

I

Estás ahí tirado sintiendo frío y sudando al mismo tiempo. Sientes náuseas y te duele por dentro por las arcadas que te han dado. La garganta también te quema un poco. Pero eres un jugador y tu apuesta es mantenerte vivo hasta que llegue tu nave, es decir, la nave espacial tan acertadamente llamada el Alivio.

Tienes que mantenerte vivo durante más tiempo del que quieres preocuparte de pensar. ¿Cuántos días más? No lo sabes... has perdido la noción del tiempo y del día o de la noche. Treinta y nueve días (terrestres) desde el momento en el que el Alivio te dejó allí hasta que deba volver a buscarte. Pero ahora mismo no sabes cuántos días han pasado y cuántos faltan. ¿Por qué olvidaste dar cuerda a tu reloj y hacer marcas en la pared de los días, como un prisionero en su celda, para contar los días hasta que volvieras a ser libre?

No puedes leer para matar el tiempo, incluso si te sientes lo suficientemente bien para disfrutar de la lectura, porque los alienígenas se llevaron todos tus libros. Darías con gusto tu vida a cambio de poder escribir, pero no puedes escribir ni una palabra por culpa de la compulsión física que te pusieron bajo hipnosis. No puedes recordar la forma de ninguna letra, incluso el sonido de una sola letra, y mucho menos deletrear una palabra entera.

Tendrás que volver a aprender a escribir otra vez a menos que resulte que ver letra impresa o escritura te devuelva la memoria cuando tengas la oportunidad de volver a tenerla delante. Ellos se encargaron de que no hubiera ni una letra impresa en ningún rincón de esta minúscula bóveda. Poco más que un número de serie en un tanque de oxígeno o una etiqueta en un tubo de pasta de dientes.

Por supuesto se llevaron todos los materiales de escritura y también el papel, aunque seguramente podrías encontrar algo con lo que rascar en la pared si tan sólo recordaras como escribir. Lo has intentando... piensas en la palabra gato y sabes cómo suena y lo que es un gato, pero ni por tu vida puedes imaginar cómo se escribe, si con dos letras o diez. El mismo concepto de lo que es una letra casi se te escapa. No puedes ver cómo poner un sonido sobre un papel. Sí, es inútil intentar romper ese bloqueo en tu mente sin ayuda. Da igual que forcejees con él.

Al menos podrás hablar si consigues vivir hasta que la nave venga. Y tienes que vivir para poder contárselo. No es que quieras vivir, del modo en el que te sientes ahora. Pero tienes que hacerlo. Si tienes que luchar por cada bocanada de aire que respiras,

lucharás. Tu propia vida es lo de menos.

Se te está revolviendo el estómago de nuevo. Bueno, no pienses en ello. Piensa en otra cosa. Recuerda tu viaje hasta aquí desde la Tierra, la buena y vieja Tierra. Piensa en ella para apartar tu mente de tus tripas.

Recuerda el despegue. Cuánto te asustó y cuánto te maravilló saber, directa o indirectamente, lo que estaba pasando. Las válvulas se abrieron, las bombas comenzaron a agitarse, el hidrógeno líquido y el ozono del aparato auxiliar de propulsión comenzaron a salir a chorro hacia el motor. La vibración que te dijo que había comenzado la ignición inicial. El Alivio agitándose lentamente en su pista.

El rugir del propulsor, ya claramente audible a millas de allí. Dentro de la nave el ruido era fuerte, atronador, penetrante. Y entonces los terrores desconocidos e inanalizables provocados por las vibraciones subsónicas. Hubo ruido en cada nivel de sonido, aquellos que el oído humano podía captar y los que no. Ningún tapón para los oídos podría bloquear los supersónicos y los subsónicos.

Sí, el despegue había sido lo más excitante de tu vida hasta entonces, tanto como aburrido para el capitán y la tripulación de tres hombres del Alivio. Era tu primer despegue y su vigésimo o trigésimo. Bueno, tendrías otro, el viaje de vuelta a la Tierra, si vivías hasta que el Alivio volviera a por ti. Y dabas eso por supuesto, volverías alegremente a tu trabajo habitual en el laboratorio del observatorio.

Un viaje a la Luna y vuelta, con una estancia de treinta y nueve días, debería ser una aventura suficiente para cualquier hombre que no sea un hombre del espacio y que nunca espere convertirse en uno. Y un lío como en el que estás ahora debería ser suficiente para satisfacer a cualquiera para el resto de su vida. Sólo que el resto de tu vida puede ser de unos minutos o unas horas. Si los alienígenas pensaban mal o si tú...

Mantén tu mente alejada de eso. Vas a vivir. Los vas a vencer... eso esperas. No te hace ningún bien preocuparte por ello. Estas haciendo todo lo que puedes, simplemente quedándote tumbado ahí, tratando de estar lo más quieto posible para gastar el menor oxígeno posible. Ellos te han dejado la comida justa, el agua justa, pero el oxígeno es tu problema más duro. No es lo suficiente.

Pero quizás lo consigas si no realizas ningún movimiento innecesario que aumente tu consumo de oxígeno. Es mejor dormir... usas menos oxígeno cuando duermes. Pero no puedes dormir todo el tiempo. De hecho, sintiéndote tan enfermo y miserable, no consigues dormir mucho.

Todo lo que puedes hacer es permanecer echado muy quieto y pensar. Pensar en cualquier cosa. Pensar en por qué estás aquí.

Estás aquí porque, junto con un montón de otros técnicos de observatorio, respondiste a un anuncio publicado en el Periódico Astronómico, un anuncio que te excitó. Se requiere técnico, joven y con buena salud, para pasar entre uno y dos meses solo en una pequeña cúpula-observatorio en la Luna, con el fin de hacer una serie de fotografías de la Tierra para un estudio meteorológico. Debe conocer el uso de la cámara estelar Ogden y el uso de filtros y revelado de las placas. Debe ser psicológicamente estable.

No decía... debe ser capaz de dar instrucciones de póquer a formas de vida alienígenas. Pero no puedes culpar a la Sociedad Meteorológica Americana por eso. No hay ninguna forma de vida en la Luna, ni siquiera humanas de modo permanente. Nada aquí merece la pena excepto un pequeño observatorio como éste. En dos o veinte años, cuando tengan cohetes listos para intentar llegar a Marte y Venus, construirán bases aquí, por supuesto, pero por ahora no se ha ido mucho más allá de la fase topográfica.

Sí, en este momento eres posiblemente el único ser humano sobre la Luna. O bien, si hay otros estarán a miles de millas de allí, porque las bases se construyen en cráteres, cerca del borde. Y esta pequeña cúpula en la que estás se encuentra en el centro muerto, casi en dirección a la Tierra.

Bueno, poco trabajo has hecho hasta ahora. No has tomado ni una foto con la Ogden. No ha sido culpa tuya, por supuesto... los alienígenas se llevaron la Ogden con ellos y no puedes hacer fotos sin cámara, ¿no?

Has desperdiciado treinta y nueve días, dos meses, en realidad, contando el tiempo del viaje y del entrenamiento, y no tienes ni una foto para enseñar. Pero si mueres no podrán echarte la culpa. Deja de pensar en eso... no vas a morir... no te atrevas a morir.

No pienses en morir. Piensa en cualquier cosa. Piensa en cómo llegaste aquí. En cómo el capitán Thorkelsen del Alivio te dejó caer aquí hace... ¿cuántos días? ¿Tres o treinta? Más de tres, seguramente más de tres. Si tan solo la puerta corredera opaca en la parte superior de la pequeña cúpula estuviera abierta de modo que pudieras ver a través del cristal, podrías decir, al menos, si es mediodía o medianoche.

Podrías ver la Tierra y verla girar, un día terrestre por cada vuelta, y sabrías cuánto hace que estás aquí y cuánto falta para irte. Y tanto si es mediodía como si es medianoche podrías verla siempre, porque estaría siempre sobre tu cabeza. Pero a través del cristal solo habría una pérdida de calor mayor que a través del cristal más la puerta corredera aislante, así que no puedes correr el riesgo.

Los alienígenas te han dejado sólo un tercio de tu complemento de baterías de almacenamiento, lo justo para que te duren. Apenas suficiente de nada, así que no hay

ninguna posibilidad de que pudieras, mediante alguna química alienígena, convertir alguna cosa en oxígeno, del cual no te han dejado lo suficiente.

Seguramente podrías abrir la puerta a intervalos para mirar y luego cerrarla antes de que se escapara demasiado calor, pero eso requiere energía física, y la energía física y el ejercicio gastarían el oxígeno. No puedes arriesgarte a mover un dedo excepto cuando no te quede más remedio.

Recuerda al capitán Thorkelsen dándote la mano, diciendo,

- Bueno, señor Thayer... o quizá debería llamarle Bob ahora que ha terminado el viaje y no tenemos que ser tan formales... ahora está solo. Volveré a por usted en treinta y nueve días. Y déjeme decirle que estará completamente listo para volver para entonces.

Pero Thorkelsen no había supuesto ni remotamente cuán listo iba a estar.

Tú le sonreíste y dijiste:

- He pasado algo de contrabando, capitán. Una pinta del mejor bourbon que he podido encontrar para celebrar mi alunizaje. ¿Qué tal si se viene conmigo a la cúpula y se toma una copa?

Él sacudió la cabeza, lamentándolo.

- Lo siento, Bob, pero órdenes son órdenes. Despegamos exactamente una hora después de alunizar. Y es el tiempo suficiente para meterse en un traje espacial y llegar allí... miraremos por babor hasta verle entrar por la puerta de la cúpula. Pero no es tiempo suficiente para que nosotros nos metamos en los trajes, lleguemos allí, volvamos y nos quitemos los trajes a tiempo para despegar. Ya sabe como son los horarios en los negocios.

Sí, sabías cómo eran los horarios en los vuelos espaciales. Y así es como sabías, para bien o para mal, que el Alivio no llegará ni quince minutos antes ni quince minutos después a recogerte aquí. Treinta y nueve días significa treinta y nueve días, no treinta y ocho ni cuarenta.

Así que asentiste y comprendiste. Dijiste:

- Bueno, en ese caso, ¿no podemos abrir la botella aquí y tomar una ronda?

Thorkelsen rió y dijo:

- No veo por qué no. No hay ninguna regla en contra de tomar una copa ahí fuera...

sólo una norma contra transportar licor. Y si ya la ha violado...

Para cinco hombres la pinta supuso un par de copas y después ellos te ayudaron a ponerte el incómodo traje espacial mientras te tomabas la segunda. Y ya no son simples monos espaciales anónimos después de tres días de convivencia en el viaje. Son Deak, Tommy, Ev y Shorty. Pero a Deak, aunque le llamas así para tí, le llamas «Capitán», aunque él te llama Bob ahora. De algún modo, «Capitán» es más adecuado para Thorkelsen que Deak. De todos modos son todos estupendos. Te preguntas si les volverás a ver alguna vez.

II

Pero apartas tu mente del presente y te vuelves al pasado, el pasado distante que puede que haya ocurrido sólo hace unos días. Entras en la esclusa de aire con tu equipaje, dos enormes maletas que apenas podrías haber levantado sobre la Tierra, pero que aquí puedes llevar fácilmente, incluso aunque te sientas incómodo por el traje espacial. Y les dices adiós con un gesto, porque tu visera está cerrada y no puedes hablar con ellos. Y te dicen adiós con la mano también y cierran la puerta interior de la esclusa de aire. Después el aire sale fuera con un silbido, aunque tú no puedes oírlo, y la puerta exterior se abre.

Y ahí está la Luna. La dura superficie de roca está cinco pies más abajo pero no se ha extendido ninguna escala. En la gravedad de la Luna no es necesaria. Lanzas las maletas fuera y las ves caer ligeramente sin romperse y eso te da el valor para saltar también. Caes tan ligeramente que tropiezas y te caes, y sabes que probablemente ellos te están mirando desde babor y riéndose de tí, pero es una risa amistosa y no te importa.

Te levantas y echas un vistazo hacia el lado de babor de la nave, y después coges las maletas y avanzas hacia la cúpula, a sólo cuarenta yardas. Te alegras de tener las pesadas maletas como contrapeso. Incluso cargando con ellas pesas menos que en la Tierra y tienes que elegir cuidadosamente tu camino sobre la rugosa roca ígnea.

Alcanzas la puerta exterior de la cúpula, que es una proyección que se parece a la entrada de un iglú esquimal, y abres la puerta, te vuelves, les saludas con la mano, y ellos te devuelven el saludo.

No pierdes el tiempo, porque quieres llegar dentro mientras ellos estén allí. Si la esclusa de aire se atasca (no es que lo hagan a menudo, te has asegurado), o si algo va mal dentro, quieres salir de nuevo a tiempo de hacerles una señal o de avisarles. Uno de ellos permanecerá a babor hasta que despeguen, lo que ocurrirá en unos diez minutos.

Echas una última mirada a la cúpula desde fuera, tiene unos veinte pies de alto y

cuarenta de diámetro. Parece grande, pero parecerá pequeña desde dentro después de que estés allí un rato. Las cabinas de abastecimiento y el jardín hidropónico ocupan bastante espacio, y de lo que queda la mitad lo ocupa la zona de vivienda y la otra mitad la zona de trabajo.

Entras por la puerta exterior y la cierras detrás de ti. La pequeña luz que se enciende automáticamente te permite ver la manivela que tienes que girar para hacerla hermética. Tiras de la palanca que hace que el aire silbe en la cerradura. Observas un indicador hasta que muestra una presión atmosférica normal y después abres la puerta interior que lleva a la cúpula propiamente dicha.

Todo está listo para ti. El viaje anterior del Alivio trajo e instaló la Ogden y el resto del equipo que necesitarás. Haces una minuciosa inspección de todo. Tú y tus maletas son todo lo que este viaje ha tenido que traer.

Abres la cerradura interior y entras. Y durante unos segundos crees que te has vuelto loco de remate.

Allí están, los tres. Y no tienes dudas, una vez que sabes que realmente están allí y que no estás viendo visiones, de que son alienígenas con A mayúscula. Son humanoides pero no humanos. Tienen el número correcto de brazos y piernas, e incluso de ojos y orejas, pero las proporciones son diferentes. Miden unos cinco pies de alto, tienen pieles de cuero marrón y no llevan ropa. Son todos machos, son lo suficientemente humanos para poder decirlo.

Dejas caer las maletas que llevas y te vuelves para precipitarte hacia la esclusa de aire. Quizás puedas salir para hacer una señal al Alivio a tiempo. ¡Dios santo, no puede marcharse! Estos son los primeros seres extraterrestres y esta es la mayor noticia de todos los tiempos. Tienes que llevar esa noticia a la Tierra.

Esto es más importante que la primera llegada a la Luna hace diez años, más importante que la bomba atómica veinte años antes, más importante que cualquier cosa. ¿Son inteligentes? Un poco quizás, o no podrían haber entrado por la esclusa de aire. Quieres intentar comunicarte con ellos, quieres hacerlo todo a la vez, pero el Alivio despegará en uno o dos minutos, así que eso va primero.

Te das la vuelta y medio sales por la puerta. Una voz en tu cabeza dice:

- ¡Alto!

Telepatía... ¡son telepáticos! Y esa palabra era una orden... pero si la obedeces o incluso te paras a explicarte el Alivio se irá. Sigues, intentando lanzarles un pensamiento, un pensamiento de urgencia, del hecho de que volverás, de que les das la bienvenida, de que eres un amigo pero que un tren tira de tí hacia fuera. Esperas

que puedan captar ese pensamiento y puedan descifrarlo. O conseguir que no hagan nada aunque no lo entiendas.

Ya casi has atravesado la puerta, la puerta exterior. Algo te detiene. No puedes moverte, te estás debilitando. Cuando el suelo tiembla bajo tus pies te das cuenta de que la nave está despegando. Es demasiado tarde.

Tratas de darte la vuelta pero no puedes moverte. Y cada vez estás más débil. Te desmayas y caes. No sientes el golpe contra el suelo.

Recobras la consciencia y estás tirado en el suelo. Te han quitado tu traje espacial. Estás mirando sobre ti a una cara inhumana. No es necesariamente una cara malvada, pero sí es inhumana.

El pensamiento entra en tu mente.

- ¿Estás bien?

No es un pensamiento tuyo.

Intentas ver si estás bien. Crees que lo estás excepto porque te cuesta respirar... como si no hubiera bastante oxígeno en el aire.

El pensamiento dice:

- Hemos bajado el contenido de oxígeno para ajustarlo a nuestros metabolismos. Noto que es incómodo para ti pero no será fatal. Percibo que en lo demás no estás herido.

La cabeza se gira, y el pensamiento se dirige a otra parte pero todavía lo captas.

- Camelon - dice -, me debes cuarenta unidades por esa apuesta. Eso reduce el total que te debo por hoy a setenta unidades.

- ¿Qué apuesta? - piensas.

- Aposté con él que necesitarías más oxígeno que nosotros. Eres libre de incorporarte y moverte por aquí si lo deseas. Os hemos registrado a ti y al lugar en busca de armas.

Te sientas, estás un poco mareado.

- ¿Quiénes sois? ¿De dónde venís? - preguntas.

- No hace falta que hables en voz alta - dice el pensamiento -. Podemos leer tu mente. Tu mente más limitada puede leer los nuestros sólo cuando deseamos permitirte...

como ahora. Mi nombre es Borl. Mis compañeros son Camelon y David. Sí, percibo que el nombre de David es muy común entre los tuyos también. Es una coincidencia, por supuesto. Pertenecemos a la raza de los Tharn. Venimos de un planeta de un sistema muy distante. Por razones de nuestra propia seguridad no te diré de dónde o lo lejos que está en relación con tu propio sistema. Tu nombre es Bobthayer. Eres del planeta Tierra, del cual este planetoide es un satélite.

Tú asientes, un gesto inútil. Te pones en pie, un poco débil, y miras a tu alrededor. El más grande de los alienígenas capta tu mirada y tú captas el pensamiento.

- Soy Camelon. Soy el líder.

Así que piensas:

- Encantado de conocerte, amigo. - Miras al otro y piensas -: A ti también, David. - Te das cuenta de que puedes diferenciarlos. Camelon es unas pulgadas más alto que los otros. David tiene la nariz torcida, bueno, supones que es su nariz. Borl, el que estaba inclinado sobre ti cuando recuperaste la consciencia, tiene una cara más agradable que los demás. Su piel es más oscura y con un aspecto más curtido.

Probablemente es mayor que los otros.

- Sí, soy mayor - el pensamiento entra en tu mente. Te asusta. Tienes menos privacidad que en un baño turco.

- Diez unidades, David. Me debes diez unidades. - Reconoces que es el pensamiento de Camelon. No sabes cómo puedes reconocer un pensamiento tan fácilmente como reconoces una voz, pero puedes. Te preguntas por qué David le debe a Camelon diez unidades.

- Le aposté que serías amistoso. Y lo eres. Te repele un poco nuestra apariencia física, Bobthayer, pero a nosotros también la tuya. De todos modos, no albergas pensamientos inmediatos de violencia contra nosotros.

- ¿Por qué debería? - te preguntas.

- Porque tendremos que matarte antes de irnos. Sin embargo, dado que eres inofensivo, nos agradará dejarte vivir hasta entonces para poder estudiarte.

- Eso está bien - dices.

- Qué raro, Camelon - piensa Borl -, que pueda decir una cosa en voz alta y pensar otra. Debemos recordarlo si por casualidad alguna vez hablamos con cualquiera de estas personas por medio de cualquier comunicación a distancia. Mienten como los

primitivos del cuarto planeta de Centauri.

- Vosotros no mentís - piensas -, pero asesináis.

- Es asesinato sólo matar a un Tharn. No a un ser inferior. El universo se hizo para los Tharn. Las razas inferiores los sirven. Me debes diez unidades más, David. Su miedo a morir es mayor que el nuestro a pesar de que nuestras vidas duran mil veces más que la suya. Lo sentiste cuando supo que debíamos matarle.

- Y es extraño. En cualquier punto del universo el miedo a la muerte es proporcional a la duración de la vida. Bueno, eso hará más fácil conquistar la Tierra, su planeta, si tienen miedo a morir. Ah, no tan fácil... percibo lo que piensa ahora. Lucharían.

De repente desearías que te hubieran matado en vez de desnudar tus pensamientos de ese modo. ¿O hay algún modo de que tú puedas matarlos?

- No lo intentes - piensa Camelon para ti -. No tienes armas y aunque somos más pequeños que tú somos igual de fuertes. Además, cualquiera de nosotros puede paralizarte con su mente... o dejarte inconsciente.

- Nosotros, de hecho, no usamos armas físicas. La idea nos resulta repugnante. Sólo luchamos con nuestras mentes, tanto en combate individual como cuando conquistamos una raza inferior. Sí, percibo que estás pensando que ésta sería una información que tu raza querría saber. Desafortunadamente no vivirás para prevenirlos.

- Camelon... - pensó Borl -, te apuesto veinte unidades a que somos más fuertes físicamente que él.

- La acepto. ¿La prueba? Ah, vino cargando con esas dos maletas, una en cada mano, fácilmente. Levántalas.

Borl lo intentó. Pudo y lo hizo, pero con cierta dificultad.

- Tú ganas, Camelon.

Tú piensas cuánto le gusta a esta... bueno, supones que son gente, de algún modo... hacer apuestas. Parece que hacen apuestas con todo.

- Lo hacemos - pensó Borl -. Es nuestro mayor placer. Percibo que vosotros tenéis otros además del juego. Apostar en un millar de formas es nuestra pasión y nuestro modo de relajarnos. Todo lo demás que hacemos tiene un propósito. Sí, percibo que tenéis otros placeres... escapáis de la realidad mediante estimulantes, narcóticos, leyendo...

- Sentís placer con el necesario acto de la reproducción, y disfrutáis de las competiciones de velocidad y resistencia, tanto como participantes como espectadores, disfrutáis con el sabor de la comida, mientras que para nosotros comer es desagradable pero un mal necesario. Y lo más ridículo de todo es que os gusten los juegos de habilidad aunque no haya ninguna apuesta por medio.

Tú conoces todo sobre ti y lo que te gusta. Pero, ¿disfrutarás de algo de nuevo?

- No, lo sentimos, pero no.

¿Lo sienten? Quizás si los coges por sorpresa...

Pero no. De repente estás paralizado. No puedes moverte aunque realmente lo intentes. No puedes actuar antes de pensar. Y es inútil de otro modo. La parálisis acaba en el minuto en que lo piensas.

Te puedes mover de nuevo, pero nunca has estado más desamparado en tu vida. Si tan sólo pudieses levantar tu brazo y pulsar...

Puedes... y entonces te das cuenta de que es demasiado tarde. Los alienígenas se han ido y tú estás aquí sólo y muriendo, aunque quizás estás delirando un poco y estás aquí ahora y no entonces, y esa parte ha terminado. Todo ha terminado excepto la muerte... y la esperanza de que no morirás, de que tu apuesta funcionó. Seguro, tú también puedes jugar.

Intentas recobrar el aliento y sientes retortijones y frío y hambre y sed, porque apenas te han dejado suficiente de todo para sobrevivir, y entonces, como ellos pensaron y quizás con razón, han dejado todo en tu contra durante treinta y nueve días de infierno, y te han dejado a solas para morir sin ni siquiera un libro para leer. Pero tienes que mantener tu mente clara por si por un milagro sobrevives.

Y de repente te das cuenta de que puedes saber cuánto tiempo ha pasado y cuánto falta. Decidiste, cuando tu mente aun estaba lo suficientemente clara para decidir cosas, dividir la comida en treinta y nueve porciones iguales, así como el agua, y consumir una porción cada día.

Esto fue una buena idea los dos primeros días, pero después te olvidaste una vez de dar cuerda a tu reloj y se paró, y cuando le diste cuerda estabas demasiado nervioso y enfadado contigo mismo, y además sentías más dolor del que podías soportar y le diste cuerda con demasiada fuerza y rompiste el resorte.

Y ahora no tenías modo de saber la hora y decidiste adoptar el sistema de comer sólo cuando tuvieras tanta hambre que no pudieras resistirlo... y entonces no comer nunca

más de la mitad de la comida del día por vez, y no beber más de la mitad de la ración de agua.

Y piensas, esperas, que lo has mantenido incluso en periodos en los que sentías que delirabas, y no estabas seguro de dónde estabas o qué estabas haciendo. Pero cuánta comida y agua queda sería al menos una pista de cuánto tiempo ha pasado.

Sales del catre y gateas (caminar supondría un desgaste de energía excesivo aunque estuvieras lo bastante fuerte para hacerlo), hasta donde están los víveres y el agua. Hay veinte raciones de cada... ha pasado casi la mitad del tiempo. Y es una buena señal que las raciones sean iguales. Si comieras y bebieras todo lo que quisieras en tu delirio es bastante probable que hubieras consumido un mayor número de raciones de comida y agua.

Las miras y decides que puedes esperar un poco más, así que gateas de vuelta al catre. Te quedas tumbado tan quieto como puedes. ¿Puedes vivir otros veinte días? Tienes que hacerlo.

Hubo aquel fogonazo en su mente de Camelon, el líder. Fue un accidente, algunas barreras bajaron. Pasó justo después de que te mostraran lo indefenso que estabas y te hubieran quitado la parálisis.

Alguna barrera cayó y viste no sólo sus pensamientos superficiales, sino en lo profundo de su mente. ¿Cuánto duró? Un segundo quizás; y entonces Borl lanzó una advertencia mental a Camelon y la barrera volvió de repente y sólo mostró sus pensamientos superficiales, y éstos eran de enfado y disgusto consigo mismo por haber sido tan descuidado.

III

Pero un segundo había sido suficiente. Los Tharn eran del único planeta de un sol del tipo del nuestro a unos diecinueve años luz del sol, al norte de él, en algún punto cerca de la estrella polar. Su brillo natural era un poco inferior al del sol.

Dados estos datos, la distancia aproximada, la dirección aproximada, el brillo aproximado, una pequeña investigación, una muy pequeña investigación mostraría nuestro nombre para esa estrella. Su nombre para ella era Tharngel. Y los Tharn, los habitantes del único planeta de Tharngel, buscaban otros planetas por los que extenderse.

Habían encontrado algunos, pero no muchos. Nuestro sol fue todo un descubrimiento para ellos, porque había dos planetas adecuados para que los ocuparan; Marte, con un poco menos de aire del que requerían, y la Tierra con un poco más. Pero ambos factores podían ajustarse. Este tipo de planetas, planetas con una atmósfera de

oxígeno, era extremadamente raro. Especialmente con soles del tipo del nuestro, y necesitaban la radiación de un sol como el nuestro para sobrevivir.

Así que volvían a su propio planeta para informar y una flota vendría para tomar posesión de los planetas.

Tampoco han dejado por ahí sus armas siendo sólo mentales. Sus naves no tenían armas y ellos mismos no iban armados. Mataban mediante el pensamiento. Individualmente podían matar a corta distancia. En grupos grandes, uniendo sus mentes en un único pensamiento mortal colectivo, podían matar a muchas millas de distancia.

También viste otras cosas en la mente de Camelon. Todo lo que te habían dicho era verdad, incluyendo el hecho de que no podían mentir, incluso apenas podían entender el concepto de mentira. Y el juego era su único placer, su única debilidad, y su única pasión. Su único código de honor era el juego, aparte de esto eran tan impersonales como máquinas.

Incluso tenías un par de pistas, muy pequeñas, de cómo funcionaba ese pensamiento mortal. No lo bastante para hacerlo tú mismo, pero... bueno, si tuvieras el suficiente tiempo y una ayuda experta para hacerlo funcionar...

Con la ayuda, digamos, de todos los científicos, los psicólogos, psiquiatras y médicos de la Tierra, se podría desarrollar una nueva ciencia en cuarenta años. Con las pocas pistas que podías darles y el conocimiento de que tenía que haber una defensa y una contraofensiva, especialmente una defensa si la Tierra no iba a ser una colonia de Tharn, los mejores cerebros de la Tierra debían de poder ser capaces de hacerlo en cuarenta años.

- Podrían hacerlo en ese plazo - un pensamiento, un pensamiento de Camelon, llega a tu mente -. Pero tú no estarás allí para darle esas pistas y contarles a qué armas ofensivas temer. O el momento en que ocurrirá.

- Sabrán que algo ha ocurrido si me encuentran aquí muerto - piensas.

- Por supuesto. Y como nos hemos llevado tus libros y aparatos para estudiarlos, sabrán que seres del exterior han estado aquí. Pero no conocerán nuestros planes, nuestras capacidades o de dónde venimos. No desarrollarán esa defensa en la que has estado pensando.

- Mejor que no te vuelvas a arriesgar con él - piensa Borl para Camelon.

- Tienes razón. Mírame, Bobthayer. - Le miras y sus ojos parecen crecer de repente monstruosamente y no puedes moverte, aunque no es el mismo tipo de parálisis que

antes y de pronto te das cuenta de que estás siendo hipnotizado. Camelon piensa:

- Ya no puedes hacernos daño físicamente de ningún modo.

Y no puedes. Es tan simple como eso. Sabes que no puedes y eso es todo. Podrían tumbarse todos en el suelo y echarse a dormir, y tú podrías tener una metralleta en tus manos y no podrías apretar el gatillo ni una vez.

Camelon piensa para Borl:

- No hay manera de que haga nada ahora que le he hecho esto. Podríamos aprender aun muchas cosas importantes de él.

- ¿Elegimos las cosas que nos llevaremos cuando Darl vuelva con la nave?

Te das cuenta de que Darl es uno de ellos y de que ha ido a alguna parte en la nave en la que han venido, lo que explica el hecho de que no hubiera ninguna nave a la vista cuando el Alivio alunizó. Te preguntas adónde ha ido Darl y por qué. Probablemente para cuidar las bases instaladas para los cohetes para Marte mientras los otros estudian los contenidos de la cúpula. Un pensamiento afirmativo casual de David confirma tu suposición.

Camelon piensa para Borl:

- No hay prisa. No volverá hasta dentro de unas horas y esto no nos llevará mucho. Cogemos todos los libros y los aparatos, nada más.

Hay un pensamiento en el fondo de tu mente, e intentas mantenerlo allí. Intentas no pensar en ello. No es realmente un pensamiento... es el pensamiento de que podría ser un pensamiento si te esfuerzas por definirlo, pero no te atreves, porque ellos lo captarían y lo conocerían tan pronto como lo hicieras tú. Deliberadamente piensas en otra cosa. Quizás tu subconsciente lo forme sin que ni siquiera tú te des cuenta del resultado.

Tiene algo que ver con el juego. Dejas de pensar en ello rápidamente. Ninguno de ellos te mira... el pensamiento ha sido demasiado vago para que ellos lo capten. Y no tiene nada que ver con hacerles daño, sabes que no puedes hacer eso ahora.

Te sientas y te aburres. Piensas en aburrirte para que si leen tu mente sólo capten eso. Y realmente te aburres... es lo gracioso del asunto. Estás esperando a que te maten pero todavía faltan horas y no hay nada que puedas hacer al respecto... ni siquiera pensar en ello constructivamente.

Desearías que hubiera algo con lo que llenar el tiempo. A estos tipos les gusta jugar,

¿no? Un juego de póquer, quizás. El bueno y anticuado póquer. ¿Me pregunto si serían buenos en él?

¿Pero cómo podrías jugar al póquer con gente que lee tu mente? El pensamiento:

- ¿Qué es el póquer? - cruza tu mente.

Respondes simplemente pensando en las normas del póquer y el valor de las manos, la excitación del juego y la emoción de echarle un farol. Y después, con tristeza, que será imposible para ellos jugar por culpa de sus habilidades telepáticas.

- Tal y como él lo piensa, Camelon - piensa Borl -, parece tremendamente fascinante. ¿Por qué no podemos intentarlo? Un nuevo juego sería algo maravilloso que llevar a Tharngel, casi tan bueno como las noticias de los dos planetas habitables, si el juego es un éxito. Y podemos mantener alzadas nuestras barreras de segundo grado de manera que ningún pensamiento pueda ser enviado o recibido.

Camelon...

- Es arriesgado con un alienígena.

- Conocemos sus capacidades y son pequeñas. Le has puesto bajo la compulsión de no hacernos daño. Y al más mínimo movimiento suyo podemos bajar las barreras instantáneamente.

Camelon se te queda mirando. Tratas de no pensar pero no puedes dejar de pensar en absoluto, así que te concentras en el hecho de que hay una caja de artículos para el juego en una taquilla, que incluye cartas y fichas. Está ahí porque ocasionalmente esa cúpula ha sido ocupada por dos e incluso tres hombres si el proyecto de investigación en el que estaban involucrados era breve.

- ¿Y el dinero? - se pregunta Camelon -. Entre nosotros podemos usar dinero de Tharn. Tu dinero si... no, no tienes nada, lo percibo, porque pensaste que no te sería útil aquí... y de todos modos a nosotros no nos serviría de nada, ni el nuestro a ti.

Te ríes.

- Os vais a llevar mis libros y equipamiento de todos modos. ¿Por qué no ganarlos si sois lo suficientemente listos? - lo recalcas con el pensamiento de que probablemente son demasiado estúpidos para jugar bien al póquer y que seguramente harían trampas si jugaran. Sientes las oleadas de ira, intraducibles porque no necesitan ser traducidas, la ira es igual en todos los idiomas. Quizás has ido demasiado lejos.

- Trae las cartas - dice Camelon. Te das cuenta de que lo ha dicho en voz alta, en

inglés. Te preguntas... y después te das cuenta de que has estado haciendo todas tus preguntas mentalmente, pero que ésta no ha sido contestada.

Preguntas:

- ¿Habláis inglés?

- No seas estúpido, Bobthayer. Por supuesto que podemos hablar inglés después de haber estudiado tu mente. Y por supuesto que podemos hablar... simplemente es un medio de comunicación tan inconveniente que lo usamos sólo bajo circunstancias especiales como ésta. Hemos subido nuestras barreras, no podemos leer tu mente ni tú las nuestras.

La mesa grande sirve. Borl está contando las fichas. Camelon le dice que te reparta fichas por valor de un millar de unidades por los libros y el equipamiento. Te preguntas cuánto vale una unidad y si te están haciendo trampas, pero nadie contesta ya a tus preguntas no formuladas.

Quizás te están tomando el pelo..., quizás las barreras están realmente levantadas y seguirán así mientras dure el juego. Pensando en ello, seguramente lo estén. El póquer no sería divertido si no. De todos modos no te permites pensar en nada importante, como la razón subconsciente por la que has querido jugar al póquer. Podrían estar poniéndote a prueba aunque procuren mantener sus barreras mientras jugáis.

Empiezas a jugar. Vas primero para mostrarles cómo se hace. Repartes, abren jotas. Nadie lleva y la mano pasa a Borl. Tienes que contestar a algunas preguntas, explicar algunos puntos menores en voz alta. Borl sujeta las cartas de un modo extraño, te preguntas cómo una raza de jugadores no ha descubierto los juegos de cartas.

Nadie te lo explica. Reparte Borl y consigues reinas. Tú abres. Borl y Camelon van. No consigues más reinas pero apuestas veinte unidades. Camelon quiere tres cartas y después de que Borl muestre sus cartas, Camelon habla. Le ha venido un tercer tres para su pareja original y gana la mano.

Muy bien, han cogido la idea, mejor que te concentres en jugar bien. Te concentras. Tienes que hacerlo porque son buenos. Y todo indica que están cogiendo nivel, el mismo que tú. Una vez, con un color incompleto, subes un farol de cincuenta unidades y no te hacen mostrar las cartas aunque David tiene cartas de apertura.

Una vez lanzas un as y robas otro as y un rey para un full. Apuestas cien y Borl iguala con cuatro dieces. La mano casi arruina a Borl. Compra más fichas, y te las tiene que comprar a ti porque todas las fichas han sido compradas antes.

Con lo que las compra resulta ser unos trozos de dos pulgadas cuadradas de algo que parece celofán, pero que es opaco y tiene algo escrito sobre él. El escrito no tiene ni un parecido remoto con el inglés, así que no puedes leer lo que valen, pero aceptas su palabra... su palabra escrita.

Tienes una mala racha. Pierdes todas tus fichas y tienes que usar la moneda que te dio Borl para comprar más a Camelon, que es el que más tiene ahora. Pero durante un rato juegas con cautela para aprender su estilo... ya han desarrollado estilos. Se están acostumbrando al póquer como los gatos a morder.

Borl es un farolero... siempre apuesta más, si es que apuesta, cuando no tiene nada que cuando tiene una buena mano. Camelon se lanza en una dirección u otra cada cuatro o cinco manos, ha llevado en las últimas dos ocasiones y por eso ahora tiene las fichas. David es cauto.

Y tú también durante un rato. Después empiezan a venirte buenas cartas y apuestas. Empiezas a amontonar fichas, y después las unidades de celofán. Darl, el que tenía su nave espacial, vuelve. Hay una interrupción momentánea en la que las barreras se bajan, y tú tienes cuidado de no pensar en nada excepto la excitación del juego mientras le explican lo que es el póquer a Darl. Telepáticamente, porque es más rápido y los chicos tienen prisa por seguir jugando. Darl paga y se une a la partida.

Gana su primera mano y se vuelve adicto. A nadie le importa la hora que es o lo que hay que hacer.

Ahora la apuesta sube a mil unidades cada vez, tantas en una sola mano como las que tenías por todos tus libros y equipamiento. Pero eso no importa, porque tienes cuarenta o cincuenta mil unidades enfrente de ti. Darl se arruina primero, después Borl, tras haber pedido prestado a Camelon tanto como éste ha querido dejarle. Camelon es duro y David consigue seguir subiendo y permanecer.

Pero finalmente lo haces. Tienes todo el dinero y una de las naves Tharn. Y el juego ha terminado. Tú ganas.

¿O no? Camelon se levanta y tú le miras y recuerdas, por primera vez en muchas horas, que es un alienígena.

- Te lo agradecemos, Bobthayer - piensa para ti; ahora han bajado las barreras -. Lamentamos tener que matarte dado que nos has introducido en el más maravilloso de los juegos.

- ¿Y en qué os vais a ir? - piensas para él -. La nave es mía.

- Hasta que mueras, sí. Me temo que la heredaremos de ti entonces.

Se te olvida no hablar.

- Creí que erais jugadores - les dices, a todos ellos, en voz alta -. Creí que teníais honor en cuanto a lo que respecta al juego, si no para otras cosas.

- Lo somos pero...

Borl se olvida y habla en voz alta también.

- Él tiene razón. No podemos llevarnos la nave. La ganó justamente. No podemos...

Camelon dice:

- Tenemos que hacerlo. La vida de un individuo no tiene sentido comparada con el avance de Tharn. Nos deshonraremos a nosotros mismos, pero debemos volver. Debemos informar de estos planetas. Después nos suicidaremos como Tharns deshonrados.

Le miras sorprendido y él te devuelve la mirada, y de repente él baja deliberadamente una barrera en su mente. Ves que realmente dice la verdad. Ellos son jugadores y han jugado y perdido, y asumirán las consecuencias. Realmente se suicidarán por haberse deshonrado... después de haber informado.

Eso te va a hacer mucho bien. Hará veinte años que has muerto para cuando lleguen a su casa. Y no tendrás ni una oportunidad de decirle a la Tierra lo que debería saber, para lo que deberían prepararse en los próximos cuarenta años. Es un empate, pero eso no te ayudará a ti o a la Tierra.

IV

Piensas desesperadamente, buscando una salida. Has ganado y ellos han perdido. Pero tú has perdido también... la Tierra ha perdido. No te importa si te están leyendo la mente o no. Estás buscando desesperadamente una respuesta, cualquiera que te dé una oportunidad. Quizás puedas hacer un trato.

- No - piensa Camelon para ti -. Es cierto que si nos ofreces devolvernos nuestra nave, nuestro dinero, los libros y el equipo a cambio de tu propia vida, que ya habías perdido... podríamos volver honorablemente con nuestro pueblo. Pero tú avisarías a la Tierra. Tal y como has estado pensando hace unas horas, vuestros científicos podrían desarrollar una defensa. Y nosotros seremos traidores a nuestra propia raza si hacemos ese trato contigo, incluso para salvar nuestros honores individuales.

Les miras de uno en uno, a ellos físicamente y a una parte de sus mentes, y ves que

realmente lo creen, todos ellos. Están de acuerdo con su líder de verdad.

Darl piensa:

- Camelon, debemos irnos. Vamos a nuestras muertes, pero debemos irnos. Mátales rápidamente y déjanos completar nuestro deshonor.

Camelon se vuelve hacia ti.

- Espera - dices desesperadamente en voz alta -. Creí que erais jugadores. Si fuerais jugadores me daríais una oportunidad, aunque sea una mínima. Deberíais dejarme con una oportunidad entre diez de sobrevivir. Y a cambio yo os devolveré voluntariamente vuestras posesiones y las mías. De ese modo no estarías robándomelas, no os deshonraríais. No tendrías que suicidaros después de informar.

Es una idea nueva. Te miran. Después, uno a uno, piensan negativas.

- Una oportunidad entre cien - dices. No hay ningún cambio - ¡Una entre mil! Creí que erais jugadores.

Camelon piensa:

- Nos tientas excepto por una cosa. Si te dejamos aquí vivo puedes dejar un mensaje para aquellos que deben volver en treinta y nueve días para recogerte, aunque tú no sobrevivas para reunirte con ellos.

Esa era tu esperanza, pero te han leído la mente. ¡Malditos seres que pueden leer las mentes! De todos modos cualquier oportunidad es mejor que nada. Dices:

- Llevaos todo mi material de escritura.

Borl piensa para Camelon:

- Podemos hacer algo mejor. Pon un bloqueo mental a su habilidad de escribir. Una oportunidad entre mil es pequeña, Camelon, por salvar nuestro honor. Como él dice somos jugadores. ¿No podemos llegar a jugar hasta este extremo?

Camelon mira a David y a Darl. Se vuelve hacia ti y levanta su mano. Pierdes la conciencia.

Te debilitas de repente y completamente. Las luces son tenues. El interior de la cúpula parece diferente. Miras a tu alrededor y te das cuenta que la han despojado de la mayoría de las cosas que había allí. Y solo hay un Tharn en la habitación contigo, Camelon. Te encuentras tumbado en el catre y te sientas y le miras.

Él piensa para ti:

- Te damos una oportunidad entre mil, Bobthayer. Lo hemos calculado cuidadosamente, todo está arreglado. Te explicaré las circunstancias y las posibilidades.

- Adelante - dices.

- Te hemos dejado bastante comida y agua, lo justo para sobrevivir, es verdad, pero no morirás de hambre o de sed si lo racionas con cuidado. Hemos estudiado tu metabolismo con mucha atención. Conocemos exactamente los límites de tu resistencia. Hemos, como sugirió Borl, bloqueado también tu habilidad de escribir para que no puedas dejar ningún mensaje. Eso, por supuesto, no tiene nada que ver con tu oportunidad entre mil de sobrevivir.

- ¿Dónde está la trampa? ¿Dónde está la oportunidad si me dejáis bastante comida y agua? ¿El oxígeno?

- Exacto. Hemos quitado tu sistema de oxígeno y dejado uno de los nuestros. Es más simple. ¿Ves esos trece contenedores de plástico que hay encima de la mesa? Cada uno contiene suficiente oxígeno líquido para suministrarte, pero calculado muy cuidadosamente, suficiente oxígeno para que te dure tres días si tienes mucha precaución y no haces ejercicio de ningún tipo. El oxígeno está en un fluido aglutinante que lo mantiene líquido y deja que se evapore de manera constante y exacta. El fluido aglutinante también absorbe los productos de deshecho. Sólo necesitas abrir un recipiente cada tres días, o siempre que necesites más oxígeno, que será con una diferencia de minutos respecto a los tres días.

Pero, ¿dónde está la trampa?, te preguntas. Trece contenedores, cada uno suficiente para tres días si tienes cuidado, suman treinta y nueve días.

No tienes que preguntarlo en voz alta. Camelon piensa:

- Uno de los contenedores está envenenado. Es un gas inodoro e indetectable que se evaporará con el oxígeno. Es lo suficientemente venenoso para matar a diez hombres de tu peso y resistencia, de tu metabolismo general. No hay ninguna forma de distinguirlo del resto de recipientes sin un equipo extremadamente especial y un conocimiento tecnológico más avanzado que el tuyo. El día que abras ese contenedor morirás.

- Bien - dices -, pero ¿qué oportunidad me da esto, si tengo que usar los trece contenedores para sobrevivir?

- Hay una mínima posibilidad, una que hemos calculado muy cuidadosamente, de que sobrevivas con doce contenedores de oxígeno. Si puedes y escoges los doce apropiados, de lo que tienes una oportunidad entre trece, sobrevivirás. La unión de ambas oportunidades supone una oportunidad entre mil. Ahora nos vamos. Mis compañeros me esperan en nuestra nave.

Él no te dice adiós y tú a él tampoco. Observas la puerta interior de la esclusa de aire cerrarse.

Sigues y miras a los trece contenedores de oxígeno, que parecen todos iguales. El aire es muy delgado y difícil de respirar. Tendrás que abrir uno muy pronto. ¿El incorrecto? ¿El que contiene bastante veneno para matar a diez hombres?

Quizás sería mejor si eligieras éste el primero y acabaras con todo ya. El veneno es inodoro e indetectable, quizás también indoloro. Desearías haber supuesto esto mientras él estaba aquí todavía; te hubiera contestado. Probablemente sea indoloro, ¿o es sólo un deseo?

Contemplas el resto del lugar. No te han dejado nada de valor excepto esos trece contenedores, la comida y el agua. No parece suficiente comida y agua para un periodo más largo. Pero probablemente sea suficiente, aunque lo justo, si lo racionas cuidadosamente. Probablemente han temido dejar un excedente de agua y que pudieras sacar oxígeno de él. Se equivocaron en esto pero no le dieron ninguna oportunidad, excepto una entre mil.

Estás jadeando, respirando como un asmático. Alcanzas un contenedor para abrirlo. Si lo haces hay una oportunidad entre trece de que estés muerto en horas, quizás en minutos. No te dijeron tampoco lo rápido que actúa el veneno.

Retiras tu mano. No quieres correr ni siquiera un riesgo entre trece de morir hasta tener la oportunidad de pensarlo despacio. Vuelves al catre para tumbarte a pensar, porque recuerdas que cada movimiento muscular acorta tus oportunidades.

¿Han pasado por alto algo, cualquier cosa? El tanque de oxígeno de la espalda de tu traje espacial. Te sientas de golpe y buscas y ves que el traje espacial ha desaparecido. No hay ninguna ventaja en la esclusa de aire... el aire que entra cuando empujas la manecilla viene de esa habitación. Y ahora la esclusa está vacía desde la última vez que fue usada para salir.

El jardín hidropónico ha desaparecido. También los tanques de oxígeno de emergencia que estaban en el almacén en caso de fallo de las plantas. Te das cuenta de que te has levantado y estás paseándote arriba y abajo, y te sientas. Acortas tus oportunidades con cada paso que das.

Una oportunidad entre mil, si puedes usar sólo doce de los contenedores de oxígeno que hay, calculas mentalmente, debe haber una oportunidad entre setenta y siete de que vivas. Eso es lo que deben haber calculado. Una oportunidad entre setenta y siete junto con las trece frente a una hace una entre mil.

Pero si pudieras usar los trece contenedores tus oportunidades serían buenas, mejor que nunca. No es una certeza, porque hay siempre la posibilidad de que algo vaya mal, como perder la capacidad de racionar la comida, o más probablemente, el agua, y morir de hambre o sed uno o dos días antes del último día.

Buscas algo con lo que escribir para ver si han cometido algún error en el bloqueo hipnótico. No puedes encontrar nada, pero te das cuenta de que no importa. Tienes un dedo, ¿no? Intentas escribir tu nombre en la pared con tu dedo. No puedes. Conoces tu nombre muy bien... Bob Thayer. Pero no tienes la más mínima idea de cómo escribirlo.

Podrías decir el mensaje si tuvieras una grabadora, pero no tienes ni grabadora ni materiales para, ni por asomo, construir una.

Olvidas dar cuerda a tu reloj, y después, a causa del dolor, le das cuerda demasiado fuerte y rompes o atascas el resorte, y has perdido el sentido del tiempo y después vuelve cuando te das cuenta de que se han terminado la mitad de los suministros y esperas que haya pasado también la mitad de los treinta y nueve días.

Y después te sientes de nuevo enfermo y delirante, y parte del tiempo piensas que estás de vuelta en la Tierra y que sólo has tenido una pesadilla sobre criaturas de un lugar llamado Tharngel y que has soñado dentro de la pesadilla que jugabas al póquer en la Luna y que ganabas.

Dolor, sed, hambre, lucha por respirar, pesadilla. Y después un día comes la última porción de comida y la última ración de agua, y te preguntas si es el día treinta y uno o el treinta y nueve y te tumbas de nuevo y esperas a descubrirlo.

Y te duermes y sueñas que oyes un ruido como el de un terremoto que podría ser del alunizaje del Alivio excepto que sabes que estás soñando y que en tu sueño el aire se vuelve aun más delgado mientras el aire sale de la cúpula a la esclusa que se abre, y el capitán Thorkelsen está de pie allí ante ti y dices:

- Hola, capitán - débilmente y despiertas para descubrir que no estabas realmente dormido y luego te desmayas.

Y cuando recobras la consciencia, hay un buen aire respirable en la cúpula y hay comida esperando a que la comas y bebida esperando a que la bebas. Y los cuatro del Alivio están de pie mirándote con ansiedad.

Thorkelsen te sonríe.

- ¿Qué has estado haciendo? ¿Dónde están todos los libros y el equipo? ¿Qué ha pasado?

- Jugué una partida de póquer - le dices. Tienes la garganta seca, todavía demasiado seca para hablar, pero bebes agua, con cuidado, a pequeños traguitos.

Y después les estás contando la historia, un poco cada vez, mientras tomas pequeños sorbos de agua y comes un poco y comienzas a sentirte humano de nuevo.

Y por el modo como te escuchan y el modo como te observan, sabes que la creen, que te creen incluso si no fuera por las pruebas que hay a su alrededor. Y que la Tierra te creará y que todo irá bien, que cuarenta años es mucho tiempo incluso para desarrollar una nueva ciencia cuando toda la Tierra se ponga a trabajar en ello. Y todavía tienes las pistas para darles por dónde comenzar y tus deudas de juego pagadas. Ganaste la partida después de todo.

Te cansas al cabo de un rato y tienes que parar de hablar. Thorkelsen te mira sorprendido. Dice:

- Pero, Dios mío, hombre, ¿cómo lo hiciste? Todos esos contenedores de oxígeno, si es lo que eran, están completamente vacíos. Y has dicho que había suficiente veneno en uno de ellos para matar a diez hombres. Parece que has perdido treinta libras de peso y que vayas a necesitar meses de descanso antes de poder volver a andar, pero sigues vivo. ¿Se equivocaron al hacer los cálculos o qué?

No puedes mantener los ojos abiertos, tienes que dormir. Pero quizás tengas tiempo de explicarlo.

- Simplemente, Capi - le dices -. Cada contenedor contenía oxígeno suficiente para un hombre durante tres días y uno además contenía suficiente veneno para matar a diez hombres. Pero eran trece contenedores, así que los abrí todos y los mezclé, y volví a rellenar los recipientes, y después abrí uno aproximadamente cada tres días. Así cada minuto, desde la apertura del primero, ha habido diez treceavas partes de suficiente veneno en el aire para matar a un hombre. Durante treinta y nueve días he estado respirando casi veneno suficiente para matarme. Por supuesto el efecto podría haber sido acumulativo y podría haberme matado de todos modos, pero por otro lado, podría crear en mí una inmunidad contra ello. Al parecer ha funcionado de un modo u otro, sólo me he sentido enfermo por ello de un modo constante desde el principio. Pero era mucho mejor que la oportunidad entre mil que intentaron darme, así que lo intenté. Y funcionó.

Vagamente te das cuenta de que Thorkelsen está diciendo algo, pero no puedes

comprender qué es y no te preocupa, porque estás prácticamente dormido ya, el maravilloso sueño que sólo puedes tener cuando respiras aire de verdad con suficiente oxígeno y sin veneno. Vas a dormir durante todo el viaje de vuelta a la Tierra y nunca volverás a salir de ella.