

RESCATE EN REMSIS VII (Muestra de lectura)

Te llamas **Nic Stamos**.

En otra época, los nombres eran más largos y farragosos, pero con la Reunificación de la Tierra tras la Gran Revolución Cultural del Tercer Milenio (recordada en los videolibros de historia como GRCTM), se estandarizaron los nombres, recursos y culturas, dando lugar a la típica cultura terrícola que conoces. La globalización alcanzó también a los sistemas de pensamiento, el idioma y los nombres propios. Se adoptaron nombres de índole tecnológico, siendo *Nic* uno de los considerados nombres clásicos, derivado de la antigua palabra «Nick», que significaba algo así como «Identidad virtual» en una de las antiguas lenguas de la Tierra.

Tras el apellido, elegido por el usuario, existen una serie de metadatos basados en el código genético y otros de orígenes diversos, los cuales forman parte del identificador neuronal codificado que llevas implantado en tu cuerpo, legible sólo para detectores autorizados, de modo que cada humano recibe un nombre alfanumérico único e irreplicable, cuyos seis primeros caracteres son lo que todavía se denomina apellido. El tuyo ha resultado ser *Stamos*, que entra dentro de lo medianamente pronunciable. En cierto modo, has tenido suerte.

Ciertamente, todo esto hubo de ser adaptado cuando los seres humanos contactaron con las culturas alienígenas poco antes de la formación de la Gran Confederación de Sistemas. Tras la admisión de la Tierra en la Confederación, en un proceso que abarcó varios siglos, se inauguró una nueva era de paz y prosperidad. Atrás quedaron la mayoría de las limitaciones y enfermedades del pasado y la humanidad se alzó unida a ocupar su lugar entre las estrellas, esta vez en forma de la Federación de Sistemas Terrestres, también conocida como FST o «La Federación», a secas.

Aun así, siempre habrá trabajos para los aventureros en un universo cada vez más grande. Humanos o alienígenas, qué más da, todos tienen trapos sucios que lavar y negocios que solventar. Por eso siempre serán necesarios los tipos como tú. Eres el que se juega el cuello cuando no hay nadie más, un láser a sueldo, un mercenario, eres un Merc.

UN TRABAJO BIEN PAGADO.

Tu próximo trabajo consiste en rescatar a un hombre, un contrabandista de poca monta llamado Mark Zonerg, un tipo tan torpe como para dejarse atrapar por las patrulleras de la Federación de Sistemas cerca de Nova Vega. De momento, Zonerg se encuentra retenido en un pequeño puesto fronterizo, una instalación prefabricada situada en un erial llamado Remsis VII, a la espera de la nave que lo transportará a la capital del sector.

Tus patrones son un grupo de nada pacíficos «hombres de negocios», los cuales no desean que eso ocurra. Sospechas que el hecho de que Mark Zonerg sea sobrino de uno de ellos podría tener algo que ver en el asunto pero, si algo has aprendido en todo el tiempo que llevas en esta profesión, es que no es bueno preguntar determinadas cosas al

cliente. Los que lo hacen no suelen terminar del todo bien o tienen una desagradable tendencia a desaparecer sin dejar ningún rastro, cosa que tampoco tú deseas que ocurra.

El caso es que te han prometido una importante suma de dinero si traes a Zonerg ante su presencia, vivo y en perfectas condiciones. Para ello, te han proporcionado documentación falsa y un uniforme militar. El plan consiste en enviar una nave robada a recoger al prisionero antes de que lo haga la verdadera. Pondréis como excusa un repentino cambio de horario, cogeréis el «paquete» y os marcharéis de allí antes de que nadie sospeche nada. Para cuando llegue el transporte ya estaréis muy lejos.

Muy a tu pesar, acabas de descubrir que Remsis VII es una roca perdida en medio de ninguna parte, un planeta minúsculo y denso, azotado con frecuencia por violentas tormentas. Hoy es una de esas veces. Las turbulencias azotan la nave y amenazan con estamparla contra la rocosa superficie cuando os aproximáis a ella. Por fin tomáis tierra en la pista de una estructura formada por módulos de plástiacero que, como observas, ni siquiera está terminada de montar.

El piloto de la nave, un roedor trixiano con malas pulgas llamado Kiik, recibe por radio instrucciones de dejarte en las pistas y luego mantenerse en órbita mientras se soluciona el papeleo. Maldices para tus adentros mientras bajas de la nave para seguir a uno de los guardias hacia el edificio más cercano. El viento, de tan solo cien kilómetros por hora, amenaza con llevarte volando en cuanto sales al exterior. Ya en la pista, echas un último vistazo a la nave mientras esta desaparece entre las oscuras nubes. Un estremecimiento te recorre la espalda cuando piensas que ahora estás solo en este sitio.

El guardia de la entrada se acerca con desgana a una de las paredes del complejo, pulsa un botón y una puerta de acceso se abre lentamente. Detrás de ti, el viento empieza a aullar de nuevo. Casi dirías que se ríe de ti.

Con el gemido de los sistemas hidráulicos, la compuerta de entrada se cierra detrás de vosotros y dejáis de sentir el salvaje zarandeo del viento. El soldado que te ha recibido en la pista tiene tu solicitud en su tableta de datos y un gesto de contrariedad en el rostro. Vuestra llegada los ha pillado desprevenidos y ahora tienen que acelerar el papeleo. Con un gesto desabrido, te indica que lo sigas.

Avanzáis por el corredor hasta que este desemboca en una especie de distribuidor más amplio, donde te pide que lo esperes. Miras hacia arriba, a una cristalera desde la que te observa el personal de seguridad y haces una leve inclinación de cabeza, a modo de un saludo que esperas no parezca demasiado informal. En silencio rezas para que no se descubra tu tapadera tan pronto. Miras un poco a tu alrededor para intentar calmarte. Un grupo de marines, aparentemente fuera de servicio, pasa junto a ti en dirección a una salida que se abre a tu derecha. Van riendo y haciendo bromas, así que supones que no están de servicio y que irán a algún lugar de ocio dentro de la base.

Pero tú tienes un trabajo que hacer. Desde luego, no vas a quedarte quietecito en el vestíbulo esperando a que comprueben tu documentación. Cuanto antes resuelvas esto, mejor. Contemplas brevemente tus opciones antes de que empezar a llamar demasiado la atención. Por un lado, está el pasillo por el que han desaparecido los soldados, mientras que enfrente de ti ves el inicio de un corredor que se interna en las profundidades de la base. A tu izquierda hay una tercera salida, junto a la cual ves un cartel en el que pone «Pabellón médico».

¿Qué vas a hacer? ¿Vas a tomar el ramal de la izquierda (pasa al 46), el de la derecha (pasa al 14) o prefieres seguir de frente (pasa al 51)?

Y así, en este momento de suspense, lo dejamos...

Hasta aquí llega este extracto de «Rescate en Remsis VII (La saga del Merc -1) Espero que te haya gustado.

Puedes encontrar más acerca de este libro en la página de la editorial:

<http://www.conplumaypixel.com/>

¡Muchas gracias por tu tiempo!

El equipo de Con Pluma y Píxel