

El mundo del eterno amanecer y del eterno ocaso

Rodríguez Laguna, Ismael

Fir Sgurm nació en una humilde familia de ark-gur, es decir, "los que conquistan el hielo". Desde hacía generaciones, su familia no podía permitirse vivir en las zonas templadas. Sus ingresos principales procedían de las pieles de los animales que cazaban en las tierras frías, que no existían en climas más benignos y, sobre todo, de vender las tierras que colonizaban cuando, en su lento desplazamiento, éstas llegaban a los climas templados donde vivía la gente pudiente. Tras vender sus tierras al mejor postor, los Sgurm hacían las maletas y volvían a desplazarse hacia el Este, de nuevo hacia las tierras frías, en busca de un nuevo suelo inhabitado que pudieran reclamar como suyo por derecho de primera colonización.

Tras asentarse en su nueva tierra colonizada, los primeros años eran terribles debido al extremo frío y a la eterna noche del Este. Para hallar unas tierras que todavía no hubieran sido reclamadas por otros ark-gur como los Sgurm, éstos tenían que adentrarse mucho en las tierras oscuras y gélidas del Este. Es por ello que una parte importante de lo ganado por la venta de cada antiguo hogar de los Sgurm, ahora en tierras más cálidas y con nuevos dueños, tenía que invertirse en comprar comida para aguantar años de frío extremo en las heladas tierras de oscuridad perpetua donde no crecía nada del suelo.

Sin embargo, no solía ser necesario comprar materiales de construcción para levantar el nuevo hogar de los Sgurm. Al sobrepasar el límite de las tierras colonizadas, al llegar a las tierras todavía inhabitadas de frío extremo, los Sgurm encontraban miles de edificios derrumbados que llevaban en ruinas *medio día*. O sea, *cinco mil años*. Es decir, unas cincuenta veces más de lo que vivía cualquier dikniá como los Sgurm.

El planeta que habitaban los dikniá, el gran Zuk, rotaba sobre sí mismo, pero tardaba diez mil años en completar cada nueva vuelta completa sobre su propio eje, así

que de hecho los años transcurrían en Zuk mucho más rápido que los días. Como resultado de ese lentísimo giro, la mayoría de la superficie de Zuk era inhabitable. El lado de la superficie de Zuk que miraba directamente hacia el sol era calentado constantemente por éste, por lo que sus temperaturas eran superiores a los doscientos grados. Por otro lado, la cara opuesta de Zuk, siempre bajo la oscuridad de la noche, llegaba a los doscientos grados bajo cero. Las únicas zonas de Zuk donde las temperaturas no eran extremas eran las tierras bañadas por el sol sólo de refilón, donde el día se convertía en noche y la noche en día. Éstas eran las tierras que vivían en un larguísimo amanecer, en el llamado hemisferio occidental, y las tierras del extremo opuesto del planeta, que vivían en un larguísimo anochecer, en el llamado hemisferio oriental. Sólo allí existía el agua líquida, sólo allí crecían plantas, y sólo allí podían vivir animales y dikniás.

Dicha franja habitable era muy estrecha: el clima óptimo para cultivar y para vivir se concentraba en apenas unos cien kilómetros de ancho. En el hemisferio occidental, las tierras dispuestas más allá de dicha franja hacia el Este eran, hasta otros cien kilómetros, frías, aunque habitables y parcialmente útiles para cultivar algunas plantas y criar algunos animales adaptados al frío. Lo mismo, pero al contrario, podía decirse sobre los cien kilómetros al Oeste de la franja central: eran cálidos y apropiados para cultivar y criar otras especies diferentes. Más allá de dichas franjas fría y cálida empezaban las tierras inhabitables por sus climas extremos. Más al Este de la franja fría comenzaba la zona inhabitablemente fría, siempre de noche, donde ya no crecía casi nada. Sólo los ark-gur, "los que conquistan el hielo", que colonizaban estas tierras para venderlas decenios después cuando la franja templada las alcanzaba debido a la rotación del planeta, se adentraban en dichas tierras terribles. No podía decirse lo mismo

de las tierras opuestas, las que estaban más al Oeste de la franja cálida: colonizar dichas tierras no tenía ninguna utilidad como inversión, pues allí el calor sólo iría a más con el paso de los años, engullidas por la lenta rotación del planeta hacia el calor extremo, lo que finalmente las convertía en desiertos secos, baldíos e inhabitables. Allí sólo se adentraban los ark-pik, que no significaba "los que conquistan el desierto" como quizás el lector podría sospechar, sino "los que conquistan las piedras": se dedicaban a buscar materiales de construcción entre los edificios que pronto quedarían sumidos en el infinito desierto, y a vender dichos materiales. Los ark-pik no solían encontrar cosas de verdadero valor, pues las familias que habían abandonado antes dichas moradas para mudarse a tierras más templadas se ocupaban de llevarse lo mejor de ellas con ellos. No obstante, el chatarreo de antiguas villas a punto de quedar sumidas en el eterno desierto daba de comer a algunas familias en la última franja del Oeste, la del calor más extremo en que todavía podían encontrarse dikniás.

Así era aquella sociedad que, en el hemisferio occidental, las tierras del lento amanecer, debía desplazar sus hogares lenta pero constantemente hacia el Este para huir del sol abrasador que finalmente lo engullía todo. Similarmente, en el hemisferio oriental, las tierras del lento anochecer al otro lado del planeta, los dikniás desplazaban inexorablemente sus hogares hacia el Oeste para huir de la heladora noche.

El pequeño Fir Sgurm conoció, en su tierna infancia, un nuevo desplazamiento de su familia hacia el Este, hacia las tierras de frío extremo. Cargados con antorchas, toda la familia se adentró en el territorio helado y nocturno en busca de unas tierras no reclamadas que, por un lado, pudieran permitir el refugio de la familia ante el frío perpetuo y, por otro lado, pudieran convertirse en fértiles tierras de cultivo cuando el sol las alcanzase decenios después y llegase el momento de venderlas a algún terrateniente rico. Llegado ese momento, la familia volvería a desplazarse hacia el Este en busca

de nuevas tierras gélidas que colonizar.

A través de la estepa, los Sgurm recorrieron las ruinas de los Antiguos, aquellas ciudades que debieron ser abandonadas al ser tragadas por la noche perpetua hacia cinco mil años al otro lado del mundo, en el hemisferio oriental. Indudablemente, los Antiguos contaron con una tecnología superior a la actual: construyeron enormes y altísimos edificios, de más de cincuenta plantas, que en la época actual sería imposible levantar por falta de la técnica necesaria. Los propios materiales constructivos de los Antiguos eran sorprendentes, incluyendo durísimos metales y un barro extremadamente resistente para las vigas. Lógicamente, la inmensa mayoría de dichos enormes edificios se habían derrumbado hacia tiempo, pues no fueron diseñados para aguantar cinco mil años bajo un frío extremo.

El pequeño Fir sabía que supondría un enorme esfuerzo arrancar esos durísimos metales y esos barros prodigiosos de las ruinas de los edificios caídos para poder usarlos en la construcción de su nuevo hogar familiar, pero los Sgurm llevaban varias generaciones haciéndolo y, como en todas las migraciones anteriores, iban equipados con herramientas apropiadas. Cortar esos materiales para poder llevarlos con ellos sería sólo cuestión de tiempo.

No obstante, en su viaje hacia el Este por la oscura estepa, esta vez la familia Sgurm se topó con algo diferente: ¡un edificio de los Antiguos que estaba en pie!

Por alguna milagrosa coincidencia, aquella inmensa mole de setenta plantas se había mantenido erguida durante los cinco mil años de la larga noche. Los edificios contiguos, aparentemente iguales que él, estaban derrumbados. Pero él seguía asombrosamente en pie.

Los Sgurm decidieron que esta vez no construirían su propia casa en el hielo utilizando los despojos de las casas de los Antiguos, como en todas las generaciones anteriores. Esta vez vivirían en aquella maravillosa torre.

Parecía arriesgado entrar en un edificio tan viejo pero, si había aguantado cinco mil años el enorme peso de sí mismo, parecía lógico que pudiera aguantar también a una

familia viviendo en él, que sin duda tenía un peso despreciable comparado con el peso de todo el edificio. Por supuesto, aquel edificio podría derrumbarse en cualquier momento, pues había excedido de lejos el tiempo que sus constructores habían planeado que debería permanecer en pie. Pero la familia Sgurm decidió que podía correr ese riesgo y se instaló en él. Tras cinco mil años en pie, se permitirían el riesgo de apostar por que seguiría en pie durante los decenios que ellos estuvieran en él.

Sin duda, aquel rascacielos proveía un excelente refugio contra el frío, mejor que el que hubiera provisto la chabola que podrían haber construido a corto plazo los Sgurm en unas condiciones tan precarias. Por otro lado, si el edificio aguantaba en pie hasta que el sol alcanzara por fin a aquellas tierras yermas, los Sgurm podrían vender aquella finca a un precio astronómico. ¿Qué familia adinerada de las zonas templadas no moriría por vivir en un edificio de los Antiguos, uno mucho más alto que cualquiera que se supiera construir en aquellos tiempos? Es más, en aquel enorme edificio podrían vivir no una sino varias familias. Con el dinero sacado de la venta de aquel terreno, los Sgurm podrían por fin dejar de ser ark-gur e instalarse a vivir en la franja templada durante generaciones, comprando una nueva villa templada cada vez que la villa anterior quedase en una zona demasiado cálida. El dinero ganado por la venta de un terreno con tan majestuoso edificio en él daría para varias generaciones de Sgurms en la zona templada, sin que ni tan siquiera tuvieran que trabajar. Tras tantas generaciones viviendo en la precariedad e incomodidad extremas propias de los ark-gur, ésta sería la gran oportunidad de los Sgurm.

El pequeño Fir se crió repartiendo su tiempo diario entre dos actividades principales: ir a cazar animales nocturnos con su padre para vender posteriormente sus gruesas pieles, y explorar las plantas y pasillos de tan extraño edificio con una antorcha en busca de objetos que su familia pudiera vender. Una vez al mes, Fir viajaba con su padre al Oeste, a las tierras frías pe-

ro habitables, para vender objetos extraños procedentes del rascacielos y usar el dinero ganado para comprar provisiones. Aunque obviamente los moradores originales del edificio debieron llevarse lo más valioso con ellos cuando huyeron del frío cinco mil años atrás, en la época actual todos los objetos de los Antiguos medianamente bien conservados eran rarezas muy cotizadas, incluso aunque nadie supiera exactamente para qué pudieron servir (o, precisamente, más cotizados aún en esos casos). Pronto los Sgurm comprobaron que el rascacielos era una provechosa fuente de dichas rarezas, así que dos años después de instalarse dejaron de necesitar salir de caza en busca de animales de las estepas nocturnas para comprar las provisiones necesarias. Fir lo agradeció, pues esos animales siempre le dieron mucho miedo.

Con el tiempo, el padre de Fir comenzó a comprar muchas armas en previsión de que sus frecuentes ventas de antigüedades en buen estado llamasen la atención de merodeadores, que podrían seguirles de vuelta a casa para hallar su misteriosa fuente de riquezas. Por ahora estaban seguros, pues nadie conocía la ubicación de su edificio entre las tierras de frío inhabitable. Sin embargo, algún día los demás descubrirían inevitablemente su maravilloso edificio, cuando el sol amaneciera por fin en dicha zona y el suelo empezase, poco a poco, a hacerse habitable. Si alguien descubría su rascacielos antes de que pudieran armarse contra posibles invasores, tendrían problemas. Así que los Sgurm fueron convirtiendo poco a poco su edificio en un pequeño arsenal.

No obstante, fue la compra masiva de armas, más que la venta de objetos de los antiguos, lo que llamó la atención de otros sobre los Sgurm. Si vendían con gran frecuencia objetos antiguos, podía ser simplemente porque eran buenos exploradores. Pero si compraban armas, era porque todos esos objetos estaban en un mismo lugar que había que defender.

Una noche en que Rasú, el inmenso satélite natural de Zuk, estaba llena, y por tanto había una visibilidad inusual en la noche que cubría aquellas estepas de ruinas, unos cuatrerros asaltaron el magnífico edificio de

los Sgurm. Al encontrar a la familia durmiendo, los despertaron mientras no dejaban de apuntarles. Tuvieron la deferencia de dejarles ir en lugar de matarlos. Incluso les dejaron llevar consigo sus pertenencias, inevitablemente necesarias para sobrevivir en aquellas tierras de frío extremo.

Asustados y humillados, los Sgurm tendrían que volver a empezar en otra tierra helada que pudieran reclamar como suya.

Entre los objetos que hicieron pasar por sus pertenencias ante los cuatreros, el padre de Fir logró esconder algunas antigüedades que podrían vender más adelante. Así que no tendría que partir completamente de cero.

La familia se instaló algunos kilómetros más hacia Este. Construyeron una chabola utilizando restos de edificios antiguos cercanos, como tantas veces habían hecho antes los antepasados de la familia Sgurm. Una vez que ya estaban refugiados, Fir repasó los objetos antiguos que había salvado su padre.

Entre ellos había una hoja de papel. ¡Papel de los antiguos, y en estado legible! Era un descubrimiento muy infrecuente. Ya nadie sabía leer el alfabeto de los antiguos. No obstante, Fir encontró algo que podía leer porque no había cambiado en cinco mil años: las cifras. Así pudo leer un número, el 8356. Aquel objeto podría tener un gran valor cuando se vendiera.

Dado que ya no contaban con una fuente inagotable de nuevas antigüedades, tuvieron que volver a salir a cazar. Durante las largas esperas en silencio en busca de presas, Fir no podía dejar de pensar en aquel documento antiguo y en ese número: 8356. Por su posición en el papel, aquel número *parecía* ser un año: estaba colocado cercano a la posición en la que se fechaban, en la actualidad, las cartas. Es más, alrededor de él, en su mismo renglón, había unos pocos símbolos aislados que bien podrían indicar la ciudad en que se escribió el documento, o quizás la firma del que lo escribió. Pero algo no cuadraba en ese número.

En la actualidad, ellos vivían en el año 9420. Si aquel número en el papel, 8356, era el año en que se escribió dicho papel, significaba que habían pasado 1064 años

desde entonces. Dado que la rotación de Zuk duraba diez mil años, aquellos edificios tendrían que haber sido abandonados hacía cinco mil años, cuando se volvieron inhabitables en el hemisferio opuesto, el oriental, ¡pero no hacía *sólo* mil años! Hacía mil años, aquel edificio estaría sumido completamente en las tierras de la noche perfecta, donde la temperatura sería tal que cualquier dikniá quedaría congelado en apenas un minuto.

Finalmente aquel documento se vendió en un viaje al Oeste, pero justo antes Fir lo copió símbolo a símbolo en su cuaderno para poder volver a contemplarlo en el futuro.

Durante los años siguientes, los Sgurm conocieron que su antiguo rascacielos había cambiado de dueños hasta siete veces desde que ellos fueron expulsados de él, y no precisamente en pactos amistosos. Finalmente, quince años después de que los Sgurm se hubieran instalado en otras tierras más al Este al ser expulsados del rascacielos, supieron que uno de aquellos constantes asaltos finalmente destruyó el edificio. Unos cuatreros usaron cañones para hacerse con él, y parecieron olvidar que no estaban asaltando un castillo sino un rascacielos de los Antiguos, un antiquísimo edificio de carácter no bélico que nunca se diseñó para resistir semejantes embestidas. Cuando un proyectil alcanzó su pilar maestro, el edificio entero se derrumbó como si fuera de arena. Así acabaron cinco mil años de historia silenciosa.

¿O podía ser que el edificio hubiera sido, en verdad, mucho más moderno?

Treinta y cuatro años después de montar su chabola en aquellas tierras inhabitables, la rotación del planeta hizo que la villa de los Sgurm alcanzara por fin el centro de la zona fría habitable. Era el momento ideal para venderla, el momento en que podrían obtener el precio máximo por su venta. Una familia adinerada que la comprase en ese

momento podría disfrutar en ella de un clima apropiado durante unos cuarenta años, tras los cuales empezaría a ser calurosa para ser cómoda.

Después de vender la villa en la que se había criado, Fir emprendió con su esposa y sus hijos de nuevo el viaje hacia el Este, hacia las tierras de frío inhabitable, donde colonizaron un nuevo suelo empezando como siempre, con una chabola montada con restos de las ruinas de los Antiguos.

Cierto día ocurrió que, estando Fir y su hijo ocultos entre las ruinas de un edificio derrumbado esperando presas, el hijo de Fir halló algo en el suelo: un archivador lleno de papeles antiguos. ¡Qué valioso hallazgo!

Al regresar a su chabola, Fir examinó los papeles con avidez. Entonces encontró un papel que cambiaría su vida para siempre. Parecía ser, de nuevo, una carta, e incluía un número que parecía indicar la fecha en que había sido escrita: 8356.

Eso sí que no cuadraba. La fecha en que dicho edificio había sido abandonado parecía ser la misma en que fue abandonado el rascacielos en que los Sgurm vivieron treinta y cuatro años atrás. Pero eso no tenía sentido, pues ahora se encontraban más de doscientos kilómetros al Este que entonces. Así que la tierra en la que se encontraban ahora debió alcanzar su punto de inhabitabilidad treinta y tantos años después de que lo alcanzara la tierra en la que estuvo el rascacielos en el que vivieron. ¿Por qué la carta se refería *exactamente* a la misma fecha?

Una posibilidad era que la nueva carta no hubiera sido escrita en la fecha en que se abandonó el edificio derruido donde Fir y su hijo habían encontrado el archivador, sino unos treinta y tantos años antes de dicho abandono, cuando el edificio todavía estaba en un clima frío pero aceptable. En esa misma fecha, el rascacielos en que los Sgurm vivieron más de treinta años atrás, ubicado unos doscientos kilómetros al Oeste, habría alcanzado el punto de inhabitabilidad en el hemisferio oriental. Aunque la gente suele guardar más las cartas modernas que las muy antiguas, alguien podría guardar una carta durante treinta y cua-

tro años, era factible. Sería una asombrosa coincidencia que dicha inusual espera la hubiera hecho coincidir perfectamente con la fecha de la otra carta, pero podía ser.

No obstante, Fir no podía dejar de pensar en ello. Pensaba que algo no cuadraba y que quería saber más.

Meses después, cuando el precio de las pieles bajó y las penurias acosaron a su familia en su nueva chabola, Fir decidió que necesitaba un cambio. Tomó a su familia y se fueron todos al Oeste, a la franja templada, en la que vivía la mayoría de la población mundial. Su familia ya no sería ark-gur. Se acabó el frío insoportable. Decidió que, en la franja templada, buscaría trabajo por cuenta ajena para sobrevivir. Trabajaría de albañil o de lo que pudiera. Y en el tiempo que pudiera permitirse para él, trataría de aprender la Historia de su mundo.

Fir Sgurm consiguió trabajo de jornalero en la finca de un gran terrateniente. La finca era similar a la que él había vendido algunos años atrás cuando alcanzó la zona templada. Fir no pudo evitar pensar en los ark-gur que debieron colonizarla originariamente, allá en el terrible Este.

Una de las tareas de Fir consistía en cultivar fiuks, que eran unas enormes flores de las que se extraían sus pipas para fabricar aceite. Para captar mejor la luz solar, las flores orientaban su corona hacia el Oeste, en dirección hacia el sol del amanecer. Ésta era una característica común en casi todas las plantas del hemisferio occidental, las cuales durante su crecimiento se inclinaban hacia el Oeste para captar mejor la luz solar (las del hemisferio oriental lo hacían hacia el Este, donde encontraban la luz del ocaso). No obstante, las fiuks tenían una extraña capacidad inexistente en otras plantas: si cogías una maceta con fiuks y la girabas ciento ochenta grados, al cabo de unos minutos los tallos de las fiuks se inclinaban en dirección contraria para que las flores volvieran a mirar hacia el Oeste.

Fir no podía dejar de pensar en esa extraña capacidad. En la Naturaleza, las plantas nunca cambian de posición una vez plantadas en el suelo, así que, ¿de qué sirve que una planta esté dotada de semejante capacidad? Sin duda, disponer de un tallo con la capacidad de moverse le requiere a la planta un cierto gasto energético adicional, incluso cuando ese tallo no se mueve. Entonces, ¿para qué tener una capacidad con una utilidad tan marginal? Fir no podía dejar de preguntarse cosas así.

Fir también tenía que cuidar a veces del ganado. Y pronto dicho ganado hizo que se hiciera otra pregunta peculiar. Todos los animales de Zuk, incluidos los dikniás como él mismo, permanecían alrededor de unas diecisiete horas durmiendo, y alrededor de unas treinta y cuatro horas despiertos. Algunas especies dormían más horas y otras dormían menos, pero a todas les ocurría invariablemente que, si sumabas sus horas despiertas y sus horas dormidas, obtenías un total de cincuenta y una horas. ¿Por qué los ciclos de sueño de todas las especies tenían la misma duración? ¿Cuál era el por qué de esa sincronización? ¿Qué tenía ese número, cincuenta y uno, de particular? ¿Y por qué la mayoría de las especies buscaban la oscuridad para dormir, mientras que algunas otras buscaban la luz? Es más, ¿por qué algunas especies se dormían cuando las ponías en un ambiente oscuro?

Durante sus escasas vacaciones, Fir tomaba con él a su familia y viajaba, no sólo por la franja templada, sino también por las otras dos franjas habitables. A lo largo de sus viajes, Fir llegó a una nueva conclusión que le llamó la atención. Se dio cuenta de que las modas arquitectónicas cambiaban a lo largo de los años. La vanguardia arquitectónica se encontraba en la franja fría, donde se construían la mayoría de los nuevos edificios. Por otro lado, la franja cálida estaba llena de edificios de un estilo que ya no se utilizaba desde hacía un siglo. Esto no tendría que ser extraño, si no fuera por una observación que había hecho Fir durante sus años de ark-gur: el estilo constructivo de los Antiguos era *siempre* el mismo. El rascacielos original que ocupó de niño era fiel al mismo estilo de los rascacielos

derruidos entre los que se instalaron más de treinta años más tarde, y dicho estilo era también igual al de los edificios que el padre de Fir describía a Fir cuando a veces recordaba su propia infancia. ¿Sería posible que los Antiguos no sufrieran el paso de las modas? ¿Acaso los Antiguos encontraron un estilo de arquitectura tan bello que decidieron que ya no lo cambiarían nunca más? Fir conocía lo suficiente el corazón de los dikniás para saber que la gente se cansaba de lo que era igual con el paso de los años. Aquello resultaba bastante extraño.

Entonces, súbitamente, una idea comenzó a formarse en la mente de Fir. Una idea genial.

El día que Fir obtuvo por fin su audiencia ante el gobernador de Take, su ciudad, estaba muy nervioso.

Tras las presentaciones protocolarias, por fin Fir habló. Expuso las observaciones que tanto tiempo llevaban atormentándolo. ¿Por qué todos los animales tenían ciclos de sueño de cincuenta y una horas? ¿Por qué los tallos de las flores fiuks, que jamás pueden moverse del sitio en que están plantadas al igual que el resto de las plantas, se mueven hacia la luz? ¿Por qué el estilo arquitectónico de los Antiguos nunca cambia? ¿Por qué pudo encontrar dos documentos antiguos, separados por una enorme distancia, aparentemente fechados en el mismo año?

—Señor gobernador —dijo Fir—, creo que hace mucho tiempo, quizás hace unos mil años, Zuk giraba sobre sí mismo mucho más rápidamente que en la actualidad. No completaba un giro completo cada diez mil años, sino cada cincuenta y una *horas*.

El gobernador y sus ayudantes hicieron una exclamación de sorpresa. Después mostraron su incredulidad.

Comenzaron a interrogar a Fir, intentando mostrarle el absurdo de su teoría.

—Es imposible que pudiéramos girar tan deprisa. Si en el pasado Zuk hubiera girado sobre sí mismo a esa enorme velocidad, dikniás y bestias habrían salido disparadas por los aires, igual que si tratases de subirte a una noria en marcha.

—La velocidad de giro en la superficie no sería suficiente para que eso ocurriera. Simplemente, el ligero empuje hacia fuera habría hecho que la gravedad de atracción hacia el suelo se hubiera notado un poco menos. Quizás la gente creciera un poco más y fuera más alta. Quizás la atracción algo menor hacia el suelo fuera lo que permitió a los Antiguos construir sus altos rascacielos, que hoy en día somos incapaces de imitar. Quizás esos rascacielos cayeron masivamente cuando la rotación de Zuk casi se paró, lo que provocó que la inmensa mayoría de esos rascacielos no pudieran soportar su nuevo peso.

—Eso son sólo especulaciones sin fundamento. ¿Y qué me dice de las altísimas temperaturas durante las horas en que la población estuviera expuesta a recibir los abrasadores rayos solares de manera directa? ¿Y qué me dice de las terribles horas de exposición al frío extremo, poco después? ¿Soportarían dikniás y bestias semejantes contrastes brutales de temperatura cada cincuenta y una horas?

—Señores, si Zuk hubiera girado tan deprisa, entonces los tiempos de exposición y ausencia de sol habrían sido tan cortos que en cada giro no daría tiempo a que la superficie se calentase y enfriase de manera extrema. La superficie de Zuk habría estado a una temperatura casi uniforme un giro tras giro, lo que hubiera permitido que *toda Zuk fuera habitable*, no sólo las franjas de amanecer y anochecer como ahora. Por eso todos los animales tenemos ciclos de sueño de la misma duración. Por eso las flores fiuks giran hacia la luz: hace muchos años, el sol *cambiaba* rápidamente de posición en el cielo a lo largo de las horas. Por eso los edificios de los Antiguos que recibimos por el Este no cambian de estilo: todos ellos fueron ocupados a la vez. Cuando Zuk giraba deprisa, *todo* el planeta estaba habitado. Pero en algún momento, probablemente hace unos mil años, Zuk casi se paró, y entonces todos ellos fueron abandonados a la vez, imagino que por gente desesperada por alcanzar rápidamente las franjas de amanecer y anochecer.

—¿Y por qué se paró Zuk, señor Sgurm? Fir guardó silencio.

—No lo sé.

Entonces el Gobernador intervino.

—Supongo que no ha venido simplemente a informarme de su teoría. Para divulgar su extraña teoría no necesitaba tener un encuentro con la autoridad competente. Ha venido para pedir algo que está relacionado con su teoría. ¿Qué es?

—Quiero que financie mi expedición desde nuestro hemisferio occidental hasta el hemisferio oriental. Pero no a través del polo norte o del polo sur, como suele hacerse, sino directamente hacia el Oeste, cruzando las tierras desérticas de calor abrasador.

El gobernador y sus consejeros rieron.

—¿Y para qué quiere hacer semejante estupidez?

—Nuestro pasado está hacia el Oeste. Por cada doscientos kilómetros más que viajamos hacia el Oeste, estaremos pisando la tierra que pisaron nuestros antepasados setenta años antes. Así que, si viajamos unos tres mil kilómetros hacia el Oeste, alcanzaremos la tierra que nuestros antepasados pisaron hace unos mil años, la fecha en que creo que Zuk se paró. Quiero poder examinar las ruinas de esa época y buscar algún indicio que muestre lo que nuestros antepasados vieron entonces, cualquier cosa que nos permita saber por qué Zuk se paró.

El gobernador sonreía socarronamente.

—¿Y cómo espera poder adentrarse tres mil kilómetros hacia el Oeste sin abrasarse?

—Lo haremos bajo un *paraguas*. Seguiremos la ruta de Rasú hacia el Oeste, manteniéndonos siempre bajo ella.

Rasú, el enorme satélite artificial de Zuk, daba una vuelta completa a Zuk cada trece años. Cuando se interponía entre el sol y Zuk, provocaba unos enormes eclipses que oscurecían el ambiente casi como la noche.

—Rasú —continuó Fir— gira tan despacio sobre Zuk que, al tapar la luz solar, llega a enfriar la tierra de Zuk sobre la que su sombra cae en cada momento. Si seguimos la trayectoria de la sombra de Rasú sobre

Zuk hacia el Oeste, si seguimos bajo su sombra durante todo nuestro viaje a través de las tierras desérticas, nos mantendremos a salvo del calor abrasador. Cinco años después, alcanzaremos el hemisferio oriental, sanos y salvos.

—¡Por Agiagrap, no serán los primeros locos que intentan un viaje así! Pero nadie ha sobrevivido jamás al intento.

—Los que lo intentaron en el pasado, lo hicieron cuando nuestra astronomía era muy primitiva. Probablemente no sabían con exactitud el tiempo que la sombra de Rasú tarda en recorrer la distancia entre el hemisferio occidental y el hemisferio oriental, así que no afrontaron el viaje con las provisiones adecuadas. Pero nosotros sí sabemos lo que tarda Rasú en hacer ese recorrido. Así que sabemos lo que necesitamos para sobrevivir.

Desde que la Federación de Estados Occidentales pusiera en tela de juicio la posición política del Gobernador de Taku, algunos años atrás, éste estaba deseoso de aumentar su influencia en detrimento de otros gobernadores vecinos. Así que estaba dispuesto a sufragar aventuras arriesgadas que aumentasen su influencia y, sobre todo, sus riquezas. Finalmente, el Gobernador hizo con Fir Sgurm el trato siguiente: le proveería de carros de alimentos y agua, así como de ganado vivo para alimentar al equipo de su expedición durante su travesía. No obstante, si tras alcanzar el hemisferio oriental (en caso de conseguirlo) Fir no regresaba al hemisferio occidental (esta vez por el camino fácil, por el norte o por el sur, claro está) y entregaba al Gobernador artefactos antiguos por valor de al menos el triple de lo que hubieran costado los alimentos, el agua y el ganado vivo suministrados por él, entonces enviaría su guardia por el mundo hasta apresarle y hacerle ejecutar.

Fir aceptó el trato.

Poco tiempo después, Fir Sgurm partía en una gran caravana formada por cincuenta carromatos, cien dikniás y doscientas piezas de ganado hacia el Oeste abrasador, bajo la protectora sombra del eclipse de Rasú.

Cuanto más avanzaban hacia el Oeste, más antiguas eran las construcciones que encontraban, pues más tiempo hacía que dichas construcciones habían quedado inhabitables en el inexorable avance del sol hacia el Este (o, mejor dicho, en la inexorable rotación del propio Zuk hacia el Oeste). La expedición tenía muy presente la amenaza del Gobernador, así que la búsqueda de artilugios antiguos era intensa. Aunque todavía estaban lejos del punto en que Zuk supuestamente se paró, el propio Fir estaba especialmente interesado en examinar cualquier objeto antiguo encontrado antes de guardarlo en el cofre destinado al Gobernador, pues dichos objetos podrían contener información importante para desvelar el misterio que le atormentaba.

Desgraciadamente, en la mayoría de las ruinas no había gran cosa que recolectar. Los ark-pik, "los que conquistan las piedras", llevaban siglos ocupándose de desvalijar sistemáticamente cualquier construcción antes de que fuera definitivamente engullida por el abrasador Oeste.

Además, el margen de maniobra de la expedición para alejarse del centro de la sombra de Rasú era realmente pequeño. Aunque Rasú ensombrecía el suelo de Zuk con un círculo de unos cien kilómetros de diámetro de sombra, el círculo de verdadera oscuridad sólo tenía un radio de veinticinco kilómetros. Pero tampoco los expedicionarios podían moverse libremente en dicho círculo: dada la altísima temperatura de la tierra que rodeaba al eclipse en todas direcciones, la sombra de Rasú tardaba un tiempo en enfriar el suelo sobre el que pasaba hasta que por fin podía ser pisado. El resultado era que el punto de mínima temperatura nunca era el mismo centro del círculo de sombra interior, sino que estaba algunos kilómetros más hacia el Este, punto que Rasú llevaba más tiempo enfriando con su sombra en su recorrido de Este a Oeste.

Dadas tales condiciones, el margen de maniobra de la expedición para desviarse con seguridad del camino de mínima temperatura era de apenas unos dos kilómetros de ancho. Más adelante, cuando el via-

je alcanzase las tierras más calientes, donde la temperatura ambiente podía llegar a doscientos grados, nadie podría salirse de un círculo de apenas cien metros de diámetro si quería mantenerse con vida.

Un año después de su partida, la expedición por fin alcanzó las tierras que supuestamente debieron ser ocupadas unos mil años atrás, cuando Zuk debió pararse conforme a la teoría de Fir. Allí, la expedición hizo dos hallazgos esenciales.

El primero fue que, en lugar de haber edificios, el suelo en dicha franja estaba lleno de cráteres de explosiones, empalizadas, alambradas, trincheras y barricadas. Cuando el planeta Zuk se paró, la franja del amanecer se convirtió en un campo de batalla. Era previsible: de repente, una población esparcida por todo un planeta se encontró con que sólo una pequeña franja de terreno sería en adelante habitable. Y ahí no cabían todos, así que el resultado fue la guerra. Fir imaginó que algo parecido debió pasar en la franja del anochecer.

La expedición pudo explorar, durante su lento avance a través del camino invariablemente marcado por la trayectoria de Rasú en el cielo, algunas trincheras que caían dentro de su perímetro de seguridad de calor tolerable. Allí encontraron algunos documentos que se llevaron consigo. Todos ellos estaban escritos en alguno de los alfabetos de entonces, así que sería difícil descifrarlos.

El segundo hallazgo consistió en que, con la ayuda de telescopios, la expedición pudo ver en la lejanía un objeto muy singular. Parecía un gigantesco cañón que apuntaba hacia el Este.

Tras calcular la distancia hasta aquel increíble objeto (unos ciento cincuenta kilómetros hacia al Norte), los expedicionarios pudieron calcular que la boca de aquel cañón podría medir fácilmente un kilómetro de *diámetro*, y la longitud de todo el cañón podría ser de unos quince kilómetros de largo. ¿Quién fabricaría un cañón así? Y, sobre todo, ¿por qué llegarían los contendientes en esa guerra a la conclusión de que fabricar dicho descomunal cañón sería más útil

en su guerra que, por ejemplo, fabricar un millón de cañones de tamaño normal, empresa que se antojaba menos costosa que la de fabricar semejante arma descomunal?

Dos meses después, cuando la expedición abandonó completamente dicha franja "de guerra" en su seguimiento de la sombra de Rasú, toda la expedición pudo comprobar que la teoría de Fir sobre la fecha de paralización de Zuk era acertada: desde que dejaron aquella franja, que debió haber sido habitada mil años antes, en adelante sólo encontraron edificios del estilo de los Antiguos. Ya no había construcciones saqueadas a conciencia por ark-pik, sino altos edificios con el mismo estilo arquitectónico que los que Fir había conocido en su infancia, en las gélidas tierras del extremo Este. Dichos edificios estaban en su inmensa mayoría derruidos, pero sus materiales no habían sido saqueados hasta la extenuación, como ocurría con los edificios que habían observado en todas las franjas anteriores hasta la franja de la guerra. Eso sólo demostraba que dichos edificios no tuvieron que ser abandonados debido a la lenta rotación del Zuk hacia el calor extremo (lo que habría permitido a los ark-pik saquearlos y desmontarlos durante años), sino que tuvieron que ser abandonados a toda prisa. Según la teoría de Fir, el motivo era que el planeta había parado repentinamente su rotación, así que todos esos edificios, que habían quedado bajo una eterna luz diurna nunca alternada por la noche, se habían convertido en hornos inhabitables de los que toda la población mundial tuvo que huir a la vez.

La expedición pudo entrar en algunos de esos edificios a recoger documentos. Y, efectivamente, el año 8356 no hacía más que repetirse por todas partes. Es más, también se encontraron muchos documentos fechados en 8355, algunos fechados en 8354, y unos pocos fechados en 8353. Ése era exactamente el patrón que cabría esperar si todas esas casas fueron abandonadas en el mismo año, el 8356.

También encontraron diversos carteles y pintadas en las paredes de los edificios, que se ocuparon de copiar en previsión de que en el futuro dichos mensajes pudieran ser

descifrados. Con el paso de los meses, la acumulación de documentos fue tal que los expedicionarios empezaron a atreverse a buscar patrones entre ellos que pudieran permitir descifrarlos.

Dos años tras comenzar la expedición, la caravana se adentró en la zona más calurosa y peligrosa del viaje. El calor extremo duraría durante todo el año siguiente de viaje. Se decidió que, durante dicho año, nadie buscaría documento alguno en las inmediaciones del punto donde se encontraran en cada momento, que era siempre aquel donde la sombra de Rasú enfriaba más el suelo. No sólo el radio viable de acción era ridículo, sino que era inhumano moverse más de lo estrictamente necesario en dichas condiciones.

Uno de los peligros de que el radio de movimiento fuera tan estrecho era que el grupo no podía encontrar caminos alternativos para sortear los desniveles propios del terreno. A cada acantilado al que llegaba la expedición, todos debían construir rápidamente un sistema de cuerdas y poleas que permitiese subir o bajar todos los carromatos y todas las cabezas de ganado antes de que el avance de la sombra les obligase a seguir avanzando. Obviamente, con dichas temperaturas no había ríos o mares que sortear (¡ya lo hubieran querido ellos!), pero el terreno a veces era abrupto o rocoso, claramente inapropiado para el desplazamiento de unos carromatos con ruedas, por no hablar de las montañas con las que inevitablemente se encontraron. Tener que construir rampas o sistemas de cuerdas bajo semejante calor extremo era extremadamente extenuante para todos.

Una extraña consecuencia agradable de encontrarse bajo una sombra relativamente fresca rodeada de un calor tan extremo era que las nubes se condensaban con relativa frecuencia cuando pasaban bajo la sombra de Rasú, donde la temperatura era sensiblemente más baja. Esto provocó que, en múltiples ocasiones, lloviera en la zona del eclipse (y, curiosamente, sólo en esa zona), justo sobre las cabezas de los expedicionarios. Cada lluvia fue muy celebrada por todos los miembros de la expedición, incluido el ganado.

Pasado aquel año infernal, la expedición abandonó por fin la zona de máximo calor, y el radio de acción volvió a agrandarse. Algunos miembros volvieron a recopilar nuevos documentos entre las ruinas de los edificios, mientras otros miembros permanecían en las caravanas, descifrando por fin algunas palabras de los textos.

Tres meses después de dejar la zona infernal, por fin se consiguió descifrar una pintada que se había observado repetidamente por todo el mundo: "¡Malditos rigoks y tiangús, que han paralizado el mundo! ¡Malditos sean por siempre!".

Y otros cinco meses más tarde, los exploradores hallaron entre las ruinas de un edificio cercano un documento enormemente valioso: un mapamundi político. Con su ayuda descubrieron que *Rigok* y *Tiangú* eran dos países que se encontraban en extremos opuestos de Zuk. Rigok se encontraba justo sobre la *franja de la guerra*, aquella franja que vieron meses atrás llena de trincheras y cráteres. Dado que dicha franja era la que, cuando se paralizó el mundo, quedó en el amanecer y por tanto con una temperatura templada, debió convertirse en un posible refugio para todos los dikniás de Zuk, que probablemente trataron de desplazarse a esa zona en su desesperación. No obstante, dichos dikniás encontraron allí la guerra, no un refugio. Aquella era también la franja en la que habían visto aquel inmenso cañón. Por su parte, Tiangú ocupó la franja opuesta del mundo, la que debió ser del anochecer en esa época.

Durante los meses siguientes, la experiencia adquirida por los traductores de textos les permitió aumentar su velocidad de descifrado, y los resultados se fueron precipitando rápidamente. Así descubrieron que, antes de la paralización de Zuk, Rigok y Tiangú eran dos países aliados que estaban en guerra con el resto del mundo. Así que la guerra que habían observado en aquella franja meses atrás no empezó cuando la población mundial trató de refugiarse allí, sino que ya había empezado antes. Cuando el planeta se paralizó, el resto del mundo acusó a Rigok y a Tiangú de haber provocado la paralización del mundo. Pero,

¿cómo se para un mundo?

No obstante, dicho misterio llenó durante poco tiempo la mente de los expedicionarios. Un problema mucho más práctico comenzó a acuciarles: las provisiones se estaban agotando y, a su ritmo de consumo, se agotarían tres meses antes de que pudieran completar su recorrido y alcanzar las tierras del hemisferio oriental, donde de nuevo podrían conseguir comida. Seguía lloviendo sobre ellos con cierta frecuencia, pero la comida comenzaba a escasear peligrosamente. Las raciones se hicieron más pequeñas, y los miembros más violentos del grupo comenzaron a mostrarse muy agresivos con los demás. O encontraban comida, o finalmente la expedición entera podría perecer.

Finalmente, el ganado se agotó completamente. Luego se agotó la mayor parte del grano. Y luego, en un episodio oscuro que nunca quedó resuelto en los libros de historia (ni tampoco mencionó Fir Sgurm en su cuaderno de viaje, ni tampoco en sus muy posteriores memorias), varios miembros de la expedición comenzaron a desaparecer sin que en ningún documento se mencionase el motivo. Se desconoce si algunos murieron por desnutrición, lo que permitió que la comida sobrante empezase a ser suficiente para los supervivientes, o bien si decidieron matar a algunos miembros de la expedición, bien por el motivo anterior, o bien para que los demás se los comieran y pudieran sobrevivir.

Cinco años después de empezar su travesía en Take, sólo doce dikniás extremadamente delgados, seis carromatos y ninguna cabeza de ganado alcanzaron por fin Xingú, la capital de los Estados Federados del hemisferio oriental. Entre ellos estaba Fir Sgurm.

Los supervivientes de la expedición emprendieron el camino de regreso al hemisferio occidental a través del polo norte. Dicho camino fue mucho más largo en kilómetros, pero mucho más corto en tiempo, pues no tenían que esperar al lento avance de Rasú sobre sus cabezas para seguir avanzando. Y, sobre todo, fue un viaje mu-

cho más cómodo y placentero, pues les permitió disfrutar de temperaturas templadas durante todo el trayecto. Finalmente alcanzaron Take, la ciudad del hemisferio occidental de la que habían partido siete años antes.

Tras copiar todos los documentos hallados, se los entregaron al Gobernador, que quedó muy complacido.

Fir Sgurm tenía un motivo particular para querer agradar especialmente al Gobernador: quería que le financiase una nueva expedición. Fir quería volver.

Fir había calculado que, pasados otros siete años desde entonces, la nueva trayectoria de Rasú sobre las tierras abrasadoras sería ciento cincuenta kilómetros más nórdica que en la trayectoria que habían seguido durante su expedición recién concluida. Eso daría a Fir la oportunidad de examinar in situ aquel misterioso cañón.

Siete años más tarde, Fir pudo efectivamente iniciar dicha segunda expedición, esta vez con mucha más comida por cada expedicionario, y llevando consigo todo tipo de poleas, escaleras y rampas que facilitasen el recorrido de los carromatos por las zonas más abruptas.

En esta ocasión, Fir pudo examinar el cañón desde muy cerca, tan cerca que casi les habría bloqueado por completo el camino, lo que paradójicamente hubiera hecho que la expedición no hubiera podido seguir la sombra de Rasú y todos hubieran perecido allí.

Durante el tiempo que pudieron permanecer junto al cañón, Fir no hacía más que preguntarse si aquel cañón podría haber tenido algo que ver con la paralización de Zuk. Si la reacción por el disparo de dicho gigantesco cañón hubiera tenido una consecuencia de dimensiones planetarias, dicha consecuencia habría sido mucho más la de *desviar a Zuk de su órbita* que la de afectar a su velocidad de rotación. Un desvío de Zuk de su órbita habría sido peligrosísimo: fácilmente habría hecho que la órbita de traslación de Zuk se volviera excepcionalmente excéntrica, lo que habría hecho que el planeta pasase muy cerca del sol durante una parte de la trayectoria (durante la cual *todo* el planeta, no sólo un lado, se

abrasaría) y muy lejos del sol durante otra parte (durante la que *todo* el planeta se congelaría). Pero Fir sabía que la órbita de Zuk alrededor de su estrella era de hecho muy poco excéntrica, casi un círculo. Aquel cañón no podía haber causado la paralización de la rotación de Zuk y a la vez haber manteniendo una órbita de traslación casi circular como la actual. Fir seguía sin tener una explicación para la repentina paralización de Zuk, hacía mil años.

No obstante, un año más tarde, cuando la expedición ya se encontraba a miles de kilómetros de allí, Fir tuvo una idea. Ya sabía cómo Zuk se paralizó.

Pero tenía que demostrarlo. Así que, al regresar a Take, solicitó fondos para una tercera expedición. No obstante, esta tercera expedición no sería a través de las tierras abrasadoras, sino a través de las tierras gélidas.

Era evidente que allí la sombra de Rasú no les protegería del frío. Fir solicitó que le dotasen de suficiente combustible como para poder encender un enorme fuego durante todo el camino, de forma que la expedición pudiera mantener una temperatura compatible con la vida durante todo el viaje. Esta vez podrían moverse libremente por el territorio para evitar los obstáculos del terreno y para examinar con cuidado cualquier edificio que deseasen, pues no tendrían que ceñirse en absoluto a mantener Rasú sobre sus cabezas. De hecho, esta vez no haría falta hacer el camino completo desde un hemisferio hasta el otro. Lo que Fir buscaba estaba más cerca del hemisferio oriental, así que su expedición partió de allí. Una vez que encontrasen su objetivo, la expedición volvería de nuevo al hemisferio oriental, pues sería el camino más corto para regresar a la tierra habitable.

Una multitud se congregó en Xingú para despedir a Fir Sgurm y a sus compañeros. No obstante, aquella tercera expedición jamás regresó.

Fir Sgurm se convirtió en un héroe cuyas hazañas fueron enseñadas en todas las escuelas de Zuk. Pero nunca volvió a verse-

le a él ni a ninguno de sus compañeros de expedición con vida.

Tuvieron que pasar más de tres siglos de avances tecnológicos para que varios aviones teledirigidos con cámaras enviados desde Take hallasen los restos de dicha tercera expedición, en la que Fir y todos sus compañeros murieron congelados cuando se les agotó el combustible para calentarse. Fir Sgurm, que se había criado de niño en las tierras frías, había subestimado el frío extremo de las profundidades de la zona oscura de la larga noche.

Eso sí, las grabaciones de las cámaras demostraron que, con la rudimentaria tecnología de tres siglos antes, Fir pudo alcanzar su objetivo: la expedición pereció junto a otro gigantesco cañón ubicado exactamente en el lugar opuesto del mundo en el que sus dos expediciones previas habían hallado el primer cañón. Si Fir encontró el primer cañón en el corazón de Rigok, ahora sumida en las tierras abrasadoras, éste otro estaba en el mismo centro de su país aliado durante la guerra, Tiangú, ahora ubicado en las tierras heladas. Este otro cañón también apuntaba hacia el Este.

Como Fir pudo saber antes de morir, el plan de Rigok y Tiangú fue conceptualmente sencillo: para ganar su guerra contra el resto del planeta Zuk, paralizarían en mundo de forma que los únicos dos territorios habitables en Zuk fueran los que ocupaban ambos países en sendos puntos opuestos del planeta, que en adelante serían las franjas del eterno amanecer y del eterno anochecer respectivamente. Así borrarían del mapa a sus países enemigos, que dejarían de ser una amenaza para ellos al convertirse en inhabitables.

Para paralizar el mundo, Rigok y Tiantú colocaron dos inmensos cañones en lugares opuestos del planeta. Entonces, al dispararlos a la vez, crearon un par de fuerzas que paralizó (más bien, casi paralizó) la rotación del mundo. Es como cuando alguien hace girar una peonza con sus dedos en lugar de con una cuerda: si pones dos dedos en extremos opuestos de la peonza y desplazas repentinamente cada dedo en una dirección opuesta, la peonza gira sobre sí misma. Por el contrario, si la peonza gira y

haces lo mismo, pero moviendo los dedos en dirección contraria al giro, la peonza se para.

Quizás la lentísima rotación de Zuk de diez mil años fue el resultado de un (pequeño) error de cálculo, pues el objetivo de ambos disparos era la parálisis perfecta. O quizás, los disparadores de los cañones decidieron que, después de que sobrevivieran sólo Rigok y Tiangú, daría igual que el mundo siguiera girando muy despacio o bien quedase totalmente parado.

Ambos cañones apuntaban hacia el Este. Dado que un disparo en dicha dirección provocaría una fuerza de reacción hacia el Oeste, y que el objetivo era paralizar el giro del planeta, se deduce que la rotación original de Zuk era de Oeste a Este, al contrario de la rotación en tiempos de Fir Sgurm, que era (ligeramente) de Este a Oeste.

Cuatrocientos años tras la muerte de Fir Sgurm, ambos cañones volvieron a dispararse. En verdad nunca fueron cañones, por mucho que Sgurm los viera así debido a la tecnología que él conocía en su tiempo, sino que eran dos reactores. No disparaban balas hacia delante, sino plasma. Los nuevos habitantes de Zuk repararon ambos

reactores y los mantuvieron encendidos durante dos meses, desencadenando así una reacción de enorme y constante fuerza hacia el Oeste que lentamente fue acelerando la velocidad de rotación de Zuk.

A día de hoy, Zuk vuelve a tener una rotación de cincuenta y una horas, y todas las tierras emergidas del planeta vuelven a estar habitadas. Dichas zonas emergidas están rodeadas por mares y ríos de agua líquida, que vuelven a bañar el planeta como lo hicieran dos mil años atrás. Los bosques y selvas llenan las tierras emergidas sobre el mar.

Cada rotación de Zuk sobre sí misma se llama *fir*, en honor de aquel dikniá que tantos empeños puso en demostrar que Zuk había girado sobre sí mismo a dicha velocidad mucho antes de que él naciera. Cada trece firs, los dikniás de todo el mundo tienen un fir festivo en sus trabajos.

Todo vuelve a ser *casi* como era hacía mil quinientos años, antes de la guerra de Rigok y Tiangú con el resto del mundo que paralizó el mundo.

Casi. Ahora Zuk gira al revés, de Este a Oeste.

