

# Pedro y Los Ipnos

Alejandro Oscar Gómez Bersano



# Capítulo 1

## Capítulo N° 1 "666"

Hacía ya un largo rato que los hermanos Petel cargaban con su prisionero, y su peso muerto comenzaba a sentirse, más aún si se tiene en cuenta lo estrecho del túnel por el cual iban.

En realidad, en sus manos no tenían a un prisionero, más bien, según el propio Jefe les había dicho, era la posible solución al problema que afectaba a todo Níxiter.

Por la cabeza de Akira Petel no cruzaba otra idea que la de terminar con la misión y descansar, aquello les había costado más de lo que deseaban. En cambio, su hermana melliza, Cora, estaba demasiado intrigada por averiguar la identidad de quien transportaban como para pensar en el cansancio. La misión nunca había sido clara, el Jefe tan solo les había dicho que recogieran un bulto que iba a llegar por el túnel de evacuación poco después de la media noche. Y lo raro de todo aquello, para los mellizos Petel, era que hacía mucho tiempo que un humano no regresaba a Níxiter.

Después de cerca de una hora, ambos salieron del túnel que transitaban y se internaron por uno de los cientos adyacentes. Caminaron en línea recta por casi veinte minutos, hasta que por fin germinaron a la frescura de la noche, en medio de un bosque siniestro bañado por la luna más plateada y redonda que se podría uno imaginar.

—Será mejor que paremos un rato. Vayamos a Cronos —sugirió Akira aflojando sus brazos.

—¿iQué le ves a ese lugar de mala muerte?! —preguntó Cora y dejó caer la parte del prisionero que le tocaba cargar.

—Es el único sitio de por aquí dónde podremos comer algo y pasar la noche; estoy cansado de llevar a este para todos lados —dijo el mellizo en referencia a lo que traían dentro de una bolsa arpillera atada con soga—. Tal vez consigamos que alguien nos lleve hasta la ciudad —acotó.

—No, nada de eso, el Jefe fue muy claro cuando nos dijo que nadie debe enterarse de lo que estamos haciendo y de qué cosa estamos transportando... —le contestó su hermana.

—Bueno..., ya sé, pero aunque sea alquilemos un carro...

—¿Y con qué dinero? Si anteayer lo perdiste todo, TODO, en las apuestas, y, ¿justamente dónde? En Cronos... —le espetó Cora, furiosa ante la ineptitud de su hermano.

—Vayamos igual, jugaré a los dados como nunca y ganaré más monedas de oro de las que puedas creer —respondió el muchacho, indiferente al reto recibido.

—OK... Vayamos... —dijo Cora, que respiró hondo, luego bufó y aceptó la propuesta —. Tengo mucha hambre... —agregó.

Habiéndose puesto de acuerdo, los hermanos Petel levantaron la bolsa arpillera y se fueron por un camino angosto no muy lejos de allí.

El bar de Cronos era una suerte de cabaña, construida con tablas de madera, viejas y con manchas de humedad, y bloques de piedra. Era la única edificación de los alrededores, el sitio preferido para viajeros. En el techo había un gran cartel que rezaba su nombre, apenas iluminado por cinco o seis focos; finalmente, por dintel, una estatua del mismísimo Cronos sentado en su sillón, con la vista en el piso, como si estuviera perdido en los mares del tiempo.

Desde el interior llegaba el rumor de cientos de voces, música, aplausos, olor a alcohol y nubes de tabaco. Cuando Akira abrió la puerta vaivén, que chilló como si de una alarma se tratara, las voces se apagaron y los aplausos cesaron, tal cual hubiese ocurrido en una película del viejo oeste.

Un sujeto gordo y petiso, vestido de negro como si fuera un Ninja, se puso de pie y, al hacerlo, casi tumba todo lo que tenía sobre la mesa. Nada más que los ojos se le veían, de color amarillo, como dos luciérnagas. No había nariz ni boca en aquel rostro negro como el carbón.

—¡Pero si es el incansable de Akira Petel que vuelve por la revancha!  
—exclamó el gordinflón; el resto del público lanzó un aullido que rozaba la histeria con la algarabía.

—Gracias, Zeng, pero hoy no... Esta noche es más importante un plato de comida y una buena cama —contestó Akira haciéndose el indiferente.

—¡Vamos, muchacho! ¡Hoy lo que me anda faltando es suerte! —lo arengó el otro—. Si me vences, te devuelvo a tu mascota... —prometió, y sacó de entre sus ropas un perico verde de plumaje desteñido, con el pico atado,

al igual que sus alas.

—¡Avelino! ¡¿Pero qué te han hecho?! —reclamó Akira—. ¡Me dijiste que ibas a cuidarlo!

—Sí, y lo hice, como por cinco minutos, hasta que me mordió. Tiene muy mal genio Avechucho... —le explicó Zeng.

—Su nombre es Avelino, y eso te pasa porque no te quiere; solo a mí obedece.

—Tiene razón, Zeng, ese pajarraco le hace caso a él nomás. Yo lo detesto, pero... —dijo Cora a favor de su hermano.

—En fin, como sea... ¿jugamos o no?

—Puedes apostar tu cabeza a que sí —afirmó Akira muy seguro de sí mismo. Cora se llevó una mano al rostro y sacudió la cabeza de lado a lado.

Pronto se reunieron los dos jugadores frente a una desvencijada mesa de dados. La madera estaba percutida, agujereada y golpeada; y el paño verde donde se echaba la suerte a rodar tenía manchas de grasa, algo que parecía sangre y hasta moscas muertas. Como público, iba a estar presente todo el mundillo del bar... cabe aclarar que no era gente común y corriente, sino tan estrafalaria como variada, y muchos no eran seres humanos. Por ejemplo, había un cuarteto de langostas parlantes vestidas de etiqueta, bebiendo un cóctel de color naranja que echaba humo blanco. También, zorros colorados ataviados en ropas de cuero y tachas, que usaban botas puntiagudas y fumaban gruesos cigarros de aroma apestoso. Algo parecido se daba con un grupo de cigüeñas que usaban camisas hawaianas, tres puercoespines de color azul con anteojos de gran aumento y bastón en mano, e incluso una familia de ciempiés que bebía batidos de chocolate mientras esperaba a que el juego comenzara.

Eso era el Bar de Cronos, y todos ellos iban a presenciar el duelo entre Akira Petel y Zeng Dóh.

Jugarían un juego de dados llamado "666", o por lo menos una versión propia de aquel lugar. No era tan complicado, solo había que tener suerte. En el "666" se utilizaban tres dados y un vaso de madera por persona. Para ver quién tiraba primero echaban una moneda al aire. Esa noche, el agraciado fue Akira. Tras mezclar sus dados en el vaso, debía apoyarlo en la mesa boca abajo, sin levantarlo, y apostar a que su tirada iba a ser mayor que la del rival. Y cuando Zeng Dóh hiciera lo propio, tenía que descubrir su juego y ordenar sus dados al revés de cómo había salido.

Entonces, Zeng tendría la opción de aceptar la apuesta o redoblarla, y Akira lo mismo, hasta que por falta de contra-apuesta se vieran obligados a develar su partida. Quien obtenía el número mayor ganaba. Si alguien sacaba 111 lo perdía todo, incluso lo acumulado en manos anteriores, y si alguien sacaba 666 obviamente se llevaba el premio mayor y el juego terminaba allí. Lo bueno era que también el público podía apostar, en cada ronda, quién sería el vencedor de la misma.

—¿Y se puede saber de dónde vas a sacar dinero para hacer la apuesta inicial? —preguntó Cora a Akira en voz baja, tomándolo por un brazo para acercarlo a ella.

—De aquí —dijo Akira y se quitó su gorro de obrero, viejo y remendado, descubriendo en su interior un bolsillito secreto donde guardaba tres monedas de oro—. Son mis reservas para casos de emergencia... —agregó— ¡emergencias como esta!

Siendo más avaro que cauto, Akira apostó una moneda de oro a que su tirada iba a ser mayor que la de su rival. Zeng aceptó pero no redobló la apuesta, cauto en verdad, para analizar la suerte de su contrincante.

6-1-1 fueron los números de Akira, 5-1-2, los de Zeng. Cabe señalar que la tirada original de Akira fue 1-1-6 y la de Zeng 2-1-5, pero como la regla era contar de atrás para adelante, Akira había resultado ganador.

El turno lo mantenía quien ganaba la mano, por lo tanto Akira no dudó en apostar la moneda ganada y otra más. Y Zeng, que no quería verse como un cobarde, jugó el doble. Nuevamente, Akira estuvo de suerte, y superó los 2-5-6 de Zeng con un escueto 3-2-4.

Mano tras mano se sucedían y Akira parecía estar de buena racha; aunque nunca apostó más de tres monedas, llegó a acumular un pozo de veintiuna.

Ambos contendientes jugaban relativamente tranquilos, a pesar de la atmósfera frenética que se genera cuando hay dinero de por medio. Hicieron un breve receso cuando Akira alcanzó las veinticinco monedas para pedirse un trago.

El público estaba muy conforme con Akira, lo alentaba a que siguiera así y hasta bromeaban con un futuro de riqueza, instándolo a imaginar lo que podría llegar a hacer con tanto oro. En cambio Zeng no despertaba mucho interés, ya que había sido campeón de "6-6-6" tantas veces que a nadie conmovía.

Cuando los tragos se sirvieron en la mesa, el juego se reanudó y Zeng, lejos de sentirse incómodo con su situación, realizó una jugada que torcería el destino promisorio de su oponente: antes de que Akira sacudiera el vaso, le apostó veintidós monedas a que su tirada iba a ser inferior a la de él.

A Akira le temblaron tanto las piernas que pensó que se oiría el ruido de sus rodillas golpeando unas contra otras. Cora puso los ojos en blanco y miró al techo, segura de lo que haría su hermano.

Aquello era tentador, pensó Akira Petel, pues por más que perdiera esa mano, aun conservaría las tres monedas con las que contaba al comienzo. Ante la indignada mirada de Cora que, sin hablar, le reprochaba el porqué de tan estúpida elección, el muchacho aceptó el reto.

Agitó más que de costumbre su muñeca y sacudió sus dados rogando que estos le hicieran caso, los depositó luego sobre la mesa con un duro golpe. 1-6-6 leyó el público presente. Llegado el turno de Zeng, el silencio fue absoluto y el suspenso era tal, que podía cortar el aire. 2-6-6 fueron los números de Zeng, y todo el mundo se puso a dar vítores y aplausos; muchos habían recuperado lo que habían perdido y otros, no.

Sin poder creer en semejante mala suerte, Akira vio como casi todo su dinero pasaba a manos de un Zeng que era todo sonrisas; aunque en realidad la boca no se le veía, solo sus ojos amarillos que se aplastaban de felicidad.

Molesto consigo mismo, pero aún más temeroso de la reprimenda que recibiría por parte de su hermana, Akira permaneció firme en el juego y esperó que Zeng hiciera su jugada. Este batió sus dados de inmediato y apostó dos monedas a que tendría el número mayor. Akira accedió, quedándose con una de las tres monedas del comienzo. Para hacerlo más interesante, Zeng apostó una moneda más y obligó a Akira a desprenderse de todo su oro. Puso la última moneda junto a la de Zeng, pero antes de que este retirara el vaso de madera, Akira apostó una vez más, afirmando que sacaría un 6-6-6.

El bar entero retumbó de risa y burla, pues nadie podía creer semejante osadía. Quien no se reía para nada era Cora, pues por dentro se preguntaba de dónde diantres iba a conseguir otra moneda su hermano, si ya no tenían más nada que perder.

Akira, pidiendo que lo esperaran un segundo, se agachó y tomó la bolsa arpillera que tenía entre las piernas. Primero la entreabrió y hurgó con la mano en su interior, pero terminó por abrirla del todo metiendo casi medio cuerpo dentro. El prisionero había despertado y lo miraba con ojos

desorbitados.

—¿Tienes alguna moneda? ¿Algo de valor? —le preguntó Akira en voz baja.

El prisionero, que estaba amordazado, hizo un gesto de afirmación. Como llevaba puesto un pijama, Akira buscó en los bolsillos del pantalón.

“¡Qué maravilla!”, pensó el mellizo Petel. ¡Había encontrado una moneda!, y dorada también, aunque bastante más grande y ligera de las que comúnmente se veían allí.

—Gracias, luego te la devuelvo —dijo Akira antes de volver a cerrar la bolsa.

El joven apostador hizo lo que debía, luego tomó su vaso y comenzó a sacudirlo, esperando que Zeng descubriera su tirada.

Lo que pasó a continuación nadie pudo creerlo. Lo que sucedió con la apuesta de Akira iba a transformarse en esos temas obligados de recuerdo cuando se estuviera de copas en el Bar de Cronos.

Zeng quitó el vaso de encima de sus dados, y un “¡Ohhh!” prolongado se hizo eco en los ahí presentes, incluso Cora se atragantó con la chocolatada que acababan de servirle.

1-1-1 fueron los fatídicos números de Zeng, y con ellos, todo lo ganado pasaba a manos de Akira. Y por si fuera poco, el joven Petel había sacado un muy sugestivo 6-6-5.

Zeng abandonó el juego sin una sola moneda en el bolsillo, regresándole a Akira su mascota. Avelino parecía molesto con su amo, porque cuando se posó en su hombro derecho le picó la oreja tan fuerte que la hizo sangrar. A Akira no le molestó, y le pidió disculpas, contento de tenerlo de vuelta. Cora le dio palmadas a su hermano, felicitándolo y rogándole que no volviera a cometer semejante estupidez con los dados.

Antes de ir donde el mesero para alquilar una habitación, Akira tuvo un gesto noble con su rival.

—Zeng, para que veas que no soy como tú, y eso que me has dejado sin nada más de una vez, voy a darte algo —dijo Akira y le arrojó una moneda, aquella que le había sacado al prisionero. Hecho esto, la gente explotó en aplausos y silbidos.

Recién cuando la muchedumbre se disipó, Akira pudo moverse y estiró un brazo para levantar la bolsa de arpillera; pero no la encontró. Se agachó inmediatamente, embargado por el miedo más desesperante que había sentido en mucho tiempo. Horrorizado advirtió que debajo de la mesa estaba la bolsa, pero vacía. Cora hizo lo mismo que su hermano para que ver qué ocurría.

—Más vale que tengas la misma suerte que con los dados y encuentres al prisionero, por culpa tuya ha escapado —sentenció la melliza.

Akira, asumiendo su error sin chistar, salió corriendo hacia la puerta principal del bar y la atravesó como si no existiera, haciéndola bambolear repetidas veces.

Miró con gran desesperación para todos lados, incluso en las copas de los árboles. Rastreó en el suelo en busca de huellas o de algo que le indicase hacia dónde ir. A los pocos metros, más allá de un charco lodoso, divisó unas pisadas, frescas aún. Iban hasta el comienzo del camino por el cual habían llegado al bar, y al aguzar la mirada por el lado derecho, vio un bulto bañado por la luz de la luna que lentamente se alejaba a los saltos; todavía estaba atado de pies y manos.

Akira corrió como si tuviera el demonio a sus espaldas y en cuestión de segundos alcanzó al prisionero. Se abalanzó sobre él, lo tomó por la cintura y lo derribó. El cautivo lanzó un profundo suspiro de dolor y quedó allí tendido, resignado a escaparse.

—Tranquilo, muchacho, no voy a hacerte daño —dijo Akira para calmarlo—. Perdona que te tratáramos así, pero no tuvimos otra alternativa; en realidad, te necesitamos —afirmó, y tras ello notó como el rostro del prisionero se relajaba—. Voy a quitarte esto, pero por favor, no grites...

Akira le quitó la mordaza de la boca y luego desató la soga de los tobillos. Recién cuando pudo ponerse de pie, el prisionero habló.

—¿Quién eres? ¿Dónde estamos? ¿Por qué me han raptado?

—Mi nombre es Akira Petel. ¿Y tú, cómo te llamas?

—Pedro... — contestó el niño con mucha timidez.

—Mucho gusto, Pedro, estamos en el Bosque Negro, cerca del Bar de Cronos. No te hemos raptado, te hemos invitado a venir de una manera muy poco convencional; lo siento por eso. No puedo decirte por qué, pues no lo sé, tendremos que preguntarle a mi jefe cuando nos reunamos con



él.

—¿Y tú qué eres? También pareces un ser humano —observó Pedro, pasando por alto otras preguntas que le venían a la mente, pues recién notaba que Akira era un chico como él, de unos diez años, solo que sus vestimentas remendadas y algo tiznadas daban la impresión de que se trataba de un minero o un vagabundo. Tenía la cara sucia, como así también los dedos de las manos que asomaban por las puntas de unos guantes de lana recortados, y tierra debajo de las uñas—. Por suerte no eres como aquellos locos del bar...

—¿Aquellos locos? ¡Ja, ja, ja! Suenas como mi hermana Cora... Mira, Pedro, todo lo que puedo decirte es que no te encuentras en casa, ni cerca estás. Solomon es nuestro jefe y él ha de responder a tus preguntas; Cora y yo somos algo así como sus "asistentes para casos especiales".

—Si estoy lejos de casa... ¿dónde es acá?

—Estamos en Níxiter... mmm... ¿Cómo decirlo para que lo comprendas?... Yo creería que ustedes, los humanos, llamarían a este lugar "La Tierra de los Sueños".

## Capítulo 2

### **Capítulo N° 2 "REVELACIONES"**

Akira optó por no decirle nada más al niño, puesto que temía que su hermana se molestara si lo hacía. Sellando su boca con un juramento de silencio, le pidió a Pedro que volviera a entrar en la bolsa para regresar al Bar de Cronos, comer algo, y descansar. Además, revelar verdades era trabajo de su jefe.

El chico humano aceptó ser nuevamente prisionero solo porque quería saber más. Dudaba de lo que sucedía, podría ser que estuviera durmiendo aún y todo aquello formara parte del sueño más vívido que alguna vez hubiera experimentado.

Pedro era tan solo un niño. Tenía diez años, vivía con sus padres y su hermano menor, muy tranquilos los cuatro en un pequeño pueblo llamado Camarón. Era bastante alto para su edad, rubio y de ojos grises. Le apasionaba explorar galpones abandonados en el puerto local y adentrarse en el bosque de las afueras, y era bastante aficionado a meterse en problemas de los que podía salir él solito, sin la ayuda de nadie. Era, en definitiva, un chico común y corriente. Justamente por eso no entendía, si llegaba a ser cierto que estaba en una tierra de sueños, por qué lo habían secuestrado a él.

Llegaron a Cronos en dos minutos, y menos mal que Akira le había pedido a Pedro que se metiera en la bolsa arpillera porque afuera del bar estaba Cora, esperando impaciente. Akira ignoró cuánto reto profirió Cora, y le pidió que lo acompañara a la habitación, donde le explicaría bien todo.

Cora había pagado tres monedas de oro por una habitación simple con baño privado, en el segundo piso. Cuando abrieron la puerta notaron que era bastante chica. Había una cucheta arrinconada a una pared, una mesa redonda en una esquina y un mullido sillón junto a la única ventana que, como vista panorámica, tenía el negro camino por el cual uno llegaba al bar. Esto había sido estratégicamente elegido por Cora para ver quién iba y quién venía, por eso el tamaño del cuarto no le importaba para nada.

Los hermanos Petel subieron juntos la bolsa por las escaleras y, como estaban cansados de cargar con ella, la dejaron caer cuando entraron en la habitación. "¡Ay!", se oyó de inmediato. Cora miró la bolsa y Akira miró al techo.

—Bueno, yo mejor me voy... Tengo que alquilar un carro y, al menos, un poni; y también buscar a Avelino, me lo he olvidado en el bar... —dijo

Akira haciéndose el tonto, mientras se dirigía hacia la puerta—. Espero que se lleven bien... —agregó, y se fue escaleras abajo. Su hermana quedó mirándolo con el ceño fruncido y un gesto de rabia, pues detestaba el carácter despreocupado de Akira.

Cora desató la soga y abrió la bolsa, ayudando a Pedro a que saliera de ella; luego lo invitó a sentarse junto a la mesa. El niño no dijo nada, tan solo miró. Lo intimidaba su presencia, dado que era todo lo opuesto a Akira.

Cora estaba mejor vestida, también con prendas remendadas, pero con un toque de buen gusto y femineidad que resultaba atractivo. No tenía el rostro sucio como su hermano, lo que hacía resaltar su piel pálida, sus labios rosados y los astutos ojos verdes. Para completar la imagen que se estaba grabando en las retinas de Pedro, el cabello de Cora era rubio y caía sobre sus hombros en dos trenzas a cada lado.

—Veo que el tonto de mi hermano ya ha hablado contigo... —dijo Cora al ver que el chico no tenía mordaza en la boca—. ¿Qué te ha dicho?

— Nada... —atinó a responder Pedro tras cinco segundos de timidez.

—¿Cómo que nada? Algo debe haberte contado; Akira no se caracteriza por ser reservado y poco charlatán.

—Es que lo que me dijo no sirvió de nada... Sigo sin saber dónde me encuentro y por qué estoy con ustedes y no en mi casa durmiendo.

—Bueno, mejor así: cuánto menos sepas, mejor.

—¿Tú eres Cora, verdad?

—¡Ajá! ¡Sabía que habían hablado! ¡Ya te contó de mí! —exclamó Cora, exigiendo luego que le contara lo que sabía de ellos dos.

En dos oraciones, Pedro resumió lo poco que sabía de su situación y de quienes eran sus captores. Esto tranquilizó a Cora, aunque ella también dejó en claro que no podía revelar nada y que solo su jefe iba a ponerlo al tanto de la misión que los había reunido a los tres.

A los pocos minutos, Akira abrió la puerta e ingresó con las manos llenas por dos bolsas de papel repletas de alimentos.

—Te has olvidado de lo más importante, hermanita... —dijo Akira al acercarse a la mesa, depositando sobre ella las bolsas.

—Mejor ni hables... Ya has hecho suficiente —respondió ella y comenzó a sacar lo que había en las bolsas: carne seca, queso, pan, fruta, algunos

embutidos en lata, agua y jugo de pera — Comamos algo rápido, dejemos todo listo para mañana y luego, a dormir.

Akira asintió complacido, y Pedro también; ambos tenían mucha hambre.

Cuando terminaron de cenar, y antes de ir a su cama, Pedro hizo la única pregunta que creyó que le responderían los hermanos Petel: ¿qué era Níxiter en realidad?

Akira y Cora se miraron unos segundos. Dudaron en contestar, pero finalmente accedieron, dado que no veían en Pedro nada amenazante; incluso les daba pena.

Quien comenzó a proporcionar información fue Akira. Como ya le había dicho antes, el mejor significado que encontraba para Níxiter era: “la Tierra de los Sueños”. Recordando lo que en algún momento de su vida había leído en viejos libros, aquella tierra, su tierra, recalcó Akira Petel, había sido creada gracias a los sueños de los primeros seres humanos: Adán y Eva, cuando aún vivían en el Jardín del Edén.

Pedro preguntó cómo era eso posible, a lo que Cora intervino y le dijo que, como Adán y Eva habían sido creados a imagen y semejanza de Dios, ellos también poseían el don de la creación a través de los sueños. Mientras estuvieron bajo la gracia de Dios, todos aquellos sueños fueron hermosos, pero cuando pecaron y quedaron desterrados de los dominios celestiales, Adán y Eva dieron origen también a las pesadillas. Luego el tiempo pasó y fueron sus hijos, y los hijos de sus hijos, quienes se encargaron de seguir poblando Níxiter, pues mientras más soñaban, más vida le otorgaban.

—Un momento... —interrumpió Pedro intrigado con una cosa en particular—. ¿Es decir que todos aquí son creaciones de otros humanos?

—Eh..., sí, en parte es así —afirmó Akira.

—¿Cómo en parte?

—Primero, debo aclararte que los humanos tenían poder de creación hasta los diez años de edad, luego, cuando maduraban, se perdía esa magia que le daba vida ilimitable a Níxiter. Como habrás notado, he usado el tiempo pasado en mi narración, puesto que, hace ya casi dos siglos que el portal que nos nutría de nueva vida fue cerrado.

—¿Y por qué pasó eso? —preguntó Pedro muy interesado.

—En parte por decisión nuestra, y en parte por la falta de interés de ustedes —intervino Cora, y siguió hablando pues ya imaginaba la próxima pregunta del chico—. Para resumir, nosotros queríamos cierta

independencia entre ambos mundos, ser los forjadores de Níxiter, y por otro lado, entre ustedes, con el paso de los años y de la mano de lo que llamaron modernidad, el interés por soñar fue haciéndose cada vez menor mientras las pesadillas aumentaban en número y ganaban más territorio.

—Entonces, un grupo de sabios, liderados por Solomon, nuestro jefe, decidieron cerrar la Cámara Nox para que ningún sueño o pesadilla ingresara a nuestro mundo —interrumpió Akira pues quería participar del relato. Pedro le hizo la pregunta obvia.

—¿Qué es la Cámara Nox?

—Es el lugar en donde se destila la energía desarrollada en un sueño humano, que al pasar por la mencionada cámara, emerge con la forma previamente concebida por el soñador, pudiendo convertirse en sueño o pesadilla.

— ¿Y entonces yo qué soy? —continuó preguntando Pedro.

—Una copia de ti mismo —aseguró Cora.

—¿Una copia? ¡¿Cómo que una copia?!

—Significa que el verdadero Pedro sigue en el cuarto de su casa, durmiendo tal vez, jugando, desayunando, en la escuela... ¿Quién sabe? —dijo la chica como si aquello fuese cosa de todos los días—. Hemos traído a tu inconsciente, con todos tus recuerdos y experiencias, y lo hemos depositado en esta copia, en este cuerpo en el que te encuentras ahora —agregó, mientras lo tocaba con una mano en el hombro.

Pedro se miró el pecho, las manos, las piernas, los pies, se tocó el cabello, tosió, se pellizcó un brazo y buscó su reflejo por todos lados. Cuando se encontró cara a cara consigo mismo en un pequeñísimo espejo de pared, se golpeó los cachetes y dejó escapar un largo "Guauuuu"; en parte, porque no podía creerlo y en parte, porque le resultaba emocionante que fuera verdad lo que los mellizos Petel le habían contado.

Las preguntas no quedaron ahí, el chico ahora se sentía angurriente por saber más cosas.

—¿Y ustedes qué son en realidad?

—¿Cómo qué somos? — retribuyó Cora con otro interrogante.

— Digo... obviamente que son sueños y no, pesadillas, pero no son animales como los que vi en el bar, y tampoco seres humanos, así que...

¿qué son? ¿Pertenece a alguna raza? ¿O cómo son las cosas aquí?

—¡Ah! Nosotros somos Ipnos, todos los que vivimos de este lado pertenecemos a la gran familia de los Ipnos.

Cansado ya de preguntas, Pedro hizo un alto y de buena manera les pidió, a los dos, que le contaran todo lo que sabían o podían al respecto, pues eso de: "todos los que vivimos de este lado" le resultó sumamente interesante.

La explicación fue la siguiente.

Si bien Níxiter era el mundo de los sueños y las pesadillas, aquella tierra se hallaba dividida en dos territorios; en dos ciudades gobernantes, para ser más precisos, dijeron casi al unísono los hermanos Petel. Arcoluz era la ciudad de los buenos sueños, y Sombradio, la ciudad de las pesadillas, un lugar donde nunca hay sol y siempre, nubes.

Era muy común que se sucedieran altercados entre Ipnos y Opnos, pero primordialmente por culpa de Opnos revoltosos que cruzaban las fronteras y asustaban a los Ipnos por el mero hecho de justificar lo que eran: molestas y desagradables pesadillas, hacedoras de mal y de miedo.

Hasta allí llegó la explicación de los mellizos, pues consideraron que ya habían hablado demasiado y era hora de dormir y prepararse para partir bien temprano con el siguiente día.

—Solomon ha de estar preguntándose qué hacemos que aún no llegamos... —comentó Cora, e invitó a los otros dos a que se fueran a dormir.

Akira fue caballero con su hermana, y como solo había una cucheta para dos personas, eligió dormir en el silloncito. Pedro tomó la cama de arriba y Cora, la de abajo.

A los hermanos no les costó dormirse, pero al niño, sí, y mucho, pues no dejaba de pensar en la increíble fantasía que estaba viviendo. Por su cabeza rondaba lo de que él no era él, sino una copia del verdadero Pedro, aunque en realidad no sentía tal cosa. Con tremendo vaivén de ideas, se quedó tendido en la cama, pensando, mirando a través de la ventana, espionando la luna que aparecía y desaparecía entre los árboles.

## Capítulo 3

### **Capítulo N° 3 "EL VIAJE COMIENZA"**

Un bullicio que venía de afuera del cuarto los despertó, no los primeros rayos del sol que ya se tamizaban por el sucio cortinado. Había un griterío imposible de entender, pero fueran quienes fueran, estaban discutiendo. El primero en levantarse fue Akira, pues no había dormido muy cómodo. Fue hasta la puerta y pegó una oreja para tratar de averiguar qué sucedía. El altercado llegaba desde la planta baja y, por las voces, eran el camarero Bob y Zeng Dóh.

—¡Te digo que es falsa! —gritaba Bob.

—¡Te digo que no! —le repetía Zeng—. La gané ayer, aquí en tu bar, así que en todo caso, quien maneja monedas falsas eres tú.

Hasta ese punto prefirió oír Akira, pues ya se imaginaba que la culpa sería suya; era lo acostumbrado. Teniendo en cuenta esto y dado que ya amanecía y debían llegar a Arcoluz cuanto antes, el muchacho sacudió a los otros dormilones y les pidió que se apuraran a levantar sus cosas.

—¿Qué has hecho esta vez, Akira? —le reprochó Cora.

—Esta vez, te juro que no sé... pero creo que la culpa es mía, Zeng está metido en el medio y nos va a demorar si no escapamos ahora mismo.

—¿Y yo qué ropa me pongo? —preguntó Pedro—. Aún estoy con mi pijama...

—Ya nos ocuparemos de eso más tarde. Ahora salgamos por el balcón y vayámonos volando de aquí. A Bob ya le pagamos, así que lo que sea que quiera Zeng podrá esperar.

En un tris, los hermanos Petel juntaron sus pertenencias, trabaron la puerta para ganar más tiempo y saltaron del balcón a la calle. Akira casi no lo logra, pues se había olvidado de Avelino y tuvo que regresar por él; lo sacó de la jaula y se lo puso en la cabeza, ocultándolo debajo de su sombrero.

Allí afuera, amarrado a un madero, estaban el poni y el carro que Akira había rentado. Los tres se subieron en un segundo y, tras el primer latigazo que recibió el animal, salieron a todo galope por el camino

polvoriento que se alejaba del bar.

—Pedro, la moneda que me diste ayer, ¿era verdadera? —preguntó Akira cuando se sintieron más relajados. mientras transitaban un sendero paralelo al camino central que cruzaba aquel bosque.

—Era una moneda... —contestó el chico con un poco de timidez.

—Lo sé, pero... ¿era de oro? —volvió a indagar el Ipno.

—No, la cubierta parece de oro pero es una lámina de aluminio dorada, y el interior es de chocolate. La noche que ustedes me llevaron, me había dormido comiendo una docena de ellas.

Dicho esto, Akira se golpeó la frente con una mano, y luego rió. La idea de haberle ganado a Zeng Dóh con una moneda de chocolate le resultaba graciosa, aunque temía, en verdad, su represalia.

Al cabo de una hora de lento andar, a paso de poni, el sol ya había salido y la floresta por la que se internaban era de lo más bonita. La vegetación se presentaba en toda su paleta de variedades, a pesar de que por allí hubiera especies que parecían sacadas de diferentes ecosistemas. Fácilmente pudo distinguir robles, pinos, nogales, sauces llorones a la vera del camino, naranjos, palmeras llenas de coco y bananos. Por allí vio pequeños roedores que deambulaban en busca de comida, así como aves de todas las clases e insectos multicolores.

Maravillado con semejante paisaje, Pedro miró al cielo y notó que se veían dos franjas horizontales de colores que iban en degradé del celeste al rosa y, por supuesto, las más esponjosas nubes que hubiera visto jamás.

En un determinado momento llegaron a un puente que consistía en un arco de madera que cruzaba un arroyo bastante caudaloso. Akira se lo presentó a Pedro como el Arroyo Frutilla, y confirmó la suposición del niño: el agua que corría por el cauce era, en realidad, jugo de frutillas, deliciosas y totalmente bebibles frutillas. Además de ese arroyo frutal, existían otros dos, uno de Naranjas y uno de Ananá; los tres convergían en un ancho río llamado Multifruta.

—¿Y cómo es que tienen jugo de frutas? —investigó Pedro.

—Vienen de las Altas Cumbres, que es el único lugar en donde la nieve cae con sabor a fruta. No sabemos cómo ni por qué, pero estimo que debe haber sido creado por los primeros soñadores de Níxiter.



—¿Hay agua? ¿O todo es jugo?

—Veo que eres muy curioso, Pedro... —dijo Cora metiéndose en la charla ¡Claro que hay agua! Existen decenas de ríos y arroyos; ya los verás...

Realmente, todo aquello era una tierra digna de sueños, incluso mucho más de lo que Pedro hubiera soñado en su noche más placentera.

El viaje fue muy parecido a un recorrido turístico, ya que el niño humano no dejaba de preguntar por esto o aquello. No se cruzaron con ningún otro Ipnó, o al menos eso pensó Pedro, ya que sus aspectos y formas variaban demasiado. La razón de ello era que el camino por el cual iban no era el más usado y la mayoría de los Ipnos vivían en Arcoluz. Estaban repartidos en distintos barrios según la similitud de sus orígenes. Por ejemplo estaban: el barrio de los Animales; el barrio de los Valientes, que no eran súper héroes pero se la daban de los más bravos y aguerridos; el barrio de los Distintos, donde se congregaban todos aquellos que no encajaban en los anteriores (allí vivían seres estrafalarios, como juguetes parlantes, monstruitos inofensivos y vegetales con formas humanas que hablaban y caminaban). Por último, el barrio de los Antiguos, donde moraban los Ipnos de mayor edad, que eran los más venerados, considerados sabios consejeros.

Akira y Cora vivían en Los Valientes, y Zeng Dóh en Los Distintos. Por esa razón tenían tanta rivalidad, ya que desde siempre ambos barrios se disputaban el título de los mejores ciudadanos de Arcoluz, aunque todos sabían que los mejores Ipnos eran los de Los Antiguos.

El destino final de los tres no quedaba en ningún barrio, sino en el medio de la gigantesca plaza central de la ciudad, donde Solomon tenía su palacio.

Ir a paso de poni no era lo más rápido, tampoco lo peor, pero el atardecer los alcanzó sin haber llegado a Arcoluz. Como tenían hambre, sed y frío, Cora sugirió levantar un campamento, que no fue como el que Pedro hubiera imaginado. Primero, dejaron el camino y se internaron unos cuantos metros en el bosque, luego, le quitaron el carro al poni y amarraron el animal a un tronco para que pastara no muy lejos. Akira fue en busca de madera para encender una fogata y Pedro ayudó a Cora a bajar las cosas del carro. Hasta ahí, todo normal, pero cuando Cora dijo que iba a preparar el lugar para dormir, la cosa se puso interesante. La chica sacó de su bolso un cierre de metal, de dientes bien gruesos y de un metro de largo. Se acercó al roble más ancho que vio y lo apoyó sobre el tronco en forma vertical. Después, muy lentamente, fue bajando el

deslizador, y mientras lo hacía, una abertura quedaba al descubierto en el mismísimo tronco.

—Listo... —dijo Cora cuando llegó al tope inferior del cierre—. Metamos nuestras cosas y estiremos las bolsas de dormir —agregó sacando tres pequeños paquetes de su bolso.

—¿Cómo hiciste eso del cierre? ¿Es magia? —preguntó Pedro más que asombrado.

—No sé, así se venden las Tiendas de Emergencia en Arcoluz —explicó la joven—. Ven, entra y curioseas cuanto quieras.

El chico aceptó la invitación y atravesó el cierre corriéndolo un poco para los costados. Dentro de la tienda, más bien, dentro del roble, se había formado un pequeño cuarto semicircular donde cabían, sin ningún problema, tres personas no muy robustas.

Pedro no pudo sentirse más a gusto y contento, todo indicaba que el camino hacia Arcoluz sería una gran aventura.

Al cabo de unos minutos regresó Akira con un montón de ramas secas. Ni bien armó una pira con ellas, sacó una botellita plateada que escondía en sus ropas y las roció un poco. Después raspó un fósforo de cera contra la suela de su zapato y se lo echó a la fogata, que ardió tras una pequeña explosión.

—De este licor mejor no bebas, Pedro, es para gente grande... —le dijo Akira agitando su botellita plateada, dándole luego un sorbo.

—¿Gente grande? Pero si debes tener la misma edad que yo...

—¡Eso quisiera! —exclamó el mellizo Petel—. ¿Cuántos años crees que tengo?

—Mmm...No sé... ¿Doce?

—Ja, ja, ja. ¡No! El mes que viene cumpliré ciento veintidós años —dijo, y Pedro quedó boquiabierto buscando en el rostro del Ipno algún signo que evidenciara tanta edad—. Y Cora también... —agregó.

Aquello de la edad de los mellizos tomó a Pedro por sorpresa y lo hizo imaginar cosas increíbles; cosas que en realidad lo eran. Sucedió que los Ipnos, y los Opnos también, eran seres inmortales. Envejecían año tras año, sí, pero vivían cuanto querían, y si bien sus creadores, los seres humanos, morían antes, ellos podían decidir cuándo era hora de volver a reunirse con ellos. Níxiter, la Tierra de los Sueños, no había sido creada

con las mismas leyes que regían en el mundo de los humanos.

Durante unos cuantos minutos, Pedro quedó absorto, con la mirada puesta en el fuego, hasta que Akira chasqueó los dedos frente a su cara para que saliera del ensimismamiento.

El ocaso estaba próximo a extinguirse y la transición hacia la oscuridad de la noche no fue la convencional; por lo menos, no para Pedro. Cuando el último rayo de sol desapareció tras el horizonte, en el cielo afloraron las estrellas una por una, como pequeños focos que siguen una secuencia aleatoria. La luna entró en escena, como si se hubiera caído desde abajo hacia arriba y quedó fija en lo más alto de sus dominios. Al segundo siguiente, una suave brisa sopló desde el sur y una sinfónica de grillos, cigarras y otros bichos dijeron presente con su mejor repertorio. En ese momento apareció Cora, con una bandeja de madera y un poco de todo lo que tenían para comer. "¡Qué bueno!", pensó Pedro, que ya sentía ruidos en la panza y el croar de un sapo lo delataba.

Habiendo cenado al calor de las llamas, tomaron una fruta como postre. Al cabo de media hora, con el apetito bien saciado, las ganas de dormir los invitaron a descansar. No avivaron la fogata, la dejaron así como estaba, reducida para entonces a unas pocas brasas. Hicieron un par de antorchas, alimentadas con el licor de Akira, e ingresaron por hueco en el roble que hacía las veces de tienda de campaña. Por seguridad, Cora subió el deslizador casi hasta el tope; "Una nunca sabe qué cosas esconde la noche", dijo, y se acomodó en su bolsa de dormir.

## Capítulo 4

### **Capítulo N° 4 "RUMBO A ARCOLUZ"**

Como había ocurrido la mañana anterior en el Bar de Cronos, algo similar a un eco despertó a Pedro. Eran unos golpecitos duros y persistentes, como si alguien llamara a la puerta. Akira y Cora dormían, ajenos a ese repiqueteo incesante.

Curioso, el chico se levantó, tomó una de las antorchas que aún ardía y se puso a buscar el origen de aquel sonido. Poco a poco, este se hizo más notorio y empezó a retumbar dentro del roble hueco. "Estos Ipnos sí que tienen el sueño pesado", ironizó Pedro.

Finalmente, advirtió que los golpes llegaban desde afuera. Temeroso de abrir el cierre y encontrarse con una emboscada de vaya uno a saber quién, Pedro se quedó en su lugar sin decir nada, esperando a averiguar algo más. Lo tranquilizaba pensar que, si los otros dos no se levantaban, era porque en realidad no había nada que temer.

La respuesta a la sonora incógnita llegó pronto. Al cabo de un par de minutos, se abrió un pequeño hueco en el tronco, casi frente a él. Se acercó un poco más para ver de qué se trataba, y tan pronto dio un paso hacia delante, desde el agujero se asomó un pico que entraba y salía.

—Es un pájaro carpintero en busca de su desayuno —dijo Akira semi-recostado en su bolsa de dormir—, cosa que nosotros también deberíamos hacer.

—¡Akira! ¡Ja, ja, ja! ¡Qué susto me has dado! —exclamó el niño humano.

—Gracias por despertarme, chicos... —dijo Cora—. En cuanto al desayuno, será mejor que salgas a buscarlo porque nos quedó poca cosa de ayer. Busca unos huevos y algo de fruta; estamos a un par de horas de Arcoluz.

Akira obedeció de inmediato, pues era su trabajo el reaprovisionamiento, algo que en realidad le encantaba. "Lo que más me gusta del reaprovisionamiento es comerme las provisiones", bromeó Akira antes de bajar el cierre de la tienda.

Una vez fuera, se quitó el sombrero, con lo que Avelino estiró las alas y chilló, feliz por haber salido de su encierro. Cuando oyó que su amo le

daba el visto bueno para que volara en busca de comida, se alejó cantando: "Gracias, dormilón. Gracias, dormilón". Akira le sonrió, pidiéndole que no los perdiera de vista y que siguiera a la carreta si no volvían a verse antes de partir rumbo a Arcoluz.

Luego de desperezarse por completo y de una breve rutina de estiramiento muscular, el Ipno le pidió a Pedro que lo acompañara. Cora le dio a su hermano dos cantimploras de cuero para que llenaran con agua o jugo, no sin antes recordarle cuán importante era eso. Los instó a que se apuraran, mientras ella se encargaría del poni y del carro.

No muy lejos de donde habían acampado corría un arroyo de naranjas, conocido por Akira, así que no les tomó mucho tiempo dar con él. Aquel cauce corría a gran velocidad, acelerado por una leve inclinación del terreno y rocas de diferentes tamaños que formaban rápidos. Se acercaron al margen para llenar las cantimploras, sin advertir que del otro lado había un Ipno, con los pies desnudos dentro del arroyo y blandiendo lo que parecía un atrapa-mariposas. Cuando Akira lo vio, no se asustó en lo más mínimo; ya se conocían.

—¡Buen día, Saúl! —saludó el mellizo Petel—. ¿Qué haces pescando tan lejos de Arcoluz?

—¡Akira! Lo mismo debería preguntarte yo... ¿no?

—Estoy en una misión especial, junto con mi hermana, y vamos de regreso a la ciudad.

—¿Quién es tu amigo? Desde aquí no puedo ver bien —consultó Saúl, que al juzgar por su aspecto debía de pertenecer al barrio de los Valientes. No podía distinguir bien a Pedro, pues al Ipno el sol le daba en la cara y la bruma que ascendía desde el arroyo, con olor a naranjas obviamente, entorpecía la visibilidad.

—Es un primo lejano, hijo de un tío de mi tía Alicia —contestó Akira sin dudar, generando confusión en Saúl cuando intentó hacer relaciones—. Será mejor aún no revelar tu identidad... —le susurró a Pedro, cual ventrílocuo.

—Ah..., bien, bien. Mándale saludos a Alicia, hace tiempo no la veo.

—¿Qué tal la pesca de hoy? —preguntó Akira desviando aún más el tema.

—Espero que bien..., aún no se han levantado —supuso Saúl.

—Ya es casi hora —afirmó Akira consultando su reloj de bolsillo, después

comenzó a contar hacia atrás desde el cuatro.

3, 2, 1 y 0. En las aguas del arroyo se armó gran alboroto, pues emergieron desde las profundidades decenas de peces voladores. Estos eran tan grandes como una trucha de río, de escamas anaranjadas y amarillas, y con aletas similares a las de un ave. Brotaban del agua frutal para atrapar a insectos que flotaban no muy lejos de la superficie, ganándose así el desayuno de cada día.

Saúl comenzó a batir su red de izquierda a derecha, atrapando cuanto pez se le cruzaba. De la emoción, se adentró en el arroyo hasta la cintura y no cesó en su faena de recolectar peces voladores.

—¡Buena pesca, Akira! ¡Buena pesca la de hoy! —festejó—. Tomen, invito el desayuno —dijo y le arrojó tres peces a Akira. Estos aún aleteaban, ávidos por regresar al agua, por lo que Akira tuvo que meterlos dentro una bolsa de tela que sacó de una de las mangas de su saco, tal cual un mago haría.

Tras aceptar los pescados de muy buena gana, Akira y Pedro tomaron unas cuantas manzanas que encontraron en el camino de regreso y fueron de inmediato al encuentro de Cora. Esta los esperaba sentada en el carro, fastidiada porque la habían dejado sola bastante tiempo.

Mostrándole el desayuno con orgullo, Akira le pidió a su hermana que no se fuera sin él y se apresuró a revivir la fogata para poner a ahumar los pescados. No le tomó mucho tiempo hacerlo, y tan pronto terminó, reanudaron el viaje.

Para que el poni apretara el paso le dieron de comer varias manzanas, premiándolo por su labor.

Al cabo de treinta minutos de viaje, que aprovecharon para comer, se salieron del camino secundario y volvieron a tomar el principal. Cora le informó a Pedro que, tras doblar a la izquierda en la próxima curva, llegarían a Arcoluz. Aquello ocurrió al siguiente kilómetro, y la aparición de la ciudad de los Ipnos fue fantástica.

Después de abrirse paso a través de dos gigantes troncos de pino, un camino se deslizaba hacia abajo en una pendiente no muy pronunciada y los dejaba a los pies de un puente de piedra que sorteaba un río de aguas claras. Detrás de esto, una gran ciudad de estilo medieval se ubicaba en las faldas de unas colinas no muy altas. El perímetro completo de Arcoluz estaba rodeado por una empalizada picuda que protegía a las miles y miles de casas de madera, piedra y paja que se hallaban en su interior.

—Pedro, métete en la bolsa y que no se te ocurra hablar; los guardias del puente son muy chismosos y nuestra misión sigue siendo secreta —le

ordenó Cora— Cuando estemos en nuestra casa te daremos algo de ropa para que pases desapercibido. Trataremos de disfrazarte, pero no va a ser fácil, eres demasiado humano...

—Está bien... pero no cierren por completo la bolsa que me cuesta respirar —acotó el chico haciéndose la víctima, pero en realidad lo que pretendía era espiar un poco los alrededores.

Al llegar al puente, los hermanos Petel frenaron el carro y saludaron a dos guardias. Había uno de cada lado, en el interior de una pequeña torreta techada y apoyados en el marco de la única ventana que tenían a disposición.

Pedro, que espiaba a través de la bolsa, se sorprendió mucho al ver que los guardianes del puente eran dos escarabajos color verde esmeralda, que usaban yelmos de tamaño desproporcionado para la cabeza que tenían. Hablaban a gran velocidad y con un tono de voz muy gracioso, como si hubieran aspirado helio.

Como conocían bien a Cora y a Akira no hicieron preguntas sobre de dónde venían, pero sí se interesaron en la bolsa arpillera, pues cuando preguntaron qué era eso, la bolsa hizo un movimiento brusco.

—¿Qué traen allí? He visto que algo acaba de moverse en esa bolsa —inquirió uno de los guardias adoptando una postura seria.

—¿Aquí? ¿De verdad quieren saber qué hay aquí? —les preguntó Akira tratando de ganar tiempo para mentir.

—Ya lo sabes, Petel, son las reglas...

—Sí, lo sé, Marvin, pero lo que traigo aquí es nada más y nada menos que estiércol sin procesar de vampiros gigantes. Sí, esos que tienen dos metros de envergadura y pueden chupar la sangre de una vaca en pocos minutos —informó Akira aportando más datos de los necesarios para sonar convincente. El guardia hizo un gesto de repugnancia y miró a su compañero.

—Agh... ¡Qué asco! ¿Y por qué se mueve?

—¿Qué te dije antes? Que es: sin procesar; aún no se ha disuelto lo que haya comido, y no quiero imaginar qué ha de haber sido...

—Déjalos pasar, Marvin... Si nos salpica esa porquería no se nos va a quitar el hedor —sugirió el otro guardia tapándose la nariz con todas sus patas.

—Está bien... pasen, pasen —concedió Marvin y metió todo su cuerpo dentro de la torreta.

Cruzaron el puente de piedra y se colaron por la primera callejuela hacia la derecha. Cora murmuró que sería mejor ir por el pasaje Walton y no, por la avenida Nimbus, que era la principal y más concurrida de Arcoluz.

Pasaje Walton estaba dentro del barrio Los Valientes, y era también la calle donde Akira y Cora vivían.

Antes de reportarse con Solomon harían escala en casa de los mellizos para que Pedro se cambiara de ropas y se pareciera lo más posible a un pariente lejano de la familia Petel.

Para Pedro, adentrarse en pasaje Walton fue como atravesar un túnel del tiempo y viajar directo hacia la época medieval. Aquella vía no era muy amplia, estaba casi completamente adoquinada y las veredas que la flanqueaban también eran angostas. Las casas se alzaban hasta tres pisos de alto, y desde la porción central hacia arriba se encorvaban, haciendo que los techos de ambos márgenes casi se tocaran. Había mucha gente que circulaba por la calle, algunos iban en carreta como los hermanos Petel, pero otros lo hacían de las maneras más impensadas. Por allí circulaban pequeños autos de juguete, monoplazas e impulsados a pedales. Tres tortugas regordetas iban a los saltos, rebotando en sus pogos saltarines, mientras esquivaban a unos diminutos sujetos que vestían trajes camuflados, como de militares, y piloteaban triciclos de metal pintados en amarillo. Quienes no conducían ningún vehículo caminaban, tanto por la vereda como por la calle, saliendo de sus casas, o ingresaban a bares de estilo tejano, pubs de corte irlandés, jugueterías o casas de empeño.

Por pasaje Walton había de todo, desde un minimercado hasta un carrusel que ocupaba una manzana entera. Atisbando bajo la frazada que lo mantenía oculto, Pedro se preguntaba qué cosa no podría hallar en un lugar como ese.

Finalmente llegaron a la residencia Petel. Aquella edificación constaba de tres pisos y estaba hecha de madera, probablemente de ébano, dado que era muy oscura. El techo era a dos aguas y con tejas verdes, aunque en algunos sectores no las había y otras tantas estaban por desprenderse. Igualmente era muy acogedora, tenía balconcitos adornados con macetas y flores, llamadores de ángeles que tintineaban al moverse y un sinfín de



molinetes que giraban al compás del viento.

Akira se bajó de la carreta y abrió la puerta de un pequeño garaje para que Cora pudiera meterse dentro. Una vez que estuvieron a salvo de miradas curiosas, le ordenaron a Pedro que bajase también y los siguiera.

## Capítulo 5

### **Capítulo N° 5 "EL PEDIDO DE SOLOMON"**

Estar en casa de los Petel asustaba, pero también provocaba una sensación de calidez que Pedro no podía explicar.

La planta baja era bastante lúgubre, con cortinas en las ventanas que no dejaban pasar casi nada de luz, donde solo dos focos que no andaban bien iluminaban aquel espacio curiosamente amplio.

Colgada en una pared había una pantalla blanca y frente a ella, un viejo proyector casero de películas, de esos que funcionan con discos de cintas; detrás, se veía un sillón bien grande y varios individuales, cada uno con sus respectivos almohadones roídos y una fina capa de polvo encima. Más allá estaba la cocina, provista de una simple mesada de madera junto a una estufa a leña ennegrecida y un poco oxidada. Antes de llegar allí para ver si los hermanos Petel tenían algo de comer, Pedro se topó con una mesa de madera lustrada y barnizada, con un candelabro en el medio y un par de platos vacíos, sucios y olvidados. Contra otra de las paredes vio altos armarios de puertas vidriadas, donde una vasta colección de vajilla aguardaba algún día ser usada. Las alacenas, donde se suponía debía de haber comida, se hallaban completamente vacías.

Lo divertido llegó cuando subieron al segundo piso. Allí se encontraban las habitaciones de los mellizos. Subieron por una bellísima escalera alfombrada y accedieron a un pasillo angosto, iluminado por focos que tintineaban. Fueron directamente al cuarto de Akira pues él, al ser varón, podría ofrecerle a Pedro la vestimenta adecuada.

La puerta de acceso a la recámara del joven Ipno era giratoria, con trampas que se activaban si no se accedía como él había programado. Se trataba de una secuencia de pasos, izquierdos y derechos, que nunca debían olvidarse, si no, se abría una trampa oculta en el piso que desembocaba directamente en un túnel de escape que llegaba hasta un callejón paralelo a pasaje Walton.

Una vez en el cuarto de Akira, Pedro se sintió más a gusto. El techo estaba iluminado, adornado con tiras y tiras de lucecitas de colores, como las de un árbol de navidad, pero estas no parpadeaban. También había varios veladores de "lava", pósteres de películas rodadas en Arcoluz, un par de tragamonedas de casino en contra de una pared y dos flippers en otra. La cama era de madera y con dosel, tan grande que podrían caber

en ella cuatro Akiras y dormir cómodamente.

—Podrías limpiar tu cuarto de vez en cuando, Akira... Esto es un asco.

—observó su hermana, viendo una media que colgaba desde una paleta del ventilador de techo.

—No tuve tiempo, hermanita... hace días que dejamos la casa y no pude acomodar nada pues salimos muy apurados —dijo Akira en su defensa.

—¡Salimos apurados porque te habías quedado dormido, cabeza de zapallo!

—Ese fue el día que partimos para buscarte, Pedro... ¡De la emoción no pude dormir bien!

—Eres un charlatán, Akira... Ahora, búscale algo de ropa y vayamos a ver a Solomon; si no nos damos prisa, mandarán a una patrulla por nosotros.

Akira obedeció y abrió de par en par las puertas de un gigantesco ropero. De allí sacó varias prendas que tiró sobre el colchón. Luego buscó unos borceguíes que no usaba más y se los regaló a Pedro, alegando que de seguro le calzarían bien.

Y así fue, todo lo que el chico se puso le quedó perfecto. Se miró a un espejo de pie que había por ahí y quedó convencido de que cualquiera que lo viera ahora pensaría que se trataba de un miembro más de la familia Petel.

Cora le dio a Pedro el visto bueno con las vestimentas y los apremió para que dejaran el cuarto y partieran de una buena vez. Akira estuvo de acuerdo y apuró al chico humano para que pronto bajara las escaleras. “Si todo sale bien y no nos retan, cenaremos con el jefe”, le aseguró, como si supiera lo que Pedro más deseaba en ese momento.

Para llegar al palacio de Solomon no tenían que caminar mucho, ya que se hallaba frente a la plaza principal, y ésta, a tan solo cinco cuadras desde la casa de los Petel.

Volvieron a salir a pasaje Walton, mezclándose de inmediato con los transeúntes. Como nadie se fijaba en Pedro, pudieron avanzar sin problemas, deteniéndose algunos segundos cuando amigos de Akira lo paraban para saludarlo, o para confrontarlo, pues exigían que se les pagara el dinero de las apuestas en los dados. Cora, indignada con el comportamiento de su hermano, lo agarraba por un brazo y tiraba de él con fuerza para que siguiera caminando. A Pedro le gustaba mucho verlos interactuar, pues existía entre ellos una relación de amor y odio que

resultaba cómica.

Cuando llegaron a la plaza central, Pedro pensó que estaba alucinando. Aquello era más bien una feria, o un circo, o una mezcla de ambas. Había árboles, flores y arbustos como en cualquier otra plaza, algunos monumentos y fuentes, pero también, en medio de todo eso, había puestos de artesanos, juegos de feria como los de tiro al blanco, adivinadores de fortuna y máquinas expendedoras de dulces. Por entre las copas de los árboles circulaba un tren en miniatura que llevaba niños de un lado al otro, solo para divertirlos.

Había una calesita y una rueda gigante, que disfrutaban no solo los más pequeños sino también los adultos.

Detrás de toda esa maravilla dedicada a la diversión, se erguía el palacio de Solomon. Aquello era como un Taj Mahal multicolor; no tan grande como el original, pero sí esplendoroso, con cinco cúpulas acibolladas que exhibían ondulantes franjas en diversos tonos pastel.

Llegaron hasta la escalinata que llevaba al interior del palacio y un par de curiosos centinelas, que flotaban sentados en bellas alfombras indias, les pidieron a los hermanos Petel que identificaran a quien los acompañaba, es decir, a Pedro. Cora lo resolvió de manera muy simple: dijo que nada podía contarles porque iban en misión súper secreta y que, si tenían algún problema con ello, se dirigieran directamente a Solomon; mientras les hablaba, no dejó de avanzar y mirarlos a los ojos. Los guardias se miraron preocupados, pues sabían muy bien que no debían importunar al jefe más de la cuenta, y como también era sabido que los mellizos Petel se movían a sus anchas bajo su ala protectora, se hicieron hacia un costado permitiéndoles el paso a los tres.

—Taj, Maj, ¿cómo andan? —saludó Akira cuando pasó al lado de los que guardaban la puerta—. No me hagan ninguna reverencia, no quiero que se les caiga el turbante... —se mofó el joven Petel.

—No es por ti, tonto...; es por la visita que va con ustedes. A eso lo llamamos educación, algo de lo que tú y tu hermana parecen no saber nada —le respondió aquel que se llamaba Taj, un escuálido personaje que no vestía más que un taparrabos blanco y el turbante del mismo color que le envolvía casi toda la cabeza.

—Bueno, bueno... que tengan buen día los dos —se despidió Akira haciendo caso omiso de estas palabras—. Ah... y tú, Maj, cuando quieras jugar a los dados me avisas... He cosechado un buen botín en el bar de

Cronos. He desplumado a Zeng Dóh, por si no lo sabes...

Al oír el comentario de Akira, a Maj casi se le cae el turbante, cosa que lo hizo tambalear en su alfombra cuando dio manotazos en el aire para evitar que se le cayera al suelo. Pero Akira apuró el paso, tirando a Pedro desde una manga, riendo a carcajadas, para dejar atrás la reprimenda que le estaban dedicando.

Al ingresar en el palacio, todo fue maravilla. Si bien Pedro nunca había visitado uno, por lo poco que conocía en fotos y de la televisión, aquello era algo fuera de serie. En medio de la amplia estancia de bienvenida, en donde no existían casi columnas que sostuvieran el techo abovedado ¡había un viejo escenario de circo! Con redes en lo más alto, trapecios que se balanceaban, tribunas para cientos de personas y carritos ambulantes que vendían de todo: caramelos, chupetines, manzanas acarameladas, confites y nubes de azúcar; para beber: tragos de divertidos colores que lucían tan intrigantes como apetitosos.

Al notar que Pedro no avanzaba, preso de la admiración por lo que veía, Akira le explicó que allí, los domingos, se ofrecían los mejores shows circenses a los que todo Arcoluz estaba invitado. Lo que se comía y se bebía corría por cuenta de Solomon; para él, lo más importante era la diversión y animar a su gente le parecía imprescindible.

Cruzaron por medio del escenario, dado que las escaleras que llevaban a los pisos superiores se encontraban más allá del telón aterciopelado color carmesí por el cual se presentaban los artistas del circo. Mientras caminaba por la pista cubierta de aserrín, Pedro se sintió invadido por recuerdos de más pequeño y distintos aromas aparecieron en su nariz, así como sonidos y música alegre.

Cora, viendo que los chicos se demoraban más de la cuenta, los apuró con un grito, pero prometiéndole a Pedro que, luego de cumplir con la misión, le cederían un palco especial como invitado de honor, con todos los servicios incluidos. Satisfecho con la propuesta, Pedro corrió hasta alcanzar a Cora.

El piso superior estaba dividido en decenas de habitaciones sin puertas y en ellas había Ipnos que practicaban diferentes trucos de magia, malabares complicadísimos con cuchillos, encantamiento de serpientes y hasta rutinas cómicas de payasos. Animales adiestrados no había, pues eran los mismos Ipnos del barrio de los Animales quienes se ofrecían a brindar espectáculo teatral, según Akira le comentó al pasar frente a una habitación dorada, donde una escenografía de fondo negro con estrellitas

multicolor ocupaba todo el ancho de una pared.

Siguieron avanzando por uno de los corredores, a lo largo del cual más y más habitaciones se sucedían, algunas estaban vacías; otras, repletas de cofres cerrados y asegurados con cadenas y candados. También había algunas colmadas hasta el techo de libros, apilados unos sobre otros, polvorientos, con telarañas que se tejían de una punta a la otra de cada torre como si fueran puentes colgantes.

Al cabo de unos minutos llegaron al final del corredor y se toparon con una enorme columna de mármol blanco con franjas rojas y azules que la envolvían de arriba abajo, parecida a esos postes de barbero que uno suele ver en las películas. Este pasaba por el centro de un amplio agujero en el techo que llevaba a otro piso, como en un cuartel de bomberos. Desde allí bajaba algo de luz y música clásica.

—Ups... Está escuchando música —dijo Cora—. Subamos, ya está impaciente.

—¿Subir? ¿Cómo? ¿Trepando por acá? —preguntó Pedro.

—Sí y no. No se trepa, solo nos dejamos llevar por él y listo —explicó la joven Petel.

—No entiendo.

—Yo te muestro, Pedro, este no es un poste común y corriente... ya verás —intercedió Akira, poniéndose frente al poste multicolor. Tras ello, dio un pequeño saltito y abrazó a la columna de mármol con brazos y piernas; inmediatamente después, las franjas de colores comenzaron a serpentear hacia arriba, llevándose a Akira que, muy contento, le sonreía.

Subió Cora y luego Pedro, y al llegar al nivel del piso superior, los mellizos Petel le dijeron que se soltara y se dejara caer hacia un costado. Cuando todo su cuerpo traspasó el hueco, Pedro hizo caso y cayó con gracia sobre un suelo de madera tan lustrado, que patinó torpemente.

—Bienvenido, Pedro. Perdona que te hayamos traído a Níxiter de una manera tan poco gentil, pero era necesario que nadie lo supiera, menos aún los espías de Sombradio. Según la información que me proporciona mi servicio de inteligencia, Kontos estaría por iniciar un ataque con un arma secreta. Nos falta reunir algunos datos más, pero no me quedaré de brazos cruzados. Mi nombre es Solomon, mucho gusto —dijo el dueño de casa, y le tendió una mano.

—Mucho gusto, señor —saludó Pedro con voz queda.

—No temas, jovencito, no soy tan malo como parezco... —se dispensó Solomon pues su apariencia intimidaba, aunque se percibía la bondad que manaba desde sus ojos color miel.

Solomon era un anciano Ipno del barrio de los Antiguos, alto, delgado, de cabello enmarañado y bien largo, como su barba, que casi tocaba el suelo. Sus ropas eran muy similares a las de un mago de fábula: túnica celeste, cinturón marrón que le ajustaba la cintura y zapatos de charol en punta que apenas se asomaban por debajo del vestido; pero, a diferencia de un mago de verdad, él no llevaba sombrero ni nada por el estilo. Con su mano derecha hacía girar un báculo de madera, de tamaño mediano, que adormecía a quien lo miraba con fijeza mucho tiempo.

—Voy a ser sincero contigo, Pedro, necesito de tu ayuda —prosiguió Solomon mientras Pedro imprimía en su mente una fotografía del anciano jefe—. Como bien dije antes, Kontos, Señor de Sombradío, como le gusta que lo llamen, tendría un arma especial y con ella pretende invadir mi ciudad y apoderarse de la cámara Nox.

—Perdón que lo interrumpa, pero no imagino para qué puedo serle útil. Soy solo un niño, nunca he peleado con nadie ni sé nada que tenga que ver con lucha, karate o esas cosas... —explicó Pedro, preocupado porque lo hubieran convocado inútilmente.

—Tú tienes poderes ilimitados, jovencito, solo que aún no sabes cómo usarlos. Ustedes los humanos le dieron vida a Níxiter, así que bien puedes ayudarnos.

—¿Que yo qué cosa?

—Entiendo tu asombro, pero es la verdad. Te necesitamos, Pedro.

—No entiendo por qué piensa usted que yo, entre los millones de niños que existen en mi mundo, podría ayudarlo. — Solomon lo ignoró y siguió explicándose.

—Sucede que Kontos no tiene acceso a la esencia de un humano como hemos hecho nosotros contigo a través de la cámara Nox. Si pudiera sería terrible para todos nosotros e incluso para ustedes, puesto que sumiría a la humanidad en un sueño eterno, en el cual únicamente soñarían pesadillas; de paso, aumentaría la población de Sombradío.

—Me da miedo pensar en todo esto que me cuenta, pero con más razón que antes insisto en preguntar: ¿por qué yo?

—Mi respuesta es: ¿por qué no tú?



## Capítulo 6

### **Capítulo N° 6 "EL ARMA SECRETA DE KONTOS"**

Lejos, muy lejos de Arcoluz, en una caverna perdida entre montañas altas de bordes filosos, un grupo de lo que parecía ser científicos, a juzgar por sus guardapolvos blancos, intentaba someter a una criatura que se ocultaba en la penumbra, o al menos eso parecía.

Estos científicos eran seis, de rostro consumido, ojos saltones y boca pequeña. Manipulaban objetos largos como varas metálicas que desde sus puntas emitían luz estroboscópica y succionaban aire como una aspiradora. Seguían las órdenes de alguien de aspecto de lo más estrafalario. En vez de cabello, un ardiente fuego anaranjado crepitaba en todas direcciones; era alto, delgado, no muy viejo, de ojos sin párpados, y vestía un sobretodo negro de cuero bien entallado, pantalones del mismo color y mocasines rojos. Observaba lo que hacían los otros con una sonrisa llena de malicia, mientras se frotaba las manos.

La presa que acechaban casi no podía verse, su contorno estaba difuminado y mezclado con la misma sombra que lo ocultaba; lo único que advertía a sus captores que aún la tenían frente a ellos eran dos enormes ojos verdes sin pupilas. Parecía que la luz estroboscópica lo afectaba, paralizándolo, imposibilitándole que se escabullera. Uno de los científicos dejó su vara y buscó una caja negra como el carbón, pero cuando estaba a punto de abrirla, quien supervisaba se lo impidió, obligándolo a que esperara.

—Yo soy Kontos, Señor de Las Pesadillas, Señor de Sombradio. Tú eres mi súbdito, así que obedece mi comando. Juntos haremos de este mundo un lugar mejor, un mundo que conquistarás, donde reinarás junto a mí. Ven conmigo y te explicaré mi plan.

La criatura no emitió palabra, aunque por más que hubiera querido no tenía boca para hacerlo. Pero dejó de oponer resistencia en su intento de huir, dando a entender que estaba de acuerdo con lo que acababan de proponerle. Los científicos apagaron sus varas luminosas y se hicieron hacia un costado para dejarlo pasar. Kontos lo esperó con los brazos abiertos, contemplando a aquella masa oscura con aire triunfal.

Todos abandonaron la cueva y se fueron cuesta abajo por un camino angosto que moría junto al precipicio. A pocos metros, amarrado a una peña que sobresalía, se encontraba un barco pirata que, en vez de mástil

y velas, tenía un gran globo aerostático que le permitía flotar.

Kontos lanzó un grito y los de cubierta cruzaron una tabla de madera para que pudieran abordar el navío; a la bestia oscura no le hacía falta, pero de todos modos siguió a quienes lo escoltaban.

La tripulación, compuesta por verdaderos piratas, se puso manos a la obra de inmediato. Soltaron las amarras e inflaron el globo de aire caliente. El timonel tomó su lugar y Kontos fijó el destino: "Directo a Sombradio", ordenó.

\*\*\*

En Arcoluz, Pedro aún conversaba con Solomon y seguía sin creer que podía ayudarlos a vencer a Kontos. Él se definía como un niño pacífico, de temperamento mesurado, inocente, e incapaz de hacerle daño a nadie. Jamás había dicho una mala palabra en público. No podía imaginar a un Pedro luchador, a un Pedro embravecido, a un Pedro héroe.

De todos modos, Solomon no le pedía nada de eso, solo que necesitaría de su ayuda cuando el momento llegara.

—Espere un segundo, Sr. Solomon, usted me dijo que tengo poderes. ¿A qué se refiere con eso? —consultó Pedro, a quien le interesaba saber sobre poderes especiales.

—Tienes razón, a veces me dejo llevar por mis ansias y no soy específico con lo que pido —se excusó el viejo—. Tu poder es tu imaginación, y aquí, lo que imagines, se hace realidad. Nadie más en Níxiter puede lograrlo, pues únicamente los humanos tienen el don de crear a través de la imaginación.

—Ok, ok, ok... Hagamos de cuenta de que tengo poderes, pero ¿qué clase de arma tiene Kontos?

—Tengo entendido que Kontos está a punto, si es que no lo hizo ya, de capturar a la pesadilla más antigua de este mundo; un Opno que se ha ocultado desde que apareció en Níxiter.

—¿Y cuál sería esa?

—La primera pesadilla del primer ser humano. La primera pesadilla que tuvo quien ustedes llamaron Adán.

—¿El Adán de la Biblia?! —preguntó Pedro sorprendidísimo.

—Sí, el mismo —contestó Sólon con naturalidad.

—¿Y su pesadilla aún permanece?!

—Es la única que se ha resistido a irse, porque aún hay muchos humanos que le temen y la padecen en sus sueños. Incluso nosotros le tememos.

—¿Qué cosa es esa pesadilla exactamente?

—La Oscuridad.

Pedro enmudeció, le resultaba increíble lo que acaba de oír, pero también le atraía mucho aquel misterio sobre los primeros soñadores que habían “colonizado” Níxiter. Quedó pensativo durante algunos instantes, imaginando qué clase de pesadillas antiguas andaban por allí.

Aún no conocía Sombradio pero ya sabía que no le iba a gustar, y responder a las expectativas de Sólon le resultaba un disparate.

\*\*\*

Kontos estaba reunido con su “grupo de trabajo”, ese sexteto de guardapolvo blanco que ahora usaba botas y guantes de goma, con una vincha-linterna fijada a la frente. Eran una rara mezcla de científico loco con dentista.

Se encontraban al fondo de un gran salón, alto y de estilo gótico, un poco angosto y oscuro, con cuadros y esculturas horripilantes en las paredes.

Kontos, sentado en su trono, el cual estaba tallado en el interior de un tronco negro como la noche y con ramas filosas en la parte superior, gesticulaba mientras hablaba y su cabellera encendida chisporroteaba.

—El plan que les acabo de explicar es así de simple y, como oyeron, debe permanecer bajo estricto secreto hasta que yo les ordene entrar en

acción. Antes tengo que asegurarme de que Oscuro responda únicamente a mis órdenes. ¿Entendido? —dejó bien en claro el jefe de los Opnos.

—¿Quién es Oscuro? —preguntó uno de los científicos.

—Ah, sí, perdón... olvidé decirles que así he bautizado a nuestro Opno estrella. ¿Que no oyen nada de lo que les digo? —se apresuró en excusarse pues le daba mucha vergüenza olvidarse de las cosas—. Avisen a Tempesto y a Vendavaldor que se mantengan alertas en nuestra frontera del Desierto Vacío; no quiero que nadie se entrometa y venga a chusmear por aquí. ¡Y ahora cierren esas malditas ventanas!

Todo Opno que se preciara de serlo detestaba la luz del sol, el brillo bajo cualquier forma, el color de la naturaleza y, por sobre todo, odiaba la risa de felicidad; solo las risas malévolas se escuchaban por aquellas tierras.

En vez de un hermoso día junto al río, los Opnos preferían tormentas con rayos y truenos y pasear por pantanos neblinosos. Vivían en casas maltrechas, de madera enmohecida, con puertas y ventanas que chillaban por las sacudidas del viento, aunque también lo hacían en edificios de cemento, todos aburridamente cuadrados, que asemejaban mucho a manicomios o cárceles.

Sombradio era así, un lugar que daba miedo.

\*\*\*

—No te preocupes, Pedro. Para que puedas usar tus poderes no necesitas nada, es algo que traes dentro tuyo y solo debes concentrarte en lo que quieres. Proyecta lo que imagines pensando en el éxito y verás cómo todo sucede mágicamente —le aseguró Sólon.

—¿Y usted cómo sabe estas cosas? Al ser un Ipno, deduzco que no tiene este poder del que me habla, el de la imaginación.

—No, pero lo he visto en otros cómo tú, y puedo asegurarte que funciona.

—¿Cómo? Pensé que yo era el primero... —dijo Pedro algo desilusionado.

—Lo eres desde el punto de vista de cómo te hemos traído hasta aquí. La cámara Nox nunca fue usada para traer a humanos. Los otros niños que llegaron a Níxiter lo hicieron sin nuestra intervención; simplemente aparecieron entre nosotros. Algunos también lo hicieron en Sombradio. Se quedaron unas pocas horas en Níxiter y luego, así como llegaron, se esfumaron. Nunca supimos el porqué de esas apariciones, pero los Ipnos más sabios supusieron que sus conciencias terrenales estaban tremendamente afectadas y cayeron en un profundo sueño, dando con Níxiter por error, y encontrando así una vía de escape a sus dolencias.

Pedro enmudeció por segunda vez. Parecía que todo lo que Sólon le contaba era embriagante, atractivo, emocionante.

—Tenemos siete noches para prepararnos; en realidad, tú tienes cinco, porque una la pasaste con los Petel y la de hoy la pasarás aquí, en mi palacio. Para mañana ya he arreglado una cita con Aruni, nuestro venerado sabio Ipno que te enseñará lo que yo no sé.

## Capítulo 7

### **Capítulo N° 7 "ARUNI"**

En la frontera Opno del Desierto Vacío, una rara y extensa porción de tierra que separa Sombradio de Arcoluz, Tempesto y Vendavaldor comenzaban a ejercer su poder. Estos Opnos eran tan poderosos como leales a Kontos, y representaban lo peor de un día tormentoso, tormentas que creaban de la nada, con vientos huracanados, truenos y relámpagos, sembrando a su paso desconcierto y temor.

Tempesto y Vendavaldor eran dos entidades espeluznantes que vestían largos harapos cual sotana de monje. La del primero, era color azul eléctrico, y la del segundo, gris oscuro. No caminaban, sino que levitaban como fantasmas en una órbita oscilante. Sus rostros no se veían porque estaban a la sombra perpetua de sus holgadas capuchas que solo dejaban escapar cabellos blancos y largos que les caían hasta el pecho. La única parte del cuerpo visible eran los brazos, dado que le habían arrancado las mangas a las sotanas para lucirlos cuan fieros eran: flacos, largos, y repletos de tatuajes tribales.

En una mano llevaban un báculo, que consistía en una rama seca con gruesas espinas, coronada por cuernos negros. En el de Tempesto, estos apuntaban hacia arriba y en el de Vendavaldor, hacia abajo.

Y allí estaban ellos, transformando aquel lugar ya calamitoso en algo peor, en un infierno personal.

\*\*\*

La noche en el palacio de Sólon no había sido tan placentera como Pedro hubiera preferido, ya que parecía embrujado o tal vez demasiado habitado, puesto que se la pasó oyendo pasos, carcajadas, sonidos como de monedas que caían, pequeñas explosiones y hasta música de orquesta. Pensó en que posiblemente una pequeña guardia había sido montada fuera de su habitación para protegerlo, pero cuando salió de ella solo un anciano Ipno aguardaba por él en el corredor, sentado en una banca y con las manos apoyadas en su bastón.

Este personaje, de expresión afable y bondadosa, era una tortuga andante y parlante que vestía prendas coloridas de lana confeccionadas con

retazos irregulares. No era otro sino Aruni, el más viejo de Los Sabios. Fue muy tranquilo al hablar, y también escueto. Había ido hasta allí solo para comunicarle que en dos horas lo esperaba a su templo, en el barrio de los Sabios, donde le enseñaría a usar su imaginación.

Pedro aceptó de inmediato y aprovechó la oportunidad para solicitar que Akira y Cora lo acompañaran.

—Trato hecho. Los espero en un par de horas. Los Petel seguramente saben donde vivo —dijo el viejo Ipno y golpeó dos veces el suelo con su bastón; acto seguido desapareció tras una nubecita de humo de color y olor a lima limón.

—¿Ir a casa de Aruni? ¿El más sabio entre los sabios? —preguntó Akira cuando oyó la invitación. Pedro se ruborizó al instante pues no les había consultado antes.

—Sí. Espero que no les moleste...

—¿Cómo nos va a molestar?! ¡Aruni es una leyenda, incluso para los de su clase! No ocupa el puesto de Sólon porque hace miles de años se negó a asumir el poder. Es tan modesto que prefiere ayudar a nuestro pueblo desde un lugar con menos exposición —aclaró Cora, mostrándose muy entusiasmada.

—Dicen que Aruni es tan viejo como Níxiter. Dicen que su humano creador aún vive. Dicen que tiene un hermano Opno. Dicen que Aruni bautizó a Arcoluz, y que en aquellos tiempos eran solo él y cinco más que ya no existen —añadió Akira, secundando las palabras de su hermana— Si Sólon es el músculo de Níxiter, Aruni es el corazón.

—¡Me alegro que les haya gustado mi invitación! Nos espera en dos horas.

Hicieron a pie todo el trayecto. Andar por el barrio de los Sabios era como pasear por un jardín japonés. Para ingresar, se debía atravesar un arco construido con rocas basálticas y luego seguir el camino que delineaba el primero de decenas de puentes en arco que conectaban pequeñas islas unas con otras y que albergaban, al menos, una vivienda.

Había canales de agua por doquier, pequeñas cascadas que le aportaban al entorno un sonido arrullador. Árboles y arbustos podados asimétricamente sobre colchones de musgo y vegetación de lo más

variada hacían de aquel lugar, verdaderamente, un sitio de ensueño.

El templo de Aruni parecía haber sido sacado del famoso asentamiento de Angkor en Camboya: piramidal, enorme, decorado con frisos de bajorrelieve de gran tamaño y una empinadísima escalera que ascendía unos treinta metros hasta la puerta principal. Hacia allá debían ir, y hacia allá fueron. Los escalones no eran muy altos, pero no todos estaban a la misma altura y eran algo irregulares.

Cora y Akira iban de escalón en escalón como si fueran grillos, daban largos y pronunciados saltos, con mucha habilidad, lo que a Pedro le hizo recordar los ninjas de las películas. Él, en cambio, atemorizado por la altura y para no perder el equilibrio, prefirió ir con paso seguro, viendo bien dónde ponía los pies.

Pedro llegó a la cima del Templo tras quince minutos de ardua escalada, soportando también los chistes de Akira y Cora que se mofaban de su miedo a caerse. Ellos no se lo habían contado para divertirse a sus anchas, pero si alguien se caía, los escalones de abajo se transformaban automáticamente en bloques de mullida goma espuma, absorbiendo el golpe por completo, para evitar que diera contra el suelo.

Allí arriba no había mucho para investigar, salvo por un templo más pequeño que tenía sus puertas cerradas. Antes de ir hacia ese lugar, los tres apreciaron la vista que tenían desde tan alto. Se podía ver el diámetro completo de Arcoluz, las divisiones bien marcadas de cada barrio, humo que salía de las chimeneas, globos que escapaban de la plaza central y, muy a lo lejos en el horizonte, bosques y colinas cubiertas de flores silvestres.

Tras pasar un par de minutos absortos en la belleza del paisaje, se encaminaron hacia el pequeño templo, pero un microsegundo antes de que Cora golpeará a la puerta, esta se evaporó, haciendo que la joven Petel se precipitara hacia delante. Intentando evitarle un bochorno a su hermana, Akira la sujetó por el cinturón, pero como Cora ya estaba empezando a caer por una rampa, hasta entonces invisible debido a la negrura de la habitación contigua, también se lo llevó consigo, incluso a Pedro, quien imitando la acción de Akira quedó aferrado a su cintura. Como consecuencia, los tres cayeron en picada y a una velocidad de vértigo.

Cuando pensaban que iban a estrellarse contra el piso, los laterales de la rampa se doblaron hacia adentro formando una suerte de tubo que comenzó a doblarse en forma de tirabuzón, con curvas tan cerradas que la sensación era de lo más parecida a estar en el interior de una licuadora, pensó Pedro mientras trataba de controlar su caída.



El final llegó pronto. Cuando el tubo dejó de dibujar rulos, Akira, Cora y Pedro salieron despedidos como si fueran balas de cañón e impactaron contra una pared de extraña composición que amortiguó el golpe. Si su olfato no lo engañaba, Pedro podía jurar que se trataba de chicle; olía como tal, a exquisito tutifrutí.

—¡¡¡Guau!!! ¡Hagámoslo otra vez! ¡Otra vez! —exclamó Akira muy contento.

—Creo que me tragué un pedazo de pared... —dijo Cora, haciendo muecas graciosas con su boca.

—Efectivamente, esto es chicle —comentó Pedro tras raspar con una uña la superficie de la pared y masticar la muestra.

—Tienen todos ustedes razón, es chicle de tutifrutí —se oyó decir a una voz susurrante que provenía de algún lugar incierto.

Pedro y los mellizos Petel miraron con desconcierto para todos lados. A los pocos segundos, el dueño de aquella voz reveló su identidad. Era Aruni, quien apoyado en su bastón aparecía desde un rincón oscuro y con una amplia sonrisa.

—Espero les haya gustado el descenso hasta mi humilde morada, aunque admito que debería mejorar el tramo final; es muy brusco... ¿No les parece?

—Oh, no, no, para nada, gran Aruni. ¡Ha sido de lo más divertido!  
—felicitó Akira.

—Disculpe los modales de mi hermano, Gran Aruni, es un honor que nos reciba en su hogar. Mi nombre es Cora Petel y este es mi mellizo, Akira; estamos a su disposición.

— Sé muy bien quienes son ustedes, Cora, olvídate de las formalidades. Sólon me cuenta de sus aventuras y las sigo con gran interés —saludó el viejo Ipno—. Antes que nada, debo felicitarlos por haber llegado hasta aquí; muchos suben a ver qué secretos encierra la cima de la pirámide, pero nadie se atreve a tocar a la puerta y se van.

Después de los saludos, Aruni los invitó a que tomaran el té con él, para conversar un rato y conocerse mejor. Dejaron la habitación amortiguada de chicle gigante y anduvieron por un estrecho corredor que iba en distintas direcciones, incluso para arriba y para abajo, hasta que salieron de la estructura piramidal para tomar el único camino que se desprendía de ella y reconectaba con el jardín japonés que habían visto antes.

En breve llegaron hasta un hermoso gazebo de vieja madera trabajada, cubierto por una enredadera de la cual se desprendían flores blancas y azules con forma de campanitas. Allí aguardaba por ellos una mesa tendida a la que no le faltaba nada: una pava humeante, tazas, terroncitos de azúcar, variedades de té en hebras y una bandeja repleta de multicolores muffins.

Pedro se sirvió té de frutillas, Akira, de pera y Cora, de frambuesas. Tomaron unos cuantos muffins cada uno y aguardaron a que Aruni les dijera algo, como esperando el visto bueno para abalanzarse sobre las delicias que tenían frente a ellos. El venerado sabio les hizo un gesto bondadoso con la mano para que satisficieran su apetito y todos se dispusieron a disfrutar de un perfecto té. Pedro no tenía mucha hambre, le intrigaba saber qué cosa le enseñaría Aruni.

Los mellizos Petel se sintieron a sus anchas y hablaron como nunca, contando viejas anécdotas, mientras Aruni los escuchaba atentamente y sonría, sin pasar por alto el silencio de Pedro.

Cuando el té llegó a su fin, Akira y Cora se excusaron con el anfitrión para dar una vuelta por los alrededores y así estirar las piernas, mientras les daban a Pedro y a Aruni un momento a solas, intuyendo que lo necesitaban.

—Formidables Ipnos, los mellizos Petel —dijo Aruni—. Ya había oído hablar de sus periplos, Sólon los aprecia mucho y les ha encargado siempre misiones de gran valor para nuestra querida Arcoluz. Adivino que estás preguntándote qué haces tú aquí y qué puedo hacer yo por ti —agregó, como leyéndole el pensamiento.

—Sí, gran Aruni, tiene usted razón —admitió el niño.

—Dime simplemente Aruni, Pedro. Lo de “gran” es un apelativo que me han concedido mis pares por respeto a mis largos años entre ellos.

—De acuerdo, trataré de hacerlo. Ahora, si me permite preguntarle, ¿por qué usted y Sólon creen que puedo ayudarlos? ¿Qué es lo que debo aprender a hacer? —preguntó sin más rodeos.

—Simplemente haré que confíes en ti mismo para lograr todo lo que te propongas. Aquí te será mucho más fácil.

—¿Por qué está tan seguro de eso?

—Verás, si puedes imaginarlo, puedes lograrlo. En tu mundo, lo que sueñas existe desde el momento en que lo piensas, pero queda flotando alrededor de ti, invisible, esperando a que lo tomes y lo hagas realidad. Aquí, en la tierra de los sueños, lo que imaginas se materializa al instante.

Tienes que concentrarte e imaginar lo que deseas y esto se hará realidad en tus manos. Es importante que no dudes de ti, que creas en que puedes lograrlo; si esto no sucede, la magia de tu imaginación no funcionará.

## Capítulo 8

### **Capítulo N° 8 "LAS TROPAS AVANZAN"**

El castillo del Señor de las Pesadillas ocupaba toda la superficie y profundidad del monte Penoso, el único que se alzaba en el horizonte más deslucido y aburrido alguna vez visto, bien al norte de Níxiter. La montaña se erguía monstruosa en medio de nubarrones grises y densa niebla, dominando el paisaje en aquel páramo donde los rayos del sol jamás lo alcanzaban.

La fortaleza vigilaba todo lo que ocurría doscientos metros más abajo, donde se emplazaba Sombradío, el lugar en el cual las pesadillas nunca duermen.

Más que una aldea parecía un cementerio, o una ciudad abandonada por algún terror inexplicable, o un juego de piezas donde titanes de otro mundo hubieran jugado a ser arquitectos e ingenieros, sin saber bien lo que estaban haciendo.

Y allí, en monte Penoso, Kontos pergeñaba su plan de conquista, que no era otro sino sumir a Arcoluz en la oscuridad, y borrar los colores y la alegría en todo Níxiter. El señor de los Opnos consideraba que la luz no debía reinar en su mundo, dado que, por excelencia, era la noche el marco ideal en donde se gestaban las pesadillas. Quería que los Ipnos no rieran, no festejaran, no jugaran, no cantaran; deseaba el silbido del viento, el crujir de la madera, el destello del relámpago, el silencio sepulcral de ultratumba.

Para lograr lo que se proponía, contar entre sus huestes a un ser que encarnaba la oscuridad misma era fundamental. Lo había bautizado Oscuro, ya que Kontos no podía ordenarle nada a nadie si no lo llamaba por su nombre. La ofensiva se ejecutaría en un solo golpe, pasada la hora cero de la noche más extraña y alocada en Níxiter: la noche de Halloween; y para ello, restaban apenas 48 horas.

\*\*\*

Con tan solo tres horas de entrenamiento, Pedro ya había conseguido materializar objetos pequeños a su alrededor. Algunos no los podía agarrar a tiempo, puesto que se aparecían a sus espaldas y, al caer al

piso, se evaporaban. Según Aruni, únicamente Pedro podía manipularlos, de lo contrario, se desvanecían en manos ajenas; otra razón más para que el muchacho se sintiera importante, y a la vez, presionado.

Si bien ahora podía hacer cosas mágicas, que tal vez sólo un superhéroe de historieta haría, Pedro no comprendía su rol en la supuesta batalla que se avecinaba. ¿De qué forma iban a ayudarlo, por ejemplo, avioncitos de combate de papel o una lluvia de bolas de nieve?

Reunidos con Sólon, en la azotea de su palacio estilo pagoda, los mellizos Petel le informaban a su jefe sobre el gran avance de Pedro. Este oía complacido los ejemplos de destreza que le relataban, miraba al cielo y sonreía para sí, pero no malévolamente, sino como si deseara aquel nuevo enfrentamiento con su archirrival desde tiempo inmemorable. Cruzó los dedos y, sin decir más ni dar orden alguna, dejó a los mellizos Petel y se perdió puertas adentro en su morada.

El señor de Arcoluz confiaba en Pedro, intuía que haría las cosas que debía porque su corazón era puro y con buenas intenciones.

—¿Qué estará tramando? Lo noto muy misterioso... —comentó Cora.

—Sea lo que sea, ha de ser fabuloso. ¿Recuerdas la última vez? ¡Lo de la gelatina fue espectacular! —recordó Akira sonriente.

—Sí, pero esta vez le tocará a Pedro enfrentarse a Kontos...

Los mellizos Petel se quedaron un rato más en la azotea, el sol comenzaba a despedirse del día y en Níxiter era un espectáculo para no perderse.

Metros más abajo, cientos de lucecitas comenzaban a pulular como luciérnagas, descubriendo escaparates de comercios y adornos hogareños que anunciaban el pronto arribo de Halloween. Aquel festejo representaba para los Ipnos el triunfo sobre sus miedos y sus temores, y como la dicha y el orgullo eran grandes, lo celebraban con un desfile de disfraces terroríficos, lanzamiento de fuegos artificiales y un concurso de pasteles de calabaza para coronar al Ipno más glotón, premio que Akira había obtenido en dos oportunidades.

Pedro no había tenido mucho tiempo para perderse por aquellas callecitas, por pasaje Walton o avenida Nimbus, para recorrer tan pintoresco poblado y nutrirse de su cultura.

Por allí uno podía toparse con los más variados locales que vendían desde libros e historietas usadas hasta salones de adivinación, donde una hechicera o brujo le leía las manos a quien pagase una moneda de cobre, o predecían el futuro interpretando cartas de tarot. También había tiendas de panadería y pastelería, máquinas automáticas que expendían gaseosas y jugos, helados, caramelos, pequeños petardos, canicas fosforescentes, bisutería de fantasía, y muchas otras sorpresas. No faltaban tampoco jugueterías, viejas salas para jugar al billar, al bowling o al pinball, y hasta un cine y un teatro.

Tan pronto el sol se ocultó tras el horizonte recortado por los pinos del bosque a la distancia, los mellizos Petel decidieron regresar a su casa para decorarla un poco, aunque, en el estado en que se encontraba, no necesitaba de mucho para lo que en Halloween se esperaba.

Cuando la mañana previa a Halloween dijo presente tras los primeros rayos de sol, con el cacareo de una suerte de gallos con plumaje turquesa, Pedro despertó en la comodísima cama en la que había dormido en el cuarto de huéspedes, dentro del templo de Aruni. Se desperezó tanto como la elasticidad de su cuerpo le permitió, y luego se sentó en la cama refregándose los ojos. Cuando terminó con su rutina diaria para levantarse, se asustó mucho al ver una sombra, de pie, junto a la puerta.

Era Aruni, con una bandeja de bambú en sus manos y la mirada perdida en un punto cualquiera de la habitación. Parecía en trance, puesto que no pestañaba ni había dicho una sola palabra. Pedro se preguntaba desde hacía cuánto que estaba allí parado, pero no se atrevió a decir nada, pues cabía la posibilidad de que el sabio Ipno fuera sonámbulo. Solo después de unos pocos minutos de petrificación, Aruni volvió en sí.

—Te ruego me disculpes este breve momento de introspección, Pedro. A veces alguna duda me toma por sorpresa, y medito sobre ello hasta que las incertidumbres se van. En esta ocasión venía pensando en qué disfraz usar mañana, ya que es noche de Halloween, y no me decido aún por una de las Tortugas Ninjas.

—No se preocupe, Aruni. Y si yo fuera usted, elegiría a Miguel Ángel, de los cuatro es el que más me divierte, con sus chistes y ocurrencias.

—Ya lo resolveré mañana; me gusta sorprenderme. Pero ahora, volviendo a lo que aquí me trajo, espero que te guste el desayuno. Cuando hayas terminado, encuéntrame en el gazebo junto al estanque.

Pedro se apresuró a tomar el desayuno, procurando no atragantarse con deliciosos bizcochos untados con manteca y mermelada, y jugo multifrutal. Una vez que terminó, se puso las mismas ropas con las que

había llegado, aquellas cedidas por Akira que lo hacían pasar desapercibido entre los Ipnos; la única diferencia era que estaban limpias, planchadas y con aroma a limón.

Dejó la habitación a los trompicones. Con el afán de no hacer esperar al gran Aruni, Pedro se fue colocando los zapatos y atando los cordones mientras caminaba.

Al salir a cielo abierto, se encontró con una mañana esplendorosa, de mucho sol y pocas nubes, donde una brisa algo molesta desnudaba los cerezos en flor. Parece que nievan copos blancos y rosados, pensó, y siguió su camino por los puentecitos de madera que cruzaban el estanque, viendo cómo, por debajo de sus pies, un cardumen de escamas plateadas subía a la superficie en busca de una bocanada de aire puro. Pedro estaba enamorado de la paz y armonía de aquel jardín.

Cuando llegó al gazebo, Aruni se balanceaba sobre una mecedora y contemplaba con la mirada perdida el paisaje frente él, dándole serenas pitadas a su pipa de pompas de jabón. Al verlo llegar, frenó el vaivén de la silla y le dedicó una amplia sonrisa.

—Ven, muchacho, siéntate aquí a mi lado —le dijo y le acercó un banquillo de madera—. ¿Qué tal has desayunado? ¿Cómo te sientes el día de hoy?

—Muy bien, gran Aruni, el desayuno fue delicioso; me trajo recuerdos de mi mamá... —comentó medio cabizbajo, con nostalgia, y un dolor que había florecido en el último par de días.

—Me alegro te haya gustado, lo preparé yo mismo. Y en cuanto a lo que percibo que sientes por tu mamá, ¿quieres hablar al respecto?

—Es que al ser yo una réplica del Pedro que se encuentra ahora en el mundo real, tengo miedo de dejar de existir, de olvidar todo lo que he aprendido aquí en Níxiter, de que me olviden Akira y Cora, Sólon, usted...una vez que todo esto haya acabado.

—Mira, Pedro, no debes preocuparte por eso, ya que todo depende de ti —le aseguró el venerable Ipno, adoptando una postura más seria—. Como bien sabes, los humanos tienen el don de crear a través de la imaginación y tú eres fruto de ello, pues te trajimos aquí en el momento exacto en que estabas soñando sobre ti mismo. En Níxiter, tanto Ipnos como Opnos pueden elegir entre quedarse el tiempo que deseen o regresar con su creador para formar parte de sus recuerdos. La gran mayoría prefiere quedarse en esta tierra fantástica, pero la decisión es y será tuya, siempre, en cualquier momento.

## Capítulo 9

### **Capítulo N° 9 "HALLOWEEN"**

Una niebla espesa y negra lo devoraba todo a su paso, incluso la luz de la luna. Se escurría por entre los árboles, se colaba por los huecos en la tierra y penetraba hasta en las invisibles hendiduras que hay entre roca y roca.

Aquella danza fantasmagórica era acompañada por un centenar de pisadas que alteraban la sepulcral quietud, haciendo añicos hojas secas y ramas, estallando charcos, mezclándose con jadeos y murmullos. Semejante conjunto de sensaciones audiovisuales eran las tropas de Kontos avanzando hacia Arcoluz, escondidas dentro la ilusión que les otorgaba Oscuro. De frente, nada se distinguía, solamente un vacío etéreo.

El señor de los Opnos iba a la cabeza junto a sus más fieles seguidores: Vendavaldor y Tempesto. Estos siniestros personajes le susurraban ideas para sorprender a los habitantes de Arcoluz, intentando, de una buena vez, salir victoriosos.

—Hoy será diferente, mi señor. Haremos lo que nunca hemos hecho, atacaremos con toda nuestra furia y habilidades para desconcertarlos, mezclando oscuridad, viento y relámpagos —dijo Tempesto con su peculiar tono de voz que recordaba el siseo de una serpiente, ya que alargaba el sonido de las "S".

—Así es, gran Kontos. Aprovecharemos de la distracción que nos ofrece la fiesta de Halloween para extinguir cualquier luz que les de coraje y toda esperanza que los aliente —a diferencia de su compañero, Vendavaldor hablaba casi aullando, como el lamento de un lobo solitario.

—Que así sea, muchachos, pero como Sólon siempre tiene una solución para cada problema, no puedo estar tranquilo. Aunque esta vez yo también tengo un sorpresita... —dijo Kontos y frunció la mirada, al tiempo que se mordía el labio inferior. Su plan era sencillo: atacar por sorpresa y de día.

Los dos grandes señores de aquel mundo onírico tenían una larga y vasta historia, pues se remontaba hasta la creación misma de Níxiter. Como ellos representaban la eterna y antagónica lucha entre el bien y el mal, siempre tuvieron enfrentamientos, todos ellos comenzados por Kontos,



pues nunca se había sentido a gusto con ser “el malo” de la historia. Le molestaba la buena suerte de los Ipnos, detestaba el optimismo que los caracterizaba, sus colores y alegría; pero principalmente odiaba que nunca lo hubieran invitado a conocer Arcoluz.

En los primeros años de Níxiter, Kontos intentó acercarse muchas veces a Arcoluz, a Sólon. En las primeras oportunidades lo hizo solo, curioso por saber cómo vivían sus vecinos y por qué les gustaba tanto todo lo que a él y los suyos, no. Sólon lo rechazaba cada vez que golpeaba a la puerta, dado que los Ipnos se atemorizaban con solo verlo, y él, como jefe y protector de Arcoluz, debía negarle el paso.

Antes de que todo estallara en grito de guerra, Kontos visitó una última vez a Sólon, con un puñado de sus mejores Opnos, haciendo gala de cuán poderosos eran para infundir respeto.

Como no podía ser de otra manera, Vendavaldor y Tempesto estaban presentes, pero también había otros. En la selecta comitiva de Kontos se encontraba Calafria, una Opno viejísima que causaba escalofríos con solo mirarla, ya que su vestimenta era la de enfermera y en ambas manos llevaba unas jeringas con las agujas más largas de todo Níxiter. Otro personaje había sido Bolsonso, un Opno mudo, muy flaco y bastante alto, que cargaba al hombro una gran bolsa arpillera que no dejaba de chorrear líquido escarlata, cuyo contenido nadie conocía. Este Opno, con el tiempo, se hizo leyenda en Níxiter, pues inventaron que a su bolsa iban a parar todos los niños Ipnos desobedientes que jugaban hasta tarde en la calle y no hacían caso a sus padres.

Un quinto y último Opno acompañó al Señor de Las Pesadillas. Se llamaba Nebla y estaba hecha de vapor. Era como una mantarraya fuera del agua, casi transparente, que se movía con elegancia al ras del piso, iluminando su camino con el chisporroteo de un par de ojos de fuego. Cuando uno se le acercaba demasiado, su vapor tornaba borrosa la vista y desconcertaba en cuestión de segundos.

Por lo tanto, esa noche en la que Kontos había hecho su aparición en los lindes de Arcoluz acompañado por semejante cohorte de extrañísimos personajes, el pavor en los Ipnos estalló y, en vez de dialogar con ellos, reaccionaron tirándoles todo lo que tenían a mano.

Así fue como Kontos y su quinteto se vieron atacados por una lluvia de cacerolas, baldes, escobas, rocas y fruta podrida. Quedaron estupefactos, y no supieron cómo reaccionar. Solamente Tempesto y Vendavaldor alborotaron las cosas enviando vientos, truenos y rayos contra sus ahora enemigos, pero no fue suficiente. Interpretando que aquella agresión significaba la guerra, Kontos dio media vuelta y ordenó a los demás que lo

siguieran.

Rabiosos y humillados, los seis emprendieron el regreso a Sombradío. Desde entonces existió rivalidad entre Opnos e Ipnos, y nunca jamás fue de otro modo.

\*\*\*

Amanecía en Arcoluz, pero no como sucede en el mundo humano. Como si un gigantesco telón comenzara a levantarse muy lentamente, la silueta del horizonte negro se arrugaba y se elevaba, liberando el brillo del sol que con ansias quería ocupar su lugar en el cielo matutino.

Habiendo obtenido la bendición de Aruni para abandonar el templo, Pedro se dirigió a pie rumbo a la casa de los Petel; quería pasear por el pueblo a solas, curiosear y sorprenderse a sus anchas.

Para esas horas del día no había nadie en las calles, ni siquiera en pasaje Walton, solo el vapor de las alcantarillas que se escurría cual serpiente. Lejos de asustarlo, aquello le parecía divertido y familiar, dado que el decorado de los negocios para la noche de Halloween lo transportaba directamente a su hogar, allá en ciudad Camarón.

Repasó muy interesado el escaparate de un local que vendía máscaras de hule, madera y hierro (así lo aclaraba un cartel), que se exhibían en bustos de piedra basáltica. Allí se podía ver todo tipo de rostros, desde los más grotescos hasta lo más inocentes. A Pedro le interesaron varios: un demonio con dientes afilados, un hombre lobo bien peludo, un robot oxidado con ojos amarillos y una de muñeca de trapo con mirada pícara.

De pronto lo sedujo el aroma de algo dulce que se estaba cocinando. Se alejó de las vidrieras, dobló a la derecha en la tercera esquina e ingresó a una callejuela con paredes de ladrillo desnudo, rojiza y algo enmohecida. Era el sector de pastelerías, en las cuales se habían comenzado a hornear las delicias que iban a satisfacer a miles de Ipnos. Desde las angostas puertas de ingreso brotaba un palpable calorcito y olores que embriagaban y adormecían por su dulzura. Pedro se adentró por aquel sector casi con los ojos cerrados, siguiendo solo a su nariz, que lo fue llevando de una pastelería a la otra. Y fue en ese momento tan peculiar, en el cual sentía estar soñando dentro de un sueño, cuando una tremenda

explosión se oyó en las alturas y la negrura más negra se desplomó sobre Arcoluz.

Oscuro había sido el primer Opno en entrar en acción.

Segundos después, orquestados por la mente malvada de Kontos, cada uno de sus secuaces comenzó a hacer lo que mejor se sabía.

Un fuerte viento comenzó a silbar y a golpear las puertas y ventanas que no estaban cerradas. Algunos vidrios estallaron y voces provenientes de todos los rincones del poblado se multiplicaron en busca de respuestas. Nadie sabía lo que pasaba. Todos estaban asustados. Muchos quisieron encender velas o faroles, pero el viento persistente no lo permitía, ya que ahogaba al fuego de inmediato.

De pronto, dos sonidos tenebrosos hicieron de aquella falsa noche algo digno de Halloween. El primero era un zumbido entrecortado que llegaba de lejos, desde el flanco oeste: era el inconfundible ruido de un torno de dentista que aceleraba y desaceleraba. El otro se pronunciaba desde el este y consistía en voces que rezaban un mantra oscuro e inentendible, como una maldición.

El aullido de una alarma de bombardeo comenzó a sonar en Arcoluz e hizo que a Pedro se le crisparan los pelos de la nuca. Como entrenados para defenderse de algo que conocían muy bien, los adultos salieron de sus casas armados con escobas, rastrillos, bastones, redes y hondas, llevando cacerolas en sus cabezas para protegerse. Como ninguna antorcha o farol encendía con fuego, los Ipnos solicitaron ayuda a quien Pedro jamás hubiera imaginado: a las luciérnagas. Cada Ipno levantó una mano y pronunció una suerte de conjuro y, a los pocos segundos, enjambres de estos insectos luminosos aparecieron por doquier y se quedaron revoloteando sobre sus cabezas. Pedro no lo sabía entonces, pero las luciérnagas eran muy veneradas y respetadas por los Ipnos, ya que su luz era como un faro en la oscuridad. Las consideraban un símbolo de esperanza.

Pedro entendió que la hora de demostrar lo aprendido con Aruni había llegado, pero tenía miedo y en lo único que pensaba era en reunirse con los hermanos Petel. Desconcertado y sin poder ver siquiera sus propias manos, oyó a un grupo de Ipnos decir que irían hacia la entrada del pueblo, así que se les unió e imaginó que de camino se cruzaría con Sólon.

Avanzaron algunas calles que conocían de memoria ayudados por la tenue luz de las luciérnagas. En cada esquina otros grupos de Ipnos se les unían, aumentando así el fulgor de sus "antorchas". Por un segundo creyeron que lo iban a conseguir, pero la Opno llamada Nebla fue la

siguiente en atacar.

Aquella pesadilla impalpable multiplicó su tamaño exponencialmente y cuando alcanzó dimensiones propias de una nube en el cielo, se abalanzó sobre Arcoluz y lo inundó todo.

De inmediato entró en escena un batallón de cien fantasmas. Vestían largas sábanas blancas para poder identificarse, ya que al ser invisibles ni ellos mismos pueden verse. Iban y venían por todos lados, algunos como un cardumen y otros errantes, solitarios. Se fundían con Nebla y silbaban en tono muy agudo, como el viento en una tormenta.

Estar inmerso en aquel pantano nebuloso era de lo peor. Si antes veían poca cosa, ahora resultaba imposible, ya que la oscuridad se mezclaba con la niebla y las blancas telas de los fantasmas, y estos, con la luz de las luciérnagas que, al titilar, lo tornaban todo borroso.

Al sentirse ahogado, Pedro hizo lo que debía, lo que Sólon esperaba: usó su imaginación.

De la nada, se materializaron dos enormes aspiradoras, una a cada lado de Pedro, y tan pronto él se lo ordenó, comenzaron a aspirar a Nebla. Poco a poco fueron inflando sus sacos, aumentando su tamaño conforme el volumen que succionaban. Al ver que el tamaño iba a causar problemas si chocaban contra las casas, el chico elevó los artefactos a varios metros de altura, y de esa manera pudo limpiar las calles de Arcoluz con facilidad, haciéndose cargo también de los fantasmas.

Asombrados por la inteligente maniobra, y entendiéndolo recién en ese momento él era un ser humano, los Ipnos lo alentaron a seguir y que liderara el avance para repeler el ataque Opno.

Cambiando de estrategia, los Ipnos le sugirieron a Pedro marchar hacia el palacio de Sólon, ya que el gran señor de los Ipnos solía tener las más brillantes ideas contraofensivas. Pedro no pudo estar más de acuerdo, y hacia allá echaron a correr.

Algunas calles antes de llegar a la plaza principal, se toparon nada más y nada menos que con Calafria y tres de sus compinches. Estas grotescas enfermeras tenían acorralados a varios Ipnos en la copa de un gran roble. Les divertía lo que estaban haciendo y se reían a carcajadas, pues les resultaba placentera la amenaza de pincharlos.

Pedro volvió a actuar sin dudar: hizo aparecer unas tenazas aladas que, ni bien quedaron suspendidas en el aire, aletearon con avidez hacia las enfermeras. Pero su objetivo eran las agujas, las cuales pronto se vieron imposibilitadas de hacer daño ya que fueron cortadas en pedacitos por las tenazas. Viendo a las enfermeras sorprendidas y desarmadas, los Ipnos

que flanqueaban a Pedro entraron en acción rápidamente, valiéndose de redes para reducir a las desagradables Opnos y de sogas, para dejarlas atadas todas juntas dentro de un tacho de basura.

De inmediato los Ipnos rescatados vitorearon a Pedro y al resto de sus salvadores. Agradecidos por la ayuda brindada se ofrecieron a seguirlos y, sin demora, continuaron todos juntos rumbo a la plaza del poblado.

Pedro se sentía bien, valiente como un capitán, y por qué no como un héroe de historieta. Confiaba en él mismo y eso era muy bueno.

De camino se toparon con varios Ipnos en apretadas situaciones, todos ellos luchando valientemente y con las herramientas que tenían a su alcance. Como por ejemplo en pasaje Walton, donde Pedro vio cómo Zeng Dóh se hacía cargo, él solo, de dos dentistas malvados que se afanaban por quitarle el velo y poder examinarle los dientes, dado que al no poder ver su boca les intrigaba el estado de su dentadura. Lo habían acorralado contra la puerta principal de los Petel y lo acechaban haciendo rugir sus taladros con ferocidad. Zeng Dóh mostró por qué vestía un traje de ninja. En milisegundos descargó rapidísimos golpes marciales contra sus oponentes, dejándolos desarmados. Luego de haberlos derrotado, se quitó la soga que llevaba en la cintura de su kimono negro, soga que era mágica, ya que parecía larga como un tren, la cual usó para atar a los dentistas. Antes de irse calle arriba para seguir luchando miró a Pedro, y con una seña con el pulgar arriba le mostró respeto.

Viendo que su arremetida no hacía mella en los Ipnos, Kontos les pidió a sus máximos secuaces que atacaran con toda la intensidad que les fuera posible. "Fuego a discreción", les ordenó, y ellos respondieron.

Vendavaldor y Tempesto aumentaron la virulencia de sus vientos, arrastrando polvo y pequeños desperdicios que había en las calles. Por su lado, Oscuror se abalanzó sobre cuanta luz de vela, antorcha o luciérnaga encontró en su camino. A esto le siguió una segunda oleada de fantasmas que apenas podían percibirse en la negrura y los taladros de dentista se multiplicaron por doquier, acompañados por carcajadas malévolas de enfermera.

Kontos permaneció quieto en su lugar, orquestándolo todo.

De repente, Pedro se sintió solo y pensó en qué estarían haciendo los hermanos Petel y Sólon. Imaginó que pronto iban a llegar para ayudarlo, pero de momento, nada de eso sucedía.

El culpable de dicha ausencia era Bolsonso, quien, actuando secretamente bajo las órdenes de Kontos, había capturado a los mellizos Petel y al señor de Los Ipnos. Minutos antes de que comenzara el ataque, se había apostado para esperarlos fuera del recinto de Sólon y cuando ellos

salieron en ayuda de los ciudadanos de Arcoluz, Bolsonso los apresó con su bolsa arpillera que era mágica, ya que se expandía hasta adaptarse al volumen de lo que ingresaba en ella.

La táctica de los Ognos estaba dando resultado, hacía mella en los ánimos de Pedro y quienes lo acompañaban. Veían, incrédulos, cómo Arcoluz era invadida y cuán poco podían hacer quienes resistían. "¿Dónde estará Sólomon?", se preguntaban todos.

El niño humano se rehusaba a aceptar que iba a fallarles a quienes habían confiado en él. Había llegado a creer que, en verdad, iba a convertirse en un héroe.

Dejó de lado a los pensamientos negativos y lo intentó una vez más. Se arremangó como lo hubiera hecho un mago y, con las manos, comenzó a disparar bombas de imaginación que explotaron con distintos efectos.

Pedro se catapultó hacia lo más alto del cielo nocturno impulsado por un cohete a chorro que hizo aparecer en su espalda, con la peculiaridad de que el humo que despedía era de colores fluorescentes. Una vez que se encontró donde quería, hizo estallar a su alrededor fuegos artificiales de estrellas plateadas y doradas, las cuales agujerearon el manto negro que había tejido Oscuro. Inmediatamente después hizo llover miles de globos de colores que se fueron llenando con los vientos de Vendaval y Tempesto y quedaron flotando como nubes, dejando perplejos a estos dos Ognos que jamás habían visto tanto color junto.

Algunas brujas y fantasmas que volaban alto chocaron con los globos y los hicieron reventar; cuando esto sucedía, despedían una luz blanca que disminuían aún más la negrura de la falsa noche. Pero aparecieron otros fantasmas, y otros cientos más, multiplicándose a cada segundo. Pedro observaba estupefacto y enojado, aunque lo que más rabia le daba era la sonrisa escueta que esbozaban los Ognos.

Dentro del palacio de Sólomon, Bolsonso oyó los rumores de asombro y aplausos, esto le causó tanta curiosidad que no se pudo contener y se acercó a la ventana más próxima para averiguar de qué se trataba todo aquello. Al alejarse unos metros de su bolsa mágica, esta aflojó el nudo que la cerraba, de modo que los cautivos pudieron escapar. Sólomon fue con mucho sigilo hacia donde estaba Bolsonso quien, antes de darse cuenta de lo que pasaba, había recibido un tremendo cross de derecha que lo dejó inconsciente en el piso. Los mellizos Petel lo ataron a una silla y, junto a su jefe, se fueron escaleras abajo.

Aruni lo había estado observando todo desde lo alto de una torreta de vigilancia en la empalizada que protegía la ciudad de los Ipnos. Advirtió que Pedro estaba agotado, y también notó la pequeñísima sonrisa que asomaba en la boca de Kontos. Fue entonces cuando decidió intervenir en la batalla, por primera vez en la historia de Níxiter. Las acciones de Pedro le habían revelado algo increíble.

El venerado Opno desapareció de donde estaba y aterrizó a cinco metros del señor de Sombradio.

—Esto sí que no me lo esperaba; el grandioso Aruni sale en defensa de Sólon y viene a pedirme que deje de pelear. ¿No es así, anciano?

—No, Kontos. He venido a revelarles algo que les cambiará la vida, y la nuestra también. Lo que hoy ha hecho Pedro marca un antes y un después.

—Explícate antes de que pierda la paciencia. Te doy tres minutos; luego se apagarán las luces en Arcoluz —sentenció el señor de los Opnos. Sus cabellos se erizaron y chisporrotearon.

—Ustedes necesitan divertirse tanto como nosotros. Y creo que podemos, entre todos, pasar un buen rato —comenzó a decir Aruni. Y prosiguió:

“¿Quién sentenció que la oscuridad solo sirve para asustar? La noche también es oscuridad y, sin embargo, bajo su cobijo descansamos y muchos festejos organizamos. También nos regala la luna y las estrellas. Y no se olviden que la luz resulta más hermosa en la oscuridad, ya que mayor es su fulgor.

“¿Acaso nosotros, los Ipnos, no nos divertimos justamente en la noche de Halloween contando historias de terror o ambientando nuestros hogares para que parezcan sombríos y tétricos? —preguntó Aruni volviéndose hacia los suyos. — ¿O me equivoco, Opnos, en afirmar que se divirtieron con los colores y los globos que estallaron en luz y esas cosas fantásticas que Pedro nos regaló?

—Creo que debemos olvidarnos de los viejos rencores y aprovechar lo que tenemos para ofrecernos los unos a los otros —finalizó Aruni, tendiéndole una mano a Kontos.

Kontos quedó observando a Aruni, intentando penetrar en sus ojos y encontrar algo que lo enfureciera, que le diera un pretexto para seguir peleando, pero no lo halló. Por primera vez le habían dicho que lo que esperaba oír, le ofrecían lo que tanto había deseado. Miró al suelo, y aflojó sus hombros, y exhaló aire de su boca, como cuando alguien está

cansado.

Después de aquellas palabras pronunciadas por Aruni, las cuales fueron recordadas por siempre, hubo una tregua entre Ipnos y Ognos. Se llamó de inmediato a una mesa de debate, en la cual las partes, por primera vez, limaron asperezas.

La reunión se hizo en un lugar neutral: el centro del Desierto Vacío. Diez de cada bando fueron elegidos para conformar la mesa de diálogo. Obviamente, los mellizos Petel y el gran Aruni estuvieron junto a Sólomon. Pedro oficiaba de humilde espectador.

Aquella asamblea tomó tres días y tres noches en levantarse, por lo cual tuvieron que comer y dormir allí, cosa que no le gustó mucho a Pedro, pero el resultado final bien lo valió.

Después de la reunión cumbre, las cosas nunca volvieron a ser las mismas en Níxiter. Hubo paz entre Ipnos y Ognos, quienes llegaron a un acuerdo que, como bien había vaticinado Aruni, benefició a todo el mundo.

En el mismo Desierto Vacío se levantó la feria más grande alguna vez concebida, cuyos principales artífices fueron los Ognos, ya que sus atracciones eran las más populares. Por ejemplo: el trencito del terror de Tempesto, la montaña rusa de Vendavalor, la casa encantada de las Brujas y Fantasmas o la boutique de bromas y disfraces de Bolsonso.

¡Y había más atracciones!, pero en Sombradío Como visitas guiadas por el mismísimo Kontos y al compás de Nebla, que hacía el recorrido más lúgubre y divertido, o una peculiar competencia de coraje que consistía en pasar una noche en el castillo del señor de las Pesadillas y no gritar ni una sola vez; quien lo lograra, se llevaría su peso en monedas de oro.

A los Ipnos les encantaba visitar Sombradío e iban a la Feria todo el tiempo. Los Ognos amaban ir a Arcoluz, y se divertían jugando a las escondidas (su diversión preferida), amaban reventar globos de colores, comer nubes de azúcar, pasteles y confites, bailar y tirar serpentinas o simplemente escuchar música, y asistir a las funciones de los domingo en el Circo del Palacio de Solomon.

—Gracias, Pedro. Sin ti, nada de esto hubiera sido posible —le confesó Aruni un día, mientras esperaban que el trencito del terror de Tempesto arrancase.



—¡Pero si no hice nada! —contestó el niño.

—¡Claro que sí! Aquel día, durante la última batalla, entendí que los Ognos no querían asustar o aprovecharse de nosotros, solo deseaban ser aceptados y no sentirse diferentes. Abrir esa puerta lo hizo todo: nos unió.

Pedro decidió quedarse un tiempo más en Níxiter, no sabía si para siempre o por unos años, pero se sentía tan a gusto con aquella perpetua vida de diversión y emociones que prefirió darle rienda suelta a su imaginación y vivir más aventuras. Aún quedaba mucho por recorrer en la tierra de los sueños y las pesadillas.