



UNIVERSO
CAIDOS

APPROVED
BY THE
COMICS
CODE
AUTHORITY
#2
?€

OUTCAST



2. PROTECCIÓN

MAGNUS DAGON
PEDRO MARCHÁN

ISBN 978-84-613-2935-9



9 788461 329359 >



EN EL NÚMERO ANTERIOR:

Peter Steamhammer es un extractor de CT3, un mineral usado para fabricar máquinas del tiempo unipersonales, que debe trabajar en una explotación en la lejana colonia de SKF. Sin embargo intentan acabar con su vida debido a intereses económicos y acaba gravemente herido y sepultado rodeado del mismo mineral que debía obtener, nocivo para la salud humana incluso en moderadas cantidades.

Steamhammer muere, pero sólo para que algo nuevo nazca en su lugar. Algo que clama venganza.

#002: Protección

Autor: Magnus Dagon

Ilustración de portada: Pedro Marchán

Después del accidente con un vehículo deslizante que costó la vida de todo un grupo de extractores, Cronocorp decidió prescindir de los servicios de SKF como cantera de CT3 durante un tiempo. Fue una decisión difícil, puesto que era la más abundante que se conocía en toda la galaxia.

Pero para Jason Hook supuso una pérdida mayor.

Pérdida de dinero y pérdida de prestigio. Inadmisibles, dadas las circunstancias. Furioso, tuvo a Mixmaster y Scavenger explorando los confines más apartados del planeta durante meses, como castigo, pero al fin llegó el día en el que Cronocorp decidió volver a mandar a un grupo de extractores a la colonia. Aquella era la oportunidad que estaban esperando para recuperar su capacidad exportadora. Todo saldría bien.

No toleraría más errores.

El cielo de SKF acababa de adoptar su peculiar color rojizo cuando una moderna nave de carga apareció en el horizonte del mar de púas. Su diseño de última generación estaba preparado para aguantar golpes de extrema violencia, incluso a velocidades orbitales. En realidad las prestaciones de la nave la capacitaban para ambientes mucho más adversos, pero Cronocorp decidió no escatimar en gastos para que no hubiera futuros accidentes.



Sobre la nave, un vehículo monoplaza daba vueltas de manera orgánica, como si fuera un depredador esperando el momento de atacar.

La nave aterrizó y sus pasajeros tomaron tierra. Los extractores esperaron las instrucciones de su guía, un sujeto al que acababan de conocer y que tenía un peculiar injerto electrónico en lugar de mano. Este se limitó a abrir las enormes compuertas de acceso, indicarles que pasaran y cerrarlas de nuevo tras ellos.

También cogió escombros del suelo y los introdujo en su brazo para cargarlo de proyectiles, pero eso lo hizo cuando nadie más pudo verle.

Los extractores llegaron a la caverna, sacaron el material y se dedicaron a la extracción de CT3 sólo en los túneles más cercanos. Habían escuchado lo que había pasado en extracciones anteriores y estaban asustados. Algunos empezaban a decir que aquella cantera estaba maldita, o incluso habitada por una letal criatura alienígena.

Brandon High no era un sujeto supersticioso, por lo que cuando se hicieron las parejas y le tocó ir solo no sintió el menor temor. Aquellos túneles iluminados por la luz rojiza que se filtraba del techo eran mucho mejores que otros lugares donde había tenido que trabajar bajo el riesgo de intoxicarse o ahogarse con gases nocivos.

Pero Brandon High sabía también que cuanto menos peligroso pareciera un lugar, más propenso, por descuido, acababa siendo a los accidentes.

Sacó su energolátigo y fustigó la roca para preparar la veta. Luego usaría instrumentos de mayor precisión si era necesario.

De repente notó una sombra detrás de él.

High se dio la vuelta, pero no había nada. Por un momento creyó sentir que alguien le estaba vigilando. En realidad ya sentía que aquel vehículo que daba vueltas en el cielo le vigilaba, pero no se trataba de eso. Sentía que le vigilaban de cerca. Muy de cerca.

Siguió golpeando la roca hasta que los primeros brillos de CT3 empezaron a destacarse. Se preguntó cuánto material era necesario para generar alteraciones temporales peligrosas y concluyó que no sólo se trataba del material, sino también del grado de pureza con que se hallara, pero eso no era algo que pudiera medir allí mismo, por lo que si encontraba grandes acumulaciones de CT3 lo mejor era alejarse e informar al jefe.



Volvió a notar la sombra a sus espaldas. Por segunda vez se dio la vuelta, seguro de que no encontraría nada.

En lugar de eso, la siniestra silueta de un hombre se destacó frente a él.

No podía verle con claridad debido a los claroscuros de los túneles, pero estaba seguro de que no era uno de los suyos.

—¿Quién anda ahí? —preguntó. La silueta ni se movió.

—Le estoy viendo —insistió—. Descúbrase.

—Marcharos de aquí —escuchó decir con una voz cavernosa—. Vuestra vida está en peligro.

—Identifíquese de inmediato —dijo High cada vez con menos convicción, agarrando con fuerza el energolátigo. Fue entonces cuando se fijó en que la misteriosa silueta parecía llevar también uno en la mano.

—Márchate de aquí, Brandon High. Tu mujer y tus dos hijos te necesitan.

—¿Cómo sabe que...?

Antes de que High acabara la frase, la silueta desapareció. En un instante, como si nunca hubiera estado allí. Como si sólo fuera un espejismo.

O un fantasma.

High dejó lo que estaba haciendo y bajó cuanto antes a la caverna, esperando encontrar allí a alguien a quien contarle. Cuando llegó, sin embargo, todos los demás extractores estaban allí, y por lo que estaba escuchando, todos habían pasado por algo similar.

—Llamaremos por comunicador al guía —dijo su jefe, pero una mano de otro extractor le detuvo.

—No me fío de ese guía —declaró, y High estaba de acuerdo con él—. Deberíamos ponernos en contacto con la empresa. Aquí pasa algo raro.

El capataz dudó por un momento, pero dejó el comunicador y agarró su móvil. Antes de que pudiera marcar, sin embargo, un disparo impactó de lleno en su mano y el móvil cayó al suelo. El capataz se puso de rodillas y se agarró la mano, llena de moratones.

—No se preocupe —escucharon decir desde una esquina—. Sólo es aire comprimido. Se le pasará.



Mixmaster se dejó ver, cogió numerosos escombros del suelo y los metió dentro de su cañón.

—Con esto, sin embargo, tengo munición suficiente para matarles a todos si es necesario. De modo que no se muevan.

—¿Qué pretende hacer, fingir que esto es otro accidente? —dijo High, sorprendido de su iniciativa.

—No tenemos que llegar a esos extremos. Podemos comprar su silencio.

Se escucharon muchos murmullos. Ya fuera por miedo o por codicia, había a quien no le desagradaba la oferta.

—Somos más que usted —dijo High de repente, y comprendió que había cometido un terrible error—. No podrá con todos.

—No estoy solo tampoco —aclaró Mixmaster. Al momento, una figura alada y delgada descendió hasta donde estaban y mostró las cuchillas de sus brazos, de considerable longitud.

—Déjales —dijo una inquietante voz de repente, proveniente de los túneles.

Mixmaster miró a los extractores y los contó mentalmente. No faltaba ninguno. ¿De quién era esa voz entonces?

—Muéstrate —dijo con impaciencia.

La figura se mostró a la luz rojiza de SKF, y los presentes tuvieron ante ellos a un hombre que llevaba el mismo uniforme de extractor que ellos pero completamente raído. Su rostro, además, estaba muy demacrado.

Mixmaster pensó que aquello no hacía más que empeorar. Estaba seguro de que el anterior grupo de exploradores había muerto al estrellarse el vehículo en el mar de púas. ¿Quién era entonces aquel sujeto?

—¿No me conoces, Mixmaster? —dijo esbozando una preocupante sonrisa.

—No le había visto en mi vida —declaró, y Scavenger asintió con la cabeza.

—Yo lo sé todo sobre ti. Sé lo de los crímenes que cometiste en Virtuatronics, y cómo te ganaste la vida de asesino a sueldo hasta que llegaste a esta colonia.

—No sé quién eres, amigo, pero esa frase te ha sentenciado a muerte, a ti y a todos estos extractores.



—Ellos no me importan ahora. Sólo me importas tú y tu animal de presa —dijo mirando a Scavenger.

Mixmaster le miró fijamente. Sabía que su actitud no era una simple pose, por lo que prefirió esperar a verle reaccionar. Su compañero alado no era tan prudente, ya que saltó, cuchillas preparadas, con la intención de ensartarle de lado a lado. Sin embargo, justo antes de asestar el golpe fatal, el desconocido desapareció y apareció al otro lado de la caverna.

—Tú, Scavenger, siempre has sido un perdedor. Mataste a tu mejor amigo por accidente, y desde entonces sólo has sabido matar. Te has convencido a ti mismo de que es lo único que sabes hacer.

Scavenger no respondió. Se limitó a atacar al desconocido de nuevo. Nuevamente, al llegar, ya no estaba en su sitio, pero hubo una diferencia.

En vez de reaparecer en la otra punta de la caverna, lo hizo a la espalda de Scavenger.

El desconocido sacó su energolátigo y agarró a Scavenger del cuello con él, que se empezó a retorcer como un animal enjaulado, moviendo las cuchillas a uno y otro lado. Eso, sin embargo, no impedía que cada vez se sintiera más débil, hasta que cayó inconsciente. El desconocido recuperó su energolátigo, justo a tiempo de escuchar el grito de advertencia de High y desaparecer una milésima de segundo antes de que los proyectiles de roca fundida, suficiente munición para acabar con una docena de personas, le atravesaran de lado a lado.

—Gracias —dijo reapareciendo en el mismo sitio, mirando a Mixmaster con odio. El cañón de Mixmaster humeaba y olía a quemado.

—Puedes viajar en el tiempo, ¿verdad? —dijo con calma, tratando de serenarse—. Pero no te he visto usar unicrono alguno. ¿Qué eres?

—Soy tu creación, Mixmaster. Admírala.

—No te había visto jamás.

—Haz memoria. ¿Qué ocurre, no puedes? No te preocupes por ello. Eso no te libraré de mi venganza.

—No tiene sentido —dijo Mixmaster para sí mismo—. Conozco cómo funcionan los uniconos. Hubiéramos visto tu presencia en el pasado, y nadie está tan loco como para arriesgarse a viajar al futuro de una manera tan prolongada y descabellada.



—Pero yo no soy normal, Mixmaster. Ya no. A mí no me afecta el flujo del tiempo. Puedo viajar al pasado, actuar a mi antojo, y no dejar huella alguna en él. Por eso puedo viajar diez segundos atrás y no lo recordarás. Por eso me has conocido en mil lugares y momentos distintos, como en el coliseo de Arnápolis I, donde tu brazo aún era un puño metálico y luché contra ti frente a cientos de espectadores, pero has olvidado todas ellas. Esto, sin embargo, es el presente. Esto no lo olvidarás.

—¿Quién eres tú?

—¿Yo? Soy un desarraigado, una criatura solitaria. Un náufrago de las corrientes del tiempo.

El desconocido sonrió con un leve movimiento de labios.

—Pero puedes llamarme Outcast.

Mixmaster no se dejó asustar fácilmente. En vez de ello, disparó una vez más contra Outcast, que comprendiendo lo que se disponía a hacer su enemigo se dejó hacer. El energolátigo saltó de sus manos y se quedó con las manos desnudas.

Mixmaster cogió el energolátigo y volvió a apuntarle de nuevo. Su brazo parecía a punto de la sobrecarga.

—Sin armas no puedes hacerme nada, por mucho que viajes en el tiempo. Sólo es cuestión de paciencia que acabe acertando.

—¿Sabes que cuando me disparaste llevaba ese látigo en las manos?

—¿Qué me importa a mí eso ahora?

—Lo que quiero decir es que también se vio afectado y ahora viaja conmigo a la deriva. Y eso quiere decir, Mixmaster...

Outcast desapareció de repente para reaparecer frente a Mixmaster. Tenía el energolátigo en las manos, antes siquiera que Mixmaster comprendiera que lo había perdido.

—... que yo nunca estoy desarmado.

Sacudió el energolátigo contra el brazo de su enemigo y lo estrujó como si fuera una lata de refresco. Al mismo tiempo, la munición estalló y lanzó a Mixmaster contra el suelo, aturdido y derrotado.

Outcast guardó el energolátigo y miró a sus enemigos caídos. Luego miró a los extractores.

—¿Quién eres? —dijo High, que se había convertido en portavoz improvisado del grupo.



—Soy Outcast.

—¿Pero cuál es tu nombre? ¿Quién eres en realidad?

—Ese es mi nombre verdadero ahora. Marcharos de aquí. Avisad a vuestra empresa de que hace tratos con asesinos, si no lo sabía ya. Y no regreséis jamás. Este lugar es ahora de mi propiedad.

—¿Y tú qué harás?

—Aún tengo un asunto pendiente que atender —dijo justo antes de desaparecer.

Jason Hook estaba impaciente, y al gobernador de SKF no le gustaba esperar. Todavía no había recibido noticias del regreso de los extractores, y no ocultaba que estaba ansioso por conocerlas. El futuro comercial de la cantera de CT3 bien podía depender de aquella visita. Por otro lado, siempre estaba la posibilidad de, si se acababa la negociación con Cronocorp, revelar que en la cantera había una increíble formación de CT3, tan grande como la propia capital de SKF, que podía ser estudiada a fondo. Pero si lo hacía muchos cabos sueltos podían atarse de repente, y a la larga eso sería la ruina para todos.

Jason Hook empezaba a comprender que se había echado él solo la soga al cuello. Pero ya era demasiado tarde para dar marcha atrás. Mataría a quien fuera necesario con tal de conservar el secreto.

Finalmente le avisaron de que el vehículo monoplaza de Scavenger estaba regresando. Hook salió de su despacho hacia la plataforma de aterrizaje de la sede del gobierno y esperó pacientemente hasta que pudo verlo con sus propios ojos. Iba en línea recta, algo que no le gustó a Hook, puesto que quería decir que Scavenger tenía prisa en llegar cuanto antes. Hacía tiempo que se había acostumbrado a sus excentricidades, por lo que verle reaccionar con cordura le resultaba más que inquietante.

Nada más aterrizó la nave, Hook en persona se acercó a la misma.

—¿Qué es lo que ha ocurrido, imbécil? ¿Por qué no has...?

—Antes siquiera de que comprendiera que algo iba mal, un energolátigo le agarró del cuello. Hook trató de zafarse con las manos, pero era inútil, puesto que una vez que el instrumento agarraba algo se cerraba de manera perfecta, como si nunca hubiera habido fisuras en su haz violeta de energía.



—Desearía que tuviéramos una charla en su despacho, Ten Hook —dijo Outcast arrastrándole como si fuera una mascota con correa. A lo largo del camino, numerosos guardias de seguridad le apuntaron, pero Outcast se limitó a mirarlos y desaparecer para aparecer de nuevo con su víctima frente a la puerta de su despacho.

—Que nadie nos interrumpa —dijo justo antes de abrir la puerta y cerrar tras él. Una vez allí Outcast liberó a Hook, que corrió a la esquina más alejada de la sala.

—Le tenía por alguien más valiente, Ten Hook —comentó Outcast guardando el energolátigo—. Siempre pensé que los tiranos debían tener una sangre fría especial.

—No sé quién es, pero creo que no es consciente de su situación. Está rodeado, y le acusarán de agresión a un alto cargo.

—No me haga reír, Ten Hook. Si no me afectan las leyes del tiempo ya puede imaginarse lo poco que me preocupan las de los humanos.

—Si me mata no habrá lugar donde pueda esconderse —proclamó Hook solemne.

—Deje que yo me preocupe por eso.

—Escuche —dijo Hook intentando distraerle a su agresor—, no sé quién es usted, pero está claro que fue extractor. Sea lo que sea que le pasó, fue necesario hacerlo. Toda la colonia depende de la exportación de CT3. Fue el menor de dos males.

—El menor de dos males, dice. Llama asesinato al menor de dos males.

—Usted no ha muerto.

—Otros sí. Y tampoco se puede decir que yo esté vivo —aclaró Outcast con su voz cavernosa.

—Escuche, tiene que ser así. Debemos alcanzar la perfección incluso si otros tienen que sufrir.

—Ya que usted está siendo sincero conmigo y está dejando ver la cucaracha que es en realidad, yo seré sincero con usted. Mi nombre fue Peter Steamhammer. Ese fui yo en el pasado.

—Nunca he oído hablar de usted, y tengo buena memoria para los nombres.

—Lo sé, Ten Hook. Sé que no me conoce. Nadie me conoce. Después de que sus matones me dispararan con CT3 fundido y me dejaran medio muerto a merced de los campos de tiempo, la combinación de esos sucesos me otorgó estos extraños poderes. Pero también me eliminó del flujo



del tiempo. Peter Steamhammer dejó de existir, y nunca volverá a hacerlo. Sólo existo en términos del ahora.

—Yo puedo ayudarle, puedo introducirle de nuevo en la vida pública. Diremos que logramos rescatarle de la cantera, le convertiremos en un héroe.

—No se moleste, Ten Hook. Si usted fuera capaz de decírselo a otros nunca le hubiera revelado mi nombre. Ahora es la hora de partir.

Outcast se acercó más hacia Hook y este, con un gesto reflejo, se llevó la mano a su anillo, apretando un botón disimulado. Un campo azulado rodeó al gobernador y se expandió por todo el despacho.

—Demasiado tarde —dijo triunfal—. Este campo de seguridad personal le robará el aire en cuestión de segundos. Luego haré todo lo que esté en mi mano para encerrarle y que no salga jamás.

Outcast se quedó allí, de pie, mirándole con cara de resignación. No dijo ni hizo nada. Se limitó a esperar, dejando pasar más de un minuto. Finalmente habló.

—Creo que no lo ha entendido aún.

Hook le miró, asustado. Finalmente, la energía del anillo se agotó.

—Le he dicho que no sé si estoy vivo. No necesito comer, dormir, ni tampoco respirar. Pertenezco a esta realidad por pura casualidad. ¿Cree que esa baratija puede detenerme?

Hook se echó hacia atrás, aterrorizado. Lo que tenía frente a él no era un hombre, sino un monstruo. Al menos así lo veía él.

Outcast se acercó y le agarró del cuello, levantándole en vilo.

—No se preocupe, gobernador. No voy a matarle. En vez de eso, seré hospitalario con usted y le mostraré mi reino. Le prometo que deseará estar muerto cuando lo conozca en profundidad.

Acto seguido, ambos desaparecieron.

Outcast subió a uno de los peñascos que estaban en lo alto del Valle de la Eternidad y miró a su alrededor, complacido. Hacía mucho tiempo que nadie llegaba a la cantera. Al parecer, la leyenda de que estaba maldita se había extendido como la pólvora.

Miró hacia la pirámide y comprendió que el caso de Jason Hook también había contribuido a ello. Fue encontrado a la salida de la cantera un día después de su secuestro, completamente ido. No hacía más que balbucear acerca de una ciudad y una pirámide en la que había estado encerrado. No



podieron saber con claridad qué le había pasado, pero dedujeron que debió de estar sometido a grandes concentraciones de CT3 en estado puro.

Outcast sí lo sabía, por supuesto. Había sometido a Hook a su peculiar forma de justicia rápida. Encerrado en la pirámide del Valle de la Eternidad, había conseguido que un día real de cautiverio se convirtiera en cuatrocientos años para el gobernador. Con Mixmaster y Scavenger fue más permisivo, sin embargo. Se limitó a dejarles vagando al pie de la pirámide, donde estuvieron un tiempo equivalente para ellos a veinte años.

Sabía, no obstante, que volvería a tener problemas con ellos. Un enemigo no se perdía tan fácilmente. Estarían también todas las personas que intentarían descubrir su reino, el que había jurado defender de los buitres como Hook. Tenía todo el tiempo del mundo por delante, puesto que el paso del tiempo tampoco le hacía envejecer. Sin embargo, algo le preocupaba. Tal vez algún día su situación cambiara, y fuera de nuevo expulsado de la corriente del tiempo. Entonces su venganza estaría de nuevo incompleta.

Esbozó una leve sonrisa y se dio cuenta de que entonces tendría que volver a efectuarla, lo que tal vez sería lo mejor que podría sucederle.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO:

Aquí concluye el origen de Outcast, aunque no su historia ni futuras aventuras. Pero eso será más adelante, en otra ocasión. En breve, nuevas miniseries. ¡Hasta entonces!

PARA QUIENES QUIERAN SABER MÁS DE LOS UNICRONOS, PUEDEN LEER ‘EL INFORME CRONOCORP’, APARECIDO EN:

http://www.edicionesb.com/catalogo/autor/varios/19/libro/xvi-premio-upc_888.html



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.