



Los Klintaventureros

Beatriz Giménez de Ory

Paloma González Rubio

Ilustraciones de Alicia Warhola



algar



1

Agua de Colonia

La terminal aeroespacial Rama tiene un núcleo central y ocho pasillos cilíndricos. Vista desde el espacio, recuerda a un pulpo, lo que es chocante en un planeta en el que mares y animales acuáticos se extinguen sin remedio.

Plinio y Zoe esperan con impaciencia en el punto de encuentro al tercer miembro de su tripulación, entre el bullicio de cientos y cientos de niños que ya se han reunido con sus compañeros y charlan animadamente, tras programar en sus chips el lenguaje que les permitirá comunicarse durante el tiempo que dure la misión.

Plinio proviene del extremo más caluroso del planeta, Aridalía, el desierto intercontinental. Tiene la piel oscura, los labios finos, y los ojos, almendrados, de color ámbar. Zoe nació en una de las pocas islas habitables de Septen-

trión, el antiguo Polo Norte: un lugar anegado por lodo salino, tan estéril como el desierto. Su piel y su cabello son blanquísimos, y sus ojos, de un azul casi transparente.

Para comunicarse mientras llega el último integrante de su misión, han programado su chip multilingüe en el lenguaje arcano treinta y dos, una lengua que fue muy popular durante milenios en el antiguo sistema prefraterno.

Zoe pregunta tímidamente a Plinio:

—¿Y tú qué crees que será el misterioso premio que prometen todos los años a quien traiga las tres pruebas de tres colonias?

—Una medalla —responde Plinio, muy seguro—. Una medalla de oro y piedras preciosas. Aunque, ahora que lo pienso, como nunca se ha dado...

Una voz chillona los interrumpe:

—*Prevadiest alosemeshe sume!*

Plinio y Zoe miran con desconcierto a la chica que, tras su incomprensible saludo, se abalanza sobre ellos y les estampa en las mejillas dos besos húmedos.

Zoe se aparta un poco de la recién llegada y, esbozando una sonrisa de cortesía, toma su brazo para manipular su chip y programarlo en la misma lengua que ella y Plinio han elegido como lengua común, pero la tercera tripulante retrocede, indignada, y masculla casi escupiendo las sílabas.

—*Bromesti kurusian altinde estasto. Nai, nai questute usimende plain.*



—Es que no te entendemos —objeta Plinio.

Por toda respuesta, la chica pelirroja, que, a juzgar por sus rasgos gatunos, seguramente procede de Antianas, hace aparecer con una pasada sobre su chip su nombre, Calidonia, y el número de canal lingüístico en el que sus dos compañeros pueden entenderse con ella.

Plinio y Zoe se miran, sin salir de su asombro.

—Que quiere que nosotros cambiemos a su canal —traduce Zoe.

—¡Y una klinta! —se opone Plinio, ofuscado—. Ha llegado la última y ahora va a elegir ella en qué idioma hablamos.

—A lo mejor lo que quiere es que los tres empeemos de cero la adaptación —argumenta Zoe, conciliadora—. Tampoco nos cuesta tanto.

—Lo que quiere es que los dos cambiemos a su propio lenguaje —protesta Plinio, señalando el color del chip de Calidonia.

—¡Ah!, eso sí que no es correcto. Y además lo prohíben las normas de convivencia para la igualdad.

Y Plinio y Zoe niegan con la cabeza mientras señalan los números iluminados en sus muñecas.

Calidonia agita su melena rojiza con desesperación y maniobra en su chip.

—¡Pero qué petardos! —exclama como saludo, y al momento se echa a reír—. ¡Petardos! ¡Cómo suena esa palabra! ¡Qué graciosa! Ahora en serio: ¿en qué lengua vamos a hablar los tres?

—En arcano treinta y dos —responde Zoe.

—Pero ¿por qué os empeñáis con el arcano treinta y dos? —Y vuelve a reírse al pronunciar el verbo *encasquillar*—. ¿No podemos elegir otra versión? ¿Por qué os habéis programado en la versión del siglo veintiuno de arcano? ¡Hace más de un milenio que no se habla!

—Porque nos gusta, nos parece divertida. Hasta tú te ríes con las palabras —responde Plinio con aplomo—. Esta lengua lo peta.

Y al sonido de la expresión, los tres se echan a reír.

—Bueno —acepta Calidonia, con reservas—, ya tendremos tiempo de discutir el tema durante el viaje.

—Eso —asiente Zoe—, tenemos un año por delante, pero ahora debemos darnos prisa: algunos ya están de camino a sus cápsulas y nosotros vamos con retraso. ¡Mirad qué torrente de gente corriendo hacia los pasillos! ¿Tenéis idea de por dónde tenemos que ir?

Los tres niños, que, como la mayor parte de los viajeros, tienen doce años, miran a su alrededor, desconcertados, buscando un visor de orientación.

Una melodía suave indica a los tripulantes de las naves el tiempo que resta para que se acomoden en su cápsula.

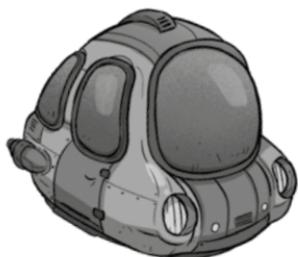
Plinio, Zoe y Calidonia, que han sido seleccionados para una misión de un año de duración, deambulan hasta encontrar un visor y pasan sus muñecas por la pantalla hasta que aparece el icono correspondiente: una pequeña botella de agua de la que escapa una gota en cuyo interior está inscrito el lema «Agua de Colonia».



Una barra de color azul y una flecha les indican que su nave está amarrada en el pasillo noroeste. Van muy justos de tiempo, de modo que tienen que correr para preparar la ruta, decidir qué puesto desempeñarán a lo largo de la misión y vestir sus uniformes.

Antes de emprender la carrera por el tortuoso pasillo, se acercan a una de las cristaleras que se asoman al exterior y se detienen a contemplar por última vez el paisaje del planeta que se disponen a abandonar: una planicie humeante bajo un sol empañado por una capa de partículas de ceniza, su querido Planeta Gris, que, según les han contado en la escuela, hace casi dos mil años se llamaba Planeta Azul.

2



Los aguafiestas

—¡Hala! —exclaman los tres niños al unísono.

Si el puerto sideral es como un cefalópodo de la prehistoria, el brazo noroeste parece contener sus miles de huevos. En realidad, se trata de las cápsulas, blanquísimas y redondas, que albergarán durante un año a los niños y niñas de la expedición.

Todas son de este color claro, excepto las doce naves azules de los supervisores y, por supuesto, la cápsula nodriza. Esta es mucho mayor que el resto, está decorada con franjas negras y doradas, y tiene la apariencia de una abeja reina de tamaño descomunal.

Nadie sabe con seguridad quién viaja en la nave nodriza. Tal vez se trate de la residencia de verano de la mismísima soberana del Planeta Gris, rodeada por la corte y por sus sirvientes. O a lo mejor esa cápsula



negra y dorada esconde un laboratorio inmenso, donde trabajan los mejores científicos. O contiene (ojalá) un tanque con trillones de kilolitros de agua dulce que garantice la supervivencia de todos los habitantes del Planeta Gris durante varios siglos.

Los niños contemplan la nave nodriza con respeto y algo de temor.

—No os quedéis ahí parados como dos pasmarotes —dice Calidonia.

Zoe y Plinio la miran como quien vuelve de un sueño.

—«Pasmarotes». Me parto con esta palabra viejuna.

Zoe y Plinio no ríen en esta ocasión. Plinio coloca ante un visor el tatuaje que lleva en la muñeca. La máquina responde «cápsula 7P2» y produce ante la mirada de los niños un plano con la ubicación de su nave. Echan a andar de nuevo.

A Zoe, Plinio y Calidonia, que ya han cumplido doce años siderales, les corresponde por primera vez en sus vidas compartir una de las cápsulas. De pequeños, realizaron alguna excursión breve, de unos cinco meses, en compañía de un supervisor.

—¡Qué emocionante viajar solos! —exclama Plinio.

Zoe se aparta para dejar paso a cinco niños que caminan en fila india detrás de un adulto. Van unidos a él por un holograma plateado que parece un sedal.

—Oh, qué monos... —canturrea.

—Vosotros sí que sois monos —se oye una voz de chica detrás de ellos.

Los tres se giran y ven a una niña alta y fuerte flanqueada por dos muchachos. Deben de tener la misma edad: doce años siderales. Los tres arquean los brazos, empujan con la lengua el labio superior y les dedican gestos y ruidos de simios.

—Hay que ver los niños de hoy en día, lo maleducados que son —les espeta Plinio—. ¿Cómo es que vais sin monitor? ¿Os habéis perdido?

Parece que el bullicio de la estación se hubiera enmudecido, que las carreras hacia el brazo noroeste se hubieran congelado, que el resto de los niños se hubiera evaporado: durante largos segundos, solo existe un cruce de miradas hostil entre los seis.

—Tened cuidado, listillos —dice uno de los chavales, que tiene la cara pecosa y los ojos de color ceniza propios de la región de Volcania.

—¡Y una klinta! —responde Plinio.

—¡Eso! —corroborra Calidonia—. Una klinta como un asteroide.

—Chicos, dejadlo ya. No merece la pena —susurra Zoe—. Además, mirad: ahí está nuestra nave, la 7P2.

—Nos veremos por el espacio, niñatos —contesta el volcaniano de menor estatura.

—Aunque yo le cambiaría el nombre a vuestra nave... —interviene el otro volcaniano, achinando maliciosamente sus ojos grises—. Habría que llamarla 10P2.

Sus compañeros lo miran, sin entenderlo. El chico hace un mohín de fastidio y se explica:





—Porque 7P2 y tres pedos más son 10P2.

Los tres volcanianos celebran con grandes risotadas la broma. Calidonia levanta el puño derecho y lo agita amenazadoramente por encima de su cabeza.

Para evitar que se enzarcen en nuevas discusiones, porque apenas les queda tiempo para acomodarse en la cápsula, Zoe agarra a Plinio y a Calidonia del brazo y tira de ellos hacia delante.

Enseguida olvidan el percance. Su nave es como un huevo reluciente, y parece que palpita, llamándolos.

—Es igual que Metone —opina Plinio.

—¿Que quién? —preguntan las otras dos.

—Metone. Una de las ochenta y dos lunas de Saturno.

—¡Me gusta! Podemos bautizarla así: Metone —sugiere Zoe.

—Eso es muy moñas. Ni Metone ni Metona. Cápsula 7P2 —discrepa Calidonia—. Digan lo que digan esos... ¿Cómo se llama su cápsula? A ver..., 3Q3. ¡Tres cutres! ¡Los cutres! Ja, ja, ja.

Y, sin dar tiempo a sus compañeros a reaccionar, activa con el tatuaje de su muñeca la apertura de la nave y entra, majestuosamente, la primera.

Y ahora sí que no hay marcha atrás: la aventura en las colonias está a punto de empezar.

