

There are no translations available.

El Agente Especial Blackness intenta pensar, concentrarse, pero no resulta fácil cuando, a pocos metros de ti, hay gente disparando contra todo y contra todos. Hay duelos cara a cara por doquier en la calle, pero otros disparan contra las ventanas, contra las sombras, contra cualquier cosa que se mueva. Y las detonaciones se acercan peligrosamente. En ese mismo edificio hay gente disparándose por las escaleras, tan cerca que parece que los duelistas estén dentro de su cabeza. Mike se retira un momento de la ventana que da a la calle para dirigirse a la ventana trasera y es un acierto porque, en cuanto se retira, los cristales de la ventana que ha abandonado estallan. Alguien ha disparado varias veces contra su apartamento. Y los disparos en el rellano se acercan. Ya están en la puerta. La situación se está volviendo insostenible. Pero todos sabemos que las cosas siempre pueden empeorar.

Fuego.

Sí. El inconfundible olor a humo se cuela por las rendijas de la puerta de entrada. Algún pirómano descerebrado se aburría con tanta pistolita y ha prendido fuego al edificio.

Genial.

Mike se dirige a la ventana trasera y, ¿qué ve?, pues no gran cosa, porque no hay calle de ese lado. El edificio da directamente al lago artificial, algo así como un acantilado gris con ventanas amarillas construido por ingenieros ex dimensionales fundadores del Valhalla Dimensional.

Entre la espada y la pared.

Exactamente. Mike se encuentra ahora mismo entre el fuego y los tiros al otro lado de la puerta y el acantilado, el lago artificial, tres pisos más abajo.

Fuego y agua.

Y Mike se pregunta qué debe hacer. Se queda en blanco. Ah, esa indecisión, amigo mío, te puede matar. Por un lado tienes unos pistoleros esperando para dispararte, para descerrajarte un tiro, si aún respiran, y tras ellos está el fuego, fuego puro, el edificio se ha incendiado. El humo ya entra masivamente por debajo de la puerta, que arde, que se comba, que hace ruidos frenéticos que avisan de la potencia abrasadora que hay del otro lado. O sales pronto de ahí o no saldrás jamás. Para cuando el fuego lama tu piel, derrita tu carne, tus pulmones ya se habrán colapsado, tu corazón habrá dejado de latir. Ya serás historia. Historia fundida con la historia de otros.

El inmovilismo, el efecto conejo (quedarse petrificado, sin moverse, sin tirar “ni p’alante ni p’atrás”) no es una opción. ¿Queda claro? Opciones, dos: te envuelves en una manta, abres esa puerta ardiente, te enfrentas a los pistoleros, si aún siguen ahí, atraviesas las llamas sin quemarte vivo, sales a la calle, al Ragnarök, y vuelves a respirar, pero no aire puro, es aire contaminado, putrefacto, lleno de pólvora, muerte y destrucción, tropiezas con los cadáveres que decoran la calle, te embadurnas las suelas de las botas con la sangre que corre por el asfalto como si este fuera un manantial del infierno, disparas y te disparan, vives o mueres, matas o matas, cruzas el puente o no consigues cruzarlo, alcanzas la compuerta de salida o no la alcanzas, pero es igual porque no puedes salir, la Moratoria se alarga hasta el infinito. No podrás dejar atrás el Valhalla Dimensional. No podrás salvar a nadie. A Hanna. Ni siquiera podrás salvarte a ti mismo.

Interesante apreciación. Duro baño de realidad. Advertencia recibida. Amenaza registrada.

Resumiendo: esta opción no es una opción.

Mike abre la ventana trasera, elige la cara B, marca agua en el casillero. Se encarama al marco de la misma y suspira. A veces no tomas tú las decisiones trascendentales, a veces otros las toman por ti. Y no importa qué o quién lo haga, el azar, las circunstancias, un asesino apuntándote a la cara o una mujer diciéndote adiós para siempre, tú te veras abocado a lanzarte al torrente de los hechos, sin paracaídas, el pasado pasando rápidamente, en viñetas, por los ojos de tu cerebro, el presente vibrando, el futuro incierto.