece recibir una sensación familiar que dura una pequeña fracción de segundo. No proviene de donde está ella ahora, sino del sur. Ullah abre los ojos y sonrío. Y entonces, rotando las alas, cesa

bruscamente de planear y mira hacia abajo, en dirección al Ksir, más allá de las nubes que se desplazan con lentitud a sus pies.

Sus pupilas de águila cazadora se dilatan, se contraen y, mirando en todas direcciones a increíble velocidad, buscan un objetivo. En poco más de tres segundos ya lo tiene localizado. La visión de los anzuds es perfecta y capta las cosas a decenas de kilómetros de distancia, aunque éstas se encuentren en el agua.

De la misma forma que un competidor olímpico saltaría desde un trampolín, Ullah reconduce su vuelo y cae en picado de cabeza al mar. Un par

de aleteos la ayudan a conseguir más velocidad. En pocos segundos atraviesa las nubes y se dirige al agua tan rápidamente que, aunque alguien la estuviera mirando, vería poca cosa más que una mancha borrosa precipitándose desde el cielo. Y en un momento llega al nivel del mar, justo a tiempo de plegar las alas a la espalda y estirar los brazos, con las zarpas preparadas para atrapar a su presa.

La entrada en el río es limpia y perfecta. Tan sólo las ondas concéntricas que se observan en el agua, tranquila como una balsa de aceite, son la prueba de que Ullah se ha zambullido a gran velocidad en el Ksir. La captura

de la presa se produce de forma rápida y con precisión quirúrgica: la trayectoria submarina de la anzud la conduce indefectiblemente a colocarse encima de su objetivo; lo coge con firmeza con las zarpas y, rotando el cuerpo y desplegando las alas, cambia de dirección y sale del agua.

Lo hace de forma escandalosa, no tan sólo por la explosión de agua que se genera al salir volando de dentro del mar, sino también porque suelta desde lo alto a su víctima, que vuelve a caer al Ksir haciendo un gran ¡patachap! Unos segundos después, justo en el punto donde ha caído, aparece la cabeza de Zuk.

—Ullah, sinceramente... No le veo la gracia.

Ella no es capaz de replicar, quizás porque no encuentra las palabras justas, pero sobre todo porque se está partiendo de risa mientras se mantiene a cierta altura batiendo las alas, ahora mojadas.

—¡Ja, ja, ja, ja! ¡Zuuuuk! Deberías ver la cara que has puesto cuando te he atrapado... No te lo esperabas, ¿verdad? —grita Ullah riendo con ganas.

—¡Oh, no...! En absoluto. Sobre todo porque ya me lo has hecho cuatro veces desde que estamos buscando a Nirgal. Además, siempre esperas a que esté concentrado. Te advierto que la

próxima vez contraatacaré, ¿de acuerdo? —asegura el consejero kuzubi, capaz de sacar del agua el cuerpo de cintura para arriba moviendo solamente piernas y pies.

El cetro lo lleva sujeto a la espalda, como si se tratara de una espada envainada.

—¡Oh! Qué miedo... Para poder contraatacar primero tendrás que verme... ¡Y no creo que puedas! ¡Soy la anzud más rápida de las Hursag, amigo mío! —exclama Ullah levantando los brazos y haciendo la señal de victoria con las garras.

—Muy bien, muy bien... Ya veremos... Y ahora dime, ¿por qué me

has sacado del agua? ¿O tampoco hay ningún motivo y sólo lo has hecho para demostrar tu extraordinaria habilidad?

—¡Oh! ¡Mira que eres rancio, Zuk!
¡Claro que hay un motivo! He captado algo muy lejano y muy suave, pero creo que puede provenir de Nirgal... —dice Ullah que, aleteando sin cesar, mira a Zuk de hito en hito.

—¿De Nirgal? —pregunta él, desconfiado.

—Bueno, al menos de un ziti o una ziti.

—¿De un ziti? ¿Lo tienes claro?

—Bueno... de una ziti o... de un pingüino. ¡No lo puedo asegurar! Pero he captado algo, ¿vale? —se defiende

Ullah, contrariada—. ¡Pero seguro que no proviene de un kuzubi! Y considerando que no tenemos nada más, ¡ya es mucho!

—De acuerdo, de acuerdo... No te pongas así... Iremos a investigar, pues —propone Zuk, y alza los hombros en señal de resignación—. ¿Y en qué dirección está la fantástica pista?

—¡Hacia el sur-sudeste! En dirección al centro del Ksir. Podríamos hacer escala en Illuru.

—Vamos hacia allá... ¡Sur-sudeste! Próxima parada... ¡Illuru!

Y, dicho esto, Zuk se da un fuerte impulso con las piernas, propulsa el cuerpo fuera del agua, da una vuelta de

180 grados en el aire y vuelve a zambullirse de cabeza en el mar. Ullah observa cómo Zuk, ahora una mancha bajo el agua, se aleja a gran velocidad en la nueva dirección.

—Me encanta cuando haces esto — piensa en voz alta—. Pero llegas a ser tan rancio...

Bajo las aguas del Ksir todo es mucho más tranquilo que fuera, y la sensación de tiempo y espacio desaparecen porque, sin ver a Utu ni a Kili, resulta difícil calcular la hora; tan sólo se sabe si es de día gracias a la luz translúcida que llega de la superficie. Pero lo más difícil de todo es ubicarse, pues, aunque las aguas del Ksir sean

muy transparentes, un kuzubi no consigue ver más allá de un centenar de metros, y eso en el mejor de los casos.

Es normal que en las largas travesías los kuzubis no permanezcan sumergidos todo el viaje, sino que intercalen los periodos de inmersión con ratos en los que nadan por la superficie. De esta forma se pueden guiar por las estrellas, las islas u otros elementos del exterior.

Pero éste no es el caso de Zuk. Y es que él es un kuzubi muy especial, porque no sólo es el Gran Consejero del rey Kuzu, sino que también es el mejor explorador que nunca ha habido a lo largo y ancho del Ksir. De hecho, es el único de su raza que ha logrado recorrer

el perímetro de ese inmenso mar, sin salir ni una vez al exterior, dejándose guiar totalmente por su plano conceptual.

Zuk es de los pocos kuzubis que sería capaz de dibujar todos los rincones del planeta, gracias a su especial habilidad en ese plano concreto.

En la zona en la que se hallan Ullah y Zuk, la temperatura del mar es relativamente elevada porque están cerca de la costa y, al haber menos profundidad, el agua se calienta más rápido. Pero a medida que el kuzubi se dirige hacia el centro del mar, la temperatura del agua desciende, del

mismo modo que sucede cuanto más te sumerges en las profundidades.

Ahora bien, ese descenso de la temperatura se detiene en el momento en que se ha recorrido la mitad del camino y te aproximas al centro del Ksir, pues ahí el agua vuelve a aumentar de temperatura. Eso es así debido a un fenómeno muy singular: resulta que en las antípodas del Ksir, es decir, justo en la otra punta del planeta Ki, se halla el gran volcán Risk, cuya fosa de magma está en contacto con el mar.

Llega a ser tan elevada la temperatura en ese lugar que el agua hierve en un radio de varios kilómetros. Contemplando el espectáculo desde la

lejanía, parece que la hirviente superficie sea una zona montañosa, puesto que las burbujas adquieren una altura considerable.

Tanto es así que muchos son los científicos kiitas que corroboran la Teoría de la Compensación, elaborada por Galam. Esta teoría, por decirlo de forma comprensible, afirma que el Ksir actúa como regulador térmico y evita que el excesivo calor que produce el volcán acabe con la vida en el planeta. Pero al mismo tiempo el agua que hierve en el centro del mar, a causa de la proximidad del magma del Risk, logra que el clima de Ki sea el adecuado para que se pueda vivir en él. De otro modo,

sin la temperatura generada por el volcán, el planeta sería demasiado frío.

Así pues, el mar y el volcán se complementan y, si faltara uno de los dos, no habría vida en Ki.

Pero Zuk está muy lejos aún del centro del mar, pues desde su posición todavía distingue algunos picos de las montañas Hursag. En esa zona el fondo marino es tranquilo y agradable. Illuru se halla a unas cinco horas de viaje y, como todas las ciudades kuzubis, está formada por altas torres de diferentes niveles. En cada una de éstas se han construido grandes plataformas circulares y es en ellas donde hacen vida sus habitantes. Las torres nacen en

el fondo del mar y se elevan a centenares de metros de la superficie, de forma que su mitad inferior es submarina y la mitad superior queda al aire libre. Cuando la marea baja, los niveles centrales quedan al descubierto y, cuando sube, desaparecen en el fondo marino.

Los orígenes de estas modernas construcciones hay que buscarlos en las primeras ciudades kuzubis, que se edificaron en zonas de ulals. El ulal es una planta marina, más alta que cualquier árbol existente en Ki; es una clase de alga gigantesca, de gran consistencia y estructura muy simple, ya que se trata de un gran tallo que nace en

el fondo del mar y sobrepasa de largo la superficie del agua.

Los primeros kuzubis la utilizaron como mástil y le añadieron plataformas a diversas alturas. Era una forma útil de aprovechar el espacio, y también les permitía localizar las ciudades desde el exterior, dado que la planta se elevaba lo suficiente para construir cuatro o cinco niveles externos.

Con el tiempo las ciudades kuzubis se fueron implantando en zonas donde no crecía el ulal, por lo que se construyeron las torres de forma artificial. Incluso se han llegado a edificar ciudades kuzubis fuera del mar, con torres totalmente exteriores y una base ajardinada. Éste es

el caso de Shapla, la capital actual de los kuzubis.

De repente Zuk interrumpe su viaje por las profundidades. Poniéndose en posición vertical, se concentra en las esencias que percibe a lo lejos. No hay duda. Con un movimiento rápido, coge con las dos manos el cetro que lleva a la espalda y sale a la superficie, manteniendo todo el torso fuera del agua.

—¿También tú lo has notado? — pregunta Ullah, que vuela a poca altura.

—¡Claro que sí! ¡Son setenta por lo menos! Pero sólo nos han de preocupar dos de ellos.

—Pero ¿qué son? Percibo rabia y

odio, pero nada más. Creo que vienen todos juntos.

—No. No vienen juntos. Vienen en dos grupos. Uno sigue al otro y van a ritmo de crucero. Seguramente en dos barcos.

—¿Barcos? Quieres decir que son...

—Sí, Ullah... ¡Piratas!

Próxima parada: Shapla



Seguro que no podemos negociar? —pregunta Ishtar, que arrastra una gran mochila y procura no perder de vista a Nakki. Éste va ligero como un pájaro, sin ninguna clase de equipaje que lo estorbe.

—No —responde el Gran Consejero, despiadado como siempre, levantando la cabeza para tratar de averiguar en que vía se encuentra su

tren.

—¡Oh, va, Nakki...! ¿Seguro que no? ¿Seguro que no puedo entrenar con cualquier otro? ¡Prefiero mil veces hacerlo con Zuk!

Nakki sigue ignorándola y se dirige a buen paso al tren con destino a Shapla.

El andén está atestado. Y es que ese día, precisamente, se han restablecido las comunicaciones ferroviarias entre Zink y Shapla, después de haber estado cortada la vía cierto tiempo, debido al atentado perpetrado por unos terroristas urgugs —la facción radical de los tidnums—, un par de semanas atrás. Miles de habitantes de las diversas partes del planeta pasan a diario por la

estación central de Neozink.

Desde la construcción del tren magnético de alta velocidad, esa zona se ha convertido en el principal nudo de comunicaciones terrestres de Ki. En la actualidad hay dos destinos posibles: Shapla, la capital de Zag y los kuzubis, y Limmua, al norte del Ksir. En esta última ciudad se está trabajando en un paso subterráneo que permitirá que el tren llegue hasta Glik, pues es completamente imposible construir nada en la superficie por encontrarse allí mismo el paso de los kushus, espacio natural donde cada siete años se reúnen la totalidad de esas magníficas, gigantescas y rápidas tortugas kiitas.

Tras subir, encontrar un compartimento vacío y colocar —no sin dificultades— la mochila en la parte habilitada para el equipaje, Ishtar y Nakki se sientan finalmente, mientras el tren se pone en marcha. Sin embargo, los instantes de tranquilidad se desvanecen enseguida, pues abren la puerta del compartimento.

—¿Hay lugar para alguien más? —pregunta el recién llegado.

—Sí, por supuesto —replica Nakki al tiempo que se desplaza ligeramente y deja espacio libre.

—Muchas gracias —el hombre entra y se quita el sombrero—. Permitan que me presente; soy Douglas Wissel,

ingeniero termonuclear de la Corporación Kadingir.

—Oh... Mucho gusto, señor Wissel —dice Nakki saludándolo con una inclinación de cabeza.

—*La Corporación Kadingir es la entidad que controla, administra y supervisa la mayor parte de actividades de los zitis residentes en la Tierra* —oye Ishtar en la mente.

Es la voz de Nakki.

El ingeniero viste de blanco de pies a cabeza: zapatos, pantalones, camisa y chaqueta; incluso el sombrero es de un blanco intenso, nuclear.

—Y ustedes deben de ser Nakki, el Gran Consejero, y la nueva reina Ishtar,

si no me equivoco —añade Douglas mientras coloca una maleta mediana en el portaequipajes del vagón y se sienta en el espacio que ha quedado libre, al lado de Nakki.

—Exactamente. Veo que los medios de comunicación son tan efectivos aquí como en la Tierra. ¿Puedo preguntarle el motivo de su viaje a Ki, señor Wissel?

—¡Oh! Por supuesto. No se trata de ningún secreto. Está relacionado con la Operación Cúpula; trabajamos de forma intergubernamental con el Consejo de los anzuds.

—¡Ah, sí! Estoy al corriente. Quieren limpiar la cúpula del hemisferio sur, ¿verdad?

—Sí. Es una cuestión absolutamente prioritaria. Lo que hace apenas miles de años tan sólo era una mancha oscura encima del volcán Risk, está cubriendo en la actualidad el sesenta y cinco por ciento del hemisferio. Y nuestros cálculos demuestran que, en poco más de doscientos años, puede llegar a cubrirlo del todo. Y a partir de ahí el asunto tiene otras implicaciones mucho más graves... El problema llegaría a afectar también a nuestro hemisferio.

—¡Uooo! Qué chungo, ¿no? — exclama Ishtar, que había permanecido en silencio hasta entonces.

Los compañeros de vagón se vuelven hacia ella, sorprendidos por su

reacción.

—Eh... Mmm... Sí, efectivamente —afirma Douglas—. Muy... Esto... Chungo.

—¿Y qué se supone que vamos a hacer? No podemos permitir que nuestro cielo se ensucie como el de Ereshkigal, ¿no? ¿Cómo tomaríamos el sol? ¿Cómo nos pondríamos morenitos?

—No, no... De eso se trata, precisamente. Y me gusta ver que la reina de los zitis está de acuerdo con nosotros en este punto. El caso es que las continuas erupciones del volcán Risk envían a la atmósfera una cantidad diaria de material tal, que...

En ese momento se vuelve a abrir la

puerta del compartimento. Son dos anzuds, una de aspecto casi milenario y la otra, un poco más joven, más o menos de la edad de Ullah.

—Perdonen, ¿nos podrían hacer un huequecito? —solicita esta última—. Mi abuela debería sentarse y los otros compartimentos están llenos a rebosar.

Los tres ocupantes del vagón se levantan a la vez. Nakki es quien habla primero.

—No faltaría más. Siéntese donde usted quiera, señora, por favor —dice señalando los asientos.

La anzud más joven ayuda a su abuela a sentarse y, poco a poco, todos se recolocan en los asientos.

—Muchas gracias, jóvenes. Mis alas ya no son lo que eran. ¡Ay! ¡Y pensar que poco tiempo atrás podríamos haber ido a Shapla volando en un suspiro! —le confiesa la yaya a Ishtar.

—¡Oh, pero si se la ve a usted llena de energía! —replica ella—. ¡No le pondría yo más de ciento cincuenta años! —se arriesga a decir sin saber demasiado bien si para una anzud es poco o mucho.

—¡Vaya, gracias niña, gracias! Eres muy campechana, ¿eh? —le dice la anzud, esponjándose de satisfacción, y le sonrío.

—Yaya, un poco de respeto, ¿vale? ¿No sabes quién es esta chica? —dice la

joven poniendo cara de circunstancias.

—¿Quién es esta chica? ¿Debo saberlo? —pregunta la vieja, totalmente desorientada.

—Es la reina, yaya... La de los zitis... ¡La de la tele!

De pronto los ojos de la vieja anzud, que hasta el momento expresaban cierta inquietud y desconcierto, se abren de par en par y el aspecto general de la señora parece cambiar cuando reconoce a la joven reina, como si gracias a un remedio milagroso hubiera recuperado la energía y la juventud perdidas.

—¡Ay, nenaaa! ¡¡Es verdad!! ¡Oooh, niña, eres clavada a tu abuela! ¡Ay! ¡Qué tiempos aquéllos! —dice y,

levantándose, va a sentarse junto a Ishtar —. Oye, estás muy flacucha, ¿eh? ¿Ya comes suficiente? Ten en cuenta que una reina debe estar fuerte y sana, ¿eh? ¡Porque las chicas delgadas no son resistentes y siempre se ponen enfermas! ¿Y cuándo tendremos un principito? Debes sentar la cabeza y pensar en el futuro. Estas cosas es mejor resolverlas tan pronto como puedas, ¡para evitar problemas de sucesión! Debes buscarle un buen padre, ¿eh? Uno fuerte y sano, ¡para evitar que la criatura salga tonta! Pero después Mul debe meter baza, claro está... Pero más vale estar al quite, no sea que te pase como al rey Kanota, que fue la vergüenza de la

corona de Kigal. Sin ir más lejos, recuerdo que durante la Guerra de las Cabezas Cortadas...

El bienestar de los ocupantes del vagón, ligeramente amenazado por la palabrería de la vieja anzud, queda restablecido cuando vuelve a abrirse la puerta y se interrumpe aquella especie de monólogo inacabable que los estaba dejando atontados a todos. Esta vez el recién llegado es un tidnum de aspecto juvenil, vestido con una túnica corta.

—¡Buenas tardes! —saluda con cierta timidez—. ¿Puedo pasar? Es que los otros vagones están llenos y ya he dado un par de vueltas al...

—Sí, sí. ¡Pasa, pasa! ¡No te cortes!

—dice Ishtar, interrumpiéndolo con amabilidad—. Estábamos charlando aquí con los colegas. Y pronto iremos a hacer un fogata a la luz de Mul y cantaremos habaneras. ¡Busca sitio!

Mientras Nakki le recuerda mentalmente a Ishtar que deben hacer un repaso en profundidad referente al protocolo y al lenguaje propios de una reina de los zitis, el tidnum entra y procura encajarse en el mismo banco en el que se sientan Douglas y la joven anzud.

—A ver... ¿Qué hace un tidnum como tú en un tren como éste? — pregunta enseguida Ishtar, antes de que la vieja anzud vuelva a animarse.

—Voy a la región Zag, de vacaciones... —titubea él mirando a Ishtar con expresión de duda.

—Sí, sí... Soy Ishtar, la nueva reina de los zitis. Pero tú tranquilo, ¿eh? Que no muerdo.

—¡Ah, claro! Ya decía yo que...

De nuevo se abre la puerta del compartimento y aparece el revisor, un joven anzud vestido de uniforme.

—Traigo un mensaje urgente para el señor Douglas Wissel. ¿Es alguno de ustedes?

—Sí. Soy yo.

—¡Vaya, qué suerte! —exclama el anzud, y entra con cierta dificultad en el vagón, ya lleno de pasajeros y equipajes

—. Hoy esto es una casa de locos. El tren está atestado y para encontrar a alguien puedo pasarme todo el día buscándolo.

En ese instante cuatro musdagurs aparecen paseándose por el techo como lo harían los pequeños dragones. Dos de ellos son adultos y llevan bolsos y equipaje; los siguen dos niños que da la impresión de que se están peleando.

—¡Eh, mirad! ¡Un techo libre! — anuncia el que parece ser el cabeza de familia—. Vamos, vamos, ¡entrad aquí! ¿Queréis hacer el favor de parar? Nork, ¡devuélvele la muñeca a tu hermana! Si no dejáis de pelearos, os juro que es la última vez que vamos de vacaciones a la

playa, ¿eh? ¡Nork! ¡¡¡Que le devuelvas la muñeca te digo!!!

La escandalosa familia musdagur se instala en el techo del compartimento, hasta entonces libre, y la anzud milenaria pretende retomar su monólogo acerca del papel social de una buena reina. Su nieta consigue adivinar sus intenciones y se apresura a decir:

—Abuela, déjala ya... ¿No ves que no le hacen falta tus consejos a esta chica? Ya sabe arreglárselas solita... Va, vuelve acá conmigo y siéntate...

De pronto un baúl, justo de la medida del espacio libre que quedaba en el vagón, aparece por el corredor, aprovecha que está la puerta abierta y se

encaja en el compartimento, obligando a encoger los pies a todos los pasajeros para evitar que los atropelle. Detrás del equipaje, se presenta un ziti, sudoroso y acalorado.

—¡Oh, perdonen, perdonen! Pero es que llevo más de una hora corredor arriba, corredor abajo, y no hay manera... Y cuando he visto que en este vagón quedaba espacio libre...

—¿En éste hay espacio libre? —salta Ishtar—. ¿Cómo deben de estar los restantes?

—Perdonen, pero yo tengo que salir; ¡sólo he venido a traer un mensaje! —dice el revisor, atrapado ahora en el fondo del vagón, puesto que el baúl le

impide el paso.

—Oh, vaya... —masculla Douglas, al leer por fin el mensaje que le han entregado—. Cambio de planes. Debo volver a Zink tan pronto como pueda.

—¿Algo importante? —pregunta Nakki con tranquilidad, apartándose de la cara el bolso de playa que cuelga del brazo del musdagur del techo, como si la situación fuera la más normal del mundo.

—¡Oh! No, nada... Se ve que se ha pospuesto la asamblea y me reclaman en la Tierra.

—Debe de ser preciosa la Tierra, ¿verdad? —comenta la vieja anzud—. Me han dicho que es redonda y que hay

varios mares y muchas montañas. Debe de ser extraño eso de tener los mares repartidos, ¿no? ¡Ah, y sólo tienen un sol!

—Perdonen, ¡pero es que yo debo salir! —insiste el revisor, que se ha subido encima del baúl y trata de avanzar esquivando a los musdagurs que cuelgan del techo.

—¡Eh! ¡Eh! No pise mi equipaje, que con esto me gano la vida yo, ¿¿eh?? —grita el propietario del voluminoso baúl, alterado.

—Oiga, que yo tengo que salir del vagón y ha sido usted el que ha encajado el baúl aquí en medio, ¿de acuerdo?

—¡NURKA! ¡¡Haz el jodido favor de

dejar de molestar a tu hermano o te juro que te vas a casa!! Y tú, ¡devuélvele la muñeca, o te pasará lo mismo! ¡No sé por qué me complico tanto la vida!

—¡Ah, de eso quería yo hablar! — afirma la musdagur—. Ya te dije que fuéramos a Kurgal a esquiar, pero no, ¡¡tú querías playa!! ¡Con lo bien que hubiéramos ido hasta Kurgal en un kushu comfortable!

—Pero... A ver, Agarín... ¿No ves que Kurgal está a más de dos semanas de viaje? ¿Cómo debo hacerte entender que sólo tengo veinte días de vacaciones?

—¿Quiere hacer el favor de bajar de mi baúl?

—... cuando yo era joven, los reyes eran otra cosa... Iban siempre ataviados con vestidos relucientes y...

—Yaya, por favor... Cállate un rato.

—¡Aaaah! ¡Mamááááá! ¡Nork me está pellizcandoooo!

—Ya sé que no es el momento más indicado, pero debería ir un momento al lavabo... —insinúa el joven tidnum, que se levanta lentamente, tropieza con el baúl y hace equilibrios para no caer encima de éste.

—¿Alguien quiere jugar al juego de las sillas? —pregunta Ishtar, divertida con la situación.

Y como si hubiera pronunciado unas palabras mágicas, todo el mundo cambia

de lugar en una milésima parte de segundo. Pero no de forma voluntaria, precisamente, sino por una simple ley de la física kiita.

Y es que cuando un tren viaja a quinientos kilómetros por hora y se ve obligado a dar un frenazo de emergencia, estas leyes —no muy diferentes de las de la Tierra— suelen actuar sin el menor asomo de duda y provocan que todo lo que contienen los vagones en su interior se desplace a la misma velocidad del frenazo.

Así pues, en un abrir y cerrar de ojos, pasa todo esto: la escandalosa familia de musdagurs instalada en el techo se incrusta en el departamento de

maletas y aplasta la mochila de Ishtar, que hasta entonces reposaba tan tranquila; la joven anzud, Douglas y el tidnum vuelan literalmente por el vagón para acabar pegados a una pared, haciendo de cojín a la anzud milenaria, Ishtar, Nakki y el revisor, que les caen encima sin poder evitarlo.

Y el gran baúl, protagonista indiscutible del vagón, pega un salto sorprendente hasta el techo y vuelve a aterrizar en el suelo, hecho que provoca su total y absoluto aplastamiento y, a la vez, un delicioso reparto de porexpan por todo el vagón, como si un curioso microclima propio hubiera dado lugar a una repentina tormenta de nieve. El

propietario del baúl de las narices, que todavía estaba en el corredor, se va a toda velocidad por el pasillo y desaparece de la vista de los presentes. El tren se detiene.

Todo el mundo procura ponerse en pie, aunque despacio. Se escuchan varios «ais» y «uis» mientras los viajeros se desencajan los unos de los otros. Nakki es el primero en levantarse. Sin dudarlo ni un instante se dirige a la ventana, la abre y salta al exterior.

—¡Mira éste! —suelta Ishtar, siempre sorprendida al ver la agilidad de su consejero. Y se apresura a seguirlo—. ¡Eh! ¡Eh! ¿Qué ha pasado? ¿Por que hemos frenado así?

Nakki se dirige a paso rápido a la cabina del maquinista, pero tiene los ojos cerrados y parece concentrado.

—¿Nakki? ¿Qué sucede? ¿Crees que han sido los urgugs otra vez? Yo no he oído ninguna explosión, ahora...

Por fin Nakki abre los ojos y comenta:

—Si no me equivoco y, evidentemente, no creo que sea así... Nos hemos detenido... por culpa de los xíbits.

6

Xíbits



os xíbits? —pregunta Ishtar, extrañada.

—Exactamente.

—¿Y... qué se supone que son los xíbits? ¿Se comen?

—Dímelo tú.

—¡Oh, Nakki! ¿Por qué no respondes jamás a mis preguntas? ¿Siempre deberé deducirlo todo?

—Ishtar, estás todavía en el quinto nivel en todos los planos. Debes conseguir dos niveles más en cada uno

de éstos. Y, para ello, todo el entrenamiento que hagas es válido. Ahora haz el favor de decirme qué son los xíbits.

—¡Oh, de acueerdo! —se rinde ella al mismo tiempo que cierra los ojos y se concentra.

Sabe que no representa un gran esfuerzo porque es un ejercicio de segundo nivel conceptual. Primero se concentra en el nombre: xíbit. Al principio sólo visualiza la palabra en la mente, pero lentamente se va formando una imagen, cada vez más y más definida. Al fin, esboza una sonrisa traviesa. ¡Ya lo sabe!

—Los xíbits son animales del

planeta Ki de los que se sabe muy poco; utilizan un lenguaje que nunca se ha conseguido descifrar y, por lo tanto, no podemos comunicarnos con ellos; son pequeños —de cinco a diez centímetros de altura— y tienen un pelaje corto, de tonos amarillentos a anaranjados dependiendo de cada uno; su estructura es muy simple, pues consta de dos esferas pegadas: una es el cuerpo y la otra, algo más pequeña, la cabeza; no poseen brazos, ni piernas, tan sólo ojos y boca, y se desplazan botando; son nómadas, viven en grandes grupos y viajan sin rumbo aparente por todo el planeta —dice de una tacada Ishtar, contenta.

—Bastante bien —responde Nakki con voz neutral, sin dejar de andar.

—¿Cómo que «bastante bien»? ¡Lo he hecho de coña! Nakki, ¿qué más quieres? ¡Lo he dicho sin dudar ni un instante y he tardado poquísimo en responder! Te estás volviendo muy exigente, ¿eh? A ver si tendré que destituirte...

—Ishtar, sabes perfectamente que lo que has hecho es tan sólo un ejercicio de nivel dos. Si te hubieras esforzado más, me habrías contado el papel de los xíbits en la historia del planeta. Pero esto ya pertenecería al nivel cinco y eres demasiado perezosa para deducirlo, ¿verdad?

—¡Oh, Nakki! Eres... —Ishtar se calla de repente.

El espectáculo que se presenta ante sus ojos es extraordinario y peculiar. Poco a poco reemprende el camino sin dejar de contemplar lo que ha descubierto.

A escasos metros de donde se ha detenido el tren, justo en medio de la vía, se ve una especie de gran alfombra redonda, de tonos amarillentos y anaranjados. A medida que se acerca, se da cuenta de que no se trata de una alfombra, sino de un montón de animalitos agrupados de forma concéntrica, pero tan juntos que, vistos de lejos, parece un círculo. No se

desplazan, pero se mueven lentamente —de izquierda a derecha— en un tranquilo vaivén; todos mantienen los ojos cerrados y emiten un sonido extraño. Al oírlo, Ishtar se entristece.

—¿Qué ocurre? —pregunta la reina a su Gran Consejero—. ¿Qué hacen? Están tristes, ¿verdad? Lo percibo... —murmura con el corazón encogido esforzándose para que no se le escape una lágrima—. ¿Lo notas tú también?

—Exactamente, Ishtar —contesta Nakki, ceremonioso—. Son tus habilidades sensoriales, ya lo sabes. Nivel cuarto: puedes captar sentimientos colectivos.

—¿Y por qué están tristes? ¿Y tú?

¿No estás triste como ellos?

—Cuando vayas mejorando tus habilidades en este plano, serás capaz de controlar los sentimientos que detectas para que no te afecten como te está sucediendo ahora —responde él y, deteniéndose a unos metros del círculo de xíbits, se apoya en el cetro—. En este momento los xíbits están de luto, pues parece ser que uno del grupo ha fallecido. Creo que están celebrando una especie de funeral y cantan una canción. Si debo serte sincero, nunca lo había visto hasta ahora. Es muy difícil encontrar xíbits y más aún en estas circunstancias.

—¡Ooooh, pobreciiiito...! ¿Ha

muerto un bichito de éstos? ¡Tan monos que parecen! ¿Qué debe de haber sucedido?

Los xíbíts siguen entonando su melodía con un sonido grave, relajante y agradable, pero triste a la vez, y no cesan de moverse de izquierda a derecha en un lento balanceo. Ishtar cierra los ojos y se concentra. Intenta dejar a un lado su plano sensorial, con lo que bloquea los sentimientos que le transmiten los animalitos, y se centra en su plano mental. Quiere saber qué ha ocurrido.

La mente de los xíbíts es muy extraña. No es como la de los restantes habitantes de Ki, sino mucho más

caótica y desordenada. Además, ante Ishtar se encuentran entre tres y cuatro mil xíbíts y los pensamientos de todos ellos se le mezclan en la cabeza. Ve miles de imágenes, pero hay una que se repite muchas veces: un animal, como una serpiente sin cabeza ni cola, que tiene un colmillo en cada extremo del cuerpo.

Nakki mira con curiosidad a Ishtar y observa cómo su reina, con los ojos cerrados, está concentrada. Y sonrío contento.

Ishtar, sin poder apreciar este gesto tan extraño en su siempre serio consejero, continúa investigando. Deja de lado el plano mental y salta al

conceptual. Quiere saber qué es esa especie de serpiente y por qué aparece tantas veces en la mente de los xíbíts.

Así pues, se concentra en la imagen y enseguida sabe de qué se trata: es un gusum, un reptil muy abundante en la región comprendida entre los bosques de Oklum y el Ksir, al oeste del río Ambor, aunque también se puede encontrar en las regiones más orientales de Kigal. Vive enterrado en la arena y, por lo general, no ataca nunca; sólo lo hace si se siente amenazado o en peligro. En este caso inyecta a su víctima un potente veneno que le sale por uno de sus dos colmillos.

—Nakki, creo que...

—Sí, Ishtar, yo también lo he visto. Es un gusum. Lo más probable es que los xíbíts hayan pasado por su lado sin darse cuenta, y él, al sentirse amenazado, ha atacado aleatoriamente a uno de ellos. Es comprensible. Son más de tres mil... Cuando ha creído que estaba acorralado, ha reaccionado por instinto.

Ella no responde nada, pero sigue recibiendo información respecto al gusum. Parece ser que su veneno es mortal pero lento. De pronto abre los ojos y mira de nuevo al grupo de xíbíts, que siguen entonando su triste canción, colocados en un perfecto círculo concéntrico. Y en el mismísimo centro

de éste se halla el xíbit muerto.

Ishtar, sin saber por qué lo hace, se acerca despacio a la parte exterior del círculo. Nota los ojos húmedos. Se ha aproximado tanto a la periferia que roza a un xíbit con un pie. Al notar su presencia, el animal abre los ojos y se vuelve; levanta con lentitud la cabeza y la mira a los ojos. Durante un instante los dos se quedan así, mirándose: Ishtar hacia abajo y el pequeño xíbit hacia arriba, como si ella fuera una gigante. No necesitan palabras, ni telepatía. Sin aparente intercambio de información, los xíbites más próximos a Ishtar se apartan y le hacen sitio en el círculo. Ella da un paso y entra. Ya está dentro.

Los xíbíts que están delante de ella también se apartan despacio y forman un corredor ante la joven reina que se dirige al centro.

Lentamente pero sin pausa, anda entre los animalitos que, a medida que avanza, van cerrando de nuevo el corredor.

Fuera del círculo los pasajeros del tren, que han salido de los vagones y acercado al grupo de xíbíts, observan en silencio el espectáculo. Nadie se atreve a decir nada. Incluso Nakki está intrigado por el fenómeno que se está produciendo y se fija en todos los detalles, consciente de que no tendrá demasiadas oportunidades en su vida de

ver algo parecido.

Por fin Ishtar llega al centro. Los xíbíts más próximos a éste se retiran y ella se encuentra frente a la víctima de la picadura mortal del gusum. Se arrodilla a su lado. Más de seis mil ojos siguen con atención sus movimientos. Todos los integrantes del círculo fijan la vista en ese lugar, muy atentos a lo que está haciendo la desconocida ziti.

Ishtar coge despacio al xíbit con las dos manos. Está frío. Ella se concentra y su nivel sensorial le indica que todavía vive. Busca la picadura con rapidez y la localiza. Es muy evidente: una roncha blanca, parecida a un grano de pus, con un punto de color lila oscuro en el

centro. Después de unos segundos de reflexión, suspira y, sin pensárselo dos veces, se acerca el xíbit a la boca.

Los tres mil y pico animalitos cesan de cantar. El repentino silencio hace que ella detenga su movimiento y dirija la vista hacia el colectivo que la mira con tensión, como husmeando el peligro. Pero ahora ya no le es posible volver atrás. Observa la zona de la picadura, cierra los ojos y se pone a chupar el veneno. El proceso es simple: si extrae el veneno del cuerpo del xíbit antes de que la sangre lo haya absorbido del todo, quizás podrá salvarle la vida.

Ishtar nota cómo el veneno le entra en la boca y lo escupe. Repite la

operación una vez más, otra y otra. Los más de tres mil xíbíts se echan a temblar a la vez, sin entender del todo qué está pasando. La gran alfombra circular vibra y, justo en el centro, ella sigue extrayendo el veneno y escupiéndolo.

Por fin acaba.

Los xíbíts se quedan quietos de nuevo y miran a su compañero, todavía en las manos de la ziti gigante. El animalito mantiene los ojos cerrados y no se mueve. Ishtar lo observa con intensidad y una lágrima le resbala mejilla abajo.

—Por favor... —murmura con una mezcla de rabia y esperanza—. Por favor...

El silencio se hace todavía más evidente.

Y entonces el pequeño xíbit abre un ojo. Mira a la derecha, mira a la izquierda y abre el otro ojo. Vuelve a mirar a la derecha, vuelve a mirar a la izquierda y fija la vista en los ojos de Ishtar. Al notarlo, a la joven reina se le eriza el vello de la nuca y de todo el cuerpo. Y de pronto, con un ágil salto, el pequeño xíbit se le pone en pie en las manos.

—*Kuiliski, xibirrit!?* —pregunta, felizmente recuperado.

Independientemente de lo que haya dicho, la respuesta de los otros tres mil xíbíts y pico es absolutamente

espectacular. La gran alfombra redonda explota, como si hubiera estallado una gran bomba bajo su base.

Todos los que miran el espectáculo, sin creer lo que están viendo, observan cómo la reina de los zitis desaparece bajo un alud de montones de xíbits, cada uno botando más que los otros, con una inmensa sonrisa y emitiendo divertidos ruidos parecidos al piar de los pájaros. A este escándalo se añaden enseguida los aplausos de todos los viajeros del tren.

Ahora los sentimientos que invaden a Ishtar ya no son de pena ni tristeza, sino más bien los contrarios: alegría, gozo y felicidad. El gran colectivo de

xíbits celebra saltando y piando la resurrección de su compañero, y saltan encima de la reina de los zitis, quien, de tan contenta que está, intenta abrazarlos.

Poco a poco, a medida que los animalitos se van tranquilizando, Ishtar logra incorporarse y, saliendo al fin de la montaña de xíbits que la cubría, se dirige hacia Nakki.

—¿Qué? ¿Has visto? Y esto lo he aprendido en los campamentos, ¿eh? ¡Nada de niveles conceptuales ni habilidades kiitas! ¡Esto es por haber ido de colonias!

—Interesante —dice Nakki, impertérrito.

—¡Oh, Nakki! Eres...

—En todo caso... —la interrumpe el consejero—. Ya se ha desbloqueado el paso de la vía y podremos acabar nuestro cómodo viaje a Shapla. ¡Muy bien! —Y, dirigiéndose a todos los viajeros que habían bajado del tren, dice en voz alta—: ¡Pasajeros, al tren! ¡Hacia Shapla!

Siguiendo su dictado, claro y sensato como siempre, todo el mundo vuelve a subir al tren. Mientras tanto los xíbíts se han colocado, en formación de triángulo perfecto, detrás de Ishtar. Ella reconoce rápidamente al que está en uno de los vértices por la picadura que se le aprecia en un costado. Es el resucitado. Se agacha y lo mira.

—¿Qué? ¿Ya estás bien, pequeño?

—pregunta la reina.

—*Xirripituiki kulikó, kulikó.*

Orrrishiplitikito! Kulikó. Xipoluiki kusko pino! —exclama él, muy serio—.

Xikirpí!! —añade, contento.

—¡Ah! Pues muy bien, ¿eh? Y a partir de ahora, vigiláis más lo que hacéis y donde pisáis, ¿vale? Que no estaré yo siempre por aquí, para ir chupando veneno. Hala, ¡adiós!

Pero los tres mil xíbíts y pico siguen inmóviles ante ella.

—Vale ya. Que me voy, ¿eh? — advierte ella dando un paso atrás.

De un bote, el grupo de xíbíts da un paso adelante.

—Pero ¿qué pasa? ¿Qué queréis?

—*Xirribitiku!* —responde el

portavoz.

—No podéis venir conmigo.

—*Xirribitiku!* —insiste el xíbit.

—Sí, sí... *Xirribitiku* y todo lo que quieras, pero no me podéis seguir, ¿de acuerdo? ¡Debo ir en el tren y ya vamos suficientemente apretados! ¡Vosotros no cabéis!

—¡*Ishtar!* —la llama Nakki desde la ventana del vagón—. ¡Vamos, que ya estamos todos!

—¡Ya va, ya vaaa! —grita ella mientras camina en dirección a la puerta, seguida de los pequeños xíbíts que avanzan botando—. ¡A ver, chicos!

—exclama volviéndose hacia aquella masa amarillentoanaranjada—. No podéis acompañarme. Estoy muy contenta de haberos conocido, pero ahora debéis seguir vuestro camino y yo el mío. ¿No veis que soy la reina de los zitis y siempre me suceden cosas arriesgadas? ¡Os pondría en peligro! Va, estaos quietos, ¿eh? —les pide, y extiende la mano ante sí, como si quisiera decir alto, al mismo tiempo que retrocede—. Quietos ahí, ¿eh? Quieteetos... —sigue diciendo mientras sube a su vagón.

Los xíbíts no hacen caso y continúan avanzando a base de pequeños saltos. Ishtar entra en el vagón y se apresura a

cerrar la puerta.

—Bueno... ¡Vámonos ya! —dice al entrar en su compartimento, en el que ahora, curiosamente, sólo están Nakki y el señor Douglas—. ¡Huy! ¿Y toda la gente de antes? —exclama, extrañada.

—Los hemos redistribuido —informa Nakki, tan calmado como siempre.

—¿Redistribuido? —pregunta Ishtar, dejándose caer en su asiento, agotada por los nervios y la emoción.

—Sí. Bueno... Digamos que, técnicamente, Nakki los ha echado —traduce Douglas.

—Vaya, Nakki, no cambiarás nunca. Si serás rancio... —le espeta ella, y

mira por la ventana—. ¡Ah! ¡Fíjate, pobrecitos!

El colectivo xíbit mantiene la perfecta posición de triángulo encarado hacia la ventana del vagón de la reina y más de seis mil ojos la observan fijamente con una clara expresión de alegría y satisfacción.

—¡Qué tortura! —se queja Ishtar—. ¡Vamos! Vámonos, ¡que me da mucha pena dejarlos aquí! ¡Vamos, vamos! —Y bajando la persiana, les dice adiós con la mano.

El tren se pone en marcha y gana terreno en dirección a Shapla. En pocos segundos de aceleración coge la velocidad punta y se aleja de la zona.

—Ha sido muy acertado lo que has hecho, Ishtar —afirma Douglas—. ¿Cómo se te ha ocurrido?

—No lo sé... He actuado por instinto... Pero ahora estoy triste... Son tan monos esos xíbíts... Y vete tú a saber cuándo los volveré a ver... Ay...

Los xíbíts en cuestión contemplan cómo el tren magnético se aleja y, siguiéndolo con la mirada, ven que cada vez se hace más pequeño. Se quedan quietos unos segundos, solos en medio del desierto junto a la vía, comprobando que Ishtar se ha ido sin ellos.

—*Xirribiticu!* —Se oye que gritan todos a una.

Y sin decir nada más, deshacen su

formación de triángulo y, saltando continuamente, los tres mil xíbíts y pico siguen por la vía en dirección a Shapla, muy decididos.

La resistencia musdagur



Las calles de Zapp están totalmente desiertas. La noche es especialmente oscura en este hemisferio, porque hace años que la luz de las estrellas no ilumina su paisaje al no lograr filtrarse a causa de la suciedad de la cúpula.

Si a este hecho añadimos que la capital de los musdagurs está pasando por una época de gran inestabilidad social, en la que las rebeliones

populares, el pillaje y el vandalismo son el pan nuestro de cada día, es normal que no se vea ni un alma en esas horas de extrema oscuridad. Pero esa noche se ha producido una excepción. O quizás dos.

Y es que dos son las sombras que, de forma silenciosa y ágil, caminan por las arruinadas calles de Zapp en dirección al castillo. Se detienen en cada esquina, comprueban la zona y siguen avanzando. Se encuentran ahora en una de las calles perpendiculares a la gran avenida que desemboca en la puerta Sur.

La sombra que va delante —más pequeña— es la primera en avanzar y

cruza la gran avenida sin ni siquiera desplazar el viciado aire. Cuando ha comprobado que no hay nadie en la zona que los vea y que están fuera de peligro, hace una señal a su compañero. Éste, bastante más alto, se dispone a repetir la rápida y sutil maniobra del otro para no ser visto ni oído.

Sin embargo, tras cruzar la avenida con rapidez, tropieza con la acera y, debido a la inercia, sale proyectado aparatosamente contra un montón de cubos de basura amontonados ante un local de comida rápida. El estrepitoso choque no tiene tan sólo como consecuencia un escandaloso repiqueteo metálico de cubos que resuena por la

avenida, sino que uno de éstos, colocado encima de la pequeña montaña de basura, rebota contra el suelo y se estrella contra el escaparate de vidrio del local. Éste estalla en miles de trocitos y dispara la alarma.

Un ruido ensordecedor asusta todavía más al causante de semejante follón, quien, al luchar contra los cubos de basura que tratan de enterrarlo en vida, provoca que les salten las tapas y éstas se van rodando, juguetonas ellas, calle abajo.

El individuo logra incorporarse a duras penas y, mientras las luces de todas las casas de la avenida se van encendiendo, se saca de un bolsillo de

la túnica una pequeña cápsula roja y la lanza contra la alarma sin demasiada puntería, pues el proyectil pasa de largo de su objetivo y se cuele dentro del local.

Al ver la trayectoria que ha tomado la cápsula, el curioso personaje se arroja cuerpo a tierra justo en el momento en que una deflagración de gran velocidad subsónica de propagación, protagonizada por una inmensa llamarada, emerge del local, acompañada de mesas, sillas, botellas y gran cantidad de carne (hasta entonces cruda y ahora bastante pasada), que ilumina la avenida y funde los pocos cubos de basura que quedaban en pie,

como si fueran de mantequilla.

Aprovechando la confusión creada, nuestro personaje se levanta como puede y se va a esconder a la calle adyacente, donde lo espera su compañero. No obstante, tropieza un par de veces más con las porquerías ahora desperdigadas por la acera. Cuando llega al callejón, respirando aceleradamente y con una mano en el corazón y la otra en la cadera, observa a su compañero, que le está esperando con cara inexpresiva.

—Galam... —musita Golik con voz peligrosamente dulce—. Creo que en Kurgal hay una pareja de anzuds viejos y sordos que todavía no te han oído. ¿Quieres volver a probar a ver si tienes

suerte y los despiertas?

—¿Eh? —replica el sabio despistado colocándose las gafas en la posición correcta—. ¡Ah...! Quieres decir que se ha notado mucho, ¿no?

—¿QUE SI SE HA NOTADO? ¡Galam! ¡Por las entrañas de Murguba! ¡Claro que se ha notado! ¡Has despertado a todo Ganzer! ¡Debíamos ser discretos! ¡Y no se te ocurre nada mejor que volar un local con un arma incendiaria a media noche!! —grita Golik, mientras las voces, los gritos y los más variados ruidos aumentan sin cesar en la gran avenida.

—Es que he tropezado y entonces... los cubos... —intenta excusarse el sabio

— He tratado de desconectar la alarma, pero me he equivocado de glimp, y cuando lo he visto...

Sin dejarle que termine de hablar, Golik lo coge por la cintura y, de un salto ágil y rápido, llega hasta una farola; desde allí, cogiendo impulso, salta a la terraza del edificio más próximo. ¡Justo a tiempo! Tres musdagurs, procedentes de la avenida principal, entran en el callejón y lo iluminan con sus linternas en busca de los causantes del incendio. Golik los observa desde la terraza mientras le tapa la boca a Galam, que ni siquiera los ha visto llegar. Después de comprobar que no hay rastro de nadie por ninguna parte,

los musdagurs se van por donde han venido.

—Galam... —susurra suave y lentamente Golik a la oreja de su compañero—. Te juro por mis muertos que es la última vez que te llevo a Zapp. ¡No! Te juro por lo que más quieras que es la última misión que hago contigo. ¿De acuerdo? O sea que vamos a intentar salir vivos de ésta. Todavía tengo mucho que hacer en la vida y un club nocturno que debo mantener en pie. ¿De acuerdo? Así que estáte quietecito y no te separes de mí hasta que hayamos entrado en el castillo del carajo. *Capicci?* —Galam asiente mirando de reojo al musdagur—. Muy bien, pues...

manos a la obra... —Y se larga dirigiéndose hacia el castillo, situado a pocas islas de distancia—. Iremos por las azoteas. Ahora es imposible desplazarnos por la calle.

Mientras los dos inician el trayecto hacia el castillo —más bien fortaleza— de Usumgal, decenas de musdagurs se han reunido alrededor del local, todavía en llamas, y haciendo cadena, tratan de apagar el fuego echando cubos de agua insalubre. La llamarada ha sido tan potente que ha llegado a fundir las duchas antiincendio del techo, aunque éstas tampoco habrían servido de nada, pues hace semanas que están desconectadas debido a los cortes de

agua que se producen en Ganzer.

Con la confusión generada, a los dos infiltrados no les es difícil llegar hasta las murallas del castillo. Una inmensa puerta de doble hoja, de hierro y madera maciza y apariencia absolutamente infranqueable, se alza ante ellos.

—Mira, ya han reconstruido la puerta de los kushus que se rompió en el ataque de hace unas semanas —observa Galam, admirado por la eficacia musdagur—. Y ahora, ¿cómo entraremos?

—¡Claro está que la han reconstruido! —rezonga Golik—. ¿Qué te creías? ¿Que entraríamos por aquí? —Y sacando una llave de la cadenita

que lleva colgada al cuello, se encamina hacia un edificio próximo.

—¿Eh? —se extraña Galam, despistado como siempre, aunque lo sigue—. ¿Adónde vamos, pues? ¿No entramos en el castillo?

—Sí, pero al castillo de Zapp no sólo se accede por las puertas, sabio despistado... Porque hay muchas otras maneras de llegar a su interior... — responde el musdagur, que abre una puerta y entra en un viejo bloque de pisos, de fachada de cemento derruida parcialmente, como lo están la mayoría de las fachadas de la ciudad.

Galam va tras él y entra también en el edificio; el interior es oscuro, sucio y

húmedo. Varios animalitos que retozaban tranquilos por el suelo corren a esconderse por los rincones cuando Golik aparece en la portería. Sin detenerse, se dirige a una puerta bajo la escalera y la abre. En su interior hay material diverso de limpieza: fregonas, trapos, escobas y varios estantes llenos de productos químicos de toda clase.

Golik se dirige a los estantes y, agarrando con firmeza uno de ellos, tira de él. Con gran esfuerzo por parte del musdagur, la estantería se desplaza, se activan unos mecanismos, que parecen enmohecidos por la falta de uso, y dan paso a un corredor oscuro, desde el que llega una corriente de aire húmedo y

turbio.

—Antes era una puerta automática y funcionaba como la seda —explica Golik—, pero se estropeó el mecanismo cuando el edificio quedó parcialmente destruido por un ataque del papanatas de Usumgal a su propia población.

—¡Ostras! ¿Un pasadizo secreto? ¿Y va hasta el castillo de Zapp?

—¡Por favor, Galam! No, hombre, no. Este corredor lleva al convento de las Hijas de la Caridad y nosotros vamos a robarle las bragas a la madre superiora... ¡CLARO QUE LLEGA HASTA EL CASTILLO! ¿Adónde quieres que vaya, si no? ¡Vamos, ve pasando! ¡Y ponte esto! —Le lanza un frontal, pero

Galam, confundido cómo está por todo lo que ha pasado, no es lo suficientemente hábil para cogerlo en el aire y lo deja caer al suelo.

Al fin lo recoge y lo enciende. Pero lo hace del revés, de modo que un potente rayo de luz lo deslumbra y lo ciega un instante. Agobiado del todo, acaba poniéndoselo en la frente, aunque visiblemente torcido hacia la izquierda.

Golik, que se ha puesto el suyo hace rato sin ningún problema, se tapa la cara con las manos en señal de desesperación por las pocas aptitudes psicomotrices del sabio, pensando sobre todo en lo que todavía les espera en su misión.

—Vamos, vamos... Pasa de una vez

que debo cerrar —indica el musdagur con cierto deje de resignación en su sibilina voz.

Galam entra en el corredor y echa a andar por él, mientras Golik agarra una barra de hierro, situada detrás de la estantería, y la estira con fuerza. Los mecanismos chirrian de nuevo hasta que todo vuelve a su lugar y el acceso alternativo al castillo queda oculto a ojos curiosos.

En ese momento una musdagur pasa por delante del viejo bloque de pisos, donde acaban de entrar los dos personajes, pero se gira ligeramente hacia la entrada al percibir el ¡patapam! que suena cuando se cierra la puerta del

pasadizo secreto.

Viste una túnica negruzca con capucha que la cubre de arriba abajo; avanza con paso ligero y su actitud delata cierto nerviosismo. Resulta que ha de asistir a una reunión clandestina de la resistencia musdagur. Aprovechando la noche oscura y tranquila, tenía previsto dirigirse discretamente hasta el punto de encuentro, pero pocos minutos antes de la hora fijada, una explosión en un local de la avenida del Castillo ha mandado al carajo por completo su plan de pasar desapercibida por ese camino.

La presencia de grupos de musdagurs corriendo alterados por todo

el vecindario la ha obligado a abandonar las calles principales y dar una gran vuelta para evitar ser vista. Seguramente, si se tratara de una musdagur cualquiera no debería vigilar tanto (aunque la vieran, nadie le preguntaría adónde se dirige), pero ella es conocida no sólo en la ciudad sino en toda la región.

Al ser consciente del rodeo que se ve obligada a dar para llegar al punto acordado, acelera el paso porque no quiere ser impuntual. Ha de informar de la muerte —a manos de Usumgal— de Sukkal, el portavoz de los musdagurs, y de la misteriosa desaparición de Kisib.

La resistencia musdagur es una

organización clandestina que desarrolla su actividad en la sombra; fue creada tras finalizar la Guerra de los Reptiles, cuando Kanasul, el padre de Usumgal, atacó, venció y sometió a los sutums en un momento de debilidad, aprovechando que el heredero de éstos, Kiply, había muerto durante las pruebas de la cueva del Oráculo.

Muchos fueron los musdagurs que se opusieron a la guerra contra la raza hermana, justificada demagógicamente por Kanasul dando como excusa la supuesta impureza de la raza sutum. Otros muchos, sin embargo, siguieron a su líder y el pueblo musdagur fue a la guerra. Tras la victoria, todos aquellos

que no habían apoyado al señor de Zapp fueron perseguidos y tuvieron que esconderse y organizarse en secreto. Y el embrión de ese movimiento clandestino acabó convirtiéndose en una resistencia sumamente organizada.

La musdagur continúa avanzando con rapidez. En otras circunstancias habría sido más silenciosa, pero esta noche, tras el escándalo organizado en la avenida del Castillo, no se requiere discreción, sino velocidad. Una vez más, como ya ha hecho en varias ocasiones debido al nerviosismo, comprueba si lleva la máscara y el modulador de voz. Se tranquiliza cuando ve que continúan en su poder porque, de

otra forma, no podría acceder a la reunión, puesto que una de las normas de la cúpula directiva de la resistencia es que nadie debe saber quiénes son unos ni otros, excepto el presidente, que es el encargado de escogerlos a todos. Los asistentes a las reuniones se ponen máscaras negras y un modulador de voz les asegura el anonimato total.

Todavía recuerda el día en que se pusieron en contacto con ella. Siempre se había sentido una musdagur diferente. Sus padres murieron cuando era tan sólo un bebé y nunca se sintió identificada con la familia que la acogió. Pero su carácter era fuerte y muy claro su criterio.

Desde que tuvo uso de razón, se dio cuenta de que Usumgal era déspota y totalitario y aprendió a odiarlo con todas sus fuerzas cuando todavía era pequeña. Las pintadas en las paredes en contra del dictador, las protestas populares y la propaganda antirégimen eran su pan de cada día. Pero sólo hacía un año que formaba parte de la resistencia.

Una noche alguien llamó a su puerta. Se despertó asustada y, cogiendo la barra de hierro que siempre tienen los musdagurs en la mesilla de noche, fue a abrir con precaución. Nadie. Enfadada, cerró la puerta, pero al regresar a la cama, la encontró encima de ésta. Era la

primera carta negra que había visto nunca.

Hasta entonces siempre había creído que se trataba de una leyenda urbana, aunque muchas veces había oído hablar de las cartas negras que mandaba la resistencia a los suyos. Pero aquélla era la primera vez que tropezaba con una de esas cartas. Era un sobre grande, de un negro mate, lacrado con un sello rojo. Lo abrió rápidamente y sacó del interior una tarjeta, también negra, con letras blancas. Sólo habían escrito el nombre de un lugar y una hora: era la forma habitual de convocar a alguien a su primera reunión clandestina de la cúpula de la resistencia.

Desde aquel día asistió a numerosas reuniones. Todas se convocaban del mismo modo: un sobre negro con una tarjeta en su interior en la que figuraban el nombre de un lugar y la hora. En los últimos meses las reuniones se habían celebrado con mayor frecuencia: la preparación del ataque de los musdagurs al castillo de Usumgal supuso mucho trabajo y requirió un control férreo por parte de los organizadores.

Fue todo un éxito. El ataque consistió en entrar a través de la puerta de los kushus, utilizando un kushu gigante como ariete. Pero el verdadero golpe de efecto fue que toda la guardia del castillo esperaba un ataque por la

puerta Sur; la resistencia se había encargado de difundir ese falso rumor a diestro y siniestro para que llegara a oídos de Usumgal y conseguir así que mandara sus defensas a un sitio diferente del acordado.

La reunión a la que va a asistir la musdagur es la primera que se celebra desde aquel día glorioso. Seguramente, se hablará de los objetivos que se lograron con el ataque y las bajas que hubo. Estas reuniones siempre siguen el mismo patrón: primero habla el presidente, y después los demás, uno a uno, exponen la información de que disponen; luego sigue una tanda de ruegos y preguntas y, para finalizar, el

presidente asigna tareas y cierra la asamblea.

Mientras todos estos pensamientos le rondan por la cabeza, la musdagur llega al lugar determinado: un pequeño portal de la plaza del Risk. Se ajusta el modulador de voz al cuello, se coloca la máscara y entra. Dentro del portal hay una puerta pequeña, a la que llama con cuatro golpes.

—¿Sí? —pregunta una voz desde el interior.

—Geula —dice ella respondiendo con su nombre en clave.

La puerta se abre y la musdagur accede al interior del edificio. Quien ha abierto, provisto también de máscara, la

saluda y le señala una puerta al fondo del corredor; se dirige hacia allá. Al entrar, observa que sólo queda un asiento vacío. Es la última en llegar. Alrededor de la mesa ve a los otros siete asistentes con el presidente en la cabecera. Sin decir nada, ella se sienta.

—Hola, Geula. Te esperábamos. Muy bien... —dice el presidente—. Ahora que ya estamos todos, declaro abierta la asamblea. Señores, hoy tenemos mucho trabajo que hacer, o sea que manos a la obra.

Como siempre que asiste a una de las reuniones de la resistencia, la musdagur se pregunta quiénes deben de ser los que están tras las máscaras y los

moduladores de voz. Le gustaría estar en la piel del presidente, pues sólo él conoce la identidad de los demás.

Ella sabe que todo el mundo puede formar parte de aquel grupo: desde un gran guerrero hasta un inofensivo vendedor o un padre de familia. Cualquiera es capaz de sentarse alrededor de esa mesa; quizás incluso haya algún soldado del propio Usumgal que está actuando como espía de su cruel señor. Pero si todos se quitaran las máscaras, la mayoría de ellos se sorprenderían viendo quiénes son los restantes.

No obstante, una cosa tiene muy clara: seguro que, de todos los que están

sentados alrededor de la mesa, ella sería la que daría la mayor sorpresa. Porque ella no es una musdagur cualquiera, ni una guerrera, ni una madre de familia, ni siquiera una servidora del dictador, sino Mirnin: la mismísima nieta de Usumgal.



8

Malag, el ladrón



erá sólo un momento, Iduh!

—asegura Bastian.

—Mmm, no sé, no sé. Las órdenes de Nakki son muy claras: nos ha tocado estar aquí, en la sala de control, vigilando los movimientos de los portales.

—Pero no nos vamos los dos. Salgo yo un instante y vuelvo enseguida. Mira, según los cálculos del ordenador es un portal de ocho minutos —insiste Bastian señalando uno de los monitores que

llenan la pared—. ¡¡Ocho minutos, Iduh!! Tiempo más que suficiente para ir hasta Casa Bukret, comprar media docena de botellas de licor de kilmet y volver antes de que se cierre.

—¡Oh, Bastian...! Yo no lo tengo tan claro, ¿eh? ¿Y si te entretienes y llegas tarde? ¿Qué hacemos entonces? El portal se habrá cerrado y ¡vete a saber cuándo podrás volver a la Tierra!

—Iduh, por favor, no seas rancio, ¿vale? ¡Que llevamos una semana aquí haciendo guardia, y esto es insoportable! Tú todavía puedes salir fuera a pasear de vez en cuando, porque eres el portero de la escuela, ¡pero yo hasta duermo aquí! —se queja Bastian señalando la

cama deshecha que hay en un rincón de la sala.

Iduh se queda en silencio un instante.

—No te entretendrás, ¿verdad?

—¡Ni un segundo más de lo necesario! —afirma Bastian con una sonrisa de oreja a oreja, viendo que ya ha convencido a Iduh.

—Vale, vale... Pues... Manos a la obra... —accede Iduh, y teclea rápidamente unos parámetros en un ordenador—. El portal se abrirá en la biblioteca dentro de tres minutos. El destino es un lugar seguro. Ahora Jacques está en su despacho, Anna en la cocina y Gerard en el comedor. Ve directo sin entretenerme y prométeme ser

muy, muy sigiloso, ¿me lo prometes?

—¡Hecho! —exclama Bastian, y pulsa el botón que hace emerger los tres falsos escalones de la escalera del sótano de Can Sata.

Tiempo le falta para coger un alterador, salir de la sala de control y subir a toda prisa la escalera que lo lleva a la planta baja.

—Ay, ay, ay... —masculla Iduh—. Como esto salga mal Nakki me mata.

Bastian llega enseguida al comedor, donde Gerard está de rodillas ante el sofá, leyendo una carta, casi hipnotizado. Cruza la estancia y se dirige deprisa y corriendo al pasillo.

—¡¡Mamááááá!! ¡¡Mamááááá!!

¡Bastian!... —grita entonces Gerard, que se pone de pie y sale volando del comedor.

«¡Mierda!», se dice Bastian creyendo que el niño lo ha descubierto.

—... y el señor José son zitis! E Ishtar no está en Itacoatiara, ¡sino en el planeta Ki! ¡Y es reina! ¡Y ha luchado contra unos lagartos! Y *Nakki* se ha convertido en un señor serio que... —La voz del niño se pierde escaleras arriba, en dirección a la cocina.

Al principio Bastian se tranquiliza porque se da cuenta de que en realidad no lo han descubierto, pero no le parece muy correcto el hecho de que el hermano pequeño de Ishtar corra por toda la casa

gritando a bombo y platillo un secreto que, teóricamente, no debería saber. Queda pendiente investigar cómo ese crío lo ha descubierto todo e informar a Iduh. Pero lo primero es lo primero y ahora hay un portal que lo está esperando.

—¡Mamá, mamá, mamá! —irrumpe Gerard en la cocina abriendo la puerta con tanta fuerza que golpea la pared—. ¡Mamá! ¡Ishtar es reina en un planeta lejano! ¡Y la yaya Nirgal lo era antes! ¡Y hay unos lagartos gigantes que son muy malos!

—¡Ah, caramba! Muy bien, ¿no? —responde Anna, con el pincel en una mano y la paleta en la otra, sin dejar de

mirar el cuadro que está pintando.

—Mamá, ¿no me crees? Te lo digo en serio, ¿eh? Ishtar es la reina de los zitis y ahora está en el planeta Ki, ¡¡en su castillo!! Mira, ¡¡lo explica todo aquí, en esta carta!! —grita el niño agitando en el aire el texto de Ishtar.

—Pues claro que te creo, querido... —contesta ella sin alterarse para nada—. ¿Y dónde dices que está el castillo?

—¿El castillo? —dice Gerard, sorprendido por la pregunta—. Está en... Mmm... —balbucea, y revisa la carta de su hermana—. Está en Zink, la capital.

—¿Zink? —repite Anna mientras repasa el rojo de un tejado de la bonita

ciudad medieval que se puede ver en el cuadro—. Es un nombre muy chulo, ¿verdad? Me suena. ¿Seguro que no hemos ido de vacaciones algún año a ese sitio?

—¡Mamá! ¡No me estás escuchando! ¡Te digo que Ishtar está en un planeta de una dimensión paralela! ¡Y que es la reina! ¡Seguro que tiene esclavos que la abanicaban mientras le dan uvas! —añade él, muy serio.

—Muy bien, Gerard. Si no te digo que no, pero debo pintar este paisaje para unos clientes y ahora no puedo pensar en Zink, ¿lo entiendes? Debo concentrarme en esta ciudad medieval que estoy dibujando. Mira, vas y se lo

cuentas a tu padre; seguro que estará muy interesado en saber que Ishtar es reina —responde Anna, que ha estado hablando todo el rato sin apartar la vista de la tela.

—¿De verdad? —se extraña él con una mezcla de preocupación y concentración.

—¿Mmm? ¿Eh? Sí, sí. Vete a contárselo a tu padre. Corre.

—¡Vale, mamá! —exclama Gerard, animado otra vez—. ¡Voy ahora mismo!

Da media vuelta y, rehaciendo el camino, echa a correr pasillo abajo para ir a informar de la gran noticia a su padre.

—¡Papápapápapápapá! —grita

Gerard, y repite la entrada que ha hecho en la cocina dando con la puerta en la pared—. ¡Papá, Ishtar es la reina de un planeta lejano! ¡Y la yaya Nirgal lo era también! ¡Y hay unos lagartos que son muy malos! ¡Papá?

Tras soltar la cantinela, se da cuenta de que el despacho donde trabajaba su padre ahora está vacío.

—¿¿Papáááááááá?? —grita con más potencia todavía, como si con esa técnica sutil pudiera hacer aparecer a su progenitor de la nada—. ¿¿¿¿¿Papááááá????? —repite y, dando media vuelta, sale de nuevo al corredor—. Papá, ¿dónde estás?

Jacques, que se encuentra en una

fase clave de la redacción de su última novela y ha sentido la necesidad urgente de encontrar un sinónimo para la palabra «perplejo», está en la biblioteca. La siguen llamando así, aunque aquel espacio no deja de ser el estudio de Anna; consiste en una gran sala de dos pisos, pero, de hecho, el segundo no es exactamente un piso, sino unos pasillos laterales llenos de estanterías, a los que se accede por una escalera de caracol metálica que nace en el primero.

Es en este segundo piso de estantes donde se halla Jacques, totalmente concentrado en su diccionario de sinónimos y antónimos. Y, unos metros más abajo, se encuentra Bastian,

agachado y escondido detrás de un sofá lleno de cuadros de Anna, consultando los datos que aparecen en su alterador. Cuando quedan diez segundos escasos para que se abra el portal, se oyen los gritos de Gerard que provienen del corredor.

—¡Papá, papá, papá, papá! ¡Ha llegado una carta de Ishtar!

El escritor, sin hacerle el menor caso, lee la lista de sinónimos buscando el que se adapte mejor a su fantástico relato actual.

Siete son los segundos que faltan para que se abra el portal cuando Bastian oye ya los pasos de Gerard, que llega corriendo por el pasillo. Y siete

son los sinónimos que ha encontrado Jacques. Descarta el primero, el segundo y el tercero porque no le gusta el sonido de la palabra; entonces Bastian sale de detrás del sofá y echa a correr hacia la mesa que hay en la entrada de la biblioteca.

Faltan tres segundos cuando el escritor descarta los sinónimos cuatro y cinco porque el concepto que quiere transmitir no es exactamente lo que significa la palabra. Y cuando encuentra el sinónimo perfecto —el sexto de la lista—, Bastian sube con agilidad a una de las sillas que rodean la mesa, da dos zancadas encima de ésta y pega un salto en el momento en que se abre tanto la

puerta de la biblioteca como el portal dimensional.

Y durante poco más de un segundo, o de lo que se tarda en decir rápido «portal dimensional», Gerard tiene una visión que recordará toda su vida: ve cómo Bastian, el ayudante personal de su abuela Nirgal en los últimos años (que se encuentra, supuestamente, con ella e Ishtar en Itacoatiara), salta desde un extremo de la mesa de la biblioteca y desaparece en una especie de agujero surgido de la nada, que se mantiene inmóvil en el centro de la estancia, a casi tres metros del suelo.

Y para rematar la jugada, como el propio Bastian se da cuenta de que

Gerard lo ve entrar en el portal, le dedica una simpática mueca sacándole la lengua, justo antes de ser tragado por una luz que desaparece tan deprisa como ha llegado.

—¡Alucinado! *Oui, mon Dieu!*
¡Alucinado! *Mais si ces't très facile!* —
dice el escritor francés al mismo tiempo que se da la vuelta y observa la expresión de su hijo, inmóvil en la entrada de la biblioteca—. ¿Qué te pasa, Gerard? *Ça passe bien?* ¡Pareces perplejo, sorprendido, cautivado, desconcertado, atónito, estupefacto, alucinado y maravillado! —suelta Jacques, sonriente.

El mismo portal que se ha tragado a

Bastian en la biblioteca de Can Sata lo escupe en la sala museo, situada en el tercer piso del castillo de Sata. Concretamente a unos tres metros del suelo, por lo que el viajero dimensional se precipita contra la vitrina que guarda los históricos vestidos reales de Zako II, un antiguo rey ziti, con la consecuente rotura de vidrios y cortes superficiales en la piel.

—¡Caramba con Iduh! —se queja Bastian en voz alta—. ¡Un portal seguro, me ha dicho! ¡Menos mal que no me ha dejado en la misma boca del Risk!

El ziti se incorpora y mira la hora. El portal es de ocho minutos en la Tierra, o lo que equivale a cincuenta y

seis minutos en Ki. Tiene el tiempo justo para hacer todo lo que le han encomendado; así pues, se deshace, despreocupadamente, de los vidrios de la camisa y los pantalones y sale disparado de la sala museo.



En la pared del fondo de la sala, cuelga un tapiz de grandes dimensiones que la cubre casi entera. Se trata de una representación muy lograda, en la que se aprecia un grupo de seres un tanto peculiares, por no decir grotescos. Tienen aspecto de cansados, sucios y malheridos, aunque muestran una expresión de alegría y satisfacción. Todos sonríen y levantan las manos en señal de victoria.

Y detrás del tapiz un ziti, con el pulso acelerado, aguza los oídos para asegurarse de que aquel extraño visitante, que ha llegado de la nada y se ha estrellado contra una vitrina, haya salido de la habitación. Pero no oye

nada.

Decide sacar la cabeza con cautela y echar una ojeada a la sala. Nadie. Sea quien fuera, el viajero del portal se ha ido ya. El joven ziti ha oído hablar de los portales que van a la Tierra, pero nunca ha visto ninguno. Así pues, sale de detrás del tapiz, donde se ha escondido a toda prisa cuando Bastian ha hecho su escandalosa entrada, y se acerca a la puerta. Mira nervioso a ambos lados y no ve a nadie en el pasillo.

Al volver a la sala y coger su zurrón, Malag no deja de pensar en todas las posibilidades que se le ofrecerían si dispusiera de la tecnología de los portales para robar: iría a donde

quisiera, cogería todo lo que quisiera y desaparecería tan fácilmente como hubiera aparecido. Ni siquiera debería preocuparse de cómo llegar a los lugares, ni cómo huir; no sería necesario escalar paredes, ni forzar puertas, ni esconderse de los guardias; tampoco tendría que excavar túneles, ni saltar vallas, y podría robar en cualquier punto del planeta sin desplazarse.

Soñando en estas infinitas posibilidades, el joven ratero abre la vitrina de las joyas de la reina Klotok III con una destreza sorprendente. Sólo accionando un par de alambres, las cerraduras ceden a sus movimientos, que realiza de forma totalmente automática

mientras mantiene la mente ocupada en sus felices pensamientos. Y es que Malag se dedica a robar desde que tiene uso de razón; nunca ha hecho otra cosa. Carece de familia y amigos, pero, en cambio, tiene un montón de enemigos.

Es, en definitiva, un ziti que se ha hecho a sí mismo. Cuando cumplió ocho años, huyó del internado y lleva cuatro viviendo, como un nómada, de lo que roba.

Mientras guarda las joyas de la desaparecida Klotok en su zurrón, no se le apartan del pensamiento los maravillosos portales. Si los utilizara, podría aparecer dentro de la caja fuerte del Banco de Kigal, vaciarla

completamente e irse sin dejar rastro. Y al día siguiente, cuando la abrieran, nadie entendería qué había pasado. ¡Sería el golpe perfecto!

Pero Kadingir es una tecnología muy controlada. Cuando ha intentado saber algo sobre ella, jamás ha sacado nada en limpio. Los de la Corporación Kadingir tratan el tema casi con hermetismo. Pero no le sorprende, pues si estuviera al alcance de todo el mundo, se produciría un caos planetario: todo el mundo aparecería y desaparecería donde quisiera y los hogares dejarían de ser seguros, porque cualquiera podría entrar en casa de otro a robar, o incluso atacarlo. Sería un descontrol.

Decididamente, es mucho mejor que esa tecnología no sea conocida por los ciudadanos en general... Pero sí que esté a su alcance.

Malag ha entrado en el castillo para robar joyas y armas, pero tras la aparición de Bastian en vivo y en directo, no se saca de la cabeza el tema de los portales. Mientras sigue cogiendo joyas, piensa que quizás el castillo es un buen lugar para empezar a investigar cómo acercarse a Kadingir. Seguro que la reina Nirgal, o mejor dicho, la nueva reina Ishtar tiene a su alcance esa tecnología. Tal vez hasta la tiene instalada en su habitación o en alguna de las estancias del castillo.

El chico se detiene por un instante a reflexionar. Finalmente sonr e y decide cambiar de planes. Las joyas y las armas pueden esperar. A lo mejor, despu es de todo,  ste ser  el d a que lleva esperando desde hace tiempo. Ha llegado el momento de dar una vuelta como es debido por el castillo de Sata.

Unos pisos m s abajo, Bastian abre la puerta del se orial edificio y sale al exterior. Quedan poco m s de cincuenta minutos para el cierre del portal y tiene que realizar un mont n de cosas. Si no llega a tiempo, no podr  volver y entonces deber  dar toda clase de explicaciones a Iduh, que cree — inocente  l— que s lo ha ido a buscar

unas botellas de licor de kilmet.

Boma

Majestad, debemos ir a la reunión! ¡Majestad, por favor, debéis salir de vuestra estancia! —grita Sasar, consejero de Laima, reina de los sutums —. ¡Por favor, majestad, salid!

La estancia real es subterránea, como la mayoría de las edificaciones de Boma. La capital de Kibala, región habitada por los sutums, se encuentra en una zona ocupada por pequeños volcanes. La gran mayoría de ellos están

inactivos desde hace miles de años y dejaron centenares de bolsas de magma subterráneas vacías.

A lo largo de la historia de Ki esta zona siempre había estado deshabitada, hasta que trescientos cincuenta años atrás los musdagurs —el rey Kanasul al frente— atacaron a los sutums, que pasaban una época de debilidad, y los sometieron. Fue entonces cuando los supervivientes y fugitivos se escondieron en esta olvidada, despreciada y antigua región volcánica.

Gracias a su facilidad para vivir bajo tierra y con temperaturas elevadas, se adaptaron rápidamente al espacio. De modo que aprovecharon las grandes

bolsas de magma, ahora secas y vacías, para instalar allí las primeras viviendas y con el tiempo fueron adecuándolas y comunicaron las bolsas entre sí, de forma que Boma es actualmente una gran ciudad subterránea, de más de cien mil habitantes.

—Majestad, por favor, salid de una vez; nos esperan en la reunión del Consejo... Va, por favor... —ruega Sasar, casi sollozando ya, junto a la puerta de la habitación real.

Ésta es una gran estancia llena de cojines por todas partes. Las paredes, redondeadas por el efecto del magma que contuvieron tantos años, han sido pintadas de varios colores, pero sin un

dibujo determinado; no hay ninguna forma muy definida, sino más bien un conjunto de líneas, formas y figuras aleatorios. Eso sí, todos ellos de colores vivos y relativamente llamativos: naranjas, amarillos, lilas, verdes, azules y rojos predominan en las paredes y las telas que se han utilizado para forrar los cojines.

En medio de este estallido de colores y sobre una pequeña montaña de almohadones, Laima reposa en posición de flor de loto oyendo, sin escucharlos, los desesperados ruegos de su consejero.

—Majestad, por favor... ¡La reunión de hoy es muy importante! ¡Estará

presente en ella el delegado y debemos presentarnos!

Laima se rinde al fin ante la insistencia y terquedad del buen Sasar, abre los ojos y se levanta lentamente, eso sí, y sin ninguna prisa. Los discretos golpes en la puerta no cesan mientras ella avanza hacia allí. Viste una túnica de color fucsia oscuro, ceñida por un ancho cinturón, y como complemento, una especie de capuchón en la cabeza, con dos tiras laterales que le llegan hasta la espalda.

Cuando Sasar está a punto de golpear la puerta por enésima vez, desesperado, la reina la abre.

—Sasar... —murmura Laima—. ¡Ay,

Sasar, Sasar...! ¿Te das cuenta de que vives en un mundo estresante y lleno de preocupaciones? ¿Te das cuenta de que vives en un mundo en el que los relojes van más rápidos que los corazones de aquellos que lo habitan? ¿Te das cuenta de que vives en un mundo que te absorberá si no te adaptas a él, en vez de luchar contra él? Te das cuenta de que...

—¿Os dais cuenta de que llegamos tarde? —la interrumpe él, ligeramente sarcástico, y cogiéndola por el cinturón, la arrastra túnel abajo, a paso ligero.

Sasar siempre la coge por el cinturón, debido a su altura. Él es dos tercios más pequeño que su reina. Es un

turtur, una variante de los sutums que no llega a medir más de cincuenta centímetros, pero dispone de una fuerza y unas características físicas inversamente proporcionales a su altura, es decir, los turturs son tres veces más fuertes, ágiles y rápidos que el resto de sutums.



—Sasar... ¡Ay, Sasar...! —exclama la reina Laima, sonriente, dejándose arrastrar—. No cambiarás nunca, ¿verdad? ¡Quiero darte un mensaje!

—¿Quééééé? —responde el consejero sin dejar ni por un momento de arrastrarla, preguntándose en qué diablos debe de estar pensando aquella reina suya.

—Bueno, ¡quiero dar un mensaje a todo el mundo! ¡Al mundo entero quiero dar un mensaje de paz! —afirma ella con la mirada perdida a lo lejos del túnel—. Y, junto al árbol, vivir... ¡la alegre Navidad!

«Oh, no... Ya está otra vez con eso...», piensa Sasar mientras acelera el

paso para llegar a tiempo a la reunión.

—Al mundo entero quiero dar un luminoso hogar con un balcón, donde un gorrión me venga a despertar...

—Sí, majestad, eso es lo que debéis hacer... ¡despertar! —afirma el pequeño Sasar avanzando hacia una de las galerías.

—Al mundo entero he de enseñar —sigue diciendo Laima—, una alegre canción, y ¡todos juntos caminar de la mano hacia el sol!

—¡Mejor caminar hacia la reunión! —suelta Sasar ante la puerta de la sala de juntas, a la que llama con firmeza mientras se aclara la garganta, contento al fin.

Se abre una rendija y un sutum observa a través de la abertura. Al ver de quién se trata, abre la puerta del todo y los invita a entrar.

La sala de juntas es otra gran estancia de paredes redondeadas, como todas las que se han construido aprovechando las antiguas bolsas de magma. Hay una gran mesa redonda en el centro, alrededor de la cual todavía quedan dos sillas vacías. Los restantes participantes ya están allí conversando animadamente, en plena reunión.

—Disculpen el retraso —se excusa Sazar, saludando a todo el mundo, y se dirige a su asiento, después de acompañar a la reina hasta su silla.

—Amor, paz y prosperidad —dice ésta, una vez instalada.

—Buenos días, reina Laima — replica el delegado Kingal al mismo tiempo que se pone de pie; su actitud y sus palabras propician que los demás lo imiten de inmediato.

El delegado Kingal es un sutum de mediana edad, más bien gordito. Viste una túnica de color marrón con capucha que ahora lleva recogida a la espalda.

—Estábamos discutiendo la posibilidad de construir nuevos edificios en el exterior, pero parece que no nos ponemos de acuerdo. Por favor, si creéis que podéis aportar algo a la discusión, no dudéis en exponer vuestra

opinión.

—Kingal... ¡Oh, Kingal, Kingal...!
—triplica la reina, ceremoniosa—. Es mejor discutir una cuestión sin resolverla, que resolver una cuestión sin discutirla. Me parece muy bien...
proseguid, por favor... —opina Laima desde su asiento.

—Bien, pues... —retoma la conversación Kingal— decíamos que Boma está creciendo a marchas forzadas; ya se han ocupado todas las antiguas bolsas de magma de la zona y están comunicadas entre sí por galerías. De modo que es prácticamente imposible pretender seguir construyendo en el subsuelo; debemos edificar en el

exterior...

—Pero Kingal... —lo corta uno de los asistentes—. Sabéis perfectamente que es mucho más seguro vivir bajo tierra. Si los espías de Usumgal observan que Boma crece, no tardaremos en tener una unidad de su ejército dispuesta a evitarlo.

—No estoy de acuerdo —replica otro—. Ya tenemos algunos edificios exteriores, actualmente. Vista desde fuera, Boma parece una pequeña villa inofensiva. No creo que por construir algunas viviendas más, Usumgal piense que somos peligrosos. Por otra parte, si Boma no crece como cualquier otra ciudad, quizás sospecharía algo.

—Sí, pero si empezamos a construir viviendas a diestro y siniestro, también levantaremos sospechas. Deberemos ser muy cautelosos si edificamos en el exterior. Lentos y discretos —sugiere otro.

—Lo que está claro —resume Kingal— es que necesitamos más viviendas para las nuevas generaciones de sutums. Ya sobrepasamos la cifra de cien mil y no es sostenible vivir aquí debajo. Antes o después tendremos que hacerlo. Y si hace falta que yo sea el primer delegado que tome esta decisión, que así sea.

Kingal es el líder oficial de los sutums. A diferencia de las otras cinco

razas del planeta, en las que el rol de líder es hereditario y fruto de los aparentes caprichos del satélite Mul, esta raza escoge su delegado por sufragio universal cada siete años, coincidiendo con el encuentro de los kushus y el final de la órbita de Ki alrededor de sus dos soles.

El porqué de este hecho peculiar se remonta al momento en que Kiply, el heredero que debía ser rey, murió sin que hubiera sucesión en el trono de los sutums. Fue entonces cuando, sin un líder claro y evidente y después de unos años de inestabilidad, el pueblo decidió escoger a un delegado entre todos. Fueron ésas las primeras elecciones de

la historia del planeta Ki. Desde entonces, cada siete años se repite el proceso. Kingal ha ganado ya los comicios tres veces consecutivas y lleva casi veinte años gobernando al pueblo sutum.

La gran sorpresa, evidentemente, se produjo cien años después de haberse establecido este nuevo sistema: el satélite Mul volvió a brillar el día en que nació Laima y señaló que ella debía ser la nueva reina.

Al principio los sutums entraron en crisis, puesto que esta situación representaría un nuevo cambio en el sistema que tenían establecido, con toda la inestabilidad que eso podría suponer.

El pueblo se dividió en dos bandos: los que querían mantener el sistema moderno —en general los más jóvenes—, y los que querían volver al antiguo y propusieron que la nueva reina recuperara el rol de líder absoluto.

Al final se llegó a un interesante consenso: el delegado escogido por el pueblo detentaría el poder oficial y seguiría ejerciendo su cargo, y la reina Laima sería reconocida como tal, pero tendría un papel de representación y consejera especial del delegado. Por este motivo, a poco de nacer, se la recluyó en un templo sutum de meditación, más allá de los pantanos Amudur, en las más cercanas y menos

elevadas estribaciones de las Hursag.

Allí Laima recibió el entrenamiento físico y mental que utilizó para superar las pruebas del Oráculo. El día que lo consiguió y recibió la piedra preciosa que corona su cetro, Mul volvió a brillar comunicando así al resto de Ki que los sutums tenían un nuevo líder. Desde entonces Usumgal tiene varios equipos de informadores, establecidos de forma permanente en diversas regiones clave de Kibala, que le comunican, aparentemente, cualquier paso que dan los sutums.

Durante la Guerra del Clima y la lucha contra la sucesión de los zitis, Usumgal, muy ocupado en estos asuntos,

bajó la guardia. Pero tras la derrota a manos de los zitis, en la batalla del valle del Oráculo, los sutums saben que tienen muchas posibilidades de volver a ser el centro de atención del cruel dictador en cualquier momento. Por eso intentan llevar sus asuntos con total discreción, sin emitir señales externas, como lo han hecho siempre.

—Señor —afirma Sasar con contundencia—, Boma debe crecer externamente o de otro modo las nuevas generaciones deberán irse de aquí. No podemos permitirnos el lujo de perder a la juventud por problemas de espacio. Aún así, debemos ser muy cautelosos a la hora de construir y, como muy bien ha

indicado el Consejo de sutums, tenemos que hacerlo de forma lenta y sin levantar sospechas de lo que ya tenemos en el subsuelo.

—¡Eh! —exclama de repente Laima interviniendo por vez primera en la reunión—. ¿Os habéis fijado en que, si cerráis los ojos muy fuerte y os los frotáis con las zarpas, se ven lucecitas de colores? Qué chulo, ¿verdad? ¡Ostraas! —chilla con los ojos cerrados exageradamente y una sonrisa de oreja a oreja.

10

Kuzu, el rancio



alaaa! ¡¡Nunca me acostumbraré a ver Shapla!! ¡Es espectacular! —dice Ishtar a Nakki mientras contempla el paisaje desde el ascensor de vidrio de la torre de la estación; va cargada con su gran mochila, que casi le triplica el volumen corporal.

—Sed bienvenidos a Shapla, Ishtar, reina de los zitis y Nakki, Gran Consejero.

Al oír la voz de Kuzu en la mente,

Ishtar se sobresalta porque hace tiempo que no recibe telepatía directa. Evidentemente, a Nakki no le sucede lo mismo.

—*Muchas gracias, rey Kuzu. Agradecemos tu acogida y solicito audiencia para Ishtar, la reina de los zitis* —piensa Nakki.

—*Audiencia concedida. La esperaré en la sala del Origen.*

La cara de Ishtar se desencaja por un instante al asimilar las frases que han intercambiado su Gran Consejero y el rey de los kuzubis.

—Perdona, perdona, ¿he oído bien? ¿Audiencia sólo conmigo? ¿Pretendes que entre yo sola ahí dentro y me

entreviste con Kuzu, el rey de los rancios? ¡Vamos, hombre! ¡Adónde vamos a ir a parar! ¡Ni hablar, Nakki! ¡No, no y no! ¡Me niego en redondo! — se indigna Ishtar, mientras él pulsa el botón del nivel cero.

—Ishtar, tu entrenamiento conmigo ha llegado a su fin. En realidad terminó el día en que conseguiste superar las tres pruebas. Ahora te hace falta un nivel superior y sólo te lo puede dar Kuzu. Debes lograr el séptimo nivel de habilidades mentales y yo únicamente llego al sexto. Cualquier entrenamiento conmigo sería una pérdida de tiempo; él, en cambio, posee el noveno desde hace mucho tiempo —afirma el Gran

Consejero, serio y estirado como siempre.

—¡Oh! Pero al menos quédate aquí, en Shapla, ¿no? Así, cuando salga del entrenamiento por la noche, nos vamos por ahí de farra a las discotecas kuzubis —propone Ishtar, desesperada, pero el ascensor se abre en el nivel cero y salen al maravilloso jardín de Shapla.

—No creo que eso sea posible, Ishtar. Yo tengo mucho trabajo. Recuerda que todavía tenemos pendiente encontrar a Nirgal e investigar qué saben en Zapp sobre Kadingir. De modo que mientras tú te entrenas aquí, en Shapla, yo estaré fuera. Pero volveré cuando hayas logrado el séptimo nivel

mental. Ni un segundo antes —sentencia Nakki, andando por el césped, en dirección a la torre del Origen.

—¿Ni un segundo antes? Vaya, chico, ¿afinas a tope, no? O sea que, por ejemplo, si estoy a punto, a punto, a punto, pero falta un segundo, y tú estás ya por aquí, ¿te esperarás a que pase el segundo?

—Exactamente.

—Pues intentaré ir muy rápida. ¿Son difíciles de conseguir esos dos niveles mentales que me faltan? ¿Cuánto tardó la yaya en adquirirlos?

—Las capacidades y las aptitudes de Nirgal no se pueden comparar con las tuyas, Ishtar. Tu irreverencia y

capacidad de romper tradiciones ancestrales quizás sí son comparables, pero las habilidades mentales no. Tú céntrate en obtenerlos y punto —dice el consejero, sin dejar de andar y sin tan siquiera mirarla.

—¿Y qué podré hacer? —pregunta Ishtar, curiosa.

—¿A que te refieres?

—A esos dos niveles que debo conseguir. ¡Ahora, con el nivel cinco, soy capaz de detectar presencias, leer pensamientos, comunicarme telepáticamente e incluso lograr el bloqueo mental! ¿Qué podré hacer si tengo dos niveles más? —cuestiona ella y, acelerando el paso hasta situarse

delante del consejero, se pone a andar de espaldas para mirarlo de frente.

—Aún está por ver si eres capaz de lograr el bloqueo mental. Cierto es que obtuviste por los pelos el quinto nivel allá en Murguba, aunque todavía no hemos entendido del todo cómo lo conseguiste. Pero de eso a decir que lo controlas, es exagerar.

—Va, pero... ¿Qué podré hacer? —insiste la reina sin dejar de andar hacia atrás—. Va... ¡Que así tendré un aliciente y estaré motivada! ¿No lo ves, hombre de poca fe?

Nakki se detiene y suspira armándose de paciencia.

—Podrás hacer esto —Ishtar oye

estas palabras a su espalda.

La reina se vuelve a toda velocidad al oír hablar a Nakki justo detrás de ella, y se sorprende doblemente al verlo de nuevo donde estaba antes, o sea delante de ella.

—¡Madre mía de mi vida! ¡Dos Nakkis! ¡Esto es una pesadilla! —chilla, y cae de culo ella y mochila. Entonces retrocede como un cangrejo y ve a los dos Nakkis juntos ante ella.

—¡Oh, Ishtar, no exageres! —dice uno de los dos consejeros—. Conoces perfectamente la técnica del viaje astral. Ya la utilizamos en la batalla del valle del Oráculo y tú la probaste un día en tu escuela, aunque sin saber qué hacías.

En ese momento un Nakki desaparece y el original vuelve a echar a andar hacia la torre, que se encuentra ya a poca distancia.

—Bueno, bueno, pero ver a dos Nakkis de golpe, así, sin esperarlo, impresiona, ¿eh? —se defiende Ishtar, que se levanta del suelo y se sacude los pantalones.

La reina corre hasta donde está el consejero que, sin esperarla, ya ha llegado a la torre y abierto la puerta del ascensor.

—Bien, Ishtar. Espero que no me dejes muy mal ante el rey Kuzu — comenta Nakki. A continuación le indica que entre en el ascensor, le saca el cetro

de la mochila, que ella ha embutido en un bolsillo lateral, y se lo pone entre las manos—. ¡Y hazme el favor de llevar siempre el cetro en la mano, que eres la reina!

Dicho esto, sin darle oportunidad de decirle adiós, el consejero pone su propia mano encima de la joya que corona el cetro real; ésta se ilumina y las puertas del ascensor se cierran, aunque él tiene el tiempo necesario de retirar los brazos.

Ishtar, que ya no recordaba que el ascensor de la torre del Origen se controla con el cetro, tarda un instante en reaccionar, el tiempo de ver cómo Nakki va disminuyendo de tamaño

mientras el ascensor sube rápidamente al ático.

A su vez Nakki observa, a través de la puerta transparente, cómo su reina se dirige a entrenarse con el rey de los kuzubis. Y de alguna forma, aunque sea muy en el fondo y casi imperceptiblemente, percibe una extraña sensación que, si no fuera el Gran Consejero de los zitis, podría confundirse con un poquito de tristeza.

Veintiún pisos más arriba, el ascensor se abre por sí mismo al llegar a la sala del Oráculo. Desde esta gran sala circular de paredes de vidrio, se ve Shapla por completo tal como Ishtar recuerda de su última visita. Como

siempre, el aposento está vacío, a excepción de un cojín, junto a la pared del fondo, sobre el que está sentado Kuzu en posición de flor de loto.

—*¡Bienvenida!* —piensa el rey de los kuzubis.

—*¡Hola!* —saluda Ishtar rompiendo el absoluto silencio. Sus palabras resuenan por toda la sala en la que, seguramente, no se ha oído ninguna voz desde que fue construida.

—*No hables aquí dentro. Tan sólo piensa. Eres la reina de los zitis y tienes cinco niveles de habilidad mental. Para la telepatía necesitas dos. No gastes energía inútilmente* —piensa Kuzu sin volverse.

—Es que... —Ishtar vuelve a hablar en voz alta.

—*No hables. Tan sólo piensa* —la corta él.

—Es que no estoy acostumbrada, ¿sabes? Hace mucho que no practico — replica Ishtar hablando por tercera vez —. Últimamente he estado en el castillo con Nakki y Galam, y no...

—*¿Tan malo ha sido tu entrenamiento y tan inepto tu tutor, que no has aprendido ni siquiera a hablar con la mente? Si quieres llegar a...*

—*Ni se te ocurra meterte con Nakki ¡¡¿¿me oyes??!! ¡Vuelve a llamarlo inepto y te aseguro que aunque tengas nueve niveles mentales, te lanzaré torre*

del Origen abajo y dudo que tus branquias de kuzubi te permitan volar como un anzud! —piensa Ishtar sin dudarlo y de forma tan intensa que, aunque su pensamiento no se oiga físicamente, parece que se transmite por toda la habitación.

Ella misma se sorprende de su virulenta reacción, no sólo porque nunca se había mostrado tan agresiva, sino por la rabia y la pasión con que acaba de defender a su consejero.

El silencio continúa siendo el amo de la sala cuando Kuzu, que sigue sin moverse ni un milímetro de la posición en la que lleva desde hace más de seis horas, curva imperceptiblemente los

labios y esboza una ligera sonrisa.

—*Lo siento* —se disculpa Ishtar—. *No estoy acostumbrada a comunicarme telepáticamente y a veces me cuesta seleccionar los pensamientos que quiero transmitir.*

—*Ha quedado muy claro* — responde el kuzubi—. *Y por eso no puedes empezar el entrenamiento conmigo.*

—*¿Ah, no?* —pregunta Ishtar, sorprendida—. *¿No voy a entrenar contigo? Y entonces... ¿Qué debo hacer?*

En ese momento la puerta del ascensor se vuelve a abrir y una kuzubi, de aspecto envejecido, entra en la sala.

—*Saludos, Kuzu.*

—*¡Hola, Uma! Perdona por haberte hecho venir tan deprisa, pero necesitaba tus servicios. Te presento a Ishtar, reina de los zitis.*

—*¡Saludos, Ishtar, reina de los zitis!*

—*Saludos, Uma.*

—*Ishtar debe adquirir el nivel básico de teoría kuzubi. ¿Puedes admitirla?*

—*Claro que sí, Kuzu.*

Apartándose de la entrada del ascensor, Uma le indica a Ishtar que la siga.

—*Ishtar, vete con Uma. Ella te preparará para que puedas recibir mi*

entrenamiento. Antes, sin embargo, deja tu mochila en la estancia doscientos setenta y nueve, tres pisos más abajo. Es la habitación en la que te alojarás durante tu estancia en Shapla.

Ishtar, aliviada por el sencillo hecho de perder de vista aquella sala y al arisco kuzubi, entra a toda prisa en el ascensor, seguida de Uma. Las puertas se cierran y bajan. Kuzu mantiene la posición de flor de loto, inmóvil, como siempre.

—*Clavada a su abuela* —piensa el kuzubi, antes de continuar con sus ejercicios de concentración.

Tres niveles más abajo, el ascensor

se abre y sale Uma; Ishtar la sigue. A ambos lados del pasillo se ven varias puertas iguales: totalmente blancas y lisas, sin cerradura ni pomo; sólo se diferencian por el número gris que se ve a la altura de los ojos. Cuando llegan a la 279, Uma se detiene.

—*Ya hemos llegado* —dice y, apartándose, deja paso libre a la reina ziti.

Ishtar observa la puerta, y la kuzubi y ella se quedan quietas ahí mirando la entrada de la habitación.

—Mmm... Esto... Uma... ¿Estamos aquí admirando el arte minimalista kuzubi o se supone que debo hacer algo?

—*Debes usar el cetro, Ishtar.*

—¡Ah, vale! —responde Ishtar, feliz, y cogiendo el cetro, da tres golpes en la puerta como si llamara—. ¿Holaaa? ¿Hay alguien?

—*No, Ishtar... No debes usar el cetro para llamar* —le explica Uma, ligeramente sorprendida por la acción de la joven ziti—. *Esta puerta sólo se puede abrir con el poder del cetro de los herederos.*

—¡Ah, ah! ¡Vale, vale! No nos hemos entendido. Entonces debo imitar lo que hacía Nakki en el ascensor, ¿verdad? Veamos... —Apunta la puerta con el cetro—. ¡Ábrete, sésamo! —ordena, muy seria, mirando fijamente la puerta, que no se mueve ni un ápice—.

¡Pues no funciona! ¿Quizás está estropeado? —Y observa el cetro por todas partes.

—*Para abrir la puerta, hace falta que te concentres y utilices tus habilidades mentales.*

—Vale, ¡sí, sí! ¡Ya te entiendo! Veamos... ¡A la tercera va la vencida! —Ishtar apunta nuevamente la puerta con el cetro y cierra los ojos.

Piensa en el concepto «abrir» y visualiza mentalmente que la puerta cede y se abre. La joya del cetro brilla por un momento. Cuando abre los ojos, la puerta ya está abierta.

—¡Eh! ¡Mira, mira! ¡La he abierto! ¡Olé! ¡Soy la mejor! —grita contenta, y

le señala la puerta a la vieja kuzubi.

—*Mmm... Sí, exacto. Lo has logrado, aun cuando no te ha sido fácil. Puedes dejar aquí tu equipaje.*

Ishtar, viendo que la kuzubi no está tan contenta como ella después del éxito de su acción, entra contrariada en la habitación. Está totalmente vacía, como la sala del Origen, pero ve un cojín igual que el de Kuzu, colocado en la pared del fondo, y la misma pared de vidrio que ofrece una excelente vista de los jardines de Shapla.

—¿Dónde están el mueble bar y la zona de spa? —pregunta mientras se desprende de la mochila, que cae pesadamente al suelo, aunque no deja el

etro en ningún momento, tal como le ha pedido que haga Nakki.

—*Esta estancia no dispone de esos accesorios, reina Ishtar.*

—¿Ah, no? Pues voy a hablar con el encargado. ¡Ya está bien! Quiero un mueble bar con bombones y zumos de fruta. Y un spa como en las películas. ¡Y nada de doscientos setenta y nueve! ¡Le cambiaremos el nombre! ¡Será la habitación de los patitos y, además, pondremos dibujos de esos animalitos en las paredes y la puerta! ¡Y no te pienso dar propina, o sea que ni se te ocurra tender la mano! —Usando el cetro como bastón, sale al pasillo y echa a andar a grandes zancadas. Uma se ha

quedado a la entrada de la puerta.

—*Reina Ishtar, debéis cerrar la...*

Desde el corredor, Ishtar levanta el cetro, lo hace girar con un pequeño movimiento circular, la piedra se ilumina y la puerta 279 se cierra de golpe. Ishtar frena al oír el ruido y se da media vuelta.

—¡Ostras! ¡Ha funcionado! ¡Pero si yo sólo me quería marcar un farol! ¡Uala! ¿Has visto, Uma? ¿Has visto?

—*Lo he visto* —responde Uma, sin que se le altere ni un músculo de la cara, y se dirige al ascensor.

—Vale, Uma, ¿y adónde vamos, ahora?

—*A la torre de los Conceptos. La*

clase empezará dentro de seis minutos y treinta y tres segundos.

—¡Ah, muy bien! ¡Viva! ¿Qué clase de clase?

—*La clase de nivel básico de Teoría kuzubi.*

—¿Me estás diciendo que vamos a una especie de cole?

—*No. Te estoy diciendo que vamos a una clase de nivel básico de Teoría kuzubi* —especifica Uma cuando entran en el ascensor.

—Uy... No sé muy bien por qué, pero creo que no me va a gustar nada...

—masculla Ishtar, al tiempo que las puertas del ascensor se cierran a su espalda.

11

El laboratorio del castillo



El laboratorio está en silencio y a oscuras. Solamente se aprecia el ligero zumbido del ventilador de los ordenadores que, todavía encendidos, siguen haciendo cálculos por la noche, mostrando cascadas infinitas de números y letras, que iluminan y tiñen de verde la habitación.

La gran sala está llena de trastos de punta a punta, como todo buen

laboratorio. Las mesas se hallan repletas de papeles, carpetas, probetas, pequeñas máquinas, periféricos, microscopios y decenas de todo tipo de objetos de precisión. En una pared se ve una gran pizarra, llena de cálculos y anotaciones; algunas de las cuales se han borrado y reescrito tantas veces que es complicado entender qué pone. Los científicos de Usumgal —ocupantes habituales de esta sala— se han ido de ahí hace horas, después de haber estado trabajando intensamente todo el día. En ese momento no hay nadie. ¿O sí?

Detrás de una reja de los conductos de ventilación que cruzan el laboratorio de extremo a extremo, dos ojos escanean

con precisión el interior del habitáculo. Con gran eficacia, analizan con rapidez el material de *hardware* que hay encima de las mesas, los apuntes de la pizarra y los datos de los ordenadores. La operación se realiza con gran discreción y una profesionalidad digna del espía más sutil.

Pero, debido al exceso de peso aplicado sobre la reja por la que se espía, ésta cede repentinamente y delata al viejo sabio que estaba trabajando de manera tan discreta hasta entonces. La física kiita facilita su caída, con una aceleración de nueve metros y medio por segundo al cuadrado, justo encima de un monitor que, inocente como los

demás, hacía sus cálculos.

El choque provoca la explosión de la pantalla en miles de pedacitos, así como una deliciosa pero fugaz lluvia de chispazos verdes por toda la sala. Chispazos que se desperdigan por la mesa y el trozo de suelo más inmediato. Unos segundos después, Golik saca la cabeza por el agujero del conducto del aire, donde antes estaba la reja.

—Oye, Galam... Vas mejorando, ¿eh? ¡Esta vez no has prendido fuego!

—¡Ay, ay, ayyyyyy...! —se queja el viejo sabio dándose la vuelta encima de la mesa, con las manos en los riñones—. Qué daño me he hecho...

Golik sale del conducto andando a

cuatro patas por el techo, se deja caer con agilidad y se queda de pie ante Galam.

—Vamos, Galam... —le dice al sabio lesionado, por el que no parece sentir pena ni por asomo—. Pégales una ojeada a estos trastos y trata de deducir hasta qué punto Usungal controla el tema. No podemos permanecer aquí toda la noche.

Recuperado a duras penas de la repentina caída, el científico, listo como el que más, se ajusta las gafas y se acerca a la gran pizarra para leer las anotaciones. Mientras tanto, Golik se da un garbeo por la sala, mirando con ojos de ignorante aquella exposición de

ciencia, que tan lejos queda de su comprensión. Se acerca a la puerta y comprueba si está abierta. Está cerrada con llave desde fuera.

—Mmm... mmmm... mmmm... —
murmura Galam, pellizcándose la barbilla, mientras repasa las anotaciones, nervioso—. ¡Vaya! ¡Esto está mal! —suelta de pronto y, cogiendo una tiza, rectifica unos cálculos incorrectos—. En realidad esto no es la masa, sino el peso específico y, además, el problema está mal resuelto. En vez de igualar, debe hacerse un cambio de variable con las coordenadas, que...

Mientras Galam retoca los apuntes de la pizarra, Golik se lo queda mirando

desde atrás, de brazos cruzados, con cara impasible, sin creer del todo que está viendo lo que ve.

—Galam...

—¿Mmm? —musita el científico, enfrascado en su corrección.

—Sólo por curiosidad, ¿eh? ¿Qué estás haciendo?

—¿Eh? Sí, mira, la solución es ésta. ¿Lo ves? ¡Aquí se han equivocado! ¡Je, je! —sonríe el sabio mientras sigue rectificando los cálculos—. ¡Serán zoquetes y alcornoques! ¡Éste es un error fatal!

—¿Los cálculos están mal? —pregunta Golik, todavía de brazos cruzados.

—¡Ajá! Hay un error aquí. ¿Lo ves? Esto en realidad es así y ahora se ha de hacer una sustitución de la energía... — afirma Galam, que escribe en la pizarra sin descanso al tiempo que se anima por momentos.

—¿Y lo estás corrigiendo? — observa el musdagur señalando la pizarra.

—Sí, mira. A partir de aquí, ¡todo está mal! — responde el científico indicando unos cálculos con la mano, que ya tiene completamente llena de tiza —. Esto se debe resolver así y...

La profesional corrección de Galam se ve frustrada en el momento en que Golik le arranca la tiza de las manos. El

viejo sabio se vuelve sin entender qué pasa y el musdagur lo mira serio, con la tiza en la mano.

—¿Y lo estás corrigiendo...? — repite, y mira con fijeza al sabio, que todavía no se ha dado cuenta de lo que estaba haciendo—. ¿Estás corrigiendo los cálculos erróneos de los científicos malos? ¿Para que puedan hacer mejor sus maldades?

—¡Aaah...! —dice despacio Galam—. Claro está. Visto así... No debería hacerlo, ¿verdad? Porque entonces sabrán cómo resolverlo bien... ¡Ostras, qué despiste!

Golik cierra los ojos y suspira profundamente. Se hace cruces al ver

que un científico, de mente tan brillante, sea a la vez tan y tan chapucero.

—Veamos, Galam... —dice Golik recapitulando, mientras el ziti borra con la mano, a una velocidad inusitada, los cálculos que acaba de corregir—. Así pues, según lo que has visto aquí apuntado, parece ser que no dominan del todo la tecnología. ¿Correcto?

—Bueno... Es demasiado arriesgado hacer una valoración considerando sólo lo que está escrito en esta pizarra. Debería dar una ojeada a los apuntes y los ordenadores —afirma él y, al limpiarse la mano con la túnica, se la ensucia de tiza de arriba abajo.

—Pues hazlo y deja eso, que todavía

lo enredarás más de lo que ya lo has hecho. ¡No podemos quedarnos aquí embobados! ¡Examina cuánto necesites y vámosnos pitando, que nos espera un largo viaje de regreso a Zink! ¡No me gusta nada permanecer en este castillo!

Galam se acerca a una mesa y se pone a revolver los papeles, comprobando datos, apuntes y pantallas de ordenador. Mientras tanto, Golik se sienta en el suelo esperando a que el sabio termine su trabajo.

—¿Cómo es posible que conozcas tan bien este castillo, Golik? —pregunta Galam sin dejar de revisar datos.

—¿Eh? ¿Qué quieres decir?

—Sí, ya sabes... Conocías la

entrada del otro edificio, los conductos del aire y, en general, toda su distribución. Se podría decir que ya habías estado en él, ¿no? —insinúa el científico, que se frota la barbilla con la mano sucia de tiza y acaba manchándose la cara.

—Bueno... Sí, de hecho, he estado aquí anteriormente. Durante una buena temporada de mi vida, veía este maldito castillo todos los días. Mi padre cuidaba de los jardines y yo lo acompañaba para aprender el oficio. A veces, mientras él trabajaba, yo me paseaba por los corredores y chafardeaba las salas. Pero de esto hace ya mucho. Ahora vivo en Zink y no

quiero pensar en otra cosa que en mi club, que, por cierto, lleva unos días cerrado porque estoy haciendo el panoli por aquí. O sea que apresúrate porque quiero regresar tan pronto como podamos.

Galam revisa sin parar papeles, apuntes y escritos cuando, de pronto, Golik percibe algo. Mira la puerta de reajo y, para confirmar sus sospechas, se dirige a ella con rapidez. El sabio, que no se ha dado cuenta de nada, tararea una canción mientras va a otra mesa y revisa más y más papeles.

—Tararí, tarara... Je, je, je... Son muy poco habilidosos, estos científicos, ¡madre mía! —va mascullando mientras

revisa todo lo que encuentra.

La puerta que da acceso al laboratorio se abre de repente, y aparece un guardia musdagur, provisto de una armadura ligera y una pica en la mano; está haciendo la ronda. Ante sus alucinados ojos aparece un ziti, recubierto de tiza, que tararea una canción mientras trabaja feliz entre los archivos. La visión es tan extraña y el ziti lo ignora de una forma tan sorprendente que, al principio, el guardia se queda patitieso, pero por fin agarra la pica con las dos manos y, reaccionando, grita:

—¡Eh, tú! ¡Quieto donde estás!
Déjalo todo...

Pero le es imposible acabar la frase, pues Golik, saltando desde el techo donde esperaba con paciencia de musdagur, le cae encima y lo deja fuera de combate.

Galam se vuelve y sólo ve que su compañero está junto a la puerta abierta, sin ver al otro musdagur que tiene a los pies.

—¿Quieto? ¿Cómo que quieto? ¿En qué quedamos? ¿No teníamos tanta prisa para irnos del castillo? Golik, tú no te aclaras ¿eh? —concluye antes de zambullirse de nuevo en el montón de esquemas que tiene ante él.

Golik, obviando la feliz ignorancia de su compañero, cierra la puerta y

arrastra al musdagur hasta la mesa en la que Galam ha aterrizado desde el conducto del aire y lo coloca justo encima de los restos del difunto monitor. Suspira profundamente y se inclina sobre el guardia inconsciente; cierra los ojos, se concentra y le impone las manos en la cabeza.

Poco a poco Golik visualiza que Kisib, el joven y desaparecido consejero de Usumgal, se halla dentro de la sala en lugar de Galam, pero el guardia musdagur lo descubre e intenta detenerlo. Seguidamente, se produce una lucha entre los dos y Kisib lo aturde con el cetro y, al arrojarlo contra una de las mesas, el guardia cae encima de un

monitor, que revienta, y queda fuera de combate.

—Bien. He terminado —afirma Galam, detrás de Golik—. ¡Uy! ¿De dónde ha salido éste? —pregunta al ver al musdagur inconsciente encima de la mesa.

—Es una larga historia. Y ahora no tenemos tiempo para contar largas historias. Bueno, ¿qué has descubierto? ¿Qué sabe Usumgal?

—Por lo que he visto aquí, ha conseguido varios alteradores Kadingir, algunos manuales de instrucciones oficiales de la Corporación Kadingir y otros documentos importantes. Pero parece que no se conforma sabiendo

cómo van, sino que quiere conocer a fondo su funcionamiento interno. En este laboratorio hay pruebas evidentes de que han desmontado más de un alterador para estudiarlo.

—¿Y lo han conseguido?

—Hay un largo camino hasta lograr entender la tecnología Kadingir, y los científicos de Usumgal son bastante chapuceros. Están cometiendo los mismos errores que los zitis cometieron en su día cuando se empezaba a investigar este tema, y algunos más de propina. Pero si siguen trabajando, antes o después lo resolverán todo cómo hemos hecho nosotros, y acabarán por entender y controlar la tecnología de los

portales.

—¿Y tardarán mucho tiempo antes de llegar a ese punto?

—Podrían pasar muchos años. Pero el problema real no es ése, sino otro: he visto en sus apuntes y esquemas que han estado haciendo varias pruebas al azar, sólo para ver qué ocurría. Es decir que, para entender cómo funcionan los alteradores, los modifican y los prueban, sin saber qué va a pasar. Y esto es muy peligroso, puesto que nunca se sabe cómo reaccionará un portal, ni qué le sucederá al viajero. ¡Son como niños pequeños haciendo pruebas para divertirse! —sentencia Galam, y desconecta un pequeño periférico

metálico de un ordenador—. He hecho una copia de todos sus archivos —sigue diciendo mientras enseña a Golik el pequeño dispositivo—, y los estudiaré con más tranquilidad en el castillo de Zink tomándome una taza de chocolate caliente.

—Entonces, ¿te parece que ya podemos irnos? —pregunta Golik.

—¡Ah! Una cosa más y nos marcharemos de aquí... —comenta Galam y, rebuscando en el interior de su túnica, saca una pequeña caja negra—. Aun cuando los científicos de Usumgal todavía estén lejos de controlar la tecnología Kadingir, tampoco hace falta que los dejemos investigar sin tratar de

impedir que avancen, ¿verdad? —Saca una pequeña cápsula de color azul de la caja.

—¡Vaya! ¡Bien pensado! —se alegra Golik—. ¡Una kiloe! Así cuando nos vayamos, podremos... —Pero sus palabras quedan cortadas por lo sano cuando Galam lanza la kiloe al fondo del laboratorio, la mar de feliz.

La cápsula vuela por la sala hasta que pierde altura y cae encima de un teclado. Y como siempre pasa en esos casos, justo en el momento en el que toca una tecla, un pequeño chispazo azul, parecido a los que provoca la electricidad estática, salta y explota de forma muy peculiar. Y es que la

explosión que tiene lugar en pleno laboratorio del castillo de Zapp es de agua.

Centenares de litros de agua explotan silenciosamente en el punto en que ha caído la cápsula. Y, como si se hubiera reventado una gran cañería, el laboratorio se inunda a gran velocidad.

—¡Pero, Galam! Tú no piensas, ¿¿verdad?? ¿Por qué no has esperado a que estuviéramos fuera? —protesta Golik, que salta encima de la mesa y, acto seguido, hacia el conducto del aire, al cual se adhiere como una lapa con sus escamosas manos de reptil—. Vamos, ¡sube! —añade, y le alarga una mano al ziti.

Galam, mojado ya de cintura para abajo, sube a la mesa de forma no tan atlética como su compañero musdagur y le da la mano. Éste, de un fuerte tirón, mete al sabio en el conducto y entra él mismo enseguida.

En pocos segundos el agua llega hasta el techo del laboratorio, pero en lugar de detenerse ahí la inundación, se cuela también por el conducto de ventilación.

—Galam, ¿cuántos litros contenía exactamente esa kiloe? —pregunta resignado Golik, mientras ambos se ven impulsados a gran velocidad por los conductos, debido a la acción del agua.

—Creo recordar que poco más de

trescientos mil.

12

Regreso a la escuela



La clase está tan silenciosa que si alguien cerrara los ojos, podría casi asegurar que está vacía. Pero no es el caso. Está llena a rebosar de pequeños kuzubis, sentados en pupitres alineados perfectamente, equidistantes entre sí y simétricamente colocados, como si se hubieran medido las distancias al milímetro. Es la clase de párvulos de la escuela de enseñanza básica y primaria de Shapla.

Los cincuenta alumnos están

sentados sin decir ni pío, con la espalda recta y los brazos apoyados en la mesa, colocados por orden de altura. La profesora Uma, de pie ante ellos, se dispone a iniciar su clase magistral. Todos la miran manteniendo el rostro inexpresivo —tal como ella misma les ha enseñado— y la escuchan atentos, o quizás no todos...

En la última fila se sienta una alumna particularmente extraña. No parece tener cuatro años como los demás ni ser tan disciplinada como sus compañeros; ni siquiera parece pertenecer a la misma raza que el resto de la clase. Sentada con los pies cruzados, los codos sobre la mesa, la

cabeza apoyada entre las manos y con una expresión mezcla de asco, aburrimiento y rabia, está la nueva alumna... Ishtar, reina de los zitis.

—Se inicia ahora la clase de nivel mental básico —explica Uma, de viva voz, lo que no deja de sorprender a Ishtar—. Hoy disfrutaréis aprendiendo la teoría del plano más importante de los tres que constituyen las habilidades kiitas: el mental. Los kuzubis estamos especialmente orgullosos de obtener el nivel máximo de ese plano; el noveno, en concreto. Y aunque ese elevado nivel sólo lo logra el rey de los kuzubis, si sois aplicados y rigurosos, todos vosotros podríais llegar a conseguir el

séptimo o, incluso, el octavo.

Ishtar empieza a entender por qué Uma habla con la voz y no con la mente: al tratarse de una clase de párvulos, los niños todavía no han logrado el segundo nivel mental, que es el que permite utilizar la telepatía.

—Antes, sin embargo, repasaremos lo que aprendimos ayer acerca del plano conceptual para comprobar si habéis asimilado los conceptos tratados. Dime, Dum: ¿cuál es la principal habilidad del primer nivel conceptual?

Rápido y decidido, un alumno se levanta de la silla y recita:

—Reconocer objetos físicos
presenciales que desconocías

previamente, profesora Uma. —Se vuelve a sentar rápidamente.

—Correcto, Dum.

Es cierto. Ishtar, balanceándose en la silla con las dos patas de atrás, lo recuerda. Ése fue el primer ejercicio que Nakki le planteó. La hizo sentar ante una planta que ella no había visto nunca, pero aun así, fue capaz de saber que era una klep, de la familia de las Gark.

Y no sólo eso, sino que de repente supo todo lo que era posible conocer sobre aquella planta, sin que nadie se lo hubiera explicado. Recuerda con nostalgia ese día, cuando todavía no era reina y Nakki la entrenaba para llegar a serlo. Parece que haya pasado mucho

tiempo, aunque sólo hace un par de meses de todo ello.

—¡Irish! —llama la profesora Uma—. ¿Qué obtienes con el segundo nivel de habilidades conceptuales?

—Puedes reconocer cosas que desconocías, aunque no las tengas delante, profesora Uma. Sólo con el nombre ya te vale —dice la pequeña kuzubi, puesta de pie también para responder la cuestión.

—Muy bien, Irish. ¿Qué nivel es necesario para conocer la geografía del planeta Ki sin haberla estudiado previamente? —pregunta la profesora señalando a un nuevo alumno.

—El cuarto nivel, profesora Uma —

responde sin dudar ni un instante Osh, que repite el protocolo de levantarse para contestar.

—Muy bien, Osh. Y ahora... A ver quién es capaz de responder la siguiente pregunta: ¿Cómo puede ser que... sin haber aprendido un concepto y sin que nos lo hayan explicado... si nos concentramos y utilizamos nuestras habilidades conceptuales... lo aprendamos de pronto?

Los cincuenta kuzubis de cuatro años levantan la mano derecha a la vez, como si hubieran estado ensayándolo toda la mañana. El efecto de su acción es tan curioso que Ishtar, todavía columpiándose en la silla, pierde el

equilibrio, cae de espaldas y provoca un escándalo considerable. Aunque los kuzubis lo han oído, nadie mueve ni una ceja, sino que continúan mirando a la profesora con la mano derecha en alto.

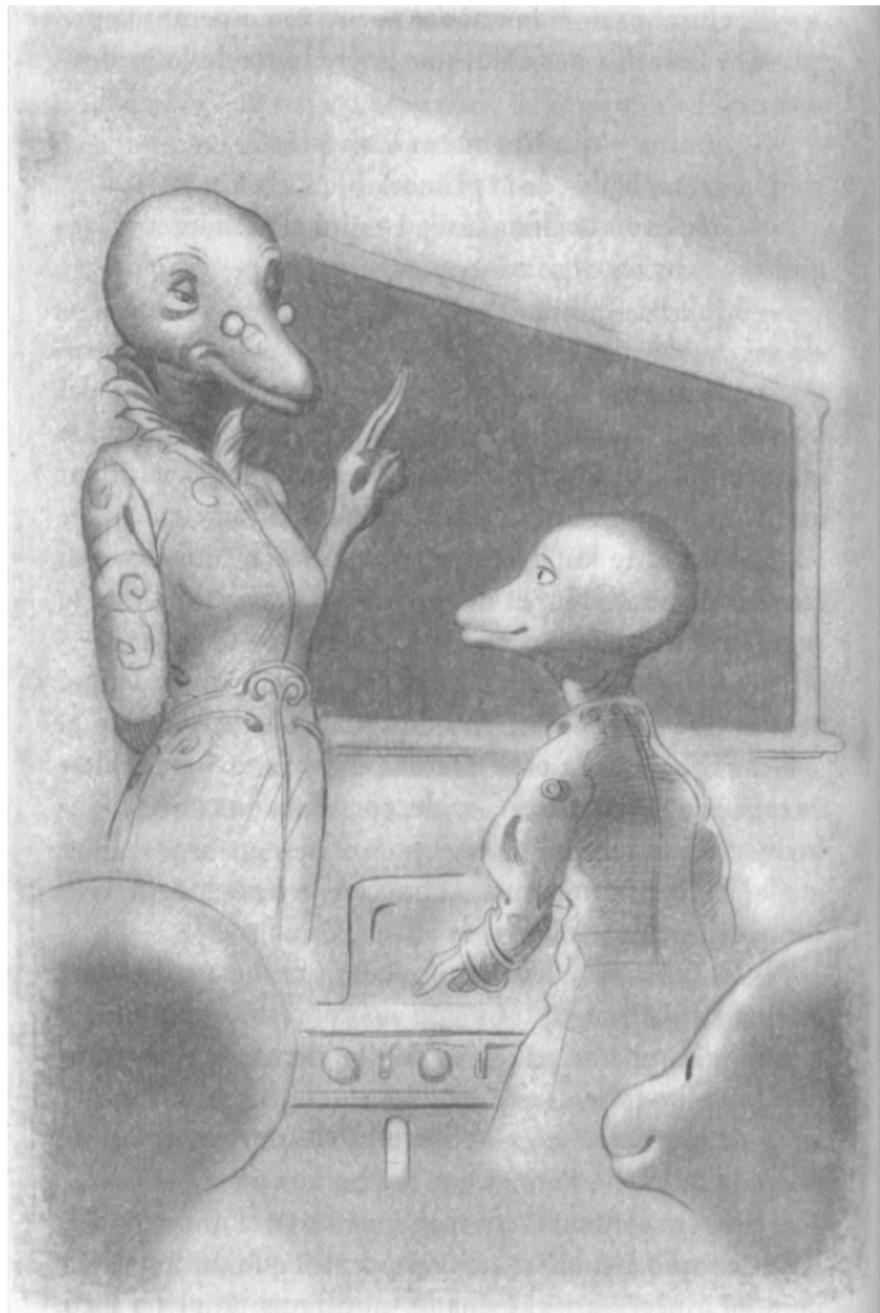
—Esto... ¡No, no, tranquilos! Dejadme... —Hace teatro Ishtar—. Estoy bien, estoy bien... No me he hecho daño, nada de nada... —Se levanta del suelo y recoge la silla.

Los alumnos no le hacen ni caso y esperan a ver quién será el escogido para contestar la pregunta de la profesora.

—Kinnim —indica finalmente la maestra.

Un kuzubi de la primera fila se

levanta.



—¡Gracias a los archivos akásikos!
—afirma el pequeño kuzubi, orgulloso por haber sido elegido.

—Muy bien Kinnim. Pero no me parece suficiente... ¿Qué son los archivos akásikos?

—Representan la memoria colectiva del planeta Ki. Cada vez que alguien aprende una cosa nueva y la memoriza, le queda grabada en un espacio de la mente que trabaja con cierta frecuencia, denominada akasika. Si otro kiita es capaz de conectar con esa frecuencia también puede leer las memorias de los demás —dice el pequeño de una tacada.

—¡Ostras! ¡Eso es igual que Internet!
—exclama Ishtar levantándose de pronto

—. Todo el mundo guarda la información en la cabeza igual que la guardas en una web. ¡Y si otro es capaz de usar el Google, puede encontrar la información que todo el mundo ha ido poniendo en sus webs! ¡Y leerla! ¡Pero en vez de conectarte a páginas web, te pones en contacto con la memoria de los demás! ¡Qué fuerte!

—Ishtar, por favor, te ruego que no hables sin que se te haya preguntado, ni contestes a preguntas o formules comparaciones si no se te ha pedido específicamente que lo hagas.

—¡Oh, vaaaaaaale! —acepta ella dejándose caer de nuevo en la silla—. ¡Pero es que ahora lo he entendido!

—Estamos contentos de compartir contigo el momento de alegría en el que descubres nuevos conceptos que desconocías, pero es innecesario que nos lo notifiques en plena clase.

—¡Que sí, que sí, que vale! —dice Ishtar, agotada por el rígido y severo protocolo kuzubi.

—Así pues... Abush —sigue preguntando la profesora—. ¿Qué pasaría si en una selva inhóspita hay una planta que nadie ha visto nunca? ¿Habrá algún kiita capaz de saber qué es?

—No, profesora Uma.

—¿Y si un día un explorador intrépido va a aquella selva y descubre la planta y sus propiedades y

cualidades? ¿Qué pasaría?

—Que a partir de ese momento el explorador puede guardar la información en los archivos akásikos, y si algún kiita intenta recibir información de aquella planta a través de las habilidades mentales, conectándose mentalmente a la frecuencia akasika, también podrá conocer dicha planta.

—¡Muy bien, Abush! ¿Y siempre será así?

—No, profesora. Dejar abierta la frecuencia akásika es opcional. Si aquel explorador no quisiera compartir sus conocimientos con nadie más, cerraría su mente a los archivos akásikos y nadie sabría nunca que la planta existe.

—¡Excelente! ¡Muy bien! —exclama la profesora—. Bueno. Ya veo que os quedó claro en qué consiste el uso del plano conceptual. Vamos ahora a aprender la teoría básica del plano mental, que cómo veréis acto seguido, os permitirá realizar diversas funciones: desde usar la telepatía para comunicaros entre vosotros, hasta hacer viajes astrales por todo el planeta. Empezaremos, pues, por la telepatía pasiva. Abrid vuestro Manual Básico del Plano Mental por la página siete mil trescientos quince y leed ahora el capítulo que hace referencia a este tema.

Una vez más, haciendo gala de una perfecta sincronía improvisada, la

cincuentena de kuzubis abre sus respectivos libros, de un grosor considerable y, pasando con ligereza unas páginas tan finas como papel de ala de mosca, localizan al mismo tiempo la página siete mil trescientos quince.

Ishtar, por su parte, debe recordar cómo diablos se escribe ese número en las extrañas letras cuneiformes que utilizan los kiitas mientras se pelea con las finísimas páginas que se le pegan en los dedos. Finalmente, tras grandes esfuerzos y después de arrugar la mitad de las páginas, consigue localizar el capítulo.

Aun así, se desmotiva rápidamente al ver que todo el libro está escrito en

kiita y que deberá hacer un gran esfuerzo no tan sólo para comprender los conceptos, sino para leer las letras que los pequeños kuzubis devoran con devoción insana, pasando las páginas a la misma velocidad que si estuvieran mirando fotografías.

Antes de iniciar la pesada tarea, Ishtar echa una ojeada a la clase. Le parece imposible que esos niños tengan cuatro años. Está segura de que si fuera una clase de humanos o zitis, los pupitres estarían torcidos, los niños estarían dormidos encima de ellos o correrían por el aula, las estanterías mantendrían un caos absoluto —digno de Can Sata— y las pequeñas ventanas

redondas, que dan al corredor de la escuela, llenas de manualidades.

Y es entonces, mientras da ese rápido repaso al aula, cuando por un instante, o mejor dicho, por un pequeño pedazo de instante, le parece ver cómo una mancha amarilla pequeñísima se asoma a una ventana para desaparecer al momento. Extrañada, vuelve a mirar hacia la ventana, pero no ve nada. Habría jurado que acaba de ver una especie de...

¡La mancha amarilla vuelve a aparecer! ¡Esta vez sin el menor asomo de duda! Ha saltado hacia arriba y, después de llegar al punto más alto que ha podido, ha caído otra vez. Y no es

una mancha, sino lo que Ishtar ha estado temiendo desde el principio, aunque no se atrevía ni a pensarlo. ¡Es un xíbit!

El xíbit aparece una vez más en la ventana. Parece que esté haciendo lo siguiente: salta desde el suelo, observa con cara de preocupado el interior del aula y vuelve a caer abajo. Cada vez salta con mayor fuerza y tiene más tiempo para mirar a los alumnos que, inmersos en su lectura, no se dan cuenta de la presencia del xíbit saltador. Y es en ese último salto cuando el animalito ve a Ishtar.

Cuando se cruzan sus miradas, la joven reina aprecia perfectamente cómo el rostro del xíbit cambia de la

preocupación y la frustración a la alegría absoluta; los ojos se le abren como naranjas y la boca se expande en una gran sonrisa, a la que sigue un grito que traspasa el vidrio de la ventana.

—*Xirribitikuuuu!*

Lo ha conseguido. Rompiendo la concentración y profesionalidad demostradas hasta ahora, claramente superadas por la curiosidad, más poderosa que la lectura obligada del capítulo, todos los pequeños kuzubis se vuelven en dirección a la ventana. Y eso para no ver nada, porque el pequeño xíbit ha vuelto a caer al suelo.

Pero poco después vuelve a aparecer tres ventanas más allá

repitiendo y aumentando de volumen su grito de alegría:

—*Xirribitikuuuu!* *Birrrichi*
chirribit! Truluns!

Y es entonces cuando Ishtar tiene un presentimiento terrible que le hace abrir los ojos exageradamente y echarse las manos a la cabeza. Y es que, como ya se sabe, un xíbit nunca viaja solo; siempre va con su colonia. Y eso sólo puede significar una cosa...

Cuando tres xíbíts aparecen de golpe en tres ventanas diferentes, a Ishtar ya no le hace falta comprobar nada. Está segura de que en breve habrá un espectáculo gratuito de animalitos amarillos y de color naranja para

aquellos guapos pero sosos párvulos kuzubis.

Por cierto que ya no hay ni uno que siga leyendo: se han levantado de las sillas y acercado a las ventanas que dan al corredor para ver a los xíbíts más de cerca. Una cincuentena de niños gritan y comentan la aparición de los pequeños animales, justo cuando éstos ya saltan a docenas delante de los incrédulos ojos de la profesora Uma, que jamás había vivido una situación igual en los más de doscientos años que lleva dando clase.

Ishtar, que no puede hacer otra cosa que sonreír de oreja a oreja viendo cómo los pequeños xíbíts la han seguido desde el lugar de la parada forzosa del

tren, se levanta y se dirige a la puerta del aula.

—Perdone —le dice a la profesora pasando ante ella—, pero creo que vienen a por mí...

Abre la puerta y saca la cabeza al corredor. En efecto, sus sospechas se ven confirmadas. Una alfombra de xíbíts se extiende por el pasillo y se pierde escaleras abajo. Muchos de ellos todavía saltan a la altura de la ventana para verla dentro del aula. Pero al abrir la puerta, todos se dan la vuelta, la ven y, contentos como unas pascuas, le saltan encima y la obligan a meterse de nuevo en el aula, arrastrada por aquel alud amarillentoanaranjado que invade sin

manías la tarima de la profesora y todos los pupitres; automáticamente, éstos dejan de estar bien colocados y alineados.

Ishtar, atacada literalmente por los xíbíts que se le han echado encima con gran alegría, pierde el equilibrio y cae de culo al suelo o, mejor dicho, encima de una superficie blanda, que le frena la caída con suavidad, puesto que el cuerpo del xíbit es blando, suave y muy dúctil, como si se tratara de una pelota antiestrés, que por mucho que la estires o la aplastes, siempre vuelve a su forma original.

Los pequeños kuzubis, que encuentran muy interesante interactuar

con esa curiosa fauna desconocida hasta hace un instante, se distraen tocándolos, pulsándolos o lanzándolos en alto para volverlos a coger al vuelo. Y lejos de enfadarse, los xíbíts ríen contentos y felices ahora que han encontrado a Ishtar, y juegan satisfechos con los pequeños alumnos. Uno de ellos ha saltado al regazo de la niña, todavía en el suelo.

—*Xirribiki kuru?* —pregunta a la joven reina.

—No sé qué me dices... —responde ella levantando los hombros con cara de circunstancias.

—*Kulikú! Kulikú! Xirribiku lutrumu nou!* —Y de pronto se pone a

reír con más fuerza—. *Wi, wi, wi, wiiii!*

—Y ahora, ¿de qué te ríes, tú? — pregunta divertida Ishtar, y se le escapa también la risa—. ¿No ves que no te entiendo nada de nada?

Pero Ishtar no es la única que, sin entender en absoluto lo que dicen los pequeños personajes, se divierte con ellos. Toda la clase está jugando y pasándose lo pipa. Muchos se han subido a las mesas, se esconden debajo o corren entre los pupitres. Incluso parece que la profesora Uma, a pesar de no cambiar un ápice su inexpresivo rostro, observa a los pequeños con una mirada comprensiva. O al menos eso es lo que percibe Ishtar, gracias a su quinto nivel

sensorial.

—¿Qué? —le dice a la profesora—. Esto sí que es una clase de párvulos como debe ser, ¿eh? Y no me diga que no está disfrutando, que lo percibo, ¿eh?

Entonces, como si quisieran poner fin a esta curiosa jornada, los xíbíts, sin decirse nada unos a otros y cada uno desde la posición en que se hallan, se ponen a silbar una especie de sonido grave y tranquilizador mientras se columpian de izquierda a derecha.

—*Uooooouuum!! Uooooouuum!*
Mmmmmm! —Como si constituyeran la mejor coral sinfónica, todos entonan una especie de agradable y placentera balada tan pegadiza que, tras algunas

estrofas, tanto Ishtar como los pequeños kuzubis se apuntan a cantar también.

Y en pleno éxtasis melódico colectivo, el director de la escuela, Satam, llega a tiempo de ver cómo sus impecables y modélicos alumnos del nivel básico de teoría kuzubi, desperdigados por todos los rincones del aula, se balancean suavemente de derecha a izquierda entonando una lenta armonía con más de tres mil xíbíts y una ziti.

13

La Corporación Kadingir



El gran tráiler, de dieciséis metros de largo, se abre paso entre los coches deportivos y de lujo que circulan por el recinto del World Trade Center. La cabina y la caja son de un negro intenso y brillan tanto que parece que se han acabado de limpiar y pulir con cera hace un instante; la óptica del vehículo luce como si fuera nueva y todos los detalles cromados, por ejemplo, el logotipo de Mercedes, los

retrovisores, la placa del radiador y el claxon —en forma de dos largas y finas trompetas situadas encima de la cabina — resplandecen. Además, un enorme logotipo plateado, formado por una elipse oblicua y una extraña estrella de cuatro palos, ocupa gran parte de la larga caja posterior.

El conjunto de edificios que forma este complejo de negocios hierve de actividad. Gente de cualquier parte del planeta, vestida con marcas archiconocidas, camina con paso rápido coincidiendo en la ostentación de dos accesorios: la maleta del portátil y el teléfono móvil, ambos de última generación, por supuesto. El espacio que

rodea las construcciones es un gran jardín y, así, los estresados profesionales que trabajan allí pueden regalarse la vista con los árboles y el césped verde antes de entrar en los despachos, donde sólo los espera la luz de los fluorescentes.

Pero volvamos al gran tráiler negro que sigue circulando por las calles del recinto. Lo conduce un hombre que aparenta unos sesenta años, pero en realidad tiene más del triple; viste un uniforme negro, a juego con el vehículo, y lleva con elegancia extrema una gorra de chofer mientras maneja un volante, cuyo diámetro mide tanto como su propio brazo.

Repentinamente, el conductor, sin alterar su amable expresión, efectúa una rápida maniobra que provoca que el vehículo salga de la calzada, invada la acera y pise buena parte del jardín. Zidari, que así se llama el individuo, echa un vistazo a una especie de GPS incorporado al cuadro de mandos de la cabina.

—Muy bien, ya estoy aquí... Más vale que te des prisa, Douglas... —dice en voz queda mientras ve por los retrovisores cómo la gente, extrañada y asustada por la brusca maniobra, se acerca con cautela y mira el interior de la cabina de vidrios tintados.

Y en ese preciso instante, puntual

como siempre, el aire se desgarró y el tiempo y el espacio se rompieron, creando así una disfunción entre dimensiones que denominamos portal dimensional; portal que se abre precisamente dentro de la caja del largo tráiler, para evitar que algún humano vea cómo un hombre vestido de color blanco nuclear aparece de la nada, con una maleta en una mano y sin llevar un teléfono móvil en la otra (como todo el mundo), sino un alterador. Se trata de Douglas Wissel, ingeniero termonuclear de la Corporación Kadingir.

—¡He llegado ya! —grita en dirección a la cabina cuando el portal se funde detrás de él.

Al oírlo, Zidari pone primera y arranca. La maniobra provoca más de un susto a los peatones que se habían ido acercando, curiosos, al camión. En un santiamén el largo y pesado vehículo ya está otra vez en la calle.

—Mira lo que te digo, Douglas... — dice el chofer riendo mientras mira por el retrovisor hacia la ventanilla que comunica la caja con la cabina—. ¡Si después de esto no me quitan ningún punto del carné, lo pienso celebrar con cava! ¡¡Ja, ja, ja!!

—¡Buenos días, Zidari! —saluda Douglas caminando hacia la ventanilla, por dentro de la caja.

El ingeniero ha de ir haciendo

equilibrios para no caerse aunque no se haría daño alguno, pues el interior está acolchado, como si se tratara del habitáculo protegido de un manicomio. La razón es bien simple: los viajeros interdimensionales pueden aparecer en cualquier punto de la caja y en las posiciones más inverosímiles.

—¿Qué carajo ha pasado para que te hayan hecho venir aquí a estas horas? Debe de ser urgente, ¿no? Porque tengo una recogida de un grupo de zitis dentro de ocho horas, en las afueras... Habría sido mucho más discreto recogerte con ellos, ¿no te parece? —cuestiona el chofer en voz alta.

Zidari es uno de los transportistas

oficiales de la Corporación Kadingir. Su trabajo consiste en trasladar a los zitis que pasan de una dimensión a otra, y para ello aparca el tráiler justo en el lugar en que se abrirá el portal. Él los acompaña hasta el punto de fricción o los recibe, como en el caso de Douglas. Normalmente, la corporación aprovecha los portales más discretos y alejados de las zonas urbanas, pero cuando hay alguna emergencia, no dudan en desplazar a sus transportistas donde haga falta.

Como parece que ha sucedido en esta ocasión.

—Sí, no hace falta que me lo digas, no... Yo iba en tren, en dirección a

Shapla, cuando recibí la orden de regresar... Y todavía no sé qué quieren de mí, pero poca cosa les podré decir porque prácticamente no me ha dado tiempo de hacer nada en Ki.

—¡Ah! Estos zitis de la Coka... A veces son peores que los humanos... Se creen amos y señores de los que nos hemos quedado aquí, en la Tierra — comenta Zidari, que maniobra con destreza el volante.

—A la fuerza debe de ser algo urgente. Si no fuera así, no me habrían dicho que viniera directamente a la central... Espero que no sean malas noticias. Tú no sabrás nada, ¿verdad?

—¡Oh, yo sólo soy un simple

transportista ziti, que no sabe de la misa la mitad! —miente descaradamente el dueño del volante poniendo una exagerada expresión de pobre despistado.

—¡Ah! Ya veo... —dice Douglas, que ha captado la ironía a la primera—. Vamos, vamos... ¡Escupe lo que sepas!

—Que conste que yo no sé ni jota, ¿eh? —insiste el chofer—. Pero me suena que últimamente en la Coka van de culo. Estaban demasiado acostumbrados a la buena vida cuando contaban con Nirgal; ella conocía todas las respuestas y siempre les sacaba las castañas del fuego. Y eso de su desaparición los ha trastornado de mala

manera.

—Sí... De hecho era un secreto a voces que el presidente tan sólo era una figura mediática... y que todo el peso lo llevaba Nirgal. Pero yo creía que su equipo estaría capacitado por salir adelante...

—¡Pues nada de nada! Se ve que están perdiendo los papeles. Y no de forma metafórica, precisamente. Porque han desaparecido documentos e incluso algunos alteradores. Y todo el asunto ése de los tidnums...

—¿Qué pasa con los tidnums? ¿Han vuelto a aparecer en la Tierra?

—Ay, chico... Yo no sé nada... Pero las malas lenguas dicen que se abren

portales no controlados día sí, día también; que a veces se cierran y no ha pasado nadie, pero ya forman una buena pandilla los tidnums que lo han hecho, desde aquel asunto de los todo-terrenos que atacaron a la futura reina cuando iba hacia Ki. Cada vez les cuesta más taparles los ojos a los humanos. Y cuando Nakki lanzó aquella bakala... Bueno, imagínate lo que cuesta disimular un cráter de doscientos metros de radio... que aparece de repente.

—Sí, ya estoy informado de esas cosas... Pero ¿por qué me necesitan? Yo estoy trabajando en la Operación Cúpula. No entiendo qué se supone que debo hacer aquí.

—Bien... Yo no sé ni jota... —
insiste el chofer en su papel de ignorante
integral—, pero creo que pretenden
replantear toda la estrategia actual.
Quizás hasta convocar elecciones
extraordinarias...

—¡Madre mía...! —se lamenta
Douglas, que agacha la cabeza y se pone
una mano en la frente—. Y Nirgal sin
aparecer... Estamos arreglados.

—¡Ya hemos llegado!

Tras atravesar varias calles del área
de negocios, el largo tráiler se encuentra
delante de uno de los edificios más altos
del recinto y se dirige directamente a la
rampa que conduce al garaje
subterráneo.

—En fin, que puedo esperar cualquier cosa de esta reunión, ¿no? — dice Douglas mirando la alta fachada de vidrio de la Corporación Kadingir, antes de ser tragados por la inmensa garganta que los llevará hasta el sótano.

Los dieciséis metros de vehículo llegan a la primera planta del aparcamiento. Coches de la gama más alta ocupan la mayoría de plazas. No obstante, el tráiler no se detiene y continúa hasta la segunda planta, un poco más vacía, pero ocupada también por coches de órdago.

Finalmente llegan a la tercera planta.

Ahí no hay ni un coche. Es el reino de los tráileres, tan grandes, tan negros y

tan relucientes como el que conduce Zidari. Todos con el logotipo corporativo y aparcados en semibatería, preparados para dirigirse hacia donde sea necesario.

—¡Uf! No cabe ni un alfiler aquí dentro... ¡Pero si normalmente esto está vacío y todos están en ruta! —se sorprende Douglas.

—Ya te he dicho que la reunión de hoy es extraordinaria... Yo no sé nada, pero dicen las malas lenguas que incluso ha venido... él.

—¿A quién te refieres? —pregunta Douglas, extrañado—. Déjame adivinar... —De pronto abre los ojos y la boca de par en par—. ¡Aaah! ¿Él?

Ostras, ostras... ¡Entonces sí que lo tenemos crudo! ¡A él sólo lo avisan en casos de emergencia total y absoluta! — exclama cuando el vehículo ya se ha detenido.

Zidari asiente y cierra los ojos, y después pulsa un botón del salpicadero para abrir la puerta posterior de la caja. Douglas sale de la caja, baja por la rampa, y se encamina hacia la parte delantera del camión, donde se encuentra con el chofer que, a su vez, ha bajado de la cabina.

—Bien, Zidari, como siempre ha sido un placer viajar contigo —dice el ingeniero estrechando la mano del chofer, enfundada en guante de piel.

—Lo mismo digo, Douglas. Y ya sabes... Si algún día necesitas un transporte... No me avises a mí —sonríe, mentiroso.

—¡Hecho! —replica el ingeniero devolviéndole la sonrisa.

Los dos compañeros se despiden y Douglas se encamina hacia el ascensor que lo llevará hasta las oficinas. Cuando llega, lo encuentra abierto; ni siquiera ha de esperarlo. El cuadro de botones revela que el edificio tiene veintiún pisos, todos ellos propiedad de la Corporación Kadingir. El pasajero pulsa el décimo, se cierran las puertas del ascensor y suena una suave melodía.

Diez pisos más arriba, un recibidor

enorme, en medio de una actividad frenética, acoge fríamente al ingeniero. Voces, teléfonos sonando, ruido de tecleo, impresoras... Cientos de personas trabajan para coordinar los asuntos de la corporación. La sala es muy grande y el techo, altísimo; en realidad se trata de dos pisos unificados. El segundo nivel de este recibidor consiste en un corredor lateral que permite el acceso a otros pasillos y puertas.

Douglas atraviesa la gran sala con mucho esfuerzo, pues ha de procurar no tropezar con las personas que la cruzan sin cesar de un lugar a otro, o evitar que lo atropelle algún carro lleno de

mensajería interna, que los empleados de logística conducen con poco tino.

Finalmente, llega a un corredor que lo aleja del gran recibidor y se dirige a paso ligero hacia el fondo, donde está la sala de juntas.

De repente se detiene ante la puerta de uno de los despachos que hay a lo largo del pasillo; como está abierta, mira adentro extrañado porque aquella estancia siempre había estado vacía. Asoma la cabeza y comprueba que lo que antes era una sala desnuda, ahora es un despacho más en el que, aparte de archivos, mesas y estantes usuales, hay un par de sofás grandes, uno frente al otro, y una mesa pequeña en medio,

donde reposa una enorme cafetera llena hasta los topes y una bandeja con pequeños cruasanes recién hechos. Y también ve a dos zitis, con cara de aburridos, que se están pasando una pelota de baloncesto en un rincón de la sala.

Douglas no puede evitar echar un vistazo a la pequeña placa metálica de la puerta: «Joan y Mercè - CRONISTAS».

—¿Cronistas? Éstos de la Coka han perdido el norte. No entiendo nada — dice en voz baja Douglas.

Moviendo la cabeza con cierta preocupación, sigue su camino hasta la sala de juntas. La puerta está medio abierta y desde fuera se oyen voces

como si varias personas estuvieran enzarzadas en una enérgica discusión. El recién llegado llama de forma simbólica, mientras abre del todo y comprueba que sólo hay dos zitis dentro.

—¡Hola, Douglas! —saluda uno de ellos al verlo.

Está bastante gordo y, aunque va bien vestido y con corbata, se ha quitado la americana. Está sudando. Es Itur, él siempre apacible y atento secretario del presidente.

—Te presento al general Saggin, delegado del ejército ziti en la Tierra. General Saggin, él es Douglas Wissel, ingeniero termonuclear de la corporación.

—Creo que hemos coincidido en un par de ocasiones... —se apresura a comentar Douglas, con una sonrisa políticamente correcta, aunque manteniendo una expresión seria, mientras extiende la mano.

El general Saggin, a pesar de su rango, viste americana negra, corbata y gafas de sol. Y es que el ejército de zitis residentes en la Tierra es absolutamente secreto y todos sus integrantes van de paisano. No existen galones ni signos distintivos en su vestuario, y tan sólo se reúnen de forma periódica para entrenar o cuando se solicita su presencia. Más que un ejército, podrían ser consideradas unas fuerzas especiales,

preparadas para reunirse y actuar cuando sea necesario.

—Sí. Lo recuerdo a usted... — afirma el general, de rostro pálido y facciones duras—. Coincidimos en la Operación Cráter. No fue fácil arreglar lo que aquel consejero inepto e irresponsable llegó a hacer: un todoterreno totalmente calcinado, otro en el fondo del río y un agujero de cinco metros de profundidad. Eso es lo que yo denomino falta de profesionalidad.

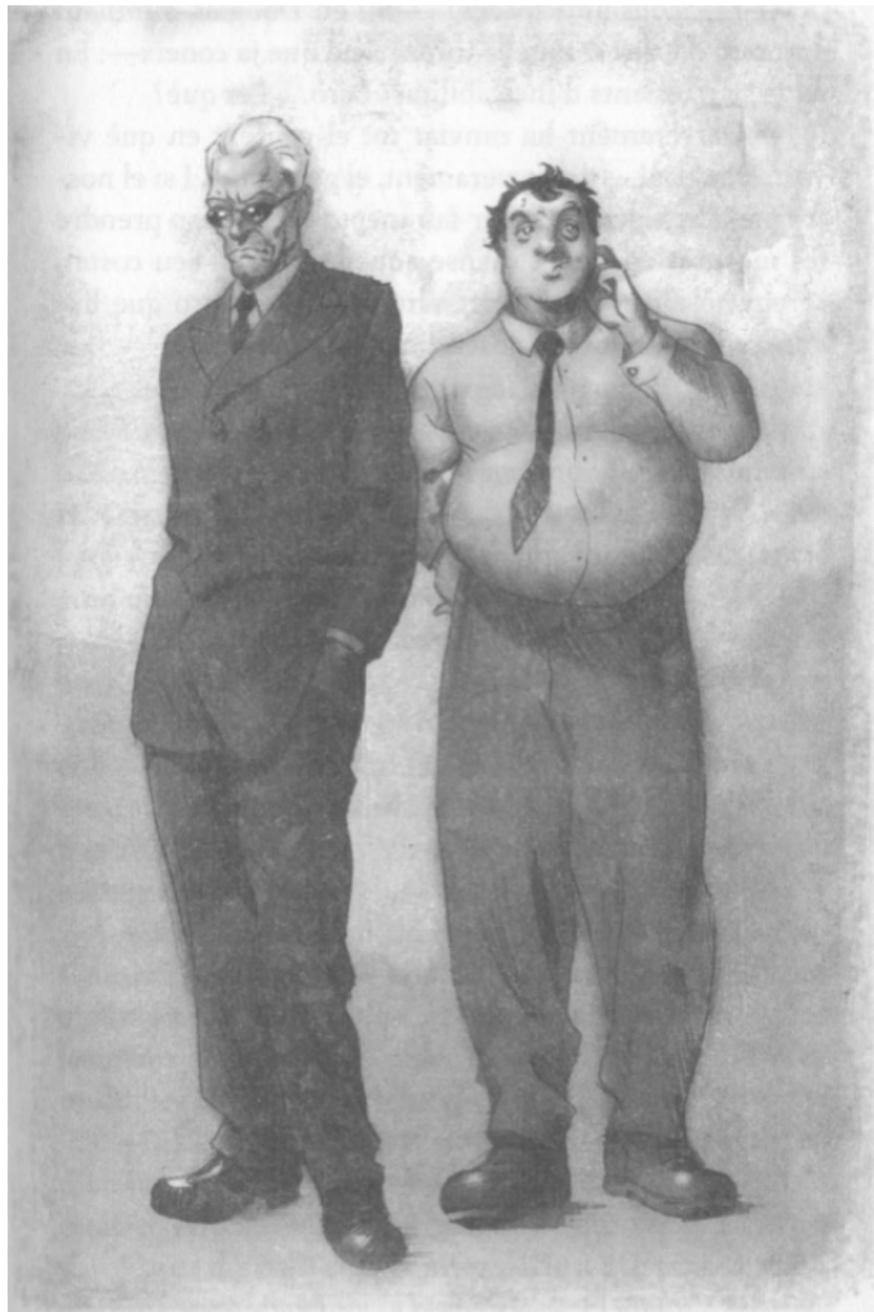
—Sí... Claro... —murmura Douglas, y cambia con rapidez de tema—. ¿Sólo estamos nosotros en esta reunión? He venido tan deprisa como me ha sido posible...

—¡Oh, no, no, amigo Douglas! — replica Itur—. Ni siquiera ha empezado. Debemos celebrar una junta extraordinaria y... —añade bajando el tono de voz— quizás deberán convocarse elecciones anticipadas.

—¿Elecciones anticipadas? —se extraña Douglas simulando sorpresa ante aquella información que ya conoce—. ¿En estos momentos de inestabilidad? Pero... ¿por qué?

—¡Últimamente ha cambiado todo el contexto en que vivimos, Douglas! — dice el general con severidad—. Y si nuestro presidente demuestra ser tan inepto que no sabe tomar las medidas adecuadas sin aquella vieja a su lado,

seremos nosotros quienes las tomemos.
Y le aseguro que entonces cambiarán
muchas cosas. Ya verá usted cómo van a
cambiar.



La señora de Zapp

 INUNDADO? —grita Usumgal, con una mezcla de rabia y desconcierto—. ¿Qué quiere decir que el laboratorio está inundado? ¿Cómo puede estar inundado un laboratorio? ¿CÓMO DIABLOS PUEDE ESTAR INUNDADO UN LABORATORIO EN ZAPP? —repite apretando con fuerza el cetro con una mano y el reposabrazos del trono con la otra, muy alterado.

—¡Todavía no lo sabemos, señor! — responde Kurgo—. Pero cuando esta

mañana los científicos han abierto la puerta, una tromba de agua los ha lanzado por el corredor. Aunque el laboratorio no ha sido la única estancia afectada, sino el origen del desastre porque el agua ha llegado por los conductos del aire y, a partir de ese punto, ha ocupado hasta siete aposentos del mismo nivel.

—Pero... pero... pero... Pero... ¿¿se puede saber qué ha pasado aquí??
—pregunta el dictador, quien, con rabia no disimulada, ve cómo todas las cosas se le escapan de las manos y nadie es capaz de resolver ni uno de sus múltiples y variados problemas.

—Con relación a la inundación, no

sabemos nada, señor: ni de dónde ha salido el agua ni cómo ha sucedido. ¡Pero sabemos quién ha sido el responsable de todo! —dice rápidamente Kurgo tratando de dar alguna información a Usumgal, antes de que éste pierda del todo la paciencia—. ¡El guardia que hacía la ronda por la noche, que casi muere ahogado en el laboratorio, nos ha asegurado que todo es obra de Kisib! ¡Lo descubrió revolviendo los papeles y fue él quien lo dejó inconsciente con su cetro!

—¿KISIIIB? —gruñe el dictador sacando fuego por las muelas y levantándose del trono de un salto—. ¿Kisiiiiib? ¡Aaaaaah! Pero ¿¿¿por

quééé??? Pero... ¡¡Aaaaah!!

Con este último grito, la piedra del cetro se ilumina intensamente y Usumgal apunta hacia la vitrina de colores de la sala del trono y la hace estallar en una lluvia de gotas de vidrio, como ya pasó hace un par de semanas cuando Ullah la atravesó en uno de los sus potentes picados.

—¡Escúchame bien, Kurgo! —grita Usumgal, mientras los miles de pequeños vidrios todavía vuelan por los aires—. ¡Escúchame con atención, porque ésta es la última orden que recibirás si no me satisface cómo la resuelves! ¡Quiero que te vayas y no vuelvas sin Kisib! ¡Haz lo que quieras,

busca donde sea preciso! ¡Tráemelo vivo o muerto, pero ni se te ocurra volver sin él porque te aseguro que te mataré! ¡No necesito un consejero que sólo me da dolores de cabeza! ¡O me ayudas de verdad o verás cómo prescindo de ti! ¡Y ahora, vete! ¡¡Fuera de mi vista!!

—Sí, señor Usumgal. —Es lo único que se atreve a decir Kurgo al tiempo que hace una reverencia sin dejar de observar el cetro, como si éste lo tuviera hipnotizado con su luz. Se aleja caminando de espaldas hasta llegar a la puerta, que abre sin mirar y sólo se vuelve en el último instante para cerrarla con rapidez.

—¡Aaaaaah! ¡Y tú, Aku! —grita Usumgal mirando hacia una columna de la sala, rabioso todavía—. ¡Ven aquí inmediatamente!

Una parte de la columna se desplaza poco a poco como por arte de magia; parece que es papel pintado que se está despegando. Esa parte que se ha separado cambia el color de piedra por un verde grisáceo hasta que queda al descubierto la silueta de Aku, el espía más capacitado de Usumgal, que va recobrando su color verde natural.

—¡Aku! Quiero que vayas a Kigal. Debes recoger allí unos documentos. Así que vete a Zink, al castillo de Sata, y espera al emisario. Cuando tengas en

tu poder lo que te dé, comunícate conmigo y después regresas. No olvides mis palabras porque no pienso recordártelas telepáticamente, por si alguien capta nuestra transmisión. ¡Recuérdalas bien! Ya te puedes ir. Y dile al guardia de la puerta que quiero estar solo. Debo poner en orden mis ideas; no puede ser que todo me salga mal... —Y se deja caer en el trono con la cabeza entre las manos.

Aku hace una reverencia más bien exagerada e inicia un suave mutis hacia la puerta, que abre y cierra sin ruido, como si fuera un fantasma, de modo que casi asusta al guardia que, provisto de una armadura ligera y una pica, se

supone que la custodia.

—¡Tú! Usumgal ordena que no dejes entrar a nadie, ¿me oyes?

—Sí, Aku —responde el guardián de la puerta, aliviado al reconocer al espía mientras éste se aleja por el corredor.

Aku, de constitución más esbelta y delgada que el resto de musdagurs, tiene la gran ventaja de poderse camuflar al adquirir el color de su entorno, como si fuera un camaleón. Además, su figura estilizada contribuye a que, más que andar por el suelo y subir por las paredes, parezca que se desliza.

De un ligero salto el espía se adhiere a una pared y, sin dejar de avanzar, sube hasta el techo y sigue por

ahí su camino mientras sus escamas cambian del verde característico de los musdagurs al gris oscuro de las piedras de su entorno.

Por el mismo corredor por el que va Aku, pero andando por el suelo y en sentido contrario, se aproxima Musnin, señora de Zapp y esposa de Usumgal, paseándose como siempre por el castillo, sin saber qué hacer ni adónde ir. Entonces la cabeza de Aku aparece en el techo como por arte de encantamiento.

—¡Señora! ¡Eh! ¡Señora Musnin! — la llama el espía colgando del techo. Musnin, sin ver muy claro de dónde proviene la voz, se queda quieta, mirando a todas partes—. ¡Eh! ¡Aquí

arriba! ¡En el techo!

La señora de Zapp mira hacia arriba y al ver colgando la cabeza del musdagur, como si se tratara de un jamón de pata negra, se lleva tal susto que, si no fuera porque es noble y una musdagur, se habría caído de culo. Pero su nobleza y la cola lo evitan.

—¡Aaaah! ¡Aku! ¡Cómo puedes asustarme así! ¿Qué haces, ahí arriba?

—Señora, no vayáis a ver al señor. No está de humor ahora. En absoluto. Aunque el guardia os dejaría pasar, no os aconsejo que lo molestéis en estos momentos.

—¿Ay, no? ¿Tú crees? Quería preguntarle otra vez si resulta seguro

salir del castillo. Estoy medio histérica por estar aquí encerrada... Quizás si salgo con una escolta de soldados...

—Señora, haced lo que creáis más conveniente pero, de verdad, no os aconsejo que vayáis a hablar con él ahora. Ha estado a punto de matar a Kurgo de la rabia que siente por todo el asunto ese del laboratorio. Está tan furioso por la traición de Kisib que ha echado del castillo a su viejo consejero hasta que lo encuentre.

—¡Ay, pobrecito Kurgo! ¿Y qué va a comer? ¿Y dónde dormirá?

—¿Eeeeh? —dice Aku, sorprendido; a él nunca se le hubiera ocurrido plantearse esos detalles que, de hecho,

considera del todo absurdos—. ¡Ah, pues...! Ya tiene una edad... ¡Ya sabrá espabilarse! En fin, yo ya os he avisado. Hala, me voy, ¡que me queda un largo camino hasta Zink! —dice la cabeza del musdagur camaleónico, que vuelve a desaparecer al confundirse con el color del techo.

—¡Hola? ¡Aku? ¡Aku? —lo llama Musnin sin saber muy bien adónde debe mirar.

—¡Bah! —suenan la lejana voz de Aku pensando que ha perdido el tiempo hablando con la pánfila de la señora.

Musnin prosigue su marcha, siempre nerviosa y despistada, y llega ante la sala del trono, custodiada por el

guardia, tal como Aku le ha dicho. Reflexiona un instante y, al fin, haciendo caso del aviso recibido, pasa de largo para continuar su paseo nervioso por el interior del castillo, atravesando corredores, aparentemente sin ningún objetivo.

Cuando se encuentra ante una de tantas puertas, la histérica y estúpida señora de Zapp aguza el oído, mira muy rápido alrededor, saca una llave de un bolsillo con destreza sorprendente y, pegándose a la puerta, la mete en la cerradura; en poco más de dos segundos, ya está dentro y cierra la puerta al instante. Entonces sonrío a la vez que sus ojos, de mirada perdida y miedosos,

se vuelven astutos y peligrosos.

Mira la estancia y la radiografía con precisión: es una sala redonda con ventanas pequeñas desde las que se ve gran parte de Zapp; una mesa llena de mapas y maquetas, rodeada de sillas, es el único mobiliario del aposento. En este momento la señora de Zapp ve recompensado el esfuerzo realizado para conseguir la copia de la llave de su odiado Usungal. Ha tenido que esperar muchos días y muchas noches hasta encontrar el momento en que su esposo bajara la guardia. Posee esa copia desde hace tres días, pero hasta ahora no ha tenido ocasión de acercarse por allí.

Con Kisib desaparecido, Kurgo

fuera de juego, Aku de viaje a Kigal y Usumgal cerrado a cal y canto en la sala del trono, ahora era el momento ideal para arriesgarse a entrar en la sala privada del rey. No podrá estar dentro demasiado rato, porque en cualquier momento su marido puede aparecer y, por mucho que ella procure esconderse, su nivel sensorial la descubrirá. Debe apresurarse.

Encima de la mesa ve un gran documento desplegado. Es un detallado plano de Ereshkigal y está marcado por todas partes. Gracias a su particular entrenamiento militar secreto, Musnin reconoce rápidamente el plan de su marido: pretende atacar Boma, capital

de los sutums. Parece ser que ya tiene unidades cerca de la ciudad y en Agaam.

—O sea que esto es lo que tramas, ¿eh? —murmura la mujer del dictador con un tono de voz astuto e incisivo, muy distinto al que utiliza habitualmente.

La mente de la señora de Zapp trabaja a marchas forzadas y docenas de preguntas la asaltan. ¿Por qué los sutums? ¿Por qué Boma? ¿Quizás Usungal está al corriente de la existencia de la ciudad oculta que hay en las antiguas bolsas de magma? ¿O quizás sólo quiere atacarlos por diversión? ¿Y cómo piensa hacerlo? ¿Y cuándo?

Sea como sea, no dispone de tiempo para responder a todas esas cuestiones

por importantes que parezcan. Debe aprovecharlo al máximo. Rápidamente, saca una pequeña cámara de un bolsillo y fotografía todos los planos y documentos que encuentra encima de la mesa. Después ya tendrá tiempo de estudiarlos con tranquilidad.

Cuando ya ha obtenido las imágenes, va hacia una estantería dónde hay más mapas y documentos. Aun cuando ya tiene la respuesta que buscaba, quiere aprovechar la ocasión que se le ha presentado aunque sea un instante más, puesto que no sabe si tendrá otra vez la posibilidad de entrar en esa sala, sobre todo si Kurgo vuelve con Kisib y Aku regresa de su misión en Zink.

Los mapas son de varios puntos de Ereshkigal, especialmente de Zapp, Boma, Hurkel y Kur. En todos se han escrito varias indicaciones y también hay algunos documentos adjuntos, que Musnin no se entretiene en leer, sino que se apresura a fotografiarlos y los coloca de nuevo en su lugar.

Cuando ya lleva revisada la mitad de la estantería, oye una llave que se introduce en la cerradura. El horror se hace patente en el rostro de la señora de Zapp. Sabe que está perdida... Sabe que por mucho que se esconda, su marido la percibirá, si es que no lo ha hecho ya... Sabe que esta vez su papel de mujer estúpida y miedosa no la salvará... Sabe

que Usumgal, a pesar de ser su marido, no dudará en matarla si la encuentra ahí... Y sabe que ella no puede hacer nada ante el cetro del tirano. Sabe todo eso en el mismo instante en que oye aquel ruido metálico.

Pero ella es Musnin y su espíritu de lucha y supervivencia puede más que el miedo que la atenaza. Dando un par de largas zancadas, salta y se adhiere al techo, justo sobre la puerta. Si debe morir ahora, lo hará luchando. Aunque sólo consiga herir al cruel dictador que ha estado provocando la desgracia de su pueblo tanto tiempo, ya estará satisfecha.

La llave da las dos vueltas de rigor,

la puerta se abre y entra alguien. Y cuando Musnin está a punto de saltar, se da cuenta de que no es Usumgal quien ha entrado en la sala, sino alguien mucho más pequeño y mucho más joven. O mejor dicho, mucho más pequeña y mucho más joven. Es su nieta Mirnin que, temblando pero valiente, está accediendo al despacho privado de su abuelo.

Las habilidades sensoriales de la señora de Zapp no son demasiado elevadas, pero sí suficientes para percibir que a la chica el corazón le va a cien por hora y que tiene los nervios a flor de piel. Musnin sonrío. Debe de ser muy valiente para haber decidido entrar

en esta sala, y muy astuta también por haber conseguido la llave que le ha permitido el acceso. Sabiendo que su nieta no tiene ninguna posibilidad de detectarla, Musnin se desplaza discretamente por el techo hasta un pared por la que baja, y se esconde acto seguido detrás de un tapiz.

La joven Mirnin se acerca a la mesa y observa el mismo mapa que hace un instante ha visto su abuela. Lo coge y sigue las líneas y los signos que hay trazados en él. Le cuesta bastante más que a Musnin leer los signos militares, pero finalmente comprende por dónde van las cosas.

—¡La madre que lo parió! —se le

escapa a la joven musdagur, menos discreta que la última lectora de los mapas—. ¿Atacar Boma? Pero ¿por qué? ¡Será cabrón!

A diferencia de su abuela, Mirnin, mucho más impulsiva e inexperta o quién sabe si más responsable y astuta, va hacia la puerta y sale rápidamente de la sala. Ya tiene la información que le hace falta y no se va a entretener ni un segundo más en un sitio, en el que ninguna excusa podría justificar su presencia. Cierra la puerta con cuidado y, tras dar rápidamente las dos vueltas de rigor, se aleja por el corredor.

Musnin sonrío una vez más, orgullosa de su nieta, mientras sale de

detrás del tapiz y regresa a la estantería para terminar el trabajo que tiene a medio hacer. Recuerda cómo era cuando tenía la edad de Mirnin y piensa que quizás, si hubiera sido tan valiente como ella, las cosas le habrían ido mucho mejor en la vida.

Y mientras acaba de hacer las fotografías, se da cuenta de que ya no volverá a ver a su nieta con los mismos ojos en la próxima reunión de la resistencia.

15

¡Piratas!

Apreciada Ishtar, comprendo la importancia de vuestra presencia en Shapla, en especial en la torre de los Conceptos, y también la necesidad de vuestra asistencia a la clase de nivel básico de teoría kuzubi...

Satam, el director de la escuela kuzubi, se encuentra de pie ante la pared de vidrio contemplando los jardines de Shapla, mientras habla mentalmente con Ishtar, sentada en una silla ante su mesa;

muestra una expresión de falso arrepentimiento por todo el follón que el día anterior causaron los xíbíts. Sin dejar de hablar, el director rodea la mesa.

—... *Aun así, debéis comprender mi posición como principal responsable del buen funcionamiento de esta torre en concreto... No es normal que los alumnos abandonen sin más los pupitres ni que se pongan a cantar, aunque no dudo de la calidad musical de la canción que entonaban...*

—*Bueno... De hecho, empezaron los xíbíts... Los niños y yo misma tan sólo nos añadimos... Es que era una melodía tan pegajosa...*

—Sí, precisamente este pequeño asunto de los xíbíts es el otro aspecto que quería tratar... Querida Ishtar... ¿Sois consciente de que, aunque sin duda son tan «monos» como decís, no tenemos espacio para una colonia de más de tres mil animales, por pequeños que sean? Estaréis de acuerdo conmigo en que no es coherente, ni posible, ni sostenible.

—Sí, sí, claro, claro... Si ya lo entiendo... ¡Pero es que no hay manera de sacármelos de encima! ¡Se lo juro! ¡Lo he intentado todo! Les he dicho mil y una veces que no me pueden seguir, que yo debo hacer mis cosas, pero es que esos bichos ni siquiera me

entienden...

—Sí. En efecto. El lenguaje de los xíbíts es uno de los muchos misterios por resolver en el planeta... Por eso, hasta que no asistáis a clase sola —sin ninguna colonia numerosa de seres vivos que os siga—, me veo obligado a pedir os que no volváis al curso básico de teoría kuzubi...

—¡Oh, no! ¿Me está expulsando? Pero que dirán mis papis... Ay, quiero decir... ¡Qué dirá Nakki! ¡Debo seguir el curso! ¡Todavía he de adquirir dos niveles en cada plano! Además, era muy interesante todo eso de los archivos kakásicos —asegura Ishtar simulando un interés que no tiene, pues

tan sólo está preocupada por la cara que pondrá Nakki cuando le digan que la han expulsado el primer día de clase.

—*¿Archivos kakásicos?*

—*Sí, los que integran la memoria del mundo y todo eso.*

—*¡Ah! ¡Queréis decir los archivos akásikos! ¡No los kakásikos!*

—*Sí, sí... ¡Ésos! ¡Era muy interesante! ¡Hablaban de un explorador que encontraba una planta en la selva! Yo me lo imaginaba como si fuera Harrison Ford, ¿sabe?, haciendo de Indiana Jones y descubriendo la planta. ¿Usted no?*

Por un instante Satam se queda pensativo, fuera de juego, intentando

comprender la totalidad de la historia que le ha contado la reina de los zitis, pero al fin desiste de ello y vuelve a la carga.

—*Bueno... No tiene importancia. Reina Ishtar, debo pedirlos que no asistáis más a clase hasta que arregléis el asunto de los xíbíts. Lo siento. Mientras tanto, podéis quedaros en Shapla sin ningún impedimento. Sin embargo, deberéis aseguraros de que los xíbíts no entren en las torres y permanezcan en los jardines. Y ahora, si me disculpáis, debo atender otros asuntos* —concluye el director invitando a Ishtar a irse.

—*Vale, vale... Voy a ver si puedo*

comunicarme con ellos de alguna forma... O quizás consigo esquivarlos o encerrarlos en una caja... o algo así... —murmura ella suspirando. Se levanta de la silla y coge su cetro—. Hasta la vista señor Satán. Vigile y no hable con desconocidos, ¿eh? Aunque le ofrezcan caramelos.

—Satam, apreciada reina Ishtar... Me llamo Satam.

—Eso, eso... Satam. Hasta la vista —dice ella, abriendo la puerta.

Al salir del despacho, el color amarillentoanaranjado le invade de nuevo las pupilas. Y es que el corredor entero está lleno de xíbíts que la miran con una simpática sonrisa de oreja a

oreja.

—¿Otra vez? —se sorprende Ishtar —. Pero... ¿Cómo habéis subido ahora? ¡¡Si estabais en el jardín, al pie de la torre!! ¿No sabéis que no podéis venir aquí? ¡Está prohibido! ¡No aceptan colonias de xíbíts! ¿No habéis visto una señal en la que pone que no se aceptan perros y otra que indica que no se permite fumar?

Aunque ella los regaña señalándolos con el dedo, los xíbíts no cambian su feliz expresión tras haber encontrado otra vez a su ziti. Parecen contentos sólo por el hecho de que les hable y algunos dan pequeños saltos mientras observan el movimiento del dedo de la reina,

emocionados.

—Va... Vamos, vamos, antes de que alguien nos vea aquí y me echen definitivamente de Shapla... —masculla ella, y echa a andar por el corredor pisando a los xíbíts, después de haber comprobado que es imposible hacerles daño de ninguna forma por mucho que los estires o los aplastes—. Todavía no entiendo cómo sois tan resistentes y, en cambio, el picotazo de aquel gusum casi matara a uno de la pandilla...

Entra en el ascensor y unos doscientos o trescientos xíbíts se apresuran a colarse con ella, hasta que se cierran las puertas. Los animalitos siguen sonriendo y emiten sonidos

ininteligibles, mientras que los restantes que se ha quedado fuera por problemas de espacio mascullan malhumorados desde el corredor:

—*Kuishki! Kuishki! Kurrupulo!*

—¡Estoy abajo! —les grita ella—.

Seguro que encontraréis la forma de bajar... Si habéis podido subir... no puede ser mucho más difícil...

Ishtar está a punto de pulsar el botón que la conducirá hasta el nivel cero, pero se queda mirando el número diez. De pronto tiene la sensación de que DEBE PULSAR EL BOTÓN DE ESE NIVEL. Y no se trata de una sensación suave, ni ligera, sino muy fuerte... Casi tan fuerte como la telepatía. Pensándolo bien, no

descubre ninguna razón para pararse ahí, pues es donde se halla el aula del curso básico de teoría kuzubi y, como le ha dejado muy claro el director, ella no tiene nada que hacer allí. A pesar de todo encuentra la excusa de pasar un momento para decir adiós a los alumnos, antes de irse. Además, ahora sólo la rodean dos o tres centenares de xíbíts...

Así pues, pulsa el botón del nivel diez.

El ascensor se pone en marcha y algunos xíbíts saltan de emoción al notar que están bajando. Ishtar no se puede sacar de la cabeza la extraña sensación que ha tenido y todavía no sabe muy bien por qué ha decidido volver a ese

piso. Sin embargo, piensa que seguramente no entrará en el aula.

Una ligera nota musical del ascensor anuncia que ya han llegado a su destino, y las puertas se abren franqueando el paso. En el momento en que la reina de los zitis pone el pie en el pasillo, como si con su gesto hubiera activado un mecanismo automático, todo explota.

O al menos ésa es la sensación que tiene ella cuando las paredes y las columnas del corredor y de las aulas revientan ruidosamente y se desperdigan trozos de ellas por todas partes. Por instinto la joven reina se lanza al suelo y se cubre la cabeza con los brazos mientras mira de reojo a su alrededor

para tratar de entender qué está pasando.

Es entonces cuando se percata de un hecho bastante extraño: las paredes no estallan en su totalidad, sino parcialmente; parece como si se rompieran horizontalmente en un punto, una línea recta de unos diez centímetros de altura. Así pues, se ha producido un gran corte que atraviesa por completo la torre, igual que si la hubieran segado con una espada gigante. Pero eso no es todo, puesto que el corte está hecho ligeramente en diagonal y provoca que la mitad superior del edificio se desplace de lado, primero despacio y luego más rápido, hasta que cae al vacío.

De modo que el que hasta ahora era un décimo piso de un total de veintiuno se ha convertido en una terraza improvisada, y ha dejado a todos sus ocupantes a la intemperie.

Ishtar, absolutamente patitiesa, levanta la cabeza cubriéndosela aún con las manos y trata de comprender qué ha ocurrido. Pero el caos y la confusión son terribles y desde su posición no puede ver qué pasa en el exterior. Casi sin pensar, su entrenada mente actúa:

Análisis de la situación - la torre de los Conceptos ha sido destruida. Once pisos de los veintiuno que la formaban han caído al vacío y se mantienen en pie los diez primeros.

Diagnóstico - sus propios puntos fuertes están claros: es la reina de los zitis y posee quince factores de habilidad (raramente existen kiitas que pasen de los cinco factores), además del cetro, del cual ha hecho bien en no separarse. Su punto débil es el desconocimiento de lo que está pasando. Sea quien sea quien haya realizado esta acción terrible, ha contado sin duda alguna con el factor sorpresa.

Estrategia - es doble: Primero, ayudar a la evacuación del edificio empezando por los niños que hay en esta planta, segundo, enterarse de qué está ocurriendo.

Plan de acción - tras el análisis, el

diagnóstico y la estrategia, el plan de acción sale solo. Nakki tiene razón, como siempre. Ishtar sabe perfectamente qué debe hacer a continuación.

Cierra los ojos y se concentra. Su habilidad sensorial detecta el terrible miedo de los ocupantes del edificio y la rabia de un grupo de gente que, aunque se halla en el exterior, se está acercando con rapidez. Son docenas, quizás setenta u ochenta... ¡Y todos kuzubis! Debe saber quiénes son. ¿Por qué unos kuzubis quieren destruir sus propias torres? Cambiando al plano mental, Ishtar trata de leerles el pensamiento. Le resulta sencillo, puesto que en todos se repiten tres factores clave: destruir,

saquear y la imagen de un niño. Bueno, también piensan en mujeres kuzubi de grandes pechos, pero esto no viene a cuento. Ishtar se concentra en el niño; se concentra en la imagen. ¡Es Kinnim! ¡Uno de los que se sentaba en primera fila en la clase de teoría kuzubi! Pero ¿por qué lo buscan? ¿Quién es ese niño?

Salta al plano conceptual. Se concentra en él. En el nombre, en la imagen y, finalmente, en su esencia. ¡Ya lo tiene! Sigue concentrándose para saber quién es y la respuesta es inmediata. ¡Kinnim es el heredero de los kuzubis! ¡Es nada más y nada menos que el sucesor de Kuzu! Pero ¿para que lo quieren esa gente rabiosa? ¿Quiénes son

esos kuzubis, que no dudan en utilizar semejantes métodos para raptar a su propio heredero?

Sin abandonar el plano conceptual, Ishtar separa la esencia del grupo de violentos que se encuentra prácticamente junto al edificio. ¡Ya lo tiene! Son... ¡Piratas!

—¿Piratas? —dice Ishtar en voz alta, y abre los ojos al salir del estado de concentración que había sido capaz de mantener hasta el momento—. ¿Piratas kuzubis? Pero ¿desde cuándo hay piratas kuzubis? Maldito Nakki... Me lo podría haber dicho, ¿no?

Entonces, arrojados desde el exterior del edificio, unos ganchos se

incrustan en las paredes cortadas. Parece que los lanzan los piratas kuzubis, pero desde su posición, Ishtar no ve nada. Así que cierra los ojos y trata de visualizar el edificio desde otro ángulo, para saber por dónde quieren entrar y cómo pretenden hacerlo. No lo consigue y, dándose por vencida, abre de nuevo los ojos.

Al hacerlo, su visión ha cambiado por completo: ya no contempla el suelo ni la pared derruida, como hace unos segundos, sino los jardines de Shapla y la torre de los Conceptos, y comprueba que la gran torre está cortada por la mitad y los once pisos superiores se han precipitado a los jardines y al río. Los

jardines, no obstante, son un caos, pues los kuzubis corren en todas direcciones, aunque se da cuenta de que están organizados: unos recogen y atienden a los heridos, otros ayudan a salir de las ruinas a los que han quedado atrapados y un tercer grupo se ha armado y hace frente a los piratas.

Ishtar echa un vistazo a sus pies que parecen colgar en el aire. ¡Está volando! Se halla exactamente en medio del cielo de Shapla, a unos quinientos metros de altura, viendo cómo la ciudad reacciona ante el ataque pirata. Y de repente lo entiende todo: está realizando un viaje astral. Aunque su cuerpo físico está en la torre que ve ante sí, su proyección

astral flota por encima de la ciudad. Y entonces... distingue los barcos.

Éstos son dos y están anclados a la entrada de la ciudad, donde el río todavía es navegable. Los cascos están contruidos con un gran caparazón de kushu e Ishtar recuerda que Nakki le contó que esas tortugas gigantes casi se extinguieron debido a tal práctica, y por ello se declaró ilegal. Desde su posición, vislumbra una especie de catapulta instalada en las cubiertas. Se concentra con facilidad y deduce que es el arma que los piratas han utilizado para atacar y destruir la torre de los Conceptos.

Con esa arma se puede lanzar una

cadena explosiva, que sale disparada y, cuando un objeto se pone en su camino, se enrolla a su alrededor y explota. Es habitual utilizarla en batallas navales, pues es muy útil a la hora de «cortar», literalmente, los barcos enemigos, pero los piratas han adoptado el mismo sistema para abatir la torre de los Conceptos.

Después de atacarla, se han aproximado a ella rápidamente y con unas potentes ballestas han lanzado los ganchos con cuerdas que están utilizando para escalar la fachada y llegar al décimo piso.

Pero ¿cómo han conseguido los piratas llegar hasta la mismísima entrada

de Shapla sin que nadie los viera? ¿Tan poderosos son que han podido llegar de incógnito sin que nadie haya detectado su presencia? La respuesta a esta cuestión aparece a su lado.

—*¡Ishtar!* —La reina oye que alguien la llama.

Se da la vuelta y ve al rey Kuzu, de pie a su lado, volando como ella por encima de la ciudad, aunque ya sabe que no es él, sino su proyección astral.

—*¡Hola, rey Kuzu!* —responde, feliz—. *¿Qué hace usted por aquí, fuera de su bonito cojín? Oiga, ¿sabe que tiene piratas en esta ciudad? Yo que usted estaría al tanto, ¿eh?*

—*Ishtar, ¡los piratas quieren*

secuestrar a Kinnim, mi heredero! A mí han conseguido inmovilizarme. El líder de los piratas es extremadamente peligroso y también muy poderoso, y ha logrado llegar hasta aquí gracias a un bloqueo mental colectivo. Debes evitar que vayan a...

Pero entonces, sin acabar de oír las palabras de Kuzu, la proyección astral de Ishtar desaparece del cielo de Shapla.

16

Turug



—Pero, señor Usumgal... ¿está completamente seguro de quererlo probar? No tenemos ninguna seguridad de que funcione. Diría más... lo más seguro es que no funcione porque se ha activado una potente protección en Can Sata que no permite abrir portales... Y, antes de probarlo, deberíamos repasar los cálculos que...

—¿Cálculos? ¿Qué cálculos? ¿Qué diablos quieres calcular en este maldito

laboratorio? —protesta Usumgal, y levanta las manos enseñando la estancia, en la que todavía hay un palmo de agua.

Los ordenadores se han estropeado, los apuntes se han borrado e incluso la pizarra brilla como Kili, acabada de lavar.

—¿No ves que aquí no se puede hacer ni un cálculo? ¡Ahora escúchame bien! Turug ya se encuentra en el punto donde debe abrirse el portal con el alterador que habéis modificado. Él será vuestro conejillo de Indias. Si muere durante el experimento, diremos que ha sido a causa de una angina de pecho.

El científico musdagur escribe con rapidez en el portátil que han instalado

provisionalmente para seguir los movimientos interdimensionales del pobre Turug.

—De acuerdo, de acuerdo... Pero que conste que nosotros tan sólo hemos aumentado la potencia del alterador. Aunque quizás no lo suficiente para conseguir traspasar la protección de Can Sata...

—¡No lo suficiente! ¡Cállate de una vez! Si vuelves a discutir mis decisiones te aseguro que será ésta tu última discusión. ¡No pienses! ¡Cumple órdenes! ¡Cuánto falta para que se abra el portal?

—Dos minutos y treinta dos segundos, señor —responde el científico

al instante.

—Muy bien. ¡Ahora cállate! —
ordena Usumgal, al tiempo que cierra
los ojos y levanta la cabeza en dirección
al cielo—. *¿Estás dispuesto, Turug?*

—*¡Sí, señor Usumgal!*

—*¡Muy bien! ¡Lo tenemos todo
perfectamente controlado! En menos de
dos minutos se abrirá el portal.
Recuerda tu misión: cuando estés en
Can Sata, tienes cuatro minutos para
raptar a alguien y traerlo aquí. ¿De
acuerdo? Sin problemas. Secuestra al
que te caiga peor; a ese niño estúpido
o a los padres de Ishtar, pero
apresúrate. Los tres están en casa. No
pasa nada si te ven, ¡pero date prisa!*

—*¡Sí, señor Usumgal!*

Y, de nuevo, el mismo tiempo y espacio friccionan poco a poco entre ellos en dos dimensiones diferentes, hasta que se llega a un punto álgido, en el cual las dos realidades paralelas se encuentran separadas tan sólo por una fina capa de espacio y tiempo que no se puede desgarrar, salvo que alguien, como en estos momentos, active un alterador y éste abra una fina grieta, denominada portal, que aparece a la vez en las afueras de Kigal y la sala de estar de Can Sata.

Y el tidnum, que hasta entonces se hallaba en las afueras de Kigal, aparece en medio del desordenado comedor de

la casa de Ishtar.

La primera reacción del urgug —esa facción de tidnums de naturaleza peligrosa e inestable— es la de adoptar la posición de defensa y echar una rápida ojeada a la sala. Está desierta. No hay nadie. Pero a la vez está llena a rebosar de toda clase de cosas: una canoa repleta de cojines, una hamaca que cuelga del techo, un mar de porexpan en la entrada... Y cajas... Muchas cajas... Grandes... Muy grandes... Quizás exageradamente grandes...

El urgug se extraña; no se imaginaba que en la Tierra todo fuera tan grande. No había estado nunca en ese planeta,

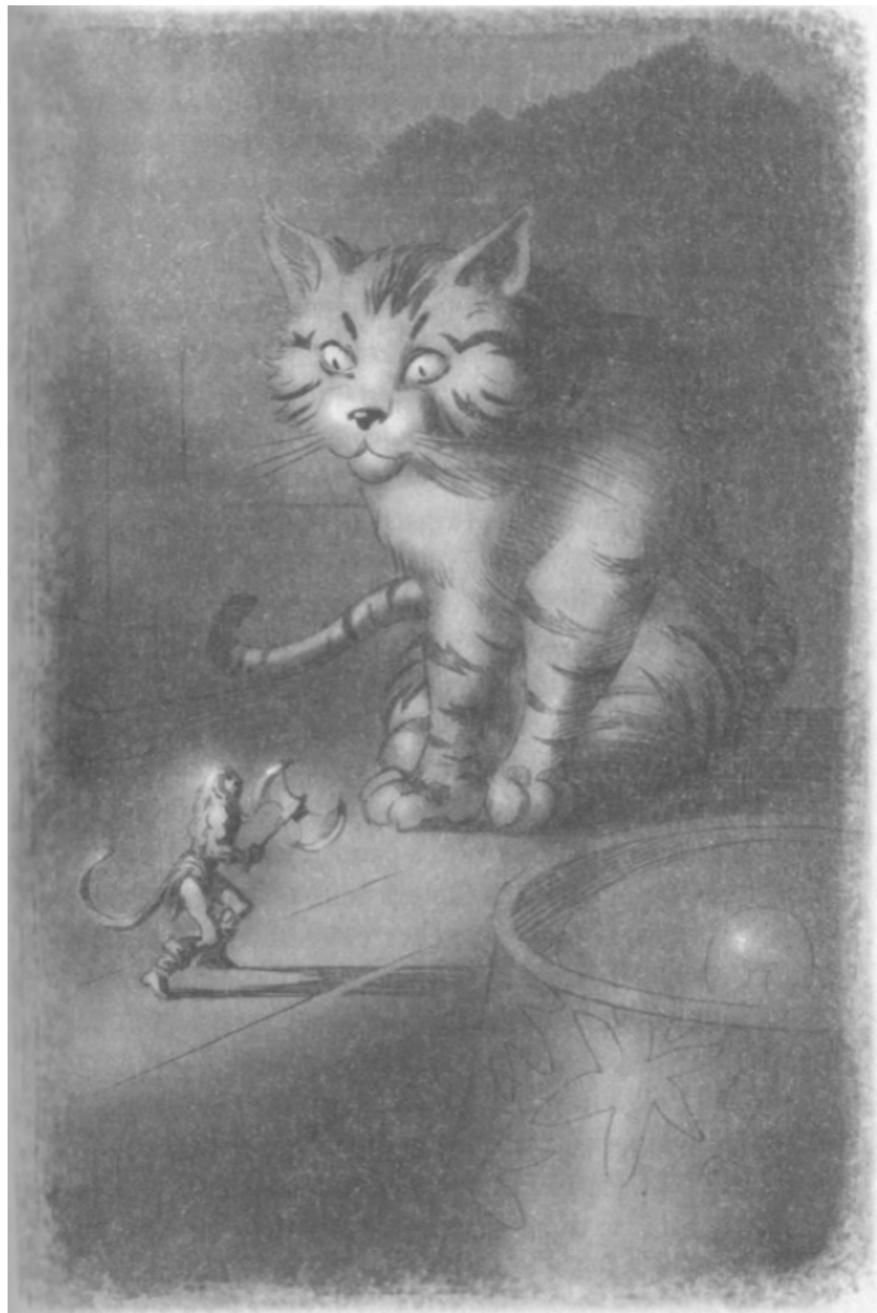
pero algunos compañeros que le han contado sus aventuras jamás han mencionado el hecho de que un sofá sea tan alto como una casa, o una bola de porexpan tenga las dimensiones de una pelota, ni las puertas de las casas dispusieran de una altura parecida a las de la entrada del castillo de Zapp.

Y mientras piensa en esas extrañas realidades, un rugido enorme y profundo a su espalda casi provoca que se le salga el corazón por la boca. Acobardado como pocas veces se ve a un urgug, Turug se da la vuelta con lentitud para contemplar ante sí al monstruo más poderoso, peligroso y feroz que haya visto jamás.

Ni el ataque de rabia más salvaje de Usumgal se podría comparar a la mirada asesina con que lo está observando ese depredador gigante. Los ojos, inyectados en sangre, denotan frialdad y crueldad; las zarpas son armas despiadadas con las que, seguramente, atrapa a sus víctimas, y los dientes, entre los que destacan dos grandes colmillos destructores, deben de servirle para destrozarlas del todo. Es la expresión máxima de la maldad. Turug se queda absolutamente helado al ver a *Grati*.

La gata de Ishtar, por su parte, observa curiosa a aquella especie de ratita que ha aparecido de la nada. Está inmóvil frente a ella y parece que le

devuelve la mirada. Como felina, reconoce en aquel pequeño ser un miembro de su rama evolutiva, pero no entiende del todo por qué es tan y tan pequeño, ni por qué tiembla al verla, como si transpirara miedo en estado puro. Finalmente, decide jugar con él un rato; así se divertirán. Y, jugando, le da un empujón con la pata.



El urgug sólo percibe que el felino gigante y asesino lo ataca. Y sucede a tal velocidad que no puede hacer nada por impedirselo. Su potente zarpa es tan rápida que ni la ve cuando lo embiste brutalmente y, del porrazo, le tira el alterador y el hacha y lo manda hacia una cueva gigante.

Grati contempla, divertida, cómo el animalito va dando tumbos hasta esconderse bajo el sofá. Se ha animado a jugar al escondite con ella. Contenta, salta, coloca el culo en pompa, estira una pata al máximo y busca a tientas a su nuevo amigo bajo el mueble.

El pobre Turug observa al monstruo que, no contento con el primer ataque,

salta hasta la entrada de la cueva donde ha conseguido refugiarse y lo ataca con su zarpa sanguinaria una y otra vez tratando de descuartizarlo. Se apresura a correr hasta el final de esa extraña cueva llena de polvo.

—*Grati...* ¿Qué haces? ¿Qué has visto? —pregunta Gerard, que entra en el comedor y ve a la gata buscando afanosamente debajo del sofá—. ¿Has vuelto a encontrar una rata? ¡Déjala si lo es, eh! Ya sabes que no queremos que juegues con ellas, ¡que están sucias!

La gata ignora a Gerard. Después de todo, los humanos son una rara especie inferior que sólo sirven para hacerle mimos y prepararle la comida... Ya

tiene medio morro debajo del mueble y busca a su nuevo amigo, que está allí dentro, jugando con ella.

Ahora el urgug lo entiende todo: ese monstruo mutante, de fuerza y velocidad tan excepcionales, no puede ser otra cosa que uno de los dioses de los tidnums. El portal dimensional no lo ha llevado a la Tierra, sino al hogar de los dioses, y por eso se arrodilla y, juntando las manos en señal de ruego, pide clemencia.

—¡*Grati*, jolines! —se queja Gerard—. ¡Que dejes a las ratas te digo! ¡Por qué nadie me hace caso? ¡Ni papá, ni mamá, ni la gata! ¡Y mientras tanto, Ishtar debe de estar en su trono

gobernando un país, mientras le traen pasteles y le hacen masajes reales! Ya está bien, ¿no? A ver... ¿Qué tienes debajo del sofá? —Gerard se pone de rodillas y, con la oreja pegada en el suelo, mira hacia donde está hurgando la gata.

Comprueba que hay un montón de polvo, una pelota de tenis, algunas monedas, sobres de facturas antiguas que nunca se han abierto, unas bolitas de porexpan que han llegado hasta allá y... una extraña figura arrodillada, como si rezara o pidiera clemencia.

Gerard abre los ojos de par en par. Se incorpora, quedándose aún de rodillas, y mira a ambos lados del

comedor. ¿Es una broma? ¿Hay alguna cámara oculta? Se frota los ojos con fuerza y vuelve a agacharse para mirar otra vez debajo del sofá. Aquel ser todavía está allí, como si rogara por su vida, y *Grati* sigue estirándose tanto como puede, tratando de alcanzar con la punta de las zarpas al pequeño felino, tan simpático y campechano.

A Turug le parece que todo va de mal en peor. Sus ruegos no han conseguido otra cosa que se enfade el dios de los zitis, que ha aparecido también en la entrada de la cueva y lo ha observado dos veces, de hito en hito, con evidente odio. Ahora los dos dioses están en su contra. No tiene salvación.

Sabe que está perdido.

Su única posibilidad es volver a cruzar el portal, que lo ha dejado en este lugar horrible, para salvar su vida volviendo a Ki con los mortales, allí donde los dioses no suelen bajar nunca. Sus astutos ojos de felino buscan el alterador y lo descubren rápidamente: está fuera de la cueva, más allá del dios de los zitis, justo en el lugar en que el dios de los tidnums lo ha embestido antes. Su única posibilidad es llegar hasta él.

Reuniendo todo el valor de urgug que le queda, el pequeño kiita echa a correr hacia la salida de la cueva, en dirección al alterador. Sólo lo alcanzará

si es lo suficientemente rápido. Cuando decide salir de la cueva, el dios de los zitis también sale volando mientras entona su terrible grito de guerra.

—¡¡Mamá, mamá, mamá, mamá!! —chilla Gerard tras dar un salto hasta caer encima del sofá, cagado de miedo al ver a aquella especie de rata vestida que anda sobre dos patas—. ¡Debajo del sofá hay una rata que anda con dos patas! ¡Y ha tratado de atacarme! ¡Mamá! ¡Mamá! ¡Mamáááá! —grita una y otra vez, cada vez más fuerte, esperando que el grito de socorro llegue a su destino salvador.

Y unos metros más abajo de donde se está celebrando esta extraña

performance, Iduh tiene su particular ataque de estrés, mientras comprueba los monitores de la sala de control.

Aparte de que ya hace seis horas que Bastian debería haber vuelto de su pequeña excursión de ocho minutos a Zink para ir a comprar licor de kilmet, un momento antes se ha abierto un portal dimensional en el comedor de Can Sata, a pesar de la protección contra la apertura de portales no controlados dentro del perímetro establecido por Nakki.

Le cuesta entender cómo ha podido suceder eso, pero todavía le parece más extraño cuando analiza las lecturas del ordenador. Y es que el portal de las

narices es siete veces más pequeño de lo que debería ser. Parece como si, al haber conseguido atravesar la protección de seguridad, la obertura de ese nuevo portal hubiera logrado alterar las proporciones del espacio-tiempo.

Para rematarlo, cuando Iduh da una ojeada a las lecturas sobre la forma de vida que ha cruzado el portal, obtiene como respuesta un nuevo imposible, tanto o más difícil que el primero. Y es que las lecturas revelan que es un urgug quien ha cruzado ese portal de poco más de diez centímetros de diámetro.

—¡Hala! ¡Un urgug! ¡Y por qué no un kushu real, con la Orquesta Filarmónica de Zink en su caparazón! —ironiza Iduh,

desesperado—. ¡Esto no puede ser verdad! ¡Sería un urgug del tamaño de un ratón! ¡Y eso es imposible!

En el comedor de Can Sata, un urgug del tamaño de un ratón juguetero acelera el paso un poco más para tratar de llegar al alterador. De pronto una zarpa gigante que ya conoce interrumpe su plan de fuga, se lanza contra él y lo hace volar un buen trozo.

Grati, contenta porque su amigo ha vuelto a salir para seguir jugando con ella, se pone una vez más con el culo en pompa, lo mueve en círculos y retrocede para coger impulso y saltar adelante. Y con la pata, sin ni siquiera notarlo, le da un pisotón a aquella versión reducida de

alterador. Quien sí lo nota y lo ve es el desesperado Turug, que se da cuenta de que, con la desaparición del alterador, se esfuma también su oportunidad de volver a casa.

Pero, como si se tratara de un último esfuerzo o un acto desesperado de venganza mecánica, el alterador ha sido capaz de conectarse y actuar por última vez en cuanto ha notado la presión que lo ha espachurrado. Y por eso, una vez más, el tiempo y el espacio coinciden en dos dimensiones diferentes en un mismo punto, desgarrado ligeramente por las últimas frecuencias enviadas por un alterador alterado que está agonizando en ese preciso instante.

Hemos de constatar que no se trata de un gran portal, sino del portal más pequeño que nunca ha llegado a abrirse en la Tierra. Ni siquiera parece de la misma intensidad que los otros. Pero es lo suficientemente grande para absorber a su pasajero justo antes de cerrarse. Y es así como *Grati...* desaparece de este mundo.

Al darse cuenta de que la mascota de Can Sata es tragada por una fisura en el tejido espacio-temporal, tanto Gerard como Turug no pueden hacer otra cosa que gritar al unísono:

—¡¡Aaaaaah!!

Turug lo hace de rabia y desesperación, porque su única

posibilidad de regreso ha sido destruida por su propio dios, justo antes de desaparecer. El grito de Gerard lo causa la visión de la gatita linda de Can Sata desapareciendo del comedor, como por arte de magia.

—¡Aaaaaah! ¡¡Aaaaaah!! —vuelven a chillar los dos señalando el punto en que había estado *Grati*.

Y entonces, oyéndose el uno al otro, se miran y, tanto por la sorpresa de encontrarse ante un ratón que habla y chilla, como por encontrarse frente a frente con el dios de los zitis, los dos gritones se señalan mutuamente y vuelven a gritar una vez más a pleno pulmón:

—¡¡AAAAAAAAAAAAAH!!

Después de este último chillido espantoso, ambos corren en direcciones opuestas buscando un lugar donde esconderse el uno del otro.

—¿Y bien? ¿Qué ha pasado? — pregunta Usumgal, impaciente, esperando de pie detrás del científico, que mira fijamente la pantalla del portátil.

La Fiesta de los Fríjoles



El día transcurre plácidamente en Urgal. Los dos soles iluminan los verdes cerros y el lago Kashkal, y una suave brisa refresca la región, de forma que para sus habitantes es un verdadero placer reposar en el césped sobre el que pueden realizar sin ningún problema su actividad preferida tras la guerra: nada.

Para estas jornadas de relax, el lugar preferido por los tidnums es el lago —el

único de la región— y no necesitan excusas para tomarse un día de fiesta, preparar un poco de comida y montar en un plis, plas una excursión.

Los jóvenes juegan en el agua, se bañan, corren y lanzan piedras para ver cuál rebota más veces en la superficie del lago. Los adultos prefieren descansar horas y horas en el césped sintiendo cómo calienta el sol y la suave brisa les acaricia la pelambreira.

Es fiesta mayor y por eso las tidnums, siempre tan caseras, también están allí. Dotadas de una constitución mucho más delicada que ellos, son esbeltas y ligeras y recuerdan a las panteras más que a los tigres. Suelen

llevar la cola desenrollada y levantada, pero no a modo de cinturón como suelen ponérsela los chicos; tienen la piel cubierta de pelo corto y no dejan que les crezca melena porque la consideran excesivamente molesta; orejas puntiagudas y la característica nariz felina rematan sus rasgos, además de los dos pronunciados colmillos que caracterizan a la raza.

En fin, todos reposan a orillas del lago en aquel punto intermedio, donde parece que se duerme aunque se esté despierto. El silencio, la quietud y la calma reinan por doquier en ese día plácido y reposado en la feliz villa de los tidnums.

Pero, una vez más, el tiempo y el espacio —en dos dimensiones diferentes — se encuentran en una misma realidad, gracias a los tejemanajes de un alterador alterado. De tal manera que a unos doscientos metros de altura, precisamente encima del lago Kashkal, el aire, el tiempo y el espacio se desgarran y aparece un extraño agujero de la nada. O, mejor dicho, un enorme, o incluso, gigante agujero. Y de éste, como no podía ser de otra forma, sale un grande, enorme y gigante pasajero.

Aproximadamente, la mitad de los tidnums, que en ese momento disfrutaban de un espectáculo de tal calibre, no han visto jamás abrirse un portal

dimensional. Los restantes sí han tenido esa oportunidad, aunque sólo algunos han contemplado un portal que tuviera más de tres o cuatro metros de altura. Pero ni siquiera éstos han visto, ni se han imaginado, cómo es un gato. Y mucho menos cómo es *Grati*. Y muchísimo menos cómo es una *Grati* gigante.

Porque eso es exactamente lo que ha salido del portal: una *Grati* gigantesca que se dirige de cabeza, a una velocidad de nueve metros y medio por segundo al cuadrado, hacia el mismísimo centro del lago Kashkal, en el que se sumerge, creando un pequeño tsunami, ante las miradas incrédulas de los centenares de tidnums que lo rodean.

A pesar de los primeros instantes de confusión de la gata, que no está demasiado acostumbrada a viajar entre dimensiones, hay un hecho que tiene muy claro y la impulsa a volver en sí en un santiamén: el odio profundo y genético que tiene al agua. Y el hallarse sumergida en pleno lago Kashkal, del cual ha vaciado buena parte al zambullirse en él, es suficiente para que se ponga a cuatro patas casi a la velocidad de la luz y, de forma imperceptible a la vista humana e incluso a la tidnumita, pegue un salto a ciegas desde el agua dispuesta a aterrizar en una zona segura.

Los innumerables tidnums,

confundidos también unos instantes, puesto que no están demasiado acostumbrados a ver gatos gigantes cayendo al Kashkal y casi vaciarlo, vuelven en sí con rapidez y reconocen de inmediato la amenaza potencial que representa aquel visitante del todo inesperado.

El animal tiene los ojos inyectados en sangre que denotan frialdad y crueldad; unas zarpas que parecen armas despiadadas con las que debe de atrapar a sus víctimas, y unos dientes, de entre los que destacan dos largos colmillos destructores, que seguramente le sirven para descuartizarlas. En fin, los tidnums creen que la gata gigante representa la

expresión máxima de la maldad, aunque su actividad actual sea tan inocua como lamerse una pata y frotarse una oreja.

Vaya... Podríamos decir, sin miedo a equivocarnos, que el caos más absoluto reina en esos momentos en Urgal: todos los tidnums corren, asustados, alejándose de la zona donde ha aterrizado el monstruo, tras su caída de la nada y de su veloz carrera desde el centro del lago. ¿O no?

Porque hay dos tidnums que no se han movido ni un centímetro y, sentados todavía en el césped, observan el espectáculo con una tranquilidad total.

—Mashua...

—Dime, Nimur.

—Esto no es normal, ¿verdad? — pregunta el rey de los tidnums a su tío y Gran Consejero.

—Mmm... Pues ahora que lo dices... Mira, la verdad es que no lo sé... —responde Mashua mientras observa cómo *Grati* se sacude el agua moviendo todo el cuerpo (lo que provoca una gran lluvia de gotas), se lame la pata una vez más y se la pasa a ras de oreja, muy ocupada en peinarse —. Pero te diré una cosa, ¿eh? Yo, yo... no lo había visto nunca.

—No, ¿verdad que no? —repite Nimur.

—No... Ni por casualidad.

—Oye... Y ¿tú crees que será

peligroso?

—Una cosa está clara... Si es peligroso, el tema está jodido. Porque será un peligro muy gordo... Un peligro gigante, diría yo.

—Si, claro está... Ya me lo parecía. Oye... Y en caso de que sea peligroso... Me pregunto si debe de ser comestible. ¿Tú crees que si lo fuera, tendríamos suficiente espacio para guardar su carne?

—Hombre... Yo en casa puedo buscar un espacio. Hasta se podría repartir entre la población, y aún así, sobraría muchísima. ¡Mira, con motivo de la Fiesta de los Fríjoles, podríamos organizar una barbacoa e invitar a todo

el pueblo ofreciéndoles lo que no se haya podido congelar!

—Pero, Mashua, tampoco conseguiríamos acabárnoslo, ¿eh?

—No... Seguramente no. Cabría la posibilidad de invitar a los anzuds y dejarles que se llevaran las sobras a casa... Las podrían envolver en papel de aluminio y tendrían carne para varios días.

—Lo que me preocupa son los huesos... Porque no pretenderás dejarlos por aquí tirados, ¿verdad? Que te conozco.

—¡Oh, no...! Seguro que les encontraremos alguna utilidad. Quizás nos servirían para hacer armas o la

estructura de una tienda... No... Calla...
¡Ya lo tengo! El otro día leí en una revista cómo aprovechar los huesos para hacer sopa.

—Pero... ¿Tú sabes leer, Mashua?
—pregunta Nimur, sorprendido.

Mientras los dos tidnums acaban de ponerse de acuerdo sobre la posibilidad de que *Grati* sea un peligro potencial y, en caso positivo, qué será necesario hacer con sus restos, la gata ha terminado de una vez su limpieza corporal habitual, después de un remojón imprevisto, como el que se ha dado, y se dispone a echar una ojeada alrededor.

No tiene la más remota idea de cómo

ha ido a parar del comedor de Can Sata a aquel lugar tan extraño, pero le gusta y se siente cómoda. Los dos soles la calientan y la región en sí misma le produce un efecto tranquilizador.

Prestando atención al entorno más próximo, descubre, sorprendida, que al otro lado de aquel charco tan grande que la ha dejado empapada, hay un grupo de pequeños felinos, parecidos a su nuevo amigo, el que se ha quedado en Can Sata. Contenta de encontrarse con ellos, se les acerca sin manías para comprobar si son tan juguetones como su pariente.

Los tidnums, a la espera de los movimientos de aquel ser gigantesco, se encogen vergonzosamente cuando se dan

cuenta de que, con pasos largos y felinos, se dirige hacia ellos; lo más probable es que tenga la intención de atacarlos. La reacción de los tidnums ante ese hecho terrible y lamentable es clara: echan a correr por todos lados y se desperdigan por la zona en busca de refugio.

Grati se pone muy contenta al ver que sus nuevos amigos son también juguetones y se han puesto a correr para que ella los atrape. Sólo hay dos que se han quedado quietos con cara de aburridos. Supone que no deben de tener ganas de jugar y pasa de largo por su lado para ir a jugar con los otros, mucho más divertidos.

Los tidnums son rápidos pero, por mucho que corran, es casi imposible que no sean atrapados por la gata gigante. Ella, juguetona, salta hasta donde cree que la están esperando y, con velocidad felina, los chuta con las patas, como si jugara con una de aquellas ratitas de goma que tiene en Can Sata, o con una de las bolas de lana tan divertidas. Los felinos vuelan por los aires a cada embestida de las grandes zarpas de *Grati*; algunos van a parar en medio del lago, otros caen encima de los demás y otros aterrizan directamente sobre las provisiones que habían traído de casa.

—Mashua, ese gigante asesino tiene una forma de atacar algo extraña, ¿no te

parece? Veo como sí... No sé... Mata poco, ¿no?

—Sí, a mí también me lo parece. No digo que echar así a los enemigos a mogollón no sea divertido, ¿eh? Pero matar de vez en cuando a alguno de ellos también tiene su gracia.

—Y a ti y a mí, ¿por qué no nos ataca? Ha pasado por aquí delante y ni siquiera nos ha mirado. ¿Te has fijado?

—Creo que es por que nos ha visto aburridos. Los otros corren y es más divertido atacar a las presas en movimiento, ¿no?

—Ahora que lo dices... Quizás sí. En el fondo, si en una guerra el otro ejército se estuviera quieto... No sé...

Sería algo aburrido, ¿no?

—¡Pues eso! ¡Claro que sí!

La que se lo está pasando pipa es *Grati*, pues hacía tiempo que no jugaba tanto. Los pequeños felinos no se cansan nunca de correr, contentos, y ella se va animando por momentos. Acaba de lanzar a dos o tres y ya tiene enfrente algunos más a su alcance, a punto para ser lanzados. ¡Esto es vida!

—De cualquier forma, me parece que deberíamos hacer algo —opina Nimur con expresión seria—. No pasa nada por un ratito, pero no creo que tener aquí a ese ser gigante sea sostenible.

—Quizás tendríamos que decírselo a

Nakki —propone Mashua.

—¿A Nakki? ¿Y qué pinta él en todo esto? —pregunta el joven rey de los tidnums.

—Hombre... A ver... Ese ser, sea lo que sea, ha venido a través de un portal, ¿no?

—Sí. Exacto.

—¿Y... quién controla toda la tecnología relacionada con los portales?

—Bueno, pues... Los zitis, claro está. Siempre han sido ellos los que...

—De pronto Nimur deja de hablar—. ¡Aaaah! Ya veo por dónde vas... El tema es que, como nosotros no sabemos qué hacer, lo mejor es que venga Nakki y se lo lleve. ¡Pues me parece muy

coherente! ¡Claro que sí! Cómo se nota que eres un buen consejero, ¿eh?

—Bah, no creas... Lo que pasa es que hace un montón de años que sólo me dedico a esto; la experiencia es un grado, ¿sabes?, y estas cosas salen solas.

—Oye, ¿tú crees que si lo llamo desde aquí me oirá?

—¿Llamar a Nakki desde aquí? ¡Uf! Lo veo un poco complicado, ¿eh? ¡Piensa que vive en la otra punta del hemisferio! Creo que deberías intentarlo por telepatía...

—No, si ya decía yo que tu plan era demasiado genial para ser bueno del todo... Con la pereza que me da eso de

concentrarme y tal... Bueno y, a todo esto, cómo se lo está pasando esa pandilla que lucha con el monstruo.

—Mira, haremos una cosa: tú avisa a Nakki y, mientras llega, nos añadimos a la lucha.

—¿Sí? ¿Lo dices de verdad? ¿Te parece que podemos?

—Sí, sí... Tengo ganas de ver hasta dónde me puede enviar esa bestia de un empujón. ¿Qué te juegas a que llego yo más lejos que tú?

—¡Y qué más! ¡Si tú estás viejo y gordo! ¡Yo, en cambio, peso menos! ¡Si me lo propongo soy capaz de atravesar el lago de una tacada!

—¡Ja! ¡Qué más quisieras! —replica

Mashua pegándole una potente palmada en la espalda a su rey, golpe que, si lo hubiera recibido un ziti cualquiera, le hubiera provocado la dislocación de ocho o diez partes, por lo menos, de la estructura ósea.

—¿Que no? —dice el rey al incrédulo Mashua y, levantándose del césped, llama a *Grati* moviendo los brazos sin cesar—. ¡Ya verás! ¡Eh, eeeh! ¡Tú! ¡Ven aquí, ven aquí! ¡Eh, panzuda! ¡Atrápame si puedes! —chilla sin dejar de correr y saltar para llamar la atención de la gata.

Grati se pone muy contenta al ver que aquel otro pequeño pariente lejano suyo se ha animado también y se apunta

al juego. Así pues, se vuelve hacia él, inclina el cuerpo hacia adelante, baja la cabeza y, levantando el culo en pompa y cogiendo impulso con las patas de atrás, salta decidida hacia el nuevo tidnum chillón.

Los tidnums, al observar lo que ocurre, se conmocionan y se sienten orgullosos de su joven rey que, para alejar aquella gran amenaza de la población, se sacrifica por ellos y, haciendo de cebo, ha captado la atención del gigante asesino. Lo ven clarísimo: el buen rey Nimur está arriesgando su vida una vez más para salvarlos a todos.

—¡Eh, eh! ¡Que todavía no puedes

jugar! —dice Mashua, aún sentado en la hierba—. ¡Primero debes avisar a Nakki! ¿No te acuerdas?

—¡Anda! —dice Nimur dándose una palmada en la frente—. ¡Se me ha ido el santo al cielo! Bueno... Cinco minutos sólo, ¿de acuerdo? Juego cinco minutitos y después me comunico con él. ¡Porque si no, se la llevará y ya no podré hacerlo!

—Oh, Nimur... ¡Eres incorregible! —se desespera Mashua en el momento en que *Grati* se lanza encima del rey.

18

Belaabba



Hay un montón de formas de interrumpir un viaje astral: la falta de concentración, un ruido fuerte o, incluso, si se produce un hecho espontáneo. Pero un mordisco de xíbit en el dedo meñique es, sin duda, uno de los motivos más eficaces. Y esto es lo que le ha pasado a Ishtar.

—¡Aaau! —se queja la reina levantando la mano, de la que todavía cuelga el xíbit—. Pero ¿porque me muerdes ahora?

—*Xirriburibu!* *Kipiloka!* —

mascula el xíbit a duras penas, teniendo como tiene la boca llena de dedo, y señala con la vista el corredor.

Un par de piratas kuzubis han accedido a éste y se acercan decididos al lugar donde se halla Ishtar.

—¡Ah! ¿Me avisas que ya llegan los piratas? —dice ella al animalito, que ha aflojado las mandíbulas y se ha dejado caer de nuevo al suelo—. ¡Qué mono! ¡Muchas gracias!

Ishtar se da cuenta enseguida de que los viajes astrales son peligrosos porque dejan el cuerpo temporalmente indefenso.

Los dos piratas se aproximan al

rincón donde ella está, mientras los demás siguen subiendo por las cuerdas con las que abordan el edificio, como si se tratara de un barco al que estuvieran atacando. Van armados con espadas y ballestas, y también con cadenas, que son la versión reducida de la que han utilizado para cortar la torre. No hablan entre ellos, pero Ishtar oye con claridad sus voces telepáticas.

—*Veamos, ¿dónde está la clase? Debemos ser rápidos.*

—*Según el plano, debemos seguir este pasillo hasta el fondo y después girar a la derecha. ¡Vamos, date prisa! Ya has oído a Belaabba; no quiere que nos entretengamos ni un momento.*

Raptamos al heredero y regresamos sin tardanza. Él no podrá retener a Kuzu por mucho tiempo.

Ishtar no sabe muy bien como saldrá de ésta, pero tiene muy clara una cosa: no puede luchar sola contra los piratas y, por eso, descarta la confrontación directa y decide ir a buscar a Kinnim. Sale disparada hacia la clase, seguida de un montón de xíbíts, sucios de polvo pero sonrientes y con los ojos llenos de admiración por todo lo que ella hace.

Cada vez son más los piratas que llegan al décimo piso y, sin prisa pero sin pausa, se distribuyen por el edificio. Cada uno de ellos tiene órdenes puntuales y específicas: algunos deben ir

a buscar documentación variada, otros han de hacerse con todo lo que sea de valor y los restantes tienen la misión de destruir lo que no se puedan llevar consigo. Para esta última misión cuentan con la simtaga, una especie de alquitrán pegajoso y altamente inflamable que desperdigan por las aulas y despachos antes de prenderle fuego.

Poco a poco varios puntos de fuego arden en el décimo piso de la torre, cuyo humo se distingue desde el ático de la torre del Origen, donde Kuzu y Belaabba están haciendo su guerra particular, aunque a simple vista no parezca que estén peleándose. Kuzu sigue exactamente en la misma posición

en que lo ha dejado Ishtar cuando se ha ido con Uma, y el pirata está de pie, unos metros más allá, con los brazos tendidos y las palmas de las manos abiertas y encaradas en dirección al rey kuzubi, como si lo estuviera cogiendo a distancia.

Belaabba viste ropa ancha de colores blanco y negro, una cinta alrededor de la frente y una faja roja en la cintura, de la que cuelgan varias armas, a cual más destructiva. Pero éstas no son, ni mucho menos, las más peligrosas que posee. Las que en realidad le han permitido planear esta ambiciosa operación las tiene en las manos; concretamente, en los dedos:

diez anillos, uno en cada dedo, que brillan con intensidad.

Kuzu, aunque no lo parezca a simple vista, hace todo lo posible por moverse, pero sin éxito. Si aquella fuera una lucha justa, entre él y Belaabba, todo sería más sencillo. Pero en esta situación, a Kuzu casi le resulta imposible el simple hecho de decirle algo al pirata.



—No eres digno de ser llamado kuzubi, Belaabba. No lo eres ahora ni lo has sido nunca. Y si crees que conseguirás el poder gracias a esos anillos de Melam, que seguro que los has robado y matado por obtenerlos, estás muy equivocado.

—¡Jua, jua, jua! —se carcajea Belaabba—. Todo lo que quieras, pero ahora eres tú el que está inmovilizado y yo quien controla la situación. No te puedes ni mover. Sí, ya lo sé, no hace falta que me lo recuerdes... Tú tienes muchos más factores que yo en todos los planos... Pero yo dispongo de estos guapos, vistosos y prácticos anillos, o sea que ahora te aguantas, vejestorio.

—Ésta no es una confrontación justa, Belaabba. Esos anillos desequilibran nuestras fuerzas y...

—Sí, Kuzu, sí... Ya lo sé. Hago trampa. Y ¿sabes qué? Pues que me importa un comino. Tanta ética y tanta moral me joroba. Los anillos me hacen más fuerte que tú y puedo ganarte. ¡Ahora soy el Señor de los Anillos! ¿No lo ves? O sea que no tengo por qué aguantar tus aburridas charlas sobre lo que un buen kuzubi debe hacer y lo que no es aconsejable. Ahora ya no. Ya te aguanté bastante años atrás.

—Siempre has sido débil, Belaabba.

—Sí, y por eso he tenido que espabilarme. Y ahora, calla y escucha.

Cuando tenga a Kinnim, nos iremos. Estaremos un tiempo por ahí enseñándole cuatro cosas de la vida. Después de todo, sabemos que no está muy contento, aquí, contigo. Pero tranquilo, ya volveremos, ¿eh? Estaremos fuera unos días... Quizás unos diez o doce años... Hasta que el niño sea capaz de superar las pruebas del Oráculo. Entonces tú ya no serás rey y él sí... Ay, sí... Pero mira qué cosas... En esa época ya será uno de los nuestros... Y eso quiere decir que el próximo rey de los kuzubis será un pirata... Qué vueltas da la vida, ¿eh?

Al escucharlo, Kuzu se concentra con todas sus fuerzas para librarse del

bloqueo corporal al que está sometido y las manos de Belaabba tiemblan por la fuerza que debe hacer para mantenerlo quieto. Él también se concentra todavía más y Kuzu vuelve a perder el control que estaba recuperando.

—*¡Escúchame bien!* —sigue diciendo el pirata, ahora en tono más enfadado—. *Por mucho que luches y te esfuerces no tienes nada que hacer. Sé que no te puedo retener por demasiado tiempo, pero si lo suficiente para llevar a cabo lo que he venido a hacer e irme. O sea que más vale que te tranquilices y disfrutes del guapo espectáculo que hemos tenido la gentileza de ofrecerte. —Y mira las columnas de humo que*

salen de lo que queda de la torre de los Conceptos.

Y justamente allí, en el décimo piso, Ishtar llega al aula de nivel básico de teoría kuzubi, abre la puerta y entra. El aula es un desastre en miniatura. No hay techo y gran parte del suelo se ha desprendido y precipitado al piso de abajo. Todos los niños están en un rincón y Uma ante ellos, concentrada. Al ver a Ishtar, los pequeños kuzubis gritan y la profesora sale de su estado de tránsito.

—¿Alguien ha pedido una *pizza*? — pregunta Ishtar como quien no quiere la cosa.

—Ishtar, ¿qué haces aquí? Estaba

comunicándome con un grupo de anzuds para que vengan a ayudarnos. Hemos intentado salir del edificio, pero los ascensores no funcionan.

—¡Has avisado a unos anzuds! ¡Eeeh! ¡Bien pensado, Uma! ¡Ellos pueden sacarnos de aquí volando! ¿Cuándo llegarán?

—Están lejos. Pueden tardar una hora todavía.

—¿¿Una hora?? Pero... ¡qué dices! ¡Si los piratas están aquí mismo, en el pasillo!

—¿Los piratas? ¿Se trata de piratas? He notado su presencia, pero mis habilidades no dan para más. Sólo soy profesora y conozco la teoría, ¡pero no

tengo ni mucho menos tus dieciocho factores!

—Vale, vale... Veamos... Debemos pensar algo antes de que lleguen los malos, porque traen una mala leche que no te lo puedes ni imaginar. Creo que se han levantado con el pie izquierdo... Veamos... ¿Dónde está Kinnim?

Los dos piratas que tienen la misión de capturar al heredero están llegando ya al corredor del aula.

—*Es este corredor. La puerta del fondo, a la derecha. ¡Vamos, rápido!* — piensa uno de ellos mientras corre hacia el aula.

—*¡Muy bien! Recuerda el plan. Tú te encargas de la profesora y yo cojo al*

niño. Cuando lo tenga, disparo la bengala y regresamos al barco cagando leches.

Los dos piratas entran y descubren al grupo de pequeños kuzubis, atemorizados al fondo, y a la profesora concentrada ante ellos. El heredero también está allí, entre los otros alumnos. Los niños se asustan y gritan al verlos y la profesora sale de nuevo de su estado de tránsito.

—¿Qué pasa? ¿Quiénes sois? ¿Qué queréis? Sólo estamos nosotros. No hay nada de valor.

Sin decir palabra los dos piratas actúan según lo previsto: uno de ellos se aproxima a la profesora y el otro corre

hacia el grupo de alumnos para coger a Kinnim.

Pero cuando éste llega a donde está el grupo, el suelo del aula se lo traga de forma inesperada, aunque su breve grito y un ruido contundente revelan que ha ido a parar al piso de abajo.

Su compañero se detiene y, dando un paso atrás, revisa el aula con atención. En ese momento el grupo de niños y la profesora desaparecen ante los ojos del pirata, pero reaparecen en la entrada de la clase, junto con algunos xíbíts e Ishtar, agotada por el esfuerzo que ha representado proyectar mentalmente la imagen de toda la clase, combinándolo con un bloqueo mental de quinto nivel,

para esconderlos a todos de la vista de los piratas.

—¡Estoy reventada! —exclama mientras respira aceleradamente y, dejándose caer de rodillas, apoya las manos en el suelo—. Ostras, ostras, ¡¡esto es muy cansado!!

El pirata mira la zona en la que estaba la imagen de los niños y ahora no ve nada más que un gran agujero. Entonces lo entiende todo: han proyectado a los falsos niños en una parte del aula en que el suelo se había derrumbado. Por eso, cuando su compañero se ha acercado, ha caído al piso de abajo.

—Oiga, señor sushi... ¿Ya se ha

largado su amigo? ¿Sin decir ni adiós?
¡Que rancio, madre mía! —protesta
Ishtar, que ya se ha levantado y le dirige
la palabra al pirata que tiene enfrente.

—¡Aaaaah! —grita el pirata,
enfurecido—. ¡Pagarás caro tu
atrevimiento, ziti zarrapastrosa!

Y dicho esto, se saca una daga de la
faja y la lanza con fuerza contra Ishtar;
ha detectado al instante que ella es la
más peligrosa del grupo que tiene ante
él. La afilada hoja se clava directamente
en el estómago de la reina de los zitis
con tanta fuerza que la desplaza hacia
atrás. Todo ha sido tan rápido que ni los
niños, ni Uma, ni la misma Ishtar han
tenido tiempo de reaccionar.

Y justo entonces, cuando la reina de los zitis cae de culo al suelo, se produce un hecho insólito que nadie esperaba: al darse cuenta los xíbíts de lo que ha ocurrido, les desaparece instantáneamente la simpática sonrisa del rostro y enfocan las pupilas hacia el pirata que ha lanzado el arma.

La mirada de aspecto inocente de los animalitos cambia por completo: las pupilas, hasta entonces dilatadas, se contraen y se oscurecen y el blanco de los ojos se tiñe poco a poco de un rojo intenso; además, las cejas se juntan, furiosas, y todos vibran a la vez. Lo hacen como si la energía que desprenden los esté sobrepasando, igual que un

coche de competición cuando lo aceleras al límite. Parece que están calentando motores... hasta que uno de ellos salta a los pies del pirata.

Éste lo mira, extrañado; no ha visto en su vida un xíbit y todavía menos en tal estado, con esa especie de posesión demoníaca en el cuerpo... y, por si las moscas, coge la ballesta que lleva en la faja. Pero ni siquiera puede llegar a sacarla porque el xíbit es mucho más rápido que él.

—*Kiribito...* —dice lentamente el animalito con una voz profunda y temible—. *Kumulu... Kilopi!!!*

Tras decir esas extrañas palabras, que atemorizan a todo el mundo, el xíbit

abre la boca hasta límites insospechados, coge aire como si estuviera a punto de zambullirse en el agua y, cerrándola de nuevo... se hincha.

Pero no como un globo de feria, o una pelota de playa, o una de esas pelotas gigantes que una persona puede cabalgar y avanzar rebotando... sino que el xíbit se hincha de tal manera que su volumen adquiere el tamaño de un globo aerostático, de los que se utilizan para viajar instalados en la cesta que cuelga de ellos.

El efecto que provoca un xíbit al adquirir semejante volumen, en menos de una centésima de segundo, a los pies de un kuzubi —por muy pirata que éste

sea—, es el siguiente: el individuo en cuestión sale proyectado a tal velocidad que, antes de caer al vacío —a unos quinientos metros del lugar en que se encuentra—, revienta la pared del aula, cruza el despacho de Uma (cuya pared también revienta), regresa al aula de nivel básico de teoría kuzubi que, evidentemente, vuelve a atravesar, revienta una última pared y desaparece por fin de la torre de los Conceptos.

La cara de todos los que han disfrutado del espectáculo es de la más pura estupefacción. Incluso Ishtar, que por suerte vestía el jersey de lana de limp de su abuela y ha evitado que la daga le hiciera el más mínimo rasguño,

queda alucinada después de haber contemplado la excelente demostración del inesperado y terrible poder de los xíbíts.

Al comprobar que Ishtar está sana y salva, los animalitos vuelven despacio a su aspecto natural y les aparece otra vez la agradable sonrisa que los caracteriza. Se reúnen todos alrededor de la niña y vuelven a dar sus típicos saltitos mientras pronuncian alegres palabras ininteligibles.

—¡Madre de Dios...! —exclama Ishtar mirando a sus pequeños amigos —. Más vale no haceros enfadar, ¿eh?

—Ishtar... ¿Qué hacemos ahora? Hay todavía un montón de piratas en el

edificio... Y me temo que no podremos enfrentarnos a todos... —reflexiona Uma.

La reina de los zitis se sorprende de que una kuzubi como Uma le pida consejo, pero no permite que la situación la domine. Echa una ojeada a la habitación y, desde donde está, distingue las diversas torres de Shapla a través de la ventana. De pronto una idea le viene a la mente, corre hasta dicha ventana, mira hacia arriba y sonríe.

—A ver, peques... —dice volviéndose hacia los xíbits, que al ver que su Ishtar les habla, dejan de saltar y permanecen quietos y silenciosos observándola con atención—. ¿Quién de

vosotros sería capaz de repetir eso del globo?

A poca distancia del lugar en que la reina de los zitis está preparando su particular plan de acción, sigue la pelea inmovilista entre Kuzu y Belaabba, que ya está empezando a ponerse nervioso.

—*Qué... ¿Tus piratas tardan demasiado en capturar a un pequeño kuzubi indefenso de cuatro años?* — ironiza Kuzu.

—*¡Cállate! Pronto veré la señal, y entonces no reirás tanto, viejo estúpido* — piensa el capitán pirata, inseguro.

De pronto y ante la sorpresa de los dos, Ishtar aparece en la sala del Oráculo.

—¡Hola, guapos...! ¿Cómo va lo vuestro? ¿Bien? Pues por mí no os preocupéis, ¿eh? Id haciendo, que no querría interrumpiros... —dice la proyección astral de la reina de los zitis mientras mira por la ventana y, muy especialmente, al pirata—. *Un poco más a la derecha... Sí... Exacto... Ahora un poco más hacia arriba* —sigue diciendo Ishtar, sin dejar de mirar sucesivamente a la ventana y al pirata, al pirata y a la ventana.

—¿Quién eres tú? —le pregunta éste—. *¿Quién es ésta cría?* —le pregunta muy nervioso a Kuzu, con los brazos tendidos hacia el rey de los kuzubis, aunque a duras penas logra

mantener el bloqueo—. *¿Qué carajo está diciendo?*

—*Espera, espera...* —indica Ishtar—. *No tan arriba. ¡Exacto! ¡Aquí! ¡Muy bien! ¡A la de tres! Una...*

—*Pero... ¿Qué cojones pasa? Que alguien me lo explique de una vez...* —grita ahora Belaabba, nerviosísimo, pero sin poder moverse de su lugar porque, si lo hace, Kuzu recuperaría el movimiento.

—*Dos...*

—*¿¿¿¿Alguien puede responderme!!??* —exclama el pirata, nervioso ya del todo.

—*Y... ¡Tres! ¡Ahora!* —grita Ishtar, y se vuelve sin dudar hacia el capitán

pirata—. *Por cierto, mucho gusto en conocerlo, señor pirata. ¡Besos y hasta pronto! —le desea antes de desaparecer.*

En el mismo momento de su desaparición, el pirata que había caído al piso de abajo de la clase de los kuzubis, afectado por la trampa inicial de Ishtar, llega volando a velocidad frenética hacia el ático de la torre del Origen, revienta la pared de vidrio que hay ante Kuzu y embiste a Belaabba, que ni siquiera tiene tiempo de ver qué le ha caído encima. La potencia del golpe es de tal magnitud que los dos atraviesan volando la sala y van a parar al interior del ascensor, donde quedan

encajonados.

Y Kuzu, finalmente, se libera del bloqueo y recupera el movimiento.

19

Declaración de guerra



Escuchadme bien, ciudadanos de Zapp! —clama Usungal a través del equipo de megafonía—. Os he reunido hoy aquí para explicaros una tragedia. ¡Una tragedia injusta y abusiva!

El pueblo musdagur, reunido a las puertas del castillo, escucha a su señor sin demasiado entusiasmo. Usungal es un líder totalitario y absolutista y, año tras año, ha extorsionado a sus súbditos

con elevados impuestos y leyes intransigentes. Y, además, obliga a los musdagurs más jóvenes y fuertes a formar parte de su ejército, separándolos así de sus hogares.

—Todos sabéis que desde hace unos meses no llega agua potable a Zapp. ¡Ni una gota!

Al oír esas palabras, como ha previsto el listo dictador, los ciudadanos murmuran entre sí y prestan atención, curiosos. Y es que la falta de agua potable es su principal preocupación desde hace tiempo. Muchos de ellos aseguran que en el castillo tienen tanta como quieren y han llenado las calles de agujeros y excavaciones buscando las

supuestas cañerías de agua limpia que lo abastecen, sin ningún éxito.

—Pues bien... ¡Os comunico que mis espías, tras largos meses de profunda investigación, precisamente hoy me han entregado este informe! — indica Usumgal levantando una carpeta llena de papeles, que el pueblo se queda mirando hipnotizado—. Aquí, en estos papeles que tengo en mi mano, está el resultado de su duro trabajo. Este informe explica por qué nuestro pueblo pasa sed. ¡Este informe dice quién es el responsable de la sequía en toda la región de Ganzer!

El pueblo permanece en silencio y todos los ojos están fijos en la carpeta

amarilla, que Usumgal mueve desde la torre. Todos quieren saber las respuestas a estas preguntas: ¿Por qué no tienen agua y cuál es el motivo de una sequía tan pertinaz?

—En esta carpeta... —sigue diciendo Usumgal por los altavoces—... también hay soluciones. El informe explica dónde está el agua, dónde se esconden los ladrones que nos la han robado y cómo recuperar lo que es nuestro por derecho... Y ahora yo os pregunto... —El silencio es agobiante hasta el momento en que Usumgal grita tan fuerte como puede—: ¿QUERÉIS QUE LA ABRA?

Algunos musdagurs gritan que sí,

animados por la esperanza de saber la verdad, de resolver el misterio.

—¿Queréis saber qué dice? —
vuelve a preguntar el dictador.

El pueblo, que sigue mirando la carpeta y al dictador, repite su grito, al cual cada vez se añaden más voces.

—¿Queréis que os diga quiénes están robando el agua de vuestros hijos? —
grita una vez más el señor de Zapp.

La multitud, más y más exaltada a cada instante, continúa diciendo que sí con más energía cada vez, en respuesta a su dictador.

—Os diré quiénes son los ladrones. Síííí... ¡Digo ladrones porque no se trata de uno, ni de dos, ni de cien, ni de

doscientos! ¡Son millares! ¡Y todos viven ahora como reyes a nuestra costa, disfrutando y malgastando el agua que nos pertenece y dejándonos a nosotros este líquido insalubre que corre por nuestras cañerías! ¡Son ellos, ellos los que han vaciado nuestros ríos y pozos para abastecerse egoístamente! ¡Son ellos! Son... ¡los sutums!

El pueblo estalla en miles de voces, enfurecido ante aquella revelación inesperada.

—Sí, ¡son ellos! ¡El pueblo sutum es el responsable de nuestro padecimiento! ¡Un pueblo inferior! ¡Una raza inferior! ¡¡Unos indeseables que, tras perder una guerra que ellos provocaron y recibir

nuestro benévolo perdón, han vuelto a organizarse en la sombra para robarnos de esta forma tan cobarde y mezquina!!

Los musdagurs vuelven a gritar, ignorando voluntariamente la verdad y haciendo caso a su líder, que les da respuestas, que les da soluciones.

—Y... ¿sabéis por qué nos roban? ¿Sabéis por qué se quedan con el agua? ¡No la necesitan, no la quieren para nada! ¡Sólo la roban para debilitarnos! ¡Nos la roban para que muramos, para que nos pongamos enfermos, y entonces... atacarnos!

La multitud hierve de rabia. Cientos de musdagurs, colocados por el mismo Usumgal y distribuidos estratégicamente,

gritan consignas en contra de los sutums y tratan de convencer a los demás del robo que éstos han realizado, reforzando desde la misma plaza el discurso del dictador.

—¿Y sabéis qué es lo que debemos hacer? —pregunta Usumgal en aquel momento álgido—. ¿Sabéis cómo podemos recuperar lo que es nuestro y cómo podemos dar agua a nuestro pueblo? ¡Lo que debemos hacer es ir a buscarla! ¡Ir a recuperar lo que nos han cogido! ¡Tenemos que ir a Boma y coger lo que es nuestro! ¡Boma es nuestra! —grita finalmente el dictador levantando las manos ante un pueblo que estalla en una sola voz, clamando venganza.

—Sí... ¡Vamos a Boma! ¡Boma es nuestra! —gritan desde varios puntos estratégicos los musdagurs colocados por el propio dictador. Y de forma espontáneamente preparada la multitud empieza a repetir despacio un grito, a repetir un clamor:

—¡Boma es nuestra! ¡Boma es nuestra! ¡Boma es nuestra! —Usumgal, en posición de flor de loto, oye las exclamaciones en el interior del castillo, desde donde proyecta mentalmente en la torre su imagen, que ha hecho el discurso en su nombre y ahora se está despidiendo de forma señorial de la multitud.

La proyección astral se aleja de la

torre y, cuando los ciudadanos ya no la ven, desaparece, y el verdadero Usumgal abre los ojos en la sala del trono.

—Muy bien. A otra cosa, mariposa —dice el señor de Zapp—. ¡RAKNUD! ¡Entra!

La puerta de la sala se abre y Raknud, jefe del Ejército, entra y saluda a su señor con respeto.

—Prepara tres kushus, una unidad de musdagurs, una de urgugs y una de musens. Cuando estén listos, que salgan con destino a Boma. Debemos aprovechar la rabia del pueblo.

—¿Tres kushus, señor?

—Sí. Uno para los musdagurs y otro

para los urgugs. ¡De la unidad que ocupará el tercero me encargo yo! — masculla Usumgal con una sonrisa perversa—. Está reservado a un ejército de voluntarios civiles.

—¡Sí, señor! —acepta Raknud, saludando, y se marcha de la sala rápidamente sin hacer más preguntas.

Aunque la última incursión de Usumgal en la Tierra a través de Kadingir ha sido un fracaso estrepitoso, y ha dado como resultado la desaparición de Turug y la aparición de una extraña criatura gigantesca, su humor ha cambiado. En lugar de enfadarse y desear eliminar a toda la pandilla de ineptos científicos que lo

rodean, por algún extraño motivo que tan sólo él conoce, se podría decir que incluso está de buen humor. Y eso, teniendo en cuenta quién es y cómo es Usumgal, siempre resulta peligroso.

El dictador se dirige a paso ligero al nuevo laboratorio que han improvisado, tras la extraña inundación sufrida por el anterior. Por fin la fortuna vuelve a sonreírle. Y, casualidades de la vida, ha sucedido precisamente cuando sus dos consejeros están fuera de juego. Una vez más se da cuenta de que no puede fiarse de nadie y que para sacar adelante sus planes sólo puede contar con una sola persona: él mismo.

Ha sido él quien ha calmado a la

población con mentiras que se ha sacado de la manga; ha sido él quien ha provocado el odio de los musdagurs hacia los sutums; ha sido él quien ha tenido la idea de mandar a Turug a la Tierra con aquel alterador alterado y ahora, de nuevo, es él quien está desarrollando un nuevo plan que sólo él y su equipo de científicos conocen.

Al fin llega a la sala y entra sin llamar. El recinto no tiene balcones ni ventanas; tan sólo hay una gran mesa llena de ordenadores, portátiles, alteradores desmontados y varios científicos trabajando, concentrados. Usungal se dirige a uno de ellos.

—¿Podremos hacerlo? —pregunta

sin ceremonia alguna.

—Todo parece indicar que sí, señor. Se tiene la impresión de que lo sucedido ha sido causado por el campo de fuerza que protege Can Sata. Los ordenadores han captado las frecuencias y ya tenemos las lecturas. Ahora las estamos incorporando a los alteradores.

Una sonrisa de reptil se adivina en los labios de Usumgal y éste permite que su lengua bífida sobresalga. Después de todo, cuando parecía que sus planes estaban condenados al fracaso, la suerte le ha sonreído, ha vuelto a su lado. Aquel incidente en Can Sata le ha abierto un nuevo mundo de posibilidades; literalmente, un nuevo

mundo.

Y mientras Usungal sigue pensando en su plan, tres pisos más arriba, Mirnin no se queda atrás. Ella está en su escritorio. En una mano tiene un lápiz blanco, en la otra un pequeño papel negro. Debe escribir una nota urgente para la resistencia musdagur y mandarla por musen urgente.

Y es que los musens, unos pequeños pterodáctilos que normalmente viven libres pero a los que también han domesticado los musdagurs como aves de guerra, tienen muchas más aplicaciones aparte de las bélicas. Y una de éstas es la mensajería. Mirnin es una gran experta en el adiestramiento de

esas aves para enviar mensajes. De hecho, cuando entró a formar parte de la resistencia, no dudó en ofrecer sus servicios en este campo.

Así pues, poco a poco, ha ido robando varios musens del ejército de Raknud, de forma que actualmente cada miembro de la cúpula de la resistencia dispone de una de esas aves para comunicarse con el presidente de la organización secreta. Cuando alguien tiene información urgente, tan sólo debe mandarla en su musen.

Al fin Mirnin escribe:

REQUIERO REUNIÓN URGENTE.
DISPONGO DE INFORMACIÓN

CONFIDENCIAL.

GRAN PELIGRO.

La nota es breve, tal como le han dicho que deben ser las que se manden en estos casos. Sabe que no puede explicar nada a través de este método de mensajería, porque si los hombres de Usumgal interceptaran al musen, sabrían que hay un espía en el castillo.

Mirnin se levanta y se dirige a la ventana en la que su musen espera, reposando.

—¡Hola, Kasdal! —lo saluda con suavidad.

Al oír su nombre, el musen se levanta y Mirnin le enrolla el pequeño

papel en una pata, como si se tratara de una venda, y lo ata con un cordel. El papel, al ser negro como el ave mensajera, se vuelve casi invisible.

—*Gurotak* —dice la musdagur acariciándole la cabeza.

El musen abre las alas y de un impulso se eleva en dirección a las calles de Zapp. Mirnin lo ve alejarse y en pocos segundos lo pierde de vista, puesto que, aunque no sea de noche, en Ganzer siempre está oscuro.

Lo más probable es que, entre los musens mensajeros que ha habido en la historia de Ki, Kasdal se debe de sentir el más estúpido de todos. Y es que, por lo general, el objetivo de un pájaro

mensajero es hacer llegar información vital de un punto a otro. Siempre ha sido así. Son el canal de comunicación entre un emisor y un receptor.

También suele ser frecuente que la distancia que deben recorrer sea relativamente lejana. Es decir, tiene poco sentido utilizar un pájaro mensajero para comunicarse entre dos vecinos; parece mucho más fácil hacerlo a gritos desde la ventana. Y tampoco es demasiado lógico que se comuniquen así dos personas que viven en la misma casa.

Pues eso es exactamente lo que ocurre en este caso.

Pero este pobre musen todavía tiene

más problemas de coherencia, puesto que si, en general, lo más normal es sobrevolar el terreno en línea recta para ir de un punto a otro, en este caso su recorrido es más extraño. Cuando ya está llegando a las afueras de Zapp, invierte el sentido de la marcha, da una vuelta a la ciudad y regresa al castillo entrando por el otro lado.

Así es... Cada vez que Mirnin manda un mensaje al jefe de la resistencia musdagur desde su ventana de la torre del Este, jamás se imaginará que el pobre Kasdal se dedica a dar la vuelta entera a Zapp y vuelve a su punto de origen. Concretamente, un piso más arriba, en la torre de al lado.

El musen ya vislumbra la ventana de la torre del Oeste. Aquél es su extraño destino. Una ventana que se encuentra a unos escasos cuarenta metros de la que ha salido, pero, por motivos que se le escapan, no puede ir allí directamente, sino que debe dar aquella extraña vuelta por toda la ciudad que nunca comprenderá.

Finalmente, aterriza en el alfeizar de la ventana. Dentro ya lo están esperando.

—¡Hola, Kasdal...! ¿Ya estás aquí? —lo saluda el ocupante de la sala, que se levanta de su escritorio y se encamina hacia el pájaro con problemas psicológicos—. ¿Y qué me traes ahora?

¡Ah! Un mensaje... ¿Es para mí? Caramba, qué bien... ¡Gracias! —dice en tono suave mientras le quita el mensaje de la pata.

Lo desenrolla sabiendo perfectamente cuál es su contenido: una breve nota, seguramente muy genérica, escrita por Mirnin, en la cual avisa que tiene noticias importantes que comunicar y pide la convocatoria de una reunión extraordinaria.

—«Requiero reunión urgente. Dispongo de información confidencial. Gran peligro» —lee en voz queda el presidente de la resistencia musdagur, sonriente.

Es exactamente la nota que esperaba.

De hecho, estaba tan seguro de que aquella carta llegaría que hace unas horas se ha tomado la libertad de convocar la reunión. Así pues, mientras el presidente lee el mensaje de Mirnin, siete cartas negras se dirigen a varios puntos de Zapp para ser entregadas a los siete miembros de la cúpula de la resistencia musdagur convocándolos a una reunión urgente.

Tan sólo hay una carta que todavía no ha salido de aquella estancia: la dirigida al miembro más joven de la cúpula, Mirnin. La convocatoria todavía tardará unas horas en ser entregada, puesto que su destino es la habitación de la nieta de Usumgal, y si Mirnin la

recibe ahora, sospecharía a causa de la rapidez con que le ha llegado.

Y, además, se la entregará personalmente el presidente de la resistencia esa misma noche, mientras Mirnin duerma, como ha hecho con todas las cartas anteriores. Se la entregará la propia Musnin.

20

Zagtag



a noche es plácida y tranquila en Shapla. El cielo es negro y oscuro como el carbón, pero los miles y miles de estrellas que se ven en el firmamento iluminan tanto que se adivina la peculiar silueta de la ciudad, formada por las altas, finas y esbeltas torres kuzubis.

Nadie diría que tan sólo unas horas antes el caos, la confusión y el desconcierto reinaban en la capital de Zag. El único testigo de los momentos

de angustia pasados es la torre de los Conceptos que, segada a la altura del décimo piso, recuerda a la ciudad —y lo hará durante un montón de tiempo— el ataque pirata de aquella misma tarde.

Las ruinas que ocupaban la base de la torre han sido retiradas por los propios ciudadanos que, tras la derrota de Belaabba, se han dedicado de forma íntegra a hacer esa tarea. Por suerte, no ha habido víctimas mortales; la mayoría de pisos estaban vacíos en el momento del ataque y los pocos ocupados eran los primeros niveles, que han quedado intactos.

Sin embargo, han sido muchos los kuzubis que han debido recibir atención

médica, incluyendo a Satam, el director de la escuela, que en el momento del ataque se hallaba en uno de los pisos que han caído.

Desde la azotea de la torre del Origen, la más alta de la ciudad, Ishtar contempla Shapla a oscuras. Es una azotea plana, redonda, sin barandillas y su suelo es un inmenso espejo circular, que refleja el cielo estrellado, dando así la maravillosa impresión de que andas por el firmamento.

La reina de los zitis está sentada en el borde del círculo y balancea las puntas de los pies en el vacío. A su espalda, más de tres mil xíbíts se entretienen curiosos y sorprendidos

mirando su propio reflejo en el suelo y cambian de posición para ver si el espejo también lo refleja.

Ishtar no se cansaría nunca de contemplar Shapla desde aquel punto. Incluso distingue los dos barcos piratas anclados a la entrada de la ciudad, ahora con las velas recogidas y toda su tripulación en el interior; concretamente, en sus propios calabozos, donde los han encerrado tras la rendición.

Mientras contempla la magnífica obra de arte que es la capital kuzubi, recuerda el primer día que la vio. Fue desde la torre de la Estación cuando iba en el ascensor de vidrio con Nakki. Entonces no era reina todavía, ni tenía

casi ningún factor de habilidad, ni se imaginaba lo que le esperaba allá.

Desde el momento de su llegada a Ki siempre se ha sentido apoyada por todos sus amigos: Nakki, Galam, Ullah... siempre han estado con ella; incluso Golik la ayudó cuando fue preciso; Nimur, Zuk... todos han hecho que se sintiera segura y acompañada.

Pero esta tarde ha sido diferente. Ni siquiera Kuzu, el líder más veterano de Ki, ha podido hacer nada de nada por ella. Ha estado completamente sola. Y todavía más: todo el mundo estaba pendiente de lo que ella hiciera o dejara de hacer. No se puede sacar de la cabeza el momento en que Uma, la

profesora kuzubi, tan segura de sí misma dando clase a los alumnos y las alumnas unas horas antes, le ha pedido ayuda. ¡Le ha consultado acerca de qué se podía hacer! ¡A ella! ¡Abortar el plan de los piratas para raptar al heredero kuzubi! ¡La mismísima sucesión al trono de los kuzubis ha estado exclusivamente en sus manos!

—Pesa tanta responsabilidad, ¿verdad? —oye Ishtar a su espalda.

La reina se vuelve y ve a Nakki. Estirado y serio como siempre, el Gran Consejero está de pie apoyando una mano en su cinturón y aguantando el cetro con la otra.

—¡¡Nakki!! —grita ella.

Levantándose de un salto y pisando xíbts a porrillo, corre hacia él, se le echa encima y lo abraza—. ¡Oh! ¡Nakki! ¡Qué ilu volver a verte!

—Bien... Mmm... Sí —murmura el consejero sin saber muy bien qué decir, y le da unos golpecitos en la cabeza.

—Nakki... ¡La que se ha liado! —suelta Ishtar despegándose del consejero, aunque lo coge de la mano y lo conduce hasta el extremo de la azotea—. ¡Mira, mira! ¿Ves aquella torre rota? ¡Ha sido un pirata! ¡Era peor que la mierda de gato! ¡Se ve que tenía una colección de anillos de éstos de Melam, como el tuyo! ¡Después hemos sabido que los había robado de sitios distintos!

—sigue explicando casi sin respirar—. Han lanzado una cadena muy grande allá, en la torre. ¿Ves? ¡Y ha explotado todo! ¡Bum! ¡Y entonces otros piratas con muy mala baba querían raptar al heredero! ¡Que, por cierto, es un empollón que se sienta en primera fila! ¡Pero entonces yo he podido hacer un viaje astral! ¡¡Cómo tú!! ¡Y hemos dejado fuera de combate a un pirata! Y después...

Mientras Ishtar sigue su narración a una velocidad frenética y prácticamente ininteligible, Nakki la mira. La joven reina ha sido capaz de hacer frente a una situación más que complicada, gracias a sus aptitudes y sobre todo a sus

actitudes. Es exactamente igual que su abuela Nirgal. Cuando las cosas iban de mal en peor, siempre sacaba fuerzas e imaginación de donde fuera para resolver la situación.

—Sí, Ishtar... Ya me han contado tu interesante método para abatir piratas. La verdad es que no lo había leído en ningún manual de tácticas bélicas eso del lanzamiento de pirata.

—¡Uaaaaaala! ¡Ha sido genial! ¡Ha volado por toda la ciudad! ¡Uuuuuuf! Y ¡patapaaaam! Ha reventado la pared de vidrio de Kuzu y ¡pumbaaa! ¡Ha empotrado a Belaabba contra el ascensor! ¡¡Deberías haberlo visto!!

—¡Oh! Me lo imagino, no te

preocupes. Bien... ¿Qué tal si me lo sigues explicando de camino a Glik? — dice el Gran Consejero invitando a la reina a dirigirse a la puerta que da acceso al interior de la torre.

—¿¿A Glik?? ¿Ya he terminado en Shapla? Pero ¿no debía entrenarme aquí? ¡Debo aumentar mis factores! Sólo tengo... —De pronto Ishtar calla y recuerda las palabras de Uma: «Sólo soy profesora y conozco la teoría, ¡pero no tengo ni mucho menos tus dieciocho factores!»—. Oh... Espera... Tengo... ¡Madre mía! ¡Tengo dieciocho factores!

Y, tras decir esto, la reina de los zitis se pone a saltar por la azotea gritando que tiene dieciocho factores.

Evidentemente, como no puede ser de otra forma, los tres mil xíbíts y pico, contentos porque Ishtar salta y grita, la imitan, saltando también y emitiendo pequeños sonidos de felicidad, sin saber muy bien qué se celebra.

—Ishtar, me parece muy bien que estés tan contenta y te dediques a celebrarlo con tus amigos —comenta Nakki señalando a los xíbíts—, pero nos esperan en Glik. Y es urgente.

—¡Ah, sí! ¡Es cierto! —Ishtar deja de saltar—. ¡Vamos a Glik! ¡Olé! ¿Qué vamos a hacer allí? ¿Seguiremos con el entrenamiento? ¿Voy allá para lograr los tres niveles que me faltan?

—Mmmmm... Bueno... Podríamos

decir que sí. Pero no es ésa exactamente la causa principal... Ha habido un pequeño... gran... mmm... gigante problema y digamos que necesitan nuestra colaboración. Pero mejor será que no te lo cuente. Ya lo verás por ti misma. No podemos perder tiempo.

—¡Viva, vivaaaa! ¡¡Vamos a Glik!!
¡Veremos a Nimur y Mashua! ¡Y nos bañaremos en el Kashkal y tomaremos el sol y nos pondremos morenos! —grita Isthara volviendo a saltar entre los xíbits.

—Sí, todo lo que quieras, pero nuestro transporte ya nos espera en la torre de la Estación, o sea que si haces el favor de ir pasando... —indica Nakki dirigiéndose nuevamente hacia la puerta.

—¿En la torre de la Estación? —se extraña ella y, corriendo hasta el extremo de la azotea, se pone una mano a modo de visera, como si le sirviera para ver mejor—. ¡Ajá! ¡Ya la veo! ¡Está allí! —Señala una de las torres—. ¡Pues allí te espero!

Y, dicho esto, se acerca a los xíbíts, coge uno al azar y corre de nuevo hasta el perímetro de la azotea, desde donde salta y se lanza al vacío. Y es así como, tras casi tres meses en compañía del Gran Consejero, consigue que a éste se le desencaje la cara del susto que se lleva al ver a la reina —de la que es responsable— lanzarse felizmente al vacío desde más de ochocientos metros

de altura.

El espantoso susto desaparece en el momento en que ve cómo Ishtar vuelve a aparecer encima de una gran pelota gigante. Es el xíbit, que se ha hinchado como un globo, amortiguando la caída y rebotando con fuerza en dirección a la torre de la Estación.

—¡Juuuuuuupiiiiiii!

¡¡Yaaaaaaaahoooo!! —se escuchan los gritos de Ishtar en la lejanía.

Todos los restantes xíbites, al ver que Ishtar se aleja, no dudan ni un instante en saltar de la terraza para seguirla. Visto desde los jardines de la ciudad, parece como si una cascada de agua de color amarillentoanaranjado caiga por los

bordes de la torre del Origen. Estos xíbíts no se hinchan al llegar a tierra, sino que dan un par de saltitos para incorporarse y avanzan botando decididos para encontrarse con ella.

Mientras tanto, Nakki se ha quedado totalmente solo en medio de la azotea de la torre, en la que ahora, libre de xíbíts, se refleja el firmamento. Es como si estuviera solo en medio del universo.

—¡Oh, vaya...! He creado un monstruo.

Ishtar, rebotando a toda velocidad, nota cómo corta el viento; le recuerda el vuelo de un anzud. Con una mano se coge a la cabeza del xíbit, puesto que estos animalitos siempre hinchan el

cuerpo, y lo cabalga como si se tratara de un caballo; en la otra mano, levantada al aire, lleva el cetro. Cuando el xíbit desciende, ella se le agarra con fuerza, pero los pies y las piernas se le van hacia arriba al no disponer de estribos; y al rebotar el animalito contra el suelo y volver a salir proyectado, el culo y las piernas de Ishtar se enredan en la gigantesca pelota amarilla.

Se han ido acercando a la torre de la Estación, más baja que la de los Conceptos, y al haber perdido altura, calcula que puede aterrizar encima. Desde donde se halla, ve a algunos kuzubis que esperan al lado de un par de máquinas que le recuerdan las

catapultas. A medida que se acerca, comprueba que entre los kuzubis que la esperan están el rey Kuzu y Kinnim, su heredero.

—Muy bien, xíbit precioso... ¡Y ahora vete deshinchando, como hemos estado practicando antes! Vamos, despacio, ¿eh? —dice Ishtar viendo que ya falta poco para llegar.

El xíbit, sea porque no ha entendido las instrucciones de Ishtar, sea porque no acaba de controlar la técnica del deshinchado, abre la boca y empieza a perder aire como lo haría un globo hinchado hasta el límite. Y del mismo modo pierde por completo la dirección que llevaba y vuela sin ton ni son

alrededor de la torre de la Estación, de forma incontrolable, imprevisible, volátil y loca, hace piruetas y giros inesperados, hasta que aterriza repentinamente sobre unas matas de kleps y desaparece en su interior. Los kuzubis que esperaban a la reina se quedan mirando el arbusto sin entender del todo la maniobra de aterrizaje de Ishtar.

De repente ella reaparece de entre los arbustos esbozando una sonrisa.

—¡Ningún problema! —dice, feliz y contenta—. Toooooodo controlado. Estaba comprobando que no tuvierais pulgón en las plantas, pero he visto que están muy limpias y muy sanas.

¡Felicidades! —Y sale de la pequeña selva seguida del xíbit.

—Ishtar... —balbucea el rey Kuzu utilizando el habla por primera vez en muchos años—. Quiero darte las gracias de nuevo...

—¡Ooooh, ningún problema! —repite ella cortándolo, pues no se siente cómoda recibiendo agradecimientos—. Ya sabes. ¡Si otro día te apetece patearle el culo a unos piratas, me llamas y ya está!

—No, Ishtar... Lo decimos de todo corazón. Si no hubiera sido por tu intervención, Belaabba se habría llevado a Kinnim. Gracias a ti me he librado del bloqueo. Y con el capitán de

los piratas capturado, hemos podido obligarlos a rendirse. El mérito es sólo tuyo. Por eso quiero hacerte entrega de este presente —dice el rey kuzubi, y le ata a Ishtar un cordel de cuero alrededor del cuello con un pequeño cristal azul cilíndrico que cuelga en forma de racimo.

—¡Oh, gracias! No tenías por qué hacerlo... ¿Has gastado mucho dinero? ¿Tienes el tique? ¿Se puede cambiar?

—Escúchame bien, Ishtar. Éste es un cristal de Zusukibur. Consérvalo y llévalo siempre contigo. Si algún día estás en peligro, rómpelo. Sólo es necesario que lo lances con fuerza contra el suelo.

—¿Debo romperlo? Mmm... De acuerdo... ¡Lo recordaré! —dice ella poniéndoselo por debajo del jersey—. A cambio, ¡yo también os haré un regalo! —Mete la mano en un bolsillo y saca un trozo de udusar medio mordido.

—¡Aquí lo tenéis! ¡Esto es udusar! —indica, seria y solemne—. ¡Una verdura de excelente calidad, que únicamente puede encontrarse en Zink! ¡Plantadla, cultivadla y alimentad con ella a vuestros pequeños kuzubis! ¡Ya veréis cómo crecen fuertes y sanos, y os lo agradecerán con una preciosa sonrisa de delfín!

El rey Kuzu acepta ceremonioso aquel trozo de verdura azul, en el

momento en que se abre el ascensor y llega Nakki, acompañado de unos centenares de xíbíts que han podido colarse en él.

—¡Hola, Nakiiii! —grita Ishtar—. ¿Cómo has tardado tanto? ¡Me has hecho sufrir! ¿Tú crees que éstas son horas? ¡Y mañana tienes cole! ¡Madre mía! ¡No volveré a dejarte salir jamás por la noche! ¿Tú crees que debes hacerme padecer de este modo? ¿Tanto te costaba llamar para decir que estabas bien y que tardarías algo en llegar? ¡Estás castigado! ¿Me oyes? ¡No volverás a salir con estos amigotes tuyos hasta que te de permiso de nuevo!

—Reina Ishtar... No creo que saltar

de la torre del Origen para cabalgar un xíbit sea la conducta más apropiada de una reina... —suelta Nakki, ignorando de cabo a rabo el discurso que ella le ha largado, y saluda al rey Kuzu con una inclinación de cabeza—. Y ahora, apresurémonos; debemos ir a Glik.

El Gran Consejero pasa de largo la entrada de la estación y se dirige hacia los extraños artefactos que Ishtar ha visto mientras se acercaba cabalgando el xíbit.

—¡Nakki! ¿Adónde vas? El tren está aquí, ¿no lo ves? —dice señalando la entrada de la estación.

—No iremos en tren.

—¿Ah, no? Ah, es verdad... todavía

no hay vía hasta Glik. ¿Y cómo vamos a ir? ¿En kushu? —pregunta ella siguiendo al consejero, intrigada.

—No vamos en kushu.

—¿Acaso volando con un anzud?

—No vamos volando en anzud.

—¿Entonces? ¿Cómo diablos vamos a ir?

—Situaciones desesperadas necesitan medidas desesperadas, Ishtar. Iremos en zagtag. —Y señala dos artefactos.

—¿¿En eso?? ¿En esta cosa? ¡Pero si parece una catapulta! ¿Y qué hará? ¿Nos catapultará directamente a Glik? —pregunta Ishtar riendo y bromeando.

—Exactamente —contesta Nakki, y

se encamina hacia la cuchara de una de las dos grandes catapultas, en la que hay una gran esfera preparada para el lanzamiento.

—Vamos, Nakki, en serio. ¿Qué haremos? ¿Se abrirá un portal, o algo así?

—No. Nada de portales. Esto nos catapultará a Glik —afirma Nakki, muy serio. Pulsa un botón de la gran esfera, abre una compuerta y descubre que en el interior, totalmente almohadillado, hay un gran sofá con unas barras de sujeción.

—¡Oh, no! ¡¡No estás bromeando!!

—Yo siempre hablo en serio, Ishtar —asegura el Gran Consejero mientras la coge por las axilas y la coloca en el

interior de la esfera, ante la mirada intranquila de los xíbíts que se dan cuenta de que allí dentro no caben todos.

—¡Oh! Esto es una venganza por lo de antes, ¿no? En realidad esto no nos catapultará a la otra punta del Ksir, ¿verdad que no? —pregunta Ishtar al mismo tiempo que su consejero cierra las barras de sujeción y le abrocha tres cinturones de seguridad.

—Ishtar, esto es alta tecnología. Está todo calculado: la dirección del viento, la gravedad, el impulso, la fuerza, tu peso y dos mil quinientas variables más que sería poco eficiente mencionar. Tú tranquilízate, relájate y disfruta del viaje, que te parecerá corto. Yo iré en la

otra catapulta. ¡Hasta ahora! —Y, dicho esto, cierra la compuerta.

Los xíbíts empiezan a dar pequeños saltitos de intranquilidad, pues no saben por qué Ishtar está allí dentro. Nakki sube al otro artefacto, abre la esfera y se instala cómodamente en ella.

—*Rey Kuzu, ha sido un placer. Gracias por vuestra hospitalidad. Espero volver a veros pronto* — transmite Nakki, ceremonioso como siempre, antes de cerrar la compuerta.

—*Hasta la vista, Nakki, Gran Consejero de los zitis. Siempre seréis bienvenidos a Shapla.*

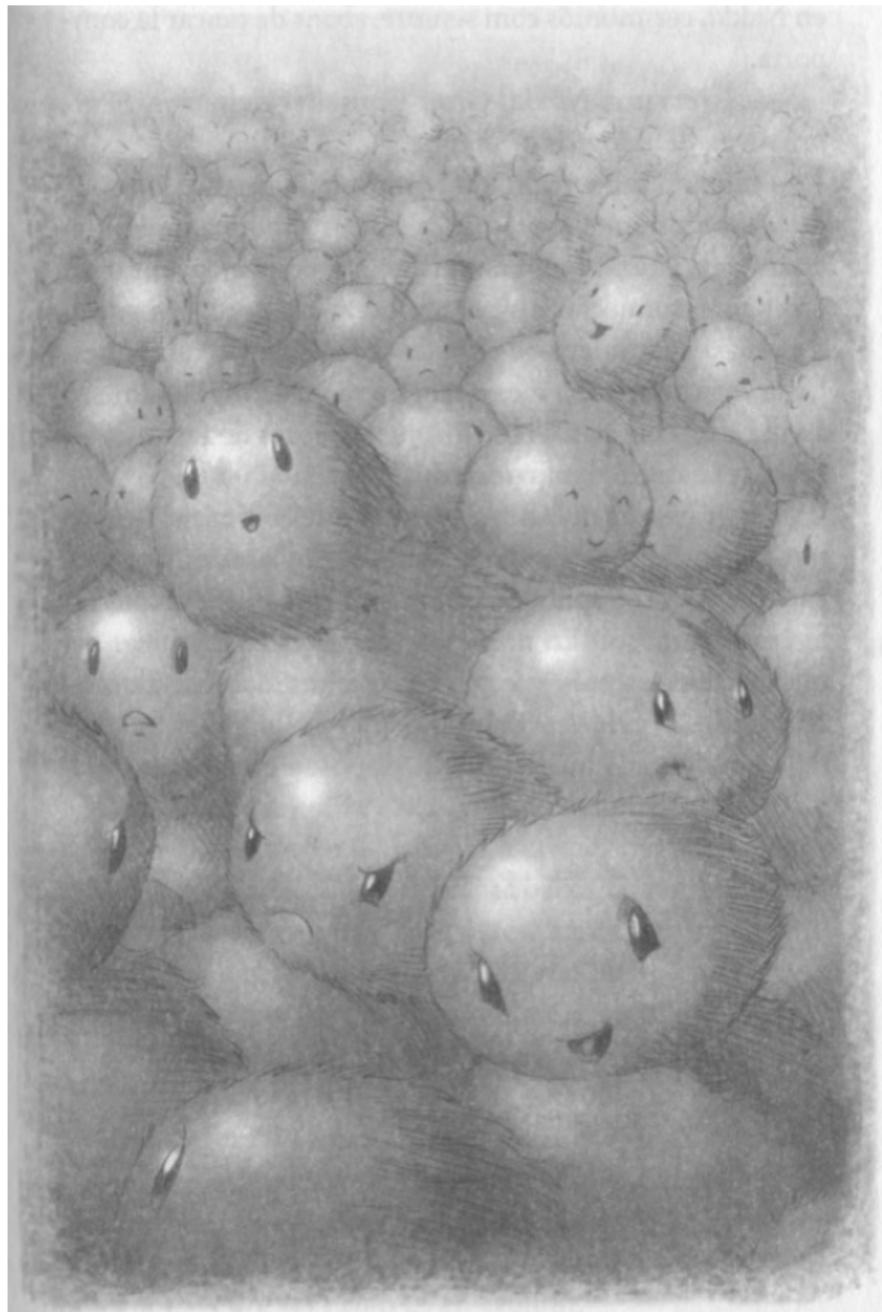
Cuando Nakki hace una señal desde el interior de su esfera a través de la

ventana redonda de un lateral, un kuzubi, que esperaba ante un ordenador conectado a los zagtag, pulsa un botón. Un ruido sordo de energía que se acumula sale de la base de las catapultas, se convierte en más y más agudo y más y más fuerte hasta que, finalmente, llega a un determinado grado y, tras hacerse el silencio, las esferas desaparecen.

Pero no desaparecen en realidad, sino que son proyectadas a tal velocidad que parece que se han esfumado. Al fin y al cabo es tan y tan rápido que ni siquiera los ojos de un anzud lo habrían percibido. En el tiempo que se tarda en cerrar los ojos, las dos esferas vuelan a

través del Ksir a quince veces la velocidad del sonido.

Y, una vez más, los xíbíts se ponen en marcha.



¡¡Joley, joley!!

No lo entiendo. Realmente no lo entiendo. ¡No tiene sentido! ¡Ni uno! —exclama Galam con la mirada perdida en el fondo del vaso, que gira una y otra vez—. ¿Qué sentido tiene? ¿Por qué? ¿Cómo?

—No te lo tomes tan a la tremenda, Galam —responde Bastian llenándole otra vez el vaso con licor de kilmet—. A veces cuanto más piensas las cosas, peor. Los árboles no te dejan ver el

bosque.

Los dos están sentados a la mesa de siempre, en Casa Bukret, un hostel al que Galam suele acudir para degustar chocolate a la taza. Como siempre también, la planta baja del bar está a tope. Sentados alrededor de mesas redondas de madera, mal repartidas por la sala, los clientes lo pasan genial y están relajados y contentos. En un lateral se halla la barra, donde el barman —un *tidnum*— hace malabares con una coctelera, hasta que se le cae al suelo, se desperdiga su contenido y lo ensucia todo.

—¿Los árboles? ¿Qué árboles?

—¡Es una forma de hablar, hombre!

Es una frase de Rabindranath Tagore, ¿sabes? Un escritor, premio Nobel de literatura en la Tierra. Quiere decir que si te obsesionas con una idea no la puedes ver tal como es en realidad.

—Pero ¿dónde están los árboles?

—¡Oh! No te preocupes, Galam. No pasa nada... —dice Bastian dándose cuenta de que, en el estado en que se encuentra el viejo sabio, no logrará que entienda nada.

—Es que no comprendo esto que ha pasado —repite Galam, preocupado de veras—. En primer lugar, un tidnum enviado a Can Sata logra atravesar la protección que habíamos puesto a los portales. Y en segundo lugar, para mayor

recochineo, ¡llega en versión reducida!
¡¡Y *Grati*, en cambio, pasa a Ki en
versión gigante!! ¿Por qué? Por los
bigotes de Nissi, en todo el tiempo que
llevo trabajando con Kadingir nunca
había sucedido un caso tan extraño. ¡Y
he pasado casi toda mi vida trabajando
en ello! —se queja, y vacía el vaso de
un trago.

—¿Y no encontrasteis nada en el
laboratorio de Usumgal que pudiera ser
un indicio? —pregunta Bastian
volviendo a llenarle el recipiente.

—No, ¡qué va! En absoluto. Casi
todos los cálculos eran incorrectos.
Andaban muy despistados. Y esto
también me sorprende. Si iban tan mal

encaminados y, además, les destruimos el laboratorio, ¿cómo diablos pudieron mandar al minitidnum a Can Sata?

—¿Así que destruisteis su laboratorio? ¿Estás seguro de que no quedó nada de nada?

—¡Claro que sí! ¡Yo mismo lancé una kiloe de trescientos mil litros! ¡Quedó inundado medio castillo! ¡Madre mía! Golik y yo salimos disparados por los conductos del aire, como si nos hubieran catapultado. ¡Deberías haber visto cómo se enfadó! ¡Durante todo el camino de vuelta me lo ha estado recriminando! ¡Incluso me ha dejado volver solo, pues me abandonó en mitad del camino diciendo que tenía cosas que

hacer! —Vuelve a beberse de un trago el contenido del vaso.

A estas alturas de la conversación, Galam parece algo confundido. El licor de kilmet empieza a hacerle efecto y sus palabras son cada vez más lentas y su habla más pastosa.

—Pues... Seguramente, tendrían otro laboratorio en alguno de los demás niveles, o quizás en otra torre, con el que detectaron una fricción y... ¡Oh! Quien sabe... pero, Bastian... esto es lo de menos. El problema principal es que un podtal, que se abre en las afueras de Zapp y va a petar a Can Sata, poco después se convierte en un podtal que va de Can Sata a Glik. ¿Cómo explicaz

esto? ¿Cómo puede ser? ¡*Grati* debería haber ido a padar a las afueras de Zapp otra vez! ¡No entiendo nada! ¿Qué diablos deben estar haciendo esos científicos docos?

—Quizás han encontrado una forma de hacer crecer a los que viajan de una dimensión a otra con los alteradores.

—No puede ser, Bastian. Los alteradores alteran el tiempo y el espacio, pero no a los que viajan. Los viajeros no cambian nunca. No se alteran nunca. De hecho, ¡ni siquiera cambian de lugar! ¡Es tan sólo un cambio de dimensión! ¡Y esto no tiene nada que ver con la parte física del cuerpo! No entiendo nada. Nada de

nada... —explica con cierta dificultad, visiblemente afectado por el delicioso licor.

El sabio vuelve a terminar la bebida que le ha puesto Bastian por segunda vez, y pone el vaso ante su amigo para que se lo llene de nuevo.

—Galam, quizás ya has bebido demasiado, ¿eh? —le advierte Bastian, aunque le sirve un vaso más—. Además, este licor era para Iduh, que debe de estar maldiciéndome los huesos porque yo debería haber vuelto a Can Sata hace horas.

—Ah, pedo... ¿esto es licod? Uf... ¡pedo zi yo no bebo licod nunca! ¡Zóy anztemio! —dice Galam con dificultad

— Me enganas... Ezo es zocolate a la tasa.

—¿Chocolate? No, no... Esto es licor de kilmet. Y te estás bebiendo casi toda la botella, ¿eh?

—¡No! Zo no bebo. ¡Zo controlo tíoooo! —grita Galam.

—Galam, estás fatal. ¡Vamos, te llevaré al castillo, vamos! —dice Bastian, avergonzado, en vista del espectáculo que está montando su amigo.

—¡Ah, no! ¡La noche ez goven! ¡Viva! ¡No sé poodque *Grati* ze ha convedtido en un animal guigante, pedo sí que zé como divetidme, io!

Galam, animadísimo, se pone de pie en la silla y de ésta sube a la mesa, con

cierta dificultad, y da unos extraños pasos, intentando seguir la coreografía clásica de uno de los antiguos bailes tradicionales de Zink.

—¡Joley, joleeeey! ¡Oé, oé! —grita el sabio al tiempo que se arremanga la túnica y deja a la vista sus peludas piernas—. ¡Joleeeey! ¡Je, je, je! ¡Ezte eda el baile de moda kuando io era goben! ¡Deberiaz habedme vizto cómo bailaba con Nirgal! ¡Je, je, je!

—Galam, por favor... Vamos, baja de la mesa... De verdad. Vamos... Nos iremos al castillo; debes dormir un buen rato.

—¡Nooooo! ¡Digo nooooo! ¡Digamos noooooo! ¡No quiedo id al carajo de

castillo! ¡La noche ez goveeeeen!
¡Debemos de aprovechaaz! ¡Joley,
joleeeey! ¡Oé, oé! ¡Vamos, vamos! ¡Todo
el mundo a bailad! ¡Joley, joleeeey! ¡Oé,
oé! —desafina Galam repitiendo la
misma extraña coreografía.

Los clientes de Casa Bukret lo observan sorprendidos, sin reconocer la letra ni la danza.

—¡Ooooh, ranzioz! ¡Zoiz unoz ranzioz! —grita él, enfurruñado, viendo que nadie lo acompaña en su baile tradicional—. ¡Vamos, vamos, Baztian! ¡Tú edez mi amigo! ¡Baila connigo! ¡Vamos!

—Sí, Galam, haré todo lo que quieras, pero ven aquí abajo... —Y lo

ayuda a bajar de la mesa—. Bailaremos aquí, en el suelo, ¿de acuerdo? Porque en la mesa nos podríamos caer. Vamos, ven...

—¡Oooohhh, graziaz, amigo! ¡Tú zi que zabez pazadtelo bien, no como eztoz ranzioz! —exclama señalando con un dedo tembloroso a la clientela del bar mientras baja de la mesa. Pero resbala en la silla y cae encima de Bastian, a quien mira con fijeza, sorprendido—. ¡Baztian! ¡Hoda, chaval! ¿Como tu pod aquí?

Bastian, aguantando con una mano al viejo sabio, saca del bolsillo tres pequeñas balas amarillas que deja sobre la mesa, y se lo lleva haciendo

equilibrios.

—Vamos, amigo... Vamos a ir bailando hasta el castillo, ¿eh? Algo de aire fresco te irá de maravilla...

La noche es tranquila y fresca. Casa Bukret es un local en primera línea del río Sata y, teniendo en cuenta que éste tiene once kilómetros de anchura se lo puede considerar casi como un mar. Sin dejar de hacer eses, Bastian consigue encaminar a Galam hacia la escalera que sube al nivel de la ciudad.

—Baztian... ¿zabez una coza? —babea Galam con la vista fija en él.

—¿Qué te pasa? —inquire el ziti esperando cualquier respuesta extraña de su animado compañero.

—Yo... te quedo... —afirma Galam, muy serio—. Te quedo muuuxo. Edez mi amigo y te quedo.

—Muy bien, Galam. Muy bien... Pero ahora procura andar recto, ¿eh? — responde Bastian, mientras suben a duras penas la escalera.

—¿Y tú? ¿Me quiedez tú a mí? — pregunta con cara inocente el científico —. ¡Zi no me quiedez me ponde trizte! Y ioraré... ioraré muxo.

—Si, Galam... Yo también te quiero. Muchísimo —replica Bastian mientras intenta que ninguno de los dos se caiga escaleras abajo.

—¡Olééééééé! ¡Tú también me quiedez! ¡Joley, joleeeey! ¡Olé, oléééé!

¡Viva! ¡Vivaaaa! —grita Galam dejándose arrastrar por su nuevo amor platónico, que lo acompaña hasta el final de la escalera, al nivel de la ciudad.

Bastian no recuerda nunca haber tardado tanto en hacer el recorrido desde Casa Bukret hasta el castillo de Sata. O, como mínimo, no recuerda que nunca se le haya hecho tan eterno como esta noche. Y es que los gritos, los cánticos y las caídas de Galam en cada calle, las crisis de sinceridad amorosa —confesando que lo quiere mucho— y los ataques de risa repentinos convierten en superdifícil el paseo, que se puede hacer tranquilamente en cinco minutos.

Es por eso que, cuando llegan a la plaza del Castillo y se ve la puerta del edificio, Bastian da gracias a todos los dioses kiitas y terrestres que conoce, aunque más bien sea poco religioso.

—Vamos, Galam... ¡Un último esfuerzo que estamos llegando! —dice arrastrando al sabio como puede—. Anda, que en el castillo podrás dormir un buen rato.

—¡No puedo dormir! ¡Debo bailar e ir a mi laboratorio a solucionar este problema! ¡Debo resolver la duda de *Grati* gigante!... ¡Joley, joleeeey!

Con un último esfuerzo sobrekiita, Bastian llega hasta la puerta del castillo.

—A ver, Galam... ¿Tienes tus

llaves? Yo no las tengo aquí. ¿Dónde están tus llaves? —pregunta Bastian revolviéndole los bolsillos.

—Zi. Aquí laz tengo. En ed bolsillo. Eztan en la misma adgolla que laz de mi habitación y laz del labodatodio — contesta, ya medio dormido.

Bastian las encuentra al fin. Algunas son normales y otras bastante extrañas, fabricadas por el propio Galam. Tras probar algunas, consigue abrir la puerta y entrar en el castillo. Galam, que se ha medio despertado, no deja de reírse y cantar sus joleys, joleys, y su voz resuena por el inmenso recibidor.

—¡Madre mía! ¡Suerte que el castillo está vacío y que no nos oye

nadie! —comenta Bastian arrastrando al escandaloso cantarín escaleras arriba.

Pero su observación no es cierta del todo porque dos ojos observan el curioso e inesperado espectáculo de la llegada de ambos. Son los ojos de Malag, el ladrón. Hace rato que se dedica a rastrear el castillo buscando información de los portales. Desde que ha visto cómo Bastian aparecía de la nada, se ha interesado ávidamente por saber más cosas de esa tecnología.

Al oír el escándalo, piensa que quizás si sigue a aquella extraña pareja tendrá algo más de suerte, puesto que ya ha pasado bastante tiempo que busca sin éxito.

Bastian ha decidido llevar a Galam a caballito hasta su habitación, porque éste se ha dormido a medio subir la escalera, rendido.

—¡Ay, Galam! ¡No sabes beber! — se queja Bastian, que ha llegado al primer rellano y enfila un corredor para seguir subiendo por la otra escalera—. Madre mía, suerte que eres abstemio, porque si tuviera que traerte así todas las noches a la cama, lo tendrías claro.

El joven ladrón los sigue a una distancia prudente. Suben un par de pisos más y atraviesan varios pasillos. Finalmente, entran en una estancia y él espera fuera, discretamente, vigilando desde una esquina.

Al cabo de un momento Bastian sale con las llaves en la mano. Malag deduce que aquélla es la habitación del ziti borracho y que el otro lo ha dejado durmiendo la mona. Decide seguir a éste. Quizás volverá a manejar un portal. Si es así siempre puede aprender algo nuevo o fijarse más en su funcionamiento.

El ziti camina a paso ligero, como si tuviera prisa. Incluso hay momentos en los que fuerza tanto el paso que va corriendo, y casi le cuesta seguirlo por aquellos corredores tan laberínticos. Pero es un ladrón listo y rápido y consigue no perderle la pista, sin ser visto ni oído, hasta que llega a su

destino.

Bastian se detiene ante una puerta blindada, escoge nerviosamente una llave de la argolla y trata de abrirla. No tiene éxito. Sin reposo y maldiciendo en voz baja, prueba otra y la hace girar. ¡Ahora sí! En silencio y evitando que la puerta haga ningún ruido, la abre lentamente y se mete en la estancia.

Malag está tentado de seguirlo, pero decide esperar porque cree que existen muchas probabilidades de que aquella sala no tenga salida y, si entra, lo descubrirían muy pronto.

Mientras va pasando el rato, analiza el extraño comportamiento de los dos zitis. Primero llega uno de ellos a través

de un portal y sale disparado hacia quién sabe dónde; al cabo de unas horas vuelve acompañando a otro, absolutamente bebido, que organiza un escándalo de miedo. Y ahora, aun cuando parece que conoce el castillo y forma parte de la corte real, corre nervioso y con miedo a ser visto hasta esta extraña estancia. Y ni siquiera sabe cuál es la llave que debe utilizar para abrirla.

Al fin y al cabo es algo extraño. Pero, de hecho, todo el día está siendo más que extraño.

Mucho más rápidamente de lo que creía Malag, el ziti sale de la sala con un gran papel enrollado en la mano. Por

sus grandes dimensiones, lo más probable es que se trate de un cartel, un mapa o algo impreso en un plotter. Tal como ha abierto la puerta, el ziti la cierra dando un par de vueltas con la llave y se va muy deprisa por donde ha venido.

Malag lo vigila a lo largo de un par de corredores, pero al final decide que ya no hace falta seguirlo. Ahora su atención se centra en aquella habitación de la puerta blindada. De modo que desanda el camino y regresa al cuarto sospechoso mientras abre su zurrón y saca un par de alambres y un pequeño instrumento, parecido a una sierra, que ha fabricado él mismo.

Plantado ante la puerta mira la cerradura con tranquilidad, por todos lados. Es la primera vez que ve una como esa, cosa perfectamente lógica, puesto que la ha diseñado y construido Galam en persona. Aun así le parece que comprende el mecanismo básico y se pone a trabajar sin perder ni un instante.

Con una habilidad sorprendente, Malag coloca los dos alambres en puntos clave y, poniendo el ingenio de fabricación casera en forma de sierra en el centro, empieza a hacer rápidas maniobras que acaban con un triunfante *clic*. El ratero da las dos vueltas de rigor con su instrumento y la puerta cede.

Contento, feliz y con el ego por las nubes, el ladrón entra en la sala, a oscuras. Por instinto, busca el interruptor en la pared de la izquierda, cerca de la puerta. Lo encuentra y lo pulsa.

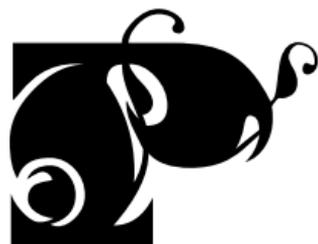
En ese preciso instante, al observar el interior, no sólo se ilumina la sala, sino también la mente del joven ladrón: alta tecnología, periféricos desconocidos, ordenadores inimaginables, cabinas de simulación, una mesa de análisis químicos y cientos de artefactos que lo emocionan tan sólo por el hecho de que no tiene ni la más remota idea de su utilidad real.

Es, evidentemente, el laboratorio de

Galam.



Reunión extraordinaria



—Pero... ¿cómo ha podido pronunciar ese discurso? Pero... ¿cómo ha podido culpar a los sutums de robar el agua de Zapp? —pregunta con desesperación uno de los encapuchados de la reunión—. Y, peor aún... ¿cómo han podido creerle los musdagurs?

—Eso no debe sorprenderte, Geula... —responde el presidente de la resistencia, que lleva máscara como

todos—. Usumgal ha dado respuestas y ha señalado a los culpables. El pueblo musdagur no necesita nada más. ¿No ves que están desesperados? Lo único que quieren es beber agua potable. Y si su jefe supremo les dice que en Boma la van a encontrar, no piden más explicaciones.

Ocho enmascarados se sientan a la mesa de la reunión secreta de la resistencia. Han vuelto a reunirse de forma extraordinaria, coincidiendo con el día en que Usumgal ha hecho el discurso a su pueblo.

—Sí, pero... ¿por qué Boma? ¿Por qué atacar a los sutums? ¿No suponen ningún peligro ni han interferido nunca

en sus planes!

—¡Oh! Usumgal quiere matar a dos pájaros de un tiro. Por un lado pretende tranquilizar a los ciudadanos y ahorrarse las rebeliones populares y, por el otro, aprovecha para recordar a los sutums que es él quien manda. Está furioso desde que perdió la batalla del valle del Oráculo y alguien debe pagar por ello. Él es así.

—Bien... Y ¿qué debemos hacer ahora? —pregunta otro encapuchado.

—¿Pedimos unas *pizzas*? —propone otro.

—¡No, no! —lo corta el primero—. Me refiero a esto del ataque.

—¡Ah! De momento, avisar a los

sutums. Deben conocer los planes de Usumgal a la mayor brevedad.

—¿No lo hemos hecho todavía? ¿A qué estamos esperando? ¡Usumgal ya lo ha dicho a todo el pueblo, así que podemos transmitir el aviso sin poner en peligro a la resistencia! ¡Cualquier ciudadano puede hacerlo! ¡Avisémoslos! —se exalta un encapuchado, hablando por primera vez.

—No será tan fácil, Umuskur. Ya lo hemos intentado. Pero Usumgal ha establecido un bloqueo telepático en todo el perímetro de Boma y no conseguimos comunicarnos con ellos.

—¿Un bloqueo?

—Sí, exacto. Este ataque no es fruto

de la improvisación. Lleva mucho tiempo preparándolo. Y ha querido asegurarse de que ningún musdagur, con un mínimo de conciencia, avise a los sutums. Por eso ya hace más de una semana que las unidades que están en Boma y las Agaam han establecido bloqueos en toda la región. Los sutums están incomunicados telepáticamente.

—¡Hijo de la gran Karkid! ¿Y cómo los podremos avisar? ¡Debemos hacer algo! ¡Enviad a un mensajero inmediatamente! ¡Si no los avisamos, será un genocidio!

—¡Lo haré yo! —responde Geula.

—¿Tú, Geula? ¿Y como piensas hacerlo? ¿Irás hasta Boma?

—Mandaré un musen. O dos, si hace falta. Pasarán inadvertidos; la región está llena de ellos. Es la forma más rápida de dar la noticia. Cualquiera de nosotros que saliera ahora de Zapp tardaría mucho más, y sería difícil que lograra pasar debido a todos los controles que hay.

En la sala se hace un breve silencio.

—¡Que así sea, pues! —acepta al fin el presidente—. Geula mandará dos musens para avisar a la gente de Boma, y les pedirá respuesta para saber que les ha llegado el mensaje.

—Sí... Pero, aunque les advirtamos, ¿de qué servirá? ¡La población de Boma está a años luz de ser capaz de hacer

frente al ejército de Usumgal! ¡Aunque dispusieran de años para prepararse, no tendrían ni la más mínima posibilidad! Y no creo que quieran marcharse de su ciudad. ¿Adónde irían? ¡No pueden abandonar sus hogares!

—De eso ya me encargo yo —afirma el presidente—. Dejadlo en mis manos. Ahora lo que todos vosotros debéis hacer es hablar con nuestros restantes colaboradores y ponerlos en contacto con los musdagurs. Hemos de decirles la verdad. No puede ser que el pueblo continúe engañado como lo está ahora, y mucho menos que hagan el juego a ese cerdo dictador. No hay nada peor que un enfrentamiento entre pueblos. Y Usumgal

ya ha abierto listas para crear un ejército popular de voluntarios civiles.

—¿Un ejército de voluntarios civiles?

—Sí, exacto. Pretende enviar varias unidades de voluntarios a luchar contra los sutums. Y, seguramente, serán los primeros en atacar. De esa forma utilizará el número de bajas que se produzcan para aumentar más la rabia entre las dos razas. Usumgal es así. ¡Y ya ha empezado a movilizar sus tropas!

—¿Hasta dónde llega el sadismo de ese tirano, que pretende enviar a voluntarios civiles a luchar contra sus hermanos? ¡No podemos permitir una nueva Guerra de los Reptiles!

—De eso se trata, precisamente. Por eso os pido que habléis con el pueblo para tratar de contrarrestar las palabras de Usumgal. No debemos consentir que vuelva a generar odio entre nosotros, como ya hizo su padre tiempo atrás. Tenemos que abrir los ojos a la población.

Todos los asistentes asienten, convencidos.

—Muy bien. Ahora todo el mundo sabe qué debe hacer. Geula avisará a la gente de Boma, yo buscaré refuerzos y los restantes os dedicaréis a hablar con todo el mundo para dar a conocer la verdad. —El presidente suspira y deja pasar unos instantes—. Os seré franco.

No sé cuándo volveremos a reunirnos, ni si lo haremos jamás, porque lo más seguro es que el ataque a Boma sea inminente. La guerra está a la vuelta de la esquina y no sabemos cuántos estaremos aquí cuando haya acabado el conflicto. Así pues, si nadie ha recibido una carta negra dentro de un mes, quiero que volváis a esta estancia a la misma hora que hoy os he convocado.

Todos escuchan con gran atención las palabras del presidente. Son trágicas, pero pretenden asegurar la continuidad de la resistencia más allá del previsible resultado del conflicto bélico.

—Para terminar tan sólo quiero

agradeceros vuestra fe en la resistencia y haceros partícipes de la esperanza de que un día Ganzer quede libre del tirano que actualmente la gobierna.

El silencio vuelve a hacerse protagonista hasta que el presidente lo rompe de nuevo.

—Y ahora... ¡Vamos! ¡Haced vuestro trabajo! ¡Viva Ganzer! ¡Viva Zapp!

—¡Viva Ganzer! ¡Viva Zapp! — gritan todos. Entonces abandonan los asientos y desaparecen de la sala de uno en uno, dando tiempo suficiente para que nadie vea adónde se dirige cada uno al salir.

Poco rato después el presidente es el

único que permanece en la estancia. ¿O no?

Sin que nadie fuera consciente de ello, un décimo musdagur ha asistido a la reunión de la resistencia. Y justo en ese instante se desprende de golpe la reja del conducto de ventilación de la sala. El presidente se da la vuelta, asustado, y ve cómo un musdagur salta desde el techo hasta el suelo.

—Me fascina la utilidad de estos conductos de ventilación para espíar. Creo que deberé reducir los de mi club para evitar que me espíen —afirma Golik desempolvándose la camisa de flores.

La máscara que lleva el presidente

le oculta el rostro, pero es fácil imaginar que, tras ella, hay señales evidentes de sorpresa y preocupación por innumerables razones. Golik se ajusta las gafas de sol y se acerca con tranquilidad al intranquilo presidente.

—¡Hola! Mucho gusto. Yo soy Golik —se presenta alargándole la mano—. Usted debe de ser el presidente de la resistencia, ¿verdad? Encantado.

El presidente, inmóvil desde la extraña aparición de aquel curioso musdagur, valora la posibilidad de escapar. Pero sabe perfectamente que lo tiene crudo. Y mucho más si tiene que correr provisto de la túnica, la capucha, la máscara y el alterador de voz.

Además, aquel intruso, que está esperando frente a él con la mano tendida, tiene aspecto de ser muy fuerte y muy rápido.

—¿Y, pues? No me responde...

Con un rápido movimiento, el presidente saca una daga y ataca directamente al cuello de Golik.

Éste, con la misma rapidez de movimiento, aparta la cabeza, sujeta a su atacante por la muñeca, le dobla el brazo, lo desarma y todavía le sobra tiempo para arrancarle la máscara con la mano que le queda libre, dejando al descubierto el rostro de la señora de Zapp.

—¡Oh! Pero... ¿Qué modales son

éstos? ¿Este es el protocolo real, Musnin? —comenta Golik sin demostrar el menor asomo de sorpresa al hacerse evidente la identidad del presidente de la resistencia.

—¿Cómo sabes quien soy? ¡Ggggggrrr! ¡Déjame! —grita con rabia la musdagur que, pivotando sobre su cola, se deshace de la llave de Golik y se da impulso para propinarle un puntapié a la altura de la cabeza, pero él la detiene con el brazo, dando lugar a que su oponente pierda el equilibrio y caiga aparatosamente al suelo.

—Pero... ¿qué te pasa? —dice Golik sonriendo—. ¿Acaso tienes complejo de tidnum? ¿Te he atacado yo?

Musnin, tendida en el suelo, encuentra la daga, la coge a toda velocidad y se la lanza a Golik, quien la detiene en el aire gracias a sus rápidos reflejos.

—Me estás empezando a cansar, Musnin. ¿No ves que si hubiera querido hacerte daño lo habría hecho hace rato? —cuestiona Golik con un poco de rabia y, lanzando la daga entre las piernas de la musdagur, la clava en el suelo atravesándole la túnica.

—Entonces... por qué nos espiabas, ¿eh? —pregunta Musnin tratando de desclavar la daga del suelo con gran esfuerzo y sin resultado—. ¿Crees que no sé que eres un espía de mi marido?

¿Y que ahora te irás corriendo a explicarle lo que has escuchado?

—Te montas bien tus películas, ¿eh? ¡Llevo años espiando vuestras reuniones! ¡Lo sé todo de vosotros! Los *graffiti* en las paredes, las cartas negras, ¡incluso lo del ataque con kushu al castillo! ¡Si hubiera querido, os habría podido traicionar hace mucho tiempo! ¡A ti y a Mirnin!

Al oír esto, Musnin deja de forcejear con la daga, clavada todavía en el suelo, y mira a Golik.

—¿También sabes lo de Mirnin? —pregunta despacio, muy triste, porque se ha descubierto aquel secreto tan bien guardado.

—Sí. Claro está... Os conozco a la gran mayoría... pero no a todos, pues hay alguno que consigue llegar a bloquear su identidad...

Pero el resto no pasa del nivel tres mental. Para mí es como si llevarais vuestros nombres escritos en las máscaras.

—¿Y qué quieres? —pregunta la señora de Zapp—. ¿Quién eres? ¿Por qué nos has estado espiando?

—Uy, uy... Haces muchas preguntas. Por si acaso, primero empiezo yo, ¿de acuerdo? Comencemos hablando de uno de tus encapuchados... Este tal... Umuskur.

—¿Umuskur? ¿Qué pasa con él?

—Es uno de los pocos que consigue ocultarme su identidad... Y tengo la curiosa impresión de que ya hemos coincidido en otra ocasión, hace unos meses. Podríamos decir que... me ayudó. Desde entonces noto que me es familiar. Ya que tú conoces la identidad de todos los miembros... Dime... ¿Quién es, Umuskur?

—¿Umuskur te ayudó? —dice Musnin, sorprendida—. ¿Sin conocerlo? Nada más fácil... Umuskur es...

Cuando Musnin va a desvelar la incógnita, Golik capta una transmisión lejana que le llama la atención. Es una comunicación telepática desde Zink. ¿Quién debe de querer comunicarse con

Zapp? El musdagur se concentra al cien por cien para tratar de captarla.

—*Señor, el emisario ya ha hecho la entrega.*

—*Perfecto, Aku. Ya sabes qué debes hacer. Trae los documentos protegiéndolos con tu vida si hace falta.*

—*Sí, señor Usumgal.*

La transmisión acaba así y el rostro de Golik transmite rabia y frustración.

—¡Mierda! ¿Qué estaba haciendo Aku en Zink? —dice, rabioso.

—¿Aku? ¿En Zink? ¿Cómo lo sabes? —pregunta Musnin, que no ha captado la transmisión.

—¿Tú ya sabías que estaba allí? —

pregunta Golik, sorprendido.

—Sí. Bueno... —murmura ella arrepintiéndose en el acto de haber hablado demasiado ante aquel desconocido.

—Musnin, ¡ya va siendo hora de que empieces a fiarte de mí! ¿Cómo debo hacértelo entender? ¡¡No estoy contra ti!!

—Mmm... Quizás... —balbucea finalmente Musnin—. Me lo dijo el mismo Aku hace unos días. El día que Usumgal mandó a Kurgo a buscar a Kisib.

—¿A buscar a Kisib? —repite Golik sonriendo—. ¡Je, je! Pues lo tiene crudo para encontrarlo...

—¿Tú sabes dónde está Kisib? ¿Y

por qué destruyó el laboratorio de Usumgal? ¿Es de los nuestros quizás?

Durante unos segundos, Golik permanece pensativo. Al final, da un paso hacia Musnin, desclava la daga del suelo con una mano y le ofrece la otra para ayudarla a levantarse.

—Señora Musnin... Creo que vos y yo tenemos muchas cosas de qué hablar... —afirma sonriendo—. ¿Me acompañáis a un lugar más seguro?

La noble musdagur acepta su ayuda y se pone de pie.

—¿Un lugar más seguro? —repite, y se dirige a la puerta con Golik al lado, quien la abre caballeramente.

—Uy, sí... Es un edificio ruinoso

muy acogedor, con vistas al castillo, que estoy seguro de que os gustará. Incluso os lo puedo prestar algún día para una de esas reuniones tan interesantes que celebráis.

—¿Cerca del castillo? —pregunta la señora de Zapp, curiosa al escuchar las palabras del personaje que acaba de conocer.

—Sí... Pero antes tendréis que contarme un par de cosas... sobre el tal Umuskur...

Grati, diosa del amor y de la guerra



as dos grandes esferas catapultadas por los zagtags sobrevuelan el Ksir a tanta velocidad que, aunque se desplacen a más de cien metros sobre el nivel del mar, dejan dos grandes cicatrices temporales encima del agua allá por donde pasan, gracias a la fuerza con la que desplazan el aire.

El zagtag es el antiguo método de transporte rápido que se solía utilizar en

Ki antes de la Revolución de los Transportes. Desde ese época, el tren ha sido el protagonista de los viajes rápidos, seguido del más peligroso e inestable kushu. El gran problema del primero es que requiere montar toda la infraestructura de vías para cada destino, y el del kushu, que nunca queda muy claro el tema de la seguridad de los viajeros.

Ahora bien, el récord de lesiones y muertes de pasajeros lo tenía el zagtag. Y, pese a que fuera un mal menor, el elevado grado de mareo del viajero también era preocupante, puesto que la esfera no dejaba de girar aleatoriamente durante todo el viaje. Y muchas veces,

aunque el pasajero consiguiera llegar sano y salvo, nadie hubiera puesto la mano en el fuego diciendo que la esfera caería exactamente donde estaba previsto. Por todo ello dejó de utilizarse e incluso llegó a prohibirse su uso.

Pero por suerte los kuzubis todavía guardaban un par de ejemplares para su Museo de Historia Kiita, ubicado en el primer nivel de la torre del Origen.

Mientras Ishtar rescata toda esta información de los archivos akásikos, se acuerda de Nakki y de más de doce generaciones anteriores a él, a las que seguramente les deben estar silbando los oídos.

—*Nakki, cuando decías: «... esto es*

alta tecnología. Está todo calculado: la dirección del viento, la gravedad, el impulso, la fuerza, tu peso y dos mil quinientas variables más que sería poco eficiente mencionar», ¿a qué te referías con exactitud? ¡Porque no encuentro ninguna información al respecto en los kakásikos! —pregunta Ishtar mentalmente a Nakki sin dejar de dar vueltas dentro de la esfera, como si se tratara de una lavadora, mientras él viaja la mar de tranquilo en la otra.

—De acuerdo, quizás he exagerado algo el nivel técnico de los zagtag, pero debes creerme: está todo controlado. Nuestro destino es el lago Kashkal, al cual llegaremos en breve. La superficie

que ocupa es de unas dimensiones y profundidad tales que es prácticamente imposible que no caigamos dentro —se justifica Nakki—. Puedes estar tranquila.

—No, si tranquila ya lo estoy. Lo que pasa es que también estoy mareada, sobre todo porque estoy dando tantas vueltas que no sé si estoy del derecho o del revés. Y me pregunto qué pasará si vomito aquí dentro, ¿sabes? Más que nada porque a la velocidad que esto se mueve y con la de vueltas que da, creo que puedo acabar totalmente duchada de vómito.

—Ishtar, en ocasiones eres muy desagradable.

—*Nakki, eres un mentiroso.*

Las dos grandes esferas han atravesado ya el Ksir y se dirigen hacia Glik. En breve sobrevolarán el río Kas y, si no falla la teoría, aterrizarán en pleno lago Kashkal. Poco a poco empiezan a perder velocidad.

—*Nakki, parece que esto va a menos, ¿eh?*

—*Exactamente. Ya estamos llegando. ¿Ves los verdes cerros de Glik en el horizonte?*

—*¿Me tomas el pelo o qué? ¡No, no veo los verdes cerros de nada! ¡Me estoy muriendo del mareo que llevo! ¡Y el paisaje que se ve por esta ventanilla pasa tan rápido que no distingo nada*

más que colorines!

—¡Ah! Es que yo estoy observándolo todo a través de la proyección astral que he creado fuera de la esfera. Así no me mareo, ¿sabes?

El número de insultos por segundo que le vienen a la mente a Ishtar, para decorar el nombre de su consejero, es tan elevado que la colapsa. Pero, antes de perder el tiempo en estos aspectos secundarios de su vida de reina, prefiere concentrarse en hacer aparecer su representación astral fuera de la esfera.

Cuando lo logra, advierte cómo las dos bolas y el cuerpo astral de Nakki se alejan de su lado a gran velocidad y, de pronto, su propio viaje astral se

interrumpe y se halla de nuevo, desilusionada y mareada, dentro de la esfera.

—*¡Nakki! ¿Qué ha pasado? ¡Se ha truncado mi viaje y vuelvo a estar dentro de la maldita bola!*

—*Exactamente. Veo que, aunque dominas la técnica del viaje astral, tu sentido común no está a la altura todavía. Ishtar, el viaje se ha interrumpido porque, cuando estabas en tu cuerpo astral, no lo has desplazado con las esferas, sino que te has quedado quieta en un punto. Tu cuerpo físico dentro de la bola, como dices tú, se ha alejado tanto que tus habilidades mentales no han resistido y*

has regresado. Cuantos más factores tienes, más lejos puedes llegar a viajar astralmente.

Ishtar, con muchas ganas de decirle cuatro cosas a su consejero sobre la posibilidad de que debiera haberla avisado antes de pasar por todo esto, decide dejarse de palabrería y lo intenta de nuevo. Rápidamente su cuerpo astral aparece junto a las dos esferas y al de Nakki, pero ahora procura que se mueva a la misma velocidad que éstos. Así podrá mantenerse siempre cerca de su cuerpo físico sin perder el contacto.

—Muy bien, Ishtar. ¿Lo ves? Desde aquí fuera todo se ve mucho mejor — asegura el consejero señalando el

horizonte.

—*Nakki... Tú y yo debemos hablar seriamente... —dice la reina.*

—*Cuando quieras, pero después de aterrizar. ¿Te das cuenta? ¡Ya se ve el lago Kashkal! ¡Llegaremos enseguida! Vete preparando. Recuerda que caeremos al agua y que estas esferas se hundirán, pues no flotan en el agua. Por lo tanto deberás volver a tu cuerpo para poder abrir la compuerta y salir nadando rápidamente.*

La reina de Kigal mira el paisaje. En el horizonte, como siempre, las grandes Hursag y en su base, las verdes colinas de Urgal. Todo parece crecer muy rápido, a medida que se van acercando:

las montañas, el río, el lago, las nubes... Incluso una pandilla de musens que vuela tranquilamente y que provoca una extraña sensación en Ishtar.

—*Nakki... Ese grupito de musens de allá... ¿No crees que está justo en nuestro camino?* —pregunta ella, como quien no quiere la cosa.

—*¿Mmm? ¿Ese grupo, dices?* —Un rápido cálculo aritmético del consejero lo lleva a una conclusión evidente—. *Pues de hecho... sí. Y puedo decirte que chocaremos en veinticinco milésimas de segundo.*

Pocos kilómetros más allá, el pueblo tidnum se esconde en sus cuevas, atemorizado por la presencia de un ser

gigantesco, al que han llegado ya a considerar como un antiguo animal mitológico, adorado por sus ancestros. Raramente se puede ver a un grupo de tidnums tan asustados. Sólo dos de ellos son inmunes al miedo.

Nimur, el rey, y Mashua, su tío y consejero, se lo están pasando teta jugando con *Grati*. Y la gata de Ishtar no se aburre con ellos, precisamente. Los tres están jugando cómo hacía años que no lo hacían. *Grati* corre y salta, contenta, acorrala a uno de los dos tidnums, lo golpea con la pata, lo proyecta en el aire y vuelve a perseguirlos incansablemente a los dos una y otra vez. Y ambos felinos, que

nunca parecen tener suficiente diversión, compiten entre ellos para ver cuál de los dos consigue cruzar todo el lago con la ayuda y el empujón de la gata gigante.

Cuando *Grati* consigue un nuevo récord de lanzamiento de tidnum protagonizado por Mashua, se oye el chillido atroz de un grupo de musens que ha topado con una extraña esfera de las dos que se acercaban por el cielo. Los dos tidnums y la gata levantan la vista y observan cómo la bola que ha impactado con los pequeños pterodáctilos se desvía de su trayectoria, se la pega contra una de las cuevas próximas y le practica una nueva entrada. Se trata precisamente de aquélla en la que se

habían reunido un montón de tidnums que admiraban, desde su estratégica posición, la titánica lucha de su rey contra el ser mitológico.

La otra esfera, tal como estaba previsto, llega al lago Kashkal, provoca una gran explosión de agua y, acto seguido, se hunde. *Grati*, Nimur y Mashua observan con curiosidad las dos zonas en las que han impactado las esferas.

La primera en salir del peculiar medio de transporte es Ishtar, que aparece en la superficie del lago, medio ahogada, respirando profundamente en cuanto encuentra aire alrededor. La otra esfera tarda algo más en abrirse, porque

los mecanismos automáticos se han ido al carajo y la apertura debe hacerse de forma manual; de ella sale Nakki, renegando y expresando su opinión — poco positiva en general—, referente al sentido común de las pandillas de musens.

—¡¡NAKIIIII!! —grita Mashua al ver salir al consejero de la cueva parcialmente destruida, rodeado de un grupo de tidnums llenos de polvo.

—¡¡¡ISHTAAAAR!!! —grita a su vez Nimur saliendo disparado hacia la orilla del Kashkal, donde la joven reina ha llegado nadando.

Los dos se abrazan con alegría e ilusión a los recién llegados, con una

fuerza próxima a la dislocación o rotura de algunos huesos, y los levantan del suelo.

—¡¡MASHUAAAA!! ¡Miraaa! ¡¡Ha venido Ishtaaaaar!! —grita Nimur desde el lago.

—¡NIMUUUUUR! ¡¡Aquí está Nakiiiiiiii!! —responde su tío, emocionado también.

—¡¡NAKIII!! ¡¡¡Holaa!!! —grita Nimur, corriendo hacia la cueva, sin soltar a la pobre Ishtar.

—¡¡ISHTAAAR!! ¡¡Ja, ja, ja!! ¡Bienvenidaaa! —grita Mashua, que corre hacia Nimur con Nakki bajo un brazo, como si fuera un jugador de rugby.

Cuando los dos anfitriones se encuentran a medio camino, intercambian a sus pobres víctimas, que reciben otra vez los abrazos de los alegres tidnums.

—¡Ishtar! ¡No sabía que ibas a venir! Tenía muchas ganas de verte... ¡Uy, cómo has crecido desde aquel día en el balcón del castillo de Sata! ¡Ja, ja, ja! —ruge Nimur, loco de contento.

Los dos tidnums siguen riendo mientras saludan a los dos máximos representantes de los zitis, que apenas consiguen recuperarse de la estrepitosa caída, y lo que es peor, de la efusiva bienvenida de los dos máximos representantes de los tidnums.

—Ostras... ¿Crees que he crecido?

—pregunta Ishtar observando encantada a los dos grandes felinos—. Sí, quizás estos días de entrenamiento han hecho que... —La reina de los zitis se queda sin habla y con la mirada fija en un punto del prado.

—¿Ishtar? ¿Qué te pasa? —pregunta Nimur al comprobar que su amiga se ha quedado absolutamente descolocada.

Sin decir nada todavía, Ishtar levanta un brazo y, extendiendo un dedo, señala lo que ve; no tiene palabras para poder describirlo. Tanto Nimur como Mashua se dan la vuelta, preocupados, pero tan sólo ven al gran gato legendario y mitológico (seguramente en estos

momentos considerada ya una gran divinidad por la inmensa mayoría del pueblo tidnum), que está efectuando el mágico ritual de lamerse una pata primero y, a continuación, rascarse la oreja.

—Es... Es... ¿Es... *Grati*? —
farfulla Ishtar.

—¿Eh? —pregunta Nimur sin entenderla del todo.

—¿Uh? —dice Mashua, también en la inopia.

—Exactamente —responde Nakki, el único que tiene la cabeza en su sitio—. La gata ha llegado aquí por accidente y hemos venido para tranquilizarla y devolverla a Can Sata. Galam está

trabajando intensamente para tratar de averiguar cómo ha llegado con estas extrañas dimensiones y el porqué de su aparición en Ki.

—¿Uh? —vuelve a decir Mashua.

—¿Eh? —añade Nimur.

—Es... Es... ¡Es... *Grati!* —sigue farfullando Ishtar—. ¡¡Es *Grati!!* ¡¡¡¡ES *GRATI!!!!* —repite una y otra vez corriendo hacia la gata gigante y saltando por el césped con los brazos abiertos.

—¡Ishtar! —le grita Mashua a la joven ziti—. ¡Ten cuidado; a lo mejor es peligrosa! Ten en cuenta que tiene mucha fuerza, ¿eh? ¡De un solo golpe te puede tumbar!

Y así sucede. En un instante, visto y no visto, se encuentra en el suelo. Pero no se trata de Ishtar sino de *Grati* que, panza arriba y con las patas en alto, se deja acariciar el cuello por su propietaria, a la que hacía mucho que no veía. Algo extrañada, eso sí, porque la recordaba más grande, pero se trata de Ishtar, su ama al fin y al cabo.

De entre todos los humanos de Can Sata es la que más comida le da por debajo de la mesa, y ella, avispada como es, sabe que debe dejarse mimar de vez en cuando para asegurarse el suministro de pitanza.

Nimur, Mashua y los centenares de tidnums que contemplan la escena se

sorprenden muchísimo viendo cómo aquella pequeña ziti ha logrado que el gran ser mitológico, venido del Olimpo de los felinos, se ha tumbado de espaldas para recibir sus caricias. Y no tan sólo eso, sino que, además, escuchan su ronroneo, tan potente que hasta el suelo vibra.

—¡*Grati*, guapaaaaaaa! ¿Qué haces aquí, cariñitooo? ¡Guaaapa! ¡Guaaaapa! —exclama Ishtar mientras mima a la gata gigante, moviendo los dos brazos arriba y abajo, como si la abrazara—. ¡Uy! Cómo has crecido, ¿eh?? ¡Tú sí que has pegado un estirón! ¿Qué te dan para comer? Esto seguro que es el brécol, ¿eh? ¡Ya te decía yo que si te lo

comías, crecerías fuerte y sana!

Grati, extremadamente satisfecha, no hace otra cosa que frotarse el lomo contra el césped y, con los ojos cerrados, tiene claro que se dejará mimar tanto rato como sea necesario.

Los tidnums, admirados, van saliendo de las cuevas en las que se habían refugiado y se acercan a la zona donde están Nimur, Mashua y Nakki. Todos contemplan la escena y se les acaba contagiando la sensación de paz, tranquilidad y relax que transmite la gata gigante con aquel suave murmullo. Parecen hipnotizados con el agradable ruido que sale de la garganta de la gran felina.

A Ishtar le ha hecho mucha ilusión tener la inesperada oportunidad de reencontrarse con algún elemento de su casa, pues ya hace casi tres meses que no tiene noticias de Can Sata y, tras todas las emociones que ha pasado en el planeta Ki, el encuentro con su gata querida le recuerda a su familia.

Seguro que Gerard debe de haber recibido sus cartas, se las habrá leído a sus padres y éstos no le habrán hecho ningún caso. Quién sabe si su madre no debe de estar pintando cuadros kiitas, sin saber siquiera que aquellos fantásticos paisajes existen e incluso tienen nombre. Su padre, por otro lado, debe de estar empezando a escribir otro

libro, encantado con una nueva gran idea. Está convencida de que, al regresar a casa, los verá a todos con otros ojos.

Cuando *Grati* ya se ha quedado medio adormecida por el exceso de relax tras la sesión de mimos, Ishtar se da la vuelta y descubre que todos los tidnums se han reunido tras ella mientras acariciaba a la gata, se han arrodillado y le están haciendo reverencias de reconocimiento como domadora oficial de la región.

—¡Oh, gran Ishtar! —dice un tidnum mientras los demás siguen haciéndole reverencias—. ¡Oh, gran domadora de *Grati*, diosa del amor y de la guerra! ¡Te

damos las gracias por haber salvado a
nuestro pueblo y a nuestro rey!

La cueva

Cada día que pasa estoy más y más desanimada, Zuk — afirma Ullah, planeando en las corrientes de aire caliente, más bien cansada de estar volando todo el día.

—¿Qué creías, pues? —responde Zuk—. ¿Que encontraríamos a Nirgal el primer día esperándonos en la playa de una isla, tomándose un daiquiri?

—No... Creía que era una misión difícil, larga y dura... Pero me animé mucho el día que percibimos aquella

sensación, ¿sabes? Estaba convencida de que provenía de Nirgal. O de un pingüino quizás...

Hace más de una semana que Zuk y Ullah viajan por el Ksir buscando la isla donde se supone que Usumgal tiene cautiva a Nirgal. Durante ese tiempo se han guiado por las habilidades sensoriales de Ullah que, sobrevolando la zona a gran altura, las ha ido utilizando para escoger la ruta que debían seguir. El consejero del rey Kuzu se ha dedicado a analizar la zona ya registrada y comunicarse con varias especies marinas en el antiguo lenguaje de los cánticos submarinos.

Los kuzubis se comunican en el agua

de la misma forma que lo hacen las ballenas en la Tierra: emiten un ultrasonido grave que viaja mucho tiempo y a largas distancias por el fondo marino. Pero no es tan sólo un grito que acaba al haberse emitido, sino una especie de mensaje que viaja a ambos lados del mar. Por esa razón uno de esos cánticos puede ser escuchado muchas veces en diferentes lugares.

—*Ullah, no debes preocuparte porque no encontramos a Nirgal, sino ocuparte en encontrarla. Lo estás haciendo bien; ésta es la única manera y lo sabes. Tienes que seguir el procedimiento y no pensar en nada más. Antes o después aparecerá nuestra*

isla —asegura Zuk dándose cuenta de que Ullah se siente culpable al no encontrar a Nirgal.

—Gracias, Zuk. Ya sé que hallarla es muy difícil y no somos los únicos que la buscamos... Quizás es que estoy cansada tras tantas horas de vuelo y por eso lo veo todo negro.

—Tienes razón. Yo también noto el cansancio —miente Zuk—. Cuando lleguemos a la próxima isla, pasaremos allí la noche y dejaremos la búsqueda para mañana.

—Pero Zuk... No podemos dejar de... —protesta la anzud.

—¡Ullah! —la interrumpe él—. ¡Lo que no podemos permitir de ninguna de

las maneras es que el cansancio afecte tus habilidades sensoriales! ¿Que pasaría si estuviéramos cerca de la isla y, por no estar al cien por cien, no captáramos la energía? Ya no volveremos a pasar por donde hemos estado buscando. Entonces sí perderíamos días o quizás años de trabajo. Pararemos, pues, en esa isla, en la que teníamos pensado dar una ojeada, y no se hable más.

—Quizás tengas razón... Es verdad que, si no estoy lo suficientemente concentrada, se me podría pasar por alto alguna sensación. De acuerdo. Basta por hoy. Mañana seguiremos la búsqueda.

La isla a la que se refieren es un pequeño islote desierto de altos promontorios que se encuentra a pocos kilómetros del lugar en que ellos están situados ahora. La playa es larga y profunda, abundante en coral, y grandes formaciones rocosas ocupan los primeros metros de costa, más allá de donde rompen las olas. Cuando la marea sube, las grandes rocas blancas quedan cubiertas, y cuando baja, son visibles y descubren sus formas extrañas y misteriosas, esculpidas día a día, año tras año, por la erosión del agua a lo largo de los siglos.

Sobrepasada la playa, se encuentra un bosque bastante denso, aunque

deberíamos hablar de selva, más que de bosque, porque hay árboles inmensos y milenarios con lianas que cuelgan de sus copas, arbustos frondosos, que casi no dejan ver qué hay más allá de dos palmos, y cientos de plantas diferentes, de todos los tamaños y colores posibles.

A medida que se acerca a la costa, Zuk acelera el buceo. Con las piernas y los pies juntos formando una gran cola, se impulsa tal como lo haría un delfín y, en un movimiento de contorsión vertical, el kuzubi alcanza una velocidad que no tiene nada que envidiar a la de la anzud, que prepara su aterrizaje en la arena de la playa.

Sin dejar de acelerar cada vez más,

el kuzubi casi ha llegado a donde rompen las olas, pero de repente cambia totalmente el rumbo, endereza el cuerpo y sale del agua de un gran salto, que deja cortos todos los que podrían haber dado sus antecesores acuáticos. Es tanta la inercia, fuerza y altura que implica este movimiento que, prácticamente, Zuk sobrevuela la entrada a la playa para finalizar cayendo de pie, a más de veinte metros de la costa.

Para romper la perfección de la magnífica maniobra y, de paso, el ego del kuzubi, Ullah le aterriza sobre los hombros y lo hace caer expresamente.

—¡Ullah! —grita Zuk, enfadado.

—¡Zuk! —grita Ullah riendo.

—¿Se puede saber qué gracia le encuentras a esto? —pregunta él incorporándose mientras se quita la arena de encima—. ¿Qué gracia tiene pescarme, lanzarme y embestirme cada vez que bajo la guardia? ¡Ullah! ¡Es una costumbre muy molesta!

—¡¡Ja, ja, ja!! ¡Es que siempre lo quieres hacer todo tan bonito y tan estético que verte caer después es muy divertido! ¡Ja, ja, ja! —se ríe Ullah revolcándose en la arena.

—¡Pues te diré una cosa, Ullah! —exclama Zuk apuntándola con un dedo—. Si crees que...

Como si hubieran oído una gran explosión, ambos callan y se giran a la

vez, mirando fijamente la entrada a la selva. Pero no ha habido ningún ruido, ninguna explosión, ni siquiera una luz o una visión; sólo energía.

—¿Lo has notado? —se preguntan a la vez.

—Sí... ¿Qué crees que ha podido ser? —inquire Ullah.

—No tengo ni idea. Pero era una sensación de padecimiento... Como si aquí hubiera habido una batalla, una guerra o... una muerte... o un pingüino quizás —apunta Zuk—. ¡Vamos, vamos! ¡Tengo un presentimiento! —dice y, desenvainando el cetro, se dirige a la entrada del bosque.

Ullah se levanta rápidamente de la

arena y sigue a Zuk que, usando el cetro a modo de espada, se abre paso por entre la maleza, cortando lianas y arbustos.

—¿No podría ir volando? — pregunta la anzud, nerviosa por el hecho de encontrarse debajo del techo formado por las copas de los árboles.

—¿No. Ni hablar...! Es mejor que estemos juntos. Desde el cielo no verías nada con tantos árboles. Los árboles no te dejarían ver el bosque —sentencia el kuzubi sin dejar de avanzar, mientras se abre paso con el cetro.

—¿Eh? ¿Qué quieres decir con eso?

—Sí mujer... Es una frase de Rabindranath Tagore. Un ziti que...

Vale... No pasa nada. Que mejor que te quedes aquí conmigo. Además, seguramente tendremos que meternos en alguna cueva, si ésta es la isla que andábamos buscando.

—Quieres decir que ésta puede ser la isla en la que...

—Quiero decir que dejes de hacer preguntas y afines tus habilidades sensoriales porque pronto nos harán mucha falta.

Zuk y Ullah pasan aún un buen rato caminando por el bosque. Mientras avanzan, él se dedica a memorizar el camino que siguen para después poder regresar. Esta isla ni siquiera consta en los archivos akásikos, como sucede con

tantas otras islas del mar Ksir que nadie ha descubierto todavía. Por eso no tan sólo memoriza el camino, sino que también se fija en los detalles de la flora y la fauna que ve para transmitirlo todo posteriormente a la memoria global de Ki.

Al cabo de un buen rato los dos kiitas oyen ruido de agua.

—¿Lo oyes, Ullah? ¡Parece un río! —insinúa Zuk deteniendo un instante su avance para escuchar mejor el sonido. Ella también se detiene y presta atención.

—Sí. ¡Es cierto! —dice la anzud—. ¡Es agua! ¡Es una catarata!

Siguen caminando y, a medida que

avanzan, el ruido se oye con mayor claridad. Al cabo de un rato ya no tienen ninguna duda: es una catarata y fluye muy cerca de donde están. Unos pasos más y algunas lianas cortadas más y, como por arte de magia, el bosque termina tan bruscamente como ha empezado. Y justo ante ellos... la gran cascada.

El espacio se abre a una gran explanada y el inmenso salto de agua es el protagonista absoluto del conjunto. El agua que cae desde más de cincuenta metros de altura golpea el río con tanta fuerza que levanta una nube de miles de microscópicas gotas; después se ensancha formando un gran lago y el

agua queda en reposo absoluto.

—¡Ooooooh! ¡Qué catarata más grande! ¡Qué bonitaaaa! —grita Ullah, encantada.

—Sí... ¿Te juegas algo a que detrás hay una caverna? —dice Zuk, bordeando el lago y dirigiéndose hacia donde el agua de la cascada choca con el río.

—¿Quieres decir detrás de la cascada? ¿Una cueva? —pregunta ella, y lo sigue mientras mira embobada el magnífico espectáculo natural.

—Exacto. Formada por la misma acción del agua. Estoy seguro de que es así —comenta el kuzubi, cada vez más cerca de la cortina de agua, donde el ruido prácticamente no le deja oír qué

dice Ullah.

Cuando están a escasos metros de donde el agua cae, lo ven: allá mismo, oculto y casi invisible, hay un pequeño y estrecho paso entre el agua y la pared. Sin cesar de avanzar, los dos se introducen en él. El espacio es tan justo que a duras penas pueden pasar andando de lado; incluso Ullah se moja las alas con el agua que cae a su lado como una cortina. Dentro del paso, se abre una gran galería con varios túneles.

—Bien, hemos llegado. Y ahora, ¿qué hacemos? —pregunta Ullah, al ver ante sí tantos caminos posibles.

—¿No te he dicho que prepararas tus habilidades sensoriales? Yo poca cosa

puedo hacer, ahora. Por muchas habilidades mentales que tenga, aquí no me servirán de nada. Ahora te toca a ti.

—¡Muy bien! ¡Apártate, pececito orgulloso y déjame hacer a mí! — exclama Ullah y, cerrando los ojos, se coloca delante de los túneles.

Debe detectar toda sensación o emoción que se haya producido en aquel lugar: miedo, nervios, ilusión, frustración, alegría u otras. En una caverna como aquélla, cualquier señal de emoción significará que alguien ha estado allí en algún momento y llegarán a la conclusión de que van por buen camino.

—Muy bien... Ya noto algo... —

apunta la anzud—. Sí, exacto. En esta cueva ha habido varias formas de vida. Lo percibo. Pero de esto hace mucho tiempo; la sensación es muy débil.

—¿Qué túnel debemos seguir? — pregunta el kuzubi—. Ve pasando por las distintas entradas a ver cuál te transmite más o menos sensaciones.

La anzud hace lo que Zuk propone. Se dirige despacio a los túneles y pasa por las diversas entradas, hasta que se detiene ante una de ellas.

—Por aquí... —murmura la anzud, sin perder la concentración, y entra en una galería.

Zuk la sigue en silencio.

Dentro del túnel la luz que entra a

través del agua de la cascada pierde intensidad y, a medida que avanzan, la oscuridad aumenta. Es entonces cuando él hace brillar la piedra azul de su cetro para iluminar el camino.

—¡Caramba! —se sorprende Ullah—. Eres un chico para todo, ¿eh?

—¡Tú concéntrate!

Ullah avanza por el laberinto de piedra siguiendo su instinto sensorial, mientras Zuk memoriza cada paso que dan; si ahora ella se guía por las emociones concentradas en un punto lejano, esta misma técnica no servirá después para encontrar la salida.

—¡Ya estamos llegando! —dice la anzud, y acelera el paso—. Las

sensaciones que recibo son cada vez más fuertes.

Un par de galerías más y los dos exploradores llegan a su destino. Se trata de una gran sala con el suelo inclinado, parcialmente inundado en su zona más baja.

—¿Es aquí? —pregunta Zuk.

—No. ¡Al otro lado! —responde Ullah, y salta hacia arriba, impulsándose con las alas, que vuelve a plegar en el momento de sumergirse.

El kuzubi va tras ella y se lanza de cabeza al pequeño estanque. El buceo es corto. Después de atravesar la pared de la sala salen al otro lado, a un aposento similar al que han dejado atrás,

prácticamente simétrico.

—¡Aquí es! —asegura Ullah.

—Sí. ¡Es cierto! —confirma Zuk—.

Incluso yo lo noto. ¡Ésta es la cueva!
¡Hemos encontrado la isla! ¡Aquí ha
estado Nirgal!

—Sí... Y alguien ha muerto aquí.

Boma recibe el aviso

Majestad, debemos ir a la reunión! ¡Majestad, por favor, salid de vuestra estancia! —grita con voz insistente Sasar, consejero de Laima, reina de los sutums—. ¡Por favor, majestad, salid!

La reina Laima está inmersa en sus ejercicios de relajación, en el centro de la sala real. En posición de flor de loto, se imagina que está en un prado de césped, rodeada de árboles, plantas y flores de todos los colores. Un grupo de

pájaros pasa volando y realizan una maniobra perfecta. Pero entonces, sin saber por qué, uno de ellos se da la vuelta y le habla.

—¡Majestad, por favor! ¡Es una reunión urgente! ¡Muy urgente!

Laima abre los ojos, decepcionada, y desaparecen el prado, los árboles y la bandada de pájaros de perfectas maniobras.

—Adelante, Sasar... —dice, resignada—. Adelante... La puerta está abierta.

El pequeño turtur entra en la habitación, atolondrado como siempre, y corre hacia el centro de ella, donde ve a su reina reposando.

—¡¡Reina Laima, reina Laima!!
¡Rápido, rápido! ¡Se ha convocado una
reunión extraordinaria! ¡Cosas terribles
han pasado en Zapp! ¡Han llegado dos
musens mensajeros con noticias
aterradoras! ¡Corred! ¡Todo el mundo
está en la reunión! ¡Una desgracia! ¡Una
gran desgracia está a punto de caer
sobre Boma!

—Sasar, Sasar... Tranquilo... Las
desgracias más temidas son las que no
llegan nunca.

—¡Vamos, vamos, reina Laima! —
insiste Sasar, impaciente. La coge del
cinturón, como siempre, y echa a correr
arrastrándola por las galerías—.
¡Debemos darnos prisa! ¡He oído que

Usumgal quiere atacar la ciudad!

—¿Atacar la ciudad? —pregunta Laima, dejándose arrastrar, con la mirada perdida y la mente en otro lugar muy lejano—. ¿Atacar una ciudad...? Quizás si no hubiera ciudades... ni regiones... Si no hubiera fronteras... entonces no nos atacaríamos los unos a los otros... ¿Te lo imaginas?

—Pero ¿qué decís, señora? ¿Cómo queréis que no haya fronteras?

—Te imaginas, Sasar... —continúa la reina ignorando a su pequeño Gran Consejero—. ¿Te imaginas que no hubiera ni países ni regiones? No sería tan difícil... ¿Que no hubiera nada por qué luchar ni por qué matar? Imagínate a

todos los kiitas viviendo en paz...

—¡Oh, señora, por favor! —se queja Sasar sin aflojar el paso—. Mientras haya dictadores como ese maldito Usungal, siempre habrá países que conquistar y riquezas que poseer.

—¿Y te imaginas que no hubiera posesiones? Me pregunto si podrías... ¡No habría envidias ni hambre! ¿Te imaginas que el mundo lo compartiera todo y viviera en paz?

—¡Oh, por favor, señora! ¡Dejad de soñar! Estamos en el mundo real...

—Puedes decirme que soy una soñadora... —responde Laima sonriendo—. Pero no soy la única. Y espero que algún día, te unas a

nosotros... Y entonces Ki estará unido.

—¡Muy bien! ¡Hemos llegado! — dice Sasar, agobiado. Se detiene ante la puerta de la sala de juntas y llama mientras recupera la respiración tras la carrera de arrastre que acaba de realizar.

La puerta se abre un poquito. Como siempre, un sutum echa un vistazo por la abertura y, al ver de quien se trata, los invita a entrar. En el interior de la sala de juntas, las sillas alrededor de la gran mesa redonda ya están ocupadas, a excepción de los dos asientos de costumbre. Se hace un breve silencio cuando entra la reina y es Kingal quien se levanta a darle la bienvenida.

—Buenas noches, reina Laima — dice el delegado, y es imitado rápidamente por los restantes asistentes, que se ponen de pie para saludar a la reina—. Siento mucho que tengamos que vernos en estas circunstancias. Supongo que Sasar os habrá puesto al corriente de que han llegado noticias de fuentes fiables que nos informan que el señor de Zapp ha movilizadado sus ejércitos para atacar Boma.

—¡Oh, Kingal, Kingal...! — murmura la reina, tranquila como es habitual, sentada en su silla—. Aquel que lucha contra nosotros, nos refuerza los nervios y nos ayuda a perfeccionar nuestra habilidad.

—Bueno... sí... —responde el delegado, sin saber muy bien qué replicar a tan extraña sentencia—. El caso es que estábamos decidiendo si era mejor evacuar la ciudad o bien luchar.

—¡Eso es totalmente inadmisibile! —se queja uno de los sutums—. ¡Sería un suicidio! ¿Cómo queréis luchar contra el ejército de Zapp, si ni siquiera tenemos armas?

—Pero... ¡no podemos abandonar Boma! —replica otro—. ¡Es todo lo que tenemos! ¡Llevamos más de trescientos cincuenta años trabajando en su reconstrucción! ¡No debemos entregarla a Usungal, o estaremos condenados a vivir siempre así! ¡Cuando nos mudemos

a otro destino y empecemos de cero, volverá a pasar lo mismo! ¡Siempre tendremos en la retaguardia a un señor de Zapp, cada vez más fuerte, queriendo tomar lo que es nuestro, recogiendo los frutos que hemos plantado y atacando nuestras ciudades!

—¡Pero si nos enfrentamos a él, moriremos! ¡Y ése no es un gran destino! ¡Lo que debemos hacer es desaparecer! ¡Irnos a algún lugar donde no nos pueda encontrar nunca, donde vivir tranquilos!

—¿Dónde no nos encuentre nunca? Pero ¡qué dices! ¡Eso es del todo imposible! —asegura Sasa— . ¡Siempre nos localizará! ¡Es necesario hacerle frente ahora! ¿No veis que está

debilitado? Hace poco perdió la batalla del valle del Oráculo y tiene a su pueblo en contra. ¡Si llega a conquistar Boma, lo reforzaremos!

—Pero ¿cómo quieres que luchemos? ¡Es imposible! ¿Pretendes atacarlo con palos y piedras? ¿Con las manos desnudas? ¡Por el amor de Krum! ¿No ves que no tenemos ni una triste ballesta? ¡¡No tenemos ejército, no tenemos nada!! ¡Nada de nada!

—Bien, pues quizás es hora de pedir ayuda al exterior, ¿no os parece? — propone Sasa.

—¿Ayuda al exterior? —se mofa un consejero—. ¿A quién? ¿No recuerdas la Guerra de los Reptiles? ¿Alguien se

molestó en ayudarnos, acaso? ¡No! ¡Nos dejaron en manos de los musdagurs! ¡Nadie quiso dar la cara! Soportamos la neutralidad de los kuzubis, el pasotismo de los anzuds, el miedo de los zitis... ¡Si hasta los tidnums, que suelen estar encantados de luchar, se quedaron en Urgal!

—Sí, ¡pero ha llovido mucho desde entonces, en Ishtar sobre todo! Los tiempos han cambiado, los líderes han cambiado, incluso el contexto de nuestro mundo es diferente. Ten en cuenta que, antes de la Guerra de los Reptiles, nosotros éramos aliados de los musdagurs y nadie los veía con buenos ojos... ¡Ahora es el momento de que las

nuevas generaciones rompan esta marginación de los sutums! ¡Debemos volver a Ki! ¡No podemos vivir aislados como hasta ahora!

—¡Oh, sí! ¿Y cómo pretendes hacerlo? ¿Llamaremos a la puerta de todos los líderes llevándoles una cesta de flores y diciéndoles que ahora vamos a ser buenos vecinos? ¡Por favor! Y aunque quisiéramos, no podemos comunicarnos con el exterior. Hace semanas que es imposible establecer conexión telepática fuera de Kibala porque los musdagurs nos han bloqueado. Y tampoco podríamos pedir ayuda. Por eso nos han mandado las noticias en musen.

—¿El mensaje de la resistencia no dice nada más? —pregunta Sasar, incómodo—. ¿Tan sólo nos informa del ataque?

—Todo son detalles de éste. Dice que se acercan cuatro unidades; más la que ya se ha establecido en las proximidades de Boma, son cinco. También dice que las primeras tropas están formadas por un ejército de voluntarios civiles.

—¿Voluntarios civiles? ¿Musdagurs de a pie? —se sorprende Sasar—. Pero... ¿no estaban en contra del régimen del dictador? ¿Cómo los ha convencido para que sean voluntarios? ¡No entiendo nada!

—Parece ser que los ha engañado, con no sé qué historias. Lo mismo da, el caso es que tenemos que tomar una decisión y debe ser rápido. No podemos contar con la ayuda de nadie. ¿Nos quedamos o nos vamos? ¡Debemos decidirnos! ¡Porque en estos momentos el ejército de Usumgal ya debe de estar situado en los límites de Ganzer!

Y así es. Las cuatro unidades del ejército de Usumgal se acercan al Sasuga, uno de los antiguos ríos de Ereshkigal que, tras las continuas erupciones del Ksir, se convirtió en un paso de lava volcánica, que ahora reposa, seca y fosilizada.

Cada unidad viaja en una plataforma

arrastrada por un kushu gigante. La primera, tal como ha informado la resistencia, es la del ejército civil; la forman los musdagurs que, engañados por las mentiras de su rey y cegados por el odio que ha crecido de forma irracional en su interior contra los sutums, están dispuestos a luchar para recuperar el agua que, según creen, éstos les han robado. Van provistos de armaduras ligeras, lanzas, espadas cortas y alguna que otra barra de hierro, cogida de sus mesillas de noche.

La segunda unidad es la del ejército profesional de Usumgal: una formación de musdagurs, ataviados con armadura y casco con visor y armados con lanzas,

espadas, arcos y fusiles. En el kushu que arrastra esta plataforma, viaja Usumgal o, mejor dicho, su proyección astral. Y es que el líder de los musdagurs tiene por costumbre no asistir nunca a las guerras, sino enviar su cuerpo astral para que el ejército crea que los acompaña.

Es tal la destreza que tiene en conseguir dicha imagen astral que casi es capaz de proyectarla en cualquier punto de Ereshkigal sin perder contacto con ella. Incluso, si la imagen no tiene que realizar demasiados movimientos, Usumgal la proyecta sin dejar su cuerpo en estado de tránsito y puede hacer vida normal. De hecho, las malas lenguas

dicen que el rey jamás ha abandonado el castillo físicamente desde el día de su coronación.

En la plataforma del tercer kushu van los urgugs, aliados del señor de Zapp. Llevan armaduras pesadas y casco de carga con visor y van armados con hachas, espadas y ballestas.

Y en último lugar se hallan los musens, que no viajan en plataforma kushu alguna, sino que sobrevuelan a las otras tres unidades. Controlan el aire y guían a las tropas gracias a la cámara alojada en el casco, que retransmite continuamente todo lo que alcanzan a ver, desde su elevada posición, a la pequeña pantalla que los soldados del

ejército de tierra llevan también incorporada en el casco.

Todos avanzan rápidamente en dirección a las afueras de Boma, donde se reunirán con la unidad de musdagurs que está allí establecida desde hace semanas, manteniendo el bloqueo, para evitar cualquier tipo de transmisión telepática entre Kibala y el exterior.

La proyección astral de Usumgal divisa ya las Hursag que quedan más allá de Boma; resulta una visión curiosa, puesto que la región de Kibala es prácticamente plana, salvo la zona volcánica del este, en la que se hallan los antiguos volcanes, testigos de aquellos tiempos remotos en los que

vomitaban magma. Y mientras su proyección se acerca a la capital de los sutums, su cuerpo físico se dirige al laboratorio del castillo de Zapp y accede a su interior.

—¿Y bien? ¿Alguna novedad?

—Señor, los embutidos secos han subido de precio y se ha descubierto que comer pie de cerdo no engorda en absoluto —informa el científico con rapidez.

—¡Imbécil! ¡Me refiero a mi plan de ataque! —grita Usumgal.

—¡Ah! Estamos a punto, pero necesitamos los mapas completos del esquema de los alteradores para terminar de hacer los ajustes necesarios.

—No debéis preocuparos. En estos momentos se dirigen hacia aquí y pronto los tendréis en vuestras manos. ¿Cuánto tardaréis en preparar el portal cuando tengáis ese mapa?

—Unas pocas horas, señor. Después sólo deberemos esperar una fricción interdimensional adecuada para vuestro plan.

—¿Y cuánto puede tardar en pasar eso?

—Bueno... las fricciones son totalmente aleatorias y es muy difícil determinar cuánto tardarán en aparecer y, sobre todo, si necesitamos que se adecúe a unas circunstancias tan especiales...

—¡Dímelo clarito! —lo corta Usumgal—. ¡No quiero largas explicaciones sin respuesta, sino una respuesta corta sin explicación! ¡No lo has entendido aún? —pregunta amenazándolo con el cetro—. Te lo volveré a preguntar y sé breve: ¿Cuánto... puede... tardar?

—Entre cuatro o cinco horas, quizás algo más —larga el musdagur inmediatamente simplificando al máximo las teorías sobre la aleatoriedad de las fricciones interdimensionales.

—Así me gusta. Eso está mucho mejor —sentencia Usumgal, que sale del laboratorio donde el grupo de científicos se apresura, temblando, a

volver al trabajo.

El señor de Zapp avanza con paso rápido por el corredor para dirigirse otra vez a la sala de los mapas.

—*¡Raknud!* —piensa Usumgal.

—*Adelante, señor. Os recibo* — responde Raknud, que está en la sala de reuniones marcando en un mapa de Ereshkigal la posición de sus tropas.

—*Prepara el ejército. Haremos una nueva incursión* —ordena Usumgal mientras saca una llave de su manojo y abre la puerta de la sala de los mapas.

—*Sí, señor. ¿Cuántas unidades?*

—*¡Todas!* —responde el dictador con una sonrisa cruel, al tiempo que despliega el mapa que ha sacado del

interior de la túnica.

—¿Todas, señor? —pregunta Raknud, extrañado.

—Sí. Quiero a todos los kushus preparados y equipados para salir dentro de cinco horas y todas las unidades disponibles de musdagurs, urgugs y musens. Nadie debe quedarse en el castillo. ¿Me oyes? —dice y ahora extiende el mapa sobre la mesa.

—Pero, señor, dejar el castillo sin vigilancia puede ser peligroso... Pensad que será totalmente vulnerable y que si lo atacan estaréis sólo en él...

—No, Raknud. Esta vez yo también iré. Prepara mi kushu especial, el del sofá cómodo y mueble bar. Y no te

*preocupes por este castillo ruinoso...
No vamos a volver. Pronto tendremos
uno mejor, mucho mejor* —dice
sonriendo el señor de Zapp, sacando su
lengua bífida, mientras admira la imagen
de su futuro hogar.

Guerra inminente



a noche vuelve a ser tranquila en la capital de los tidnums y el cielo brilla gracias a miles de estrellas. Al no existir construcciones ni edificaciones, porque la raza felina vive en las cuevas naturales que han acondicionado en las colinas, Glik es la capital de región en la que se ve el cielo más espectacular por la noche, tan sólo superado por algunos lugares deshabitados de las Hursag. De hecho, es la única región que se podría

sobrevolar sin darse cuenta de que es una zona habitada.

Esta noche, sin embargo, hay un pequeño gran detalle que traiciona ese camuflaje natural de las colinas de Glik: la presencia de un felino gigante, que ha llegado a ser equiparado a una diosa mitológica y que en estos momentos duerme enrollada, tapándose la cabeza con una pata y respirando profundamente, después del día agotador que ha vivido. Es *Grati*, la gata de Ishtar.

Si avanzamos algo más, una ojeada más detallada nos revelará que no es la única que se encuentra bajo el cielo estrellado de Glik. En la entrada de una

de las cuevas, se ve a un ziti, en posición de flor de loto. Es Nakki.

—Entonces, ¿estáis seguros de que ésa es la cueva?

—Sí. No hay la menor duda — transmite Zuk—. Ullah ha percibido la esencia de Nirgal. Es la cueva en la que ha estado cautiva.

—¿Y esa muerte que ha detectado es la suya?

—No lo sabemos. Esperamos y deseamos que no pero, en todo caso, no hemos encontrado ningún cadáver; ni el suyo, ni ningún otro. Ni siquiera el de un pingüino.

—De acuerdo. Nos tocará aunar esfuerzos para sacar algo en claro de

todo este asunto. Quedaos ahí. Reuniremos a los anzuds con más habilidad mental de la zona y trataremos de hacer una Fusión de Factores. Me pondré en contacto con Vizvi para que presida la operación.

—Muy bien. Yo voy a hacer una rueda de telecomunicación con todos los equipos de kuzubis para que aborten la Misión Nirgal. ¿Quieres que avisemos a alguien para la Fusión de Factores?

—No. De eso ya me encargo yo. Vosotros dedicaos a investigar la isla. Repasad detenidamente todos los rincones de la cueva en busca de cualquier indicio que nos pueda ser de

utilidad, para saber qué pasó ahí. Y después...

—¡Hola, guapos...! —interrumpe Golik cruzándose en la charla telepática.

—¿Golik? —preguntan a la vez Nakki y Zuk, sorprendidos.

—No, soy un kushu que sabe telepatía. ¡Claro que soy Golik! ¡Lo sabéis perfectamente!

—Dinos, Golik —dice Nakki.

—No querría interrumpir este idílico momento entre vosotros mientras organizáis esa fiesta en una deliciosa isla del Ksir, pero tenemos un pequeño problema y es que el ejército de Usumgal ya ha salido.

—¿Ya? —se sorprende Nakki—.

¿Tan rápido? ¿Cuándo ha salido?

—Hará unas cinco o seis horas. No he podido avisar antes porque Usumgal habría captado la transmisión. Pero ahora parece bastante ocupado en mantener su proyección astral y seguramente no nos captará. Y si lo hace... pues, mierda. Ahora ya da lo mismo.

—Pero ¡no nos deja tiempo de reacción! —exclama Zuk con frustración—. ¡Si el ejército de Usumgal está ya cerca de Boma, no podremos enviar refuerzos antes de que lleguen!

—¡Y a mí qué carajo me explicas! —se queja Golik—. ¡Yo sólo os aviso! Y tened en cuenta que la primera unidad

es un ejército de civiles voluntarios.

—*Nakki... ¿Qué hacemos?* — pregunta el kuzubi—. *¿Tratamos de movilizar un ejército para ayudar a los sutums, aunque no lleguemos a tiempo?*

Pero nadie responde.

—*¿Nakki?* —insiste Zuk.

—*Bueno, Zuk* —dice Golik, satisfecho—, *creo que Nakki ya ha respondido a tu pregunta...*

Efectivamente, en cuanto Nakki ha recibido la noticia, corta la doble conexión y sale disparado. La puerta de la cueva de Nimur se abre de golpe, golpeando la pared, y Nakki entra a grandes zancadas.

—*¡Nimur! ¡Dónde estás, Nimur!*

¡Rápido!

El rey de los tidnums se encuentra en el séptimo cielo, durmiendo como un tronco en el sofá del comedor porque, caballeroso como es él, ha cedido la cama de su habitación a Ishtar. Al oír los gritos de Nakki, se despierta de sopetón y, adoptando la clásica posición de ataque, pega un puñetazo al televisor y lo rompe en mil pedazos.

—¡Nimur! Pero ¿qué haces aquí? — dice Nakki, sorprendido al ver que dormía en el sofá—. Deja el televisor en paz y escúchame. ¡Debes convocar a tu ejército de forma inmediata! ¡Tenemos que llegar a Boma antes que Usumgal o habrá un genocidio en Ki como no ha

vivido el planeta desde la Guerra de los Reptiles! ¡Vamos!

—¿Eh? ¿Qué? ¿Cómo? —masculla el tidnum, medio dormido, con la carcasa de la tele todavía incrustada en su puño—. ¿Convocar al ejército? ¿Ahora? Pero... ¿qué hora es? ¿Ha terminado ya la Fiesta de los Fríjoles?

—¡Es de noche todavía! ¡Pero es igual! ¿Me oyes? ¡Debemos ir a luchar contra Usumgal! Ya sé que es muy apresurado, pero...

—¿Luchar contra Usumgal? ¿Estás de broma?

—¡Qué manía tenéis todos con las bromas! ¡Cómo debo deciros que yo no hago nunca bromas! ¡No! ¡No es ninguna

broma! Ya sé que luchar contra Usumgal es un riesgo, pero...

—¡VIVAAAAAA! ¡LUCHA!

¡¡LUCHAAAA!! —ruge contento el rey de los tidnums cuando, al fin, comprende la situación—. ¡Groaaarrrg! ¡Hace tiempo que no luchamos! ¡Ya era horaaa! ¡JA, JA, JA!

—Vaya, ¡veo que te lo has tomado a bien! Avisa al ejército. Yo iré a despertar a Ishtar. Cuando tengamos listas las tropas, partiremos hacia...

—¡¡LUCHAAA!! ¡¡LUCHAAA!! ¡JA, JA, JA! ¡¡VIVAA!! —sigue gritando el tidnum mientras sale de la cueva, todavía con la mano metida en el televisor, para convocar al ejército del

poblado de la forma tradicional siguiendo el protocolo tidnumita. Es decir, gritando a todo pulmón.

—¡PUEBLO DE GLIIIIIIIIK! ¡¡VAMOS A LUCHAAAAR!! ¡¡GROAAAAARRRRGGG!!

—ruge Nimur con tanta fuerza e intensidad que el suelo tiembla y las paredes vibran debido a la fuerza del sonido.

Poco a poco las puertas de las cuevas del poblado se abren una a una y, en un momento, la llanura se llena de tidnums que corren y saltan en todas direcciones celebrando las buenas noticias.

¡Al fin algo de acción! Seguramente ha sido *Grati*, la diosa del amor y de la

guerra, la que les ha ofrecido esta lucha como agradecimiento por los víveres que le han dado, después de que Ishtar, domadora de la diosa, la tranquilizara.

—Bien, ya veo que tu ejército también se lo ha tomado con alegría — comenta Nakki viendo cómo los tidnums saltan contentos y empiezan a reunir las armas—. Creo que con todo este escándalo no hará falta que despierte a Ishtar... —Y abre la puerta de la habitación de Nimur, en la que duerme la reina.

Pero Nakki no encuentra nada más que una estancia vacía.

—¿Ishtar? —la llama el consejero, mientras repasa sensorialmente todo el

cuarto—. ¡Ishtaaaaaar?! —repite gritando más fuerte.

No recibe ninguna respuesta, ni verbal, ni sensorial. Ishtar no está por allí. Y según le parece percibir, hace muchas horas que se ha ido del lugar.

Nakki sale de la cueva de Nimur a toda velocidad. En la entrada cierra los ojos y vuelve a concentrarse. Nada, ni rastro. Ni la más mínima presencia.

—¡Nimur! —grita Nakki, y busca al rey de los tidnums, evitando a los que todavía corren y saltan por el césped celebrando que van a la batalla—. ¡Nimur! ¿Dónde está Ishtar? ¿No estaba durmiendo en tu habitación?

—¿Eh? ¿Qué quieres decir? ¡Claro

que sí! ¡Está allí!

—No, no está allí —contesta el consejero, enfadado—. ¡Y no la percibo por ninguna parte! ¿Se puede saber dónde se ha metido esta chica?

—¿No la percibes? Pero esto no puede ser... ¡Si no ha salido! Vaya... Como mínimo mientras estaba despierto...

—¡Oh, Nimur! Pero cómo puedes ser tan... ¡Grrrrr! Vamos, da lo mismo, reúne a todo el ejército y vete hacia Boma inmediatamente. Las unidades de Usumgal son cinco: tres de musdagurs, una de urgugs y los musens. Estáte al quite con la primera unidad de musdagurs porque son civiles que no

saben ni cómo empuñar un arma, ¿de acuerdo? Yo ya iré cuando haya encontrado a Ishtar. Apresuraos... Usumgal tardará cinco o seis horas en llegar y debéis estar allí a tiempo.

—¿Cinco o seis horas para llegar a Boma? Es una broma, ¿no? ¡Pero si hemos de atravesar las Hursag! ¡En cinco horas como mucho las habremos cruzado, pero después están los pantanos Amudur! ¡Es una zona complicada y difícil! ¡Tardaremos mucho más aún en cruzarlos! ¡Dudo que lleguemos antes de doce horas! ¡Y eso sacando el hígado por la boca!

—¡Aaarrggg! Pero ¿se puede saber por qué se ha precipitado tanto este

ataque? ¿Y por qué sólo envía cinco unidades? ¡Yo había calculado que no movería ficha hasta mañana y desplazaría a todo el ejército, con lo que avanzaría con mayor lentitud! —se recrimina Nakki.

—¿Para atacar Boma necesita a todo el ejército? ¡Oh! ¡Pero si sólo es un pueblecito! ¡Con las cuatro unidades tiene de sobra!

—¡No, Nimur, no! Boma es una ciudad subterránea. ¡Viven más de cien mil sutums, allí dentro!

—¡Oh, no! ¡Por los bigotes de Kalitpos, qué desgracia! —exclama Nimur, visiblemente afectado.

—¿Qué pasa ahora? —pregunta

Nakki.

—¡Que no sabía eso de la ciudad subterránea de Boma y no les he mandado suficientes invitaciones para la Fiesta de los Fríjoles!

—¡Nimur! ¿No te das cuenta de que eso es irrelevante ahora? Lo que pasa es que yo creía que Usumgal lo sabría y que mandaría a todo su ejército para asegurarse la victoria. Pero, en cambio, ha enviado a un ejército ligero... ¿Es posible que desconozca la verdad? Si es así, ¿por qué ataca a un pueblo tan pequeño? ¡Aaarrggg! ¡No entiendo nada de nada!

—Entonces, ¿qué? ¿Tendremos lucha o no tendremos lucha? —pregunta Nimur

mientras se pone el hacha de doble filo a la espalda, con el televisor todavía colgándole de la mano.

—Sí, sí... ¡Debemos ir o se producirá la extinción de los sutums!

—¿Aunque lleguemos tarde? Recuerda que tardaremos esas doce horas como mínimo, ¿eh?

La mente de Nakki trabaja a toda velocidad analizando, diagnosticando y creando una estrategia y un plan de acción. Todos los elementos entran en juego: la misteriosa desaparición de Ishtar, las unidades del ejército de Usumgal, el número de efectivos tidnums que salen de Glik, la distancia desde la capital de Urgal hasta la de

Kibala y docenas de variables más, que sería pesado mencionar aquí.

Pero una de las variables más importantes es una incógnita: la posición real del ejército de Usumgal. Si Nakki supiera con exactitud dónde están, podría definir mucho mejor su plan de acción. Pero algo impide que sea posible detectarlos.

Este algo es el mismo Usumgal, que en estos momentos está ejerciendo un bloqueo a sus tropas para que lleguen a Boma de forma discreta, sin ser captados por nadie, hasta que sea demasiado tarde para detenerlos.

—¡Ja, ja, ja! —ríe Usumgal, sentado en su trono—. ¿Para qué necesito

consejeros, si me tengo a mí mismo? ¿Para qué necesito a un Kisib, o a un Kurgo, si sólo saben dar malas noticias y peores consejos? Esta vez nadie me detendrá: ni zitis, ni anzuds, ni tidnums. Mi plan es perfecto. ¡Y después seré tan poderoso que nadie podrá impedirme que haga lo que me venga en gana!

A pesar de estar sentado en la sala del trono, la proyección astral de Usumgal, que viaja en el segundo kushu, ve a la perfección la silueta de Boma. Aunque los refuerzos de los sutums estuvieran en camino, ya es prácticamente imposible detener a los musdagurs. En pocas horas el ejército de los voluntarios, sedientos de venganza,

atacará a los sutums, y de esta forma Usungal conseguirá que dos pueblos, que habían sido hermanos, luchan entre ellos ferozmente y sin tregua.

Tras la primera escaramuza, cuando los dos bandos estén debilitados por la lucha, enviará a los musens que, equipados con explosivos, bombardearán el campo de batalla y eliminarán tanto a los sutums como a los musdagurs del ejército voluntario, los dos colectivos que más lo molestan.

Y cuando los musens hayan suprimido a los escasos supervivientes, las dos unidades de musdagurs y los urgugs terminarán el trabajo y entrarán en la ciudad para tomarla.

La ciudad subterránea de Boma será suya y con ella tendrá el dominio absoluto de la totalidad de Ereshkigal. Y así, los sutums aprenderán a no esconderle nunca más la verdad. Él conoce el secreto de la ciudad de las bolsas de magma desde los inicios de su construcción. Pero en lugar de atacarlos al principio, ha esperado con paciencia y fría crueldad a que los sutums acabaran de construirla para él. De este modo, ahora que ya está terminada, sólo tendrá que conquistarla y apropiarse de ella. Y después trasladar a su pueblo allí.

Ya está pensando en el discurso que inventará cuando acabe todo y deba

hablar a los musdagurs. Les contará cómo el ejército civil luchó heroicamente contra los sutums; cómo éstos los atacaron a traición, en una emboscada, con bombas y armas de destrucción masiva, y cómo el ejército musdagur triunfó al fin sobre los sutums porque, reconociendo éstos la superioridad de la raza a la que se enfrentaban, huyeron como cobardes y abandonaron la ciudad a su suerte.

Así también dirá a su pueblo que los sutums eran en realidad unos traidores, que construyeron una ciudad rica y próspera, oculta al exterior. Utilizará aquella ciudad en contra de los sutums y no le será difícil inventarse una teoría,

según la cual las bolsas de magma están conectadas a través de galerías a los ríos subterráneos y los pozos que llevan el agua a Zapp, y demostrará que la gente de Boma les había estado robando el agua.

Todo está donde tiene que estar. En pocas horas la sangre salpicará Boma.

La Segunda Guerra de los Reptiles

Majestad... —murmura
 Sasar, agotado tanto
 psíquica como
 físicamente de tratar con su querida
 reina Laima—. De verdad... os
 aconsejo muy, muy... Que no vais a la
 batalla, vaya.

—¡Oh, Sasar, Sasar...! —replica
 ella con tranquilidad mientras se coloca
 varias capas de faldas de colores,
 adornadas con cascabeles y piedrecillas

brillantes—. Agradezco infinitamente tu preocupación por mi humilde figura, pero la guerra, como el amor, debe verse de cerca para comprenderla.

—Pero reina Laima... ¡Vos no podéis combatir! ¿No veis que la batalla en sí misma es un suicidio? —El pequeño consejero trata de convencer a la reina.

Tras largas horas de discusión, el Consejo de los sutums ha decidido enfrentarse al señor de Zapp. Saben que si el dictador consigue tomar Boma, la posibilidad de sacárselo de encima en un futuro próximo es absolutamente imposible. Pero nadie puede asegurarles que, huyendo, estarán fuera de peligro,

puesto que el ejército de Usumgal los seguirá hasta donde haga falta y, si los atrapan a campo abierto, perderán la escasa ventaja de que disponen ahora, luchando en su propio terreno.

—¿Luchar? Jamás, pequeño Sasar. Yo no lucharé nunca. La guerra convierte en estúpido al ganador y rencoroso al vencido. Sólo quiero decir unas palabras a nuestro pueblo hermano.

—¿Pueblo hermano? ¿Qué pueblo hermano? —cuestiona Sasar, alterado—. ¡Oh! No estaréis refiriéndoos a los musdagurs, ¿verdad? No, ¿verdad? ¿Verdad que no? No, no, ¿verdad?

—Sí.

Parece que al pobre Sasar se le

salgan los ojos de las órbitas al oír la monosilábica respuesta de su reina, y un sudor frío le recorre el espinazo.

—¿A los que nos vienen a matar? — dice el consejero señalando al techo—. ¿A los de Usumgal? ¿A los malos?

—Sasar... Necesito tu sabio consejo —dice de pronto la reina Laima, muy seria—. Tú me conoces desde que nací y me has ayudado en todo momento. Tu sinceridad y lealtad son de las pocas verdades de las que nunca dudaría. ¿Serás franco conmigo o contestarás lo que creas más conveniente para evitarme el sufrimiento?

—¿Mi consejo, decís? —pregunta Sasar, sorprendido—. Sí, sí, claro que

sí, majestad. Decidme. ¿Qué queréis saber? ¡Podéis confiar en mí! Siempre estaré a vuestro lado.

—Sasar... —dice la reina reflexionando—. ¿Crees que es mejor esta falda que llevo ahora o la azul de círculos blancos?

—¡Oh, señora! —protesta el consejero, enfadado—. No cambiéis de...

Interrumpiendo la réplica del consejero, un sonido grave y potente, que hace vibrar las paredes del cuarto real, llega desde la torre de los Cuatro Vientos. Es la alarma que da el vigía, que los sutums han situado en el punto más alto de la ciudad, para indicar que

ha visto al ejército de Usumgal en el horizonte de Kibala, de modo que la cuenta atrás para el enfrentamiento ha empezado ya.

En el exterior todos los sutums útiles han sido movilizados por el delegado y el Consejo. Los ciudadanos de Boma han cogido todo aquello que pueda ser utilizado como arma: piedras, martillos, hoces, palos, cuchillos y cualquier cosa que sea útil, aunque remotamente, en el campo de batalla.

La poca experiencia guerrera que poseen los sutums la han tenido que buscar en los diarios y las crónicas que guardan en la biblioteca, y que narran las estrategias de cuando musdagurs y

sutums luchaban juntos contra las otras razas; desde aquellos tiempos inmemoriales, los sutums no han tomado parte jamás en un conflicto armado. A medida que van equipándose con instrumentos caseros para guerrear, los ciudadanos se dirigen a la entrada de la ciudad, en la misma dirección en que ya se aprecian las siluetas de los cuatro kushus gigantes, que se acercan con rapidez arrastrando al ejército de Usumgal.

Hace horas que las mujeres sutums que así lo han querido y los niños han iniciado su camino hacia las Hursag, al este de Boma. El Consejo ha decidido que era absurdo que los que no iban a

combatir se quedarán en la ciudad, puesto que si el ejército de Usumgal conseguía entrar, no escaparían de ninguna forma. En cambio, si se iban, tendrían la oportunidad de llegar a las montañas, donde podrían esconderse, en caso de que el ejército popular sutum lograra retener al de Usumgal aunque fuera unas horas.

Cada vez es mayor el número de sutums que se acumulan en las afueras de la ciudad. Y cada vez se ve más claramente la imagen de los kushus que se acercan con el ejército. Ya se aprecia también la unidad de musens sobrevolando la zona que envían información a las otras unidades de

tierra. En la primera fila del improvisado ejército de Boma, se halla un sutum más bien barrigón, de mediana edad y ojos tristes. Es el delegado Kingal, que mira al frente y ve con amargura el futuro de su pueblo.

Armado con una simple hoz de labrador y la tapa metálica de un cubo de basura, que le hace de escudo, es la patética imagen que representa a la perfección a un pueblo trabajador que se ve obligado a luchar en una guerra que no es la suya.



—Trescientos cincuenta años... —
murmura Kingal dirigiéndose al Consejo
de sutums que tiene a su espalda,
armados todos de forma improvisada y
con los nervios a flor de piel—.
Trescientos cincuenta años para
reconstruir todo lo que destruyó una
guerra y ahora lo volveremos a perder
todo en otra. Quizás éste es el destino de
nuestro pueblo: vivir una constante
tragedia que...

Kingal deja de hablar de repente y
su mirada se pierde en el horizonte. Se
sorprende porque hacía mucho tiempo
que no recibía una transmisión
telepática. Los sutums que lo rodean lo
miran extrañados, pues saben que se está

comunicando mentalmente y no se atreven a decirle nada para no interrumpir el mensaje.

Mientras el representante de los sutums sigue en ese estado de tránsito, los kushus están tan cerca que sus tripulantes los frenan. No avanzarán más. El ejército del señor de Zapp ya ha llegado a Boma.

Desde su posición privilegiada, el cruel dictador comprueba cómo un triste ejército, armado con palos y piedras, le está esperando a las puertas del aparente pueblecito, y no puede evitar la risa, sádico como es él, mientras hace una señal a la primera unidad de musdagurs; se trata de los integrantes del ejército

civil, todos ellos voluntarios, que se han alistado en Zapp para luchar contra el pueblo que les ha estado robando el agua; todos engañados por un dictador que ha conseguido hacerles odiar a su raza hermana.

Al percibir la señal de Usumgal, la unidad baja de la plataforma a paso ligero y se sitúa en primera fila, en formación de ataque.

Kingal sale de su estado de tránsito en el momento en que el último de los musdagurs voluntarios se coloca en la formación. Todos los sutums observan que el rostro de su delegado exuda pánico. Éste, al volver en sí, mira a la unidad de musdagurs que está a punto de

atacar: transpiran odio y venganza; a continuación mira al ejército popular de los sutums: están atemorizados y rabiosos.

Coincidiendo con la señal que Usumgal hace a la unidad de civiles para que empiece el ataque, el delegado de los sutums, levantando las manos y con los ojos cerrados, transmite un mensaje mental a su pueblo. Debe concentrarse como nunca lo ha hecho, porque no está acostumbrado a hablar telepáticamente. Pero lo consigue. Su gente lo escucha, mientras la unidad de musdagurs de Usumgal corre rápida y furiosa contra ellos, con las espadas desenvainadas y los escudos en alto.

Pero los sutums, en lugar de ponerse en guardia y tratar de contrarrestar el ataque, continúan escuchando el mensaje de su representante. Reinan el caos y la confusión. Hace unos instantes todos estaban dispuestos a luchar contra el ejército de Usumgal, pero ahora que éste se les está echando encima, no atacan, ni se defienden.

Cada vez más cerca, los musdagurs gritan para ahogar la rabia que sienten, como si esa actitud precipitara el momento del topetazo. Aunque los oyen perfectamente, los sutums permanecen quietos, pues desde el momento en que Kingal ha comenzado a hablarles, están experimentado una mezcla de confusión,

duda y miedo ante el mensaje que les está transmitiendo.

—*Quieto, pueblo de Boma. No os mováis. No levantéis ninguna arma. No tiréis ninguna piedra. No toquéis a los musdagurs que se acercan. Os lo pido yo, Kingal, vuestro líder. Confíad en mí.*

Incluso Usumgal, desde su posición encima del kushu, se extraña al ver la inexplicable actitud de los sutums. ¿Por qué no se defienden? ¿Por qué no corren? ¿Por qué no atacan? ¿Qué está pasando?

Y entonces, en el momento en que los musdagurs llegan ya ante las filas de los sutums, en lugar de usar las armas

contra éstos, lo que hacen es frenar en seco y volverse hacia Usumgal. ¡Se están uniendo al ejército de Boma!

—¿Cómo? —se alarma Usumgal levantándose de su asiento, encima del kushu real—. Pero... ¿qué hacen éstos ahora? ¿Se han vuelto locos? Pero... ¿por qué? Pero... ¿cómo?

Mientras el señor de Zapp trata de comprender qué ha ocurrido, un miembro del ejército civil de musdagurs, vestido con túnica y capucha, se dirige hacia Kingal, que todavía permanece con los ojos cerrados y los brazos abiertos, de cara a los suyos.

—El delegado Kingal, supongo,

¿verdad? —pregunta Golik descubriéndose y tendiéndole la mano.

El delegado, a quien las piernas no le responden demasiado bien tras el rato de tensión que ha pasado pidiendo a su pueblo que no atacara al ejército musdagur, abre los ojos al fin y comprueba que su arriesgada decisión ha sido acertada.

—Por un momento he pensado que no me creería cuando le he contado que éramos la resistencia musdagur —le dice Golik al tiempo que le da un golpecito en la espalda—. Por fortuna al final lo ha hecho y ha convencido al pueblo, ¿eh? Si no, esto hubiese sido un caos y habríamos acabado todos

muerdos, y claro, a ver quién lo limpia todo después...

Y es que, sin que Usumgal lo supiera, la resistencia musdagur al completo se ha alistado en el ejército civil de voluntarios y de esa forma ha conseguido llegar a Boma, transportada por el propio señor de Zapp. Cuando los kushus han traspasado la frontera, que era hasta donde llegaba el bloqueo que les impedía comunicarse telepáticamente, Golik se ha puesto en contacto con Kingal para explicarle la situación. Y así han evitado la confrontación entre los dos ejércitos populares.

—Bien... Y ahora, si no le sabe mal,

delegado Kingal... Tenemos una batalla pendiente, ¿recuerda? —dice Golik señalando a los kushus—. Todavía quedan dos unidades de musdagurs, una de urgugs, y unos musens bastante molestos. Por si acaso, mientras le explica todo a su pueblo, yo empiezo a organizar la defensa. ¿De acuerdo?

—¡Aaaah...! Sí... Sí... Claro está... —tartamudea el delegado que todavía está tratando de asimilar todo lo que ha pasado en los últimos segundos.

Usungal, histérico al ver que una de sus cinco unidades acaba de unirse al enemigo, se dirige al resto de su ejército.

—Unidades segunda y tercera,

¡atacad inmediatamente! —grita, desde arriba del kushu, muy enfadado.

Seguirá con su plan tal como estaba previsto. Atacará primero con los musdagurs y, cuando la batalla esté en su punto álgido, ordenará a los musens que bombardeen la llanura, aunque eso suponga sacrificar a su propio ejército.

Los aludidos, sin adivinar las aviesas intenciones de su señor, saltan de las plataformas para dirigirse contra los sutums y los musdagurs de la resistencia.

—¡Muy bien! —dice Golik viendo cómo se acercan—. Señores... ¡Ahora sí toca luchar! ¡Atención! ¡Quiero a todos los miembros de la resistencia en

primera línea! Que los sutums con armas de corto alcance se queden en la retaguardia y...

—¡Un momento, caballero! — interrumpe una voz las instrucciones de Golik.

Todos se dan la vuelta, patitiesos al principio, para pasar a quedar desconcertados y sorprendidos después, cuando ven a la reina Laima haciendo su aparición en pleno campo de batalla. Finalmente, se ha puesto la falda de colores con cascabeles y piedrecillas brillantes; también lleva una especie de blusa blanca con una gran faja negra y su capuchón con tiras laterales.

—¿Quién es esta *hippie*? —pregunta

Golik al Consejo de sutums, perplejo.

—Es... Esto... Es la reina Laima — responde Sazar, no muy orgulloso de cómo se está tratando el tema del protocolo, pero, considerando que un ejército de musdagurs furiosos se acerca a la zona con intención de asesinarlos a todos, se apresura a opinar que puede hacer la vista gorda por esta vez.

—¡Ah, caramba! Muy bien... Mucho gusto, señora. Yo me llamo Golik —se presenta el musdagur, que ya no se sorprende por nada a estas alturas—. Y ahora, ¿qué quiere usted? No es mala educación por mi parte, pero como puede ver esos musdagurs nos quieren matar a todos, ¿sabe usted? —dice

señalándolos.

—¡Oh, Golik, Golik, Golik...! — musita Laima, avanzando poco a poco, a solas contra los más de diez mil musdagurs—. La guerra es una lucha entre gente que no se conoce para provecho de gente que sí se conoce, pero que no lucha.

Y diciendo estas crípticas palabras, la reina continúa avanzando en dirección al ejército.

—¿Me lo parece a mí, o vuestra reina está como una regadera? — pregunta Golik todavía pensando en la frase que Laima acaba de decir.

—Está como una cabra —responden todos los consejeros a la vez asintiendo.

—Bien, pues, si me permitís, voy a apartarla del campo de batalla —dice Golik, y echa a correr en dirección a Laima—. ¡Ejército de la resistencia! Seguidme y...

Sin embargo, las instrucciones de Golik son interrumpidas una vez más por la reina Laima. Pero ahora no lo hace su voz física, sino su voz mental. Se está dirigiendo a los integrantes de los dos ejércitos al mismo tiempo. Suena potente, alta y clara como nunca ha sonado una voz telepática en Ki, pero también es tranquila y suave. La reina Laima tiene los ojos cerrados y está en medio del campo de batalla con los brazos extendidos.

—*Musdagurs y sutums...*

Escuchadme, por favor...

Y, curiosamente, consigue que todo el mundo la escuche. Incluso los musdagurs de Zapp —los del ejército regular de Usumgal— han quedado confundidos por la potencia de esa voz en su interior y, por alguna extraña razón, quieren saber qué dice.

—*Debo deciros a todos, que hoy... he tenido un sueño.*

En ese momento, sin saber muy bien por qué lo hacen, los musdagurs, poco a poco, dejan de correr y ralentizan el paso y, avanzando lentamente, escuchan aquellas palabras que parecen transmitir sabiduría.

—*Un sueño... en el que, un día, esta región se pondrá en pie y verá el verdadero significado de sus creencias!*

—sigue diciendo Laima, mientras todos los soldados la miran fijamente.

—*Un sueño... —prosigue— en el que Kibala, una región sofocante por el calor de la injusticia, sofocante por el calor de la opresión, ¡se transformará en un oasis de libertad y justicia!*

Llegados a este punto, incluso Golik se deja llevar por las palabras que provienen de aquella extraña y peculiar sutum, que aunque muestra una apariencia colorista y barroca, dice cosas que, siendo sencillas, tienen bastante sentido.

—*Un sueño... que asegura que, un día, sobre estas bolsas secas de magma, los hijos de los que fueron sometidos y los de los que los sometieron, ¿serán capaces de sentarse juntos a la mesa de la fraternidad!*

La llanura es puro silencio. Nadie se mueve ni dice nada. Los dos ejércitos captan y procesan las hipnotizadoras palabras de Laima, que en ese instante baja los brazos y abre los ojos, para rematar su discurso mirándolos frente a frente.

—*Un sueño... en el que mis hijos no serán juzgados por la textura de sus escamas, ¡sino por su reputación! Un sueño... en el que un día, allá en Zapp,*

con sus racistas despiadados y su dictador, que no sabe pensar en otra cosa que en guerra y poder... un día, precisamente allá, en Zapp, niños y niñas sutums podrán darse la mano con niños y niñas musdagurs, como hermanos y hermanas.

Dichas estas palabras, Laima se arrodilla ante el ejército de Usumgal. Y después de unos segundos, que valen más que trescientos cincuenta años... los diez mil musdagurs dejan caer muy despacio sus armas al suelo, con lágrimas en los ojos.

El final de la guerra



sumgal no puede creer aún lo que está pasando ante sus ojos. No sólo la astuta maniobra de la resistencia musdagur ha conseguido engañarlo y ha provocado que perdiera la primera unidad de su ejército, sino que aquella pava, Laima —la desconocida reina de los sutums—, que ha aparecido por primera vez en la historia de Ki, ha logrado que la segunda y la tercera unidad de su ejército se rindieran voluntariamente,

contando sólo con la fuerza de sus palabras.

—No... me lo... puedo... creer... Pero... Pero... Pero ¿cómo? Pero ¿qué? —exclama el señor de Zapp, sin dar crédito a lo que está pasando delante de sus propias narices—. Debe de ser una pesadilla... Sí... Sí... ¡No puede ser que todo esto esté sucediendo!

Mientras tanto, al otro lado del campo de batalla, Laima regresa victoriosa hacia las primeras filas desde las que, tanto el pueblo sutum como los miembros de la resistencia musdagur, la miran hipnotizados todavía recordando sus palabras, que no dejan de sonarles en la mente.

Y es que Laima, aunque sólo ejerce un papel representativo del pueblo, en lugar de dirigirlo efectivamente (como sucede en las otras cinco razas), no deja de ser la reina de los sutums. Además, parece que todo el mundo ha olvidado que, en su día, también pasó las pruebas de la cueva del Oráculo.

Pero lo que no sabe todo el mundo es que desde pequeña tenía ya los veintiún factores de habilidad, gracias a su entrenamiento en el templo sutum de meditación, más allá de los pantanos Amudur, en las primeras estribaciones de las montañas Hursag. Y nadie había querido darse por enterado de que esa extraña reina, con aspecto de *hippie*

despistada, tiene una habilidad de noveno nivel mental, tan sólo igualada por otra persona en el resto de Ki: Kuzu, el veterano rey de los kuzubis.

—Bonito discurso... —le dice Golik—. ¿Conque un sueño, eh?

—La única forma de vencer en una guerra es evitarla, amigo Golik — responde Laima y, atravesando las primeras filas, se dirige a la retaguardia—. Yo ya he cumplido mi destino. Ahora te toca a ti hacer lo mismo... Tu momento ha llegado.

Laima tiene razón. Aunque ahora la batalla se ha equilibrado, puesto que los musdagurs que se han rendido desfilan hacia el ejército de Boma para unirse a

él, queda todavía una unidad de más de veinte mil urgugs y los musens armados con explosivos.

Golik deberá jugar bien sus cartas para tratar de evitar el máximo número de bajas, pues seguramente Usumgal, furioso, pretenderá atacar rápidamente con los terribles felinos, que no se han sentido afectados en absoluto por las palabras de Laima, y a continuación ordenará a los musens que bombardeen el campo de batalla.

—*¡Muy bien, señores!* —transmite Golik ahora con la mente, pues sus tropas son cada vez más numerosas y no le oirían aunque gritara—. *Pueblo de Boma, os presento a los musdagurs de*

Zapp, que han venido a ayudarnos. Musdagurs, os presento al pueblo de Boma, que está encantado de recibirlos. Y ahora vamos a meternos en faena, que tenemos para todos. ¡Esta vez sutums y musdagurs volveremos a luchar juntos! Y os prometo que, si sois buenos, os invitaré a una ronda en mi club.

Las tropas estallan en gritos al oír las palabras de su nuevo líder. Incluso a los musdagurs del ejército del señor de Zapp, acostumbrados a escuchar tan sólo las amenazas de Usumgal, les parece extraño que su líder no los amenace de muerte si pierden la batalla, o no les prometa que los torturará si no dan el

máximo de sí mismos en la lucha cuerpo a cuerpo. Aquel tal Golik los invita a una ronda si se portan bien. Y esto rompe sus esquemas.

En todo caso, el nuevo ejército de los reptiles está preparado. Siguiendo las instrucciones de Golik, se han ido colocando en formación y esperan sus nuevas indicaciones para empezar la lucha.

En el otro bando, los urgugs se han organizado también y ya están en formación de ataque, siguiendo las órdenes de Usumgal que, rabioso y colérico, les ha ordenado que se preparen para atacar frontalmente. Ya han sacado de la vaina sus largas

espadas, empuñan las hachas y las ballestas, y esperan la señal de ataque de su jefe, furiosos y con muchas ganas de pelear.

—*Muy bien, compañeros, Usungal va a atacar con los urgugs... Pero éste no será nuestro problema principal; tendremos otro mucho más grave. ¿Veis la pandilla de musens que está sobrevolando a los kushus? Pues lo más seguro, conociendo las agradables tácticas de este tirano cobarde, es que nos bombardeen a todos mientras luchamos, independientemente de que seamos reptiles o felinos. Y los explosivos que tienen estos pajarracos no son precisamente suaves. Cada*

bomba puede producir cráteres de cinco metros de profundidad en el campo de batalla, o sea que no vamos a arriesgarnos a que nos las echen encima, ¿de acuerdo? Vamos a hacer lo siguiente: para empezar, las unidades de...

Golik interrumpe sus claras instrucciones al ejército de los reptiles, pues acaba de percibir una presencia más que conocida. Sonríe y, dirigiendo la mirada hacia el oeste, divisa unas figuras aladas en el horizonte que van acercándose con rapidez.

«¿Se puede saber por qué narices habéis tardado tanto?», murmura Golik hablando para sus adentros.

—Perdone... Pero... No termino de entender que es lo que está ocurriendo... —dice el delegado Kingal, con discreción, sin querer molestar a Golik, que tiene la mirada perdida en dirección a las montañas Hursag.

—Bien... Se lo digo en cuatro palabras, delegado Kingal... De algún modo podríamos decir que esta batalla ya no es nuestra.

—¿Cómo? ¿Qué quiere decir? —pregunta sin entender nada el barrigudo representante de los sutums, que sostiene todavía su hoz de labrador y la tapa del cubo de basura en las manos.

—¿Que qué quiero decir? —repite Golik, que vuelve en sí y se dirige a la

retaguardia acompañando al desconcertado Kingal, al que le ha puesto la mano en los hombros—. Pues que la Segunda Guerra de los Reptiles se ha saldado sin ninguna baja. Ni una sola. Será la primera guerra y seguramente la única, en toda la historia de Ki, en la que no muere ni un soldado. Pero permítame que se lo explique con más tranquilidad tomando algo en su bonita ciudad. Espero que tengan lugar para sus nuevos e imprevistos invitados porque... ¡se trata de todo un ejército! —sigue diciendo mientras se dirige con el azorado delegado hacia la ciudad.

—*¡Ejército de los reptiles, podéis romper filas!* —transmite Golik a todas

las unidades—. *Esta batalla ya no es nuestra. ¡Que todo el mundo se dirija a Boma! ¡La guerra ha terminado!*

Usungal, instalado en su kushu al otro lado de la llanura, vuelve a desconcertarse al contemplar la retirada del enemigo, pero da la señal de ataque a los urgugs que, al oírla, saltan de sus posiciones, sedientos de sangre, para atrapar a los reptiles que se alejan sin prisas del campo de batalla en dirección a la ciudad. Están furiosos y su genética pide lucha para desahogarse, sea quien sea el enemigo.

—Pero... ¿y los urgugs? —sigue preguntando el pobre Kingal, desconcertado aún, sin entender nada de

nada y viendo que el poderoso ejército de los felinos se abalanza contra ellos como un alud—. Oiga... ¡Que están viniendo hacia aquí!

—¡Ah! ¿Los urgugs? —dice Golik sonriendo—. Mire... En cosas de familia, más vale no meterse. ¿Sabe qué quiero decir?

En aquel preciso instante, un rugido, como nunca ha resonado en toda la historia de Ki, hace temblar el campo de batalla; un rugido potente, alto y claro que sofoca los gritos de los urgugs que se dirigen decididos contra los reptiles; un rugido de tal potencia que, como un gran trueno, resuena en todos los volcanes de la zona y se propaga,

gracias al eco, multiplicándose y aumentando de tal forma que hasta los mismos kushus sacan la cabeza de sus caparzones, asustados. Se trata del tidnum más poderoso del planeta. El líder de todos los felinos. El rey de Ursag. Es Nimur.

La cara del tidnum, decorada con pinturas de guerra, transmite cólera y atemoriza al más valiente de los urgugs, y sus felinos ojos, furiosos y profundos, miran directamente a sus enemigos, que se han detenido de pronto al ver quienes se acercan por el cielo de Boma. Mientras tanto, la piedra incrustada en el hacha de doble hoja de Nimur se ilumina con intensidad inigualable.

Un ejército de más de cien mil anzuds sobrevuela la región de Kibala, procedente de las Hursag, y llega hasta la entrada de la ciudad. Cada uno de ellos sujeta con las garras una argolla metálica de la que va colgado un tidnum; de esta forma los han trasladado sobrevolado las montañas y han conseguido llegar a tiempo.

Los urgugs, ante el espectáculo del numeroso ejército de tidnums que se acercan volando, fijan su atención en ellos y olvidan las órdenes de Usumgal de atacar a los reptiles. Todos alzan la cabeza hacia el cielo rugiendo de rabia.

—¿Era preciso que gritaras de este modo? —pregunta Nakki, con su

habitual cara de palo; naturalmente él también va cogido a la argolla de un anzud al lado de Nimur—. Lo digo porque creo que me has hecho perder la mitad de mi capacidad auditiva.

—Eso mismo digo yo, Nimur... Como mínimo podrías haber avisado... —añade Zuk, que viaja colgando de Ullah.

—¡Oh, amigos! Lo siento, ¡pero es que estoy tan contento! ¡Mirad! ¡Ahí está el ejército de urgugs al completo! — exclama, ilusionado—. ¡Están todos! ¡Sabéis cuánto tiempo hace que esperaba este momento? Desde que los urgugs decidieron traicionarnos, siempre ha sido una espina que tenía clavada. ¡Y

ahora podremos solucionar esta espinosa cuestión!

—Sí. Bueno... No quiero ni imaginarme cómo solucionáis este tipo de problemas los tidnums, pero dudo que incluya una mesa de diálogo, ¿verdad?

—¡Ja, ja, ja! ¡Mesa de diálogo! ¡Nakki! Tienes mucho sentido del humor, ¿eh? —ríe Nimur sobrevolando la zona inmediata al campo de batalla—. ¡Hala! ¡Hasta luego, amigo ziti!

—Pero... ¿se puede saber a qué viene esa manía de que bromeo? Yo jamás hago...

Nimur, a pesar de estar volando a más de cien metros de altura, se suelta

de la argolla y se lanza al vacío rugiendo otra vez. Su caída no es incontrolada, sino que la domina perfectamente.

Planea unos instantes y después se enrolla como una bola y da volteretas en el aire hasta que se desenrolla cuando está a punto de tocar tierra; cae de pie, como es habitual en los felinos, y lo hace con tanto ímpetu que deja marcada la huella de sus retráctiles uñas en el campo de batalla. Un ejército de urgugs se dirige contra él, furioso.

—Muy bien, chicos... Ha llegado la hora de poner los puntos sobre las íes —sentencia sonriendo con furia.

Mientras los tidnums imitan la

maniobra de su rey y empiezan a caer del cielo de Ereshkigal como la lluvia de las nubes, formadas por los grupos de anzuds, el ejército de sutums ya está entrando en la ciudad.

—¿No deberíamos ayudarlos? —pregunta Kingal a Golik señalando al ejército de felinos asesinos y sacudiendo la tapa del cubo—. ¿Podrán arreglarse solos?

—Mmm... —responde Golik al observar que los tigres de tres metros de altura entrechocan ya sus espadas con tal fuerza que los chispazos saltan furiosos—. Sí, sí... Creo que más bien les estorbaríamos en estos momentos... Son cosas tuyas.

—Pero... ¿y los musens? ¿Y las bombas? —pregunta Kingal, preocupado todavía por la seguridad de todo el mundo.

—¡Ay, es verdad...! ¡Se me olvidaba! —dice Golik, y busca a una persona entre la multitud, a la que finalmente parece encontrar—. ¡Ah! ¡Está allí! Si me disculpa un instante...

Pasando entre los sutums y los musdagurs que entran en la ciudad, Golik se acerca a la reina, que contempla la escena junto a su pequeño consejero, Sasar.

—Reina Laima... —la saluda Golik con un leve movimiento de cabeza.

—Todo va bien si acaba bien,

¿verdad, amigo Golik?

—Sí... Pero todavía queda un pequeño detalle que podríamos solventar si me echáis una mano...

—¿Un detalle? Sí, cómo no... Dime, amigo Golik.

—Me ha parecido detectar que, aunque no lo aparentáis ni pretendéis hacer gala de ello, tenéis un noveno nivel mental.

—Te doy la razón por partida triple, amigo Golik. Las tres respuestas son afirmativas —dice Laima con una sonrisa.

—¿Podría pedirros un pequeño favor? —Se acerca a la reina y le cuchichea unas palabras al oído,

mientras Sasar los contempla, extrañado y desconfiado.

—¿Ah, sí? —se sorprende Laima sonriendo más abiertamente—. ¡Oh! Nada más fácil que lo que me pides... —Y continúa mirando hacia el horizonte, donde están los kushus, los musens, sobrevolando la zona, y Usumgal, que observa la batalla mientras espera el momento oportuno para atacar con los explosivos que transportan los pequeños pterodáctilos.

Concentrándose en la figura del musdagur que está encima de la tortuga gigante, la reina fija en él su mirada y, extendiendo el dedo índice y el pulgar, imitando una pistola con la mano, simula

que dispara.

—¡Pum! —exclama la reina.

Y de esa forma tan simple, la imagen astral de Usumgal, que controlaba el ejército, desaparece.

El verdadero Usumgal abre los ojos en la sala del trono de su castillo, sin entender nada de lo que ha pasado ni de cómo ha podido cortarse la conexión astral, de la cual es un experto. Y aunque intenta restablecerla, no lo consigue de forma alguna.

La pandilla de musens, que no dejan de ser animales controlados por el jefe del ejército —Usumgal en este caso—, quedan sin órdenes efectivas, de modo que los pequeños pterodáctilos aterrizan

encima de los kushus con suavidad y esperan las instrucciones de su próximo líder, seguramente un sutum, que los tratará mucho mejor que el señor de Zapp.

—¡Muy bien, reina Laima! — comenta Golik—. Quizás habría sido interesante hacerlo así desde el principio, ¿no os parece?

—¡Oh! ¿Y permitir que Usumgal se perdiera el espectáculo del que ha podido disfrutar al ver cómo iba perdiendo su ejército unidad a unidad? —ironiza Laima.

—Reina Laima... Debo reconocer que no dejáis de sorprenderme. Y esto es difícil en mi caso, muy difícil.

—Amigo Golik, la vida es la constante sorpresa de saber que existimos.

—Bonita frase, reina Laima.

—¡Oh! No es mía... Es de Rabindranath Tagore.

—¿De quién?

Resaca



alam! ¡Galam! ¿Quieres hacer el favor de responderme, Galam? — exige una voz indefinida en la mente del viejo sabio.

—¿Eh? ¿Mmm? —murmura el ziti despertándose en una habitación que le parece desconocida. En ella todos los sonidos resuenan de forma grotesca, y Galam nota que tiene las percepciones casi atrofiadas del todo.

—*¡Galam! ¡Contesta! ¡Estoy*

intentando comunicarse contigo desde hace horas!

Él reconoce poco a poco la estancia. En el fondo lo tiene fácil: es la suya. Así pues, está en el castillo. O al menos eso parece. Intenta hacer memoria y piensa en qué es lo último que recuerda.

Después de haber estado en Zapp con Golik y que éste se enfadara por el asunto de la kiloe, recuerda que habló con Nakki, quien le contó todo aquello de las medidas gigantescas de *Grati* y de los portales que se abrían y se cerraban sin ningún tipo de control.

Sí... Va dando despacio un repaso mental a lo que ha hecho hasta entonces: tras encerrarse durante horas en el

laboratorio sin llegar a ninguna conclusión coherente, Bastian lo invitó a tomar un chocolate a la taza en Casa Bukret... Pero después de ese recuerdo todo es borroso. Ni siquiera se acuerda de haberse tomado la tan apreciada bebida caliente.

—*¡GALAM!* —resuena otra vez la voz de Nakki, aunque ahora el cerebro del ziti la reconoce.

—*Nakki, Nakki... Baja el volumen, por favor...* —ruega el sabio cerrando los ojos y sujetándose la cabeza con las manos—. *No grites; ya te oigo... Por favor, tengo la cabeza a punto de explotar...*

—*¡Pero si no estoy gritando! ¡Esto*

es una transmisión telepática! — responde Nakki, ya más tranquilo después de conseguir una respuesta de Galam, que constaba como desaparecido del mapa hasta ese momento.

—*¡Ostras, Nakki, pues transmite un poco más flojito!* —se queja el sabio todavía con las manos en la cabeza—. *¡O mi cabeza va a explotar de verdad y te quedarás sin inventor! ¡Por favor!*

—*Bien... ¿Se puede saber dónde estás?*

—*¿Yo? He estado en Zapp con Golik.*

—*Eso ya lo sé. ¡Me lo contaste con pelos y señales! ¡Lo que quiero saber es qué hiciste después! Y todavía estoy*

esperando que me digas cómo le restituiremos a Grati sus dimensiones y de qué manera la enviaremos de nuevo a Can Sata. ¿Has podido descubrir ya qué pasó exactamente?

—Nakki, en este preciso instante soy incapaz de saber qué pasó ayer por la noche... ¡Tengo un dolor de cabeza espectacular y no sé ni cómo he podido llegar a mi habitación! —dice el pobre sabio, incorporándose como buenamente puede y sentándose en la cama.

—Bien. Déjalo, de momento. Grati se ha quedado muy a gusto en la villa de los tidnums. Ahora necesitamos tu presencia en Boma.

—¿En Bomaaaa? Pero ¿estás de

cachondeo o qué?

—*¡Por enésima vez! ¡Yo no hago bromas!* —dice el Gran Consejero remarcando las palabras, una a una, con tanta contundencia que resuenan como martillazos en la cabeza del desdichado Galam.

—*Vale, vale... ¡De acuerdo! Me has convencido... Pero no chilleesssss...*
—suplica él cerrando los ojos con fuerza y tapándose la cara con las manos —. *Veamos... ¿Qué haces tú, exactamente, en Boma? ¿Y por qué debo ir yo?*

—*¿No te has enterado de nada? ¿De nada, de nada?*

—*Mmm... Hombre... Yo sé muchas*

cosas... Pero con relación a las últimas horas, debo confesar que no estoy demasiado informado de los acontecimientos que se puedan haber producido... ¿Qué ha ocurrido?

—Bueno, pues haciéndote un breve resumen, te diré lo siguiente: hemos encontrado la cueva donde Nirgal estuvo cautiva, estamos a la espera de saber si murió, Ishtar ha desaparecido sin dejar rastro, ha empezado y terminado la Segunda Guerra de los Reptiles, y en este momento los tidnums están en plena guerra civil, luchando en las afueras de Boma.

—Sí, sí... Ya veo... Y los kushus últimamente llevan gafas de sol,

corbata y presentan el noticiero de Ki. A ver, vamos, hablemos en serio... ¿Ha pasado algo realmente importante?

—Galam, no puedo perder mi precioso tiempo charlando contigo. Abreviando, coge la caja negra y ven a toda pastilla hacia Boma. Tienes una hora.

—¿Una hora? ¿Estás de broma?

—¡GALAM! ¡Te repito que no estoy bromeando! Boma. Una hora. Ven. ¡YA!

—repite el Gran Consejero, antes de cortar la conexión.

Galam, desesperado, intenta reducir el dolor de cabeza que le ha provocado la telepatía de Nakki sin dejar de mantener los ojos cerrados y tapándose

la cabeza con las manos. Todavía no entiende qué ha pasado, ni por qué tiene que ir a Boma, pero lo que sí tiene claro es que lo primero que debe hacer es eliminar ese dolor de cabeza espantoso que lo tortura. Así pues, se levanta, sale de la habitación y se dirige a su laboratorio.

Cada vez que su corazón bombea sangre y ésta le irriga el cerebro, una punzada de dolor le recorre toda la cabeza. Hace doscientos años que Galam no bebía ni una gota de alcohol y, por lo tanto, no había tenido ocasión de sufrir una resaca monumental como la que arrastra ahora.

Mientras cruza los corredores,

recuerda el problema que le está amargando la existencia desde hace un par de días: aquel curioso e incontrolado portal de Can Sata que ha reducido el tamaño del tidnum y ha aumentado el de *Grati*, y, además, se ha abierto en Zapp primero, y en Glik después. No entiende nada. ¡No puede ser! El alud de hechos contradice todas las leyes fundamentales de la tecnología Kadingir que él mismo ha formulado.

Atraviesa con lentitud el pasillo que conduce directamente a su laboratorio, y cuando busca las llaves en su bolsillo, de pronto le viene a la memoria algo referente a ellas. Como si alguien se las hubiera pedido. Pero no puede ser

porque están ahí, en su bolsillo, como siempre. Seguramente debe de haberlo soñado.

Al llegar a la entrada del laboratorio, se da cuenta de que la puerta está abierta y se asusta. Entonces vuelve a tocarse el bolsillo y confirma que las llaves siguen ahí. ¡Su llave especial, única, y que no admite copias, la tiene él! ¿Cómo puede ser que alguien haya entrado en su laboratorio sin ella? ¿O quizás fue él quien entró ayer por la noche y después lo dejó abierto? No, imposible; no lo hubiera hecho nunca, ni borracho como una cuba. ¿O sí?

Esta escalofriante suposición desaparece en el momento en que entra

en el laboratorio y se horroriza al ver que todos los ordenadores están en marcha haciendo cálculos, la mayoría de periféricos en funcionamiento y los fogones del laboratorio químico encendidos, en los que hierven soluciones líquidas que llenan probetas y espirales.

Y dirigiendo toda esta orquesta de sonido y luz, descubre a un joven ziti, de unos doce o trece años de edad, que corre de punta a punta del laboratorio comprobando los datos de los monitores, haciendo cálculos en la pizarra y vigilando el punto de ebullición de las soluciones químicas. Sin dar crédito a lo que está viendo,

Galam sólo es capaz de ponerse una mano en la cabeza, despeinarse todavía más de lo que ya está, al tiempo que coloca la otra en la cadera y procura mantener el equilibrio para no caerse de culo.

El joven ziti, ignorando su entrada en escena, sigue su trabajo con gran animación. Acalorado por el control del montón de tareas simultáneas, hace rato que se ha quitado la chaqueta y el zurrón, los ha dejado encima de una silla y se ha arremangado la camisa, para trabajar con más comodidad. Galam se fija en que, mientras escribe, teclea y comprueba, el chico murmura en voz queda lo que está haciendo en cada

momento, como si hablara consigo mismo.

—¡Ejem...! —carraspea Galam en voz baja, todavía resacoso e ignorado del todo por el joven ladrón—. ¡Ejem! —repite en tono más alto procurando no gritar demasiado, a causa del dolor de cabeza terrible que todavía sufre, aunque no logra comunicar su presencia al intruso—. ¡EJEM! —grita finalmente provocándose un nuevo pinchazo en la cabeza, pero consiguiendo que el pequeño ziti se vuelva.

—¡Ah, el borracho! —dice Malag tranquilamente, y vuelve la vista otra vez hacia la pizarra y se dedica a repasar sus apuntes.

Galam, viendo que su presencia no lo intimida lo más mínimo, se maravilla y, resignado, se dirige al laboratorio químico, donde coge una probeta vacía. Con habilidad —algo atrofiada en esos momentos—, mezcla en ella los elementos líquidos y sólidos de varios botes que selecciona rápidamente.

—¡Eh! No toques lo que estoy haciendo, ¿eh? ¡Que lo vas a estropear! —le advierte Malag al sabio, que lo mira de reojo a través de sus gafas redondas, pero no le responde; una vez mezclada la solución en la probeta, tapa ésta con el dedo y la agita como si fuera una coctelera.

Un poco más tarde, Galam se lleva

la probeta a la boca y bebe de un trago su remedio casero contra la resaca. La mente se le despeja y el dolor de cabeza se le desvanece como si nunca hubiera existido. Vuelve a tener claros los conceptos y vivos los reflejos y da gracias a su memoria por recordar todavía con nitidez aquel remedio que tan útil había resultado dos siglos atrás.

—Veamos, joven ziti... ¿puedo saber qué estás haciendo en mi laboratorio y cómo has entrado en él?

—¿Su laboratorio? Vamos, no me joda. Usted es un borracho; lo vi llegar ayer con su amigo, el científico.

—¿Mi amigo? ¿A quién te refieres? ¿A Bastian? ¿Llegué aquí con Bastian?

—¡Oh, yo qué sé! Sólo sé que él lo arrastró hasta una habitación y yo entré aquí gracias a mis instrumentos — explica Malag señalando su abridor de puertas casero, que reposa encima de la mesa—. Pero ¿quiere callarse un momento, por favor? ¡Estoy terminando de hacer unos cálculos y me desconcentra!

—¿Cálculos? ¿Qué cálculos? ¿Y qué te hace pensar que Bastian es un científico? No tiene pinta de eso — comenta Galam mientras observa con curiosidad el invento del chico para abrir cerraduras.

—Nada que usted pueda comprender, créame. ¡Y, por favor, deje

eso en su lugar, que es mío!

—Muy ingenioso... —dice Galam mirando el invento de aquel joven que parece tan avisado—. Así pues, ¿crees que no entendería lo que estás haciendo? —pregunta y, dejando el abridor en la mesa, se ajusta las gafas—. ¿Cuánto tiempo hace que estudias física y química, pequeño intruso?

—¡Yo no soy ningún intruso! Me llamo Malag y no he estudiado nunca nada de todo eso —contesta el joven ladrón, enfadado, mientras subraya un par de resultados y, acercándose al laboratorio químico, añade unos componentes a un líquido que está hirviendo—. Sólo he podido leer unos

escritos que he encontrado aquí, esta noche, y me han parecido tan interesantes que he querido probar un par de cosas. —Y señala unos diarios que están en el escritorio.

—¿Mis apuntes? ¡Has leído mis apuntes! Pero ¡vaya! ¡Qué te has creído, muchacho! ¡Esto es propiedad privada! No puedes... Y, por cierto, ¿ya has entendido la letra? A veces incluso a mí me cuesta entender lo que apunto. Tengo una libreta en la que...

—Sí, ya he visto que la caligrafía no es precisamente el punto fuerte del autor de los escritos, ¡pero deje de tratar de hacerme creer que lo ha escrito usted! ¡Si no es más que un borracho! ¡El que

ha escrito estas notas es sin duda una mente brillante! ¡Un gran sabio y, seguramente, el kiita más inteligente de todos! ¡Tiene una clarividencia extraordinaria! ¡Sus deducciones son sublimes! —dice el ziti, emocionado.

Al escuchar estas palabras, el rostro de Galam cambia de expresión y, mientras su ego se dispara hasta Mul, sonrío de oreja a oreja.

—¿Sí? ¿Eso crees? ¿Tan listo crees que es? —pregunta el sabio, contento.

—¿Listo? ¿Está usted de broma? ¡Listísimo! ¡Un erudito! ¡Un gurú de nuestros tiempos! —exclama Malag, al mismo tiempo que revuelve con una cucharilla el líquido que tiene en un

pequeño vaso transparente, que se espesa cada vez más hasta convertirse en una especie de pasta blanca.

—Sí, ¿verdad? ¿Es listo, a que sí? ¿Aún más que Nakki? —insiste en preguntar Galam, que empieza a viciarse por los halagos recibidos.

—Mire, señor, no sé quién es ese tal Nakki, pero ahora debería apartarse, si no le importa —solicita Malag mientras introduce con mucho cuidado una pequeña ración de la espesa pasta en una cápsula vacía—. Esto podría ser peligroso; puede hacerse usted daño si se queda por aquí.

—¿Y qué has hecho, si se puede saber? —pregunta Galam mirando la

cápsula que tiene en las manos el joven científico.

—¡Es una nueva glimp! —afirma el chico, orgulloso—. La llamaré... ¡la glimp de Malag! —Y la lanza al suelo sin darse cuenta.

Al tocar las baldosas, un pequeño chispazo azul de electricidad estática, parecido al que se escapa de los jerséis de lana cuando te los sacas por la noche, salta de la cápsula y ésta explota.

No se trata de una explosión nuclear, ni una deflagración, ni siquiera una explosión de agua, sino una explosión silenciosa que, después de producirse, provoca que desaparezca el espacio que había alrededor de la cápsula y da paso

a un gran agujero en el suelo, semejante al que provocan los portales interdimensionales; éste, sin embargo, es distinto, pues permite que se vea lo que hay al otro lado, que es exactamente el piso de abajo, en este caso. De hecho, la biblioteca real. Y el socavón es tan grande, que Malag debe saltar de su radio de acción rápidamente para no caer en él.

No ha tenido tanta suerte la mesa de análisis químicos, al no estar habilitada para saltar como el chico, por el simple hecho de ser un objeto inanimado; al encontrarse sin suelo que la aguante, cae escandalosamente al piso inferior y revienta como un huevo al topar de lleno

contra la mesa de lectura de la biblioteca, que no tenía ninguna culpa.

Pero a continuación el agujero desaparece tal como ha aparecido, y el suelo del laboratorio vuelve a quedar en su lugar, sólido y firme como siempre.

—¡Ups...! —exclaman los dos zitis a la vez.

—Pero... ¿qué has hecho? —grita ahora Galam—. ¿Eres consciente de lo que has hecho en mi laboratorio, Malag? ¿Te das cuenta?

—Lo siento... Yo... Es que verá... Yo... La glimp... Creo que el radio de acción de la...

—¡Es realmente fantástico!

—¿Eh?

—¡Es totalmente extraordinario!
¡Has inventado una glimp capaz de desestabilizar la materia temporalmente, mediante la creación de un campo de energía que trabaja en dos niveles dimensionales! Pero... ¿cómo has podido solucionar el problema de la duplicación de la no materia?

—¿Eh? Ah... —titubea Malag dándose cuenta de que aquel anciano no es tan sólo el borracho que él pensaba —. Bien... De hecho, tan sólo he aplicado la teoría de los cuerpos suspendidos, gracias a la cual la segunda...

—*¡Galam! ¿Me recibes?* —dice Nakki interrumpiendo la interesantísima

explicación.

—*¡Adelante, Nakki!* —responde el sabio, que de repente recuerda que debería estar en Boma desde hace un buen rato.

—*¿Dónde estás? Necesitamos la caja urgentemente, ¡aquí! ¡Tenemos mucho trabajo, pero hasta que llegues, no podemos hacer nada!*

—*Estoy... Esto... Aquí, en el castillo, todavía. He tenido unos problemillas, y...*

—*¡Galam! ¿No has salido todavía? ¡Por las amígdalas de Murguba! ¿¿¡¡Quieres hacer el favor de venir inmediatamente!!?? ¡Es urgente!*

—*Sí, sí... ¡Ahora voy, ahora voy!*

—*¡Ahora no! ¡Ya!* —grita Nakki, antes de cortar la comunicación.

—Y ahora ¿qué pasa? ¿Quién es ese Nakki? —pregunta Malag, que ha percibido la transmisión.

—¡Ah! Pero ¿lo has oído? Debemos ir a Boma inmediatamente, ¡pero eso está muy lejos! Hemos de avisar a un anzud, o, quizás puedo tratar de encontrar un zagtag que... Mmm, no... Demasiado arriesgado... Quizás podríamos...

—¿Y por qué no utilizar un portal? —pregunta Malag con aire inocente.

—Uf, no es tan sencillo, Malag... Los portales son unidireccionales, y siempre se dirigen a... —De pronto

Galam se calla porque una luz se le enciende en el cerebro. Inmóvil por un instante, con el dedo levantado, esboza una sonrisa y, despacio, vuelve a recuperar la movilidad—. A no seeeeer... que... ¡Claro! ¡Por supuesto! —grita, contento.

Recogiendo el zurrón y la chaqueta de Malag, se los lanza.

—¡Vamos, Malag, vístete que nos vamos! —lo apremia mientras recoge cajas de varios puntos del laboratorio a toda prisa.

—¿Cómo que nos vamos? ¿Adónde nos vamos? —pregunta Malag, sin entender nada, con la chaqueta todavía encima de la cabeza, tal como la ha

dejado Galam al arrojársela.

—A la Tierra, joven aprendiz... ¡A la Tierra!

Buenas noches, Gerard

astian, como has podido hacerme esto! —exclama Iduh—. ¿Tú sabes cuánto he sufrido por ti? ¡Has estado casi todo el día fuera! ¿Que has estado haciendo tantos días en Zink?

—¡Ay, Iduh, no quieras saberlo! ¡He estado liadísimo! —exagera Bastian—. Y, claro, una cosa por otra y, al perder el primer portal, tuve que quedarme más días; entonces me encontré a Galam

borracho y, cómo es lógico, lo acompañé al castillo, al pobre. No iba a dejarlo allí tirado, ¿no te parece?

—¿Y el licor de kilmet? ¿Lo has traído?

—¿El licor? —pregunta Bastian mientras recuerda cómo Galam iba vaciando la botella vaso a vaso—. Bueno... El licor...

Pero la excusa de Bastian debe esperar porque la alarma del equipo de seguimiento de portales se activa de pronto, e Iduh, que lleva un día de nervios total, se sobresalta.

—¡¿Y ahora, qué demonios pasa?! —suelta, entre preocupado y enfadado, mientras teclea el mando y mira las

pantallas—. ¡Ah! ¡Es Galam! —dice tranquilizándose él, pero transmitiendo la intranquilidad a su compañero.

—¿Galam? ¿Qué hace por aquí? ¿Viene solo?

—Mmm... No... Viene con otro ziti, pero a éste no lo tenemos fichado. Parece ser que el portal se abrirá en el baño... —dice comprobando los datos—. ¡Oh, vaya...!

—¿Qué pasa ahora? —pregunta Bastian, que disimula como puede sus nervios.

—Que en el lavabo está Anna en estos momentos.

—¡Pues no pueden entrar! ¡No desactives la protección! ¡Que vuelvan a

Ki!

—¡Pero qué dices, Bastian! ¿Cómo quieres que no desactive la protección? ¡No pueden volver atrás sin más! ¡Esto no es un ascensor! ¡Podría suceder alguna desgracia si interferimos en el proceso! —argumenta Iduh, y permite el acceso del portal.

Tres pisos más arriba, Anna se da cuenta de que no tiene suavizante para el cabello cuando ya es demasiado tarde para ir a buscarlo; está completamente empapada de arriba abajo, en un cuarto de baño lleno de vapor, después de la larga ducha que está tomando antes de cenar, como todos los días, para tratar de librarse de la pintura que tiene por la

piel y los cabellos.

—¡Jaaaaaacques! ¡Jaaaacques!
¿¿Puedes acercarme el suavizante del
armaaario?? ¡¡Jaaaaaaaacques!! —grita
Anna ignorando que su marido no puede
oírla porque está en la cocina haciendo
la cena.

Como ya es costumbre en Can Sata,
el tiempo y el espacio —en dos
dimensiones diferentes— empiezan a
friccionar hasta que se llega a un punto
álgido, en el cual las dos realidades
paralelas se hallan separadas tan sólo
por una fina capa de espacio y tiempo y,
en este caso concreto, un montón de
vapor. Y entonces aparece el portal.
Concretamente, junto a la taza del

inodoro, y eso provoca que, cuando Galam atraviesa la anomalía espacio-temporal, cargado con una gran mochila, dos maletas pequeñas y un bolso en bandolera, hunda el pie en el interior de la taza y se le moje.

El joven Malag no es más afortunado que el sabio ziti, pues no contento con imitarlo, en cuanto a la carga que lleva, también acaba metiendo el pie en el interior del ya concurrido sanitario.

—¡Osti, tú! ¡No veo nada! —dice Malag refiriéndose al vapor—. ¿Qué es esto? ¿Niebla? ¿La Tierra es así?

—¡Chissssssst! —dice Galam para silenciar a su aprendiz, poniéndose un dedo delante de la boca, aunque de poco

sirve este gesto porque nadie lo ve.

—¿Jacques? —pregunta Anna desde la ducha, pues con el ruido del agua no se ha dado cuenta de nada—. Jacques, por favor... ¡Pásame el suavizante! ¡Es la botella verde que está en el armario pequeño! *S'il vous plait, mon cher!* —pide y, sacando el brazo entre las cortinas, señala la ubicación del armario.

Galam, ante el convencimiento de Anna, decide no contradecirla, de modo que abre el armario en cuestión, coge el suavizante verde y se lo acerca.

—*Merci beaucoup!* —dice Anna, y vuelve a esconder el brazo bajo el agua, contenta.

El sabio y su aprendiz se miran y se encogen de hombros sin saber qué decir.

—*Pas de quoi!* —contesta Galam al fin, antes de salir por piernas del baño. Su aprendiz, apurado, lo sigue, pues no sabe qué debe hacer ni dónde se encuentra.

—¡Aún no sé por qué estoy aquí contigo! —comenta mientras corre escaleras abajo, corriendo como si hubiera visto a un fantasma.

—¡Porque ahora eres mi aprendiz! —contesta Galam, que ya ha llegado al comedor, donde está Gerard, sentado en el sofá con los ojos muy abiertos porque todavía le dura el estado de tránsito, después de haber contemplado la

desaparición de *Grati* unas horas antes.

—Y de dónde has sacado que quiera serlo, ¿eh? —plantea Malag, terco y desafiante.

—¡Ah! ¿Y quién no querría ser el aprendiz de un gran sabio y erudito como yo? —pregunta Galam, retóricamente, mientras atraviesa a toda velocidad el mar de porexpan de la entrada del comedor, repitiendo casi las palabras del joven ziti en el castillo de Sata cuando éste no sabía todavía con quién estaba hablando.

—¡Oh, exageraba cuando lo dije! ¡En realidad aquellos apuntes no eran tan buenos! ¡En realidad casi eran malos! En fin creo que tenían muchos

errores... ¡y la letra era pésima! —se defiende Malag retractándose sin ningún problema de sus elogios anteriores mientras desperdiga a su paso las bolitas de porexpan por la sala.

—¡Sí, hombre! ¡Y un niño muerto! —le espeta Galam, que abre la puerta y sale disparado hacia el jardín, siempre seguido del chico—. Estoy firmemente convencido de que me admiras, ¡a mí y a mi trabajo! ¡Antes lo has dicho!

Gerard, que no gana para sustos, vuelve a colapsarse por enésima vez al ver a aquel anciano con barba y túnica (que lo ha perseguido en sueños muchos días tras su repentino encuentro hace unas semanas), cargado hasta arriba de

equipaje y seguido de un chico — cargado también como una mula—, mientras discuten sobre quién sabe qué en aquel idioma extraño que parece conocer tanta gente y que incluso a él cada vez le suena más.

De pronto aparece Jacques en el piso de arriba sosteniendo en la mano una espátula de cocina, que todavía gotea aceite.

—Gerard, *s'il te plaît...* ¿Quieres cerrar la puerta? ¿No ves que con la corriente de aire se esparce el porexpan? *Mon Dieu!* ¿Y qué son esos gritos? ¡No me puedo concentrar! ¡Estoy creando un nuevo plato para la cena! ¡Esto es *nouvelle cuisine!* ¡Necesito

tranquilidad! Ah, por cierto... ¿has visto a *Grati* últimamente?

—Papá, creo que hoy no cenaré —se disculpa Gerard, reventado después de aquel día tan extraño y psicodélico—. Me voy a dormir.

Y, dicho esto, se retira a su habitación andando pesadamente. Mañana será otro día.

—¡Ah, *très bien!* —contesta Jacques, y entra de nuevo en la cocina—. ¡Buenas noches, Gerard!

Los dos inventores atraviesan el jardín de Can Sata a grandes zancadas haciendo rebotar el equipaje arriba y abajo con sus saltos.

—¡Eso es falso! ¡Yo no te admiro de

ninguna manera! —va diciendo Malag —. ¡Sólo lo he dicho porque, cuando he leído todo aquello, no sabía ni jota! ¡Pero ahora que ya he fabricado la glimp de Malag, sé muchas más cosas que tú! ¡Te he superado sin despeinarme siquiera!

—¡Ja, ja, ja! —ríe Galam, escandaloso, mientras atraviesa el portón de hierro de Can Sata y continúa corriendo calle Ancha abajo, en dirección al parque—. ¿Tú? ¿Superarme tú a mí, renacuajo? ¡Venga, hombre, no me hagas reír! ¡Pero si no tienes ni idea de cómo funcionan los portales! ¡Sólo porque has fabricado una tontería de glimp y ya te crees alguien?

—¿Una tontería?? ¡Pero si has dicho que era fantástico y extraordinario! ¡Te has quedado alucinado al ver su efecto!

—Sí, me he quedado alucinado, ¡pero únicamente porque has destruido mi mesa de análisis químicos y la mesa de madera maciza de la biblioteca y no por esa tontería inútil que te has sacado de la manga! ¿Para qué sirve hacer un agujero temporal? ¡No tiene ninguna utilidad! —comenta el anciano comprobando el alterador que lleva en la mano, para saber a dónde debe dirigir sus pasos.

—¿Que no tiene ninguna utilidad? ¿Bromeas? ¡Yo le encuentro un montón!

—asegura Malag, saltando calle abajo y derrapando a cada esquina cuando Galam cambia de improviso la dirección de su loca carrera.

—¿Ah, sí? Dime una sola, ¡vamos!
—lo reta el sabio, y cambia una vez más el rumbo en dirección a la escuela de Ishtar.

—¡Uy, te podría enumerar un montón! ¡Son tantas que ahora mismo no se me ocurre ninguna!

—¡Ajá! ¿Lo ves?

Los dos zitis han llegado medio histéricos a la escuela y, pasando por la portería al galope, Galam se dirige a la escalera y sube los escalones de tres en tres; el pequeño ladrón hace lo mismo

sin cesar de discutir todo el rato.

Ocho pisos más arriba hallan la puerta que da acceso a la azotea. Es una terraza plana, de grava, donde se aprecian varias salidas de humos y algunas antenas parabólicas. Los dos inventores llegan resoplando, casi sin respiración.

—Ves... Ves... ¿Te das cuen...? — intenta decir Malag sin aire en los pulmones—. Ni siquiera... Ni siquiera puedes subir unos pocos... esca... escalones.

—Sí... Como... —resopla Galam respirando a duras penas—. Como si tú estuvieras tan fresco...

Al final la discusión sobre quien es

mejor y quien admira menos al otro sigue a base de monosílabos, mientras llegan al final de la terraza y se suben a la barandilla de seguridad.

—¿Es... es... aquí? —pregunta el joven ziti notando como el corazón le va a doscientos por hora.

—¡Ah... Ah...! ¡Ajá! Aquí eeessss... —contesta Galam, que se concentra en respirar y recuperar el aliento perdido.

—Y ahora... ¿Qué... qué va a pasar? —pregunta Malag.

Pero Galam no responde, puesto que suena la alarma del alterador que lleva en la mano; es un ruido agudo, llamativo e impertinente. Y entonces un rayo,

medio eléctrico, medio sólido, sale disparado del aparato en dirección al suelo, ocho pisos más abajo. Sin embargo, no llega a tocarlo, sino que se detiene más o menos a la altura del cuarto piso, como si hubiera chocado contra algo invisible. Y en aquel punto exacto se desgarran el tiempo y el espacio, y se abre un portal.

—¿Ahora? —repite el sabio—. ¡Pues que ha llegado la hora de saltar!

Y coge al joven Malag por las solapas de la chaqueta y, saltando al vacío, lo arrastra en una caída libre de cuatro pisos, que no ejecutan precisamente con la elegancia y el control naturales de un tidnum, sino con

una técnica alternativa, consistente en gritar como posesos mientras dan toda clase de vueltas y volteretas incontroladas, procurando no perder los bolsos y estirando brazos y piernas por todos lados, como si pudieran cogerse a algo, aunque fuera la nariz del otro, hasta que son tragados por el agujero luminoso.

El portal, como siempre, se ha abierto en un mismo espacio, pero en dos dimensiones paralelas. Y si bien en una de ellas está a la altura de un cuarto piso de la fachada de la escuela de Ishtar, en la otra dimensión aparece en el techo de una estancia.

—Muy bien. Según lo acordado, el

plan de acción es el siguiente... —dice Nakki dirigiéndose al Consejo sutum, a la reina Laima y algunos miembros de la resistencia, incluyendo a Golik, Zuk, Ullah, y Mashua, que también han asistido a la reunión que se está celebrando en la sala de juntas de Boma —. Iremos a Zapp con los...

Entre las veinte mil salas y cuevas formadas a partir de antiguas bolsas de magma de Boma, es justamente aquélla la que, curiosamente, comparte en ese instante el mismo espacio que la fachada del cuarto piso de la escuela de Ishtar.

Y el fantásticamente bien elaborado discurso del plan de acción de Nakki queda interrumpido, porque un viejo y

sabio ziti y otro joven —no tan sabio—, ambos cargados de trastos por igual, hacen su repentina aparición en el techo de la cueva y, expulsados por el portal, aterrizan encima de la mesa de la sala de juntas. La pobre mesa, tras trescientos cincuenta años de servicio en los que ha aguantado muchas reuniones pesadas, acaba cediendo porque sus viejas patas se rompen debido al aterrizaje forzoso de los dos intrusos sobre ella.

—¡Ah, Galam! ¡Justo a tiempo! — exclama Nakki, impertérrito como de costumbre—. Miembros del Consejo, reina Laima, consejero Sasar, delegado Kingal, representantes de la

resistencia... les presento a Galam.

—Esto... —murmura el sabio despistado, que ha acabado en el suelo encima del equipaje que le ha hecho de cojín. Mira a todo el mundo y se disculpa—: Perdonen si les he destruido la mesa... Es que eso de ir con prisas no acaba de convencerme, ¿saben? Yo ya no estoy para estos trotes...

—Tú no cambiarás nunca... ¿verdad, Galam? —pregunta Golik.

31

El verdadero plan



Un rayo de luz cruza la sala y Kurgo cae muerto.

—Te había avisado: no podías volver sin Kisib. Y has vuelto sin él —acusa Usumgal, sentado en su trono con cara de asco.

Quizás Kurgo no habría corrido esa suerte si no hubiera vuelto al castillo de Zapp, o incluso si hubiera esperado unas horas más en presentarse. Pero ha aparecido en el lugar inadecuado y en el peor momento posible.

Y es que la proyección astral de Usumgal ha sido rechazada y bloqueada gracias al poder mental de la reina Laima. Y ésta ha sido la última maniobra que ha provocado que perdiera la batalla de Boma en la Segunda Guerra de los Reptiles.

Cuando el señor de Zapp ha comprendido la situación y se ha dado cuenta de su nueva derrota, ha empezado a destruir el mobiliario del castillo, una de sus diversiones de toda la vida. Esto sucedía muy poco antes de que Kurgo pidiera audiencia y se presentara ante él sin Kisib. Ha sido la gota que ha colmado el vaso.

—*¡Raknud!* *¿Cómo van los*

preparativos? —pregunta Usumgal, mentalmente, al jefe de su ejército.

—*¡Bien, señor! Los cincuenta kushus están preparados y los ochenta mil musdagurs equipados y esperando órdenes. Cuando sepamos el destino, partiremos* —informa Raknud desde el patio del castillo, donde está pasando revista a todos los efectivos.

—*Muy bien, Raknud. No te habrás olvidado de preparar mi kushu especial, el del sofá cómodo, ¿verdad? Pronto te informaré de nuestro destino y nos iremos de aquí.*

—*Sí, señor.*

Usumgal corta la conexión cuando la puerta de la sala del trono se abre y

vuelve a cerrarse sin que se vea a nadie entrando por ella.

—Aku, ¡ya era hora! ¿Has traído los documentos? —pregunta Usumgal al espía. Las baldosas del suelo van adquiriendo un tono verde oscuro y en ellas se perfila poco a poco el cuerpo de Aku, que se arrastra hasta el pie de los escalones del trono, donde permanece inerte el cadáver de Kurgo.

—Sí, señor Usumgal —responde Aku levantándose y recuperando su color del todo—. Aquí los tiene. —Sube los escalones y le extiende el plano enrollado.

Usumgal lo toma y lo despliega con cuidado. Es el plano oficial de la

estructura, composición y regulación de los alteradores de Kadingir; incluye la información necesaria para construirlos, arreglarlos e, incluso, modificarlos. Gracias a este plano, a los datos y esquemas que aporta, los científicos del señor de Zapp verán cómo las grandes incógnitas en las que están trabajando quedan resueltas.

—Perfecto. Llévelo al laboratorio. Dáselo a aquellos que se hacen llamar científicos y espera mis instrucciones.

—Sí, señor Usumgal —contesta Aku, que se da la vuelta y se dirige otra vez hacia la puerta.

—Espera, Aku. Ha habido una baja en nuestras filas... —indica Usumgal

señalando el cadáver de Kurgo—. No sé qué le ha pasado... Estaba aquí tan tranquilo, explicándome no sé qué de Kisib, y de golpe y porrazo se ha puesto a temblar, me ha dicho que se encontraba mal y mira tú... se ha muerto. ¡Qué cosas! Vamos, coge su cetro.

—¿Señor?

—Las instrucciones son claras, ¿no? ¡Coge el cetro de Kurgo!

Aku se dirige al cadáver del consejero y, agachándose a su lado, coge el cetro que todavía aferra con la mano.

—Muy bien, Aku. Ahora tú eres el nuevo y único Gran Consejero. Sé eficiente y tendrás riqueza y poder. Sé

como él —dice el señor de Zapp señalando a Kurgo muerto— y... bueno... Ya sabes cómo acabarás.

—Sí, señor Usumgal —repite una vez más Aku, antes de salir de la sala del trono con el cetro en la mano.

En el momento de salir se cruza con Musnin, señora de Zapp, que parece que está allí esperando turno para entrar.

—¡Oh, vaya! Y ahora, ¿qué quieres tú? —gruñe Usumgal al ver a la papanatas de su mujer, que observa con miedo evidente el cadáver.

—¿Todavía... todavía está aquí este muerto? —pregunta señalando miedosa el cadáver que yace en el suelo de la sala.

—¡Serás inútil! ¿No ves que no es el mismo? ¿Ni siquiera a Kurgo reconoces? ¡Vamos! ¡No me distraigas! Dime, rápido... ¿qué haces aquí y qué quieres?

—Yo quería... Yo quería... — balbucea ella sin dejar de mirar el cadáver de reojo—. ¡Quería decirte que en el patio del castillo hay un montón de soldados y kushus que lo están estropeando todo! Han aplastado mis plantitas... con lo bonitas que estaban... Ahora les tocaba florecer, ¿sabes?

—¡Oh! ¡Por faaaavor! —vomita más que dice Usumgal—. ¿Crees que debes contarme esto ahora? Acabo de perder cinco unidades en Boma, se me ha

muerto un consejero y tú ¿vienes a llorar aquí por una mierda de plantas? ¡Lárgate de mi vista inmediatamente! ¡Fuera!

—Pero... Pero ¿han de quedarse ahí mucho rato? ¿Podré mañana pedirle al jardinero que vuelva a replantarlas?

—¡AAARRRRGGGH! ¡Sí, sí! Exacto... ¡Mañana haz lo que te dé la gana! ¡Ya no estarán aquí ni ellos, ni yo! ¡Así te perderé de vista por unos días! Señor, señor, ¡qué mujer más estúpida! ¡Vete ya!

—Así que te marchas, ¿eh? ¡Ay...! ¿Y qué pasará si alguien entra en el castillo para raptarme? ¿Quién me protegerá?

La cara de Usumgal es de asombro

total al ver el nivel de imbecilidad al que ha llegado su mujer.

—¡Fue... ra! ¡AHORA! ¡YA!
¡FUERAAAAAAA! —grita el señor de Zapp levantándose del trono y estirando en alto el brazo que aguanta el cetro, de modo que la piedra se ilumina.

—¡Ay, ay! ¡De acuerdo, de acuerdo!
¡Ya me voy! —exclama Musnin, y trota apresurada hacia la puerta—. Hoy no se te puede decir nada, ¿eh? —se queja justo antes de salir.

Usumgal se deja caer en el trono de nuevo y suspira profundamente. Luego cierra los ojos y se concentra:

—*¡Abgal y compañía!*

—*¿Sí, señor Usumgal?* —responde

Abgal.

—Pronto llegará Aku con el mapa maestro de los alteradores. Ahora ya tenéis todo lo que necesitabais. Y quiero la información con rapidez. Tengo al ejército esperando y esto me pone muy nervioso, ¿entendido?

—Sí, señor Usumgal —responde Abgal—. En pocas horas tendremos los alteradores preparados y le proporcionaremos las coordenadas más adecuadas para dar el pistoletazo de salida a su plan.

—¡Así lo espero, por vuestro bien!
—amenaza Usumgal antes de cortar la conexión.

Por fin las últimas piezas de su plan

encajan. Ha necesitado mucha paciencia y ha debido renunciar a muchas cosas, pero parece que lo está consiguiendo.

Los zitis, los anzuds y los tidnums en estos momentos están en Boma, en la región de Kibala. Una región que estaría ahora mismo bajo su dominio si sus tropas no se hubieran vendido al enemigo. Pero no importa; es una lástima haber perdido esa batalla, pero su plan se desarrollará igualmente. Aunque los ejércitos rivales concentrados en Boma sospecharan algo sobre sus verdaderas intenciones, están demasiado lejos para interferirlas.

Ha perdido una batalla, pero va a ganar la guerra.

Tres pisos más arriba de la sala del trono, Musnin está escribiendo un mensaje con letra blanca en un papel negro, muy intranquila. Mientras lo hace recuerda su reunión con Golik. El plan de acción quedó clarísimo: debía enviar instrucciones a la cúpula de la resistencia para que hablaran con todos los miembros de ésta y conseguir que se alistaran en el ejército voluntario, de manera que fueran a Boma y se unieran allí a los sutums.

El mismo Golik también formaría parte de ese ejército y sería el encargado de conectar con Kingal, tras sobrepasar la línea establecida por el bloqueo mental. Y según lo que ella ha

oído y visto hace escasos minutos en la sala del trono, el plan ha sido todo un éxito. El señor de Zapp ha perdido la batalla contra los sutums. Pero aún así, Musnin está cada vez más nerviosa. Pese a la derrota de Usumgal en Boma, el triunfo de la resistencia musdagur y la nueva alianza entre los reptiles, hay algo que no pita.

Y es que su marido sigue maquinando un plan. Tiene a los kushus y al ejército preparados, como si la batalla de Boma hubiera sido únicamente una ocupación secundaria, una maniobra de distracción, una cortina de humo para mantener ocupados a sus enemigos. Pero... ¿en qué consiste ese

otro plan? Seguro que no es nada bueno.

Recuerda haber repasado todos los planos y anotaciones de la sala de mapas, pero todo lo que comprobó se refería al ataque a Boma. ¿Qué se trae entre manos ese monstruo? Ni siquiera los miembros de la resistencia infiltrados en el ejército de Usumgal saben nada; están ahí, a punto de salir, y ni siquiera saben cuál es su destino.

Si pudiera comunicarse con Golik, podría avisarlo, pero entonces se traicionaría ella misma, puesto que Usumgal captaría inmediatamente la transmisión. Por eso ha decidido enviar un nuevo mensajero a Boma para que informe de las maniobras de su

desagradable marido. Después de escribir la nota, la lee mentalmente:

Cincuenta kushus y ochenta mil musdagurs esperan armados las órdenes del señor de Zapp para salir de la ciudad. Ninguno de ellos sabe cuándo van a partir, ni adónde. Yo misma ignoro cuáles son sus planes, pero él también se va con el ejército. Quedo a la espera de instrucciones.

Se dirige a la ventana, donde Kasdal espera descansando.

—¡Kasdal! —le dice al musen mensajero, que se incorpora al oír su nombre—. Muy bien, Kasdal... ¡Espero que llegues a tiempo a Boma para avisar a nuestros amigos! —le dice mientras le

coloca el mensaje enrollado en la pata —. «Y espero también que todo esto sirva de algo...», se dice a sí misma.

Le hace una señal al ave mensajera y ésta echa a volar en dirección a Boma.

Musnin siente una rabia inmensa al ver que no puede hacer nada más; siente rabia por no saber qué trama Usumgal; siente rabia por no poder avisar inmediatamente a Golik, y siente rabia al estar encerrada en el castillo, en lugar de haber ido a Boma y luchar con los suyos. Pero no puede hacer nada más. Es la señora de Zapp y cualquier acción de este tipo la pondría en evidencia. Además, ha de tener en cuenta a su nieta; si ella huyera del castillo de Zapp,

Mirnin se quedaría sola en manos de su cruel abuelo.

Su nieta también se siente frustrada; ella quería ir a luchar a Boma, pero no ha podido alistarse en el ejército voluntario; es la nieta de Usumgal, y éste se hubiera dado cuenta de que pasaba algo extraño porque Mirnin siempre ha rechazado la guerra contra los sutums.

Y aunque hubiera mentido a su abuelo y hubiera tratado de alistarse por su cuenta, tampoco habría podido formar parte del ejército de la resistencia, porque nadie sabe que ella pertenece a la cúpula directiva y la habrían repudiado por ser la nieta del dictador. De modo que se siente atrapada entre

dos mundos, pues nadie sabe quién es ella en realidad.

—*¡Señor Usumgal!* —llama Abgal desde el laboratorio.

—*¡Adelante!* —ordena Usumgal, sentado en su trono.

—*¡Ya tenemos las coordenadas!* —anuncia el científico.

—*¡Voy al instante!* —exclama el dictador, y corta la conexión. Saltando del trono para bajar los escalones rápidamente, pasa al lado de Kurgo, como si no existiera, y se dirige a toda prisa al laboratorio.

¡Nadie podrá detenerlo ahora! Su ejército está listo, preparado y armado, dispuesto a partir de inmediato. Los

científicos ya tienen las coordenadas y sus enemigos están en el otro lado del hemisferio, sin tener ni la más mínima idea de lo que él, el señor de Zapp, está organizando.

Atraviesa rápidamente los corredores y se presenta en el laboratorio como un rayo. Allí encuentra a los científicos reunidos alrededor de la mesa, ante el mapa de los alteradores que les ha traído Aku.

—¿Y bien? ¿Qué tenéis por aquí?

—Tenemos bocadillos de queso y udusar cocido.

—¡IMBÉCIL! ¡Estoy hablando de mi plan! —grita Usumgal.

—¡Ah! ¡Pues ya estamos listos! ¡En

poco más de una hora tendremos el alterador a punto y ya hemos localizado las coordenadas del portal! —anuncia Abgal, contento de dar buenas noticias a un dictador que suele matar a todo aquel que le da malas noticias.

—¡Muy bien! ¿Dónde está? ¡Vamos, dilo!

—Al oeste de Ereshkigal, señor —anuncia el científico portavoz quien, desplegando un mapa del hemisferio, lo coloca encima de la mesa.

—¿En los pantanos Amudur? —pregunta Usumgal mirando al mapa.

—No, más al norte. En Hurkel —replica Abgal, y señala un punto concreto.

—¿En Hurkel? —se extraña Usumgal haciendo una mueca—. Bien, pues que sea así. ¡Voy a enviar hacia allá todas mis tropas inmediatamente! Y gracias a los alteradores modificados, el portal no tan sólo transportará a mi ejército, ¡sino que lo hará crecer hasta conseguir dimensiones gigantescas! ¡Muy bien! ¿Y dónde se abrirá?

—En una ciudad del hemisferio este del planeta, denominada Penglai.

—Perfecto. Pues allí será donde empezaré a dominar la Tierra.

Portal sorpresa

Ah! Pero... Entonces, ¿era todo verdad? —pregunta Galam, realmente sorprendido—. ¿Mientras yo dormía habéis encontrado la cueva en la que Nirgal ha estado cautiva, Ishtar ha desaparecido sin dejar rastro, se ha montado la Segunda Guerra de los Reptiles y en estos momentos los tidnums están en plena guerra civil, luchando ahí afuera?

—¡Y yo me lo estoy perdiendo! —

dice Mashua, disgustado.

—Exactamente —responde Nakki, que acaba de poner al día, de forma exhaustiva, a los dos recién llegados, mientras el Consejo de sutums ha ordenado retirar la mesa rota y la ha sustituido por otra mientras los restantes asistentes a la reunión se han dedicado a minimizar los destrozos causados por la destructiva llegada de los dos zitis.

—¿Así que no era broma? —insiste el sabio tratando de asimilar la información recibida.

—Pero a ver... —dice Nakki armándose de paciencia, pero con un puntito de irritación en la voz—. ¿Cómo es posible que todo el mundo insista en

que yo hago bromas? ¿Alguien puede explicármelo? ¿Quizás veis maquillaje blanco en mi rostro y llevo nariz de payaso? ¡NO! ¡Pues hacedme el favor de entender que yo NUNCA —repito—, NUNCA bromeo!

—Pues es usted un rancio, señor Nakki —opina Malag sin dejar de ordenar el equipaje.

—¡Exactamente! —afirma Nakki señalando al chico—. ¿Lo veis? ¡Rancio! Él lo ha dicho. No soy un bromista. Yo soy... Por cierto, y tú ¿quien diablos eres?

—Es mi aprendiz —responde Galam.

—¡Qué más querrías tú! —replica

Malag insistiendo en la tarea de ordenar las maletas y los bolsos que han cargado desde Zink.

—¡Claro que sí! ¡Tú me lo has pedido cuando me has tratado tan justamente de erudito! —se vanagloria Galam.

—¿Erudito? —salta Golik, y se ríe a mandíbula batiente—. ¿Galam erudito? ¡Ja! ¡Pero si no hay nadie más desastroso en todo el planeta!

—¡Ya basta! —grita Nakki—. ¡Estoy hasta las narices! ¡Me importa un comino quien seas, joven ziti! Ahora Galam responde por ti mismo y listo. Y si podemos proseguir con mi plan de acción, os lo agradecería infinitamente.

—¡Sí, sí! —salta Mashua, nervioso—. ¡Vamos a por él, que me estoy perdiendo la batalla! Vamos, porfa, ¡a ver si va a terminar sin que yo pueda intervenir en ella!

—¿Ya estamos otra vez con los planes de acción? ¿No sabes hacer otra cosa, Nakki? —pregunta Ullah—. ¡Es un rollo! ¡Siempre estamos diseñando planes de acción!

—Exactamente. Porque es una estrategia que funciona a la perfección. Llevo ya cientos de años utilizándola y...

—Sí. Todo lo que quieras... Pero primero perdiste a Nirgal y ahora a Ishtar, ¿eh? —le recuerda Ullah—.

¡Vaya con el consejero!

—Te recuerdo que cuando raptaron a Nirgal, Bastian era el responsable de su seguridad. Además, ¡yo estaba convertido en osito de peluche!

—¡Nada! ¡Excusas!

—¿Cómo que excusas? ¡Es una verdad objetiva!

—Tranquilidad, tranquilidad... — pide Zuk.

—¿Qué quiere decir tranquilidad? —se queja Galam—. ¡Acaban de decir que soy un chapucero! ¡Esto es intolerable! ¡Es una injuria!

—Reina Laima... —pregunta discretamente Sasar a su reina, al ver que aquel grupo de extraños se enfada

de nuevo sin dejar de recriminarse cosas unos a otros—. ¿Creéis que este grupo es de fiar? Son algo extraños, ¿no os parece?

—Uy... Y porque no está Nimur, ¿que si no, sería peor! —dice Golik al pequeño turtur.

—¡Oh, Sasar, Sasar...! —exclama la reina Laima—. Ningún grupo puede actuar eficazmente si no hay confianza entre sus miembros.

—¡Ya basta! ¡Silencio! ¡Quieto todo el mundo! —pide Nakki—. ¿Podríamos, por favor, dejar este interesante pero no urgente debate para tratar sobre la no tan interesante pero sí urgente derrota de Usumgal? Por favor...

—Vaaaaleee... —contestan todos a la vez arrastrando la palabra como niños pequeños que dan la razón al profesor.

—Muy bien... Veamos, pues. Resumiré el análisis, el diagnóstico y la estrategia que se debe seguir en esta situación, y procuraré que no sea un rollo —sugiere Nakki, y mira con fijeza a Ullah.

Todos los asistentes centran de nuevo su atención en las palabras del Gran Consejero de los zitis.

—Ahora Usumgal es tan débil como peligroso. Por una parte, se ha debilitado por su reciente derrota en Boma, pero por eso mismo es muy probable que esté furioso y piense en la

forma de vengarse. Por otra, sin embargo, se encuentra en uno de sus momentos más difíciles, puesto que hace poco también perdió en la batalla del valle del Oráculo y, además, según nos ha informado amablemente la resistencia, las revueltas populares se dan cada vez con mayor frecuencia. Por ello propongo que nos dirijamos a Zapp para derrocar su régimen de una vez por todas.

—¡Caramba, Nakki! —se sorprende Ullah—. ¿Atacar Zapp? ¿Así, por el morro? ¿Qué cojones, no?

—Te entiendo, Ullah, pero ¡analicemos la situación! Ahí fuera tenemos el ejército de los anzuds, el de

los tidnums, la mitad del de los musdagurs, el de los sutums y algunos musens con explosivos. Es el momento de llevar a cabo lo que no se hizo más de trescientos cincuenta años atrás cuando Kanasul atacó a esta gente a traición, en la Guerra de los Reptiles.

El silencio se palpa en la sala. Todos parecen muy compungidos y Mashua silba disimulando escandalosamente mientras mira hacia la puerta.

—Exactamente... —dice Nakki, con un tono de voz más grave todavía—. Todos nosotros debemos pedir disculpas al pueblo sutum: musdagurs, anzuds, kuzubis, tidnums, zitis... Nadie movió ni

un dedo cuando Kanasul atacó y sometió a los sutums, porque consideramos que no era nuestro problema.

Los presentes lo escuchan atentamente con ademán avergonzado.

—De hecho, incluso hemos estado más de trescientos cincuenta años mirando hacia otro lado, sin preocuparnos siquiera por este pueblo que ha ido creciendo por sí solo y no ha pedido ayuda a nadie. Pues bien, ¡ya es hora de arreglar lo que no supimos hacer entonces y luchar todos juntos para derrocar al señor de Zapp! ¡Las seis razas de Ki unidas contra el dictador! ¡Contamos con ejércitos rápidos, fuertes y capacitados! ¡Y contamos también con

grandes líderes!

Hace una pequeña pausa en su discurso y da un vistazo alrededor.

—Por parte de los tidnums, está el rey Nimur, ¡la fuerza y la vitalidad personificadas!; por los sutums, la reina Laima, ¡que ha demostrado su gran poder mental ante todos nosotros!; por los kuzubis, el Gran Consejero Zuk, ¡el mejor estratega que nunca he conocido!; por los musdagurs, Golik, ¡quien ha conseguido con su astucia que el propio Usumgal trajera hasta aquí a la resistencia!; por los anzuds, Ullah, ¡la exploradora más rápida y valiente de las Hursag! Y, finalmente, por parte de los zitis, un servidor, que aportará su

experiencia de más de cien años como Gran Consejero. ¡Es ahora o nunca! — grita Nakki con rotundidad, y estira el brazo, con la mano tendida, hacia el centro de la mesa.

Los otros cinco representantes se van levantando de sus asientos y uno tras otro ponen sin dudar la mano tendida sobre la de Nakki, mirándose sonrientes.

—¡Todos para uno... —grita Nakki.

—... y uno para todos! —gritan a la vez alzando las manos de golpe.

Y justo en ese momento, dos dimensiones —hasta entonces paralelas — que comparten tiempo y espacio, se tocan en un punto, debido a la inminente apertura de un portal dimensional que se

abre en medio del techo de la sala de juntas. Pero no se trata de un portal cualquiera, ¡sino uno que ocupa casi la totalidad del espacio disponible!

Los asistentes a la reunión miran hacia arriba al oír el característico zumbido que se produce en estas ocasiones, y admiran el gran círculo, casi perfecto, que se está formando en el techo convexo de la sala.

—Y ahora, ¿qué pasa? —pregunta Sasar con discreción.

—Bueno... Se supone que debería aparecer alguien o algo en el portal — responde Malag con toda tranquilidad.

—Sí. Pero no aparece nada... — añade Ullah.

—¿Y si se ha estropeado? — pregunta Mashua.

—¡Oh! ¡Cómo quieres que se estropee un portal! —gruñe Galam dirigiéndose al felino—. ¡Los portales no se estropean!

—¿Que no se estropean? ¡Ja! ¡Pues explícame qué hace una gata gigante durmiendo delante de mi casa! ¡¡Esto ocurre porque tu portal se estropeó!!

—¡Oh! ¡Pero eso no es estropearse!

—¿Se te estropeó un portal? — pregunta Malag—. ¿Y tú quieres ser mi maestro? ¡Anda ya!

—¿Queréis hacer el favor de callaros? ¡Me estáis poniendo la cabeza como un bombo! —se queja Ullah.

—Uy, ¡qué piel más fina tiene la anzud ésta!

En un instante todo el grupo vuelve a discutir muy animado, para decidir si los portales se estropean o no, si los anzuds son muy delicados o cualquier otro tema que va saliendo en el ínterin. Pero entonces, en plena discusión, un ser vivo hace su triunfal entrada justo por el centro del agujero y cae encima de la mesa.

El ser en cuestión es un animalito adorable, de unos cinco centímetros de altura, pelaje corto y de un color amarillo anaranjado; una esfera hace de cuerpo o barriga, según se mire, y otra —algo más pequeña y situada encima de

la anterior— es la cabeza; no tiene brazos ni piernas, pero dispone de dos ojos redondos, bastante grandes, y una boca, en la que luce una gran sonrisa.

Por un momento los asistentes a la reunión se quedan mirando fijamente a la pequeña aparición, que también los observa a ellos, contento como unas pascuas.

—*Xirribitiku!* —suelta al fin el animalito, y da unos divertidos saltitos, contento y feliz.

Todo el mundo sonrío observando al pequeño aparecido... O casi todo el mundo, porque hay alguien que no sonrío lo más mínimo; de hecho, observa al xíbit con una expresión de preocupación

en el rostro. Ese alguien es Nakki.

Despacio y casi sin atreverse a hacerlo, eleva la mirada hacia el techo, en dirección al portal, y en pocas décimas de segundo se da cuenta de que su temor era bien fundado. Pero ahora ya es demasiado tarde y sólo tiene tiempo de hacer una pequeña reflexión ante la asamblea:

—¡Oh... mierda!

Y una lluvia torrencial de xíbits se precipita desde el portal, y sepulta literalmente a todos los asistentes. Como si fuera un alud de nieve, el tsunami amarillentoanaranjado mana del agujero interdimensional tanto rato que a los pobres sepultados les parece que están

pasando días en vez de minutos.

Hay tantos xíbíts que parece que nunca dejarán de manar. Pero por fin lo hacen. Justo cuando la gran sala alcanza ya más de tres metros de profundidad xibiática, cesan de caer. En ese momento tan sólo sobresale la cabeza de Mashua entre el mar de animalitos.

—¡Mashua! ¡Abre la puertaaa! —se oye que dice la voz de Golik desde el interior de la masa xibiática—. ¡Abre la puerta de la salaaaa!

El tidnum reacciona y se dirige hacia la entrada. Tras probar a tientas entre los xíbíts y apretar la cabeza de algunos de ellos confundiéndolos con el picaporte, al final pierde la paciencia y,

con la mano abierta, da un golpe de tal potencia a la puerta que la hace saltar junto con las bisagras, el marco y un trozo de pared.

Su acción consigue el objetivo propuesto, puesto que los miles de xíbíts, como un nuevo alud, se desperdigan por las galerías; de este modo baja el nivel de la sala y deja a cuerpo descubierto a los pobres asistentes a la reunión, que no ganan para sustos. Todos están sentados, estirados o esparcidos por el suelo, debido a la furia del tsunami xibiático sufrido.

Y entonces, como final estrella, como guinda del pastel, como traca

final, dos siluetas más aparecen en el portal. Pero éstas no son xíbíts, sino un par de zitis bastante más crecidas, que caen de pie encima de la mesa; las patas de ésta, como las de su predecesora, no soportan la fuerza de la caída y ceden, de tal manera que el pobre mueble acaba también destrozado en el suelo, como el resto de la gente.

Inevitablemente, todos centran su atención en las recién llegadas, que observan a los presentes esbozando una gran sonrisa traviesa.

Una de ellas viste unos anchos pantalones verdes con chaleco a juego, lleno de bolsillos, y debajo un jersey de color negro. Las tres piezas, como es

evidente, son de kampak, un resistente tejido de lana de limp.

La otra lleva un uniforme similar, pero todo de color negro; el chaleco, la camiseta y los pantalones están repletos de bolsillos; un salacot a juego y unas gafas de montura fina, rectangular, de vidrios tintados ligeramente de un fucsia elegante completan el conjunto, pero ninguno de los dos complementos logran esconder el maravilloso color plateado de los cabellos, ni el color claro de los ojos, que miran, pícaros y astutos, a los presentes.

Algunos de éstos no conocen ni a la una ni a la otra; otros conocen a una de ellas y alguien sabe quién es la otra.

Incluso se da el caso de que alguien, aparte de no haberlas visto nunca, no tiene ni la más mínima idea de quiénes son, aunque parece que está muy claro que no sólo comparten el gusto por la ropa, sino también la genética.

Son, evidentemente, Ishtar y Nirgal Sata.

—¿Se puede saber qué carajo hacéis todos aquí charlando, mientras Usumgal está movilizando a su ejército en pleno para invadir la Tierra? —pregunta Nirgal, mirando por encima de sus gafas a los presentes, desperdigados por el suelo.

—¿Ves, yaya? —comenta Ishtar, divertida—. Ya te decía yo que a éstos

no se les puede dejar solos. En vez de hacer algo de provecho, ¡míralos! ¡Aquí todos por el suelo echando la siesta con los xíbíts! ¿Que te parece? Madre mía, ¡adónde vamos a ir a parar!

—Esto en mis tiempos... no pasaba.



33

Revelaciones



Los habitantes de Zapp están nerviosos, pues pocos son los que saben qué está pasando, y la intranquilidad reina en la capital de los musdagurs al romper el alba. Es una mañana oscura y fría. El aire helado se cuele entre las ruinosas calles de cemento y las negras nubes matutinas dejan caer una fina lluvia que, al entrar en contacto con el polvo y la suciedad de la ciudad, crea un barro líquido que embadurna las calles.

Los ciudadanos, inquietos, observan cómo el ejército de Usumgal al completo se ha desplegado por la avenida del Castillo, pero no saben ni por qué, ni adónde se dirige. Ni siquiera los soldados lo saben a ciencia cierta. Hace poco más de una hora, Raknud ha abierto la puerta de los kushus y, circulando entre los soldados, la lluvia y el barro, ha empezado a dar órdenes y a organizar a las tropas.

Usumgal admira el espectáculo desde la torre más alta del castillo de Zapp: el viejo, fiel y eficiente Raknud está siguiendo sus instrucciones al pie de la letra. Una primera unidad de diez kushus más ligeros, con un número

reducido de soldados, abrirá paso hacia Hurkel. A continuación, el gran bloque de veinte kushus, con las plataformas llenas de efectivos militares, seguirá a los guías y se adelantarán a él mismo, que irá en el kushu real (el del sofá cómodo y el mueble bar). Y para cerrar la gran escolta, los últimos veinte kushus, con sus plataformas, cubrirán la retaguardia.

Los musens, como siempre, sobrevolarán el ejército a la altura de la primera unidad de kushus. Esta vez, considerando lo que les espera en Hurkel debido a la especial problemática del terreno, su ayuda será más valiosa que nunca.

El señor de Zapp quiere irse de aquella ciudad que odia profundamente. Tiene ganas de marcharse y de no volver a verla nunca jamás. Quiere olvidarse de la historia que lo persigue y que le amarga la existencia desde que era un bebé.

Ahora sólo quiere pensar en el nuevo planeta que va a conquistar: el planeta Tierra, más grande, más limpio, lleno de riquezas naturales y, sobre todo... inferior. Su tecnología tiene décadas de retraso respecto a la kiita, y ningún humano posee habilidades mentales, sensoriales ni conceptuales. Gracias a estos detalles, además del factor sorpresa, está seguro de poder

conquistarlo con rapidez.

Conoce el plan a la perfección. Se lo sabe de memoria, porque ha soñado con él tantas y tantas veces que jamás ha tenido que escribirlo en ninguna parte. Lo primero que hará, cuando hayan atravesado el portal, será crear un bloqueo mental en la misma frecuencia que los satélites de telecomunicaciones y ordenará a los musens que bombardeen las centrales de información más importantes de los cinco continentes de ese planeta.

De esta forma suprimirá cualquier posibilidad de comunicación entre los humanos. Y entonces, una vez incomunicados y aislados, repartirá su

ejército por las principales capitales del mundo y eliminará sus gobiernos.

Por lo que ha podido averiguar, la eficacia en la Tierra es posible gracias a su red de telecomunicaciones, pero si la elimina, serán incapaces de reaccionar. Así pues, bloqueará todos los canales existentes, inutilizando de esta forma la televisión, la radio, las parabólicas, los teléfonos fijos y los móviles, Internet... Todo quedará incomunicado.

Los ciudadanos estarán desinformados y eso minará su moral, puesto que los jefes de Gobierno no podrán tenerlos al corriente de lo que está ocurriendo, ni podrán comunicarse entre ellos para analizar la situación. La

información significa poder y su carencia acelerará el fin de los humanos.

Y allá, en la Tierra, se podrá olvidar de sus grandes enemigos. Allá, en la Tierra, no habrá otros líderes con habilidades mentales, ni con cetros de poder. No habrá Kuzus, ni Nimurs, ni Nakkis que hagan temblar su imperio. Únicamente estará él, Usumgal, solo en la cumbre del poder más absoluto.

En aquel momento alguien llama a la puerta de la estancia, en la que Usumgal se está recreando en su plan.

—¿Usumgaaal? —llama Musnin con su tono tan estúpido—. Usumgal, ¿se puede? —Y la señora de Zapp abre la puerta y entra con unas flores aplastadas

en la mano.

Él ni siquiera la mira.

—Usumgal, ¿se va por mucho tiempo el ejército? ¿Sabes si puedo ordenar que vuelvan a plantar esto ya? Y, oye, ¿adónde vais tanta gente? Sois muchos, ¿no? ¿Quedaré alguien por aquí para cuidar de mí? Si vais a algún lugar guapo, podría ir con vosotros, ¿no? Podríamos ir al Ksir porque me haría mucha ilusión ver el mar. He oído que en el otro hemisferio hay lugares donde la luz del sol llega a todas partes, ¡y por la noche se ven las estrellas! Sería un viaje chulo, ¿no crees?

Usumgal, pasando de su mujer e ignorándola absolutamente, se da la

vuelta con cara de asco y sale de la habitación. En su gran plan maestro ella no tiene entrada, por supuesto.

Musnin se queda sola, con las plantas mustias en la mano, mirando la puerta con cara de estúpida y de no entender nada, mientras su arisco marido se va por el corredor.

Pero cuando los pasos del dictador dejan de oírse, la expresión de inocencia y estupidez de Musnin se transforman en rabia y astucia. Endurece las facciones y entorna los ojos, con un odio intenso reflejado en gélida mirada. Tira las plantas al suelo, se dirige a la ventana, frente a la que hace poco estaba situado su marido, y observa cómo el

ejército ya está prácticamente a punto.

—¿Qué diablos tramas, Usumgal? —
murmura—. ¿Qué diablos estás
tramando que no quieres decírselo ni
siquiera a la estúpida de tu mujer?
¿Adónde se dirige tu ejército? ¿Cuál es
tu plan?

La mente de la señora de Zapp
funciona a toda velocidad: su marido
quiere largarse con todas las tropas y ha
quedado suficientemente claro que
piensa hacerlo sin ella. Por el
equipamiento que llevan los kushus,
parece que el viaje será largo, y eso es
lo que más le preocupa y lo que menos
entiende. Si el señor de Zapp
desaparece con el ejército, dejará el

castillo totalmente indefenso, no tan sólo ante los rebeldes, sino también ante sus enemigos.

¿Por que actúa de esa forma tan extraña? ¿Quiere quizás que ataquen Zapp? ¿O tal vez abandonar el castillo forma parte de su plan? ¿Y si es una trampa? ¿Y si Usumgal quiere que sus enemigos, que ahora están en Boma, se dirijan a Zapp al ver la posibilidad de atacar el castillo? Es la única respuesta lógica que encuentra. Es imposible que su marido sea tan mal estratega que deje el castillo indefenso por error.

Musnin, viendo que no puede sacar el intríngulis de la situación, decide actuar y, saliendo rápidamente de la

estancia, se dirige a la de Mirnin. Ya no puede ni debe seguir jugando a su papel de estúpida señora de Zapp, porque ha perdido su utilidad. Usumgal se irá enseguida y, queriéndolo o no, dejará abandonado el castillo a su suerte. Eso significa que el pueblo lo asaltará al ver que el dictador y su ejército se han ido, y si eso ocurre, no puede quedarse, puesto que su identidad como presidente de la resistencia musdagur no la conoce nadie, excepto Golik.

Y si el pueblo las encuentra, a ella o a Mirnin, duda que las crean, o incluso que las escuchen, y las querrán eliminar por ser quienes son. Debe mover ficha; no tiene otra alternativa. Mientras

avanza rápida por los corredores, pensando en su propio plan y cómo huir del castillo, no se da cuenta de que dos ojos invisibles la observan desde el techo de los pasillos. La están siguiendo desde antes de que entrara en la estancia donde se hallaba Usumgal. Llega al corredor en el que está la habitación de su nieta y va hacia allá muy deprisa.

Mirnin, con los nervios a flor de piel, está escribiendo una carta con letras blancas sobre papel negro, pero es tan grande su desazón que le salen temblorosas. Y es que se siente sola; siempre lo ha estado desde que sus padres murieron cuando era un bebé y nunca ha sabido nada de ellos porque

sus abuelos jamás le han hablado de este tema, a pesar de que su padre era el único hijo de Usumgal y Musnin.

Ha estado siempre sola desde que empezó a tener criterio propio y se dio cuenta de que su abuelo y señor de Zapp no era nada más que un cruel dictador. Ha estado siempre sola, incluso desde que se unió a la resistencia porque allí actuaba de forma anónima. Y en el presente se siente más sola que nunca.

El pueblo la odia por ser la nieta de Usumgal y éste la odia por defender al pueblo. Pero ahora el ejército y el señor de Zapp se van dejándola en el castillo, donde será cuestión de tiempo que el pueblo entre una vez más, como ya ha

tratado de hacer en varias ocasiones. Entonces nadie les impedirá que lo asalten. Y sabe perfectamente que lo primero que harán será eliminarla a ella y a todos los que queden dentro.

Por eso escribe una carta a la única persona que conoce su verdadera identidad: el presidente de la resistencia musdagur. Él podrá esconderla o protegerla del pueblo furioso; él fue quien contactó con ella y la presentó a la resistencia; él ha sido su única familia. Tan sólo espera que reciba el mensaje a tiempo para que la vaya a buscar, antes de que sea demasiado tarde.

—¡Mirnin! —grita la señora de Zapp llamando a la puerta con fuerza. La

joven se sobresalta de tal forma que da un bote en la silla donde se sienta y salen disparados el lápiz blanco y los papeles negros que tenía encima del escritorio—. ¡Mirnin! ¡Mirniin! ¡Abre! ¡Rápido!

La joven musdagur, con el corazón a quinientos por hora, recoge a toda velocidad los papeles esparcidos por la habitación.

—¿Qué quieres tú, ahora? ¡No me da la gana de abrirte! —dice para ganar tiempo, mientras guarda en un cajón las pruebas que la podrían relacionar con la resistencia—. ¡Vete!

—¡Mirnin! ¡Haz el favor de abrir! ¡Es urgente!

Cierra el cajón y, haciendo un último repaso rápido por la habitación, se frota los ojos, medio llorosos, se dirige a la puerta y la entreabre.

—¿Qué quieres tú, ahora? —repite sacando la cabeza por la rendija.

Con una fuerza totalmente inesperada en ella, Musnin abre la puerta de par en par y entra en la habitación.

—Mirnin, Usungal se va del castillo y se lleva consigo a todo el ejército. No podemos quedarnos aquí; el pueblo entrará a buscarnos y nos matará. ¡Debemos irnos!

El extraño comportamiento de Musnin sorprende a la joven porque

siempre la ha visto mucho más estúpida y blandengue. Aquella Musnin no parece la de siempre. Seguramente, debe de ser debido al miedo a morir linchada por el pueblo. El miedo cambia a las personas y su abuela está actuando de esa forma a causa de los nervios.

—¿Y a mí me lo dices? ¡Vete a hablar con tu marido! ¿Desde cuando me diriges la palabra? ¿A que viene esto? —le espeta Mirnin, decepcionada por no haber tenido jamás relación alguna con su abuela.

—¡No me hables de ese desgraciado! —suelta Musnin de golpe, ante la sorpresa de su nieta.

Consciente de que ha hablado

demasiado fuerte, Musnin vuelve hacia atrás y cierra la puerta de la habitación, mientras la joven musdagur se va recuperando poco a poco de la sorpresa.

—¡Escúchame bien, Mirnin! Lo que voy a decirte quizás te parecerá algo extraño, pero no tenemos tiempo para charlas; debemos darnos prisa. Los acontecimientos se están precipitando y necesitamos actuar rápido, aunque no podamos evaluar adecuadamente todas las posibilidades.

El discurso de su abuela y la convicción con que dice las cosas sigue sorprendiendo a la joven musdagur.

—Mira, Mirnin... Yo también odio a Usumgal —afirma finalmente Musnin—.

Siempre lo he odiado. Y vivir tantos años haciendo este papel de estúpida señora de Zapp, recluida en el castillo, tampoco me ha gustado nunca y estoy segura de que entiendes de qué te estoy hablando, porque tú, aunque no ocultas tus pensamientos ante tu abuelo, también vives una doble vida.

—Pero, pero... pero... —
tartamudea Mirnin sin saber adónde quiere ir a parar su abuela.

Habría esperado cualquier cosa de mucha gente, pero aquella revelación de Musnin la sobrepasa.

—Sí, Mirnin. Lo sé todo. Sé quién eres, sé que estás en la cúpula de la resistencia musdagur y estoy al corriente

de todo lo que has estado haciendo desde el principio con tus incursiones contra el régimen del señor de Zapp. ¡Lo sé todo, Mirnin! ¿O debería llamarte... Geula?

Al oír ese nombre, a Mirnin se le ponen las escamas de punta. ¡Conoce incluso su nombre en clave!

—Pero... ¿cómo puedes saber...?
—Es la única frase a medias que sale de su reseca boca.

—¿... tu nombre en clave? —remata Musnin—. Muy fácil. Yo misma lo escogí el día que te envié la primera carta negra.

En una infinitésima fracción de segundo, las neuronas de la mente de

Mirnin se ponen de acuerdo para asociar los hechos de los últimos años que relacionan a su abuela con el presidente de la resistencia. Entonces, como una centella que la atraviesa de arriba abajo, la información le cuadra y lo comprende todo.

¡Su abuela es el presidente! La persona que ha velado por ella siempre. Su única familia. Y lo ha hecho desde el más profundo anonimato, no tan sólo de cara a Usumgal, al pueblo musdagur y a la propia resistencia, sino también ante su propia nieta.

—Sí, Mirnin —asiente Musnin—. Yo soy el presidente de la resistencia.

Y después de unos momentos de

silencio, la joven musdagur estalla en llanto a causa de la tensión acumulada en las últimas horas, pero sobre todo por la que ha soportado en los últimos años. Abuela y nieta se abrazan con ternura. No necesitan palabras, no hacen falta explicaciones. El simple gesto de abrazarse es suficiente.

—¡Ooooh, qué escena más tierna...!
—exclama una voz que sale de la nada, provocando que ambas se den la vuelta sobresaltadas, con los ojos todavía llorosos.

Lentamente, un trozo de pared de la habitación se desprende y echa a andar. Tiene una forma peculiar y conocida; sus colores cambian a un verde oscuro y se

adivina la fina silueta de un musdagur.

—Es muy, pero que muy interesante todo esto —dice Aku con una sonrisa malévola.

¡Enfocando a los kushus!



n Boma está amaneciendo por segunda vez: Kili comienza a aparecer mientras Utu se pone. El día es claro y la temperatura agradable. Una brisa suave refresca la ciudad y los gritos de guerra y el ruido metálico de las espadas y las hachas de los tidnums, que todavía luchan en las afueras de la ciudad, amenizan la jornada.

Aunque Nirgal e Ishtar deben

explicar todavía a sus compañeros un montón de cosas sobre sus respectivas desapariciones, han decidido que ya tendrán tiempo para darlas durante el viaje a Hurkel en uno de los kushus del ejército de Usumgal. No se pueden permitir perder tiempo y en estos momentos todo el equipo carga el material necesario para el viaje en el kushu.

—¡Eh, eh! ¡Cuidado con eso! —le dice Galam a Mashua, que está lanzando sus maletas desde el suelo hasta el caparazón del kushu—. ¿No ves que está todo lleno de glimps? ¡Es material peligroso! Podemos volar todos si estalla...

—¡Jo! ¿Y cómo traes un material tan peligroso? —se queja Mashua—. ¿No crees que podríamos hacernos daño?

—Pues será porque vamos a luchar contra un ejército, ¿no? —responde Galam, enfadado.

—¡Bah! ¡Para luchar contra un ejército sólo se necesitan puños, hachas y espadas! ¡Y no estúpidas pastillas!

—¡Eh, eh! De estúpidas, nada de nada, ¿eh? ¡Son muy útiles! —salta el pequeño Malag comprobando el estado de la mercancía que Mashua ha soltado como si fuera un saco de patatas.

Golik hace subir al ejército de los reptiles, formado por musdagurs y sutums, a la plataforma de otro kushu. Se

han repartido el equipamiento de forma que los sutums ya tienen un escudo y un arma más dignas que los palos y las piedras.

—¡Vamos, vamos! ¡Adelante! ¡Colocaos aquí arriba en formación base! —grita el musdagur, que está con Ullah.

—Así que... ¿Qué quieres que hagamos los anzuds, Golik?

—Verás, Ullah... —titubea el musdagur, preocupado—. Según Nirgal, Usumgal se dirige a Hurkel. Y ésa no es precisamente una zona muy agradable que digamos. Los anzuds deberíais adelantaros con los musens, y...

—¿Con los musens? —pregunta

Ullah, patitiesa—. ¿Bromeas?

—No, qué va. ¿Qué problema tienes con ellos?

—¡Que son nuestros enemigos! ¡De toda la vida! ¿No recuerdas la Guerra del Tercer Día?

—¡Oh, no, no, Ullah! Los musens no son buenos ni malos. Sólo son animales. Y debes dirigirlos tú, ¿de acuerdo?

—No estarás diciendo que yo debo dirigir a una pandilla de esos bichos, ¿verdad?

—¡No, no! No es que lo pretenda. Es que lo harás y punto.

—A mí no me vengas con exigencias, ¿eh? —se rebota Ullah, ofendida.

—¡Y a mí no me vengas con prejuicios absurdos!

A cierta distancia, observando todas las peleas que se producen entre los defensores del bien, Sasar y la reina Laima suben al kushu que les corresponde.

—Señora, ¿de verdad queréis ir con esta gente? Miradlos... ¡Se están peleando todo el rato! ¿Creéis que es seguro? ¡Me parece que están como unas chotas! ¡Están locos de remate!

—¡Oh, Sasar, Sasar...! —responde tranquilamente Laima mientras acaba de subir por el caparazón del kushu—. Cuando todo el mundo está loco, no serlo es una locura.

En el mismo kushu ya están instalados Ishtar, Nakki y Zuk, que montan una gran tienda de campaña para pasar la noche. Y también hay una gran cantidad de xíbíts, que se divierten utilizando el caparazón de la gran tortuga como tobogán, subiendo y dejándose caer, riendo alocadamente.

—¡Ishtar, no creas que porque Usumgal quiera conquistar la Tierra te librarás de darme explicaciones! — advierte Nakki mientras encaja uno de los palos de la estructura de la tienda en su agujero correspondiente del caparazón del kushu.

—¡Nakki, eres un pelmazo! —se queja Ishtar—. Te lo contaré después,

con la taya, pero ¡ahora tenemos prisa!
¿No quedamos en eso? Pues va, ¡presta
atención a lo que estás haciendo porque
acabas de poner un palo donde no toca!

—Por cierto... —interrumpe Zuk—.

¿Dónde está Nirgal?

—Ha ido a hablar con Nimur —
responde Nakki.

—¿Con Nimur? —se sorprende
Sasar—. Pero... ¿No está luchando en
las afueras, con los urgugs?

—Sí. ¿Y qué? —dice Nakki,
extrañado de la pregunta del pequeño
Gran Consejero.

—¿Se ha ido ella sola allí, en plena
batalla? ¡Pobre mujer, esos salvajes la
matarán!

Ishtar, Nakki y Zuk dejan lo que están haciendo y observan fijamente al pequeño Sasar para romper a reír a carcajadas acto seguido.

—¡Créeme, Sasar —dice Ishtar sin parar de reír—, si debemos sentir pena por alguien, es por los urgugs!

Efectivamente, unos centenares de metros más allá, Nirgal avanza con tranquilidad, paseando con las manos en los bolsillos y silbando una bonita melodía, mientras urgugs y tidnums, que la duplican o triplican en altura, luchan con rabia haciendo chocar espadas y hachas.

Sin dejar de andar, localiza mentalmente a Nimur y dirige hacia él

sus pasos. Se agacha cuando un gran tidnum, lanzado con fuerza por otro, le pasa por encima, pero sigue caminando como si nada hacia su joven amigo.

Nimur lucha como nunca lo ha hecho contra dos urgugs que le superan en altura. Su cetro se ha convertido en una hacha de doble filo y la joya del centro brilla como siempre que lucha, de manera que los rápidos movimientos del tidnum dejan una estela de luz verde.

—¡Buenos días, Nimur! —saluda Nirgal con una sonrisa, contenta de ver al tidnum—. ¡Vaya, cómo has crecido! ¡Eres fuerte y alto como tu padre!

Por unos momentos el joven Nimur titubea, pues hacía muchos años que no

había visto a Nirgal, pero su parecido con Ishtar hace que sepa al instante quién es.

—¿Nirgal? —titubea Nimur—. ¡¡NIRGAAAAAAAAAL!! —grita en el acto, contento, mientras remata con su hacha a un urgug que se le estaba echando encima.

El rey de los tidnums se acerca de un salto a Nirgal y la abraza con sus fornidos brazos, dándole la cordial bienvenida de su raza, mientras sigue saltando por el campo de batalla.

—¡Ja, ja, ja! ¡Sí, Nimur, sí! ¡Yo también estoy muy contenta de verte! —ríe Nirgal.

Por fin el tidnum la deja en el suelo.

—Qué moderna vas con estas gafas, ¿eh? Pero, ahora que pienso, ¿no estabas muerta?

—¡Oh, no...! Estaba de vacaciones.

—¡Ay, caramba! Pues nos tenías algo preocupados a todos, ¿eh?

Un urgug, situado detrás de Nirgal, intenta atacarla con la espada y la apunta a la altura del omoplato con la intención de atravesarla de una estocada. Nirgal, sin sacar las manos de los bolsillos, pega un bote, da dos volteretas en el aire, y el urgug pasa de largo y pierde el equilibrio.

En el momento en que el urgug queda debajo de la ziti, ésta termina su maniobra y aterriza de pie encima de él,

en un punto preciso entre el cuello y la espalda. Al presionarlo, le hace perder el conocimiento a su oponente, que acaba cayendo pesadamente al suelo.

—Escucha... ¿Sabes si estarás aquí todavía mucho rato? —pregunta Nirgal, al lado del inconsciente urgug.

—Uf... Ahora que lo dices... ¡no sé!
—contesta Nimur, rascándose la cabeza con el hacha, mientras mira el campo de batalla—. Un par de días como mucho.

—Es que partimos hacia Hurkel dentro de poco; debemos detener a Usumgal, que está haciendo otra vez una de las suyas.

—¡Oh! Pues esto va para largo, ¿eh?
Además, mi ejército está muy contento

con esta lucha. Se lo están pasando pipa. —Y señala el campo de batalla—. Si les pidiera ahora que lo dejáramos, se enfadarían muchísimo.

—Bien, pues... Hagamos una cosa... Nosotros nos vamos ya y, cuando terminéis, vais a Hurkel. Os dejaremos un kushu aquí. Si llegáis pronto, también podréis luchar un rato allá.

—¡GROARG! —ruge Nimur, lanzando su hacha contra un urgug que se estaba acercando demasiado—. ¡¡Me parece perfecto!! ¡Nirgal, eres un genio! ¡Así lo haremos! —dice el rey de los tidnums, más contento que unas pascuas.

Pronto está todo listo. Tres de los cuatro kushus pueden ya salir en

dirección a Hurkel. En el primero van los líderes, que aprovecharán el viaje para preparar el ataque. Éstos son Nirgal, Ishtar, Golik, Zuk, Mashua, Galam, Malag, Laima y Sasar. Y todos los xíbíts que quepan en el caparazón del kushu, claro está.

El segundo y el tercero kushu arrastran en sus plataformas al recientemente creado ejército de los reptiles, formado por dos unidades del antiguo ejército de Usumgal, los miembros de la resistencia musdagur y los sutums que han querido apuntarse a la excursión.

Los musens, liderados por Ullah, que al fin ha decidido darles una

oportunidad, dominarán el aire, seguidos por el ejército de anzuds, que esta vez avanzarán mucho más rápido, pues no deben cargar con los tidnums. Éstos permanecerán luchando en Boma contra los urgugs y, cuando acabe la batalla, cogerán el kushu que les han dejado preparado y procurarán llegar a tiempo para luchar de nuevo, aunque sea un ratito.

—¡Muy bien! —dice Nakki—. Así pues, ya estamos perfectamente alineados hacia Hurkel. Cuando hayamos partido, tan sólo deberemos ir corrigiendo el rumbo puntualmente para

no desviarnos.

—¡Sí! Pero aun así no tengo muy claro que lleguemos a tiempo —comenta Galam—. ¡Usumgal ya ha salido de Zapp y eso quiere decir que nos lleva una ventaja impresionante! ¡No podremos atraparlo!

—Exactamente —responde Nakki, impertérrito—. Pero no hay ninguna otra opción. O sea que, si no tienes más ideas, entra dentro de la tienda y cógete fuerte, porque voy a dar la señal para que corten las cuerdas de los kushus.

—¿Y no podríamos ir a través de un portal hacia allá? —pregunta Malag—. ¡Llegaríamos a Hurkel en un instante!

—¡Jo con el chico éste! —se queja

Galam—. ¿Cómo debo decirte que los portales sólo son de ida y vuelta? ¡Si cogemos un portal aquí, sólo podemos ir a parar a la Tierra! ¿Qué quieres, que nos presentemos con los kushus y nos pongamos a buscar un portal hacia Hurkel? ¡Vamos, vamos! ¡Pasa para dentro y no digas más barbaridades!

En el interior de la tienda, todo el mundo termina sus preparativos y se asegura su posición para cuando el kushu emprenda la marcha.

—¿Seguro que no puedo quedarme?
—pregunta Mashua una vez más—. ¡Oh, va! ¡Por favor! ¡Todo mi pueblo se queda aquí luchando! ¿Por que yo no? ¡Va, porfa! ¡No hay derecho!

—Mashua... —dice Nirgal con voz dulce—. ¿Sabes cuántos musdagurs forman parte del ejército de Usumgal?

—¿Cuántos? —pregunta el tidnum.

—¡Ochenta mil!

—¡Ooooh!

—¿Y sabes cuántos musens?

—¿Cuántos, cuántos? —pregunta el tidnum, impaciente por saber la respuesta.

—¡Cien mil! —responde Nirgal, divertida, como si explicara un cuento de hadas a un niño pequeño.

—¡¡Ooooooh!! —exclama Mashua, y se imagina a él solito, luchando contra el poderoso ejército del señor de Zapp.

—Y, si te portas bien, ¡te prometo

que te dejaremos atacar el primero!

—¿Sí? ¿En serio? ¿De verdad?

Mientras Nirgal le cuenta a Mashua las ventajas de irse con ellos, Malag sigue haciendo inventario de la caja negra.

—¿Y tú quien eres? —pregunta Ishtar con curiosidad asomando la cabeza por el hombro del joven ziti.

—¿Eh? —dice él, tan concentrado en sus cosas que ni siquiera la ha oído llegar—. ¿Yo? Soy un inventor.

—Pues Galam dice que eres su aprendiz —comenta Ishtar, divertida, para picarlo un poco.

—¡Ah! ¡No le hagas ningún caso a ése! ¡Yo soy el gran Malag! ¡Mucho más

listo que él! Sin ir más lejos, en tan sólo una noche inventé la... —Y de pronto Malag se queda mudo con la mirada perdida—. ¡CLARO ESTÁ! ¡PUES CLARO! ¡¡Cómo no se me ha ocurrido antes!! —grita al fin—. ¡Galam! ¡¡Galam!! ¡¡¡Galaaaam!!! —Y corriendo y chocando dos o tres veces por el camino al topar con los demás viajeros, consigue al fin salir de la tienda.

Ishtar, que se queda sola, de pie, sin entender nada, sonrío finalmente por la reacción del joven ziti.

—*Es mono, ¿eh?* —oye la voz de Nirgal en la mente.

Se vuelve y ve a su abuela tumbada en una hamaca que ha instalado al fondo

de la tienda, con el salacot sobre la cara casi tapándole los ojos.

—*Mmmm...* —responde Ishtar con una sonrisa pícara.

35

Confesiones inesperadas



«Todo ha terminado», piensa Musnin ante la espectacular aparición de Aku, el espía de Usumgal.

Su precipitada explicación de la verdad a Mirnin, causada por la frustración de no poder hacer nada y el miedo a ser atacada por el pueblo (que ignora quién es ella en realidad), ha provocado que diera un paso en falso y ya no tiene posibilidad de arreglarlo.

Aku avisará al señor de Zapp y éste no dudará en eliminarlas, como no ha dudado en matar al viejo Kurgo.

—O sea que aquí tenemos al presidente de la resistencia musdagur, ¿verdad? —masculla Aku, que ya ha recuperado del todo su color verde oscuro—. Caramba, caramba... Quien lo hubiera dicho... La señora de Zapp... y su nieta... ¡Qué ironía! —El espía va mirando a una y a otra con su lengua bífida colgando, burlona, a un lado.

—Pues sí, Aku —afirma Musnin, colocándose entre él y su nieta, mientras discretamente se lleva las manos a la espalda para coger su daga—, ahora ya lo has descubierto. Pero te aseguro que,

aunque sea lo último que haga en mi vida, ¡te mataré!

De un rápido movimiento, desenvaina el cuchillo y se lanza al cuello del musdagur, pero éste, con una velocidad y técnica muy superiores, esquiva el ataque, le coge la mano y, doblándole el brazo hacia atrás —en un movimiento muy parecido al que le hizo Golik en su momento—, consigue que la daga vaya a parar al suelo.

—Vaya... —dice él, serio—. Parece que después de todo la señora de Zapp no es tan estúpida...

—¡Déjala! —grita Mirnin, furiosa—. ¡Déjala inmediatamente!

—¡Oh! Y tú, ¿desde cuándo

defiendes a tu abuela? Cuántas sorpresas tenemos hoy, ¿verdad? Muy bien, pues si hoy es día de confesiones, ahora vais a escuchar la mía.

—¿La tuya? —preguntan las dos musdagurs a la vez, sorprendidas al enterarse de que quiere hacerles una confesión precisamente a ellas.

Con un nuevo movimiento del brazo, Aku le hace dar la vuelta a Musnin y la sitúa ante sí.

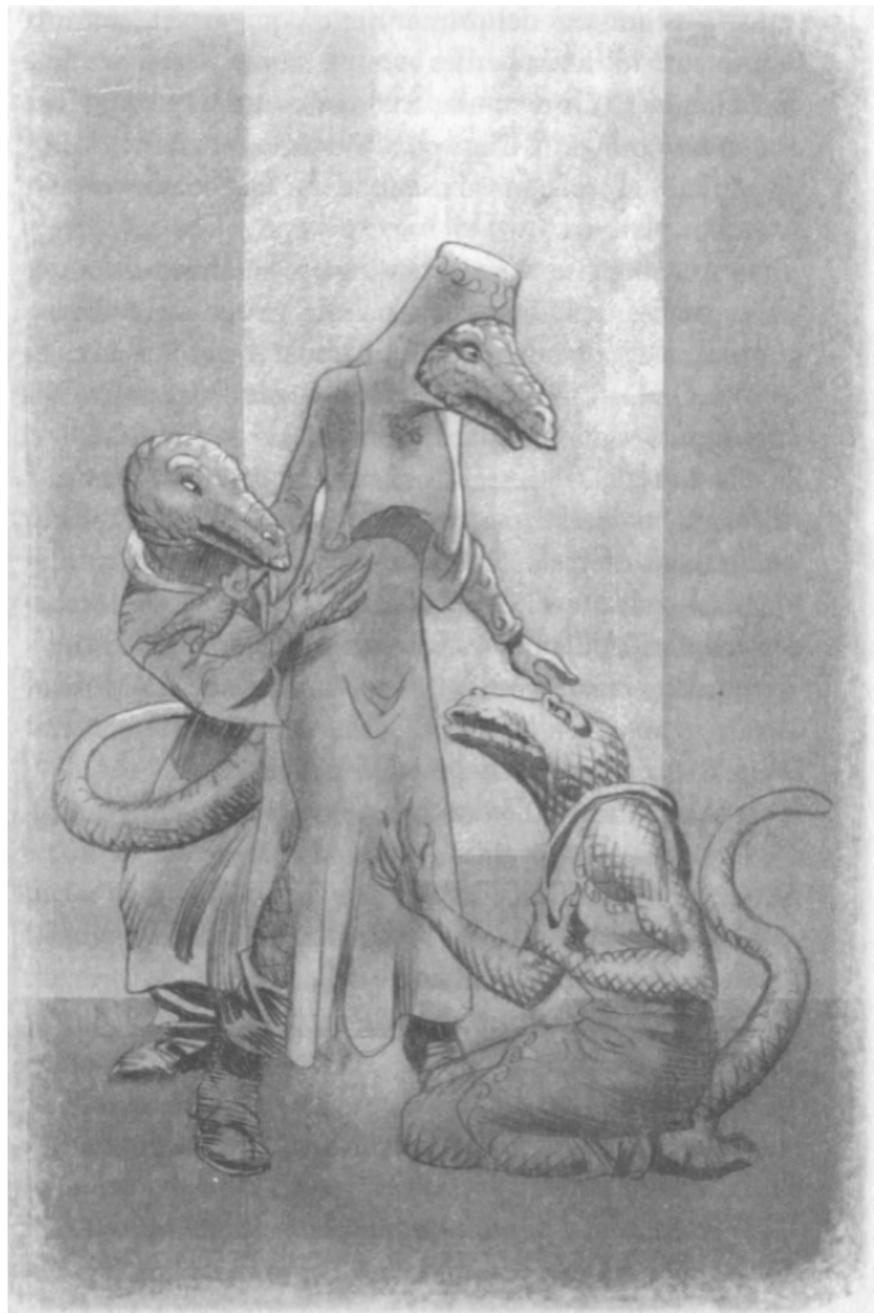
—Musnin, ¡te quiero! —dice el musdagur contra todo pronóstico y, dejando de presionarla, libera a la señora de Zapp.

—¿¿¿Quéééé??? —exclaman nieta y abuela al mismo tiempo con el rostro

desencajado.

—¡Sí, Musnin! ¡Te quiero! ¡Siempre te he querido! —afirma el musdagur cayendo de rodillas—. ¡Me hice espía de Usumgal sólo para poder estar a tu lado! ¡Le obedezco para poder vivir aquí, en palacio, y verte cada día!

De rodillas y con las manos en el suelo, aprieta los puños con fuerza al confesar su amor ante el rostro petrificado de las dos musdagurs, que no han sido capaces aún de asimilar del todo la situación.



—¡Te quiero desde el primer día que te vi! ¡Sueño con tus verdes escamas y tu bífida y dulce lengua! ¡Con tus ojos, fríos y distantes! ¡Con la cola que mueves con tanta elegancia! ¡Te adoro, Musnin! —repite el trovador levantando una vidriosa mirada hacia su amor platónico, hasta el momento.

—Ajá... Bueno... Esto... Me pillas algo fuera de juego, ¿sabes? Usumgal se larga del castillo y lo más seguro es que el pueblo venga a matarnos, y claro está...

—¡NO! ¡De ninguna forma! —grita Aku, asustando a las dos reptiles—. ¡No permitiré que nada le suceda a mi bella damisela! ¡Rápido! ¡Saldremos del

castillo por un túnel secreto! —urge el espía, inspirado—. ¡Vamos! ¡Seguidme! ¡Os conduciré a las afueras de Zapp!

Y, tras estas palabras, el espía sale a toda velocidad de la habitación, sube por las paredes del corredor y desaparece una vez más entre las piedras. Musnin y Mirnin se miran, levantan los hombros en señal de desconcierto y, por fin, salen corriendo de la habitación.

—¡Aku, Aku! ¿Dónde estás? ¡No te vemos! —grita Musnin.

Rápidamente, aparece una mancha en la pared que, poco a poco, toma la forma de la silueta del enamorado musdagur.

—¡Uy, perdón! —se excusa Aku—. ¡Je, je! ¡Es la costumbre! ¡Vamos, rápido, seguidme! —Y fundiéndose con la pared, el musdagur acelera la velocidad de sus pasos silenciosos y ágiles y se va por el corredor.

Ellas, sin hacérselo repetir dos veces porque no tienen nada que perder, saltan al muro y sumiéndose en él, tal como lo ha hecho Aku, se apresuran a seguirlo.

La fina lluvia no ha dejado de caer en ningún momento, y fuera del castillo las tropas de Usumgal se movilizan por las calles de Zapp, llenas de barro. Los musens se han adelantado unos minutos y los primeros kushus se impulsan ya en

dirección a Hurkel. Escoltado entre tres unidades de un total de cincuenta kushus, está el kushu real y transporte oficial de Usumgal, que utiliza físicamente por primera vez.

Los ciudadanos, que contemplan cómo las tropas abandonan el castillo y se van de la ciudad, salen a la calle con curiosidad creciente. El ejército se aleja con rapidez y ya ha alcanzado las afueras de Zapp, pero todavía no se ha cerrado la gran puerta Norte del castillo.

Cuando los kushus salen de las murallas que rodean la capital de Ganzer, se impulsan con mayor fuerza. Los que van en cabeza ganan velocidad —gracias a que el terreno está

embarrado por la lluvia y les permite deslizarse más deprisa de lo habitual— y los que los siguen también aceleran. En pocos minutos los kushus pasan de ser tortugas gigantes a convertirse en pequeñas manchas en el horizonte.

Por fin los musdagurs salen a la calle en masa. Algunos han seguido al ejército hasta las murallas e incluso un poco más allá, para asegurarse de que no se trata de ninguna trampa del dictador; otros se han acercado a la puerta Sur del castillo y otros han subido a los pocos edificios altos que quedan intramuros o a las torres de defensa de la muralla para comprobar que el grueso del ejército, con su señor

incluido, se alejan de verdad de la capital.

El rumor de que Usumgal ha abandonado el castillo a su suerte se extiende como la pólvora por la ciudad y, del mismo modo que si se evacuaran los edificios, se produce un rápido éxodo de todos los hogares y las calles se ven invadidas por una especie de manifestación improvisada. Las ventanas y los balcones también están repletos de curiosos que miran la ciudad llena a tope, como nunca había sucedido con anterioridad.

Y entonces tiene lugar un fenómeno, inevitable en estos casos: el pueblo se siente unido y fuerte y, primero como

individuos, después en pequeños grupos o colectivos y, finalmente todos a una, los musdagurs, armados con antorchas, piedras e incluso barras de hierro de las mesillas de noche, se dirigen al castillo para tomarlo.

Se animan unos a otros y se deja oír una sola voz. Y cuando el pueblo entra en el castillo, los kushus, minúsculos ya, desaparecen en el horizonte.

—¡Vamos, rápido! ¡Por aquí! —urge Aku al oír el griterío del pueblo, que está llegando ya al patio del castillo—. ¿No podéis ir más rápidas? ¡Sacaos estas abigarradas ropas de noble de una vez!

—Sí, hombre, ¡qué más quisieras!

—replica la joven Mirnin.

Ella y Musnin siguen tan veloces como pueden a Aku pero, como él es mucho más rápido y ágil y cada dos por tres desaparece camuflándose —de forma casi involuntaria— entre los elementos del castillo debido a su costumbre de viajar oculto, se van quedando atrás.

—¡Vamos, rápido! ¡Ya hemos llegado! —afirma él atravesando sin dudar ni un instante un corredor húmedo y frío.

—Pero, Aku, ¿se puede saber adónde vamos? —pregunta Musnin—. ¡Hemos bajado ya tres sótanos! ¡Ignoraba que el castillo tuviera tantas

plantas subterráneas!

—¡Oh, bella dama, ésta es la única forma segura de salir de Zapp! ¡El resto de túneles y pasillos dan a edificios próximos al castillo y de nada nos serviría salir de él para ir a parar en medio del populacho! ¡Sería como salir del fuego para caer en las brasas! ¡Debes confiar en mí, amor mío! —la anima Aku moviendo brazos y piernas a velocidad vertiginosa mientras se desplaza por el techo del corredor subterráneo.

—Musnin, ¿confías de verdad en Aku? ¿No te parece que podría estar engañándonos y conduciéndonos hasta Usumgal? —pregunta Mirnin, un poco

mosqueada.

—Te parecerá extraño, pero tengo la intuición de que es buena persona. De hecho, nunca he llegado a percibirlo como un ser malvado.

—Musnin... Estás de broma, ¿no? Si ha conseguido engañarnos hasta ahora, ¿quién nos dice que no volverá a hacerlo? ¿Y todas esas cursilerías que dice, de amor mío y bella dama...? Oh, ¡por favor! ¿Quién va a creérselo?

Su abuela no responde y, seguramente, de no ser una musdagur, se habría ruborizado. Pero los musdagurs son reptiles y no pueden ruborizarse.

—¿Musnin? —insiste Mirnin—. ¡Oh, no! ¡Vamos, por favor! ¿No me

digas que te gusta que te diga esas cosas? ¡Pero si son una cursilada! ¡Por favor! ¡Parece que las haya sacado de una película de época de serie B!

Musnin se limita a no decir nada y sonríe sin quitar los ojos de Aku... puramente por motivos de seguridad, claro está.

Y mientras los tres musdagurs se alejan de Zapp a través del subsuelo, Usumgal hace lo mismo por la superficie. Desde que ha salido del castillo con el kushu real no ha vuelto la vista atrás para contemplar su castillo ni su ciudad, a pesar de estar convencido de que no regresará jamás. Cuanto más se aleja, más feliz se siente. Por fin ha

logrado abandonar la ciudad a la que tanto ha aprendido a odiar, casi desde el día en que nació.

—¡Adiós, Zapp! ¡Adiós para siempre! —se despide haciendo al mismo tiempo una señal a un grupo de musens que, al observarla, se separan automáticamente de los demás, cambian el rumbo de su vuelo y se dirigen al sudeste.

Nadie sabe nada acerca de este grupo ni de su misión: ni el ejército, ni Raknud, ni siquiera lo sabía Kurgo, el Gran Consejero, cuando estaba vivo. Porque esos musens que vuelan en dirección al Risk, ignorantes de lo que llevan en el interior de sus proyectiles,

son la pieza clave del plan más oscuro, siniestro y cobarde del señor de Zapp.

Porque si bien es cierto que el nuevo plan de Usumgal tiene como objetivo la dominación del planeta Tierra, también lo es que dicho objetivo no es el único. Hay otro mucho más oscuro y turbio; tanto es así que ni siquiera se ha atrevido a comentárselo a sus consejeros, ni a expresarlo en voz alta, ni a reflexionar sobre él, sino que se ha limitado a seguirlo sin pensar en todo lo que suponía y se ha dejado llevar, como si alguna fuerza superior a él mismo moviera los hilos que lo empujan hacia su destino. El grupo de musens, que tiene órdenes de dirigirse al centro del

Risk para dejar caer las pequeñas bombas que transportan, es el último paso de ese plan.

Usumgal es consciente de que, aunque consiga conquistar el planeta Tierra, siempre habrá quien quiera y pueda contraatacarlo; siempre habrá un Nakki o una Ishtar que pasarán a través de esos malditos portales para tratar de derrocarlo. Y por eso su plan incluye una última gran jugada maestra que impedirá cualquier tipo de contragolpe que amenace su nuevo imperio: la destrucción del planeta Ki.

36

Medidas desesperadas

A diferencia de lo que sucede en el hemisferio norte, en el cielo de Ereshkigal no se ve ni un solo cometa. Y es que la suciedad y los detritus acumulados en la cúpula que lo cubre tapan la luz, y provocan que las noches sean tan oscuras que no se ve absolutamente nada: ni el paisaje, ni el horizonte, ni el suelo por el que andas. La falta de luz es total y absoluta.

Pero en esos momentos, a diferencia

de otros días, tres manchas de luz destacan en Kibala desplazándose a gran velocidad. Son los tres kushus que transportan al ejército de los reptiles hacia Hurkel y la luz que emiten proviene de las antorchas que han encendido sus ocupantes, para ver algo de noche. Debido a la extrema oscuridad ambiental, los musens y los anzuds han aterrizado en las plataformas que los kushus arrastran para reposar hasta que Utu haga su aparición y nazca el nuevo día.

El primer kushu lleva una gran tienda de campaña montada en su caparazón y, gracias a la luz que hay encendida dentro, se proyectan las

sombras de sus ocupantes, tan diferentes unos de otros. Fuera de la tienda, una ziti rodeada de xíbíts por todas partes, está sentada en la parte delantera del kushu, con los pies colgando al lado de la cabeza del animal.

Ishtar observa los dos relojes que le regaló Galam. Uno de ellos, el de Ki, avanza a velocidad normal y le informa que todavía quedan tres horas de oscuridad. El otro adelanta poco a poco; muy poco a poco. Siete veces más lento, indica la hora en la Tierra, en Can Sata; faltan cinco minutos para las doce de la noche. Seguramente, Jacques y Anna estarán en el comedor, viendo alguna película, y Gerard debe de estar

durmiendo, recuperándose de su gastroenteritis. Siente no poder estar allí para reírse de él un rato y hacerle pasar vergüenza ante papá y mamá. Pero también lo añora. Bueno... a los tres.

—Cuánta oscuridad, ¿no? —comenta una voz tranquila y agradable.

Ishtar se vuelve y ve a un conocido personaje, de pie a su lado, mirando también hacia la oscuridad infinita. Viste de forma extraña, con un traje de muchos colores, capa y turbante. Sin saber por qué, ella no se sorprende de su presencia.

—¡Buenas noches, Gizzalkamma! ¿Cómo te va la vida?

—Bien; no puedo quejarme, chica...

—dice él, despreocupado—. Por cierto... ¿Ya has decidido que vas a hacer en aquel asuntillo nuestro?

—¿En aquello de la tía? ¡Uf! No sé, no sé... ¡Debo meditarlo todavía un poco! —responde Ishtar volviendo a mirar hacia delante—. Sería chulo, ¿eh? Pero... mmmmm... No sé, no sé.

—Claro... También sería chungo, ¿no? Chulo pero chungo, ¿verdad?

—¡Sí! ¡Eeeexacto! ¡Tú lo has dicho! ¡Es chulo pero chungo a la vez! Tío, ¡estás hecho un filósofo! —dice Ishtar, volviéndose de nuevo hacia él y descubriendo que vuelve a estar sola—. ¿Gizzalkamma? ¡Joder! ¡Cada vez me la pega! ¡Qué rabia me daaaas! —grita

la joven reina, y levanta un puño amenazador mientras mira al cielo de Ereshkigal.

—*Xirribitiku, kurruklú?* —le dice un xíbit, preocupado, al verla contrariada.

—¡Ah! ¡No pasa nada, guapo! Es que me han hecho una propuesta muy interesante, ¿sabes? —le explica la reina y, cogiéndolo con las dos manos, se lo acerca a la cara para darle un beso.

—*Kurrusku! Xilibitik! Uixhi? Uikiiii!* —suelta el xíbit con una gran sonrisa, contento y feliz por el beso de Ishtar.

—¿Qué pasa? Estás contento,

¿verdad? —Le rasca la cabeza con cariño.

Y entonces, sorprendiéndola una vez más, el xíbit empieza a iluminarse. Primero, de forma casi imperceptible, pero poco a poco con mayor intensidad y, finalmente, lo ilumina todo alrededor.

—¡Caramba! ¡Te has encendido como una bombilla! ¡Esto es nuevo!

Parece como si a sus espaldas hubiera salido el sol. Imaginándose de qué se trata, se da la vuelta para confirmar sus sospechas: todos los xíbíts se han iluminado de la misma manera que lo ha hecho el que tiene entre las manos, y ahora el caparazón del kushu gigante brilla con un curioso

tono amarillentoanaranjado, que ilumina todo lo que queda cerca de él igual que si fuera de día.

En ese momento la puerta de la tienda se abre y sale Nirgal, que, provista de gafas, observa el bonito espectáculo de luz y color.

—Caramba... ¿Se han encendido los xíbíts? —pregunta, curiosa.

—¡Sí! —afirma Ishtar, contenta.

—¡Ah! ¡Muy bien! —Y dicho esto, vuelve a entrar en la tienda.

Entonces Ishtar se levanta y sigue a su abuela. Todo el mundo se ha organizado en pequeños grupos:

Golik está con la reina Laima y Sasar intercambiando información muy

interesante sobre los musdagurs y los sutums.

Ullah y Zuk —de guardia— se han sentado en un rincón, en posición de flor de loto. Zuk, gran experto en geografía kiita, vigila el rumbo del kushu y comprueba que no se desvíe de las coordenadas establecidas; Ullah controla con sus habilidades sensoriales las posibles presencias, como un radar de precisión; detectará a cualquier ser vivo que se aproxime al kushu, aunque se trate de un animalito.

Nirgal se ha tumbado de nuevo en la hamaca que ha instalado al fondo de la tienda para llegar relajada a la batalla que se acerca.

Mashua está con Nakki, que trata de explicarle las estrategias del combate que pronto sostendrán contra Usumgal. El éxito del Gran Consejero es relativo, pues el tidnum no entiende por qué es necesaria una estrategia si el sistema más fácil es ir directamente contra el enemigo y aplastarle la cabeza con una hacha.

Galam se ha ido a otro rincón de la tienda, rodeado de la mayoría de sus inventos, y lo acompaña su nuevo aprendiz. Éste, sentado en el suelo, sigue haciendo inventario y toma diversas notas en una pequeña libreta, mientras el viejo sabio ronca como una marmota encima de su equipaje. Ishtar decide

acercarse a ese rincón y pregunta al joven ziti:

—Oye, Malag... ¿Qué estás haciendo?

—¿Eh? —se sorprende él, tan concentrado en sus cosas que no la ha oído llegar—. ¿Yo? Nada, tomo apuntes de algunas cosas.

—Oye... ¿sabes que has tenido una excelente idea con eso de la glimp? ¡Seguro que ganaremos mucho tiempo! —asegura Ishtar y, arrodillándose a su lado, echa un vistazo a los inventos que están esparcidos por el suelo.

—*¡A Ishtar le gusta Malag! ¡A Ishtar le gusta Malag!* —le canta Nirgal mentalmente a la reina de los

zitis; está haciéndose la dormida en su hamaca, con el salacot tapándole la cara y las manos detrás de la cabeza.

—¿Eh? Ah... Bien, gracias... Era... No sé... Una idea... Y eso...

—Pues eso que... Bueno. Ya sabes, ¿eh? —responde con claridad meridiana el joven Malag.

—*¡A Malag le gusta Ishtar! ¡A Malag le gusta Ishtar!* —vuelve a cantar mentalmente Nirgal a su nieta.

—¿Sabes? ¡Estoy muy contenta de que te hayas unido al grupo! Aquí todos son muy simpáticos y tal, pero me ha hecho ilusión que llegara alguien de mi edad. —Y lo abraza amistosamente unos segundos—. Seremos muy amigos,

¿vale?

—¡Ah! Sí... Yo... Esto... Ya. ¡So!
—consigue decir Malag, rojo como un pimiento.

Ishtar se levanta y lo deja con una sonrisa para ir al encuentro de su abuela, que sigue simulando estar dormida como un tronco.

—*¡Todo tuyo, niña!* —le transmite Nirgal sin mover ni un músculo.

—*¡Pero, yaya! ¡Si sólo es un amigo!* —responde Ishtar, divertida.

—*Sí, sí... ¡Seguro! No me han faltado a mí de éstos... ¿Y el abrazo? ¿Qué querías? ¿Que se iluminara como un xíbit?*

—*¿Ese abrazo? ¡Oh! ¡Pero si era*

de teletubbie! ¡Te aseguro que no hay nada entre nosotros!

—Ya, ya... Pero es mono, ¿verdad?

—¡Mmmmm...! —murmura Ishtar esbozando una sonrisa traviesa—. ¡Ah! Por cierto... He hablado con quien tú ya sabes.

—¡Ah! ¿Y qué le has dicho? ¿Que sí o que no?

—Que está a punto de bajarme la regla y que mejor lo hablábamos otro día.

—¡Ajá! ¡Bien hecho! Eso siempre lo acoquina. Pero dime... ¿Sabes ya si aceptarás? Si es por mí, yo me apunto, ¿eh? ¿Vamos o qué? ¿Sí o no? ¡Las dos juntas!

—¡Hemos llegado! ¡Hemos llegado!
—grita de pronto Ullah, que abandona su estado de tránsito, se levanta de golpe y sale disparada de la tienda—. ¡Todo el mundo a sus puestos! ¡Todo el mundo a sus puestos!

Al oír el aviso de la anzud, todos corren a sus posiciones.

—¡Dos minutos para el lanzamiento!
—anuncia Zuk, que no ha abandonado su posición de flor de loto y sigue concentrado.

—¡Galam! ¡Haz el favor de despertarte! —grita Malag al viejo sabio tirándole de la túnica—. ¡Vamos, vamos, que ya hemos llegado!

Los restantes pasajeros, menos

Nirgal que sigue tumbada en la hamaca, ya están fuera.

—*Yaya, ¿vienes a ver el lanzamiento?* —pregunta Ishtar.

—*¡Ah! No, gracias. Prefiero reservar mis fuerzas. Estoy convencida de que Galam lo hará perfectamente. ¡Es un gran sabio!*

—*¿Eh? ¿Qué pasa? ¿Ya hemos llegado a Itaca? ¿Dónde está mi taza de chocolate?* —pregunta Galam, más dormido que despierto.

—*Pero ¡¿qué dices, joder?! —lo regaña el joven aprendiz—. ¡Hemos llegado al punto de lanzamiento! ¡Vamos, hombre! ¡¡Apresúrate, que nos toca a nosotros!!*

Al fin el sabio recuerda dónde está y su privilegiada mente se pone en marcha.

—¡Ah, sí! ¡Cierto, cierto!
¡Tranquilo, Malag! ¡Podéis contar conmigo!
¡Tranquilos! ¡Lo tendré todo preparado en cinco minutos!

—¡Un minuto y treinta segundos para el lanzamiento! —informa Zuk.

—¡Glups! —exclama Galam, que coge la caja negra y sale a toda velocidad de la tienda, aunque tropieza en tres ocasiones antes de llegar a la puerta.

Los xíbíts todavía brillan y se han puesto a botar, felices, para recibir a Ishtar cuando ha salido de nuevo. Los

demás miembros de la tripulación están colocando una pequeña zagtag encima del caparazón del kushu, justo en el lugar en el que un rato antes Ishtar estaba sentada. Ullah, con un alterador en las manos, consulta los datos de la pequeña pantalla de cristal líquido.

—¡Muy bien! —grita Galam dirigiéndose a la catapulta con la caja negra a cuestas—. No sabemos seguro si esto va a funcionar, ¿de acuerdo? O sea que procuraremos, en lo posible, hacerlo bien ¡y no morir en el intento!

—¡Oh, Galam, tú siempre tan delicado! —opina Ullah a sus espaldas.

—¿Qué pasa? —se queja el sabio—. ¿Prefieres que no lo diga? Si morimos

en el intento, morimos, ¿no?

—Os agradecería que discutierais este interesantísimo pero poco útil uso del léxico en otro momento —les pide Nakki con gran amabilidad—. ¡Y que os limitarais a seguir el plan de acción, por favor!

—¡Un minuto para el lanzamiento!
—grita Zuk desde el interior de la tienda.

—¡Dejadme solo! ¡Dejadme solo!
—pide Galam abriéndose paso hasta el zagtag. Entonces deja la caja negra en el suelo, la abre y saca de ella un recipiente parecido a una glimp, aunque unas diez veces más grande que ésta.

—¡Uala! —se asombra Malag al ver

la medida del objeto—. ¿Cuántas uannas has metido aquí? ¿Quinientas? ¿Mil?

—¡Tres mil! —responde Galam con orgullo.

—¿¿Tres mil?? —grita Malag con el rostro desencajado—. Estás como una chota... ¿Adónde crees que vas a parar? ¿Tres mil? ¿Qué quieres hacer? ¿Cargarte el planeta?

—¡Hala! ¡Exagerado! ¡Tres mil es lo que toca, ni más ni menos! ¡Lo he calculado! —replica el sabio, y coloca la glimp gigante en la catapulta.

—¿Tú? ¿Lo has calculado tú? ¡¡Por favor!! ¡Tus cálculos son menos fiables que los de un bebé kushu! ¡Está demasiado cargada! ¡Te lo digo yo! ¡No

podemos lanzarla así! ¡Debo reajustarla!

—¡Treinta segundos para el lanzamiento! —grita Zuk desde el interior de la tienda.

El alterador de Ullah da señales de vida con un sonido agudo, llamativo e impertinente, y un rayo —semieléctrico, semisólido— sale disparado del aparato hacia delante y se detiene a unos treinta metros del kushu, como si hubiera chocado contra algo invisible. En ese punto exacto se desgarran el tiempo y el espacio y se abre un portal, que no sólo se traga al primer kushu, sino también a los dos que van detrás.

¡Luz, luz y más luz! Centenares de miles de luces atraviesan la nada en

medio de un espacio sin gravedad, sin sonido, de inmensa soledad... El vacío absoluto en el que los tres kushus flotan, si es que se puede flotar en ese espacio intemporal, puesto que el tiempo parece haberse detenido. Lo que no amaina, sin embargo, es la actividad verbal de la tripulación de uno de los tres kushus.

—¿Revisarla? ¿Tú? —grita Galam—. Perdona, pequeño impertinente... ¿Puedo recordarte quien se ha cargado mi mesa de análisis químicos?

—¡Oh! ¡Pero eso no ha sido culpa mía! ¡El problema es de la mesa que estaba por en medio! Y, además, ¡era la primera vez que probaba mi invento! ¡Todavía no conocía su alcance!

—¡Dos segundos para el lanzamiento! —insiste Zuk, desde el interior de la tienda.

—¡Mira, hombrecito! ¡Si quieres ser mi aprendiz deberás aprender a escucharme! ¡Y si yo te digo que lo he revisado!...

—¿Yo, tu aprendiz? Pero ¡de qué hablas! ¡Si te doy diez vueltas! ¡Soy el representante de una nueva generación de inventores! ¡Tú ya estás para criar malvas!

—¡Cinco segundos!

—¿Para criar malvas? ¡Pero si apenas he llegado a la flor de la vida! ¡Eres tú el que está en la edad del pavo!

—¡Un segundo!

Al oír esto, Nakki aparta a los dos científicos de delante de la zagtag, ya cargada con la cápsula, y, con un golpe seco de cetro en la base de propulsión, la activa, con la intención de que coja impulso y lance la glimp gigante en una perfecta parábola hasta llegar justo delante del kushu; en ese momento una chispa azul de electricidad estática, parecida a las que saltan de los jerséis cuando uno se los quita por la noche, salta de la cápsula.

Hurkel



Los musens de Usumgal ya ven las primeras dunas del peligroso territorio de Hurkel cuando Kili ilumina, descarado, el grandioso espectáculo de los cincuenta kushus arrastrando a ochenta mil musdagurs.

Hurkel, después de la región Nuzua, es una de las zonas menos conocidas del planeta Ki. En los archivos akásikos no aparece casi información sobre ella, pues ningún explorador que se ha

atrevido a visitarla ha vuelto jamás. Incluso los musens y los anzuds evitan sobrevolarla siempre que pueden y prefieren rodearla, aunque esto signifique una importante pérdida de tiempo.

A simple vista, Hurkel parece un desierto más, muy similar al de Arua, el que está al norte del Ksir. Grandes dunas se extienden hasta el horizonte, hasta allá donde es posible abarcar con la vista. Ningún elemento de referencia permite saber con exactitud dónde te encuentras; no hay montañas, ni oasis, ni siquiera ríos secos de lava, como en el resto del hemisferio. No hay absolutamente nada más que arena,

arena y más arena aún.

Pero, en el fondo, ése es el problema menos importante de Hurkel. En realidad lo que debe preocupar a los insensatos que se atrevan a pisar el suelo de esa región, no es la arena, sino lo que hay debajo de ella.

Y es que la región entera está habitada por una raza de animales muy peculiares. Y decir animales es sólo un eufemismo un tanto absurdo, por no denominarlos directamente monstruos, puesto que ésa es la primera palabra que acude a tu mente cuando tienes ocasión de ver a un murgal.

Los murgals pertenecen a la familia de los platizoos, una especie de gusanos

gigantes; su grosor puede llegar a los cuarenta metros y su longitud total es un misterio, pues nadie ha visto jamás a uno entero, aun cuando se habla de algunos de más de trescientos metros; el cuerpo está formado por una cabeza redondeada, provista de una gran abertura —una boca sin dientes—, y una cola larga con un sistema digestivo unidireccional, es decir, que no expulsan lo que comen; son hermafroditas y en el subsuelo de Hurkel se calcula, a ojo de buen cubero, que puede haber unos veinticinco mil.

Pero lo más peligroso de estos animales no es que tengan dimensiones gigantescas, ni que sean omnívoros (y

por lo tanto capaces de comerse cualquier ser u objeto que se mueva en su entorno inmediato), sino su depurada técnica para atrapar a sus víctimas. Ése es el gran problema que revisten y lo que incrementa de veras su peligrosidad.

Los murgals permanecen en general quietos y escondidos en las profundidades de Hurkel, casi sin moverse; no suelen alterarse o menearse, aunque detecten presencias en el exterior, y acostumbran a estar tranquilos, ser mansos y buenecitos... hasta que atacan.

El ataque de un murgal es uno de los espectáculos más interesantes de todo el planeta e incluso se podría calificar de

espléndido, si no fuera porque siempre acaba con la muerte de sus víctimas. Dicho ataque se convierte en algo excepcional porque no responde en absoluto a la forma de ser y hacer, en general, de estas bestias porque, en estado de reposo, se mueven de forma lenta y ceremoniosa haciendo constantemente esos bajo tierra.

Pero en cuanto localiza a su víctima, el murgal prepara su ataque desde el subsuelo. En primer lugar, enfoca la boca en dirección a la presa y, acto seguido, contrae el cuerpo como si se tratara de un acordeón gigante. Mientras mantiene la cabeza inmóvil para no perder de vista a la víctima, dobla la

cola, como si disminuyera de tamaño por momentos.

Una vez que ha llegado a la contracción máxima, la cola, terminada en gancho, se clava como un ancla al subsuelo y el murgal se activa. Como si se tratara de una espiral, el cuerpo se le dispara hacia arriba y sale al exterior, pudiendo llegar a más de doscientos metros de altura en caso de que su víctima sea un musen, un anzud, o cualquier otro animal volador.

Cuando aparece en el exterior, ya tiene la boca abierta para atrapar a la víctima, y la cierra de inmediato. La cola, anclada en el subsuelo, vuelve a contraer automáticamente el larguirucho

cuerpo del murgal, que regresa a las profundidades tan rápidamente como ha aparecido. El único rastro que deja es un agujero en medio del desierto que la arena tapa poco a poco, eliminando así el testigo de su ataque.

Por eso todo el mundo, sin conocer exactamente cómo funciona ese proceso, intuye que no es nada recomendable pasearse por la región de Hurkel.

Usungal puede estar relativamente tranquilo porque viaja en kushu, que es el único animal capaz de pasear por el desierto de Hurkel sin sufrir el ataque de los murgals. Y es que esas tortugas son demasiados grandes y pesadas para beneficiar la dieta de los peculiares

habitantes subterráneos.

A pesar de ser consciente de ello, el señor de Zapp no puede dejar de mirar de reojo toda la zona buscando movimientos en la arena o indicios de agujeros cilíndricos, mientras sus tropas se adentran en el corazón de la peligrosa región.

Pero, llegado a este punto, ni siquiera los murgals lograrían detenerlo porque sabe perfectamente que ya no hay marcha atrás, pues los musens que transportan las cargas explosivas deben de estar cruzando ya la región de Ganzer, en dirección al Risk.

No tardarán mucho tiempo en llegar, y cuando hayan echado su carga al fondo

del volcán, las cápsulas que contienen los explosivos —fabricadas con cristal de Melam— se hundirán poco a poco hasta el fondo del Risk por entre el magma, que se ocupará de deshacerlas. Y entonces éste, al tocar la volátil carga, la hará explotar.

Cuando llegue ese momento, la explosión provocará la erupción más potente que se haya visto jamás en la historia de Ki, así como la rotura de las paredes de la bolsa de magma que se desparramará por todas las rendijas y, además, aparecerá no sólo en el exterior —en Ereshkigal—, sino también en el subsuelo de Ishtar, en pleno fondo marino del Ksir. De este modo el agua

del mar entrará en contacto con la lava del volcán y se destruirán mutuamente.

A consecuencia de la descomposición del Risk, el planeta morirá, pues según la teoría de la compensación, sin la fuente de calor del volcán, el Ksir dejará de hervir y se perderá la estabilidad. Cuando la temperatura del núcleo baje en picado, la estructura interna del planeta se contraerá tan deprisa que estallará, como lo haría un vidrio que pasa bruscamente del calor al frío, y se destruirá del todo.

Teniendo todo esto presente, Usungal reúne el valor suficiente para adentrarse en Hurkel. Desde el momento

en que ha dado la señal a los musens, ha tenido muy claro que ya no puede volver atrás. No le queda otro remedio que conseguir llegar hasta el portal interdimensional y triunfar en su empeño. Si no lo logra, cuando el planeta muera, él morirá también.

—*Señor Usumgal... Llegaremos al punto de fricción en cinco minutos* —le transmite Abgal.

El rey hace una mueca, que recuerda remotamente una sonrisa, viendo con claridad que ya nada lo detendrá esta vez.

—*¡Raknud!* —grita el dictador de Zapp—. *Que la primera unidad de kushus acelere y forme una*

circunferencia alrededor del punto de fricción para vigilar el perímetro. Quiero asegurarme de que nadie, nadie, va a interferir en mis planes.

—¡Sí, señor! Estableceremos un perímetro de seguridad alrededor del portal, señor.

—¡Aku! —grita Usumgal a continuación—. ¡Vete inmediatamente a!... ¿Aku?

No es hasta ese momento en que Usumgal se da cuenta de que el recientemente estrenado consejero de Zapp no está entre sus tropas, sino bastante más lejos. En concreto en las afueras de la capital de Ganzer, caminando en dirección a las montañas

Hursag. Aun así, Aku, educado como siempre, responde al llamamiento.

—*Diga, señor Usumgal* —dice el camaleónico musdagur, la mar de tranquilo.

—*¡Aku! ¿Se puede saber dónde demonios te has metido? ¿Qué haces todavía en Ganzer? ¡Deberías estar en la segunda unidad!*

—*Bueno, señor... ¿Sabe una cosa?*
—transmite Aku, mientras ya ve el gran caparazón de Murguba en el horizonte
—*. Pues que, aun cuando su oferta de ejercer de Gran Consejero malo es muy tentadora y que estoy seguro de que aprendería muchas cosas del oficio, mis intereses profesionales han*

cambiado y no creo que me sintiera realizado con ese trabajo. Además, el cetro aquel que me ha dado es un trasto muy voluminoso y nada práctico a la hora de ocultarme.

—Pero... ¿se puede saber qué demonios estás diciendo? ¿¿SE PUEDE SABER QUÉ REQUETEDIABLOS ESTÁS DICRIENDO, DESGRACIADO?? —duplica Usungal, furioso.

—¡Que lo dejo! —simplifica Aku al máximo—. He decidido tomarme un año sabático y pasar una temporada en las islas del Ksir. ¿Sabe una cosa? ¡He oído que en el otro hemisferio hay lugares en los que la luz del sol llega a todas partes y las noches están llenas

de estrellas! Podría ser un bonito viaje, ¿no cree?

—¡Pero qué demonios estás dicien!

... —repite Usumgal, pero se detiene al reconocer esas palabras, que ha oído esa misma mañana—. ¿Musnin?

—¡Hola, Usum! —transmite Musnin con un tono claramente burlesco—. ¿Qué? ¿Cómo va todo?

—¿Musniiiiin? ¿Se puede saber qué estás haciendo con Aku?

—¡Oh, tranquilo! ¡Esto no es lo que parece! Bueno... Mira, ¿sabes?, sí, sí es lo que parece. Te estoy traicionando. De hecho, siempre te he traicionado. Tan grande es mi traición que no puedes llegar a imaginártela.

—*¡Hola, abuelo!* —dice de pronto Mirnin, contenta y feliz.

—*¡Mirnin! ¿Tú también?* —dice el señor de Zapp, triplemente sorprendido y traicionado.

—*¡Uy! ¡Si esto no es nada!* — replica Mirnin—. *¿No notas una especie de chichones en tu cabezota? Porque yo sé de una que...*

—*¡Ya es suficiente, querida!* —la corta Musnin—. *¡Bueno, Usumgal! Siento dejarte tan bruscamente, pero tenemos muchas cosas que hacer y tan poco tiempo que no podemos perderlo charlando contigo. El lunes te pondré en contacto con mi abogado y podrás firmar los papeles del divorcio. No te*

preocupes, puedes quedarte la casa de Zapp. Pero la custodia de Mirnin es para mí; ¡tenemos que recuperar tanto tiempo perdido! ¡Hala, adiós! —dice, y corta de golpe la comunicación.

Por un instante Usumgal se queda petrificado. No es el hecho de perder a su mujer ni a su nieta lo que le afecta. Él ya las había abandonado a su suerte, creyendo que morirían cuando Ki explotara o cuando el pueblo de Zapp asaltara el castillo. Tampoco la pérdida de su nuevo consejero le supone graves problemas emocionales, aunque siempre es una lástima perder un buen espía.

Lo que realmente lo ha dejado fuera de juego es que las tres personas más

próximas a él le hayan estado engañando sin que se diera cuenta de nada. Los había subestimado de tal forma que jamás le había pasado por la cabeza que pudieran tomar sus propias decisiones. En realidad siempre los había considerado un estorbo, en el caso de su mujer y de su nieta, o una herramienta, en el caso de Aku. Pero ahora considera que quizás eran mucho más que eso.

—¡Muy bien! De acuerdo... — acepta al fin—. Poco va a duraros la alegría... Disfrutaréis de las mejores vistas cuando empiece la destrucción de Ki...

—*¡Señor Usumgal! La primera unidad de kushus ya se ha establecido*

alrededor del punto de fricción para proteger su acceso. Espero nuevas instrucciones.

—Muy bien. Cuando se abra el portal, quiero que pase la segunda unidad inmediatamente. Yo la seguiré dirigiendo la tercera unidad y, finalmente, entrarás tú con la unidad que ahora rodea el perímetro. ¿Has entendido?

—Sí, señor Usungal.

—Esta vez no quiero ni un solo error. Estáte alerta hasta que el último de los kushus haya cruzado. Si veis cualquier cosa que no sea arena, abris fuego y no permitáis que entre en el perímetro de protección establecido

por los kushus. ¿Todo claro, Raknud?

—Sí, señor Usumgal.

—¡Abgal! ¿Cómo lo tenemos?

—¡Bien, señor Usumgal! Los alteradores modificados ya están preparados. Cuando la fricción interdimensional llegue a su punto álgido —dentro de cinco minutos y treinta y dos segundos—, los activaremos para crear la distorsión espacio-temporal que abrirá el portal. Podremos mantenerlo abierto siete minutos y veintiún segundos, tiempo suficiente para que todos los kushus lo atraviesen, señor.

Así pues todo está preparado. Los kushus del ejército del dictador, como

una poderosa muralla, rodean el perímetro donde va a abrirse el portal. Situadas en su interior, las otras dos unidades esperan, preparadas para cruzar.

Una última mirada a Hurkel confirma a Usumgal que están a solas en medio de la peligrosa región. Ahora ya es imposible que alguien consiga evitar que su plan llegue a buen puerto.

¿O sí?

Entre murgals



El primero en ver aparecer a las grandes tortugas gigantes, a escasos kilómetros de las costas de Penglai, es Albert, un niño de cinco años que hace turismo por la zona con sus padres. Están en la terraza del palacio de la Elevada Serenidad, situado en la cumbre de la colina de Daña.

—¡Mamá, mamá! ¡Mira! Unas tortugas gigantes... ¡Allí, en el mar! — grita Albert dando tirones a la chaqueta

de su madre, mientras ésta trata de hacer una fotografía a su marido ante una bonita puerta que les ha parecido curiosa, aunque no saben muy bien qué representa.

Mientras el niño trata infructuosamente de llamar la atención de su madre, al otro lado del portal, Usumgal sonríe comprobando que sus tropas se dirigen a la Tierra como ha planificado.

Una vez más, desconfiando todavía de los pelmazos de sus enemigos, vuelve a echar una ojeada a su entorno más inmediato: ni rastro de ningún ziti, sutum, anzud, tidnum o kuzubi; sólo ve las áridas dunas de Hurkel cuando sus

tropas están ya en la entrada del portal, que acaba de abrirse hace un momento.

Le parece imposible que, tras tantos planes frustrados, sea ahora, precisamente ahora (que está solo en el poder, sin consejeros ni familia alrededor), cuando consiga llevar a cabo su plan maestro. Hasta este momento no podía ni quería creer que fuera posible. Ya ha sufrido suficientes decepciones en su larga vida. Pero al ver la silueta de sus tropas ante la luz del portal, puede cantar victoria. Ahora nada lo detendrá. Ahora ya no.

—¡Adiós, Ki! —se despide Usumgal—. Hasta nunca jam...

Antes de que el cruel dictador logre

terminar la frase y cuando ya había asimilado que sería capaz de iniciar la dominación del nuevo planeta, se da cuenta de un detalle que le ha pasado inadvertido: las siluetas de sus tropas ante la luz del portal ni son las de sus tropas, ni están delante del portal.

Efectivamente, a Usumgal le ha parecido que era su ejército, pero en realidad se trata de tres kushus, que le suenan mucho, lo que resulta lógico, pues son los kushus que acaba de perder en la batalla de Boma.

Son las tres tortugas gigantes que han pasado a formar parte del ejército de los reptiles y que, por cierto, parecen un tanto descontrolados, tanto por su

velocidad de desplazamiento como por la dirección y el sentido de su trayectoria: uno de ellos avanza aunque panza arriba y los otros dos van de lado y hacen extrañas cabriolas.

El primero que viaja panza arriba y lleva sobre el caparazón una extraña capa de color amarillentoanaranjado casi brillante atraviesa el portal, pero se hunde parcialmente en las dunas de arena de Hurkel. Los dos restantes, arrastrando grandes plataformas llenas de sutums, musdagurs, anzuds y musens, lo siguen de cerca y también aterrizan, de forma poco elegante, en la arena del desierto, dándose la espalda el uno al otro.

Usumgal, al verlos así, no sabe si reír o llorar. ¿Cómo pueden esos tres kushus malditos aparecer por un portal que tiene como destino la Tierra? ¿De dónde diablos salen? ¿Y por qué han hecho una aparición tan caótica y adoptado una posición de ataque tan extraña?

—Señor, *Usumgal* —informa Raknud—, *tres kushus han aparecido en el portal, pero se han estampado contra la arena en la misma entrada. Uno de ellos está panza arriba y mueve las patas como un desesperado y los otros van de lado. ¿Qué hacemos?*

Usumgal duda incluso de la realidad de la absurda situación que está

viviendo. Parece una pesadilla. Pero, recordando que debe irse de este planeta antes de que estalle, reacciona con rapidez.

—*¡Selecciona tres kushus y aborda a esos otros inmediatamente con todos los efectivos! ¡Que las restantes unidades sigan avanzando y atraviesen el portal! ¡Deben cruzar al otro lado como sea!*

Pero entonces un globo gigante de color amarillentoanaranjado aparece debajo del kushu que está panza arriba. Mientras el globo se va hinchando, la tortuga gigante se inclina, hasta que consigue formar un ángulo recto y acaba cayendo pesadamente de pie en el suelo;

en la zona se produce un kimoto de magnitud 14 en la escala de Krichgal.

—¡Muy bien! —exclama Nakki—. Una idea estupenda, Ishtar. Ahora todos los murgals saben que estamos aquí, por si no se habían dado cuenta de ello. Todo un detalle por tu parte anunciarles nuestra llegada a Hurkel.

—¡Oh! Vaya... —se lamenta la reina de los zitis—. ¿Qué hubieras hecho tú? ¿Le hubieras pedido por favor al kushu que se tumbara? ¡Si no podíamos ni movernos, de lo aplastados que estábamos!

En efecto, la tripulación del primer kushu había quedado atrapada debajo del animal en el momento en que éste

había aterrizado bruscamente, aplastado la tienda y enterrado a todos en la arena. Por fortuna, gracias al xíbit, ahora están ya relativamente fuera de peligro, aunque desperdigados por las peligrosas dunas, repletas de hambrientos murgals.

—Bueno, dejémoslo correr y procuremos poner algo de orden en este despropósito. Lo más importante es que todo el mundo se suba al kushu para evitar que uno de estos...

Pero antes de que Nakki termine la frase, la arena que lo rodea se eleva y una gran columna blanca y viscosa aparece bajo sus pies y se lo traga como si nada. La columna, sin dejar de crecer, llega a adquirir una altura de unos veinte

metros, descende a continuación a toda velocidad y desaparece dejando tan sólo un agujero, que enseguida se llena de arena.

—¡NAKKI! —chilla Ishtar, horrorizada—. ¡Madre mía! ¡¡¡¡Un gusano se ha comido a Nakki!!!!

Sin hacerse todavía a la idea de lo que acaba de suceder, la arena que Ishtar tiene a sus pies empieza a temblar y aparece otro murgal, aún más voluminoso que el que se ha tragado a su Gran Consejero, y sube hasta más de cuarenta metros de altura. Y se la habría tragado a ella también si no hubiera sido porque Mashua se le ha echado encima, y la aparta de la trayectoria de la

babeante y hambrienta columna.

—¡Eh, Ishtar! ¡Vigila, mujer, que no quiero quedarme sin domadora oficial! —le avisa el tidnum, levantándose del suelo y corriendo hacia el kushu—. ¡Vamos, rápido! ¡¡¡Ven!!! ¡Debemos ponernos a cubierto!

—Nakki... —le dice Ishtar a Mashua con la mirada perdida—. ¡¡¡¡Se lo ha tragado!!!! ¡¡¡¡Un gusano de éstos se lo ha tragado!!!!

—¡Es cierto! ¡Qué desgracia! ¡Seguro que le dolerá la barriga! — responde Mashua sin dejar de correr hacia el kushu mientras le hace señales a Ishtar para que lo siga.

El estado del resto de la tripulación

es absolutamente lamentable. Todos corren hacia el kushu más próximo para evitar ser tragados por los murgals y, ante el caos, nadie controla al ejército de los reptiles, que no saben qué hacer, pues si salen de las plataformas, tan sólo ven la posibilidad de pasar a formar parte del ágape succulento de un repugnante gusano gigante.

—¡Ja, ja, ja! ¡Estúpidos! —ríe Usumgal admirando el espectáculo que le están ofreciendo—. ¡Tanto esfuerzo para nada! ¡Ellos solitos van hacia la muerte! ¡No veis que no me podéis atacar en esta zona? ¡Salid del kushu y moriréis en el estómago de uno de esos monstruos! ¡Y yo, en cambio, sólo he de

cruzar el portal sin bajar de mi montura!

—¡Yepa! ¡Buenos días! —El señor de Zapp oye estas palabras a su espalda.

Al volverse, una corriente eléctrica le recorre la piel desde la cabeza hasta la cola, abre los ojos hasta extremos inimaginables, se le contraen las pupilas y no puede evitar dar unos pasos hacia atrás. Lo que ve es imposible. Debe de tratarse de un espejismo.

—¿TÚ? —dice Usungal con el rostro desencajado, temblando de rabia y miedo.

—Yo. Sí... ¿Qué pasa? —responde tranquilamente la ziti, con las manos en los bolsillos, instalada de pie encima del caparazón del kushu a escasos

metros del musdagur.

—Tú... ¡Tú... estás muerta! —chilla Usumgal señalándola con una mano temblorosa.

—Pero ¿cómo? —se extraña Nirgal, contrariada—. ¿Crees que éstas son formas de darme la bienvenida? ¿Después de tanto tiempo sin vernos? ¿Y tus modales? ¿No has aprendido nada de nada en palacio?

—¡¡Tú... estás muerta!! —repite el señor de Zapp transformando ahora la rabia y el miedo iniciales en furia—. ¡Te secuestramos y ordené que te mataran! ¡No puedes estar viva! ¡¡No puedes estar aquí ante mí!!

—¿Eh? —exclama ella, extrañada

—. ¡No, no! En absoluto. No aciertas ni una. ¡En realidad me dejé raptar desde el principio! ¿De verdad creíste que un solo urgug podía secuestrarme? ¡Por favor! ¡No me hagas reír! ¡Pensé que sería la excusa perfecta para desaparecer y comprobar cómo mi nieta iba cogiéndole el tranquillo a lo de ser reina! ¡Pero si te lo conté en aquella carta que te mandé! ¿No la recibiste? ¡Madre mía, esta gente de Correos siempre dando la nota!

La ira de Usumgal ha ido creciendo a medida que se da cuenta de que le han tomado el pelo y, sin poder aguantarse más, levanta el cetro, cuya joya brilla intensamente, lo dirige contra Nirgal y

proyecta un rayo de luz que atraviesa la proyección astral de la ziti y se pierde en el horizonte de arena.

—¿Y encima esto? —Usungal oye también estas palabras a su espalda. Se da la vuelta en el acto y se encuentra frente a frente con la verdadera Nirgal, que está en la misma posición que tenía su imagen astral, ahora desaparecida—. Estoy empezando a sospechar que quieres hacerme daño de verdad, ¿eh? —La ziti, que lleva las gafas puestas, mira al dictador, frunce el entrecejo y le habla como si se tratara de un niño de cinco años.

Mientras tanto, en las dunas de arena aparecen más y más murgals, atraídos

por el ruido y el movimiento que se produce en la zona, y atacan a lo loco tratando de cazar aunque sea a algún musen de los que sobrevuelan el lugar. Sus apariciones son tan frecuentes que el desierto tiene el aspecto de un lugar destinado a pruebas militares, en el que las bombas que caen son en realidad las explosiones de arena que se producen cada vez que un murgal sale a la superficie en busca de una presa y, una vez conseguida, desaparece de inmediato.

Los kushus de Usumgal, siguiendo sus instrucciones, han pasado a través del portal y desaparecido en la luz blanca.

—¡Esto es un caos! —se queja Ullah sobrevolando la zona—. ¡Debemos organizarnos! ¡¡Los kushus de Usumgal ya están cruzando!! ¡La situación se ha descontrolado!

En ese instante un nuevo murgal, el mayor de los aparecidos hasta el momento, sale de la nada y, alargándose como un muelle, se traga a la anzud, que ni siquiera lo ha percibido. El bicho regresa enseguida a su nido de arena.

—¡¡¡¡Ullah!!!! ¡Uno de esos horribles gusanos se ha comido a Ullah! —grita Zuk, desesperado, saltando del kushu y corriendo en dirección al agujero que ha dejado la bestia, agujero que ya se está llenando de arena.

—¡Zuk! ¡¡NOOOO!! ¡No salgas del kushu! —grita Mashua tratando inútilmente de avisarlo.

Pero el kushu de Raknud choca contra el del tidnum y el ejército de musdagurs al completo lo aborda, sin darle tiempo de hacer nada por su amigo kuzubi. Además, Mashua contempla con horror cómo uno de los grandes y viscosos gusanos gigantes aparece bajo los pies de Zuk y, de un pequeño salto de poco más de tres metros, se lo traga en un santiamén.

—¡Sin Nakki aquí, esto es un caos! —grita Galam—. ¡Estamos cayendo como moscas! ¡Necesitamos un plan de ésos que hacía él! Ishtar, ¡tú eres la

reina! Vamos, piensa... ¿Qué podemos hacer? ¿Cómo se lo montaba Nakki?

—Eh, ¡que yo soy una novata! ¡A mí qué me cuentas! —se defiende ella—. ¡Si hace apenas dos días estaba en la clase de los párvulos kuzubis! ¿No tienes alguno de tus inventos, por aquí? ¡Lánzales una glimp de ésas!

—¡Imposible! —grita el viejo sabio—. ¡Han quedado sepultadas en las dunas cuando hemos aterrizado!

—¡Yo iré a buscarlas! —grita Malag y, saltando del kushu, corre hacia donde todavía se ven los restos de la tienda de campaña.

—¡Malag! ¿¿Estás mal de la cabeza?? Vuelve ahora mismo... ¡¡¡es

una orden de tu reina!!! —grita Ishtar, desesperada—. ¿No ves que todo está lleno de esos gusanos tan chungos? ¡Regresa inmediatamente! ¡No lo conseguirás!

Pero Malag, rápido como el viento, echa a correr en dirección a la tienda esquivando las enormes columnas viscosas que van apareciendo alrededor, a medida que avanza hacia la tienda deshecha.

Encima del kushu, Golik y Mashua, que se han colocado delante de Ishtar y Galam, protegiéndolos del abordaje de las tropas de Raknud, cada vez tienen más dificultades para mantenerlas a raya.

—¡Me das pena, Nirgal! —dice Usumgal con desprecio—. ¡Y tus amigos me dan pena también! Mira, no sé cómo puede ser que estés viva, ni cómo conseguiste engañarme, pero ahora me importa un bledo. ¡Esta vez no podréis detenerme! Más de la mitad de mi ejército ha atravesado ya el portal, ¿no lo ves? —Y señala a los kushus que, arrastrando las plataformas, siguen entrando en el portal.

Cuando Nirgal, con expresión seria, mira de reojo el agujero dimensional, Usumgal levanta el cetro rápidamente y le lanza de nuevo un rayo, que ella podría haber esquivado con facilidad, pero la toca de lleno y cae.

—¡Ja, ja, ja! —ríe Usumgal, triunfal —. ¡Nirgal, estás acabada! ¿De verdad crees que vas a salir de ésta? Pero, mírate, ¡si estás hecha una yaya! ¡Ya no tienes reflejos! ¡Ja, ja, ja!

—¡Grrr! Ni lo pienses... ¡Nada evitará que yo luche hasta el final, Usumgal! ¡Aunque sea ésta mi última batalla! —dice ella, incorporándose, mientras se enjuaga con la mano un poco de sangre que le sale de la boca, a consecuencia del rayo que la ha herido.

La última unidad de kushus de Usumgal está terminando de cruzar el portal, pero en éstas una flecha va a parar al brazo de Mashua y se le cae el arma.

—¿Estás bien, Mashua? —pregunta Golik, que sigue luchando con gran agilidad contra sus atacantes.

—¡Groaaarrrrggg! ¡Claro que sí! ¡Tranquilo, amigo mío! ¡No tiene importancia! ¡Pero me estoy muriendo por dedicarme a partir cabezas de una vez! ¡Estoy empezando a perder la paciencia!

—¡Ishtar! ¿Dónde está la reina Laima? —grita Golik—. ¡La necesitamos! ¡Si pudiera hablar a estos musdagurs que nos atacan, la escucharían y dejarían de acosarnos!

—¡No lo sé! —dice la reina de los zitis, detrás de él—. ¡No he vuelto a verla desde la caída! ¡No sé si habrá

sobrevivido! ¡No percibo su esencia ni la de Sasar!

—¡Oh, no! ¡No puede ser! —grita Golik de forma exagerada—. ¡Me han tocado! ¡¡¡¡Oh!!!!

Y, dicho esto, cae desde lo alto del kushu a las dunas, donde se revuelca de dolor y, con sus aspavientos, llama la atención de un murgal hambriento que, al ver a otra víctima indefensa, se propulsa a toda velocidad y aparece a sus pies para tragárselo.

—¡Mierda! —suelta Mashua al observar que los kushus de Usumgal han cruzado prácticamente el portal—. ¡Sin Golik no podré resistir por mucho tiempo! ¡Oh, oh... y... Mmmmm...! ¡Oh!

—¡Galam! ¡Ya las tengo! ¡Ya las tengo! —grita Malag desde las ruinas de la tienda, levantando la caja negra con las dos manos.

A causa de los gritos de alegría del ziti, toda la zona en la que están los palos y las lonas de la tienda destruida vibra y tiembla como si fuera de arenas movedizas y, después de hundirse, una gran montaña de arena crece de la nada y eleva la tienda, los palos y al propio Malag. Se trata, naturalmente, de un murgal gigantesco que, sin manías de ningún tipo, se traga todo lo que está alrededor del joven ziti —él incluido—, asciende a más de doscientos metros, desaparece en un santiamén y deja un

gran cráter, que despacio, como siempre pasa en estos casos, se va cubriendo de arena.

—¡¡¡¡Malag, NOOOOOOOO!!!! —grita Ishtar estirando los brazos hacia el punto en que ha desaparecido su nuevo amigo.

Y es entonces, coincidiendo con la desaparición del último de los kushus del ejército de Usumgal a través del portal, que la lucha de éste con Nirgal llega a su fin.

La ziti está en el suelo, muy debilitada por las diversas ocasiones en que Usumgal la ha tocado con el cetro, y el viejo musdagur, de pie ante ella con la cara desencajada de rabia, la apunta justo entre los ojos, a escasos

centímetros de la cabeza.

—Este ataque no te matará —dice el señor de Zapp mirándola fijamente—. No tendrás esa suerte, Nirgal. Lo que pienso hacer es dejarte aquí, moribunda, rodeada de las largas y viscosas tumbas de tus amigos, mientras yo atravieso el portal por el que acaban de pasar mis tropas. Y así, cuando dentro de unas horas las glimps de cristal de Melam que guardan los explosivos se fundan a causa del calor de la lava del Risk y todo el planeta estalle, podrás vivirlo en directo. Entonces sí sabrás lo que es sufrir.

Y, dichas estas palabras, Usumgal dispara el cetro una vez más y un rayo

letal impacta directamente en la cabeza de Nirgal.

El señor de Zapp

 IRGAAAAAAAAAAAAAAAAAL!!
—se oye que grita la voz de Mashua desde el kushu, que está siendo atacado por la gente de Raknud—. ¡Ya han pasado tooooodos!

Y ella, después de haber recibido más de diez impactos del cetro de Usumgal durante la lucha que han mantenido, se levanta fresca como una rosa contra todo pronóstico y, pasando de largo del señor de Zapp que no puede creer lo que ven sus ojos, se acerca al

extremo del kushu.

—¿Estás segurooooo? ¿Han pasado toodos? —grita Nirgal a su vez—. Pero ¿todos, todos?

—¡SÍÍÍÍÍ! ¡YA ESTÁ! ¡SÓLO QUEDAN ESOS CUATRO GATOS! —vocifera Mashua haciendo bocina con una mano, mientras con la otra, todavía con la flecha clavada en el brazo, le da un puñetazo tan fuerte a Raknud, sin mirarlo siquiera, que lo hace saltar a las dunas.

—¡VALEEEEE! ¡¡Pues ahora ya puedes luchar de verdad!! Pero procura no matar a nadie, ¿eh? ¡Lo habéis hecho todos pero que muy bien! —responde Nirgal.

Y entonces los ojos de Mashua

cambian completamente: se le enciende la mirada y, por debajo de la temerosa sonrisa, le asoman dos colmillos afilados; se arranca la flecha del brazo como si apartara un molesto mosquito y, con energía renovada, empieza a repartir leña de forma extraordinaria haciendo saltar a todos los musdagurs del kushu.

—¡Gracias a Nissi! —dice Galam, que se levanta del suelo mientras busca algo en los bolsillos—. ¡Pensaba que no terminarían nunca de pasar! ¡Mira que llega a ser lenta esa tropa!

Diciendo esto, saca una glimp blanca del bolsillo y la echa con fuerza a las dunas de arena. Cuando la cápsula toca el suelo, como no podía ser de otra

manera, emite un pequeño chispazo azul de electricidad estática y, acto seguido... se funde.

Pero al fundirse, deja una pequeña mancha blanca y ésta empieza a crecer de forma concéntrica y cubre cada vez más y más superficie. Es hielo. Una fría, fuerte y gruesa capa de hielo que, entre otras cualidades y características, tiene la particularidad de ser impenetrable por un murgal, por muchas veces que lo intente. Así pues, la capa de hielo se va expandiendo hasta llegar a las plataformas en las que se halla el ejército de los reptiles, cuyos integrantes, cuando ven un suelo firme y libre de posibles ataques de gusanos

gigantes, saltan decididos y se dirigen a toda velocidad a hacer frente al resto del ejército de Usumgal.

Por otra parte, Ishtar y Galam, que hasta el momento estaban teóricamente acorralados, saltan la mar de tranquilos del kushu y se van paseando hacia el de Usumgal, seguidos de una procesión de xíbits. Éstos, si bien al poner los pies sobre la pista de hielo se han asustado y echado a temblar de frío, han descubierto que pueden deslizarse por ella y se lo pasan pipa patinando arriba y abajo, a pesar de los temblores y escalofríos que sienten.

—Pero... ¿se puede saber qué está pasando? —pregunta el señor de Zapp,

que asiste como si fuera un invitado de piedra a los recientes, inesperados y extraños acontecimientos.

—¡Ay, Usumgal! ¿De verdad creías que nos estabas ganando? ¡Cómo se nota que el divorcio te ha afectado! — exclama Nirgal, divertida mientras se acerca al musdagur, muy tranquila.

Usumgal la mira con cara de no entender nada de nada.

—Como me parece que no has entendido nada, trataré de explicártelo. En realidad tus soldados no han cruzado el portal. Bueno, sí lo han cruzado, pero no del todo. Lo que han hecho ha sido entrar por aquí, pero en vez de salir a la Tierra, han cogido un atajo, ¡gracias a un

agujero entre portales!

—¿Un agujero entre portales?
Pero... ¿qué?

—Sí, exacto... ¡gracias a la nueva glimp de Malag! Con ella hemos provocado un agujero temporal que permite que se comuniquen portales entre sí, de modo que hemos desviado a tu ejército hacia Kibala, de donde venimos nosotros y donde, en estos momentos, la reina Laima, acompañada de su fiel Sasar, les está contando un bonito sueño que tuvo el otro día.

—Pero... pero... —farfulla Usumgal, desconcertado.

—¿Cómo? ¿Sigues sin entender nada? ¡Pobrecito mío! Mira, es muy

sencillo: la única forma de poner el invento de Malag en el portal, para redirigir a tu ejército, era que nosotros entráramos primero en él y apareciéramos aquí a continuación. El problema era que, una vez llegados a este lugar, no podíamos ponernos a pelear contra todo el mundo... ¡Habría sido una masacre! ¡Lo que queríamos era que pasarais tranquilamente! Por eso hemos organizado una bonita comedia para que tu ejército tuviera tiempo de ir pasando, mientras creíais que perdíamos la batalla. Como no somos muy buenos actores, he pensado que era mejor que viniera yo aquí a distraerte un rato mientras los demás representaban su

papel...

—Pe... ro... pe... ro... —
tartamudea Usumgal—. Los... mur...
Los murgals... se... han... comido...

—¡Ajá! —exclama Nirgal con una
sonrisa de oreja a oreja—. ¡Estaba
esperando que dijeras esto! ¡Je, je!
Tachán, tachán... ¡Chicos! ¡Ya podéis
salir!

Cuatro enormes columnas blancas se
elevan a gran altura detrás de Nirgal. Y
cuando los murgals están en su punto
más alto y normalmente volverían a
contraerse para desaparecer, la cabezota
se les hincha de forma sorprendente,
explota en mil pedazos y aparecen en su
interior unas grandes pelotas de un color

amarillentoanaranjado.

Y encima de cada una de las cuatro pelotas se ve a Nakki, Ullah, Zuk y Malag, cabalgándolas al más puro estilo del oeste americano.

—¿¿Cómo?? ¿¿Están vivos??
¿¿¿Todos?? —grita Usumgal, cada vez en tono más paranoico.

—¡Exactamente! ¿Creíste quizás que estábamos muertos? No, hombre, no. Era una... mmm... una broma —explica el Gran Consejero de los zitis, con un asomo de sonrisa en los labios—. ¡Nirgal! ¡Toma! ¡Todo tuyo! —grita ahora Nakki lanzándole el cetro, que la ziti recoge con agilidad.

—¿Qué? ¿Qué te ha parecido el

regreso de los actores? —pregunta ella, sonriente—. Ha quedado bien, ¿no? ¡Has de tener en cuenta que no hemos tenido tiempo de ensayar ni nada! ¡Sólo estaba preparado sobre papel! Bien, Usumgal... ¿Por dónde íbamos? ¡Ah, sí! Creo que tú y yo tenemos una lucha pendiente todavía, ¿no te parece? Pues será mejor que acabemos de una vez por todas, porque nos toca dejar paso a las nuevas generaciones.

Dicho esto, Nirgal lanza un rayo de luz con el cetro de Nakki contra Usumgal, que lo bloquea con el suyo. Pero Nirgal no abandona y sigue apuntando al señor de Zapp, que mantiene el bloqueo y aumenta su

concentración.

El duelo es emocionante. La antigua reina de los zitis quiere saldar una cuenta que tiene pendiente desde hace muchos años, pero la rabia y el odio que crecen por momentos en Usumgal hacen que la lucha sea muy equilibrada.

—¿Qué, Nirgal? No te va a ser tan fácil acabar conmigo, ¿verdad? —sonríe el musdagur, malévolamente.

—¿Acabar contigo? ¿Yo? —pregunta a su vez la ziti sonriendo con picardía—. ¿Y quién dice que deba hacerlo yo? No, no... ¡Esto le toca a un viejo conocido tuyo! —dice guiñándole el ojo.

En ese momento una inmensa

montaña crece entre las dunas y, cuando la lluvia de arena que ha levantado se desploma, descubre a un gigantesco y furioso murgal que, al llegar a su punto más alto (como ha pasado con los cuatro anteriores), le explota la cabeza y da paso a una pelota de xíbit, montada por un musdagur vestido con una camisa de flores. Éste, dando un salto atlético seguido de un par de volteretas en el aire, aterriza ante el mismísimo Usumgal y coloca la mano encima de la joya del cetro del señor de Zapp.

—¡Adiós, hermanito! —le dice Golik a Usumgal.

Y Usumgal implosiona.

Pero no es una implosión como las

de los grandes edificios cuando se derruyen, sino más bien como si una palomita, haciendo marcha atrás, implosionara para volver a ser un grano de maíz.

Y es así como el señor de Zapp se contrae de repente y se convierte en un pequeño, lindo y adorable... osito de peluche.

—¡Ooooooh! ¡¡Qué lindo!! —grita Ishtar, corriendo hacia el pequeño Usumgal de peluche, seguida de varios centenares de xíbíts—. ¡Y lo has hecho de color rosa! ¡¡Y lleva una faldita!! ¡Oh, que monooooo! ¿Me lo puedo quedar? ¡Se lo regalaré a Gerard!

—¿Hermanito? —grita Galam,

alucinado—. ¿Has llamado hermanito a Usumgal? ¿Has llamado hermanito al señor de Zapp?

—¡Un osito! —grita Nakki, traumatizado, señalando con un índice tembloroso al nuevo Usumgal por quien casi siente piedad en ese momento—. ¿Tenías que convertirlo en osito? ¿En osito, precisamente? Y además... ¿de color rosa? ¿Y con falda?

—¡Eh! —se queja Ishtar abrazando a Usumgal—. ¿Qué pasa con él? ¡Es monísimo! ¡Pero si incluso lleva un tutú de bailarina! ¡Lo que ocurre es que tienes envidia porque cuando tú eras osito no tenías este aspecto tan cuco!

—¡Oh, sí, exactamente! —afirma

Nakki, muy serio—. La envidia me está matando.

—No querría interrumpir vuestras tesis sobre la belleza de los ositos de peluche —dice Galam—, pero ¿os habéis fijado que Golik ha llamado hermanito a Usumgal? ¿No lo habéis oído?

—¡Oh! ¡Pues no veo yo que se parezcan demasiado! —replica Ishtar observando atentamente al osito—. ¡Usumgal es de color rosa, pequeño y tiene pelo! ¡Y Golik es verde, mucho más alto y con escamas!

—Golik... Usumgal es... Era, vaya... ¿tu hermano? —pregunta Ullah, sorprendida como todos.

—Sí, en efecto. Éramos hermanos gemelos. Los dos nacimos y crecimos juntos en el castillo de Zapp. Al pueblo, sin embargo, nadie le dijo nada.

—¡Oh, qué típico! —lo corta Ishtar—. Y entonces te encerró en un calabozo con una máscara de hierro para que nadie viera vuestro parecido, ¿verdad? ¡Y estuviste encarcelaaaado! ¡Ooooh! ¡Cuánto dolooooor! —escenifica Ishtar, muy dramática ella, dejándose caer de rodillas al suelo y levantando al cielo el osito de color rosa.

—¡No seas burra! —dice Golik—. Deja de decir tonterías... Qué máscaras de hierro ni qué musens muertos. Lo que sucedió es que tras las pruebas del

Oráculo, yo me piré. A mí no me interesaba para nada ser el señor de Zapp... Ya tenía otros planes... —afirma con una sonrisa—. Planes que últimamente parecen haber resurgido...

—¿Ah, sí? —pregunta Ishtar, interesada—. Vamos, vamos... Cuenta...

—¡No me da la gana! Es mi vida privada, ¿me oyes? Además, ahora lo que debemos hacer es ayudar al pobre Mashua, ¡que es el único de nosotros que está allí luchando y dando la cara! —dice él señalando la batalla.

Efectivamente, ante el mismo portal interdimensional, el ejército de los reptiles, curiosamente dirigido por Mashua, está luchando todavía contra la

unidad personal de musdagurs de Usumgal, aunque ya casi los tienen reducidos a todos. ¿O no?

Porque... aprovechando la confusión del momento, dadas las sorprendentes noticias que han salido a la luz, un integrante de dicha unidad personal (que nadie a echado en falta) se ha desplazado sin ser visto por la pista de hielo, colocada por Galam, hasta el kushu de Usumgal.

Armado con una espada, ha decidido vengarse de la desaparición de su señor y ha escalado el caparazón del kushu por un lateral. Se trata de Raknud, el jefe del ejército de Usumgal, quien aparece de pronto por detrás de Ishtar que,

entretenida con su nuevo osito de peluche, no ha detectado su presencia. Como todos están centrando su atención en la lucha, el musdagur desenvaina la espada con un rápido gesto y carga contra la reina de los zitis.

Pero, aunque se ha asegurado de que nadie lo mirara en ese momento, no se ha fijado en las pequeñas manchas amarillas que rodean a Ishtar y que lo observan desde que ha llegado. Éstas no han impedido que se acercara, pero cuando ven que se lanza espada en mano sobre su ziti, les ha cambiado el aspecto de la mirada y, arqueando las cejas, se han puesto a vibrar.

Y en cuanto Raknud está ya en el

aire, en pleno salto para atacar a Ishtar, uno de los pequeños xíbíts salta a su vez ante él.

—*Xirribiti ku! Trumulu!* —grita el xíbit, y abre la boca a tanta velocidad que nadie tiene tiempo de ver qué ocurre al oír su grito.

Pero no abre la boca como siempre suele hacerlo cuando habla, sonrío o canta, o al coger aire para hincharse, sino que le crece hasta alcanzar una dimensión totalmente insospechada, una magnitud tal que le permite tragarse a Raknud —espada incluida— y todavía sobra espacio para alguien más que se quiera añadir.

Entonces el xíbit cierra la boca, ésta

recupera su medida natural y el animalito cae de nuevo encima del kushu.

—¿Qué te pasa, xíbit guapo? —le pregunta Ishtar volviéndose hacia él, pero sin haberse dado cuenta de nada en absoluto—. ¿Has visto algo?

—*Xirribitsuuuuu! Uli kitumu!* — responde el xíbit, muy serio, diciéndole con toda claridad que se trataba de un malo que quería hacerle daño y él se lo ha tragado.

Ishtar lo escucha sin entender nada de lo que le dice mientras un zumbido, que no ha parado de sonar en los últimos siete minutos y veintiún segundos, se interrumpe, y el gran portal que

desgarraba el tiempo y el espacio del paisaje de Hurkel se cierra al fin.

—Bien, chicos... Ahora sí que nos tocará andar —se resigna Galam.

—Galam... Respóndeme a una duda... —insinúa Nirgal dirigiéndose al viejo amigo.

—Dime, Nirgal.

—Imagínate una hipótesis, ¿de acuerdo? Imagínate que un ser malo, muy, muy malo, fabrica una especie de glimp de cristal de Melam, ¿vale?, y que la llena de explosivos... y la lanza, pongamos por caso... al interior del Risk... ¿Cuánto tardaría en fundirse?

Prestando atención a aquella extraña y peligrosa pregunta, todos los presentes

se quedan mirando a Nirgal, azorados.

—Es una hipótesis, ¿eh? —insiste Nirgal tratando de quitarle importancia al tema, sin que nadie la crea.

—¿Una glimp de cristal de Melam lanzada al Risk, dices? —repite el sabio en voz alta con seriedad haciendo cálculos mentalmente, pues es el único que no ha captado la ironía de la pregunta—. Mmmmmmm... Tardaría más o menos... de dos a cuatro... semanas.

—¡Ajá! —exclama Nirgal, sonriente—. Me lo imaginaba. Ni para eso servía el desastre de Usumgal.

Nuevo plan de acción



Un día transcurrido ya dos días desde la derrota del tirano de Zapp y de que su ejército al completo haya abandonado las armas y se haya establecido en Boma, después de haber mantenido una emotiva charla con Laima. Hace un día claro en la capital de los sutums, teniendo en cuenta que si en el hemisferio sur se vislumbra la luz del sol, ya se considera que es un día claro.

Una gran placa de detritus del

tamaño de un campo de fútbol se desprende en ese mismo instante de la cúpula de Ereshkigal.

El osito de color rosa está sentado en el centro de la nueva mesa de juntas de los sutums, en el exterior de las cuevas de magma, y todos los asistentes a la reunión se han sentado también alrededor de dicha mesa, mientras que los xíbíts juegan en el césped circundante persiguiéndose unos a otros, divertidos.

Al equipo que estuvo presente en Hurkel, se ha añadido la reina Laima, siempre con su inseparable Sasar, y Musnin, que ha llegado expresamente a Boma con Aku y Mirnin. También está

Nimur, que ha hecho un alto temporal en la guerra que sigue desarrollándose en las inmediaciones de Boma entre tidnums y urgugs. Y no podía faltar el delegado Kingal, por supuesto. Para no perder la costumbre, preside la reunión el muy honorable Gran Consejero de Zink, Nakki.

—¡Que yo no quiero ser el señor de Zapp, caramba! —repite Golik, una vez más—. ¡Que no, que no y que no! ¡Que a mí estas cosas no me van! ¡Qué debo decir para que lo entendáis?

—Golik —reflexiona Nakki—, Mul brilló el día que tú y Usumgal nacisteis, por lo tanto los dos tenéis derecho a ser los líderes de los musdagurs. ¡Incluso

pasasteis las pruebas del valle del Oráculo juntos! ¡¡Eres el único que puede llenar este vacío de poder!!

—¡Oh! ¡Y dale con el vacío de poder! ¿Y qué pasa con Musnin? — pregunta Golik señalándola—. Ella es la señora de Zapp, ¿no? ¡Pues que se encargue ella de los suyos!

La placa de detritus del tamaño de un campo de fútbol sigue acercándose a su destino.

—¡Ah, no! ¡Ni por todo el oro de Ki! —se defiende ella—. ¡Yo ya he cumplido con todos estos años de aguantar a aquel pelmazo! Ahora lo que quiero es estar con mi nieta y hacer vida normal. ¡¡Sólo accedí a ser la señora de

Zapp para poder espiar a Usumgal!!

—Golik, sabes perfectamente que no se puede ser un líder si no ha brillado Mul el día de tu nacimiento.

—¡Sí se puede! ¡Mira si no a Kingal! ¡Él es el líder de los sutums por elección popular! ¡Ni chispitas de Mul, ni hostias! ¡Le han votado! ¡Democracia! Eso es lo que hace falta aquí. ¡Unas elecciones! ¡Eso siempre sale bien!

—Hombre, Golik... —masculla Ishtar—. En la Tierra tenemos algunos presidentes escogidos por el pueblo que déjalos correr, ¿eh? No creas que es un sistema infalible... A veces sale cada uno que flipamos todos.

—Da lo mismo. Yo no quiero el

cargo. Y punto pelota.

Pronto, muy pronto, la gran placa de detritus del tamaño de un campo de fútbol llegará a su destino.

—Y ahora que resulta que los musdagurs y los sutums vuelven a ser amigos, ¿no podría gobernarlos a todos juntos la reina Laima? —propone Ishtar.

—¡Oh, Ishtar, Ishtar...! —dice Laima—. El poder tiende a la corrupción y el poder absoluto, a la corrupción absoluta. No creo que sea bueno reunir tanto poder en una sola persona.

—¡Pues que sean dos! —sugiere Nirgal—. O, mejor todavía... ¡Tres! ¡Gobernad en tripartito! Golik puede

encargarse del ejército, Musnin del protocolo y de los asuntos exteriores de Ki y la reina Laima puede aportar... Bueno... Su particular visión de la vida al nuevo pueblo de musdagurs y sutums unidos.

—No es mala idea... —murmura Musnin—. ¡Así yo podría viajar por el resto de Ki y conocería mundo y a gente interesante!

—No es mala idea... —murmura Laima—. Podríamos crear una escuela de meditación.

—¡Qué mierda de idea! —dice Golik—. ¡No!

—Golik, deben tomarse decisiones importantes y por eso tenemos que

designar un líder inmediatamente. En estos momentos Ereshkigal es un caos, y hemos de establecer un plan de acción. Deben resolverse un montón de cuestiones: el tema de la sucesión, la recuperación de las glimps, que Usumgal mandó lanzar al Risk, antes de que exploten, reconstruir Zapp... también es prioritaria la implantación de un plan hidrológico internacional para abastecer de agua a todo el hemisferio y...

Y justo en ese instante, una gran placa de detritus del tamaño de un campo de fútbol se estrella contra las calles de Boma y estalla en miles de pedacitos a tan sólo unos centenares de

metros de donde se está celebrando esa reunión, tan importante para el futuro del hemisferio sur.

—... y se debe solucionar con urgencia el problema de la cúpula — añade el Gran Consejero, impertérrito como siempre.

—¡GROAAARRRG! —ruge Nimur, quien, con sus reflejos felinos, se ha puesto automáticamente en posición de defensa.

—¿Esto es normal? —pregunta Ishtar a Kingal al observar la colección de residuos sólidos caídos a pocos metros de su silla, y viendo cómo los xíbíts, curiosos, se acercan a ellos para olerlos y tocarlos.

—Desde los últimos meses, debo decir que sí... Al principio sólo caían trozos de vez en cuando, una vez al año o así, pero la frecuencia de caída ha ido aumentando y ahora sucede cada dos o tres días... Pero al vivir en el subsuelo tampoco era éste un asunto demasiado prioritario para nosotros...

—¡Yo tengo ciertas ideas de cómo se podría solucionar este problema! —dice Galam levantando un dedo—. ¡Si me dejáis hacer unas pruebas creo que lo arreglaría!

—¿Tú? —se extraña Malag, que se sienta junto al sabio y que hasta entonces no ha dicho ni pío—. Más bien querrás decir que si te dejan hacer unas pruebas,

acabaremos con la cúpula por sombrero, ¿no? ¡Cómo eres!

—¡Ja, ja, ja! Galam, ¡te ha salido competencia! —comenta Ishtar mientras observa divertida al joven aprendiz peleándose con el viejo sabio. Sin embargo, ella también es observada de reojo por Nimur, que piensa que aquel joven ziti no es sólo un competidor de Galam.

—Bien, sea como sea —prosigue Nakki—, hace falta tomar decisiones para reordenar Ereshkigal tanto en el aspecto social, como en el económico y el político.

—... y cultural —añade Laima.

—... y cultural —asume Nakki sin

dudar—. ¡Pero no podemos perder tiempo; debemos empezar y tenemos que hacerlo ahora! ¡Ya no sólo por las placas de detritus que nos puedan caer encima, sino para evitar que vuelva a aparecer un nuevo Usumgal —dice señalando al osito de color rosa—, o que el pueblo pueda ser atacado por cualquier otro grupo, ya sean los piratas del Ksir, los urgugs de Grum, o cualquier otro de los que todos conocemos!

—¿Y pretendes hacerlo todo esta mañana o destinaremos un rato a comer? —pregunta Golik, que no quiere saber nada de esas cosas, pues tiene sus propios planes.

—No, Golik. Lo que pretendo es proponer la organización del Primer Simposio Internacional de Ki.

—¿Un simposio? —pregunta Ishtar—. ¿Qué quieres decir? ¿Una especie de encuentro de todas las razas?

—Exactamente. Las decisiones que se han de tomar no afectan solamente a los sutums y los musdagurs, sino a todas las razas y seres vivos que habitan el planeta. Y nosotros no tenemos autoridad moral para adoptar aquí, en esta mesa, decisiones que les afecten a todos ellos —afirma Nakki, y se levanta de su asiento.

Su voz seria y bien modulada consigue captar, como siempre, la

atención de los presentes.

—A lo largo y ancho de la historia de Ki, las seis razas siempre hemos actuado de forma independiente y egoísta: los zitis, preocupados sólo por la tecnología; los kuzubis, neutrales pasara lo que pasara; los tidnums, viviendo en su mundo de guerra y relax; los anzuds, aislados en las alturas incluso entre ellos mismos, y los musdagurs y los sutums, dominantes y sometidos, viviendo aquí, en un hemisferio que, prácticamente, los demás desconocemos. Esto no puede seguir así. ¡Debemos trabajar juntos para forjar el futuro de Ki! ¡Ahora es el momento! ¡La derrota del último gran

dictador de nuestra historia tiene que marcar una nueva etapa! ¡Una nueva era, en la que las nuevas generaciones —se dirige a Ishtar, Nimur y Laima— nos relevarán y conseguirán un planeta seguro, próspero y, sobre todo, un Ki donde todo el mundo pueda vivir en paz!

Y como si hubiera hablado la misma reina Laima, todos los asistentes aplauden y gritan al acabar Nakki su discurso. Algunos, emocionados por sus palabras, y otros, contentos al ver nuevamente al Gran Consejero ziti en acción.

—¡Oléééé! —grita Nirgal silbando, aplaudiendo y poniéndose de pie—. ¡¡Éste es mi Nakki!! ¡Ja, ja, ja! ¡No

sabes cuánto he echado de menos tus discursos y planes de acción!

—La idea del simposio es muy interesante, Nakki —afirma Zuk levantándose también de su asiento—. Propondré al rey Kuzu que se celebre en Shapla, ya que es una región neutral. Sería más indicado que se hiciera aquí, en Boma, pero el peligro de los desprendimientos de la cúpula y la falta de agua potable, que todavía sufren los sutums, me dan pie a proponer que se celebre allí. Estoy seguro de que el rey Kuzu no verá en ello ninguna dificultad si sabe que Ishtar está de acuerdo, considerando especialmente los últimos sucesos acontecidos en Shapla —opina

el kuzubi mirando a la reina de los zitis.

—¡Ah, sí! ¡Claro está! —afirma Ishtar—. ¡A mí me parece muy bien! ¡Así veré otra vez a mi amigo Kuzu! ¡Todavía es algo rancio, pobrecito, pero ya seguiré entrenándolo!

—¡Por cierto! Ahora que dices eso, Ishtar... ¡Te recuerdo que te faltan todavía tres factores de habilidad! Dos conceptuales y uno sensorial.

—¡Oh, nooo!

—¡Oh, síííí!

—Y esta vez ¿dónde me enviarás para conseguirlos? ¿A Hurkel? ¿Al Risk? —pregunta Ishtar, que teme cualquier disparate de su consejero.

—No. Te entrenarás en Zink con

Galam. Te lo creas o no, ese viejo sabio tiene un nivel conceptual que nos deja a todos los demás en mantillas.

—¡Oléééééééééé! ¡Viva! ¡Viva!
¡Entrenaré en el castillo de Sata! ¡Con Galam y Malag! —chilla Ishtar dando saltos de alegría y abrazando a Nirgal.

—Muy bien, ¿podemos irnos ya? Me han entrado unas ganas terribles de romper cabezas —masculla Nimur mirando a Malag—, y creo que será mejor que lo haga en el campo de batalla.

—No tan rápido, Nimur —advierete Nakki—. Antes de cerrar la sesión, tenemos que hablar de un último tema que ha quedado pendiente... y es que

aquí hay dos señoritas que nos deben ciertas explicaciones sobre sus respectivas desapariciones... Ejem... Reina Ishtar... Nirgal... ¿nos podríais ilustrar sobre qué demonios os ha pasado a las dos?

—¡Eso, eso! —grita Ullah—. Ishtar tiene pase porque sólo faltó unos días, pero lo de Nirgal no tiene perdón. ¡Que yo me he jorobado un montón buscándola por todo el Ksir!

—Y no sólo tú, Ullah —añade Zuk—. Montones de kuzubis hemos estado ocupados en esta búsqueda... Y yo todavía debo elaborar un informe para el rey Kuzu justificando nuestros trabajos y su aparición.

—¡Ah! ¿Sólo eso? —dice Nirgal, feliz—. ¡Nada más fácil, queridos! Es muy sencillo, veréis... Resulta que...

Todos los asistentes prestan la máxima atención a la explicación que han estado esperando tanto tiempo, pero en ese momento, uniéndose el espacio y el tiempo que conviven en dimensiones paralelas, se abre un portal a unos diez metros de altura del lugar en que están reunidos todos. Aunque esta vez no es ninguna persona ni animal lo que aparece, sino que un tráiler inmenso — de dieciséis metros de longitud, con el potente claxon de doble trompeta a todo sonar— cae justo encima de la nueva mesa de juntas de los sutums.

Tanto la cabina como la caja son de un negro intenso, pero aunque brille como si se acabara de limpiar y pulir con cera y resplandezcan todos los detalles cromados, también está lleno de barro, arañazos e impactos de bala; un faro está reventado, falta un retrovisor y un gran logotipo plateado, formado por una elipse oblicua y una extraña estrella de cuatro puntas, ocupa gran parte de la larga caja posterior. Y como no podía ser de otra forma, todos los xíbíts, curiosos como son, se acercan a él dando saltitos.

Se abre la cabina y aparece Zidari, impoluto como siempre, vistiendo con elegancia extrema su uniforme de chofer.

—¡¡Ja, ja, ja!! ¡Les hemos bien jodido a esa pandilla de novatos! —ríe el veterano chofer, satisfecho—. ¡Creían que me atraparían! ¡A mí! ¡A Zidari Sartak! ¡El mejor conductor de los dos mundos! ¡Ja! ¡Pero si cuando yo luchaba en la Guerra del Tercer Día, esos criajos del ejército todavía llevaban pañales!

Y después de tales comentarios, pulsa un botón del salpicadero y se abre la puerta posterior de la caja, de donde sale el ingeniero termonuclear de la Corporación Kadingir, que a duras penas consigue mantener el equilibrio.

—¿Zidari? ¿Douglas? —insinúa Nirgal.

—¡¡Nirgal Sata!! —exclama Zidari,

gratamente sorprendido al ver a la ziti —. ¡Caguendiós! Pero ¿dónde diablos te habías metido? ¡Si te dábamos por muerta! ¡Ja, ja, ja! Pero ¡ven a mis brazos, guapísima! ¡Estás espléndida! — se alborota abrazando a su vieja amiga —. ¡No sabes tú la que se ha liado en la Coka! ¡Madre mía! ¡Vaya follón! ¡Están como cabras estos zitis!

—Zidari, recuérdame que la próxima vez que nos persigan vaya a tu lado, de copiloto, con el cinturón de seguridad bien colocado y los airbags a punto. Creo que me he dislocado tres o cuatro vértebras —dice Douglas, exagerando, con una mano en la cadera y la otra en las costillas—. ¡Uy! Cuántos

xíbits tenéis por aquí, ¿no?

—Pero... ¿Qué ha pasado exactamente, chicos? ¿Algún follón con el presidente? ¿O quizás con Itur? —pregunta Nirgal, interesada.

—Bueno, sí... Un pequeño golpe de estado —responde Douglas tratando de colocarse las vértebras de la columna en su sitio.

—¿Un golpe de estado? —pregunta Nakki, que se cuelga en la conversación, todavía más interesado—. ¿Qué quieres decir?

—¡El mal nacido ése! ¡Saggin! —contesta Zidari—. ¡Pretendía convocar elecciones anticipadas y extraordinarias siendo él el único candidato!

—¿Saggin? Vaya, Nakki... Tu amigo, ¿eh? —ironiza Nirgal mirando al Gran Consejero.

—¿El general Saggin? —se sorprende Nakki—. ¿El delegado del ejército ziti en la Tierra?

—El mismo que viste y calza... ¡Pero cuando ha visto que nadie apoyaba su propuesta, ha convocado al ejército y se ha liado una buena! —explica Douglas—. Las tropas se han movilizado de forma instantánea ¡y se han presentado en plena asamblea! ¡Ya estaban preparadas! ¡No podía ser de otra forma! ¡Yo, por suerte, he podido salir por piernas y he avisado a Zidari!

—¡Ajá! —asiente Zidari, orgulloso

—. ¡Y yo les he pateado el culo!

—A ver si lo he entendido bien... —
interviene Ishtar, que se une también a la conversación—. Aquí tenemos un planeta en peligro inminente de explosión y, además, se está cayendo a trozos... y allí otro en el que a un general se le ha ido la olla y ha dado un golpe de estado, ¿no?

—Exactamente —responde Nakki.

—Y yo que pensaba que, hoy en día, la realeza no pegaba palo al agua.

... continuará en *El caso Shapla*



Agradecimientos

Nada de todo esto habría podido llegar a buen puerto sin el soporte incondicional de quienes tenemos más cerca: Ana, Helena i Adriana han sabido animarnos justo cuando hacía falta, como hubiera hecho la gran reina Laima.

Hemos de seguir agradeciendo el gran interés demostrado por los lectores y lectoras de soporte. Nada de lo que nos han dicho ha caído en el olvido, sus indicaciones han sido recogidas i han contribuido sin lugar a dudas en la mejora del texto, ahora ya libro de lectura a Nivel Básico Kuzubi.

Y como no, mencionar aquí a todo el equipo de Roca Editorial que sigue apoyándonos por todos lados en esta aventura fantástica, que no tiene nada que envidiar a las vividas por la propia Nirgal.

Para acabar, querríamos agradecer de todo corazón el buen trabajo del equipo de Antonia Kerrigan y, en especial, de Lola Gulias, que no nos ha dejado de lado y que sigue haciendo con nosotros lo que hiciera con Galam e Ishtar un 27 de julio muy 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*.