

LOS VIEJOS SALVAJES

Carlos de la Torre Paredes

LOS VIEJOS SALVAJES

© Carlos A. de la Torre Paredes

Los viejos salvajes

Primera edición: octubre 2012

500 ejemplares

© Peithos Editores SAC

Jr. Luis N. Sáenz 465 Ofc. 301-B, Jesús María

Lima, Perú

Telf.: 940-439810 / 994-332901

peithoseditores@gmail.com

Editor: Marco Mori

Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú

N° 2012-12210

ISBN: 978-612-46264-2-5

Impreso por Bellido Ediciones E.I.R.L.

Jr. Los Zafiros 252, Balconcillo, La Victoria

Lima, Perú

Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización de los titulares del *copyright*, bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, fotocopiado u otro, comprendidos la reprografía, el tratamiento informático y la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamo públicos.

Para Karla Prentice,
amiga y compañera
de grandes batallas.

INTRODUCCIÓN

Siempre sumido en tinieblas, el espacio de Greedo 1 recibe ocasionales visitas de exploradores, transportistas y soldados que surcan su infinidad por significar un atajo que conecta a la Unión Republicana Indoeuropea y la federación latina. Su pequeño y casi apagado astro ilumina muy poco a los valientes que se atreven a adentrarse en ese 3% explorado de la galaxia, donde son guiados por sus equipos de navegación y pueden aprovechar las comodidades de contar con piloto automático. Pero no cuentan con seguridad. La galaxia aún se considera peligrosa y las federaciones no llegan a un acuerdo de cómo resguardarla, les basta con su puerta hacia Erín 9 bien equipada con potentes cañones capaces de someter hasta un *battleship*. Pero la galaxia se mantiene en una noche eterna, una noche tenuemente iluminada por su miserable astro que da signos inequívocos de su decadencia y degradación: Greedo 1 es una galaxia muerta. Basta ver sus rocas y basura, que decoran todo el espacio, chocando y chocando, desmenuzándose de a pocos, creando infinidad de proyectiles que van de acá para allá buscando algún cuerpo desprotegido en donde incrustarse. Proyectiles de oscuridad que se disparan sin chispa y golpean con toda la furia del cosmos.

CARGA PESADA

I

La voz metálica retumba en toda la cabina.

«Puerta de Alfa 4 a Erín 9. Prepárese para entrar. No dispare».

Rick deja de lado los comandos de la nave, se apoltrona en su confortable asiento de capitán, y estira sus brazos como si no hubiese parado de navegar por días. Se toma unos segundos de descanso, respirando aliviado, tosiendo de vez en cuando. Luego, cuando está por entrar en la puerta hacia Erín 9, empieza a levantarse con pereza. Ya no quiere estar sentado. Estira los pies por toda la cabina de mando de su Destructor x3¹, de última generación, equipado con seis cañones clase 8, capaces de destruir cualquier cosa. El piloto se regodea mirando embelesado los equipos, el tapizado, la enorme energía del escudo —didácticamente explicada en una serie de cuadraditos verdes—. Sí, es uno de los mejores cazas pesados de todo el universo conocido, y él lo tiene. Es para él, solo para él. Se lo vendieron bastante

1. Caza pesado de última generación. Capacidad máxima de armamento clase 9.

caro, pero con el medio millón de créditos que ganará cuando llegue a Nueva Guinea², todos los problemas crediticios terminarán. Podrá pagarle a los Strikers³ y a los Undos⁴, con quienes tiene una deuda: le pusieron precio a su cabeza luego de la batalla de Arkidia⁵. Todo se arregla pagándoles, por suerte tienen un código de ética criminal que nunca comprenderían las federaciones. Si te metes con las federaciones, te metes con la ley; y de la ley es imposible escapar.

Un sacudón le indica que entró en la puerta interestelar. Serán por lo menos tres horas hasta llegar a Erín 9, cincuenta horas de vuelo más hasta alcanzar la puerta hacia Greedo 1, desde donde tardaría dos horas, según el mapa, para continuar ciento veinte horas más zambullido en la oscuridad de Greedo, dirigiéndose hacia el agujero que se conecta con Nueva Guinea. Como tantas otras veces, se distrae con la lluvia cósmica que lo rodea mientras viaja impulsado por la puerta interestelar. Las primeras veces fue un espectáculo hermoso. Aún lo recuerda, no tenía más de 18 años cuando por primera vez salió de su planeta a la inmensidad del espacio. Hace ya mucho de eso. Pero lo recuerda como si lo hubiese vivido ayer. Fue su primera batalla. La guerra entre las federaciones había explotado y a falta de más tropas

2. Nombre de la galaxia y el planeta capital de la Unión Republicana Indoeuropea.

3. Piratas interestelares dedicados al saqueo y el contrabando. Líder: Loto, la gran Striker.

4. Piratas interestelares dedicados al secuestro y el tráfico de armas. Líder: Rafael el Moro.

5. Batalla entre las Fuerzas Federales y los Piratas Unidos que tuvo como objetivo destruir una de las bases Striker.

empezaron a llevar niños. Fue una desgracia para casi todos. Pero para gente como Rick fue una oportunidad de aprender lo necesario como para dar a notar sus habilidades, ganar medallas, hacerse famoso durante un corto tiempo y permitirle una lucrativa carrera como mercenario. Carrera que le hace contar en su haber trescientos cuarenta pilotos entre muertos y capturados. Con ese número es increíble no estar muerto aún.

Aburrido de mirar siempre lo mismo, abre la puerta que lleva hacia el pasillo de la nave. Busca un cigarrillo en su bolsillo y lo prende con un encendedor plateado. Tose cuando termina de dar la primera calada. Camina con cansancio, casi parece arrastrarse parado por el pasillo iluminado, que tiene tres puertas y una bifurcación que le da la forma de una gran "T", cuyos brazos llevan hacia el almacén y la salida. Camina sin tomarle importancia al cuarto de armas. Tampoco a su habitación, donde se encuentra el baño. Pasa por la cocina como si no existiera y se dirige hacia el almacén. Baja despacio, como si tuviese todo el tiempo del mundo, como si la rampa del almacén invitara a una liturgia cuasi religiosa. Mira con placer los cinco rostros iluminados. Dice «luces» y las luces se encienden. Hay cinco cápsulas de escape, todas trabadas por gigantescos candados, ubicadas la una al lado de la otra, ocupando un tercio de los espacios de carga, mostrando rostros somnolientos tras sus pequeñas ventanas redondas. Se acerca tal como entró. Los hombres están todos dormidos. Rick golpea con la palma de la mano una de las cápsulas. Da otro golpe y otro.

—Despierten —sigue golpeando—. Despierten de una buena vez.

Se escuchan murmullos, los hombres empiezan a despertar.

—¿Qué pasa? —pregunta uno de ellos.

—Estamos entrando a Erín 9. Faltan unas cuantas horas para llegar y tendremos que despedirnos, y debo aceptar que no la he pasado mal con ustedes, chicos — dice con una sonrisa.

—Falta bastante aún, no era para que nos despiertes, debiste dormir un poco y venir luego, cuando todos nosotros estuviésemos despiertos. Eso hubiese sido mucho más inteligente.

—La verdad es que estoy aburrido. Estoy cansando también, pero no quiero dormir. Me dan ganas de soltarlos, chicos. Nos jugaríamos una partida de póquer y de seguro les quito lo poco que ya tienen —el piloto estalla en una carcajada.

—Suéltame y te mato —vocifera uno.

—Sí, yo también.

—Nada personal, definitivamente —agrega otro.

—Sí, todos te mataríamos, no es buena idea soltarnos.

—Claro, yo en el lugar de ustedes haría lo mismo. Pero bueno... entonces, ¿qué podemos hacer?

—Yo quiero dormir.

—Sí, yo también.

—Aguafiestas. Bueno, los despierto cuando estamos entrando a Greedo.

—Rick, espera —dice uno que hasta ese momento no había hablado.

—¿Qué pasa, Juan?

—Déjame escapar. Vamos, por los viejos tiempos.

—En lo que hacemos Juan, los viejos tiempos están oxidados.

—Me van a matar en Nueva Guinea.

—Tú mismo lo dijiste alguna vez: es mejor estar con la ley. Te desviaste y ese ya no es mi problema.

—Pero te ofrecí entrar conmigo. Las federaciones no nos respetan. Con los Strikers un buen piloto es valorado.

—Yo solo quiero que un grupo de locos no me persiga toda la vida. A la mierda la valoración.

—Sácame, tengo mucho que hacer aún. Tengo hijos pequeños, ¿sabes?

—No me importa, Juan. Vales 100 mil, más que cualquier amistad.

—Está bien, Rick. Te veo en Greedo.

El piloto se dirige hacia su habitación. Pese a que no lo demuestra frente a sus prisioneros, está dolido. Juan es un buen hombre, un viejo amigo en el cual confía, ¿pero qué se puede hacer? No por haber peleado juntos en algún momento de sus vidas dejan de estar en lados opuestos ahora. Él, Rick, representa a las federaciones, imponentes cuerpos políticos dispersados por todas las galaxias conocidas. Ejes de poder demócrata que se extiende por entre los planetas y las estaciones espaciales registradas, con policía y ejército. Estados

espaciales que buscaban establecer un orden cósmico entre quienes hace miles de años abandonaron la Tierra. Juan representa al otro bando, a los que no quieren saber nada con el orden, los que están conformes con una anarquía tribal, y viven en estaciones espaciales alejadas de la civilización. Comercian entre los que, igual que ellos, están fuera de la ley, asaltan cargueros y patrullas para robar sus equipos. Son los que combaten a las federaciones, los que no quieren ser parte de esa estructura base de la superestructura, pero no tienen otra manera de sobrevivir que saqueando lo ya establecido. Son parte del todo con el que convive ahora la raza humana: Estados reconocidos entre ellos y diversas tribus que intentan mantenerse y reproducirse en la historia del universo.

Rick no puede dormir tranquilo, no deja de pensar. Recuerda cómo Juan, en aquella primera batalla⁶ para ambos, le sacó a un par de pilotos del imperio indostánico de encima. Luego de eso entablaron su duradera amistad. Pasaron un sin fin de penurias a lo largo de toda esa guerra, pero cada uno se consagró con medallas y menciones honoríficas a lo largo de toda la galaxia latina.

La computadora de la nave lo levanta de su cama. Están entrando a Erín 9. Galaxia poco transitada por sus moderados niveles de radiación, que terminan per-

6. Batalla que aconteció durante la guerra entre las federaciones, dejó millones de muertos y culminó con la Paz de Selene, tratado firmado entre las federaciones que lleva el nombre del satélite terrestre por su supuesta relación con la paz en los viejos tiempos.

judicando el funcionamiento de las naves luego de una exposición prolongada. Tiene que poner el piloto automático hasta la puerta que lo llevará a Greedo 1. Pasarán horas, aburridas horas en que no habrá nada más que hacer que esperar, esperar y esperar, e ir a molestar a sus prisioneros. Pero no tiene el estómago, no si su colega vuelve a pedirle que lo suelte. Así que prefiere quedarse sentado en la cabina de mando mientras sus hiperpropulsores lo transportan a toda potencia, viendo cómo los planetas y sus satélites van y vienen, observando las graciosas formas que adquiere la chatarra espacial cuando es sometida a regímenes fuertes de radiación.

El universo es hermoso, siempre lo ha creído, pero ya ha visto tanto que nada lo impresiona. De joven nunca pensó que eso llegara a suceder. Cada vez que se encontraba con una nueva galaxia, era para él un espectáculo inolvidable. Pero ahora ya no significa nada, solo algo más, algo constante en la vida de cualquier mercenario. Ve galaxia tras galaxia. Ha explorado confines del universo más profundos que sus propias tinieblas. Se ha topado con toda clase de alienígenas agresivos que debió someter a balazos. No hay nada nuevo para él en el universo. Ya está viejo y ha visto suficiente como para tener una idea de qué hay más allá.

Al cabo de un par de horas observando el paisaje, decide volver a acostarse, será un largo trayecto y mejor es estar descansado para cuando entre a Greedo 1 (galaxia que fue descubierta gracias a que alguien que por

casualidad entró; pudo salir luego de meses vagando). De toda su inmensidad solo se conoce un 3%. Es la historia que cuenta la computadora. Dice que no puede registrarse más por los altos niveles de radiación que existen, pues interfieren con el funcionamiento de los equipos, incluso el mapa. Lo curioso es que fue éste detalle el que ayudó al piloto a salir, pues en el momento que recuperó el funcionamiento de sus instrumentos de navegación, entendió que un agujero negro debía ser lo que chupaba la radiación. Era cosa de probar a dónde llevaba. Y *voilà*. Nueva Guinea lo recibió con comida y tratamiento médico. Últimamente se ha vuelto una ruta conocida. Y Rick ya la ha hecho unas cuantas veces, pues pese a todo, es más rápido que ir por los aros de velocidad siguiendo la ruta “formal”. Es lo que se diría un atajo, que hoy en día algunos cuántos están dispuestos a tomar. Pese a todo, la policía no patrulla aún esa zona. Los robos no son tan constantes pero existen... casi como en cualquier parte del universo.

Antes de acostarse, Rick programa su despertador para que lo despierte en doce horas. Intentará dormir todo lo posible para así acortar el tiempo. Esta vez cae en un profundo sueño. El paisaje de hace instantes lo ha relajado, y el piloto se siente descansar. Puede sentir cómo es transportado cómodamente hacia alguno de esos planetas completamente verdes, donde la hierba cósmica crece como el pasto. Donde no hay que comprarla, solo sentarse a esperar que el suelo la germine, fumarla con amor, cocinar con ella.

Los hombres entendieron luego de salir de la Tierra que la *Cannabis sativa* crecía en cualquier parte del universo, y por lo mismo le adjudicaron propiedades místicas, que algunos exigen en el mercado de las religiones, como la de los terricolistas⁷. Toda la sociedad moderna respeta la hierba cósmica por ser lo único de la Tierra que puede crecer en cualquier lugar, es la única planta que ha sido capaz de adaptarse con perfección a todos los rincones del universo. Es una muestra de que los humanos estuvieron ahí. Y es más: se ha encontrado derivados nativos de hierba cósmica en muchos satélites explorados. Cabe la posibilidad que la cantidad de variedades de hierba a lo largo del universo sea infinita.

Hace mucho que no fuma un buen cigarro, sin hojas ni tallos. Ya lo extraña. Se sueña sentado en el pórtico de una casa de madera, con su caza pesado estacionado al lado, haciéndolo algo de sombra a la casa, sombra necesaria por el incandescente sol amarillo parecido al de la Tierra, que le da color de vida a los pastos verdes decorados con árboles de hierba cósmica. Él solo se ve ahí, descansando, pudiendo dormir un rato bajo el sol, sin pensar que en algún momento llegará alguien por la espalda a pegarle un tiro. Tal vez hasta pudiera tener familia. No está tan viejo. Está algo viejo. Pero lo que le pesa son todos los muertos que lleva consigo, no por sentirse mal por ellos ni por remordimiento, en

7. Secta religiosa amparada espiritual y económicamente en la hierba cósmica, busca poder político dentro de las federaciones para así implantar su idea de moral. Del mismo modo desean reivindicar los vínculos de las federaciones con la Tierra y retomar la escala de valores que en ella se manejaba.

la mayoría de los casos no conocía ni sus rostros, es solo el peso de tantos muertos encima, es saber que has matado tanta gente y aún sigues vivo, es el hecho de ir contra lo naturalmente establecido. Eso lo avejenta, lo pone paranoico, lo hace sentir que en cualquier momento empezará a sonar la alarma, indicándole:

«Se aproximan naves desconocidas. Se aproximan naves desconocidas».

Rick despierta de su sueño algo estremecido. Rápidamente entiende qué pasa y se dirige a la cabina de mando. La computadora sigue repitiendo una y otra vez el comando hasta que Rick le ordena que se calle. Toma asiento y se pone a los controles.

—Escanear las naves —ordena Rick.

—Copiado —responde la computadora.

En la pequeña pantalla aparecen tres naves Furia⁸ equipadas con cañones clase 6, suficiente como para hacerle daño. No tienen registro. Lo han borrado adrede. Son delincuentes. Tendrá que pelear pues tiene prisioneros de tres de las tribus más grandes, y es casi seguro que las naves pertenecen a alguna. Rick se despabila y se prepara. Cambia su rumbo hacia las naves para hacerles frente. Apaga sus hiperpropulsores. Activa la radio y pide comunicación con la nave que guía a las otras dos naves.

—Este es Mercenario B 1445. No consigo identificar su número de serie. Cambio.

—Rick Gonzales. No esperábamos encontrarte

8. Caza de cuatro cañones que aguanta un máximo de clase 6 de armamento.

por acá. Ríndete y serás juzgado por el tribunal de los Strikers. Si no te resistes a tu captura podríamos ayudarte a formar parte de nuestra organización. Cambio.

—No, Striker. Así no funciona.

—Acabamos de detectar que tienes prisioneros que nos interesan. Suéltalos y hoy no pasa nada.

—Tampoco funciona así.

—¿Y cómo funciona?

Los cañones del Destructor x3 empiezan a disparar una ráfaga de rayos azules que destruyen la nave al instante. Van 341 naves. Las otras dos empiezan maniobras evasivas. Rick persigue a una pero la otra le viene por atrás. Así que frena en seco y gira 180 grados para toparse cara a cara con el Striker y arremeter con sus seis cañones de clase 9, que destruyen al pequeño furia en un abrir y cerrar de ojos. 342 naves.

Cuando se vuelve, el último de los Striker se encuentra demasiado lejos. Perseguirlo sería una opción, pero podría tomar horas. No conviene desperdiciarlas, y menos aún exponerse a caer en alguna emboscada. Ha tenido suerte de toparse con principiantes. Pilotos más experimentados hubiesen significado un problema.

Activa nuevamente el piloto automático y se da tiempo para prenderse un cigarro. Vuelve a su habitación conforme con su actuar. Su forma de salir de la situación fue en definitiva la más adecuada, y suma dos pilotos más a su increíble récord. Increíble que aún no esté muerto.

Duerme unas cuantas horas más. Luego decide ba-

jar y ver cómo se encuentran sus prisioneros. Repite ese proceso algunas veces, siempre los encuentra profundamente dormidos. Prefiere no despertarlos porque en el fondo no quiere dialogar con ellos, menos con Juan, quien seguramente seguirá utilizando el único recurso que le queda para sobrevivir: apelar a su compasión. Y Rick siempre ha sido un hombre compasivo, siempre ha sentido lástima y ha estado presto a ayudar a sus amigos. Pero este caso es distinto y ambos lo saben, por eso Rick no puede hacerlo y Juan apela a su clemencia.

No falta demasiado para llegar a Greedo 1, sólo un par de horas. Rick vuelve a bajar para anunciarles a sus prisioneros. Esta vez todos están despiertos.

—Ya faltan solo unas horas para entrar en Greedo. Espero que no los asuste un poco de radiación —dice Rick.

—No, qué va —dice Diógenes, un experimentado piloto de los Undos—, ¿no recuerdas que me capturas-te en Zeus 32⁹? Es peor que Greedo.

—Lo que pasa es que el piloto tiene miedo que lo agarre alguna de las bandas. ¿A la radiación no le temes, verdad piloto?— terció Jack, miembro de los vi-kingos¹⁰, que habla detrás de su pequeña ventana, mos-trando la sonrisa de psicópata que lo llevó a secuestrar todo un transporte de pasajeros para luego de matarlos

9. Galaxia del borde exterior cercano a los límites del imperio indostánico. Inexplorable por sus altos niveles de radiación.

10. Piratas intergalácticos dedicados al saqueo, la destrucción sistemática y la trata de personas. No solo son enemigos de las federaciones, también lo son de las demás tribus de piratas, quienes los consideran salvajes.

comérselos uno por uno.

—Calla, asqueroso. Tú eres quien les teme, si te agarran te destripan —vocifera Juan, saliendo en defensa de su viejo amigo.

—Jajaja. Chupamedias.

—Hijo de puta.

—Maricón.

—Caníbal de mierda.

—Claro, me afecta, concha de tu madre.

Rick camina tranquilo hacia la rampa mientras los prisioneros siguen insultándose, ya no tiene nada más que hacer ahí por ahora. Le aburre la idea de quedarse discutiendo con un desquiciado, más si uno de sus prisioneros no lo deja defenderse por sí mismo. Cuando está subiendo, las alarmas se activan otra vez.

«Peligro. Flota de naves desconocidas acercándose. Peligro. Flota de naves desconocidas acercándose».

Rick se apresura para llegar hasta los controles de la nave. Puede ver en su radar infinidad de puntos rojos que indican que decenas de naves le cierran el paso más adelante. Escanea algunas y deduce que son Strikers. El que escapó debió comunicarse con la flota más cercana y ahora le han cerrado el paso. No debió dejarlo escapar, debió perseguirlo y destruirlo para evitar que despliegue su antena y mande un mensaje intergaláctico. Pero ahora ya es muy tarde para lamentarlo, ahora tendrá que escapar.

Apaga sus hiperpropulsores y da media vuelta. Las naves se acercan a él a toda potencia. Enciende el

motor enrumbando la retirada, esperando para dar una curva, evitar a las naves un par de horas y dirigirse hacia la puerta, donde será más difícil que lo atrapen. El motor empieza a acelerar sus revoluciones y para entonces las naves enemigas ya están bastante cerca, tan cerca que empiezan a disparar, pero gracias a sus reflejos y la potencia de sus hiperpropulsores, logra escapar. Tardarán unos segundos en activar los suyos para empezar a perseguirlo. Es suficiente: le da tiempo de alejarse, evitarlos y hacer como si nada hubiera pasado.

Al cabo de media hora de vuelo piensa que ya es bastante y enrumba nuevamente hacia la puerta. Pero esta vez no pone el piloto automático, sino que él mismo se dedica a dirigir la nave dando una gran curva para evitar a los Strikers.

Cuando está bastante cerca de la puerta, nota que una patrulla enemiga se encuentra vigilándola. Los ha visto en el radar y por lo mismo ellos también lo han visto. Así que no le queda más que pelear contra esas siete naves enemigas, según el escáner equipadas con cañones de nivel 7. Será peligroso pero todo se puede. Apaga sus hiperpropulsores y avanza a velocidad de combate. Es Rick quien empieza a disparar rompiendo la formación de los Strikers que se acercaban amenazantes. No destruye a ninguno pero ha dañado a dos de las naves. El grupo esparcido empieza a arremeter contra el Destructor, que gracias a la pericia de su piloto puede evitar gran parte de los láser. De todas maneras el escudo se va deteriorando y Rick sabe muy bien que

debe destruir primero a uno antes de ocuparse cabalmente de cualquier otro. No se puede contra todos a la vez. Así que empieza a perseguir a uno. Su radar le indica que tiene naves atrás. Frena y las naves enemigas lo rebasan. Son tres y a dos de ellas les da con una ráfaga prolongada. Ambas empiezan a girar en llamas y luego explotan. 344 naves. Otras dos naves aparecen disparando desde arriba, menguando aún más la potencia de su escudo, casi lo suficiente como para dañar el casco. Rick gira para tenerlos frente a frente y dispara ráfagas, logrando eliminar a uno y luego a otro. 345, 346. Ahora solo quedan tres y el piloto vuelve a enfocarse en quien desde un principio tuvo en la mira, que ahora se le acerca amenazante, disparando sus cuatro cañones clase 7 contra el Destructor. Rick maniobra evitando el ataque, a la vez que apunta y pulsa el gatillo. El Striker esquiva la ráfaga de fuego, pero pronto es alcanzado. 347. Las otras dos naves, que son las dañadas en un principio, han empezado la retirada. Rick sabe que no tiene sentido seguir las; sería inútil y peligroso, podría terminar topándose con la flota que anda buscándolo.

El piloto siente que ha sido suficiente por un día y se enrumba hacia la puerta interestelar que lo llevará hacia Greedo 1. Activa los comandos del piloto automático y anuncia a la computadora de la puerta que está a punto de pasar por ella.

«Confirmado, Mercenario B 1445. Proceda. Puerta de Erín 9 a Greedo 1. Prepárese para entrar. No dispare».

Rick se dirige cansado a su habitación. Se recuesta

en su cama y espera que las dos horas de viaje pasen volando.

«Entrando a Greedo 1».

El piloto despierta cansado. Casi no cree haber vivido lo que vivió. Es una suerte salir vivo de esas circunstancias, pero suele pasarle, ha tenido buena suerte durante toda su vida y ahora no tiene por qué cambiar. Solo faltan 120 horas antes de llegar al agujero que lo llevará hacia Nueva Guinea, donde entregará a sus prisioneros y conseguirá los créditos que necesita. Se dirige hacia la cabina de mando para revisar que a la salida de la puerta intergaláctica no haya complicaciones. Puede verla: toda blanca, está por pasar a través de ella y entrar a Greedo 1. Es como un choque, como si se golpeará estancándose contra algo y luego se saliera despedido nuevamente. Un sacudón que no lo bota pero que como siempre lo hace tambalear. La computadora empieza a volverse loca.

«Peligro. Misil acercándose. Peligro. Misil acercándose».

Rick mira por los parabrisas de su nave. Efectivamente, un misil se acerca, y otras veinte naves empiezan a soltar proyectiles que se aproximan a gran velocidad hacia el Destructor x3.

II

Los primeros misiles impactan contra el Destructor dejando sin energía su escudo y destruyendo una de las alas que ayudan con la estabilidad y que soportaba uno de los cañones. Solo le quedan cinco y es imposible recuperarse para luchar contra esos veinte. Huye o muere. Lo supo apenas salió de la puerta. Escuchar que se acercaba un misil fue suficiente para saber que tendría que salir de ahí a toda prisa. No había tiempo para pensarlo más, así que activó los hiperpropulsores justo a tiempo para escapar del cuarto misil que está por tocar su nave.

El piloto empieza a escapar rogando que ningún misil lo alcance, menos un MJ-1¹¹, pues apagaría su motor, que va aumentando sus revoluciones impulsado por energía nuclear, llevándolo fuera del rango de sus enemigos, que tardarán por lo menos diez segundos en encender sus hiperpropulsores, la ventaja que les lleva hará que sea muy difícil darle alcance. Sería cosa de can-

11. Misil diseñado para interrumpir temporalmente el funcionamiento de los motores.

sancio. Pasarían horas tras él, recorriendo todo Greedo 1, dañando de a pocos los equipos de sus naves hasta que por fin dejaran de funcionar completamente. La radiación en Greedo es fuerte y es Rick quien tiene la nave dañada. Si lo persiguen, será él quien pierda. Su racha de buena suerte terminaría en ese instante y se encontraría muerto. No tendría de qué quejarse puesto que ha quitado suficientes vidas como para saber que ya le toca. Así que si tiene que correr, pues que sea hasta que ya no pueda más, hasta que sus equipos dejen de funcionar y dé lo mismo dejarlo ahí abandonado a la deriva que destruir su nave. Podrían capturarlo. Sería lo mejor, posiblemente terminaría uniéndose a ellos y viviendo bajo sus reglas. Le daría más tiempo de vida. Pero en definitiva no es la vida que quiere llevar. Así que a lo que sea. Que pase lo que tenga que pasar. Huirá hasta que no haya a dónde ir.

Puede ver en el radar que lo siguen, continúan a la misma distancia de hace un par de horas. Poco a poco se van internando en lo profundo de Greedo, y cuando Rick menos se lo espera, los equipos de ubicación dejan de funcionar. Ha perdido todo: radar, coordenadas, brújula. Todo se le fue al diablo en un abrir y cerrar de ojos. Ahora entiende cómo es que el hombre que encontró el agujero hacia Nueva Guinea se perdió en ese inhóspito panorama que es Greedo 1, repleto de asteroides, grandes y pequeños, algunos hasta parecen minúsculos satélites. Están por doquier. La infinidad de Greedo no puede ser medida por los problemas con la

radiación. Sabe dios cómo es que el hombre llegó hasta estos confines. Es increíble que alguien en su sano juicio salga más allá de los límites conocidos. A menos que lo estén persiguiendo. Justo como al piloto. Es tan típico, que le parece ridículo no haberlo notado desde un principio. El hombre que descubrió Greedo, que encontró el agujero de gusano hacia Nueva Guinea, que conllevó a la construcción de la puerta interestelar de Erín 9 hacia Greedo 1, hace exactamente 225 años, estaba escapando de unos infelices al igual que Rick lo está haciendo ahora. Siente la ligera emoción de quién está por hacer un nuevo descubrimiento. Si encuentra un nuevo agujero de gusano, pasará a la historia de las federaciones como un importante servidor público y nadie se pondría a pensar que lo perseguían para matarlo. Eso hubiese embarrado por completo toda su imagen.

Rick se da tiempo de reír ante la situación. Está prácticamente ciego. Tiene que estar al frente de sus controles todo el tiempo pues el piloto automático simplemente no funcionaría, terminaría estrellado contra alguno de los aerolitos. Es mejor mantenerse bien plantado en su asiento, encorvado tomando el timón con ambas manos, mirando tras los parabrisas para no toparse con alguna sorpresa. No tiene forma de mirar atrás. No puede saber si lo siguen o no. Son un problema estos nuevos cazas que sin sus aparatos se vuelven tan inútiles como una nave de pasajeros. Solo le queda esperar que los Strikers se hayan asustado de seguirlo dentro del territorio “oscuro”. De todas formas pre-

fiere avanzar un poco más antes de dar media vuelta para asegurarse. Usará el astro que alimenta la galaxia como guía. Es una enana blanca, parece que no le queda mucho antes de explotar. Pero puede que le quede suficiente tiempo como para ver la destrucción de las federaciones. Que le quede poco no significa necesariamente que le “quede poco”. Pueden pasar miles de años antes que la enana explote y se convierta en una supernova. Probablemente crearía una nueva conexión con alguna otra galaxia. Greedo 1 dejaría de existir como se conoce, pero Greedo 2 tendría un nuevo agujero de gusano que llevaría a dios sabe dónde. Una por otra. Muere una y nace otra. Es la ley natural. La ley cósmica. El piloto espera que la ley no le toque todavía, espera no formar parte de ese círculo vicioso que le da dinámica al universo.

Ha pasado ya buen rato y cree que es necesario percatarse si siguen tras él. Solo bastará dar una vuelta en 360° , si están tras suyo les hará un gran favor; si no, tendrá que buscar el camino hacia la zona sin radiación; lo cual no deja de preocuparlo, puesto que podría tomarle infinidad de horas encontrarla nuevamente. Toma un poco de aire. Se termina de convencer y empuja su timón hacia la izquierda, a fondo. El Destructor empieza a crear un diámetro que cada vez se agranda más y más. Cuando está a los 180° de la curva, fija toda su atención al frente, tras los parabrisas, tras los aerolitos que chocan los unos con los otros, alcanza ver a la veintena de naves enemigas que no han parado de

seguirlo. Sin haber soltado el timón, termina de dibujar su círculo y sigue su camino bastante preocupado. No tiene idea tampoco cuánto podría durar su nave en las condiciones en que se encuentra, en una galaxia tan lasciva como Greedo.

Rick está preocupado. No puede seguir adentrándose más y más en esos confines inexplorados. Es ridículo. Es arriesgarse demasiado a no salir nunca, a morir de hambre en la zona “oscura” de Greedo, como probablemente otros tantos pobres desafortunados de quienes nadie nunca ha comentado nada. Debe hacer algo. Es imprudente entrar más, y físicamente tampoco está para no dormir días escapando de los malditos Strikers. Ya está viejo para eso. Cometerá errores que terminarán por costarle la vida. Pero no puede entregarse. Deben capturarlo para así ser sometido a un juicio público en alguna base de los Strikers. Lo condenarían a un par de años y luego podría acoplarse como piloto a la división de asalto de la tribu. Sería lo mejor. Pero no debe entregarse, eso lo haría quedar como un cobarde, y si eso pasa, terminaría confinado por el resto de su vida en alguna prisión Striker, refundido en alguna zona inexplorada del universo. Prácticamente lo mismo que le está pasando ahora. Así que debe seguir huyendo hasta que ya no se pueda hacer nada más.

Pero el destino le tiene aprecio. Siempre le ha permitido sobrevivir y salir bien parado de las peores situaciones, y ésta no tiene por qué ser la excepción. Así que empieza a explorar sus alrededores a ver si puede

utilizar el ambiente a su favor. Tal vez intentar que las naves enemigas choquen con alguno de los asteroides o, mejor aún, ocultarse dentro de uno. Bien oculto tendría posibilidad de escapar ya que los Strikers no tendrían cómo detectarlo. Es una idea genial y la pone en marcha buscando un aerolito lo suficientemente grande. Uno que parezca un satélite, como para que le pierdan el rastro.

No tarda más que un par de horas en encontrar una roca como la que buscaba. Rick se siente afortunado. Está convencido que es un golpe de suerte de esos que se dan constantemente en su vida. Saldrá bien de ésta. Tal vez le tome un poco de esfuerzo salir de Gredodo. Tal vez será una tarea ardua, dolorosa y complicada. Podría pasar hambre. Pero lo importante es que por ahora tiene cómo salir de su problema. Ya luego buscará la forma de arreglárselas. Paso a paso, Rick. Paso a paso.

El piloto dirige al Destructor hacia el gigantesco asteroide. Empieza a navegar por su superficie buscando un agujero adecuado para resguardarse. Hay muchos realmente. Pero pocos como los que necesita pues el tamaño de su nave resulta ser un problema. No puede arriesgarse. Sin equipos es cosa de suerte que pueda aterrizar en un asteroide, más aún si tiene que entrar en alguna cavidad. Encuentra una que parece adecuada. A simple vista parece que podría entrar. Desde ahí podrá protegerse mejor. Será cosa de tener los cañones activados en automático y apuntar a la entrada de la cueva.

Con buena suerte su nave no será destruida. Pero si la caverna no es lo suficientemente profunda, podría tener problemas con los misiles una vez lo ubiquen. ¿Qué más da? No le queda más que esperar que el destino siga siendo compasivo con él.

La caverna es todo lo que necesita. Es el destino. Es espaciosa y tiene una profundidad relativamente grande que le permitirá protegerse de los misiles, por lo menos los disparados a distancia. Mientras maniobraba, no pudo fijarse si lo vieron entrar. Ya no importa. Además no tenía cómo, y es mejor que nada confiar en que no lo han visto.

Deberá permanecer ahí por lo menos unas diez horas, ya que debe resultar obvio para sus predadores que se ha ocultado en algún lugar del asteroide. Pero a las horas los Strikers tendrían que convencerse de que ya se ha ido, que los engañó. Además, protegido por la roca, el nivel de radiación debería disminuir considerablemente. Podría aguantar algún tiempo antes que se arruinaran sus equipos, mientras que ellos tendrían que pensar en el coste que implicarían las reparaciones si permanecen en Greedo más de la cuenta. Nadie es estúpido. Y diez horas son suficientes para despistarlos, para que les entre la urgencia de volver. Si no se van antes, imaginando que el Destructor hace ya tiempo que ha dejado el aerolito, lo mejor que puede hacer es esperar, y antes que nada necesita descansar. Necesita dormir unas cuantas horas antes de hacer cualquier cosa. Activa el sistema de armas de la nave, lo pone en

automático y se dirige hacia su habitación para tomar un merecido descanso. No importa qué pase en estas horas que necesita reposar. Solo necesita dormir un poco. Solo dormir un poco...

Cuando despierta se alegra de seguir vivo. Se da cuenta también que no lo ha despertado ninguna alarma y por lo mismo no deben haberlo encontrado. Los sistemas de navegación están fallando. Pero la cámara no se equivoca, si algo le pasa en frente, los cañones programados en automático se encargarían de sacarlo inmediatamente del rango de visión. Por ahora está seguro. Han pasado siete horas desde que aterrizó. Los malditos deben seguir fuera, acechándolo, pero es cosa de esperar. Es cosa que se cansen. En un par de horas Rick saldrá a ver cómo van las cosas, espera no encontrar más Strikers hasta terminar con la deuda que les tiene. Si creyera en el dios de la hierba del que tanto hablan los terricolistas y los vialactos¹², rezaría implorando que se hayan ido, que no estén más acechándolo como fieras a su presa, como una jauría de perros pacientes cercando a un lobo en una cueva. Cómo le hace falta ahora su jauría, cómo quisiera tener al lado a unos cuantos amigos para así salir a machacar Strikers. Pero después de tantos años casi no quedan. Los pocos se le perdieron hace mucho, o se cambiaron de bando, justo

12. Secta religiosa amparada económica y espiritualmente en la hierba cósmica, busca poder político dentro de las federaciones para así implantar su idea de moral. Del mismo modo desean reivindicar los vínculos de las federaciones con la Vía Láctea. Su discurso versa sobre una moral cósmica que debe regir las acciones de los hombres.

como Juan.

Mientras el piloto se mantiene sentado en su silla, infinidad de pensamientos le vienen de porrazo, siente nostalgia por su juventud. Siente nostalgia de seguir en guerra, de luchar junto con sus compañeros, y quisiera no ser un miserable mercenario que ronda solitariamente el espacio, buscando hacerse de algunos créditos a cambio de arriesgar su vida. Muchos piensan que la vida de un mercenario es de lo más emocionante. Y es cierto, la vida de un mercenario es emocionante los primeros 4 o 5 años. Si sobrevives a eso, te das cuenta que entraste en el mismo círculo vicioso del universo. Serás parte de la vida y la muerte. Convives con ambas y por lo mismo dejan de importarte, dejas de pensar en ella. La magia de la vida va perdiéndose y el miedo a la muerte se diluye de tal manera que deja de causar emoción. El piloto hubiese preferido no serlo, hubiese preferido ser simplemente Rick Gonzales, vivir en algún planeta de su galaxia, conocer a una hermosa mujer con genes latinos, tener hijos y esperar que la guerra no volviera a asolar el universo mientras estuviese vivo. Si no hubiese sido por la guerra, él no sería todo lo que ahora es, no se encontraría en esta situación, tal vez disfrutaría más de la vida, tal vez ya hasta hubiese conseguido eso con lo que constantemente sueña: su casita en un prado verde repleto de hierba cósmica. Pero aún está a tiempo. Aún puede salir vivo y empezar de nuevo, cambiar infinidad de cosas que ya no quiere más en su vida, y para eso tendrá que apelar a su suerte

y pericia. Todo saldrá bien si no se preocupa, si no deja de pensar con lucidez un solo momento, si no toma ninguna decisión apresurada. Es solo cosa de esperar, esperar y esperar hasta que sea momento de salir y ver si siguen o no por ahí.

Luego de pasar dos horas más esperando, Rick decide ponerse su traje espacial para salir a revisar por él mismo. Casi ha olvidado a sus prisioneros, pero no interesa, no es momento de bajar a verlos ya que estarían eufóricos por las señales de batalla. Será mejor verlos luego, cuando haya recuperado su rumbo y pueda ubicarse nuevamente en el mapa. Nadie tiene nervios de acero, y Rick se siente cansado, demasiado cansado como para escucharlos, como para saber que su viejo colega está también ahí, encerrado como un cerdo con otros cerdos, esperando llegar al matadero donde los decapitarán, donde Juan dejará de ser Juan, y terminará como uno más de los Strikers ajusticiados.

Camina por el pasillo con el traje puesto. El traje lo hace parecer más grande de lo que es, y lo obliga a moverse con cierta dificultad. Lleva el casco en la mano y se lo pone antes de entrar al cuarto de despresurización. Presiona un botón rojo que abre la puerta de salida, no sin antes cerrar la que se encuentra tras él y empezar a despresurizar el ambiente. La computadora empieza a advertir que afuera los niveles de radiación son altos. Pero qué importa. Luego podrá tratarse, es algo de lo más común ser contaminado por radiación.

Rick prende la linterna incorporada al casco y da

un paso sobre la piedra sólida del asteroide, se asegura que sea realmente sólida. Gigantescas estalactitas adornan el techo de la caverna, como cientos de puntiagudas señales de peligro que cuelgan sólidas esperando caer encima del primero en dudar de su labor. Rick está acostumbrado a encontrarlas, sabe que todo irá bien mientras el asteroide no choque contra algún otro de su tamaño, lo que es casi imposible, pues le tardó encontrar uno así; y nadie tiene tan mala suerte como para que una roca golpee justamente el techo del lugar donde se esconde. Así que empieza a caminar por la enorme cueva, ralentizado por los kilos de traje que lleva encima. Dentro de la penetrante oscuridad, puede ver poco pese al haz de luz que guía a su vista. No importa: sabe exactamente hacia dónde está la salida. Logró esconder su nave dentro de la caverna, que por suerte tenía un quiebre lo suficientemente agudo como para que no pudieran verlo desde fuera. Será cosa de caminar un poco y el mismo camino iría guiándolo en la curva que lo llevará hacia la salida. El camino es largo, y con el traje encima lo es aún más. Los sonidos de la caverna son extraños, vacíos, parece como si el asteroide gimiera, como si esa caverna fuera su tráquea. No le recuerda nada que haya escuchado antes, es un sonido que altera y hasta genera cierta sensación de angustia. Insania es lo que expresa el asteroide con sus gemidos. Una insania que nunca antes Rick había conocido. Sigue caminando, intentando identificar la composición de la caverna, apuntando de acá para allá mientras anda.

Poco a poco va girando, siente que pronto entrara a la parte del camino completamente recta que lleva hacia la salida, será un poco trabajoso pero es necesario. Necesita asegurarse antes de tomar cualquier decisión. Eso le enseñaron en la academia. Para cualquier trabajo lo más importante es la inteligencia, es decir la información. En base a la información es que se toman las decisiones, y Rick está acostumbrado a tomarlas, es tal vez por su capacidad para procesar la información y tomar decisiones a partir de ella, que sigue vivo. Cabe la posibilidad que no sea suerte lo que lo ha mantenido vivo tanto tiempo, sino la aplicación correcta de esas pocas cosas que le enseñaron antes de ir a la Gran Guerra.

El piloto se detiene de golpe. Gira hacia donde vino y desenfunda su pistola láser. Explora con la linterna pero no ve nada. Está casi seguro que escuchó algo, pero si no hay nada tal vez haya sido su imaginación. Debe tomar en cuenta que ha pasado por niveles altos de estrés en las últimas horas, y no es de extrañar que esté oyendo cosas. Lo importante es que las alucinaciones se mantengan sonoras y no pasen a ser visuales, porque ahora le parece haber visto algo. Pero tampoco, no hay nada. Por primera vez luego de mucho tiempo, Rick siente miedo. Debe estarse volviendo loco. La edad, el estrés constante, los malditos viajes a confines inexplorados, la radiación. Todo confabulando para que su cansado cerebro termine por deteriorarse antes de lo indicado.

Se despabila y sigue su rumbo hacia la salida.

Un par de veces más voltea pensando que realmente tiene algo detrás. Pero nada, nunca hay nada. Empieza a convencerse más y más de lo que venía pensando. Ya en Nueva Guinea pedirá ayuda para su tratamiento. No lo tratarán mal, no luego de la misión que se le ha encomendado. Continúa andando hacia la gran abertura de la cueva. Logra ver el vacío inmenso de Greedo 1, el blanco de su estrella que se expande, dividiendo ante sus ojos la galaxia, como un inmenso separador de lo que es arriba y abajo, extendiendo sus brazos de luz hacia sus lados, hacia los confines de Greedo. La poca luz no es un impedimento a poca distancia. Aguza la vista, tiene que fijarse, tiene que estar seguro. Escudriña la oscuridad, se fija tras las sombras de los aerolitos, entrecierra los ojos para ver mejor, buscando un destello metálico. Pero no hay ninguna nave. No ve ninguna nave en todo el tiempo que se queda esperando, observando las pocas estrellas que se ven desde un campo de meteoritos, esperando que realmente no pase ningún Striker.

¡Se fueron! Los engañó. Los hizo creer que se había escapado y probablemente la patrulla se haya adentrado más, buscándolo, corriendo el riesgo de perderse dentro de todo ese 97% inexplorado de esta galaxia. Excelentes decisiones o demasiada suerte. No importa, la cosa es que tiene posibilidad de salir vivo de ésta, terminar su misión y con eso conseguir suficientes créditos para no seguir trabajando como mercenario lo que le queda de vida. Podría tener esa casita que siempre

había querido. Podría empezar su familia. Sí, podría hacer mucho gracias a que los Strikers son unos idiotas: lo perdieron cuando lo tenían cercado. Pésimos cazadores. Lo dice uno de los mejores de todo el universo. Si lo perdieron es porque son incapaces, y su incapacidad le servirá a Rick para salvar su pellejo, para recuperar su ruta y llegar a Nueva Guinea.

Empieza su vuelta hacia la nave, más confiando que antes, sintiéndose capaz de salir de este problema sin mayores inconvenientes que el ala rota de su Destructor. Avanza despacio mientras se interna en la oscuridad de la caverna, que a cada paso parece más honda que en un principio, a cada paso más y más negra. Y el gemido del asteroide se va haciendo más pronunciado, casi puede sentirlo a unos metros, parece como si la roca gimiera frente suyo. Pero debe ser solo su estrés, debe ser solo una alteración de sus sentidos, está sintiendo todo con demasía. Apunta su linterna hacia las paredes de la caverna. No ve nada. No hay nada. Solo él y la oscuridad que suena. Cada vez más fuerte, cada vez más cerca. Al salir de la nave no escuchó con tanta perfección el gemido. Mientras más lo escucha, mientras más cerca lo tiene, le nota nuevos detalles, nuevas imperfecciones que lo alejan de ser una alucinación. Parece que cientos, miles de animales respiraran. Deja de parecer un gemido para asemejarse más a la respiración de un enorme grupo. Algo está en la cueva con él, algo que no conoce y que probablemente esté conformado por un gran número. Debió comprar lentes de visión

nocturna, ¿pero quién se esperaría esto? No son los artículos más comunes hoy en día, y en verdad nadie esperaría que su oscuro refugio tenga vida.

Ahora se da cuenta de lo idiota que era pensar en el gemido de un asteroide. Eres un idiota, esta es la prueba irrefutable de que necesitas ayuda, necesitas descansar mejor y dejar de lado la vida tan complicada que te ha llevado a este momento. Apresura el paso para llegar a su nave antes que las criaturas lo intercepten, no sabe siquiera qué tamaño tienen, y prefiere no averiguarlo. Camina lo más rápido que puede sobre la roca sin gravedad, ayudado por sus botas de peso electrónicas, con el arma en ristre, preparado para cualquier cosa, aguzando el oído, esperando que le indique dónde se encuentra alguna de las criaturas, para eliminarla y poder averiguar de qué se trata realmente.

De pronto se topa con algo. Es enorme pero no consigue verlo con facilidad, la oscuridad de la cueva y su velocidad lo ayudaron; es realmente rápido. Enorme y rápido: mala combinación en una cueva sumida en la oscuridad del universo. Probablemente haya más. No tiene más opción que volver a escapar como ha venido haciéndolo desde que empezó el viaje. Si hubiese sabido que traería tantas complicaciones, hubiese preferido pasar unos cuantos meses más transportando insumos de base en base, de planeta en planeta, hasta conseguir los créditos que necesitaba. Pero ya es demasiado tarde para pensar en todo eso, está aquí, sumido en un problema del cual espera salir. Todo depende de la ve-

locidad con que llegue a su nave. Llegando a la nave todos los problemas se arreglan. Todo se arreglará en el cálido cobijo de su Destructor x3. Así que agiliza el paso lo más que puede. Siente que es perseguido, acosado. Constantemente voltea, busca a las criaturas con la poca luz que tiene pero es inútil, escapan de ella apenas las tocan. Parece que estuvieran estudiándolo, quieren saber de qué es capaz, qué tan peligroso es. Tal vez nunca hayan visto esa clase de luz y por eso le temen, pero cuando se den cuenta que es solo luz, tendrá problemas, de eso está seguro. Sigue andando, con el dedo preparado en el gatillo, listo para matar cualquier cosa que se le ponga enfrente.

Rick está preocupado. Ha pasado demasiado como para que unos animales infernales terminen por quitarle la vida. Pero sabe que son un ejército. Sabe que si dispara y mata a uno antes de tiempo, hará que todos le salten encima como lobos a un carnero. Está realmente desprotegido. Está solo en la oscuridad inescrutable de la caverna, solo con las malditas criaturas que no conoce ni quiere conocer. Maldice un par de veces sin notarlo y sigue andando, preparado para cualquier cosa. Pero aún no pasa nada. Sigue topándose con las criaturas de vez en cuando, pero se mueven demasiado rápido, realmente demasiado rápido. Rick empieza a pensar que será imposible darles, se mueven rápidamente y él no tiene la movilidad que necesita. Si lo atacan estará perdido. Tiene que llegar a su nave. Es ahora o nunca. Las respiraciones han empezado a agitarse. Tiene la impre-

sión de estar siendo cercado, poco a poco van cerrando el círculo. La nave está a solo unos pasos, puede verla, sabe que tiene que llegar volando. Se acerca lo más posible antes de abrir la puerta. Activa el comando con su voz. Y a su vez, a las criaturas, que empiezan a chillar.

Sus gritos son ensordecedores. Parece que empezaran a girar alrededor de él, parece que estuvieran a punto de lanzársele encima. Rick sigue avanzando, intentando ir más rápido, pero no puede acelerar mucho, no puede hacer más que seguir con el mejor ritmo que consigue y tener el arma preparada. Que se dispare, y se vuelve a disparar cuando por fin empiezan a arremeter contra él. Primero le da a uno que le venía por el frente. Luego a otro que estaba a su lado. Sigue avanzando lo más rápido que puede pero es golpeado detrás. Cae herido cerca de su nave. No importa, ha visto al infeliz, sabe dónde está. Descarga su arma sobre la bestia. Se levanta lo más rápido que puede y camina hasta la rampa. Con su voz activa el comando para cerrarla y no deja de dar disparos mientras ésta termina de hacerlo.

Cae sentado en la habitación iluminada que debe despresurizarse antes de dejarlo entrar al pasillo. Rick se siente agotado. Un profundo dolor en la espalda le complica pararse. Pero tiene que hacerlo. Tiene que cambiarse y hacer que la nave arranque. Tiene que salir de ese lugar. La puerta que da al pasillo se abre cuando la habitación termina de despresurizarse. Rick sigue sentado mirando hacia la puerta de salida. Su respiración está agitada. Se quita el casco. Toma un poco de

aire. Las gotas de sudor resbalan por su frente. Su cabello se encuentra completamente mojado. Empieza a reincorporarse. Dentro de su nave está seguro. Eso es lo bueno, puede hacer todo con calma, no tiene por qué apresurarse. Solo debe llegar a la cabina de mando y arrancar los motores; tiene que iniciar la travesía en búsqueda del agujero hacia Nueva Guinea. Escucha golpes en la puerta de salida. Las bestias arremeten contra la nave, pero no podrán hacer nada, el Destructor x3 tiene uno de los mejores cascos de todos los cazas pesados, solo con una gran cantidad de láser o misiles podrían traspasarlo.

Pero el piloto tiene un problema. Ha quedado perturbado. Él lo sabe, está convencido de eso, pues no ha parado de escuchar la respiración de las bestias. Se ha impregnado en su cerebro de tal forma que ahora es casi imposible que se borre esa sensación de tenerlas cerca. Casi puede sentir que tiene una a la espalda. Casi puede escuchar cómo respira a solo un par de metros de su nuca. Así que voltea. Voltea y se topa con una de las bestias trepada en la pared de la habitación. Es enorme, es grisácea. Su único y gigantesco ojo lo mira fijamente. Sus seis extremidades se muestran musculosas, como todo su cuerpo, lleno de fibras viscosas, oscuras, decoradas con una especie de pelo grueso que más parece miles de tentáculos saliendo de todo su cuerpo.

No lo piensa dos veces y dispara contra la bestia. Pero es increíblemente veloz. Escapa de los disparos avanzando por la pared y el techo. Sale del cuarto para

escabullirse en los interiores de la nave.

Ahora está preocupado. Ahora tiene una bestia dentro de la nave. Escondida sabe dios dónde. Una bestia que es capaz de moverse a una velocidad increíble, que puede trepar las paredes y que al mínimo descuido le arrancará la cabeza. Es mejor ir a la cabina de mando, encender la nave y luego preocuparse por eso. No puede hacer más ahora. Mantenerse en donde está sería peor. Sería no hacer nada. Así que se quita el traje espacial.

Empieza a avanzar hacia la cabina de mando con el arma en ristre, mirando hacia todos lados. Por suerte la nave está iluminada, eso significa una ayuda importante contra la bestia. Puede verla así que puede defenderse de ella. Es cosa que aparezca, que aparezca y le dé el tiempo necesario para pegarle un tiro. Con eso todo se termina. Así de simple. Un buen disparo la acabaría. La cosa es encontrarla. Encontrarla y matarla.

Camina por el pasillo siempre volteando. ¿Podría haber entrado por alguna de las puertas? Basta pararte en frente para que se abran. Rick se maldice por la configuración que le dio a su nave. Pero sigue andando, en dirección a la cabina de mando. Si la bestia está en alguna de las habitaciones no tendrá mayores problemas, pues el sonido de la puerta le anunciará si entra o sale algo. Es más probable que se encuentre en el almacén, junto a los prisioneros. No le parece haber escuchado ninguna puerta abriéndose. Y probablemente sea más factible que la bestia buscara la oscuridad: ya que está

acostumbrada a vivir en ella. No deja de mirar hacia atrás mientras avanza, convencido que la bestia se encuentra en el almacén. Debe arrancar la nave de una buena vez. Ya luego se encargará de matarla.

La puerta de la cabina de mando se abre. La bestia no está dentro. Rick se aproxima a los controles. Le dice a la computadora que cierre la puerta de la cabina. Enciende los motores. Enciende las luces.

Y por fin los ve.

Son cientos, tal vez miles de bestias las que rodean la nave. Algunas están trepadas sobre los parabrisas, confundiéndose con la oscuridad de la caverna. No le permiten ver demasiado pero aún así tendrá que despegar. Arranca los propulsores. Empieza a maniobrar pese a la poca visibilidad. Conduce con mucho cuidado para no chocar contra las paredes de la cueva. Y logra salir de ella aún con las criaturas sobre su nave. No tiene idea de cuántas puede estar llevando encima. Pero tiene la esperanza que en el transcurso del viaje empiecen a caer una por una.

Pese a todo lo que está pasando, Rick busca la forma de relajarse. Necesita tener la cabeza fría y estar tranquilo para no cometer ningún error. Es necesario mantenerse atento. La visibilidad es limitada, y con una de esas bestias adentro, cualquier cosa podría suceder.

Escucha una voz a su lado. Un escalofrío recorre su cuerpo. Voltea sorprendido a ver de qué se trata.

—Realmente es un problema conducir así —dice Enrique.

Rick sigue pasmado, no entiende qué sucede. Enrique murió hace 40 años. No tiene nada que hacer ahí, no tiene por qué venir a molestarlo luego de 40 años. Él hizo todo lo que pudo para salvarlo; está convencido de eso. Hizo todo lo que pudo: arriesgó su propia vida en esa batalla pero todo fue inútil. Enrique estaba rodeado. No saldría vivo. Los misiles le cayeron por montones y ni su cápsula de escape pudo salir a tiempo. Fue un desperdicio terrible. No tiene nada que hacer ahí.

Cada vez se siente menos cuerdo, cada vez siente que está perdiendo más y más su capacidad para saber qué es cierto y qué no. Eso nunca le había pasado. Es la primera vez que se siente de esa manera. Se siente desquiciado. Siente que si vuelve a la civilización no tendrá cura: verá muertos, escuchará la maldita respiración de las bestias por siempre, soñará con sus ojos, gigantescos, repugnantes, que ahora lo miran fijamente, que no han parado de mirarlo desde que entró a la cabina y se topó con esas enormes bestias con complejo de insectos estelares. Ojos que parecen querer entrar en su cabeza, en sus pensamientos. Cuando vuelve la vista hacia Enrique, éste ya no está. Era solo su imaginación. Solo eso. No ha pasado nada realmente. Solo es su cerebro jugándole malas bromas. Que ahora lo obliga a escuchar risas. Risas en el fondo de su mente. Como si alguien se riera de él. Como si esas bestias penetraran su mente y se mofaran, le dieran la señal inequívoca de quien está por dar el golpe final.

Las luces de la nave se apagan junto con los mo-

tores y todos los equipos. Algo anda mal y el piloto no entiende. La bestia no pudo meterse con los cables de la nave. No tiene sentido que una bestia haga eso.

Ahora solo puede escuchar su propia respiración. No hay más risas en su cabeza. Solo la seguridad de que esto no está nada bien, que se refleja en forma de sudor frío que nace en su frente. Se levanta del asiento preparado para salir a buscar a la bestia. Revisa que el arma esté en su lugar. Busca en la caja de herramientas una linterna. Debió encargarse antes de matarla, ahora será más complicado. Sin luz será mucho más complicado. Pero no puede hacer más. Debe ir al almacén y fijarse en los conectores de energía: algo debe andar mal con ellos. Toma un poco de aire antes de sentirse listo para salir. No tiene otra opción. Es consecuencia de una mala decisión. Y las malas decisiones llevan a los pilotos a la muerte. Eso es bien sabido. Así que tendrá que solucionarlo.

Está por abrir la puerta manualmente cuando otra voz llama su atención.

—Hey —dice una pequeña niña, inmediatamente iluminada por la linterna de Rick.

—Tú no existes.

—Sí existo. Pero en tu cabeza. El problema es que pronto dejaré de existir.

Rick siente que es más digno no contestarle a una alucinación, así que se queda callado.

—Soy la idea que tienes de tener una hija.

La demencia se apoderó del piloto. Lo nota por las

palabras de la niña. Es demasiado tarde como para no seguir el juego, como para no ser un esquizofrénico que habla con sus alucinaciones.

—Tú no existes, carajo. Tú no existes —dice casi con un suspiro.

—Mientras tú existas yo existo. Pero ya no te queda mucho. *Ellos* se encargarán de ti.

Y la niña no está más.

A Rick ya no le importa estar desquiciado. Sólo le importa salir vivo. No importa si ve cosas o siente que unas criaturas extrañas terminaron por alterar su mente, da igual. Ahora solo tiene que dirigirse al almacén y reactivar la potencia de la nave. Tiene que encontrar a la bestia y pegarle un tiro.