



UNIVERSO
CAIDOS

APPROVED
BY THE
COMICS
CODE
AUTHORITY

#1

?€



OUTCAST

M. DAGON

P. MARCHAN



EXTRACCIÓN

¡ PRESENTANDO EL ORIGEN DE OUTCAST !



#001: Extracción

Autor: Magnus Dagon

Ilustración de portada: Pedro Marchán

(Nota del autor: esta historia comienza antes del Anual 01 de Los Caídos, aunque su lectura no es necesaria para seguir el hilo de esta miniserie.)

La nave de carga se acercó lentamente al puerto de embarque y por vez primera Peter Steamhammer pudo hacerse una idea de lo deshabitada que estaba aquella colonia. Quitando la capital y algunas zonas industriales ubicadas en la otra punta del planeta que ni siquiera alcanzaba a vislumbrar desde su posición, todo lo que había no era más que un desierto en el que sólo proliferaban los minerales. SKF era un mundo sin ningún tipo de interés más allá del de la explotación de sus recursos.

Cuando la nave descendió y pudo mirar al cielo, sin embargo, tuvo que verse obligado a rectificar. Tenía un color rojizo lleno de tonos flamígeros, ondulantes y dinámicos, y adoptaba formas que evocaban a las auroras boreales terrestres. Empezó a comprender el interés que muchos turistas tenían por ver un espectáculo así.

Tardaron un buen rato en descargar todos los materiales necesarios para desempeñar su cometido, ya que estaban alojados en lo más profundo de la nave, resguardados en contenedores individuales y a salvo de golpes imprevistos y posibles ataques de piratas espaciales. Pasó revista a los hombres, una de las tareas que como capataz era competencia exclusiva suya, y se dirigieron al muelle de carga, donde dos funcionarios de la colonia les estaban esperando.

—¿Son ustedes los extractores que envía Cronocorp? —preguntó uno de ellos, con voz diplomática y acostumbrada a las relaciones públicas.

—Los mismos. Peter Steamhammer —dijo alargando la mano. El otro sujeto no la estrechó ni se presentó, pero Steamhammer no se sintió ofendido. Sabía que en aquella colonia dicha costumbre se había perdido, al ser tan pequeña y conocerse todo el mundo tan bien.

—Sígannos y no se preocupen por las herramientas. En el muelle se encargarán de llevarlas a la cantera, previa comprobación de los documentos de aduana y el contrato de extracción.



—Wideload, ve con ellos —dijo Steamhammer a uno de sus hombres, de aspecto más enclenque que los demás, ya que se encargaba de las funciones administrativas casi en exclusiva.

En lo que Wideload desaparecía por un pasillo del muelle, Steamhammer y los demás extractores fueron dirigidos a un vehículo deslizante de diez plazas en el que subieron junto con los dos funcionarios. El vehículo ascendió ligeramente para moverse con velocidad por los pasillos del muelle, y una vez tuvo pista libre siguió ascendiendo hasta alcanzar varios metros de altura. Acto seguido puso rumbo directo a la capital, con el cielo rojizo como telón de fondo.

—Curiosa manera de emplear un vehículo deslizante —comentó Steamhammer, que estaba sentado en la parte delantera, junto a los funcionarios. El resto de sus hombres miraban por los cristales o charlaban entre ellos.

—Siendo tan pocos en esta colonia podemos permitirnos el lujo de ampliar el tráfico aéreo a cualquier vehículo con capacidad para el mismo. Por otro lado, el suelo es tan escarpado que resulta más seguro viajar de esta manera.

—¿Escarpado?

—Si estuviera corriendo y cayera de rodillas decenas de púas afiladas le atravesarían las piernas de lado a lado —dijo el otro funcionario, que no había hablado hasta entonces.

La capital de SKF, que era conocida con el mismo nombre que la propia colonia, era lo más parecido que había visto Steamhammer a una ciudad industrializada. Los edificios eran altos como chimeneas de fábricas, y se sucedían en escalas de alturas ordenadas, como peldaños de escaleras. Al mismo tiempo, cuando varios entramados de edificios coincidían, formaban un segundo nivel de calles tan concurridas como las que estaban a ras de suelo.

El destino final del vehículo deslizante era el edificio más alto de la ciudad, sede del gobierno, pero antes de llegar hizo una parada en el hotel más cercano. Allí los hombres de Steamhammer se bajaron junto con el funcionario que apenas había hablado, y el propio Steamhammer y el otro funcionario siguieron solos el camino hasta el edificio. El vehículo regresó de manera automática a la ruta inicial, realizando un par de quiebros extraños en el aire, y prosiguió su camino en diagonal ascendente. Durante el trayecto no hablaron nada, y Steamhammer se limitó a mirar al exterior, como habían estado haciendo otros extractores. Pudo comprobar, mirando otros vehículos que se cruzaban en su camino, que era una práctica habitual que se manejaran de manera automática.



El vehículo deslizante aterrizó casi en lo alto del edificio, en una plataforma situada varios pisos por debajo del punto más alto, y desde la que la parte de edificio que permanecía visible resultaba tan majestuosa como si fuera el todo y no una mera fracción del total. Caminaron a través de una puerta tan grande como para que el propio vehículo entrara a través de ella y se adentraron en los pasillos alfombrados y bulliciosos del edificio. Tras unas cuantas verificaciones y una larga espera, pudieron entrar en el despacho del gobernador Hook.

Steamhammer había escuchado hablar del gobernador Jason Hook, de su carácter altivo y su ansia independentista, pero nunca pensó que podría ser capaz de deducir tales circunstancias de una primera impresión aunque no las hubiera sabido. El gobernador estaba sentado tras un escritorio que estaba al fondo de la estancia, varios peldaños por encima de la zona de la entrada. Todos los ángulos de la sala, además, convergían hacia dicho escritorio, de tal modo que se convertía en el objeto principal a observar. Los dos recién llegados avanzaron hasta la mitad del camino, donde había una alfombra, puesto que en SKF era costumbre sentarse de rodillas ante el gobernador. El funcionario hizo una seña a Steamhammer para que se arrodillara en la alfombra.

—Puedes marcharte —dijo Hook sin levantar la vista—. Gracias.

El funcionario salió de la sala sin decir una sola palabra. A Steamhammer aún le extrañaba aquel tratamiento a veces distante y a veces cordial.

—Ten Jason Hook, supongo —dijo llevando la iniciativa de la conversación.

—Así es. Y usted es Peter Steamhammer, si no me equivoco. Me he tomado la libertad de tratarle de usted, imagino que le resultará menos incómodo.

—Me parece bien, gracias.

—Bien, entonces han venido para realizar una extracción de la cantera de CT3 —dijo Hook examinando unos hololibros que tenía sobre la mesa.

—Así es. Todos los documentos están en regla y su representante ya realizó el acuerdo con el gerente de asuntos externos de Cronocorp.

—En realidad esta visita es una mera rutina, pero ya le habrán contado que aquí en SKF nos gusta sellar personalmente los tratos. Creemos en la cercanía de las personas.

Steamhammer pensó que se trataba de un discurso que, seguro, habría ensayado muchas veces de cara a ofrecer una imagen de la colonia a los extranjeros.



—Hay algo más de lo que me gustaría que habláramos —dijo Steamhammer de repente, casi a punto de levantarse de manera inconsciente.

Hook se pasó los dedos de una mano por la otra, jugueteando con un anillo bastante llamativo que tenía en el dedo índice. Probablemente, pensó Hook, era un distintivo de su cargo.

—¿Qué desea saber?

—Es acerca del accidente que acaeció a uno de los extractores que vino la última vez. Deseo saber más detalles.

—Fue un golpe de mala suerte. Estaba extrayendo CT3 en una zona inestable y, al golpear con su energolátigo, la zona entera se vino abajo. Cayó a alturas inferiores, donde ya no pudo ser rescatado con vida.

—Al parecer tengo entendido que, según el informe del forense, estuvo varias horas allí tendido, sin asistencia médica. ¿No se pudo hacer nada por su vida allí mismo? Sólo lo pregunto, señor, para sugerir a mi empresa la incorporación de un médico en el equipo para futuras extracciones. No es mi intención en absoluto sugerir una actuación negligente en este caso.

—Comprendo su interés en saber los detalles —dijo Hook de manera diplomática—. El fallecido en realidad estaba a unos pocos metros de sus compañeros de profesión, pero debido a la composición del CT3, esa distancia resultó ser letal. Como ya imagino que sabrá, el CT3 es invariante a determinadas fluctuaciones del tiempo, motivo por el que es empleado en la construcción de unicronos. Sin embargo, eso provoca que emita una especie de, por llamarlo de alguna manera, radiación temporal nociva para los seres vivos. Si alguien se acercaba a recogerle podía sufrir tales efectos, y lo más probable sería que tuviéramos dos víctimas en lugar de una.

—¿Cuáles son esos efectos?

—Alteración grave en la percepción del tiempo. El cerebro humano tiene tres escalas de medición del tiempo. La escala alta es la que se emplea cuando se piensa en largos intervalos, como años o décadas. Es también la escala que el cerebro usa cuando estamos llevando a cabo una acción que nos resulta desagradable o que puede ser cuestión de reflejos. Coloquialmente se entiende por hacer eterno el paso del tiempo o entrar en un estado de concentración absoluta.

»La escala opuesta es la escala baja, y es la que consigue que el tiempo pase más deprisa. Es la escala que el cerebro domina peor y suele asociarse con los momentos agradables. Eso que se conoce coloquialmente como que el tiempo pasa volando.



»La tercera escala es la escala media. Es la más común y de la que menos se sabe en términos científicos y rige la mayoría de las situaciones de nuestra vida cotidiana. Pues bien, señor Steamhammer, una exposición prolongada a CT3 en su estado más puro distorsiona la capacidad del cerebro para manejar estas escalas. Según la distribución del CT3 esta distorsión puede ser mayor o menor, y también varía en su naturaleza cualitativa. Puede destruir la escala media, o sustituirla por la escala baja. De más está decir que esta distorsión produce graves daños psíquicos en el que la experimenta.

—Seremos cuidadosos —se limitó a decir Steamhammer.

—No me cabe la menor duda. Bien, si desea algo más...

—Nada más, Ten Hook. Gracias por su tiempo.

—Lo que sea necesario para que usted y sus hombres se sientan seguros. El vehículo que le trajo hasta aquí le llevará a su hotel. Las herramientas van de camino a la cantera. Mañana mismo irá un guía a recogerles. Lleva muchos años vigilando las minas, de modo que puede fiarse de su opinión experta.

—Gracias de nuevo por todo —dijo Steamhammer levantándose y dirigiéndose a la salida.

Nada más su invitado cruzó la puerta, Hook se quedó mirando al infinito en lo que se tocaba su anillo. Poco después abrió la línea privada de comunicación.

—Mixmaster —dijo con una voz más imperativa.

—Sí, jefe.

—Abre bien los ojos mañana. Si ocurre algo imprevisto, ya sabes lo que hacer.

—Será un placer, jefe.

—Llévate a Scavenger contigo. Y que ese idiota actúe con cautela. No nos conviene levantar más sospechas.

—Déjalo todo en mis manos, jefe. Si algo sale mal seremos lo más inocuos que podamos.

—Eso espero —acabó Hook cortando la comunicación.

Steamhammer no tardó en comprobar que los días en SKF tenían la misma duración que los terrestres, a pesar de la lejanía con respecto a la estrella que orbitaba. Sin embargo, ahí acababa todo parecido. El amanecer adquiría tonos verdes, mezclados con azul en algunas zonas del horizonte, y



no tardaba en desaparecer para dejar paso al cielo escarlata que dominaba todo el cenit hasta la llegada de la noche.

Todos los extractores con la excepción de Wideload, que aún debía verificar un par de documentos, se reunieron en la puerta del hotel, sintiéndose desnudos debido a la ausencia de su equipo, y esperaron a que llegara el guía que había mencionado Hook. No tuvieron que esperar mucho, sin embargo, hasta que un enorme vehículo de dos alturas surgió de la parte inferior de la vista aérea, cruzándose con el resto de los escasos vehículos deslizadores. Steamhammer supuso que la segunda planta era para cargar el equipo en el viaje de vuelta, ya que el material iría directamente al muelle y a partir de allí viajaría en cargueros especiales diseñados para contener grandes cantidades de CT3 en estado puro.

Por un momento Steamhammer se sintió como si estuvieran deseando echarle de allí cuanto antes. Pero no pensó mucho más en ello.

Aquel vehículo, al contrario que los del día anterior, sí que llevaba conductor. Steamhammer notó algo raro en el mismo, pero hasta que no bajó no pudo notar que le faltaba un brazo y en su lugar llevaba un tubo cilíndrico y lleno de miríadas de conexiones que estaba abierto por el extremo por el que debería estar la mano.

—Usted es nuestro guía, supongo.

—Mi nombre es Mixmaster y soy el vigilante de la cantera.

—¿Siempre ha vivido en SKF? —preguntó Steamhammer, intrigado.

—Lo dice por mi implante, ¿no? No, no siempre he trabajado aquí. Antes trabajé para Virtuatronics, en otra colonia. Puede notarlo también en que aún uso el tratamiento indirecto en una conversación.

—Reconocí la tecnología de esa corporación en su brazo —admitió Steamhammer—. Yo también trabajé para ellos.

—Eso nos convierte en compañeros entonces —dijo Mixmaster como intentando romper el hielo—. Este brazo es un fundidor, sirve para introducir materiales y crear un conglomerado químico de los mismos que luego puede eyectar. Puede imaginar que trabajando en una cantera me ha resultado de lo más útil. Pero no hablemos más aquí. Suban y les llevaré a la cantera.

En aquel viaje el vehículo alcanzó grandes velocidades, puesto que la cantera estaba situada en la cara opuesta de la colonia. Steamhammer se preguntó si no sería más fácil hacer el viaje



inicialmente hasta allí, pero pensó que había variables sociales que no llegaba a comprender del todo, y que podían llegar a considerar una ofensa no presentarse previamente ante el gobernador.

A medida que se acercaron a su destino el vehículo fue descendiendo, y pudieron ver el terreno escarpado con total claridad. Aquel mar de agujas, sin duda, resultaba tan intransitable que convertía los terrenos llanos en auténticas islas en mitad de un afilado y letal océano.

Al mismo tiempo, además, los extractores no tardaron en fijarse en un vehículo monoplaza, de extraño diseño, que iba tras ellos. Tenía un par de alas arqueadas, y volaba dando vueltas y haciendo ochos de manera ocasional.

—¿Le conoce? —preguntó Steamhammer.

—Trabaja en la cantera también. Le llaman Scavenger. Vigilancia aérea y seguridad. Si se pierden no tienen más que usar su nave como referencia, de ahí el hecho de que vuele en círculos, y también el origen de su apodo.

—¿Es el suyo un apodo también?

—Por supuesto. Y me siento muy orgulloso de él, si se lo está preguntando.

Aterrizaron frente a las descomunales compuertas de la cantera, y nada más bajar los extractores se sintieron como si pisaran terreno prohibido. A su alrededor se destacaba un mar de púas, dejándoles apenas unas pocas decenas de metros cuadrados de superficie transitable. Si alguien sufría un resbalón desafortunado acabaría empalado en cuestión de segundos.

Mixmaster se acercó al panel de la compuerta y tecleó el código de seguridad. Se le veía en su ambiente, aunque lo que Steamhammer pensaba en aquel momento era para qué necesitaban realmente un código de seguridad si aquel mar de púas ya suponía un obstáculo insalvable de superar. Con un par de cañones defensivos para disuadir a las naves sería más que suficiente.

A menos que hubiera algo importante que proteger, claro.

Las titánicas compuertas descendieron con un crujido que revelaba lo poco que se usaban y los presentes tuvieron frente a ellos un pasillo horadado en roca viva. Nada más avanzar a través del mismo, Steamhammer comprobó que, aunque estaban en el interior de una montaña, había ciertos agujeros estratégicamente horadados de modo que podían mirar al cielo rojizo, donde aún estaba dando vueltas la nave de Scavenger. A Steamhammer, más que hacerle sentir seguro, le hacía sentir vigilado, y estaba convencido de no ser el único al que le pasaba así.



Caminaron por el pasillo hasta que se bifurcó, y a partir de entonces Mixmaster les guió pacientemente, conociendo el camino como si lo hubiera abierto él mismo. Finalmente, llegaron a una caverna amplia en la que estaba todo su equipo. Steamhammer miró a su alrededor y vio un hueco de montacargas, posiblemente conectado con el exterior.

—Los pasillos adyacentes —dijo Mixmaster señalando al fondo de la caverna— llevan a las vetas de CT3. Cuanto más avancen mayor es la concentración del mismo, y por tanto mayor el riesgo. No se muevan más de lo necesario. He ajustado la frecuencia de mi comunicador para coger la suya. Pueden ponerse en contacto conmigo con el canal de reserva si necesitan algo. Estaré por la zona, explorando y buscando posibles nuevas vetas. Sólo una advertencia. Por aquel pasillo —señaló al central con su brazo metálico— están las mayores concentraciones de CT3, y se ha identificado una zona en la que el paso del tiempo es ralentizado, a la que hemos bautizado como el Valle de la Eternidad. Tengan cuidado.

Después de aquello Mixmaster se marchó por el pasillo por el que habían llegado y dejó solos a los extractores, salvo por la silueta de la nave que daba vueltas alrededor de sus cabezas, con el cielo de tonos rojos detrás, de fondo.

Los extractores no tardaron en concentrarse en su tarea y empezar el trabajo duro que tenían por delante. Prepararon la maquinaria para contener el CT3, así como para aislar sus campos temporales. Sólo esos dos aparatos suponían dos terceras partes de la maquinaria total. Sacaron sus energolátigos para romper la roca, el rudimentario equipo de minería que no obstante llevaba milenios en vigencia y se pusieron manos a la obra. Steamhammer se ocupó del túnel central, en lo que sus hombres se repartieron en grupos en los túneles adyacentes. La extracción resultó ser más cómoda de lo que hubo pensado en un principio. Las vetas no eran especialmente resistentes, y la estructura de los túneles estaba muy reforzada. Tanto, que Steamhammer tuvo la certeza de que por allí había pasado gente importante, pues era el único motivo que se le ocurría para poner tanto empeño en asegurar toda la zona.

Al cabo de varias horas, sin embargo, ocurrió algo que rompió la rutina de trabajo. Steamhammer recibió un aviso por comunicador de uno de sus hombres. Habían perdido a Tower de vista y nadie sabía dónde estaba.

—Que todo el mundo regrese a la caverna —ordenó, preocupado.



Una vez todos estuvieron allí, Steamhammer se hizo con dos equipos provistos de electrocuerdas y, energolátigo en mano, se dirigió a buscarle en la zona en la que había sido visto por última vez. El resto de los extractores esperarían y estarían en contacto permanente con él. Era lo que el protocolo marcaba. De lo contrario, con todo el mundo moviéndose al azar por los túneles, lo más probable sería que hubiera nuevos desaparecidos. Informó a Mixmaster, que dijo que buscaría por su cuenta, y comenzó la tarea de rescate.

Steamhammer llegó al túnel donde Tower había estado trabajando. Cada cierto rato informaba de su posición y trataba de ponerse en contacto con el desaparecido, pero nunca había respuesta, por lo que seguía avanzando. Mixmaster, cada cierto rato, informaba también, sin resultado hasta la fecha. Sin embargo le resultaba extraño a Steamhammer no encontrarse nunca con el vigilante de la cantera. Asimismo, hacía un buen rato que la nave no aparecía en el cielo, tapando la luz que entraba por los agujeros del techo. Tal vez, supuso, Mixmaster le había dicho que bajara, pero ese comportamiento no parecía muy coherente con lo que había dicho en el camino, que daba vueltas para guiar a los que se perdían en la cantera.

Steamhammer optó por avanzar sin comunicar su posición más que a sus hombres, y finalmente, tras un largo avance, vio al final de un recodo asomar un brazo. Se acercó corriendo y encontró a Tower tirado en el suelo. Estaba muerto y tenía múltiples cortes en brazos y torso, como si se hubiera defendido de algo.

Aquello le gustaba cada vez menos a Steamhammer.

—Nada —informó por comunicador, tratando de ser lo más cauteloso posible, tanto dirigiéndose a sus hombres como a Mixmaster.

Si Steamhammer hubiera tenido que dar un veredicto forense en aquel momento, hubiera dicho que Tower había sido atacado por un animal, un animal salvaje. Pero sabía que allí no había animales, no al menos más grandes que la yema de un dedo.

La otra opción le resultaba aún más inquietante. Pero antes de empezar a planteársela decidió avanzar para saber qué se había encontrado su desdichado compañero.

El túnel se ensanchó a unos pocos metros, y Steamhammer se encontró de primeras con más luz de la que había visto hasta entonces ahí dentro. Supuso que era porque estaba a punto de regresar a cielo abierto.

Al otro lado del túnel, encontró una ciudad.



No estaba justo frente a él, sino que desde su posición podía verla en perspectiva. Una extraña ciudad excavada, aunque podría haber sido una formación natural. En cualquier caso, su presencia resultaba de lo más anómalo en dichas circunstancias. Poseía algunos picos elevados, así como una red que podría pasar por calles, pero lo más destacable sin duda era que al fondo había una enorme pirámide de aristas redondeadas.

Eso sin contar el hecho de que la ciudad estaba fabricada enteramente con CT3.

Aquello era lo último que Steamhammer esperaba encontrar. Fuera natural o artificial, esa ciudad era digna de un estudio más detallado. Y entonces empezó a comprender. Si se estudiaba la ciudad, se detendría la extracción de CT3, así como la mayor fuente de ingresos de la colonia.

Una buena razón para matar o morir.

Decidió regresar sin decir nada de su descubrimiento, al menos hasta que estuvieran en órbita de nuevo, y al cruzar un pasillo se encontró con una figura enjuta y esquelética que llevaba un par de cuchillas largas a modo de espadas. Una buena arma para fingir accidentes, a juzgar por la proliferación de púas en toda la colonia.

Steamhammer optó por fingir no haberse enterado de nada, pero sabía que era una actitud difícil de creer puesto que era complicado llegar hasta allí sin haber visto el cuerpo de Tower. A menos que se viniera de los cielos. Aquella era la vana esperanza a la que se agarraba Steamhammer.

Esperanza que no prosperó.

Scavenger se acercó hacia él, cuchillas en mano, y Steamhammer, en vez de salir corriendo, agarró las electrocuerdas y las lanzó hacia sus brazos. Al instante hicieron un nudo alrededor de los mismos, momento que Steamhammer aprovechó para escapar. Mientras corría túnel abajo, intentó hablar con sus hombres.

—¡Tenéis que escapar de aquí! Tower está...

No pudo acabar la frase, pues le sorprendió un disparo que impactó en una pared cercana y parecía formado por piedra incandescente.

Le estaban cazando. Uno con armas de corta distancia y el otro acechando entre túneles. Pero no podía detenerse. No con su vida en juego.



Intentó perderse entre pasillos, tratando de despistar a sus perseguidores, pero siempre parecían estar a un paso de donde él estaba, uno cercándole con sus disparos de roca fundida, otro esperando en sigilo.

Finalmente llegó a otro túnel similar al que le había servido de mirador, un túnel que no tenía más salida que lanzarse por un hueco hacia una caída que fácilmente podía suponer la muerte, y eso sin contar con que, aunque pudiera sobrevivir, se vería expuesto a los efectos del CT3.

Se giró y miró hacia el pasillo, escuchando ruidos de pasos. De repente los ruidos cesaron, y sólo escuchó un andar tranquilo y sosegado.

Mixmaster apareció ante sus ojos.

—¿Está aquí, Steamhammer! ¿Qué ha ocurrido?

Steamhammer se echó hacia atrás, de espaldas a la ciudad, y sacó su energolátigo.

—No se acerque —amenazó.

—¿Qué le ocurre? Pensábamos que había sufrido también un accidente.

—¿También? ¿Cómo quién? ¿Cómo Tower? ¿O como el hombre que murió en la última extracción?

Pero Steamhammer sólo hablaba para entretener a Mixmaster, mientras trataba de pensar para qué se estaría acercando así y no se limitaba a rematarle. Y entonces lo comprendió.

Comprendió que era él el que estaba siendo distraído.

Se dio la vuelta y vio frente a él la figura de Scavenger, planeando con unas alas artificiales en el hueco que daba a la ciudad. Le dio un sonoro puñetazo en el estómago y se largó volando por donde había venido.

—Muy bien, Steamhammer —dijo de repente Mixmaster agarrando varios pedazos de CT3 del suelo—, ha llegado el momento de poner punto final a esta persecución.

Introdujo los pedazos en su brazo, y un momento después apuntó y disparó a Steamhammer en el pecho. El CT3 se incrustó en su organismo como si fuera metralla y gritó de dolor, perdiendo el equilibrio. Acto seguido tropezó y cayó por el hueco del mirador, hacia la misteriosa ciudad.

Scavenger descendió al hueco y tomó tierra, aún dolorido por el puñetazo.

—Buen trabajo, cretino —dijo Mixmaster ajustando su brazo metálico—. Una emboscada perfecta.

—¿Qué hay del cuerpo? —dijo Scavenger mirando al vacío.



—Es peligroso recogerlo.

—Ten Hook siempre dice que nos aseguremos de que los muertos están bien muertos — argumentó Scavenger.

—Comprobar que nuestro amigo está muerto es el menor de nuestros problemas. Los demás sospecharán algo, seguro.

—¿Y qué haremos entonces?

—Habrá que ingeniárselas para silenciarlos a todos.

—¿Puedo sugerir un accidente aéreo? —dijo Scavenger frotándose las manos lentamente.

Mixmaster le miró con repugnancia.

—Lo dejo a tu cargo —se limitó a decir. Y por si acaso, cubriremos nuestras huellas —dijo disparando por el hueco, para provocar un alud de piedras sobre el lugar donde había caído Steamhammer.

Varias horas después, Steamhammer despertó.

No veía nada ni apenas sentía nada. Tardó un buen rato en darse cuenta de que estaba cubierto de escombros, y sin embargo, no tenía problemas para respirar. Pensando que debía haber alguna bolsa de aire, escarbó con la mano, rompiéndose las uñas en el proceso, hasta sacar la mano del montón de escoria que le cubría. Se abrió paso hacia el exterior y se liberó por completo de su prisión de roca.

Nada más salir se tiró al suelo, exhausto, y comprobó que estaba en la ciudad que había visto desde arriba. Trató de ponerse en pie, pero le resultó imposible. No porque tuviera algún hueso roto, sino porque se encontraba terriblemente cansado. Intentó pensar cómo había podido sobrevivir, no sólo a un disparo, también a una caída tan prolongada, pero el dolor le impedía razonar con claridad.

Luego se dio cuenta de su situación.

Estaba rodeado de CT3, por todas partes. Tal vez, pensó, lo que le habían contado era mentira, pero lo dudaba. Por otro lado, no sentía que el tiempo avanzara más deprisa, ni más despacio. Pero no tenía tampoco una referencia fiable con respecto a la que medirlo.

Fue entonces cuando miró hacia el cielo, y vio los días y las noches sucederse a toda velocidad.



Salió corriendo de allí, lo más deprisa que pudo, deseando que aquella locura parara, y de repente, los días y las noches empezaron a sucederse con mayor lentitud.

Justo en el momento en que lo había deseado.

Se detuvo un momento, cansado, y se miró el torso, donde había recibido el disparo. El CT3 aún debía estar alojado en su organismo. Y no tenía ni idea de qué era lo que le estaba haciendo.

Encontró un camino de regreso a la caverna, ya vacía. Sin embargo encontró sus cosas sobre una piedra, en el mismo lugar donde las había dejado. Como si nadie hubiera reparado en ellas.

Cogió su móvil y marcó el número de Wideload.

—¿Quién es?

—¡Wideload, soy Steamhammer! ¡Tienes que marcharte de ahí cuanto antes!

—¿Quién es usted? —se limitó a decir, nervioso.

—¿No me has oído? ¡Soy yo, Steamhammer!

—No le conozco de nada —dijo, y después colgó.

Steamhammer se quedó estupefacto. Soborno. Le habían sobornado. Era muy enrevesado, pero era lo único que podía encajar.

Salió de la caverna a cielo abierto, encontrándose con que estaba atrapado por el mar de agujas. No podía regresar de nuevo a la capital por su propio pie, y por otro lado los sicarios de Hook no tardarían en volver a aparecer.

Rió por lo bajo. Al menos, tendría tiempo de conocer qué era lo que le había pasado.

Acto seguido, se desmayó.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO:

Las consecuencias del accidente de Steamhammer serán desveladas... y llegará el momento de la venganza.



La presente miniserie es completamente gratuita y de libre difusión. Sus creadores han trabajado duro para que así sea, empleando su tiempo e incluso sus recursos monetarios para tratar de ofrecer un trabajo lo más profesional posible. Por ello te pedimos una aportación que les permita, no sólo sentirse pagados y gratificados, también demostrar que es posible una manera distinta de ganarse la vida en el mundo de la literatura y diseño gráfico más allá de los canales habituales de nuestros días.

Todo lo que aportes, salvo tasas de bancos o Paypal, será destinado íntegramente al autor y los dibujantes; no hay intermediarios en este proceso. Para donar, visita la página:

<http://universocaidos.blogspot.com/2011/11/como-realizar-una-donacion-la-pagina.html>

y para conocer las últimas novedades, ve a la página principal:

<http://universocaidos.blogspot.com/>

En nombre de Magnus Dagon y todos los dibujantes (Amaia Ballesteros, Pedro Belushi, Natalia Cano, José Antonio Marchán y Pedro Marchán) gracias por elegirnos.