

KORIMBA.COM

STORY IN SPANISH

CORDWAINER SMITH

PLANETA DE ARENA

Ésta es la historia del planeta de arena en sí mismo: Mizzer, el cual perdió toda esperanza cuando el tirano Wedder impuso en él su reino de terror y virtud. Así, llegamos al clímax del romance de Casher O'Neill, de quien se decían cosas extrañas, desde los sangrientos días en que escapó de su ciudad nativa de Kaheer hasta que volvió a Kaheer y terminó el derramamiento de sangre para el resto de sus días.

Mientras tanto, Casher había ido a extraños lugares. Había visitado Pontoppidan, el planeta de piedras preciosas, y había encontrado allí a la hermosa Genevieve. Había errado por extraños caminos. Incluso había ido a Olympia, donde los ciegos agentes paseaban sus ciegos niños a través de las numeradas y cuadradas nubes. Incluso se había aventurado hasta el final de las cosas, el planeta de las tormentas Henriada, donde tornados sin fin destruían todo lo que encontraban a través de los pantanos y solamente el dominio de Murray Madigan permanecía en contra de la ruina ecológica y económica producida por el hombre en su abandono.

En todos los lugares en que Casher había estado, solamente había tenido un pensamiento: liberar a su patria de los tiranos que él mismo había dejado deslizar en el poder cuando habían conspirado contra su tío, el inmençonable Kuraf. Nunca lo olvidó, se hallara despierto o dormido. Nunca olvidó a Gibna. Nunca olvidó a la misma Kaheer, a lo largo del primer Nilo, donde los caballos corrían sobre el césped en la cercana arena. Nunca olvidó el cielo azul de su hogar y las grandes dunas del desierto entre un Nilo y los otros. Recordó la libertad de un planeta construido y dedicado a la libertad. Nunca olvidó que el precio de la sangre es sangre, que el precio de la libertad es la lucha, que el riesgo de la lucha es la muerte. Pero no era ningún loco. Estaba dispuesto, si era necesario, a correr el riesgo de su propia muerte; pero quería que en la batalla hubiera ciertas ventajas a fin de no ser atrapado en su patria, como un conejo en una trampa de acero, por la policía del dictador Wedder.

Y entonces, hacia el final de su camino a través de la vida, encontró la solución a su cruzada sin que se diera cuenta al principio. Había llegado al final de todas las cosas, de todos los problemas, de todas las preocupaciones. Había llegado también al límite de toda esperanza normal.

Se encontró con T'ruth. T'ruth tenía la apariencia de una chiquilla, pero tenía casi un millar de años. T'ruth se veía delicada, femenina, agradable, sin madurez, alerta, inquisitiva, era el repositorio de la personalidad de la fallecida Agatha Madigan: la

fallecida Agatha Madigan había sido la hipnotista y estratega más grande de todas, y había conseguido el terrible nombre de Hechicera de Gonfalon, por la batalla librada en aquel lugar: el lugar era el único sitio en todo el espacio donde una completa flota armada había huido de los fantasmas que surgían de la mente de una mujer sola y resuelta. El lugar estaba condenado: esta cualidad de condena pertenecía ahora a Casher O'Neill, para que hiciera con ella lo que le placiera.

Le placía retornar a Mizzer, entrar en la misma Kaheer, y enfrentarse a Wedder.

¿Por qué no ir? Era su hogar y estaba sediento de venganza. Más que venganza deseaba justicia. Había vivido durante muchos años para ese momento, y ese momento había llegado.

Entró en Kaheer por la puerta norte.

I

Casher llegó a Mizzer llevando el uniforme de un técnico médico del servicio militar del propio Wedder. Había asumido la apariencia y el nombre de un hombre muerto llamado Bindaoud. Casher caminó con nada más que sus manos como armas, y sus manos se balancearon libremente al final de sus brazos. Solamente la firmeza de sus pies, la resuelta gracia con que daba cada paso, traicionaban su propósito. Las muchedumbres en la calle lo vieron pasar, pero no lo vieron. Miraban a un hombre, y no podían darse cuenta de que veían su propia historia caminando paso a paso a través de las variadas calles. Pocos momentos después de que hubiera entrado en la ciudad de Kaheer, Casher O'Neill sabía que estaba siendo seguido. Lo podía sentir.

Miró a su alrededor.

En sus muchos años de lucha y esfuerzos, sobre extraños planetas, había aprendido innumerables reglas en aventuras olvidadas. Estando alerta, sabía lo que era. Era un suchesache. Por el momento, el suchesache había adoptado la forma de un pequeño muchacho retardado, de unos ocho años de edad, que tenía dos rastros de mocos manchados colgando de sus narices, que tenía los labios siempre abiertos listos para replicar con el duro ladrido de la idiotez, que tenía ojos que no enfocaban bien. Casher O'Neill sabía que era un muchacho y a la vez no era un muchacho. Era un instrumento de investigación y búsqueda frecuentemente usado por la policía de los Señores cuando aspiraban a convertirse en reyes o tiranos, un instrumento que cambiaba de forma a forma, de niño a mariposa o pájaro, que se trasladaba con el suchesache y vigilaba la víctima; vigilando, diciendo nada, siguiendo. Odiaba al suchesache y estuvo tentado de lanzar contra él todos los poderes de su extraña mente de manera que el muchacho pudiera morir y la máquina oculta en su interior pudiera perecer. Pero sabía que esto conduciría a una cascada de fuego y derramamiento de sangre. Ya había visto sangre antes de ahora en Kaheer; no tenía deseos de verla otra vez en la

ciudad.

En cambio, detuvo su deliberado paso con el que había seguido su cadencioso camino a través de la calle. Se volvió con calma y afabilidad y miró al muchacho, y dijo al muchacho y a la odiosa máquina dentro del muchacho:

—Ven conmigo, yo voy directo al palacio y te gustará verlo.

La máquina, confrontada, no tuvo elección.

El muchacho idiota puso su mano en la mano de Casher y, de un modo u otro, Casher O'Neill logró continuar la deliberada marcha que había marcado tantos de sus años, mientras guardaba asida la mano del muchacho demente que saltaba a su lado. Casher podía aún sentir la máquina que lo vigilaba desde el interior de los ojos del muchacho. No le importaba; no tenía miedo a las armas; podía detenerlas. No tenía miedo de ser envenenado; podía resistirlo. No tenía miedo al hipnotismo; podía tomarlo y devolverlo. No tenía temor al miedo; había estado en Henriada, había vuelto a casa a través del espacio-tres. No quedaba nada que temer.

Inmediatamente llegó al palacio. El mediodía brillaba en el resplandeciente sol amarillo que cabalgaba los cielos de Kaheer. Las blancas paredes de diseño arabesco permanecían como habían estado durante miles de años. Solamente en la puerta fue detenido y el centinela dudó porque Casher dijo:

—Soy Bindaoud, leal sirviente del Coronel Wedder, y éste es un muchacho de las calles a quien me propongo curar en forma que pueda ofrecer a nuestro buen Coronel Wedder una fidedigna demostración de mis poderes.

El centinela dijo algo a una pequeña caja que reposaba en la pared.

Casher pasó libremente. El suchesache trotaba a su lado. A medida que pasaba por los corredores, adornados con ricas alfombras, militares y civiles yendo y viniendo, se sintió contento. Éste no era el palacio de Wedder aunque Wedder viviese en él. Era su propio palacio. Casher había nacido en él. Lo sabía. Conocía cada corredor.

Los cambios habían sido pocos durante los años. Casher torció a la izquierda y entró en un patio abierto. Percibió el olor de agua salada y la arena y los caballos cercanos. Suspiró un poco por la familiaridad de todo aquello, por la bienvenida que representaba. Torció a la derecha y ascendió interminables escaleras. Cada escalón estaba tapizado con un diseño diferente.

Aquí su tío Kuraf había presidido el arranque de estas mismas escaleras mientras hombres y mujeres, niños y muchachas, le eran traídos para convertirse en juguetes de sus placeres malsanos. Kuraf estaba demasiado gordo para bajar las escaleras.

Siempre dejaba que los cautivos subieran hasta él y su antro de placeres. Casher llegó a la parte superior de las escaleras y torció a la izquierda.

Ahora esto no era un antro de placeres.

Era la oficina del Coronel Wedder. Él, Casher, había llegado allí.

Cuán extraño era llegar a esta oficina, el blanco de todas sus esperanzas, este definido y febril punto en todo el universo por el cual había estado sediento de venganza hasta pensar en volverse loco. Había pensado bombardear esta oficina desde el espacio exterior, o de cortarla con el delgado arco de un rayo láser, o de emponzoñarla con productos químicos, o de asaltarla con tropas. Había soñado en hacer libre a Mizzer incluso al precio de la bella ciudad de Kaheer, de encontrar un pequeño asteroide en alguna parte y de estrellarlo, en una tragedia interplanetaria, directamente en la misma ciudad de manera que ésta, bajo el rugido de ese impacto, hubiera brillado con incandescencia nuclear y se hubiera transformado en un lago venenoso al final de los Doce Nilos. Había pensado en mil maneras de entrar en la ciudad y de destruir la ciudad, solamente con el fin de destruir a Wedder.

Ahora estaba aquí. También estaba Wedder.

Wedder no sabía que él, Casher O'Neill, había vuelto. Menos aún sabía Wedder en quien se había transformado Casher O'Neill, el dueño del espacio, el viajero que viajaba sin naves, el vehículo de extraños instrumentos que ninguna mente había concebido nunca en Mizzer.

Muy calmado, muy relajado, muy tranquilo, muy seguro, la condena que era Casher O'Neill entró en la antecámara de Wedder. Muy modestamente pidió por Wedder.

El dictador le recibió. Había cambiado poco desde la última vez que Casher lo vio: un poco más viejo, un poco más grueso, un poco más juicioso... tal vez todo eso. Casher no estaba seguro. Cada célula y cada filamento de su cuerpo viviente se habían puesto en alerta. Estaba dispuesto a cumplir la tarea por la que los años-luz habían dolido, por la que los mundos habían girado, y sabía que dentro de un instante estaría hecha. Confrontó a Wedder, ofreció a Wedder una sonrisa modesta y segura.

—Vuestro sirviente, el técnico Bindaoud, señor y coronel —dijo Casher O'Neill. Wedder lo miró en forma extraña. Alargó su mano y, cuando sus manos se tocaron, Wedder dijo las últimas palabras que diría por sí mismo.

Mientras se estrechaban las manos, Wedder habló otra vez, y su voz era extraña.

—¿Quién eres?

Casher había soñado que diría: «Soy Casher O'Neill y he venido desde distancias inimaginables para castigarte», o que diría: «Soy Casher O'Neill y he vagado por las sendas de las estrellas durante años y más años para hallar tu destrucción». E incluso había pensado que podría decir: «Ríndete o muere, Wedder; tu hora ha llegado». Algunas veces había soñado que diría: «Mira, Wedder», y entonces le mostraría el cuchillo con el que tomaría su sangre.

Y sin embargo, éste era el clímax, y no ocurría ninguna de estas cosas.

El muchacho idiota con la máquina en su interior estaba tranquilo.

Casher O'Neill estrechó simplemente la mano de Wedder y dijo:

—Vuestro amigo.

Mientras decía esto, lo examinó de arriba a abajo. Podía sentir unos ojos interiores dentro de su propia cabeza, ojos que no se movían dentro de las cuencas en su rostro, ojos que no tenía y con los que no obstante podía ver. Éstos eran los ojos de su percepción. Rápidamente ajustó la anatomía de Wedder, trabajando cinestéticamente, apretando una arteria allí, pellizcando una glándula allá, endureciendo aquí el tejido a través del cual las secreciones de cierto material endocrino tenían que pasar. En menos que necesitaría un doctor ordinario para describir el proceso, había cambiado a Wedder. Wedder había sido sintonizado como una radio con los mandos reajustados, como una nave espacial con sus compuertas arregladas.

El trabajo que Casher había efectuado era menos que el que un piloto hacía en el curso de un aterrizaje ordinario, pero el pilotaje que había efectuado era dentro del sistema bioquímico del mismo Wedder. Y los cambios que había ejecutado eran irreversibles.

El nuevo Wedder era el antiguo Wedder. La misma mente. La misma voluntad. La misma personalidad. Pero esta permutación era diferente. Y su método de expresión era ya un tanto diferente. Más benigno. Más tolerante. Más calmado. Más humano. Incluso un poco corrupto mientras sonreía y decía:

—Ahora te recuerdo, Bindaoud. ¿Puedes ayudar a este muchacho?

El supuesto Bindaoud pasó sus manos sobre el muchacho. El muchacho lloró con dolor y sorpresa por un momento. Se limpió su sucia nariz y el labio superior con la manga de su traje. Sus ojos enfocaron claramente. Sus labios se apretaron. Su cerebro ardió brillantemente mientras sus gastados canales se volvían humanos en vez de idiotas. La máquina suchesache se dio cuenta de que estaba fuera de lugar, y huyó en busca de otro refugio. El muchacho, con su cerebro sin palabras, sin educación aún, permaneció quieto y sollozó de alegría.

—Esto es notable. ¿Es todo lo que tienes que mostrarme? —dijo Wedder, plenteramente.

—Todo —dijo Casher O'Neill—. Pero vos no erais él.

Volvió su espalda a Wedder, y lo hizo con perfecta seguridad. Sabía que Wedder nunca mataría a otro hombre.

Casher se detuvo en la puerta y miró hacia atrás. Por la postura de Wedder podía decir que lo que tenía que hacer había sido hecho. Que los cambios dentro del hombre eran más grandes que el hombre en sí mismo. Que el planeta era libre y que su propio trabajo había sido hecho. El muchacho que había perdido el suchesache, súbitamente asustado, lo siguió con ciego instinto.

Los coroneles y oficiales del estado mayor no supieron si saludar o detenerse cuando vieron a su jefe pararse en la puerta y saludar con la mano, en un gesto de inesperada amistad, a Casher O'Neill mientras Casher descendía los amplios y tapizados escalones, el muchacho dando traspiés detrás de él. En los últimos escalones, Casher miró por última vez al enemigo que se había transformado casi en una parte de sí mismo. Allí estaba Wedder, el hombre de la sangre. Y ahora él mismo, Casher O'Neill, había borrado la sangre y rehecho el pasado, transformando el futuro. Todo Mizzer volvía hacia la franqueza y libertad de que había disfrutado en los tiempos de la vieja República de los Doce Nilos. Continuó caminando, pasando de un corredor a otro y usando atajos hacia los patios, hasta que llegó a la puerta del palacio. El centinela presentó armas.

—Descanse —dijo Casher. El hombre bajó su rifle.

Casher se detuvo fuera del palacio, el palacio que había sido de su tío, que había sido suyo, que en realidad había sido él mismo. Miró al diáfano aire de Mizzer. Miró al sereno cielo azul que siempre había amado. Miró al mundo al que él había prometido que volvería, con justicia, con venganza, con estruendo, con poder. Gracias a las extrañas y sutiles habilidades que había aprendido de la muchacha tortuga, T'ruth, oculta en su propio mundo entre la atormentada atmósfera de Henriada, no había necesitado luchar.

Casher se volvió hacia el muchacho y dijo:

—Soy una espada que ha sido puesta en su vaina. Soy una pistola sin cartuchos. Soy un interruptor sin batería. Soy un hombre, pero estoy vacío.

El muchacho emitió sonidos ahogados y confusos, como si tratara de pensar, de ser él mismo, de aprovechar todo el tiempo perdido cuando era idiota.

Casher actuó impulsivamente. Por curiosidad, dio al muchacho su propio lenguaje nativo de Kaheer. Sintió como se ponían rígidos sus músculos, hombros, cuello, la punta de los dedos, mientras se concentraba en las artes que había aprendido en el palacio de Beauregard, donde la muchacha T'ruth gobernaba casi siempre en el nombre de Señor y Dueño Murray Madigan. Utilizó las artes y memorias que necesitaba. Cogió al muchacho ruda pero firmemente por los hombros. Miró en sus asustados, lacrimosos ojos, y entonces, en una simple ráfaga de pensamiento, dio al muchacho el habla, palabras, memoria, ambición, destreza. El muchacho se detuvo ofuscado.

Al final el muchacho habló y dijo:

—¿Quién soy?

Casher no pudo contestar a eso. Acarició al muchacho en un hombro.

—Vuelve a la ciudad y averígualo. Yo tengo otras cosas que hacer. Tengo que averiguar lo que yo mismo pueda ser. Adiós, y que la paz sea contigo.

II

Casher recordó que su madre aún vivía aquí. La había olvidado a menudo. Hubiera sido más fácil olvidarla. Su nombre era Trihaep y era ella la que había sido hermana de Kuraf. En lo que Kuraf había sido vicioso, ella había sido virtuosa. En lo que Kuraf algunas veces había sido agradecido, ella había sido frugal y cambiante. En lo que Kuraf, aún con todos sus defectos, había adquirido una tolerancia para hombres, cosas e ideas, ella continuaba siendo rígida en unas normas que sus padres le habían inculcado hacía mucho tiempo.

Casher O'Neill hizo algo que había pensado que nunca haría. En realidad, nunca había pensado en hacerlo. Era demasiado sencillo.

Fue a casa.

En la puerta de la casa, la vieja sirviente de su madre lo conoció a pesar del cambio en su rostro y dijo con un terrible temor reverente en su voz:

—Me parece que estoy viendo a Casher O'Neill.

—Uso el nombre de Bindaoud —dijo Casher—, pero soy Casher O'Neill. Déjame pasar y dile a mi madre que estoy aquí.

Entró en el apartamento privado de su madre. Los viejos muebles aún estaban allí, las

pulidas piezas de cien edades, las viejas pinturas y los antiguos espejos, y la gente muerta que él nunca había conocido, representada por sus retratos y sus recuerdos. Se sentía tan fuera de lugar como se había sentido cuando era un muchacho y había visitado la misma estancia, antes de que su tío viniera para llevárselo al palacio.

Su madre entró. No había cambiado.

Casi pensó que ella abriría sus brazos y gritaría con una pasión deliberadamente moderna:

—¡Mi hijo! ¡Mi tesoro! ¡Ven a mí!

Pero no hizo semejante cosa. Lo miró fríamente, como si fuera un completo extraño.

—No te pareces a mi hijo, pero supongo que lo eres. Ya creaste bastantes problemas en tus tiempos. ¿Estás creando disturbios ahora?

—Yo no creo disturbios maliciosos, Madre, y nunca lo he hecho —dijo Casher—, a pesar de lo que puedas pensar de mí. He hecho lo que tenía que hacer. He hecho lo que era justo.

—¿Traicionar a tu tío fue justo? ¿Abandonar a tu familia fue justo? ¿Deshonrarnos a todos fue justo? Debes estar loco para hablar así. He oído que eras un trotamundos, que habías tenido grandes aventuras y habías visto muchos mundos. Eso no crea ninguna diferencia para mí. Eres un hombre viejo. Pareces tan viejo como yo. Yo tuve un hijo una vez, pero ¿cómo podría ser que fueras tú? Tú eres un enemigo de la casa de Kuraf O'Neill. Tú eres uno de los que la hundieron en sangre. Pero vinieron de fuera con sus principios y sus ideas y sus sueños de poder. Y tú te comportaste como un perro de mala ralea. Tú abriste la puerta y dejaste entrar la ruina. ¿Quién eres para que deba perdonarte?

—Yo no pido tu perdón, Madre —dijo Casher—. Ni siquiera pido que lo comprendas. Tengo que ir a otros sitios y tengo otras cosas que hacer. Que la paz sea contigo.

Ella lo miró sin decir nada.

Él continuó:

—Verás que Mizzer es un lugar más agradable para vivir desde que esta mañana he hablado con Wedder.

—¿Hablaste con Wedder? —gritó ella—. ¿Y no te mató?

—No me conoció.

—¿Wedder no te conoció?

—Te aseguro madre, que no me conoció.

—Debes ser un hombre muy poderoso, hijo mío. Tal vez puedas reparar la fortuna de la casa de Kuraf O'Neill después de todo el daño que hiciste y toda la congoja que produjiste a mi hermano. ¿Supongo que sabes que tu esposa ha muerto?

—Eso oí decir —dijo Casher—. Espero que muriera instantáneamente, en un accidente y sin dolor.

—Desde luego fue un accidente. ¿De qué otra forma muere la gente hoy en día? Ella y su esposo probaban una de esas nuevas lanchas, y ésta volcó.

—Lo siento. No estaba allí.

—Lo sé. Lo sé perfectamente, hijo mío. Tú estabas ahí fuera, de manera que tenía que mirar con miedo a las estrellas. Podía mirar hacia el cielo y contemplar al hombre que era mi hijo acechando allí con sangre y ruina. Con venganza sobre venganza acumulada sobre todos nosotros, solamente porque él pensaba que sabía que estaba en lo cierto. Te he tenido miedo por largo tiempo, y he pensado que si nunca te encontraba otra vez te temería con todo mi corazón. No parece ser lo que yo esperaba, Casher. Tal vez pueda quererte. Tal vez pueda amarte como debería una madre. No es que esto importe. Tú y yo somos demasiado viejos ahora.

—No estoy laborando más en esa clase de misión, madre. He estado lo suficiente en esta vieja habitación y te deseo felicidad. Pero también deseo felicidad a bastantes otras gentes. He hecho lo que debía hacer. Tal vez es mejor que te diga adiós ahora y más tarde, tal vez, vuelva y te vea otra vez, cuando ambos de nosotros sepamos más acerca de lo que hemos de hacer.

—¿No deseas siquiera ver a tu hija?

—¿Mi hija? —dijo Casher O'Neill—. ¿Tengo una hija?

—Oh, pobre tonto. ¿No lo supiste después de que te fuiste? Ella llevaba tu hija. Incluso pasó por el viejo sistema del parto natural. La niña hasta se parece en algo a como tú habías sido. En realidad, es bastante arrogante, como tú. Si quieres puedes ir a verla. Vive en la casa que está al lado de la plaza del Dorado Laut, en el área de los peleteros, y el nombre de su marido es Ali Ali. Ve a verla si quieres.

Ella alargó una mano. Casher la tomó como si ella hubiera sido una reina, y besó los fríos dedos. Mientras la miraba en la cara hizo uso aquí también de sus habilidades de

Henriada. Exploró y sintió su personalidad como si fuera un cirujano del alma, pero en este caso no había nada que hacer. Ésta no era una personalidad dinámica, agitándose y luchando y moviéndose contra las fuerzas de la vida y esperanza y desilusión. Ésta era algo diferente, una persona ya fijada en la vida, inmóvil, determinada, rígida aún para un hombre con sus poderes curativos, que podía destruir una flota con sus pensamientos o que podía devolver a la normalidad a un idiota con una simple orden. Podía ver que éste era un caso más allá de sus poderes.

Acarició amistosamente la vieja mano y ella sonrió con calor, no sabiendo lo que esto significaba.

—Si alguien pregunta —dijo Casher—, el nombre que he estado usando es el de Doctor Bindaoud. Bindaoud el técnico. ¿Puedes recordar eso, madre?

—Bindaoud el técnico —repitió ella, mientras lo despedía en la puerta de salida a la calle.

A los veinte minutos estaba llamando a la puerta de su hija.

III

La misma hija contestó a la llamada. Abrió la puerta. Miró al hombre extraño, examinándolo de la cabeza a los pies. Observó la insignia médica en su uniforme. Observó el rango de su categoría. El examen fue hecho astutamente, rápidamente, y ella se dio cuenta de que él no tenía nada que hacer en el barrio de los peleteros.

—¿Quién es usted? —preguntó, rápida y claramente.

—En estas horas y en estos momentos, paso bajo el nombre del experto Bindaoud, un técnico y médico en las fuerzas especiales del Coronel Wedder. Estoy de permiso, pero más tarde, señora, tal vez sepa realmente quién soy, y creo que es mejor que lo oiga de mis labios. Yo soy su padre.

Ella no se movió. Lo más significativo es que ella no se movió lo más mínimo. Casher la estudió y pudo ver el molde de sus propios huesos en la forma de su cara, pudo ver la largura de sus propios dedos repetidos en sus manos. Sentía que las tormentas del deber que lo habían impulsado de tristeza en tristeza, el viento de la conciencia que había mantenido vivos sus sueños de venganza, se habían transformado en algo muy diferente en ella. Esto, también, era una fuerza, pero no la clase de fuerza que él pudiera comprender.

—Ahora tengo niños y preferiría que no los viera. En realidad, usted nunca me ha hecho un favor excepto engendrarme. Nunca me ha hecho nada malo excepto amenazar mi vida desde más allá de las estrellas. Estoy cansada de usted, y estoy

cansada de todo lo que usted haya sido o pueda haber sido. Olvidémoslo. ¿No puede usted irse y dejarme en paz? Yo puedo ser su hija, pero eso es algo que no puedo remediar.

—Como quiera, señora. He tenido muchas aventuras y no tengo intención de contárselas. Puedo ver que usted lleva lo que parece ser una buena vida, y espero que mis acciones de esta mañana en el palacio puedan hacerla mejor. Usted se dará cuenta bastante pronto. Adiós.

La puerta se cerró delante de él, y él caminó otra vez a través del mercado bañado en sol y de los peleteros. Había allí pieles doradas, pieles de animales que habían sido artísticamente grabadas con finas tiras de oro batido de forma que brillasen en el sol. Casher miró hacia arriba y a su alrededor.

«¿Dónde voy ahora?», pensó. «¿Dónde puedo ir cuando ya he cumplido todo lo que tenía que hacer? ¿Cuándo he amado a todos los que quería amar, cuándo he sido todo lo que quería ser? ¿Qué hace un hombre con una misión cuando la misión ha sido cumplida? ¿Quién puede estar más vacío que un vencedor? Si hubiera perdido, aún podría desear venganza. Pero no ha sido así. He vencido. Y no he ganado nada. No he deseado nada para mí de esta ciudad amada. No deseo nada de este mundo amado. No está en mi poder el darlo o tomarlo. ¿Dónde ir cuando no tengo ningún sitio a dónde ir? ¿En qué me convierto cuando no estoy listo para morir y no tengo razón alguna para vivir?».

Entonces le vino a la mente la memoria del mundo de Henriada, con las retorcidas serpientes de sus pequeños tornados. Podía ver la delgada, pálida, sosegada faz de la muchacha T'ruth, y recordó al final qué era lo que ella había tenido en su mano. Era la magia. El signo secreto de la vieja y fuerte religión. Era el hombre muriendo eternamente clavado a dos piezas de madera. Era el misterio detrás de la civilización de todas esas estrellas. Era la emoción de la Primera Unidad Prohibida, de la Segunda Unidad Prohibida, de la Tercera Unidad Prohibida. Era el misterio sobre el que el robot, rata y Copt estaban de acuerdo cuando volvieron del espacio-tres. Sabía lo que tenía que hacer.

No podía encontrarse a sí mismo porque no había nada que encontrar. Él era una herramienta usada. Un recipiente desechado. Él era un pedazo lanzado en las ruinas del tiempo, y sin embargo era un hombre con ojos y cerebro para pensar y con varios poderes insólitos.

Penetró en el cielo con su mente y llamó a una máquina volante pública. «Ven y recógeme», dijo, y la gran máquina, alada como un pájaro, vino planeando sobre los tejados y se posó suavemente en la plaza iluminada por el sol.

—Creo haber oído que Vd. llamaba, señor.

Casher buscó en su bolsillo y sacó su pase imaginario firmado por Wedder, autorizándole a usar todos los vehículos de la república en nombre del servicio secreto del régimen del Coronel Wedder. El sargento reconoció el pase y sus ojos casi se le salieron de respeto.

—¿Puedes llegar al Noveno Nilo con esta máquina?

—Fácilmente —dijo el sargento—. Pero es mejor que primero consiga algunos zapatos. Zapatos de hierro, porque allí el terreno es casi todo de vidrio volcánico.

—Espera aquí —dijo Casher—. ¿Dónde puedo conseguir los zapatos?

—Dos calles más allá. Y mejor que consiga dos botellas de agua también.

IV

En cuestión de momentos estaba de vuelta. El sargento observó cómo llenaba las botellas en la fuente. Miró a su insignia de médico sin ningún recelo y le mostró cómo sentarse en el estrecho asiento dentro de la gran máquina-pájaro. Se ajustaron los cinturones del asiento y el sargento dijo: «¿Listo?», y el ornitóptero desplegó sus alas y la máquina-pájaro se impelió con sus poderosas patas, lanzándose en el aire.

Las enormes alas eran como remos hundiéndose en un vasto mar. Se elevaron rápidamente y pronto estuvo Kaheer debajo de ellos, los frágiles minaretes y la blanca arena con su curso de césped a lo largo del río, y los verdes campos, y aún con pirámides copiadas de algo de la Anciana Tierra.

El piloto hizo algo, y la máquina voló más rápida. Las alas, aunque más lentas que una aeronave a reacción, eran firmes, y se movían con una respetable velocidad a través del extenso desierto árido. Casher aún llevaba un reloj decimal de Henriada, y pasaron dos horas decimales completas antes de que el sargento se volviera, pellizcándole discretamente para despertarlo de la somnolencia en que había caído, gritando algo y señalando hacia abajo. Una cinta de plata, acompañada por dos cintas de verde, errantes a través de un desierto de negrura, brillante y centelleante, con las arenas beige del eterno desierto alargándose a todos los sitios en la distancia.

—¿El Noveno Nilo? —gritó Casher. El sargento sonrió con la sonrisa de un hombre que no ha oído nada pero desea ser obsequioso, y el ornitóptero picó con súbita brusquedad hacia donde el río torcía. Unos pocos edificios se hicieron visibles. Eran modestos y pequeños. Verandas, tal vez, para el uso de visitantes. Nada más.

No era incumbencia del sargento hacer preguntas a nadie con órdenes secretas del Coronel Wedder. Ayudó al apretujado Casher O'Neill a salir del ornitóptero, y

entonces, de pie en su asiento, saludó, y dijo:

—¿Algo más, señor?

—No —dijo Casher—. Continuaré mi camino. Si te preguntan quién era, soy el Doctor Bindaoud, y me has dejado aquí siguiendo órdenes.

—Bien, señor —dijo el sargento; y la gran máquina desplegó sus relucientes alas, aleteó, ascendió en espiral, se transformó en un punto y desapareció.

Casher permaneció allí, solo. Totalmente solo. Durante varios años había sido soportado por un sentido de propósito, por el estímulo de hacer algo. Ahora el estímulo y el propósito habían desaparecido, y su vida había desaparecido. El uso de su futuro había desaparecido, y no tenía nada. Todo lo que tenía era el poder último, el acceso a toda mujer que deseara, riqueza más allá de la imaginación normal, salud, y grandes habilidades. Esto no era lo que él quería. Él quería la liberación de todo Mizzer. Pero ya había conseguido todo eso, de modo que ¿qué más quería? Dando casi traspiés se dirigió a uno de los edificios cercanos.

Una voz habló. Una voz de mujer. La voz amistosa de una vieja mujer.

Muy inesperadamente, ella dijo:

—Te he estado esperando, Casher; puedes pasar.

V

Él la miró.

—Te he visto antes —dijo—. Te he visto antes en algún sitio. Te conozco bien. Tú has afectado mi destino. Me hiciste algo y aún no sé quién eres. ¿Cómo podías estar aquí para encontrarme, cuando ni yo sabía que iba a venir?

—Cada cosa a su tiempo —dijo la mujer—, con un tiempo para cada cosa. Lo que necesitas ahora es descansar. Yo soy D'alma, la mujer-perro de Pontoppidan, la que lavaba los platos.

—Ella —dijo él.

—Yo —dijo ella.

—Pero tú... tú... ¿cómo llegaste aquí?

—Llegando aquí —dijo ella—. ¿No es obvio eso?

—¿Quién te envió?

—Estás en parte del camino de la verdad —dijo ella—. Puedes oír un poco más sobre ella. Fui enviada aquí por un Lord cuyo nombre nunca mencionaré, un Lord de la sub-gente, actuando desde la Tierra. Él envió a otra mujer-perro a ocupar mi puesto, y me envió aquí transportada como simple equipaje. Trabajé en el hospital donde te recobraste, y leí tu mente a medida que te recuperabas. Sabía lo que ibas a hacer a Wedder, y estaba bastante segura de que vendrías aquí, al Noveno Nilo, porque éste es el camino que todos los que buscan deben tomar.

—¿Quieres decir —dijo él— que sabes el camino al... —hesitó y luego se zambulló en su pregunta— Sagrado de la Profanidad, el Treceavo Nilo?

—No veo que eso signifique nada, Casher. Excepto que sería mejor que te quitaras esos zapatos de hierro, puesto que aquí aún no los necesitas. Mejor que vengas aquí. Pasa.

Apartó a un lado la cortina de abalorios y entró en el bungalow. Era una simple vivienda oficial de la frontera. Había unos catres aquí y allá, una habitación en la parte posterior que parecía obviamente ser la de ella, un comedor hacia la derecha, una máquina visora, cartas y juegos sobre la mesa. La habitación era asombrosamente fresca.

—Casher, tienes que relajarte —dijo ella—. Y eso es lo más difícil de conseguir. Relajarte, cuando tú has tenido una misión durante tantos años.

—Lo sé —dijo él—; lo sé. Pero saberlo y hacerlo no son la misma cosa.

—Ahora puedes hacerlo —dijo D'alma.

—¿Hacer, qué? —dijo él abruptamente.

—Relajarte, tal como decíamos. Todo lo que tienes que hacer aquí es tener algunas buenas comidas, dormir unas cuantas veces, nadar en el río si lo deseas. He enviado lejos a todo el mundo, y tú y yo tendremos esta casa. Yo soy una mujer vieja, ni siquiera un ser humano. Tú eres un hombre, un verdadero hombre, que ha conquistado un millar de mundos, y que ha triunfado finalmente sobre Wedder. Creo que nos entenderemos. Y cuando estés listo para el viaje, yo te guiaré.

Los días pasaron como ella había dicho que lo harían. Con insistente pero firme afabilidad, ella le hizo jugar pasatiempos. Juegos de niños, simples, con dados y cartas. Una o dos veces él la trató de hipnotizar, de hacerla tirar los dados como él quería. Cambió las cartas en sus manos. Descubrió que ella tenía muy poco poder telepático

ofensivo pero que sus defensas eran magníficas. Ella le sonrió cada vez que lo atrapó tratando de hacer trampas. Y sus trampas fallaron.

Con esta clase de ambiente empezó a relajarse. Ella era la mujer que le había presagiado felicidad en Pontoppidan, cuando él no sabía lo que era la felicidad, cuando él había dejado a la hermosa Genevieve para seguir adelante en su búsqueda de venganza.

Lentamente, la paz, la sencillez, la seguridad, la ingenuidad, la dulce calma de todo eso se le infiltró, y empezó a darse cuenta de la naturaleza de su terapia. No era nada más que lograr calmarlo. Tenía que encontrarse otra vez a sí mismo.

Tal vez era el décimo día, tal vez el decimocuarto, cuando él dijo:

—¿Cuándo partimos?

—He estado esperando esa pregunta y ahora ya estamos listos —dijo ella—. Nos vamos.

—¿Cuándo?

—Ahora mismo. Ponte los zapatos. No los vas a necesitar demasiado, pero tal vez sean necesarios cuando aterricemos. Yo te voy a guiar a través de una parte del camino.

En pocos minutos estaban en el exterior. El río en el que había nadado quedaba más abajo. Un cobertizo que no recordaba haber observado se hallaba al final del terreno de la vivienda. Ella hizo algo en la puerta, quitando un cerrojo, y la puerta se abrió de par en par. Y ella sacó el armazón del motor de un ornitóptero, alas, colas. El fuselaje era solamente una barra de metal. La fuente de energía era como de costumbre una batería nuclear ultraminiaturizada. En lugar de asientos había dos pequeños sillines, como los sillines utilizados en las bicicletas de la vieja, vieja Tierra, que él había visto en los museos.

—¿Puedes hacer volar eso? —dijo él.

—Claro que puedo. Es mucho mejor que caminar sobre trescientos kilómetros de vidrios rotos. Ahora vamos a dejar la civilización. Dejamos la civilización, Casher. Dejamos todo aquello que está sobre los mapas. Vamos a volar directamente al Treceavo Nilo, como tú esperabas hacer.

—Lo sabía —dijo él—. Nunca esperé alcanzarlo tan pronto. ¿Tiene esto algo que ver con el Signo del Pez de que tú me habías hablado?

—Ciertamente, Casher; ciertamente. Pero cada cosa en su lugar. Sube detrás de mí.

Él se sentó sobre el ornitóptero, y éste corrió sobre el suelo con sus altas y elegantes patas mecánicas antes de que el aleteo de sus alas lo levantara en el aire. Ella era mejor piloto que lo había sido el sargento, ella planeaba más y batía menos las alas. Volaban sobre una comarca que él, un nativo de Mizzer, nunca había soñado que existiera.

Llegaron a una ciudad de colores brillantes. Podía ver grandes fuegos ardiendo a lo largo del río, y gente pintada con resplandecientes colores con sus manos levantadas en oración. Vio templos y extraños dioses en ellos. Vio mercados con género que nunca hubiera pensado ver en un mercado.

Ella hizo tomar tierra al ornitóptero, y mientras bajaban de sus sillines éste se elevó por sí mismo y voló retornando en la dirección en que habían venido.

—¿Te quedas conmigo? —dijo Casher.

—Claro que sí. Fui enviada para estar contigo.

—¿Para qué?

—Tú eres importante para los mundos, Casher, para todos los mundos. No solamente Mizzer. En la autoridad de los amigos que tengo, me han enviado aquí para ayudarte.

—¿Qué obtienes con ello?

—No obtengo nada, Casher. Tal vez encuentre mi propia perdición, pero aceptaré lo que venga. Incluso la pérdida de mi propia esperanza si eso te lleva más adelante en tu camino.

—¿Qué es esto? —dijo él.

—¿Esto? ¿No has oído hablar de esto? Ésta es la Ciudad de la Esperanza Perdida. Vamos a visitarla.

VI

Caminaron a través de las extrañas calles. Casi todos los que estaban en ellas parecían hallarse ocupados en prácticas religiosas. Alrededor de ellos flotaba el hedor de los muertos quemados. Había una abundancia universal de talismanes, amuletos de la suerte y objetos funerarios.

Hablando en voz baja, Casher dijo a D'alma:

—Nunca supe que hubiera algo así en este planeta civilizado.

—Obviamente —replicó ella— debe haber bastante gente que cree y se preocupa acerca de la muerte. Hay muchos que no conocen este lugar; si no, habría aquí una multitud. Ésta es la gente que tiene una esperanza equivocada y que no va a ningún sitio, que encuentra su cumplimiento final en esta tierra y bajo las estrellas. Éstos son los que están tan seguros de estar en lo cierto que nunca lo están. Debemos pasar rápidamente a través de ellos, Casher, a menos que nosotros empecemos a creer lo mismo.

Nadie les impidió su camino en las calles, aunque algunos se detuvieron al ver que un soldado, aunque fuera médico, en uniforme, tenía la audacia de ir hasta allí.

Aún se sorprendieron más de que una vieja asistente de hospital, que parecía ser un perro de otro planeta, caminara junto a él.

—Ahora cruzaremos el puente, Casher, y este puente es la cosa más terrible que nunca he visto; porque ahora vamos a llegar a los Jwindz, y los Jwindz se oponen a ti y a mí y todo lo que representas.

—¿Quiénes son los Jwindz? —dijo Casher.

—Los Jwindz son los perfectos. Ellos son perfectos en esta tierra. Pronto los verás.

VII

Mientras cruzaban el puente, un oficial de policía, alto, alegre, vestido con un sencillo uniforme negro, se acercó a ellos y dijo:

—Volved atrás. La gente de vuestra ciudad no es bienvenida aquí.

—Nosotros no somos de esa ciudad —dijo D'alma—. Nosotros somos viajeros.

—¿Adónde vais? —dijo el oficial de policía.

—Vamos al nacimiento del Treceavo Nilo.

—Nadie va allí —dijo el guardia.

—Nosotros vamos allí —dijo D'alma.

—¿Con qué autoridad?

Casher buscó en su bolsillo y sacó una tarjeta genuina. Había rehecho una, merced a

los recuerdos que había retenido en su mente. Ésta era un pase para todos los planetas, autorizado por la Instrumentalidad.

El oficial de policía lo vio y sus ojos se ensancharon.

—Señor y dueño, yo creí que vos erais solamente uno de los hombres de Wedder. Vos debéis ser alguien de gran importancia. Voy a avisar a los eruditos del Salón de la Ciencia, que se halla en medio de la ciudad. Esperad aquí: vendrá un vehículo.

D'alma y Casher O'Neill no tuvieron que esperar mucho. Ella no dijo nada durante todo este tiempo. Su semblante de buen humor y aplomo se oscureció rápidamente. Estaba angustiada por la limpieza y la perfección a su alrededor, por el silencio, por la dignidad de la gente.

Cuando el vehículo llegó, vino con un conductor, tan correcto, tan cuidadoso y tan cortés como el guardia del puente. Abrió y les hizo entrar. Subieron, y fueron transportados silenciosamente a través de las bien cuidadas calles. Casas, cada una de ellas de estética inmaculada. Árboles plantados en la forma en que los árboles deben ser plantados.

Se detuvieron en la plaza en el centro de la ciudad. El chófer salió, dio la vuelta al vehículo y abrió la puerta. Señaló hacia el pórtico del gran edificio y dijo:

—Os están esperando allí.

Casher y D'alma subieron las escaleras a disgusto. Ella estaba disgustada porque tenía cierta intuición de lo que era este lugar, una morada especial para un destino tranquilo y una arrogante finalidad. Él estaba disgustado porque podía darse cuenta de que ella resentía este lugar con cada hueso de su cuerpo. Y él se resentía también.

Fueron guiados a través del pórtico y un patio hasta una gran habitación de conferencias.

En la habitación había sido instalada una mesa circular en preparación de una comida.

Diez hombres atractivos se levantaron para saludarles.

—Tú eres Casher O'Neill —dijo el primero—, el trotamundos. Tú eres el hombre dedicado a este planeta, y apreciamos lo que has hecho por nosotros, aunque el poder del Coronel Wedder nunca llegó hasta aquí.

—Gracias —dijo Casher—. Estoy sorprendido de saber que me conocéis.

—Eso no es nada —dijo el hombre—. Conocemos a todo el mundo. Y tú, mujer, sabes

muy bien que nunca admitimos mujeres aquí. Tú eres la única sub-persona en esta ciudad. Un perro, además. Pero en honor a nuestro huésped te dejaremos pasar. Sentaos si os place. Queremos hablar con vosotros.

Fue servida una comida. Pequeños trozos de carne dulce, frutas frescas, trozos de melón, seguidos de bebidas armoniosas que aclaraban la mente y la estimulaban, sin intoxicar ni drogar.

El lenguaje de su conversación era claro y elevado.

Todas las preguntas fueron contestadas rápidamente, sin vacilaciones y con absoluta claridad.

Finalmente, Casher se decidió a preguntar:

—No he oído hablar de vosotros, los Jwindz, antes de ahora. ¿Quiénes sois vosotros?

—Nosotros somos los perfectos —dijo el Jwindz más viejo—. Nosotros tenemos todas las respuestas; no hay nada que no sepamos.

—¿Cómo llegáis aquí?

—Somos seleccionados entre muchos mundos.

—¿Dónde están vuestras familias?

—No las traemos con nosotros.

—¿Cómo evitáis los intrusos?

—Si son buenos, eligen quedarse. Si no lo son, los destruimos.

Casher, aún conmovido por su experiencia de haber ejecutado el trabajo de su vida en la confrontación con Wedder en el palacio de Kaheer, dijo sin darle importancia, aún cuando su vida podía estar en juego:

—¿Habéis decidido ya si soy perfecto para unirme a vosotros? ¿O no soy perfecto y he de ser destruido?

El más grave de los Jwindz, un hombre alto, majestuoso, con una gran mata de pelo negro, replicó ponderosamente:

—Estás forzando nuestra decisión, pero creo que eres algo excepcional. No podemos aceptarte. Hay demasiada energía en ti. Puedes ser perfecto, pero eres más que

perfecto. Nosotros somos hombres, pero yo creo que tú ya eres algo más. Casi una máquina. Tú eres gente muerta. Eres la magia de viejas batallas viniendo a atacarnos. Estamos todos un poco temerosos de ti, y a pesar de ello no sabemos qué hacer contigo. Si permanecieras aquí un poco, si te calmaras, podríamos darte esperanza. Sabemos perfectamente bien cómo llama a nuestra ciudad esa mujer-perro que te acompaña: la llama el suburbio de la Esperanza Perdida. Nosotros la llamamos Jwindz Jo, en memoria del antiguo Reino de los Jwindz, que alguna vez existió sobre la vieja Tierra. Por esto, creemos que ni podemos matarte ni aceptarte. Nosotros pensamos, ¿no es verdad, señores?, que vamos a ayudarte en tu camino como no hemos ayudado a ningún otro viajero. Y que vamos a enviarte, entonces, a un lugar que muy poca gente puede atravesar. Pero tú tienes la fuerza y, si vas al nacimiento del Treceavo Nilo, la vas a necesitar.

—¿Necesitaré la fuerza? —dijo Casher.

El primer Jwindz que los había recibido en la puerta dijo:

—Ciertamente vas a necesitar la fuerza si vas a Mortoval. Podemos resultar peligrosos para el neófito. Mortoval es peor que peligroso. Es una trampa mucho peor que la muerte. Pero ve si debes hacerlo.

VIII

Casher O'Neill y D'Alma llegaron a Mortoval con un monorraíl que corría sobre un alto cable a lo largo de pintorescas gargantas montañosas, elevándose sobre dos series de picos dentados y descendiendo finalmente hacia otra curva en el mismo río, el ilegal y olvidado Treceavo Nilo.

Cuando el vehículo se detuvo salieron. Nadie los había acompañado. El vehículo, sostenido en su lugar por giróscopos y brújulas, se encontró relevado de su peso y retornó a su punto de partida.

Esta vez no había ninguna ciudad: solamente un gran arco. D'alma se pegó a él. Incluso tomó su brazo y se lo puso alrededor de sus hombros como si necesitara protección. Lloriqueó un poco mientras caminaban hacia una baja colina y alcanzaban finalmente el arco.

Pasaron el arco y una voz, que no estaba hecha de sonido, les gritó:

—Soy la juventud y soy todo lo que habéis sido o podáis ser. Sabed esto ahora, antes de que os muestre más.

Casher era valeroso y esta vez se hallaba jovialmente desesperado, de modo que dijo:

—Yo sé quién soy. ¿Quién eres tú?

—Yo soy la fuerza del Gunung Banga. Yo soy el poder en este planeta que mantiene a todos y que asegura el orden que persiste entre las estrellas, y promete que los muertos no deben caminar entre los hombres. Yo sirvo al destino y la esperanza del futuro. Pasa si piensas que puedes.

Casher buscó en su mente y encontró lo que quería. Encontró la memoria de una muchacha de once años, T'ruth, que había estado casi un millar de años sobre el planeta Henriada. Una chiquilla suave y dulce en el exterior, pero inteligente y formidable y terrible más allá de lo increíble en los poderes que poseía, los cuales habían sido grabados en ella.

Mientras pasaba el arco proyectó imágenes verdaderas aquí y allí. Por eso él no era ya sólo una persona, sino una multitud. Y la máquina y el ser viviente que se escondía detrás de la máquina, el Gunung Banga, podían verlo obviamente a él y podían ver a D'alma caminando, pero la máquina no estaba preparada para reconocer viejas multitudes de muchedumbres gritonas.

—¿Quiénes sois vosotros que venís por miles aquí ahora? ¿Cuáles son esas multitudes que son dos personas? Os percibo a todos, los luchadores y las naves y los hombres sangrientos, los buscadores y los olvidados. Incluso hay un Antiguo Nor-Australiano renunciante, y el gran capitán Go-Tree, y hay incluso un par de hombres de la vieja Tierra. Todos estáis andando a través de mí. ¿Cómo puedo contender con vosotros?

—Haz que seamos nosotros —dijo Casher firmemente.

—Conviértete en ti —replicó la máquina—. Sé tú mismo. ¿Cómo puedo hacer que tú seas tú cuando no sé quién eres, cuando tú pasas como fantasmas y confundes mis computadores? Hay demasiados, repito. Hay demasiados de vosotros. Está ordenado que debéis pasar.

—Si está ordenado, déjanos pasar entonces. —Súbitamente, D'alma se irguió erecta y orgullosa.

Pasaron.

—Has conseguido que pasemos —dijo ella.

Ciertamente habían pasado más allá del arco, y allí, detrás del arco, se extendía la apacible orilla de un río con botes a lo largo de la ribera, sus remos arriados a bordo.

—Esto parece ser lo inmediato —dijo Casher O'Neill.

D'alma afirmó:

—Yo soy tu perro, señor. Iremos donde quieras.

Subieron a un bote. Ecos de tumulto les llegaron desde el arco.

—Adiós a los disturbios —decían los ecos—. Si hubieran sido gente habrían sido detenidos, pero ella era un perro y un sirviente que había vivido muchos años en la felicidad del Signo del Pez, y él era un hombre preparado para el combate que había incorporado en sí mismo los recuerdos de adversarios y amigos, demasiado tumultuoso para ser medido en un detector, demasiado complejo para ser analizado por ningún computador.

En el otro lado, incluso había un muelle. Casher ató el bote al muelle, y ayudó a la mujer-perro en su camino hacia los edificios que se veían detrás de algunos árboles.

IX

—He visto imágenes de este lugar —dijo D'alma—. Ésta es la Kermesse Dorgueil, y aquí podemos perder nuestro camino porque éste es el lugar donde todas las cosas felices de este mundo vienen al mismo tiempo, pero donde el hombre y las dos piezas de madera nunca se filtran. No veremos a nadie triste, nadie enfermo, nadie loco; todos están disfrutando de las cosas buenas de la vida. Tal vez yo también disfrute. Que el Signo del Pez me ayude a no convertirme en perfecta demasiado pronto.

—No lo serás —prometió Casher.

No había ningún guardia a la puerta de esta ciudad. Pasaron al lado de algunas gentes que parecían estar paseando fuera de la villa. Dentro de la ciudad se dirigieron a lo que parecía ser un hotel o una posada o un hospital. De cualquier modo, era un lugar donde otras gentes obtenían comida.

Un hombre salió y dijo:

—Vaya, esto es algo nunca visto. No sabía que el Coronel Wedder dejaba ir tan lejos a los oficiales, y en cuanto a ti, mujer, no eres siquiera un ser humano. Sois una extraña pareja y no estáis enamorados el uno del otro. ¿Qué puedo hacer por vosotros?

Casher buscó en su bolsillo y lanzó al aire, frente al hombre, varias monedas con denominación de cinco créditos.

—¿Significa algo eso? —dijo Casher.

—¡Oh! —dijo el hombre, cogiéndolas entre sus dedos—, ¡podemos usar el dinero! Lo

usamos ocasionalmente para cosas importantes; no necesitamos el vuestro. Aquí vivimos bien y tenemos una vida tranquila, no como esos dos lugares al otro lado del río que se apartan de la vida. Todos los hombres que son perfectos no son más que charlatanes. Se llaman a sí mismos Jwindz, los perfectos. Bien, nosotros no somos tan perfectos. Nosotros tenemos familias y buena comida y buenos vestidos, y nos llegan las últimas noticias desde todos los mundos.

—Noticias —dijo Casher—. Yo creía que eso era ilegal.

—Nosotros lo tenemos todo. Os sorprendería saber lo que tenemos aquí. Éste es un lugar muy civilizado. Pasad. Éste es el hotel de los Cisnes Cantores, y podéis vivir aquí por todo el tiempo que queráis. Y lo que digo es verdad. Nuestra tesorería tiene recursos inusitados, y puedo ver que vosotros sois gente inusitada. Tú no eres un técnico médico, a pesar del uniforme; y si tu acompañante no fuera más que un perro sub-persona, no habríais llegado tan lejos.

Entraron en un paseo, alto como dos pisos; pequeñas tiendas se alineaban a cada lado del corredor exhibiendo los tesoros de todos los mundos. Los precios estaban marcados y explicados, pero no había nadie en las tiendas.

El olor de buena comida llegó desde el fresco comedor del mesón.

—Venid a mi oficina y beberemos algo. Mi nombre es Howard.

—Ése es un antiguo nombre terrestre.

—¿Por qué no puedo tenerlo? —dijo Howard—. Yo vine aquí procedente de la vieja Tierra. Yo busqué el mejor de los sitios y la búsqueda me tomó un largo tiempo, y aquí estoy. La Kermesse Dorgueil. Todo lo que tenemos aquí son simples y limpios placeres, solamente tenemos aquellos vicios que ayudan y soportan, nosotros cumplimos lo posible, desechamos lo imposible, vivimos la vida, no la muerte. Nuestra conversación es sobre cosas y no sobre ideas. Nosotros no tenemos más que desprecio para esa ciudad detrás vuestro, la Ciudad de los Perfectos, y no tenemos sino piedad para esos santísimos santos que están donde claman tener la Esperanza Perdida, y practican nada más que esa religión depravada. Yo he estado en esos lugares también, aunque tuve que pasar por el exterior de la Ciudad de los Perfectos. Sé lo que son y he venido directo desde la Tierra, y habiendo venido directo desde la vieja Tierra, debiera saberlo. Podéis tomar mi palabra por cierta.

—Yo también he estado en la Tierra —dijo Casher un tanto secamente—. No es tan inusitado.

—¿Tú has estado en la Tierra? —preguntó el hombre deteniéndose con sorpresa—. ¿Quién eres?

—Mi nombre —dijo Casher— es Casher O'Neill.

El hombre vaciló y luego le hizo una profunda reverencia.

—Si vos sois Casher O'Neill, habéis cambiado este mundo. Habéis vuelto, mi señor y dueño. Bienvenido. Ésta es vuestra ciudad. ¿Qué deseáis de nosotros?

—Mirar un poco, descansar un poco, preguntar direcciones para el viaje.

—¿Direcciones? ¿Por qué quiere nadie direcciones para irse de aquí? La gente viene aquí y pregunta direcciones en un millar de lugares para llegar a la Kermesse Dorgueil.

—No discutamos esto ahora —dijo Casher—. Muéstranos las habitaciones, vamos a asearnos un poco. Dos habitaciones separadas.

Howard subió las escaleras. Con un intrincado retorcimiento de su mano abrió dos habitaciones.

—A vuestro servicio —dijo—. Llamadme con vuestra voz; os puedo oír en cualquier lugar del edificio.

Casher llamó una vez pidiendo ropa de dormir, cepillo de dientes, equipo de afeitar. Insistió en que enviaran la peluquera, una mujer de aparente origen terrestre, a atender a D'alma; y D'alma vino a llamar a su puerta y rogó que no la colmara con esas atenciones.

—Tu profunda bondad me ha ayudado mucho. Ahora yo te ayudo un poco a ti.

Tomaron juntos un ligero refrigerio en el jardín situado debajo de sus habitaciones, y se fueron a sus habitaciones y durmieron.

Y fue solamente en la mañana del segundo día que fueron con Howard a la ciudad para ver lo que podían encontrar.

En todos los sitios la ciudad era activa con felicidad. Su población no podía haber sido muy grande, tal vez veinte o treinta mil personas. Casher se paró en un lugar; podía percibir el olor de ozono en el aire. Sabía que la atmósfera había sido quemada, y esto sólo significaba una cosa: naves del espacio yendo o viniendo.

—¿Dónde está el espaciopuerto para la Tierra?

Howard lo miró rápida y agudamente, diciendo:

—Nunca os lo diría si no fuerais el Lord Casher O'Neill. Tenemos un pequeño espaciopuerto allí. Ésta es la forma en que evitamos nuestro tráfico con el resto de Mizzer. ¿Lo necesitáis, señor?

—Ahora no —dijo Casher—. Me preguntaba dónde podía estar.

Llegaron a una mujer que bailaba mientras cantaba al acompañamiento de dos hombres con guitarras arcaicas. Sus pies no tenían la alegría de una danza normal, pero sí la imperiosidad, la compulsión de un significado. Howard la miró apreciativamente; incluso se pasó la punta de la lengua por su labio superior.

—Ella aún no ha hablado de sí misma —dijo Howard—. Y sin embargo, ella es algo completamente inusitado. Una ex-dama que renunció a la Instrumentalidad.

—Eso es ciertamente inusitado. ¿Cuál es su nombre?

—Celalta —dijo Howard—. Celalta, la diferente. Ella ha estado en muchos mundos, tal vez en tantos como vos, señor. Ella se ha enfrentado con peligros. Ha afrontado tantos peligros como los que vos habéis afrontado. Y ¡oh!, mi señor y dueño, perdonadme por decirlo, pero cuando la veo danzando y os veo a vos mirándola, puedo ver un poco en el futuro; y puedo veros a ambos muertos juntos, los vientos haciendo desaparecer lentamente la carne de vuestros huesos. Y vuestros huesos, anónimos y blancos, yaciendo dos valles más allá de este mismo sitio.

—Ésa es una profecía bastante extraña —dijo Casher—. Especialmente viniendo de alguien que no parece ser poético. ¿Qué es eso?

—Parece ser que os veo en el Profundo Lago Seco de Irene la Maldita. Hay un camino desde aquí hasta allí, y alguna gente, no muchos, van allí, y cuando van allí mueren. No sé por qué —dijo Howard—, no me lo preguntéis.

—Ése es el camino al Altar de los Altares —susurró D'alma—. Es el lugar del mismo Quel. Averigua dónde empieza.

—¿Dónde empieza ese camino? —preguntó Casher.

—¡Oh!, lo encontraréis; no hay nada que vos no podáis encontrar. Perdón, mi señor y dueño. El camino empieza justo detrás de aquel brillante tejado de color naranja. —Señaló a un tejado y luego se volvió.

Sin decir nada más, aplaudió a la danzarina, y ella le miró despreciativamente. Howard aplaudió otra vez; ella se paró y se le acercó.

—¿Y qué es lo que quieres ahora, Howard?

—Mi antigua dama —dijo, haciéndole una profunda reverencia—, mi señora, aquí está el señor y dueño de este planeta, Casher O'Neill.

—No soy realmente el dueño y señor —dijo Casher O'Neill—. Solamente lo hubiera sido si Wedder no le hubiera quitado el poder a mi tío.

—¿Debe importarme eso? —preguntó la mujer.

—No veo el porqué.

—¿Tenéis algo más que decirme?

—Sí —dijo Casher, cogiéndola por la muñeca. La muñeca de ella era casi tan fuerte como la suya—. Habéis bailado vuestra última danza, señora, al menos por ahora. Vos y yo vamos a ir a un lugar del que este hombre sabe algo, y él dice que vamos a morir allí y nuestros huesos serán desmenuzados por el viento.

—¿Vos me dais órdenes? —gritó ella.

—Yo os doy órdenes —dijo él.

—¿Cuál es vuestra autoridad? —dijo ella despectivamente.

—Yo —dijo él.

Ella lo miró, él le devolvió la mirada, con su muñeca aún cogida.

—Tengo poderes —dijo ella—. No me obliguéis a usarlos.

—Yo también tengo poderes —dijo él—, y nadie puede obligarme a usarlos.

—No os tengo miedo; mostradlos.

Sintió la estocada de la mente de ella contra la suya como un ramalazo de fuego, su ataque, su huida para liberarse, pero continuó asiendo su muñeca y ella no dijo nada.

Y con su mente respondió a la de ella y reveló los varios mundos, la misma vieja Tierra, el planeta Gema, Olympia y sus ciegos agentes, el planeta de las tormentas Herniada, y un millar de otros lugares que mucha gente sólo sabía por historias o sueños. Y entonces, solamente por un momento, le mostró quién era él, un nativo de Mizzer que se había transformado en un ciudadano del Universo, un luchador que se había transformado en un hacedor. La dejó saber que en su propia mente llevaba los

podere de T'ruth, la muchacha-tortuga, y detrás de T'ruth estaban las personalidades de la Hechicera de Gonfalon. La dejó ver las naves en el cielo, girando y retorciéndose mientras luchaban contra el vacío, porque su mente u otra mente que se había convertido en la suya se lo ordenaba así.

Entonces, con la sorpresa de una repentina visión, proyectó hacia ella las dos piezas de madera, la imagen del hombre en dolor, mientras le gritaba. Lentamente, con la sencilla retórica de la fe profunda, enunció: «Ésta es la llamada de la Primera Unidad Prohibida, y de la Segunda Unidad Prohibida, y de la Tercera Unidad Prohibida. Éste es el símbolo del Signo del Pez. Por esto vas a dejar esta ciudad y vas a venir conmigo, y puede ser que tú y yo nos enamoremos».

Detrás suyo, una voz habló.

—Y yo —dijo D'alma— permaneceré aquí.

Él se volvió hacia ella.

—D'alma, has llegado hasta aquí; has de ir más lejos.

—No puedo, mi señor; yo cumplo mi deber como lo interpreto. Si las autoridades que me enviaron me desean aún, me enviarán a mi sitio de lavar platos en Pontoppidan; si no, me dejarán aquí. Soy temporalmente hermosa y soy rica y soy feliz y no sé qué hacer conmigo misma, pero sé que te he servido tanto como podía. Que el Signo del Pez sea contigo.

Howard se limitó a estar a un lado, sin hacer ningún intento de estorbar o ayudar.

Celalta caminó al lado de Casher como un animal salvaje que nunca hubiera sido capturado.

Casher O'Neill continuó siendo su muñeca.

—¿Necesitamos comida para este viaje? —dijo a Howard.

—Nadie sabe lo que necesitáis.

—¿Debemos llevar comida?

—No veo el porqué —dijo Howard—. Tenéis agua. Siempre podéis volver aquí si tenéis algún contratiempo. No está muy lejos realmente.

—¿Me rescataríais?

—Si insistís en ello —dijo Howard—, supongo que en algún sitio se os socorrería y se os traería aquí. Pero no creo que insistáis en ello, porque ése es el Profundo Lago de Irene la Maldita, y las gentes que van allí no salen de allí, y no quieren comer, y no quieren seguir adelante. No hemos visto nunca a nadie que lograra llegar al otro lado, pero tal vez lo consigáis.

—Yo estoy buscando algo —dijo Casher—. Estoy buscando algo que es más que el poder entre los mundos. Estoy buscando una esfinge que es más grande que la esfinge de la vieja Tierra, armas que corten más agudamente que los lasers, fuerzas que se muevan más rápidamente que los proyectiles. Estoy buscando algo que se lleve mi poder y me devuelva mi simple humanidad. Estoy buscando algo que no será nada, pero algo a lo que pueda servir y en que pueda creer.

—Parecéis ser el hombre adecuado —dijo Howard— para esa clase de viaje. Id en paz, ambos de vosotros.

—No sé realmente quién sois —dijo Celalta—, mi señor y dueño, pero he bailado mi última danza. Comprendo lo que queréis decir. Éste es el camino que nos lleva lejos de la felicidad. Éste es el sendero que deja atrás los buenos vestidos y las tiendas llamativas. No hay restaurantes donde vamos, no hay hoteles, ningún río. No hay creyentes y no creyentes, pero hay algo que sale del suelo y que hace morir a la gente. Pero si vos pensáis, Casher O'Neill, que podéis triunfar sobre ello, yo iré con vos. Y si no lo pensáis, yo moriré con vos.

—Vamos a ir, Celalta. Yo no sabía que seríamos los dos, pero vamos a ir, y nos vamos ahora.

X

Solamente fue necesario andar dos kilómetros para pasar la colina más allá de los árboles, lejos del aire húmedo a lo largo del río y entrar en el seco, pacífico valle, que tenía una limpia y tranquila quietud que Casher no había visto nunca anteriormente.

—¿Es éste —dijo Celalta casi alegremente—, es éste el Profundo Lago de Irene la Maldita?

—Supongo que sí —dijo Casher—, pero propongo que continuemos andando. No es muy grande.

Caminaron.

Mientras caminaban sus cuerpos se hicieron pesados; no solamente llevaban su propio peso, sino el de cada mes de sus vidas. Les pareció que sería una buena decisión el tenderse en el valle y descansar entre los esqueletos, descansar como los otros habían

descansado. Celalta se desorientó. Tropezó, y sus ojos se extraviaron.

Pero no por nada había aprendido Casher O'Neill todas las artes de batalla de un millar de mundos. No por nada había atravesado el espacio-tres. Este valle podía haber sido tentador si él no hubiera deambulado ya por el cosmos con sólo sus ojos.

Sabía cómo salir de allí. Simplemente continuando. Celalta pareció volver más a la vida cuando llegaron a la cumbre de la colina. El mundo entero se transformó súbitamente en diez pasos. Lejos, detrás de ellos, algunos kilómetros tal vez, aún eran visibles los últimos tejados de la Kermesse Dorgueil. Detrás de ellos yacían los blanqueados esqueletos; al frente...

Al frente de ellos estaba el manantial final y el misterio, el Quel del Treceavo Nilo.

XI

No había señales de ninguna casa, pero había frutos y melones y mieses creciendo, y había frondosos árboles al lado de cuevas, y había aquí y allá signos de gente que había estado no hacía mucho. No había señales de nadie viviendo allí en el presente.

—Mi señor —dijo la ex-dama Celalta—; mi señor —repitió—, creo que es esto.

—Pero esto es nada.

—Exactamente. Nada es victoria, nada es el logro, ninguna parte es llegar allí. ¿No veis ahora por qué ella nos dejó?

—¿Ella? —dijo Casher.

—Sí, vuestra fiel compañera, la mujer-perro D'alma.

—No, no lo veo. ¿Por qué dejó esto para nosotros?

—En cierta manera somos Adán y Eva —rió Celalta—. No es para nosotros el sernos dado un dios o sernos dada una fe. Hemos de encontrar el poder, y éste es el más tranquilo y último de los lugares buscados. Los otros eran solamente fantasmas, peligros en nuestra ruta. El mejor modo de hallar la libertad es el de no buscarla, al igual que obtuvisteis completa venganza sobre Wedder haciéndole un poco de bien. ¿No podéis verlo, Casher? Por fin habéis ganado una victoria tan inmensa que ésta hace vanas todas las batallas. Hay comida alrededor nuestro, incluso podemos volver a la Kermesse Dorgueil si necesitamos vestidos o compañía o si queremos saber noticias, pero éste es el lugar en donde yo siento la presencia de la Primera Unidad Prohibida, de la Segunda Unidad Prohibida y de la Tercera Unidad Prohibida. No necesitamos una iglesia para esto; supongo que aún hay iglesias en algunos planetas.

Lo que necesitamos es un lugar para encontrarnos a nosotros mismos y ser nosotros, y no estoy segura de que esta probabilidad exista en otra parte que no sea ésta.

—¿Queréis decir —dijo Casher— que todas las partes son ninguna parte?

—No es eso exactamente —dijo Celalta—. Tenemos algún trabajo que hacer para arreglar este sitio, cuidar de nosotros. ¿Sabéis cocinar? Bien, yo puedo cocinar mejor. Podemos coger algunas cosas para comer, podemos encerrarnos en esa cueva y entonces —entonces Celalta sonrió, su cara más bella de lo que él hubiera creído posible que una cara podía ser— nos tendremos el uno al otro.

Casher se irguió listo para luchar, enfrentándose a la bailarina más bella que nunca había encontrado. Se dio cuenta de que ella había pertenecido antes a la Instrumentalidad, una gobernadora de mundos, un genuino consejero en el destino de la humanidad. No sabía qué extraños motivos habían causado que ella dejase la autoridad y llegase hasta este río difícil de hallar, no señalado en los mapas. Ni siquiera sabía por qué Howard los había unido tan deprisa; tal vez había otra fuerza, una fuerza detrás de la mujer-perro que lo había enviado a su destino final.

Miró hacia Celalta, y entonces miró al cielo y dijo:

—El día se termina; cogeré algunos de esos pájaros si sabéis cómo cocinarlos. Parece que seamos una especie de Adán y una especie de Eva, y no sé si esto es el paraíso o el infierno, pero sé que estáis en él conmigo y que puedo pensar en vos porque no pedís nada de mí.

—Eso es verdad, mi señor, no pido nada de vos. Yo también miro por los dos, no por mí sola. Yo puedo hacer un sacrificio por vos, pero miro a esas cosas que nosotros dos, solamente los dos, obrando juntos, podemos encontrar en este valle.

Él afirmó con la cabeza.

—Mirad —dijo ella—, ése es el mismo Quel; allí el Treceavo Nilo nace en las rocas, y aquí debajo están los bosques. Creo que he oído hablar de esto. Bien, tendremos mucho tiempo. Voy a encender el fuego, pero vos iréis a coger dos de esas gallinas. No creo que sean pájaros salvajes. Creo que son gallinas que otra gente se dejó y han crecido libres después de que los propietarios se fueron...

—O murieron —dijo Casher.

—O murieron —replicó Celalta—. ¿No es un riesgo que ha de correr todo el mundo? Vivamos, mi señor, vos y yo, y encontremos el encanto, la libertad que extraños destinos han arrojado frente a vos y a mí. Vos habéis liberado a Mizzer; ¿no es eso suficiente? Simplemente tocando a Wedder, vos habéis hecho lo que de otra manera

solamente se podría haber conseguido al precio de la batalla y un gran sufrimiento.

—Gracias —dijo Casher.

—Yo pertenecí a la Instrumentalidad, mi señor, y sé que a la Instrumentalidad le gusta hacer las cosas súbita y victoriosamente. Cuando estaba allí, nunca aceptábamos la derrota, pero nunca pagábamos más de lo necesario. El camino más corto entre dos puntos puede parecer una larga vuelta a su alrededor; no lo es: simplemente es la forma más sencilla de llegar allí. ¿Se os ha ocurrido alguna vez que la Instrumentalidad os podría estar recompensando por lo que habéis hecho por este planeta?

—No lo había pensado —dijo Casher.

—¿No lo habíais pensado? —sonrió ella.

—Bien —dijo Casher, desconcertado y sin palabras.

—Soy una clase de mujer muy especial —dijo Celalta—. Ya lo veréis en las próximas semanas. ¿Por qué, si no, creéis que os iba a ser entregada?

Y él no se fue a cazar las gallinas; no en aquel momento. Abrió sus brazos y, con más confianza y menos miedo que había sentido en muchos años, la acogió entre ellos y la besó en los labios. Esta vez no había ninguna cautela secreta en su mente, ninguna promesa de que después de esto tenía que seguir su jornada hacia Mizzer. Había vencido, su victoria estaba tras él, y frente a él no había nada, nada excepto aquel hermoso y poderoso lugar... y Celalta.