

DREAM HUNTERS (Cazadores de sueños)

PRINCIPIO

La noche era gélida. Se hallaban a la entrada de la cueva, solos, junto al fuego. Los demás habían salido de caza y tardarían —siempre que hubiera suerte— unos cuantos días en volver.

Él, un musculoso curada. Un año atrás, muslo y dejándolo arcos y flechas con los



espécimen de quince años, cojeaba debido a una herida mal el colmillo de un mamut lo había ensartado, desgarrándole el tullido. Con el tiempo se había especializado en la fabricación de que obtener buenas presas.



Ella, una mujer fornida que no sobrepasaba los catorce años, se reponía de un aborto —uno más— tras un embarazo muy doloroso. Era una gran cazadora, y su sentido del olfato no tenía parangón entre los miembros del clan. Ambos eran los encargados de atender el fuego, de mantenerlo vivo, pues su extinción pondría en grave peligro la vida de su comunidad.

Por algún motivo inexplicable, el destino escogió a aquellos dos seres para protagonizar una historia que acabaría transformándose en «la leyenda de los cazadores de sueños».

SOMBRAS EN MOVIMIENTO

El calor del fuego propiciaba el encuentro. Las figuras danzantes de las llamas en las paredes convidaban a soñar despiertos, a evocar el misterio que provoca lo extraordinario. Pero, para aquellos dos seres, no era sencillo comunicar lo que sentían. Su lenguaje vocal se limitaba a una serie reducida de sonidos guturales, y el gestual tan solo reproducía sensaciones primarias como la sorpresa, la extrañeza, el asco, la alegría o el miedo.

La mujer, creyendo ver en las sombras al hijo que nunca tuvo, se incorporó e intentó atrapar con sus manos, una tras otra, a todas las figuras danzantes. Pretendía lo imposible. El cimbreo de aquellos movimientos al compás de las llamas provocó en el cazador la necesidad de una respuesta, algo que estuviera a la altura de las sensaciones que lo invadían. No se le ocurrió nada mejor que tomar el arco que tenía a sus pies, con la cuerda sin tensar, y frotar con él una flecha, cuya punta colocó en la base de un pequeño tronco. Nervios y sensaciones se aunaron con las ganas de expresar «algo», y comenzó a mover el arco de un lado a otro, cada vez con más fuerza. La fricción produjo un sonido rítmico que indujo a la mujer a moverse con más entusiasmo. Ambos se sentían unidos por un mismo propósito; aquello que había comenzado como el sueño femenino de lo inalcanzable se transformó en una danza frenética al ritmo de un sonido desconocido. Mientras la mujer seguía extasiada la música de la madera, el hombre observó estupefacto cómo una nube gris se levantaba ante sus ojos. Sin pensarlo dos veces, introdujo un puñado de paja seca en el punto de origen del humo. La mujer se detuvo al oír la risa histérica del hombre y se aproximó. Ambos contemplaron con lágrimas el fuego recién nacido.

Toda la escena había sido presenciada por la gente del clan, que llegaba a la cueva con parte del mamut recién cazado. Sin señal ni convenio alguno, todos se acercaron a la extasiada pareja, palpándolos como si se tratara de dos desconocidos, dos recién llegados que acabaran de proporcionarles una libertad que, hasta entonces, jamás habían poseído.

Desde aquel día, el cazador y la mujer fueron reconocidos por un mismo nombre: **CHAM/AN**, «fuego» (CHAM) y «cielo/dios» (AN).

SABER

El calor domesticado se expresaba en la lengua de la **Primera Música**. Solo había que estar atento para comprenderla. Cuando aprendieron a hablar con el fuego, el cazador y la bailarina adquirieron la destreza del artista. Y cuando se expresaban, el pueblo entero los contemplaba lleno de admiración y respeto. Con el tiempo, el calor se fue adentrando en el cuerpo de AN hasta dotarla de un poder sobrenatural. Gracias a él, sus manos curaban heridas y devolvían los huesos rotos a su lugar; con el fuego aprendió a elaborar brebajes para sanar dolores y enfermedades. CHAM no permitió que AN le curara la pierna. Estaba convencido de que su cojera estaba íntimamente relacionada con el genial descubrimiento. También aprendió del fuego, pero de otra manera. Lo miraba en silencio hasta que las llamas lo poseían y lo transportaban a otro mundo. Una vez allí, su espíritu adoptaba la forma del ser que su imaginación lograba concebir, y se desplazaba a la velocidad del pensamiento entre los sueños de sus congéneres. Porque aquel lugar era el mundo en el que todos aparecemos cuando estamos dormidos. Ambos utilizaron aquellos poderes con generosidad, compartiéndolos con todos los miembros de su clan. Hombres, mujeres, niños y ancianos aprendieron a convocar al fuego. Y la Primera Música fue adoptada como lengua por el **Pueblo Cazador**.

Un buen día apareció una flecha clavada en el suelo, a la entrada de la cueva. Su punta era diferente a las utilizadas por los miembros del clan. Al asomarse al precipicio sobre el que se situaba la gruta, vieron abajo, en la explanada, a un grupo de seres parecidos a ellos, aunque sutilmente distintos. Eran más altos y delgados, de facciones menos pronunciadas y pieles más suaves. Se movían con la agilidad de los ciervos y utilizaban una lengua extremadamente rica en gestos y matices. Desde el primer momento, el Pueblo Cazador quedó prendado por la exuberante belleza que detentaban los recién llegados. Y, sin dudarlo, les invitaron a compartir fuego, cobijo y comida.

Los extranjeros enseñaron al clan a fabricar cuchillos, flechas y lanzas que facilitaban la caza de búfalos, ciervos y, excepcionalmente, mamuts. Su sencillo lenguaje —rico en palabras y fácil de aprender— se expandió con tal éxito que el Pueblo Cazador lo adoptó como propio. Por su parte, ellos enseñaron a las gentes de facciones hermosas a conseguir el fuego —no a domesticarlo, puesto que los únicos capaces de hacerlo eran CHAM y AN— y a fabricar recipientes de arcilla con los que calentar agua. Verdaderas muestras de altruismo en una época en la que la sola obtención de un refugio ya era toda una epopeya. El cazador y la bailarina transformaban las veladas en momentos de alegría. Los más atrevidos del pueblo de piel suave intentaban imitarlos, pero al poco rato quedaba claro que carecían del arte y la gracia que confiere el conocimiento de las cosas. AN curaba las heridas de los **DGMÓN** («altos y ágiles») —pues así se hacían llamar los extranjeros— y sanaba a sus enfermos. En una ocasión asistió en un difícil parto a una chiquilla de doce años, **LA'** («Voz dulce»), que a todas luces era la mujer de **MER** («Salto Grande»), el jefe dgmón. Ella fue la primera en coger a **ER** («Gran Cazador»), un pequeño llorón, vivaracho e inquieto que con el paso de los años sustituiría a su padre. Un año más tarde sería LA' quien ayudaría en el parto a AN, que dio a luz a una niña a la que llamaron **ROR** («Estrella Rutilante»).

Tras unos cuantos años, el Pueblo Cazador adoptó los usos y costumbres de los dgmón, sometiéndose a su amplia retahíla de normas y leyes; algo que, por cierto, jamás habían necesitado, porque su convivencia siempre se había regido por el sentido común. Los miembros de la nueva tribu se llamaron a sí mismos **OMO'S** («los que mueven el mundo») y escogieron a MER como líder.

Con el paso del tiempo, ER y ROR crecieron hasta llegar a la edad adulta. Desde pequeños se sintieron atraídos por una fuerza que los tenía ligados y los llenaba de felicidad. Como resultado de su unión, ROR dio a luz a **FIN** («luz deslumbrante»), una bellísima criatura que llenó de dicha a todo el pueblo OMO'S.

Mientras tanto, CHAM, AN y un reducido grupo de acólitos seguían cultivando el lenguaje de la Primera Música. El otrora cazador, preocupado por transmitir su sabiduría, había fabricado el **TOUD'O** («el Saber»), un compendio hecho con hojas de piel de ciervo y cortezas de roble. Allí fue introduciendo la música, los hechizos y los códigos aprendidos, transformándolo en un verdadero manual de magia. Los dos hechiceros adoraban a su nieta FIN, y la tenían con ellos siempre que podían.



Con la práctica CHAM y AN crearon **KORTHIO** («tierra»), un lugar propio dentro del mundo de los sueños. En aquel dominio las cosas no tenían valor, porque el Conocimiento era la moneda de cambio; el poder se compartía entre unos y otras, y volar era tan natural como caminar sobre el fuego, o dormir bajo el agua. Los dos hechiceros se evadían a KORTHIO cuando la vida cambiante -demasiado cambiante- de su pueblo los agobiaba, y allí creaban las maravillosas criaturas que su imaginación les inspiraba.

SACRIFICIO

Pero quiso el destino jugar su carta, siempre inesperada. El clima se hizo extremadamente caluroso. No llovía, los ríos se secaron y los grandes mamíferos huyeron. Los OMO'S pidieron cuentas a su jefe. MER, impotente, pasaba los días contemplando a **DA** («Sol»), al que consideraba responsable. Llegó a la conclusión de que el astro estaba enfadado y que debían entregarle su tesoro más preciado para aplacarlo: FIN, la pequeña que unía a ambos pueblos.

Tras otra noche de calor agobiante, el alba recibió a los OMO'S con una luz hiriente. El ambiente estaba cargado de malos augurios. CHAM, AN, ER y ROR habían salido a recolectar las pocas plantas medicinales que aún quedaban. LA 'se había quedado al cuidado de su nieta. El jefe del clan se movía inquieto de uno a otro lado. Sin mediar palabra, arrebató a la niña de las manos de su abuela, y la tumbó sobre la pequeña mesa de piedra que se utilizaba para desollar las piezas de caza, transformada ahora en altar. Mostrando su cuchillo al Sol, exclamó: **DA PAL KA NA YA** («Sol aquí tienes nuestro sacrificio») y lo hundió en el pecho de la criatura. Mientras esto sucedía, la tribu salmodiaba una y otra vez las palabras «MER»-«DA», con la absurda idea de ejercer una magia inexistente. Poco a poco, las nubes se congregaron y comenzó a llover. Justo con las primeras gotas aparecieron los buscadores de plantas. Al contemplar a FIN en el altar y a MER con el cuchillo sangrante, los cuatro se detuvieron aterrorizados. Sin pensárselo dos veces, ROR se lanzó hacia su hija inerte y, con ella en brazos, se dejó caer al vacío del precipicio. ER, tras lanzar a su padre una mirada de puro diamante, la siguió, desapareciendo para siempre.

CHAM escrutó al jefe con un desprecio infinito. Dio media vuelta y se dirigió hacia el interior de la gruta. AN, tras consolar brevemente a LA', anegada en un mar de lágrimas, siguió a su compañero. MER y sus hombres fueron tras ellos. El mago se detuvo, levantó una mano, y una llama se separó del fuego paralizándolos a todos. El jefe se lanzó hacia el libro con una rapidez inusitada, pero CHAM se le había adelantado por unas décimas. Ambos forcejearon con tal fuerza que parecía que el TOUD'O saltaría en pedazos. Finalmente, el compendio quedó en manos de su creador, aunque mutilado porque MER había conseguido arrancar las primeras páginas. Sin volverse atrás, CHAM y AN se desvanecieron en el fondo de la gruta, y el fuego se extinguió.

SUEÑOS

La lluvia trajo prosperidad, pero no tranquilidad. El sacrificio lo cambió todo, comenzando por la armonía entre los dos pueblos, que jamás volvió a ser la misma. Los OMO'S, animados por su jefe -ahora también supremo sacerdote- comenzaron a ningunear a quienes les habían enseñado a fabricar fuego. Los relegaron al estatus de siervos, y comenzaron a llamarlos **NEAN** («cazadores») de forma despectiva. Con

el transcurso de los días, y de forma paulatina, los miembros del Pueblo Cazador comenzaron a “desaparecer”, hasta que llegó una noche -conocida como **DERT’AL** («de sueños») por las generaciones futuras- en la que el último de ellos se desvaneció mientras todos dormían.

Cuenta la leyenda que, movido por el rencor, MER se empeñó en borrar el nombre del Pueblo Cazador de la historia. Y casi lo consigue. Gracias a las primeras hojas del TOUD’O, se hizo rico y poderoso. Sus descendientes fueron los futuros gobernantes y sacerdotes del pueblo OMO’S, que con el tiempo se otorgó a si mismo el calificativo de SAPIEN’S («Los que saben»). MER consiguió acceder al mundo de los sueños. Allí construyó una inmensa ciudad amurallada, inexpugnable e invisible, a la que llamó NIGHTMARE («espíritu de la noche»). Y la colonizó con un ejército de criaturas malignas, unos seres que le obedecían de forma incondicional, no le reclamaban pago alguno, y torturaban con placer los sueños de los súbditos que su amo les señalaba.

Sobre el Pueblo Cazador se cuenta que, debido a su larga estancia en **KORTHIGO NEAN DERT’AL** («tierra de los cazadores de sueños») -pues allí habían huido- sus cuerpos físicos fueron transformándose en espíritus. Solo CHAM y AN, poseedores de la Magia del Fuego, podían materializarse a placer en el mundo consciente. El mago consiguió rehacer el TOUD’O, sustituyendo las páginas que faltaban por otras de mayor poder y belleza, y lo dejó descansando al abrigo de ojos indeseables. «El Libro del Saber solo se mostrará ante aquellos que sean capaces de expresar la Primera Música», dijo CHAM a todo aquel que quiso oírlo.

Relato recogido en el siglo I por JAMHA KUKO, monje seguidor de Nuda, quien aseguraba ser descendiente directo del Pueblo Cazador.

HOY (año 2050)

20 de junio. **PAKELOSEPA’S.** *La prensa que aprieta, pero no ahoga*

Sín Drome *corresponsal en Al Vania.*

Tocando techo

La empresa tecnológica ENLLÍVIA, líder mundial en la producción de hardware ultramegapotente, ha comunicado que se ha llegado al límite de la nanoreducción. «Los chips existentes son los más rápidos, pequeños y potentes que la humanidad haya creado. Pero, por desgracia, la tecnología digital ha tocado techo». Son palabras de RIKI MONO, presidente de la multinacional albanesa, quien acto seguido ha dicho: («Los límites tecnológicos deberán ser suplidos por la pericia y la inteligencia de quienes manejan las Cachointeligencias artificiales. En caso contrario el mundo se quedará traspuesto. No sé si me entienden»). RIKI ha sido apoyado por los presidentes de las compañías GUAPIT HADEKARA, y LOTHENGHOMUCREÍO, líderes en Cachointeligencias. RAK ANIYO, presidente de KEMASKIERE’S -empresa del consorcio tecnológico LOMAS INTELIYENS- ha ido más allá, afirmando que «si no lo resolvemos YA, prepárense para ver chuzos caer de punta».

25 de junio. **ÚRTIMAORA.** *El jornal de los bieninformaos*

Crónica de Peligrín Delbueno enviada especial en el Lejano Oriente).

La cosa está que arde.

LACH-INA, país oriental por excelencia, es un hervidero. Todo el mundo ha salido en chancletas a las calles, como protesta por el apagón que desde hace cinco días afecta a todo el país y parte del extranjero. Según declaraciones del primer ministro, AMI PLIN, aún no se conoce el origen de la avería, pero están en ello. El mandatario ruega encarecidamente comprensión y calma, aunque la gente parece de todo menos calmada. Entre la población se ha extendido el rumor, cada vez más persistente, de que el suceso ha sido

provocado por LOSHÉTO HÍTO, la inteligencia artificial que controla la red eléctrica Hasiática y que ha colapsado por razones que aún se desconocen. A pesar de que todos echan la culpa a los técnicos, estos aseguran vivir en «estado de constante pesadilla» (palabras textuales). Mientras tanto, hace ya 5 días que los móviles no se pueden cargar, el agua de la ducha sale fría, los alimentos se han de conservar con hielo del YlaLaia -a precios prohibitivos-, y los olores a sobacos y pies sudados han invadido la totalidad de los hogares. Seguiremos informando...si el pestazo no lo impide.

25 de junio. DELHIROS. ~~Prensa amarilla dondelaHaya~~

Poki Takosa, desde el templo de JOLHÍNKE VIRUJI.

Las enseñanzas de Kuko.

Entrevistado a las puertas del templo dedicado a Nuda, el monje STOI TOKAO asegura tener la solución para el problema de las Cachointeligencias. STOI -que parece valenciano porque va todo de naranja- nos ha mostrado un escrito en el que, según asegura, su antepasado JAMHA KUKO predijo en su día los sucesos actuales: «Con el tiempo el hombre dejará el pensamiento en manos de la máquina. **Y llegará un momento en que la máquina no pueda pensar más. Entonces habrá que buscar en el libro de los sueños**». Como reportera bregada en multitud de entrevistas con personajes de todo tipo y condición, les puedo asegurar que no entiendo nada, o casi nada, de lo que este buen hombre dice.

30 de junio. GUASINTON POS. ~~La voz del torrezno~~

Mac Anudo, desde la sede de las Naciones Hundidas.

Esto va en serio

El portavoz de N.H., CHASH KARRIYO, acaba de emitir un mensaje que, debido a su trascendencia, reproducimos íntegramente para nuestros lectores: «El mundo vive una situación de pesadilla. Literalmente. Un nutrido grupo de técnicos informáticos y jefes de estado, entre los que se encuentran los principales líderes mundiales, han reconocido ser víctimas de agresiones espantosas durante el sueño. Tras una revisión médica de urgencia se ha llegado a la conclusión de que las pesadillas han mermado seriamente las facultades de estas personas. He ahí la razón por la que las Cachointeligencias llevan encima una tontería espectacular. A la vista de los hechos, y sin más solución en el horizonte que la que nos llega desde el templo de JOLHÍNKE VIRUJI, **las Naciones Hundidas inician la operación Dream Hunters**, convocando a todos aquellos ciudadanos que sean capaces de recordar los sueños que tuvieron la noche anterior, y quieran participar en una aventura que les podría costar la vida, o sus ahorros, pero que, también, podría salvar a la Humanidad».....

La N.H. no ha dado más detalles, salvo que los voluntarios que sean aceptados, gozarán de un contrato a tiempo parcial, seguridad social, bocadillo del almuerzo, ropa de trabajo, un broche conmemorativo en cartón piedra, una colleja de agradecimiento por parte de todos, y pago en especias. La empresa no se hará cargo de las herramientas, ni de los vehículos utilizados durante la aventura, aunque emitirá bonos de cariño en previsión de posibles accidentes, altercados, averías, o imprevistos, que nunca se sabe. Interesados dirigir un currículo a nombre de PETH ARDO, Recursos ufanos, N.H. Naciones Hundidas, Cero mil, cero cientos, cero, cero, Nómas York.