DE CÓMO ERGIO EL AUTOINDUCTIVO MATÓ A UN CARAPÁLIDA

de Stanislaw Lem

El presente relato ha sido extraido de una recopilación efectuada por Ricardo Bernal.

Antología. Los mejores relatos de la Ciencia Ficción.
©1998, Grupo Santilana de Ediciones
ISIBN: 84-204-4494-4

El poderoso rey Boludar era amante de las curiosidades y se dedicaba por completo a coleccionarlas, por lo que con frecuencia olvidaba importantes asuntos de Estado. Tenía una colección de relojes bailarines, relojes de amanecer y relojes nube. Poseía monstruos disecados provenientes de cada rincón del universo, y, en un cuarto especial, bajo una campana de cristal, guardaba la más rara de las criaturas: el bomos antropos, increíblemente pálido, bípedo, que incluso tenia ojos, aunque vacios. El rey ordenó que se incrustaran dos hermosos rubíes en ellos, dándole al bomos una mirada roja. Siempre que Boludar se ponía un poco ebrio invitaba a sus comensales favoritos a esta habitación y les enseñaba el horrible cuerpo.

Un día llegó a la corte del rey un electrosabio tan viejo que los cristales de su mente se habían desordenado un poco con la edad. Sin embargo, este electrosabio, llamado Halazon, poseía la sabiduría de toda una galaxia. Se decía que sabía la forma de enristrar fotones, produciendo así collares de luz; e incluso sabía cómo capturar un antropos vivo. Conociendo la debilidad del viejo, el rey ordenó que sus bodegas de vino fueran abiertas de inmediato; después de tomar unos tragos de más de la jarra de Leyden, y cuando los agradables flujos corrían por sus extremidades, el electrosabio reveló al rey un terrible secreto y le prometió conseguirle un antropos, gobernante de cierta tribu interestelar. El precio que puso era alto -el peso del antropos en diamantes del tamaño de un puño-, pero el rey ni siquiera parpadeó.

Entonces Halazon partió a su viaje. Mientras tanto, el rey comenzó a presumir ante el consejo real de su esperada adquisición, que de cualquier forma no podía esconder; para entonces ya había ordenado la construcción de una jaula en el parque del castillo, donde crecían unos cristales magníficos ante una jaula de gruesos barrotes de hierro. La corte se hundió en una gran consternación. Viendo que el rey no cedería, los consejeros mandaron llamar al castillo a dos eruditos homologistas, a quienes el rey recibió calurosamente, pues sentía curiosidad por cuanto pudieran decirle los sabios, Salan-úd y Thaladon, sobre el pálido ser que aún no conocía.

-¿Es cierto- preguntó tan pronto ellos se hubieron levantado de rendirle homenaje- que el homos es más suave que la cera?

-Lo es, Su Luminiscencia -respondieron.

-¿Y es también cierto que la abertura que tiene en la parte inferior de su cara puede producir un gran número de sonidos?

-Sí, Su Real Alteza, y, además, en esta misma abertura el bomos mete diversos objetos, después mueve la porción baja de la cabeza --que está sujeta con unas bisagras a la parte superior-, con lo cual despedaza los objetos y los arrastra a su interior.

-Peculiar costumbre, de la cual ya he escuchado antes --dijo el rey-. Pero, díganme, mis sabios, ¿con qué propósito lo hace?

-Existen cuatro teorías sobre ese tema en particular, Su Real Alteza -replicaron los homologistas-. La primera de ellas es que lo hace para librarse del exceso de veneno, pues es extremadamente ponzoñoso. La segunda es que realiza este acto con cierto afán de destrucción, al cual coloca por encima de todos los demás placeres. La tercera, por codicia, pues consumiría todo si pudiera, y la cuarta, por...

-¡Bien, bien! -dijo el rey-. ¿Es cierto que la cosa está hecha de agua y que, sin embargo, no es transparente, como mi títere?

-¡También eso es cierto! Tiene dentro de sí, Su Majestad, una gran cantidad de delgados tubos, por los cuales circula el agua; algunos son amarillos, otros son gris perla, pero la gran mayoría son rojos... los rojos llevan un veneno espantoso, llamado flogisto u oxígeno, cuyo gas convierte todo aquello que toca en óxido o en fuego. Así, el bomos mismo cambia de color: perlado, amarillo y rosa. No obstante, Su Alteza Real, le rogamos humildemente que abandone su idea de traer aquí a un bomos vivo, pues es una criatura poderosa y malévola como no hay otra...

-Deben explicarme esto más ampliamente -dijo el rey, como si estuviera a punto de acceder a los deseos de los sabios. Sin embargo, en realidad únicamente deseaba satisfacer su enorme curiosidad.

-Los seres a los que pertenece el homos se llaman miasmáticos, Majestad. A éstos pertenecen los silíceos y los proteidos; los primeros son de consistencia más espesa, por lo que podemos llamarlos gelatinoides o jaleidos. Los otros, que son más raros, tienen distintos nombres según diferentes autores; por ejemplo: gomíferos o mucilaginosos, según Pollomender; pastas de lomo pantanoso o cabezas de ciénaga, según Tricéfalos de Arboran; y, finalmente, Analcymander el Broncíneo los bautizó como mechones de ojos cenagosos...

-Entonces, ¿es cierto que incluso sus ojos están llenos de espumarajos? -preguntó ansiosamente el rey Boludar.

-Es cierto, Alteza. Estas criaturas, en apariencia tan débiles y frágiles que sólo se necesita una caída de veinte metros para convertirlos en un líquido rojo, por su astucia natural representan un peligro mayor que todos los torbellinos y arrecifes del Gran Asteroide del Dogal juntos. Así que le roga~ mos, Majestad, por el bien del reino...

-Sí, sí, está bien -interrumpió el rey-. Ya se pueden ir, estimados amigos; nosotros tomaremos la decisión con la adecuada deliberación.

Los sabios homologistas hicieron una profunda reverencia y partieron con la mente intranquila, temiendo que el rey Boludar no hubiese abandonado su peligroso plan.

Con el tiempo, un buque estelar llegó en la noche y trajo enormes embalajes, que fueron de inmediato conducidos al jardín real. Poco después, las puertas de oro fueron abiertas a todos los súbditos reales; allí, entre las arboledas de diamantes, los balcones de jaspe tallado y los prodigios de mármol, vieron una jaula de hierro, y en ella una cosa pálida y flácida, sentada sobre un barrilito ante un plato lleno de una sustancia extraña. Es cierto que la sustancia olía a aceite, pero a aceite

quemado sobre una llama y, por tanto, arruinado y totalmente inservible. No obstante, aquella criatura hundía calmosamente una especie de pala en el plato y, levantando la aceitosa materia, la depositaba en su abertura facial.

Los espectadores se quedaron sin habla por el horror cuando leyeron el letrero de la jaula, el cual decía que tenían ante ellos a un bomos antropos, un carapálida vivo. La plebe comenzó a provocarlo, pero entonces el homos se levantó, recogió algo del interior del barril en el que estaba sentado, y roció a la boquiabierta multitud con un agua letal. Algunos huyeron y otros esgrimieron piedras para golpear a la abominación, pero los guardias los dispersaron de inmediato.

Los eventos llegaron a oídos de la hija del rey, Electrina. Parecería que había heredado la curiosidad de su padre, pues no le dio miedo acercarse a la jaula en la que el monstruo pasaba su tiempo rascándose o absorbiendo agua con aceite rancio suficiente para matar a cien súbditos reales en el acto.

El homos rápidamente aprendió el lenguaje inteligente, y era lo bastante intrépido como para trabar conversación con Electrina.

Una vez, la princesa le preguntó qué era esa sustancia blanca que brillaba en sus fauces.

-A éstos les llamo dientes --dijo.

-¡Ay! ¡Regálame uno! -pidió la princesa.

-¿Y qué me darás tú a cambio? -preguntó entonces él.

-Te daré mi llavecita de oro, pero sólo por un momento.

-¿Y qué tipo de llave es ésa?

-Es mi llave personal; la uso cada noche para dar cuerda a mi mente. Seguramente tú también tienes una.

-Mi llave es diferente a la tuya -respondió evasivamente-. ¿Y dónde la guardas?

-La guardo aquí, en el pecho, debajo de esta tapa dorada.

-Dámela...

-¿Y tú me darás un diente?

-Claro...

La princesa giró un tornillito dorado, abrió la tapa, sacó una pequeña llave de' oro y la pasó por entre los barrotes. El carapálida la tomó ávidamente, cloqueando de júbilo, y se apartó al centro de la jaula. La princesita le imploró y rogó que le devolviera la llave, pero fue inútil. Asustada de que alguien pudiera darse cuenta de lo que había hecho, Electrina regresó a sus habitaciones de palacio con el corazón oprimido. Quizá actuó tontamente, pero sólo era una niña. Al día siguiente sus sirvientes la encontraron sin sentido en su cama de cristal. El rey y la reina llegaron corriendo, con toda la corte detrás de ellos. Yacía como dormida; pero, sin embargo, era totalmente imposible despertarla. El rey hizo traer a los médicos electricistas de la corte, sus doctores, técnicos y mecanicistas, y éstos, cuando procedieron a examinar a la princesa, descubrieron que su tapa estaba abierta. ¡No había tornillito ni llavecita! Rápidamente se dio la alarma en palacio, reinó el pandemónium, todos corrían de aquí para allá buscando la llavecita, pero sin

resultado. A la mañana siguiente, el rey, sumido en la desesperación, fue informado de que su carapálida deseaba hablar con él sobre el asunto de la llave extraviada. El rey mismo fue al parque sin demora, y el monstruo le comunicó que él sabía dónde había perdido su llave -la princesa, pero que sólo lo revelaría cuando el rey le hubiera dado su palabra de que le devolvería su libertad, y, más aún, que le proporcionaría un bajel espacial para que pudiera volver con los de su especie. El rey rehusó obstinadamente; ordenó que buscaran en el parque de extremo a extremo, pero al final accedió a estos términos. Así, se alistó una nave espacial y los guardias escoltaron al carapálida desde su jaula. El rey esperaba a un lado de la nave. No obstante, el antropos prometió decirle dónde estaba la llave tan pronto estuviera a bordo de la nave, y no antes.

Pero una vez a bordo, sacó su cabeza por un respiradero, y, enarbolando la brillante llave, gritó:

¡Aquí está tu llave! ¡Me la llevo conmigo, rey, para que tu hija nunca jamás despierte, porque tengo sed de venganza, pues tú me humillaste al tenerme en una jaula de hierro para que fuera el hazmerreír de todos!

El fuego salió disparado de debajo de la popa de la nave espacial, y el bajel se elevó en dirección al cielo ante los enmudecidos espectadores. El rey envió a sus rasganubes y cohetes-huracán en su persecución, pero todas sus tripulaciones hubieron de regresar con las manos vacías, pues el artero carapálida había cubierto sus huellas y se les había escurrido.

El rey Boludar comprendió ahora cuán equivocado estuvo al no hacer caso de los sabios hornologistas, pero el daño ya estaba hecho. Los principales cerrajeros eléctricos trabajaron para moldear un duplicado de la llave; el Gran Ensamblador del Trono, los artesanos reales, los armadores y los artefactótums, los más altos artífices del acero y los maestros forjadores de oro, cibercondes y dinamargraves: todos vinieron a probar sus habilidades, pero en vano. El rey se dio cuenta que debía recuperar la llave robada por el carapálida; de no ser así, la oscuridad reinaría para siempre en la razón y los sentidos de la princesa.

El rey proclamó entonces por todo el reino que esto y aquello y lo de más allá había ocurrido, que el antrópico bomos carapálida se había fugado con la llave de oro, y que quienquiera que lo capturase, e incluso si sólo devolvía la joya dadora de vida y despertaba a la princesa, tendría su mano y ascendería al trono.

De inmediato aparecieron por manadas infinidad de aventureros de diversos estilos y tallas. Entre éstos se podían encontrar electrocaballeros de gran renombre, charlatanes, estafadores, astroladrones y vagabundos estelares. Se presentó en el castillo Demétrico Megawatt, el celebrado esgrimis~ ta-oscilador, quien poseía tal retroalimentación y retrovelocidad que nadie podía derrotarlo en el combate cuerpo a cuerpo. De tierras distantes llegaron autopartículas, como los dos autómatas, victoríosos vectores de mil batallas; o como Prosteseo, construccionista par excellence, quien nunca iba a ningún lado sin dos aspiradores de chispas, uno negro y el otro plateado. Y estaba también Arbitrón Cosmoski, totalmente construido de protocristales y esbelto como una espiral, y Cyfer de Agrym, el

íntelectricista, quien sirviéndose de la ayuda de cuarenta andromedarios y con ochenta cajas trajo con él una vieja computadora digital, oxidada de tanto pensar pero aún poderosa de mente. Llegaron tres campeones de la raza de los Selectivitas: Diodio, Triodio y Heptodio, quienes tenían un vacío perfecto en sus cabezas; sus negros pensamientos eran como la noche sin estrellas. Vino también Perpetuan, todo en armadura de Leyden, con su conmutador cubierto de moho de trescientos encuentros, y Matrix Perforatem, que nunca dejaba pasar un día sin integrar a alguien, Éste trajo a palacio su cibercorcel invisible, un supercaballo de batalla al cual llamaba Megaso. Se congregaron todos, y cuando la corte estaba en pleno, rodó un barril hasta el umbral, y de él se derramó, en fonna de mercurio, Ergio el autoinductivo, quien podía asumir el aspecto que deseara.

Los héroes fueron invitados a un grandioso banquete; se iluminaron los salones del castillo, y el mármol de los techos tomó un brillo rosado como una nube al atardecer. Luego partieron, cada uno por su lado, para intentar localizar al carapálida, retarlo a un combate mortal, recuperar la llave y así ganar a la princesa y el trono de Boludar. El primero, Demétrico Megawatt, voló a Koldlea, donde viven los gelacuajos, pues pensaba que podría encontrar algo allí. Así, se sumergió en su pantano, adueñándose del camino con golpes de su sable a control remoto; pero no logró nada, pues cuando se calentó demasiado, su sistema de enfriamiento se apagó y el incomparable guerrero encontró la muerte en tierra extranjera, y la sucia ciénaga y los gelacuajos cubrieron sus audaces cátodos para siempre. Los dos autómatas vectorianos tocaron la tierra de los radomantes, quienes erigen edificios de gas luminiscente que rezuman radioactividad, y son tan tacaños que cada noche cuentan los átomos de su planeta. Funesta fue la recepción que los mezquinos radomantes dieron a los autómatas, pues les mostraron un abismo lleno de piedras de ónix, crisolitas, calcedonias y espinelas, y cuando los electrocaballeros sucumbieron a la tentación de las joyas, los radomantes los lapidaron hasta matarlos, lanzando desde las alturas una avalancha de piedras preciosas, que al moverse centelleaba como un cometa de mil colores. Y es que los radomantes eran aliados de los carapálidas por un pacto secreto del cual nadie conocía nada.

El tercero, Prosteseo el construccionista, llegó a la tierra de los alganáceos después de un largo viaje por la oscuridad interestelar. La goleta de Prosteseo se estrelló contra su inexorable pared y, con un timón averiado, fue a la deriva por el piélago, y cuando finalmente se acercó a algunos distantes soles, su luz atravesó los ojos ciegos del pobre aventurero. El cuarto, Arbitrón Cosmoski, obtuvo mejor suerte al principio. Logró cruzar los Estrechos de Andrómeda, surcar los cuatro remolinos espirales de los Perros Cazadores, y, como un ágil rayo, tomó el casco y, dejando una estela de fuego arrollador, llegó a las orillas del planeta Maestricia, donde, entre trozos de meteoritos, espió los destrozados restos de la goleta en que se había embarcado Prosteseo. Enterró el cuerpo del construccionista, poderoso, brillante y frío como en vida, detrás de una pila de basalto, pero antes se apoderó de sus dos aspiradores de chispas, el plateado y el negro, para que le sirvieran de escudos y prosiguió su camino. Maestricia era salvaje y escabroso; rugían por él

avalanchas de rocas sobre los precipicios, en una maraña de relámpagos plateados en las nubes. El caballero llegó a una región de cañadas, y allí los palindromidas cayeron sobre él en un cañón de malaquita, todo verde. Le arrojaron rayos desde arriba, pero pudo defenderse de ellos con su escudo aspirador de chispas, hasta que movieron un volcán, ladearon el cráter, apuntaron y vomitaron fuego sobre él. El caballero cayó y la burbujeante lava entró en su cráneo, de¡ cual escapó toda la plata. El quinto, Cyfer de Agrym, el intelectricista, no fue a ningún lado. En cambio, deteniéndose justo en el límite de las fronteras del reino de Boludar, liberó a sus andromedarios para que pudieran pacer en las pasturas estelares, y conectó la máquina, la ajustó, programó, trabajó con esfuerzo en sus ochenta cajas, y cuando todas rebosaban corriente y la máquina estaba hinchada al máximo de inteligencia, comenzó a formularle preguntas muy precisas: ¿dónde vive el carapálida?, ¿cómo se puede encontrar el camino?, ¿cómo se le puede engañar?, ¿cómo se le puede atrapar?, ¿cómo se le puede forzar a entregar la llave? Las respuestas, cuando al fin llegaron, eran vagas y evasivas. Enfurecido y colérico, golpeó la máquina hasta que ésta comenzó a oler a cobre caliente y continuó gritando:

-¡Quiero la verdad ahora, dímela, maldita computadora digital caduca! -hasta que finalmente todas sus junturas se fundieron, el estaño se escurrió de ellas en plateadas lágrimas, los tubos sobrecalentados se resquebrajaron con una detonación y él quedó sobre una enorme pila de chatarra medio derretida, encolerizado y con un garrote en una de sus manos.

Avergonzado, tuvo que regresar a casa. Ordenó una máquina nueva, pero no la vio sino hasta cuatrocientos años después.

En sexto lugar fue la salida de los selectivitas. Diodio, Triodio y Heptodio se enfrentaron de forma distinta al asunto. Tenían una reserva inagotable de tritio, litio y deuterio, y decidieron que abrirían a la fuerza, con explosiones de hidrógeno pesado, todos los caminos que condujeran a la tierra de los carapálidas. Sin embargo, no se tenía conocimiento de dónde comenzaban esos caminos. Quisieron preguntar a los pirópodos, pero éstos se encerraron detrás de las murallas de oro de su capital y arrojaron llamas; los valientes-valentes selectivitas tomaron por asalto el bastión, usando deuterio y tritio sin límite, hasta que un infierno de átomos desnudos retó descaradamente al estrellado cielo. Las paredes de la ciudadela brillaban doradas, pero en el fuego se revelaba su verdadera naturaleza, pues se convertían en amarillas nubes de humo sulfúrico, ya que habían sido construidas de pirita-marcasita. Allí cayó Diodio, pisoteado por los pirópodos, y su mente explotó como si fuera un ramillete de cristales de colores, rociando su armadura. Lo enterraron en una tumba de olivino negro, y luego se dirigieron hacia las fronteras del reino de Char, donde gobernaba el rey Astrocida, asesino de estrellas. El rey tenía una casa del tesoro repleta de núcleos ardientes arrancados de enanas blancas, y que eran tan pesados que únicamente la terrible fuerza de los magnetos del palacio les impedía incrustarse en el centro del planeta. Quien se parara sobre su tierra no podía mover brazos ni piernas, pues la prodigiosa gravitación sujetaba incluso más fuertemente que los cerrojos o las cadenas. Triodio y Heptodio

estuvieron muy apurados aquí, pues Astrocida, al descubrirlos detrás de las sólidas murallas del castillo, deslizó hacia afuera a una enana blanca tras otra y les arrojó bolas de fuego a la cara. Sin embargo, lo derrotaron, y él les reveló el camino que llevaba a los carapálidas; pero los engañó, pues no conocía el camino y solamente deseaba librarse de los temibles guerreros. De este modo, se sumergieron en el oscuro corazón del vacío, donde alguien con un beso errante antimateria le dio un tiro a Triodio; pudo haber sido uno de los cazadores cibernianos, o posiblemente una mina colocada para un cometa. Pero de cualquier modo, Triodio había desaparecido, casi sin tener tiempo para gritar ¡tumba!, su palabra favorita y el grito de batalla de su raza. Heptodio avanzó obstinadamente, pero también había en reserva un amargo fin para él. Su bajel se encontró entre dos vórtices de gravitación llamados Bakhrida y Scintilla. Bakhrida acelera el tiempo, y Scintilla, por otro lado, lo frena, y entre ellos hay una zona de paralización, donde el presente, inmóvil, no fluye hacia delante ni hacia atrás. Allí Heptodio se congeló vivo, y allí permanece hasta este día, junto con las incontables fragatas y galcones de otros astromarinos, piratas y otros artefactos espaciales, sin envejecer en lo más mínimo, suspendidos en el silencio y el dolorosísimo aburrimiento que es la Eternidad.

Cuando así concluyó la campaña de los tres selectivitas, Perpetuan, ciberconde de Fud, quien era el séptimo y siguiente en partir, no echó a andar por mucho tiempo. En cambio, el electrocaballero hizo prolongados preparativos para la guerra, equipándose con conductores cada vez más agudos, con más y más proyectiles de chispas, morteros y tractores. Lleno de precaución, decidió entonces que iría a la cabeza de una leal comitiva. Bajo su estandarte se congregaron conquistadores y muchos rechazados, robots que, no teniendo nada más que hacer, deseaban probar suerte en la soldadesca. Con todos ellos Perpetuan formó una pesada caballería y una infantería de luz galáctica, con yelmos y blindajes, además de varios batallones de polidragones y paladines. Sin embargo, al pensar que ahora debía partir y encontrar su destino en alguna tierra desconocida, y que en cualquier charco se podía oxidar completamente, las espinilleras de hierro se doblaron bajo él, lo embargó un terrible arrepentimiento y de forma inmediata se dirigió a casa, avergonzado y abatido, derramando lágrimas de topacio, pues era un poderoso señor, con un alma repleta de joyas.

El penúltimo, Matrix Perforatem, abordó el problema con mucha cabeza. Había oído de la tierra de los pigmeliantes, gnomos robóticos cuya raza se originó de ésta, que el lápiz de su constructor se había resbalado del restirador, y entonces salieron todos ellos, hasta el último, del molde maestro, como deformidades jorobadas. Pero la alteración no re~ sultó provechosa y así se quedaron. Estos enanos acumulan conocimiento como otros almacenan tesoros, y por esta razón se les llama Tesoreros de lo Absoluto.

Su sabiduría yace en el hecho de que coleccionan conocimiento pero nunca lo usan. A ellos fue Perforatem, pero no de forma militar, sino en galeones cuyas cubiertas se encontraban repletas de magníficos regalos; quería ganarse a los

pigmeliantes con trajes brillantes de positrones y cubiertos por una lluvia de neutrones; les llevó también átomos de oro tan grandes como siete puños, y frascos turbulentos de las más insólitas ionosferas. Sin embargo, los pigmeliantes desdeñaron incluso el noble vacío bordado con olas de exquisitos espectros astrales. En vano se enfureció y amenazó con lanzarles a su bufador electrocorcel Megaso. Finalmente, te ofrecieron un guía, pero resultó que éste era un miriafalangiano de mil manos, y siempre apuntaba en todas las direcciones a la vez.

Perforatem lo mandó empaquetar y espoleó a Megaso para que siguiera el rastro de los carapálidas, pero el rastro resultó ser falso, pues un cometa de hidróxido de calcio iba a pasar por ese camino, y el tonto corcel lo confundió con fosfato de calcio, que es el ingrediente básico del esqueleto de los carapálidas. Megaso tomó limo por cal. Perforatem vagó mucho tiempo entre soles cada vez más macilentos, pues había entrado en una sección muy antigua del Cosmos.

Viajó a través de una fila de gigantes moradas, hasta que pudo notar que su barco y el silencioso desfile de estrellas se reflejaban en un espejo espiral, un espéculo de plateada superficie; se llevó una sorpresa y, por si acaso, desenvainó su extinguidor supernova, que les había comprado a los pigmeliantes para protegerse del calor excesivo de la Vía Láctea. No sabía qué era lo que estaba viendo; de hecho, era un nudo en el espacio, el más próximo factorial del continuo, desconocido incluso para los monoasteristas de aquel lugar. Lo único que dicen es que quien lo encuentra nunca jamás retorna. Hasta este día, nadie sabe qué le ocurrió a Matrix en ese molino estelar. Su fiel Megaso regresó solo a casa, lloriqueando suavemente en el vacío, y sus ojos de zafiro eran albercas de tal horror, que absolutamente nadie podía mirarlos sin sentir un escalofrío. Y ningún bajel, ni los extinguidores, ni Matrix, fueron vistos de nuevo.

Y así, el último, Ergio el autoinductivo, partió solo. Estuvo lejos un año y tres quincenas. Cuando volvió, contó muchas cosas de tierras desconocidas para todos, como la de los perisconos, quienes construyen canales calientes de corrupción; del planeta de los seres de ojos de epoxia, quienes se convirtieron frente a él en hileras de olas, pues eso hacen en tiempos de guerra, pero los partió en dos de un tajo. Descubrió la piedra caliza que formaba sus huesos, y cuando venció sus cascadas asesinas se encontró cara a cara con uno que ocupaba la mitad del cielo, y cayó sobre él, para exigirle el camino, pero bajo el filo de su espada de fuego su piel se abrió y expuso su blancura, retorciendo sus bosques de nervios. Y habló del transparente y helado planeta Aberrabia, que, como una lente de diamante, contiene la imagen del Universo entero dentro de él; allí copió los caminos a la tierra de los carapálidas. Contó de una región de silencio eterno, Alumnium Cryotrica, donde sólo vio los reflejos de las estrellas en las superficies de los glaciares colgantes; y del reino de los marmoloides derretidos, quienes modelan chucherías hirvientes de lava, y de los electroneumáticos, quienes en nubes de metano, ozono, cloro y el vapor de los volcanes, son capaces de encender la chispa de la inteligencia, y que continuamente luchan con el problema de cómo colocar en

un gas la cualidad del genio. Les dijo que para llegar al reino de los carapálidas había tenido que forzar la puerta de un sol llamado Caput Medusae; cómo después de arrancar esta puerta de sus bisagras cromáticas, por el interior de la estrella corrió una larga sucesión de llamas moradas y azul claro, hasta que su armadura se encrespó debido al calor. Cómo por treinta días intentó adivinar la palabra que activaría la compuerta de Astroporcyonum, pues sólo a través de ella se puede entrar al frío infierno de los seres miasmáticos; cómo finalmente se encontró entre ellos, que trataron de acorralarlo en sus trampas pegajosas y lipídicas, de trastornarle el mercurio de la cabeza o cortocircuitarlo; cómo lo engañaron, señalándole estrellas desfiguradas, pero ése era un cielo falso, pues habían escondido el verdadero en su furtivo camino; cómo con torturas quisieron arrancarle su algoritmo y entonces, cuando ya lo había soportado todo, lo arrojaron a un pozo y tiraron una losa de magnetita sobre la abertura. Sin embargo, adentro, él inmediatamente se multiplicó en cientos de miles de Ergios los autoinductivos, empujó la tapa de acero, emergió a la superficie y descargó su castigo sobre los carapálidas durante un mes completo y cinco días. Cómo entonces los monstruos, en un último intento, atacaron en rastreadores que ellos llaman tractores de orugas, pero eso no les sirvió de nada, pues sin cejar jamás en su ardor por la batalla, sino mutilando, apuñalando y acuchillando, los llevó a tal extremo que le arrojaron a los pies al miserable carapálida ladrón de llaves, después de lo cual Ergio le cercenó la odiosa cabeza; después destripó el cadáver, y en él encontró una piedra, conocida como tricobezoar, y allí en la piedra estaba grabada una inscripción en la escrofulosa lengua carapálida que revelaba el lugar en el que se encontraba la llave. El autoinductivo abrió sesenta y siete soles -blanco, azul y rojo rubí- antes de rasgar el correcto y encontrar al fin la llave.

No quiso ni pensar en las aventuras que encontró, las batallas que se vio forzado a librar en el camino de regreso -tan grande era ahora su anhelo por la princesa, y grande también su impaciencia por la boda y la coronación-. Con regocijo, el rey y la reina lo llevaron a la cámara de su hija, quien estaba silenciosa como una tumba, sumida en el sueño. Ergio se inclinó sobre ella, jugueteó un poco alrededor de la tapa, insertó algo, giró, e instantáneamente la princesa -para deleite de su madre y el rey y la corte entera- abrió los ojos y le sonrió a su salvador. Ergio procedió a cerrar la tapita, la selló con un poco de yeso para mantenerla clausurada, y explicó que también había encontrado el tornillito, pero que se le había caído durante una pelea con Poleander Partabon, emperador de todo Jatapurgovia. Pero nadie puso atención a esto, y fue una pena, pues el rey y la reina se hubieran dado cuenta bien pronto que él jamás partió en realidad, pues ya desde niño Ergio el autoinductivo poseía la habilidad de abrir cualquier cerradura y gracias a esto pudo aliviar a la princesa Electrina. Entonces, en verdad no se había encontrado con ninguna de las aventuras que describió, sino que simplemente esperó un año y tres quincenas para que su pronto regreso con el objeto perdido no pareciera sospechoso, a la vez que se quería asegurar de que ninguno de sus rivales volvería. Sólo entonces apareció en la corte del rey Boludar y devolvió a la vida a

la princesa, y se casó con ella, y reinó larga y felizmente, y su subterfugio nunca fue descubierto. De lo cual puede uno ver de inmediato que hemos dicho la verdad y no un cuento de hadas, pues en los cuentos de hadas siempre triunfa la virtud.