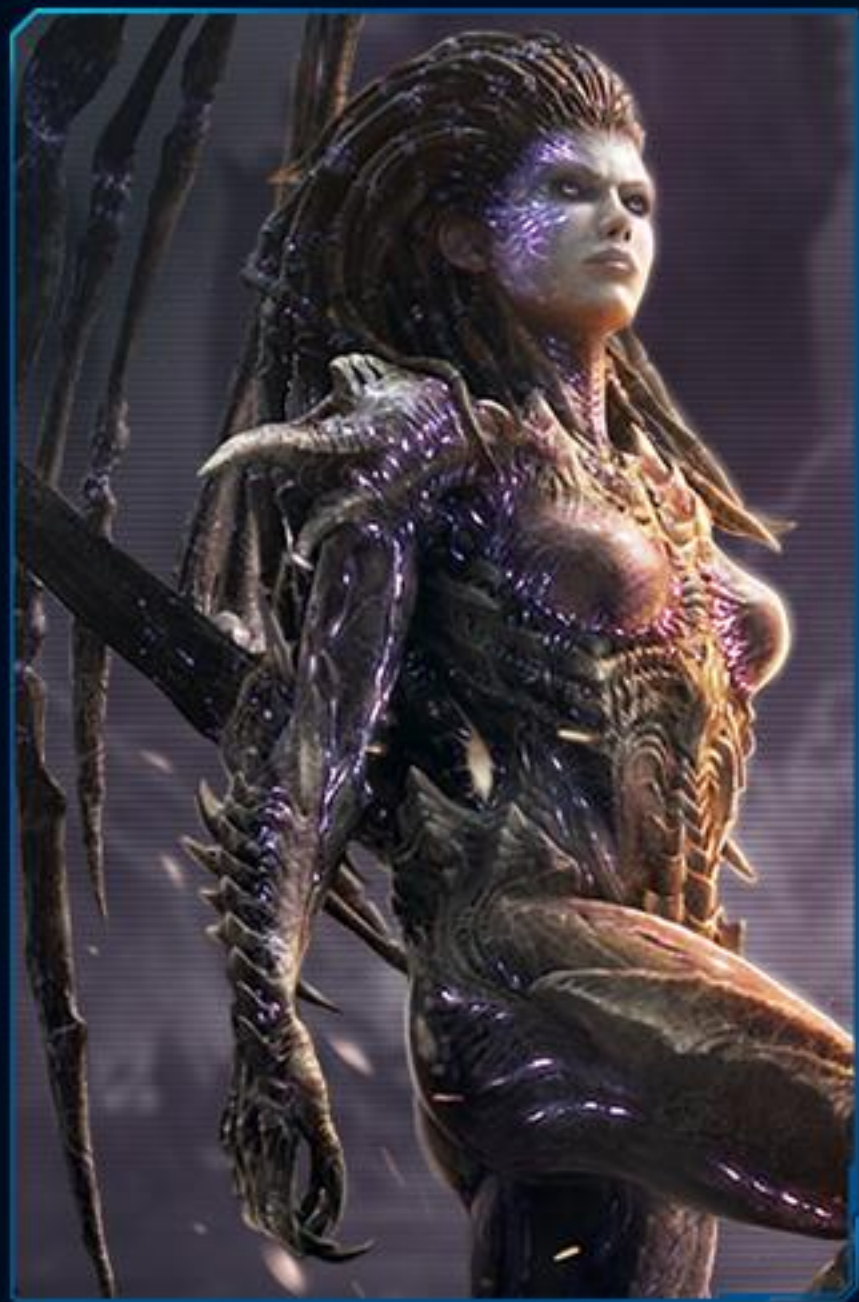


STAR CRAFT III



BLIZZARD
ENTERTAINMENT

Operación Demonio Ciego

Cassandra Clarke

ID de comunicación: 309132

Centro de Seguridad Estatal del Dominio

PARA SU DIVULGACIÓN INMEDIATA

Continúa la ofensiva zerg en Angdra, en el hemisferio sur. El enjambre que ataca Angdra se estima en 200 000 zerg a las 17:00. El general Dudka ha ordenado el cierre de Kaukovaara y Port Neville. Nueva Helsinki, Keilerton y gran parte del continente Anrako también se preparan para el confinamiento.

Estimación de muertes terran a las 17:00: 15 000

—Fin de la transmisión—

###

CONFIDENCIAL

ID de comunicación: 309209

Centro de Seguridad Estatal del Dominio

Transmisión de vídeo segura de Takashi Kurkku a Carl Periwag

Al fin tengo buenas noticias sobre el caos de Angdra. Uno de los míos ha asegurado un sujeto para la Operación Demonio Ciego. Me debes unas copas.

¿A quién tienes en mente para poner al frente del laboratorio? Ya sabes que voto por Phillipa.
Responde en este canal cuanto antes. Corto y cierro.

—Fin de la transmisión—

###

CONFIDENCIAL

ID de comunicación: 309213

Centro de Seguridad Estatal del Dominio

Transmisión de vídeo segura de Carl Periwag a Takashi Kurkku

PERIWAG: ¿Takashi? Perdona por no responder a tu mensaje. No esperaba noticias tuyas tan pronto.

KURKKU: (Risa) Qué poca fe.

PERIWAG: ¿Seguís en la superficie?

KURKKU: Qué va. Ya tenemos lo que queríamos. ¿Quieres verlo?

PERIWAG: ¿Cómo que verlo? ¿Dónde tenéis esa cosa? ¿En tu cuarto?

KURKKU: No, eso es más típico de Cullen.

(Risa)

KURKKU: Ahora en serio, voy para allá. La mercancía está a salvo. ¿Ya has completado la selección del equipo para el laboratorio?

PERIWAG: Me lo estoy pensando.

KURKKU: ¿Qué hay que pensar? Broadhurst es la mejor opción. Tiene la mentalidad adecuada para este tipo de trabajo.

PERIWAG: La Dra. Broadhurst puede ser un poco...

KURKKU: ¿Alguna vez has estado en sus instalaciones?

PERIWAG: No.

KURKKU: (Risa) Normal, están a tomar por saco. Escucha, yo sí las he visto. No será su primera vez con algo así, ¿vale? Sus técnicos de laboratorio están preparados. Y ella *también*.

PERIWAG: Es inestable. Estaba pensando que quizá el Dr. Finch sea una mejor opción...

KURKKU: Finch no tiene la experiencia que necesitamos. Ya sabes que el director está de acuerdo conmigo.

KURKKU: ¿Carl? ¿Sigues por aquí?

PERIWAG: El director no ha trabajado con ella. Yo sí, en [CENSURADO].

KURKKU: Entonces sabes exactamente a lo que me refiero.

PERIWAG: Sí, ya lo sé. No obstante, si te suena lo de [CENSURADO], tú también sabrás por qué lo digo yo.

KURKKU: Escucha, Carl. Tenemos una guerra entre manos. Corto y cierro.

—Fin de la transmisión—

###

CONFIDENCIAL

ID de comunicación: 309232

Centro de Seguridad Estatal del Dominio

Para: Dra. Phillipa Broadhurst

De: [CENSURADO]

AVISO DE MISIÓN

PHILLIPA BROADHURST, preséntese inmediatamente en la estación 980 para recibir órdenes y directivas en relación con su función en la OPERACIÓN DEMONIO CIEGO, código 2908DX9.

Si se completa con éxito, se eliminarán todas las manchas de su historial en el CSED. SE REQUIERE UNA RESPUESTA INMEDIATA.

#

Se mueve con cautela mientras sus garras resuenan contra el brillante suelo. Es frío y liso. Extraño. No parece tener vida. No es esponjoso ni cálido como el tejido del leviatán donde vive.

Camina en círculos, escuchando el *clac, clac, clac*. Si va lo suficientemente rápido, los sonidos parecen multiplicarse como si estuviese fuera, donde debería estar, siguiendo a la Reina de Espadas a través del centro neurálgico del leviatán. ¿Suenan sus pasos como los de ella? Sabe que no está muerta. La siente donde debería estar: un susurro incesante en el fondo de su mente, una certeza constante de que no está solo, incluso cuando lo está.

Otros zergling se deslizan por las paredes de esta extraña habitación circular, siguiéndolo todo el rato.

Avanza: *clac, clac, clac*. Aparte de sus pasos, solo hay vacío. Una cosa extraña y hueca.

Los demás zergling lo siguen. Está enfadado porque lo han encerrado allí con ellos, así que se da vueltas, gruñe y embiste. ¡Pero no alcanza a un zergling! Golpea una pared que, al igual que el suelo, es lisa y brillante. Sacude la cabeza. Vuelve a gruñir. El zergling de la pared lo imita. Cree que debe de estar herido, porque uno de sus cuernos no tiene punta.

Araña el suelo con sus garras. El zergling de la pared lo imita.

Se agacha. El zergling de la pared también lo hace.

Se aproxima a la pared. Algo se activa en su cabeza. Es una sensación parecida a cuando la Reina de Espadas da una orden. Siente que se pone en marcha, sabe qué hacer y a dónde ir. *Entiende.*

Entiende una cosa.

Que el zergling de la pared es él mismo.

Nunca se había visto a sí mismo. Le complace comprobar que se parece mucho al resto de su prole: una parte de un todo, aunque no haya un todo en este lugar. Está a solas.

Mueve las alas y observa el aleteo en la pared. Se pregunta si es así como se siente la Reina de Espadas cuando congrega a sus zerg y luego les da una orden. Y si se mueve como ellos: por separado, pero con unidad.

«Cuernopartido», recuerda, ahora que se ve en la pared. Así es como ella lo llamaba.

Vuelve a caminar: *clac, clac, clac*. No le gusta esa soledad. Aún tiene fresco el recuerdo de la última orden de la Reina de Espadas. ¿Qué ocurriría si ahora le ordenase entrar en acción? No podría luchar por ella. Está atrapado en este lugar extraño y vacío.

Oye algo: un golpe suave y distante. Se prepara para atacar, pero, de repente, la habitación se inunda de luz blanca, que es lo único que es capaz de ver: una blancura ardiente y punzante. El dolor le atraviesa las patas y cae de bruces, golpeando el suelo frío e impecable con la cabeza, quedándose tirado e indefenso. Intenta mover las patas y ponerse en pie, pero eso solo aviva el ardor. Chilla y aúlla mientras la deslumbrante luz se desvanece.

Entonces, percibe el rastro suave y carnoso de una presa. Un impulso irrefrenable lo asalta: ¡debe atacar! Sin embargo, se queda inmóvil en el suelo; su cuerpo es un peso muerto ardiente.

Dos figuras entran en la habitación. Huele la sangre caliente en sus cuerpos, así que sisea y gruñe. A pesar de no llevar los caparazones de metal que suele ver en los de su especie, no retroceden. Se han envuelto en unas alas brillantes que se enroscan en sus torsos, extremidades y rostros. No las usan para volar.

Se intercambian ruidos. El zergling gruñe desde lo más profundo de su garganta, pero hacerlo ya comienza a ser doloroso. Dos presas más entran en la habitación desde un rectángulo lleno de luz. Traen una plancha de metal que depositan a su lado.

El pánico lo atenaza. Patalea y araña, pero no ocurre nada. No puede moverse.

Comienzan a tocarlo con esas extrañas patas sin garras. Lo atraviesa una sacudida de furia al darse cuenta de que son incluso más de los que imaginaba. Lo rodean mientras parlotean y ladran.

Emite un quejido largo y suave cuando lo levantan del suelo y lo depositan en la plancha.

A continuación, lo conducen hacia el rectángulo brillante. Llama a la Reina de Espadas, pero es consciente de que se encuentra muy lejos, más lejos que una estrella.

La luz lo cubre. Es tan brillante, punzante y clara como la que provocó que se derrumbase y le provoca un hormigueo en sus patas pesadas e inútiles. Echa un vistazo alrededor, intentando discernir lo que lo rodea a pesar de que es incapaz de mover la cabeza. Solo hay luz y un tintineo.

Lo empujan hasta una maraña de varas de metal y cables enrollados.

Se oye un fuerte chirrido, la plancha se eleva bruscamente y, entonces, todo comienza. Unas patas terribles y húmedas lo tocan y tiran de sus mandíbulas y alas. Le apuntan con unas luces moradas mientras emiten más ruidos, ignorando sus intentos de gruñir y atacar.

No percibe el olor del miedo.

Las patas se retiran. Las luces moradas parpadean. ¿Ya está? ¿Se ha acabado? ¿Será capaz de atacar y destruir, de morder y...?

El dolor surge en un lateral de su cabeza, tan cegador como las crueles y frías luces. Intenta rugir, pero es inútil: su boca y su mandíbula están entumecidas. El dolor se adentra en su cabeza más profundamente, hasta llegar al centro de su ser, como una supernova de agonía.

Ruidos de presas.

Un zumbido mecánico.

Ahora que sabe qué aspecto tiene gracias a las brillantes paredes de la habitación, se imagina poniéndose en pie de un salto y atacando con sus extremidades falciformes, garras y dientes mientras lo salpica todo con sangre caliente y espesa.

Pero es incapaz de moverse.

El dolor en el centro de su cabeza se canaliza hacia afuera y le recorre la columna. Cada fibra de su ser arde, y no puede ponerle fin. No puede ni encogerse de dolor.

El zumbido se detiene. El dolor aparece a intervalos rápidos y estremecedores.

Desde alguna parte, entre choques de metal contra metal, una voz aguda y rítmica que le recuerda, repentina y terriblemente, a la Reina de Espadas, emite un sonido inquisitivo. Unas luces moradas lo iluminan. Le alumbran los ojos, y el dolor se eleva como una ola.

Más ruidos de presas. La voz que se parece a la Reina de Espadas parece satisfecha.

Lo mueven de nuevo a través de la luz blanca, hacia la habitación brillante. Se prepara para que lo sigan tocando, pero, en vez de eso, la plancha se inclina hacia arriba y lo tira al suelo. El dolor al caer es indescriptible.

Todo se oscurece y, justo después, todo vuelve a ser blanco antes de cambiar a gris, un gris frío e incesante.

La habitación está vacía; solo está él. Las presas se han marchado. El rectángulo blanco no está. Cuernopartido aún no puede moverse.

Se queda mirando el espacio a su alrededor, al Cuernopartido de la pared desplomado, abatido e insignificante. La sangre mana de un agujero en su cabeza y empapa el suelo.

Cierra los ojos. Al menos, aún es capaz de eso. Deja vagar su mente...

Algo no va bien.

El pánico vuelve súbitamente, pero solo es capaz de gruñir ligeramente. El Cuernopartido de la pared le devuelve una mirada desencajada y demente, enseñando los dientes.

Ya no está. La Reina de Espadas.

No está.

Cuernopartido se sumerge en una marea de oscuridad abrasadora, ardiente y hueca. No hay una reina que le susurre órdenes. No tiene guía ni propósito.

Está solo, atrapado en un vacío horripilante, perdido en el caos aleatorio del universo.

#

Kerrigan encuentra a Warfield entre los escombros; una viga de metal sobresale del pecho del anciano. Primero envía al zergling del cuerno partido que la sigue a todas partes. No obstante, lo detiene segundos antes de que hiciese trizas al hombre.

—Kerrigan —dice él con voz ronca de repulsión.

Kerrigan escucha. Que diga lo que tenga que decir. Se está muriendo; la viga le atraviesa la armadura y se hunde en el cuerpo inútil que hay en su interior.

Sus zerg se apoderarán del planeta en cuestión de minutos.

Escucha su súplica, sus débiles protestas. Algo sobre hombres heridos y la humanidad. Nada de eso le importa. Es demasiado débil como para entenderla.

Nota al zergling en los confines de sus pensamientos. Le podría dar una orden rápida y desgarraría la armadura del hombre para dejar al descubierto el cuerpo y sacarle las entrañas en jirones sanguinolentos.

Pero no lo hace. Lo deja hablar. Su furia no va dirigida a él.

De repente, el anciano pronuncia una palabra. Un nombre.

—¿Qué pensaría Raynor si te viera ahora? —balbucea.

La ira se agita en el interior de Kerrigan con un ardor que le recorre las extremidades. La viga se hunde aún más en el pecho del hombre, que gorgotea, se desploma y muere.

Kerrigan dirige la mirada al zergling, que se encuentra inmóvil junto a ella y con la vista clavada en el cadáver del hombre. Le pasa la mano por encima de la cabeza. Ya empieza a retirar a los zerg. Que escapen los terran heridos. El anciano tiene razón: no suponen una amenaza para ella.

Se aleja avanzando sobre los escombros mientras el zergling, fielmente, la sigue.

#

Le cuesta caminar. Intenta moverse alrededor de la habitación, que gira de un lado a otro, y, cuando levanta una pata, sus garras se hunden en la carne de la otra, provocando que tropiece. No es capaz de discernir una dirección de otra. ¿Se acerca? ¿Se aleja?

Cuando esas criaturas le arrebataron a la Reina de Espadas fue como si le arrancaran parte de su cuerpo. Está desequilibrado, inestable.

Sin embargo, se obliga a caminar a pesar de las vueltas que da la habitación. Detesta el aterrador vacío de su mente y es consciente de que el único modo de recuperar la reconfortante presencia de la reina es escapar de ese lugar para encontrarla.

Está arrastrándose por el resbaladizo suelo cuando, de repente, la luz se enciende de nuevo y una agonía de neón lo atraviesa. Apenas es capaz de exhalar un aullido de ira cuando se desploma, inmóvil, en el suelo. La garganta se le obstruye hasta que solo es capaz de lloriquear y quejarse como si fuese un ser moribundo.

Como antes, las débiles criaturas aparecen para recogerlo cuando la luz se desvanece. Lo conducen a la misma sala brillante e inodora, y lo inmovilizan en la plataforma. Su cuerpo, traidor, no responde.

Ahora hay menos criaturas, aunque son iguales que las de antes, envueltas en aquellas alas brillantes. No emiten tantos sonidos, pero se mueven de tal forma que le provocan una extraña incomodidad en el pecho: antaño se podía mover así con los demás zerg. Conocía el baile del enjambre.

Los observa ir y venir. No es capaz de mover la cabeza, así que solo los ve cuando pasan por delante. Cuando están en otra parte, ve la pared del fondo; es de un blanco impoluto solo interrumpido por una caja plateada con una luz roja fija.

Tras él, oye un zumbido. Parece metálico. Un olor extraño flota en el aire, desconocido y desagradable, como el aroma del leviatán de metal. Hoscos ruidos de presas.

Clava la mirada en la luz, que se hace cada vez más grande hasta que todo a su alrededor es de color rojo.

De improviso, la luz cambia a un color verde brillante y molesto. Algo sisea, se oye un ruido metálico, y la habitación se queda envuelta en silencio, interrumpido por unos pitidos.

La luz se vuelve roja de nuevo.

Una criatura aparece en su campo de visión.

Va vestida como los demás, aunque se mueve de forma distinta: tiene los hombros rectos y la cabeza alta.

Cuando asiente, el baile del enjambre se reanuda y un montón de criaturas vuelven a arremolinarse a su alrededor.

Vuelve el zumbido.

Y el dolor. Un dolor tan vívido e indescriptible que le engulle todo el cuerpo. Intenta rugir, pero es incapaz.

Las presas emiten sus ruiditos, que parecen muy distantes, amortiguados por la agonía que está destrozando su cuerpo.

Un líquido morado salpica la pared.

Una criatura aparece delante. Todo lo que ve es su torso, ese extraño y blando exoesqueleto que todos llevan. Se agacha.

Cuernopartido reconoce su mirada penetrante. Es la líder, la que está al frente del enjambre. Su voz fue la que le recordó tanto a la Reina de Espadas.

Hay muy poca distancia entre ellos; sería muy sencillo abalanzarse y aplastarle la cabeza con sus mandíbulas, pero no se puede mover. Ni siquiera es capaz de enseñar los dientes.

La líder se quita la máscara para descubrir su rostro. Tuerce la boca de una forma muy extraña, igual que la Reina de Espadas a veces, y lo estudia con ojos inquietos.

Dice algo. Le pone una pata en un costado, lo que provoca otra oleada de dolor. Emite un quejido débil y lamentable desde el fondo de su garganta; la gruesa lengua es la única parte del cuerpo que es capaz de mover.

La líder levanta la mirada y parlotea más sonidos. Acto seguido, el dolor aparece nuevo y el zumbido aumenta. Ella permanece agachada y lo observa con la cabeza inclinada; el dolor le recorre el cuerpo en oleadas. Todos lo están mirando, también las demás criaturas. Es una falsa reina.

«Mátala», piensa con un tono autoritario parecido al de la Reina de Espadas, sin ser ella. «Mátala y matarás al resto».

De repente, el dolor se apodera de él; es demasiado cegador como para soportarlo.

#

Kerrigan se adentra en el vapor espeso y ondulante de la cámara de evolución. Unas gotitas de humedad le cubren el rostro mientras percibe el aroma dulce y putrefacto de la transformación.

Abathur alza su bulbosa cabeza hacia ella. Se encuentra a unos cuantos metros, junto a la fosa de evolución, que late y se estremece con vida nueva.

—Preparado —Hace un gesto hacia la fosa con una garra—. Prueba. Informar del trabajo a Zagara.

Kerrigan asiente. Será útil que una madre de la prole entienda la naturaleza de la estrategia, igual que Kerrigan. Le pidió a Abathur una tarea muy complicada, pero está satisfecha con él por obtener unos resultados tan rápidos. Primero, un ser inferior. Quizá un zergling. Así se puede garantizar que los métodos funcionan según lo previsto.

La superficie de la fosa burbujea con más intensidad, rebosando fluido por los bordes.

—Pronto —dice Abathur—. Observar. Esperar.

Abathur lleva la mano hacia la fosa. Una sombra se desliza bajo la superficie, como si una garra quisiese abrirse paso a través de aquella membrana viscosa.

—Deberías haberme avisado cuando ya estuviese preparado —dice Kerrigan sin separarse de la fosa.

Hay cierta belleza en el modo en el que se abre paso hasta la parte superior mientras despierta para cumplir un propósito mucho más importante del que podría imaginar cualquier zergling.

La transformación que ordenó Abathur casi se ha completado.

Kerrigan cruza los brazos a la altura del pecho. La superficie está casi rota...

De repente, se oye un gruñido cuando Abathur hunde sus garras en la fosa. En un instante de violencia, saca al zergling cubierto de un líquido transfigurador viscoso y lo deja a poca distancia de Kerrigan. El suelo se llena de salpicaduras de un verde brillante.

En el centro se encuentra una criatura que le resulta familiar.

Se pone en pie y se estira, dejando al descubierto un amasijo de garras, dientes y alas finas. Se pone a olfatear el aire con una mirada amarilla brillante. A pesar de la evolución, tiene un cuerno partido.

—¿Este es el que has escogido? —dice algo disgustada.

—Sí. Buena elección. Reconocible.

El zergling se sacude, salpicando líquido transfigurador. Se mueve pesadamente hacia delante mientras sus escamas oscuras reflejan el brillo ocasional de la luz fosforescente.

—¿Cómo sabremos si ha funcionado? —pregunta Kerrigan.

El zergling alza la cabeza para mirarla. Sus ojos brillan con más intensidad que antes, pero no con luz. Es otra cosa.

—Observar. Vigilar —dice Abathur mirando al zergling mientras entrechoca las puntas de sus largos dedos—. Si cambios aceptables, hacer lo mismo con Zagara.

El zergling da vueltas indeciso, observando sus alrededores. Se detiene cuando ve a Kerrigan y la mira.

—Veamos qué eres ahora —susurra.

#

CONFIDENCIAL

ID de comunicación: 312099

Centro de Seguridad Estatal del Dominio

Transmisión grabada segura de Phillipa Broadhurst a [CENSURADO]

Soy la Dra. Phillipa Broadhurst y estoy realizando esta grabación desde mi oficina en [CENSURADO] siguiendo los protocolos de la operación.

Me complace informar que la primera fase de la Operación Demonio Ciego se ha completado con éxito. Mi equipo y yo hemos logrado reproducir nuestro trabajo de [CENSURADO] sin contratiempos y, de hecho, el proceso ha sido mucho más sencillo en comparación con nuestra última experiencia.

Usamos las técnicas de cirugía por ignición del Dr. Arthur Barclay para aislar al sujeto del enjambre zerg. Mostró señales de desorientación y de pérdida de funciones motoras, pero, aparte de eso, seguía siendo apto para continuar la misión.

Como no podía ser de otra forma, la naturaleza aborrece el vacío o, en este caso, lo hace el laboratorio. (Risa). Perdón, [CENSURADO], ha sido un día muy largo.

Al completar la separación entre sujeto y enjambre, continuamos con el siguiente paso: eliminamos su sistema nervioso central y lo reemplazamos con un prototipo del dispositivo de control vertebral. La operación fue un éxito, aunque no cabe duda de que debemos seguir la evolución del sujeto. En cuanto tengamos la certeza de que el cuerpo del sujeto no ha rechazado el dispositivo, pasaremos a la segunda fase: la programación de la columna vertebral. Espero poder redactar otro informe positivo sobre nuestros hallazgos durante esa fase.

Aquí finaliza el informe de laboratorio resumido para [CENSURADO], que ha sido grabado de forma segura y enviado de inmediato a través del canal seguro 0982D, 20983E o 39082N.

Corto y cierro.

#

Kerrigan justo está saliendo del centro neurálgico de su leviatán tras transmitir órdenes a las madres de la prole cuando el zergling emerge de una pequeña cámara del pasillo y se pone frente a ella.

—Tú.

Ver al zergling le resulta inquietante. Hace rato le ordenó que volviese a la cámara de los zergling en el otro extremo del leviatán, tal y como solía hacer. La retorcida red de microcámaras y pasillos estrechos no tiene secretos para un zergling.

—Te he dado una orden —Se arrodilla y nota el bombeo de la sangre por su propio cuerpo—.
¿Estás...?

El zergling gruñe y aletea.

Una anomalía. Un error, sin duda.

—Ve con los demás —le ordena de nuevo mientras se dirige a su cámara personal.

La sigue.

Kerrigan se detiene y el zergling la imita. Toma aire profundamente mientras un instante de ira se apodera de ella. Abathur tenía la tarea de crear un zergling que entendiese la visión, no que la desafiase.

—Ve con los demás —dice por última vez, con un impulso de fuerza de voluntad mayor del que sería necesario para cualquier zergling, incluso para este.

Se marcha, al fin. Kerrigan ve como se aleja y ella se dirige a la cámara de evolución.

Distingue la figura de Abathur entre el vapor y la humedad.

—¿Qué has creado? —sisea—. Me ha desobedecido.

Se gira hacia ella.

—Más mente para pensar. Órdenes más poderosas.

Un zergling que requiere *órdenes más firmes*. No le gusta. A pesar de su utilidad, nunca ha llegado a confiar en Abathur del todo. Los ojos de Kerrigan brillan mientras le inflige dolor al maestro de evolución.

—Prueba. Resultados —balbucea—. Trabajo con Zagara puede comenzar.

Kerrigan lo libera y se da la vuelta. A pesar de las molestias que haya podido provocar, los resultados son innegables. La mente de Zagara se está expandiendo, como la del zergling.

Quizá por ese motivo, cuando ve al zergling fuera de la cámara de evolución, le permite quedarse.

«Mejor un zergling que una madre de la prole», piensa.

No hay forma de librarse del zergling. Igual que antes, la sigue a todas partes: desde su cámara hasta el centro neurálgico y, mientras ella diseña estrategias y planes, se queda oculto en una esquina. Camina tras ella cuando atraviesa los pasillos y entra en las cámaras para pasar revista a su enjambre.

No obstante, algunas cosas son distintas.

Cuando visita las cámaras de los zergling, emite un ruido extraño que antes no hacía y ni siquiera se acerca a la entrada. Se sienta, a un lado, y la observa mientras se mezcla con los zergling que se agitan como una gran masa brillante.

Lo pone a prueba para comprobar si continúa obedeciendo o si Abathur ha creado algo que no debería.

—Ve con ellos —le dice, harta de su presencia—. Largo de aquí.

Se le queda mirando. Algo en esos ojos le afecta profundamente. Son demasiado brillantes. Demasiado...

¿Inteligentes?

—Largo —le ordena, con más ímpetu. En su lugar, el zergling se acerca a ella con la mirada clavada en su rostro.

«Abathur», piensa con frialdad.

¿Por qué esta criatura no hace caso a sus órdenes? Tampoco es que la esté enviando a su muerte.

Súbitamente, se da cuenta de algo en su interior.

—Quieres quedarte conmigo —dice.

El zergling emite un suave gorjeo y avanza para golpear suavemente las piernas de ella con su cabeza.

Kerrigan nota un sudor frío que le recorre el cuerpo. ¿Es afecto? Antes, siempre lo obligaba a quedarse con ella, ya que tener una pequeña parte de su enjambre a su lado le resultaba tranquilizador. Ahora era la criatura la que *elegía* quedarse.

Era una pequeña diferencia, pero lo que implica hace que la cabeza le dé vueltas.

«¿Qué ha hecho Abathur?», medita. Se acerca al zergling mientras el resto de su prole se amontona en la cámara. Le pasa la mano por la cabeza, como siempre hace, y entra en comunión con esta criatura entre el ruido estático de su enjambre.

La observa con sus ojos brillantes.

Kerrigan nota una palpitación extraña en el ritmo del enjambre. Un aleteo aberrante. Entonces, el zergling levanta la cabeza y la frota contra su mano, mostrando una ternura impropia.

Kerrigan aparta la mano de golpe.

El zergling se pone a dos patas, como si quisiese acercarse a ella. Con cautela, le pasa la mano por la frente y frota los dedos contra su mandíbula izquierda. Gorjea con suavidad y de una forma que nunca había oído antes.

Para asegurarse de lo que ha oído, deja la mano quieta contra la cabeza. El zergling lo vuelve a hacer. A pesar de lo increíble de aquello, es innegable que el sonido transmite cierta musicalidad y satisfacción.

La incertidumbre le hace un nudo en el estómago. Es consciente de que debe mantener a este zergling cerca. Debe comprender qué ha hecho Abathur con él.

—Ven —susurra.

Tras ese día, no pierde de vista al zergling. En lugar de seguirla a hurtadillas por el pasillo, deja que camine a su lado. A veces, se sorprende dejando la mano en la parte superior de su cabeza de un modo que no está segura de lo que implica. ¿Propiedad? ¿Protección?

Pero también hay en aquello un matiz de consuelo. Sabe que siempre puede mirarlo y encontrarse con la brillante mirada de la criatura. Independientemente de lo que esté haciendo (ya sea planear un ataque o revisar el desarrollo de una nueva cepa zerg), el zergling se tumba junto a ella y lo observa todo. Si se concentra, si entra en comunión con él, nota esas extrañas vibraciones arrítmicas que evidencian que está aprendiendo.

Una noche, estando a solas con su zergling, aparece Abathur.

—¿Funcionamiento correcto? —pregunta mientras se arrastra hacia ella y señala con una garra al zergling que está hecho un ovillo a sus pies.

—En cierto modo —responde Kerrigan mientras observa a Abathur con recelo—. Pero me desobedece. Tengo que usar más fuerza de voluntad para que me haga caso.

Abathur emite unos chillidos mientras hace aspavientos con una garra.

—Lo necesario, ¿no? —Sus ojos brillan—. Zerg con mente propia.

Kerrigan nota como el enfado le eriza el pelo. A sus pies, el zergling se revuelve y dirige la mirada a Abathur.

—Zagara debe permanecer obediente —replica con una voz al borde de la ira—. En caso contrario, tendré que destruirla. Es más poderosa que un zergling y más valiosa para el enjambre.

Abathur no tiene una respuesta, por lo que la ira de Kerrigan estalla.

El zergling ataca.

No se lo ha ordenado; ella es capaz de encargarse de Abathur más fácilmente que un único zergling. De todos modos, la criatura se abalanza contra él con un rugido mientras bate las alas frenéticamente. Abathur hace lo propio y ataca con su garra...

Kerrigan lo frena antes de que pueda lesionar al zergling, aunque deja que la criatura le aseste un tajo antes de llevársela a su lado. Le sorprende el esfuerzo necesario para pararle los pies al zergling: mucho mayor que el que ha hecho falta para detener a Abathur a pesar de la rabia contenida en sus ojos.

—Déjanos —le ordena. Abathur obedece y se aleja dejando un rastro de sangre hasta que sale al pasillo.

Durante un instante, Kerrigan permanece inmóvil, observando el lugar donde se encontraba Abathur. El zergling se frota contra una de sus piernas.

—Has hecho eso sin que te lo ordenase —dice con contundencia y decidiendo aún qué le parece. ¿Debería temer la idea de un zergling, el eslabón más débil del enjambre, actuando por su cuenta? ¿O quizá debería estar satisfecha por el hecho de que quisiese arriesgar su vida por ella de forma voluntaria?

Se arrodilla, pone la mano en la cabeza del zerg y se concentra para localizar su presencia en el enjambre. Nunca le resulta complicado: este zergling siempre llama la atención. Como un destello rojo en un borrón blanco.

Se ve a sí misma a través de sus ojos, el anhelo por estar cerca de ella. Nota cómo se siente: *elegido* (es la palabra que le viene a la mente) porque le permite quedarse en la cámara con ella.

Kerrigan retira la mano. El zergling la mira y le trasmite su curiosidad. Si pudiese hablar, nota que le preguntaría si algo no va bien.

Afortunadamente, cae en la cuenta de que Abathur ha probado el proceso con este zergling. Lo ha forzado a permanecer junto a ella tanto tiempo que ahora, a su modo, tiene cariño por ella.

Se percata de que no le gusta referirse a esta criatura como «el zergling».

—¿Y si te ponemos nombre? —le dice con calma. No parece entenderlo.

Pone la mano en su cabeza.

—Un nombre —repite—. Cuernopartido. Tú —Lo señala—. Cuernopartido.

El zergling emite cinco leves gruñidos imitando el ritmo sonoro de su nuevo nombre.

—Sí —dice Kerrigan—. Cuernopartido.

El zergling repite los cinco gruñidos y le añade un extraño y terrible gorjeo de satisfacción.

Kerrigan sonrío a pesar de que algo se endurece en su corazón.

#

Cuernopartido se arrastra a lo largo de la pared de su pequeña y fría habitación. Le duele todo el cuerpo, pero se da cuenta de que, si se centra en dar pasos pausados y seguros, el dolor se retira al fondo de su mente.

De repente, una luz inunda la habitación y lo sobresalta. No es la luz que paraliza, es más suave y reducida.

La abertura en la pared ha aparecido de nuevo.

Cuernopartido se detiene y se agacha todo lo que le permiten sus entumecidas extremidades.

Aparece una figura. Es uno de ellos.

La criatura entra en la habitación. La abertura desaparece, sustituida por la pared brillante.

Cuernopartido percibe un aroma a miedo dulce y almizclado. Ruge y se lanza al ataque con las garras estiradas, dispuesto a desgarrar el blando torso de la presa.

El dolor le atenaza el cuerpo.

Cuernopartido chilla y se desploma. ¿Lo han vuelto a congelar? No, puede moverse y ponerse de pie. No obstante, cuando intenta abalanzarse de nuevo sobre su presa, el dolor vuelve a apoderarse de él, ardiente e insoportable. Esta vez cae sobre su lomo y aplasta sus extremidades falciformes. Oye un crujido y lo asaltan náuseas.

En ese momento oye a la Reina de Espadas, aunque no en su cabeza. Inexplicablemente está fuera, emitiendo sus ruiditos.

Cuernopartido rueda sobre sí mismo y deja una mancha de sangre en el suelo; la extremidad falciforme está torcida y colgando. La Reina de Espadas no está.

Es la falsa reina, y sus ruidos no son, ni de lejos, tan agradables, sino cortantes como los dientes afilados de un zerg.

Grita algo, la abertura vuelve a aparecer y abandona la habitación. Cuernopartido se queda solo, con sangre que le recorre la espalda hasta caer al suelo. Espera, agachado, pero no ocurre nada más. La luz paralizadora no se manifiesta y la abertura no aparece de nuevo.

Finalmente, se acerca a la pared y se golpea contra ella hasta que su extremidad quebrada se desprende. Un espasmo le recorre el cuerpo: es un dolor nuevo y conocido por igual.

No sabe el tiempo que ha transcurrido hasta que la pared se abre de nuevo. Levanta la cabeza, receloso, pero no aparece ninguna criatura para atormentarlo. La pared se ensancha.

Se endereza y avanza con cautela. La abertura no conduce a la sala de los cortes, sino a un pasillo estrecho.

¿Una salida?

Vuelve la vista a su extremidad amputada: está tirada en el suelo y rodeada de un charco de sangre coagulada.

Tiene la certeza de que volverán a hacerle daño.

Se sienta sobre sus patas traseras y mira fijamente a la abertura. La necesidad de ir hacia allí se hace más intensa, como un impulso poderoso y violento que le pide salir *corriendo*. En alguna parte, el enjambre está *corriendo*. El enjambre está *escapando*. Debería hacer lo mismo...

¡Pero algo no va bien!

Se pone en pie y se mueve como si estuviese en la red del enjambre. No se mueve por sí mismo, sino por los demás...

¡Pero no hay nadie más!

Cuernopartido ruge y retrocede, arañando el suelo con sus garras. El dolor le recorre la espalda hasta las extremidades. Le palpita la cabeza.

La abertura en la pared brilla con una luz suave, agradable y tentadora.

Libertad.

¡No! ¡Algo no encaja!

Cuernopartido trastabilla hacia delante entre rugidos y chillidos mientras bate sus alas frenéticamente para evitar avanzar. Unos puntos de luz brillan frente a él, pero los vuelve a engullir la oscuridad. De algún modo, comprende que, si se dejase llevar, si avanzase, el dolor terminaría y sería libre...

Eso es lo que quiere la falsa reina.

Ruge de nuevo, y su furia resuena por las paredes de la sala. Su cuerpo lucha contra sí mismo; nota una atracción insistente, como si tiraran de él...

La habitación vuelve a inundarse con la luz paralizante.

Cuernopartido cae al suelo. El dolor desaparece. Al estar paralizado, lo entiende.

Aparece otra abertura en la entrada, y entra una figura con esas patas inútiles y blandas que forman bolas. Reconoce a la falsa reina cuando se agacha a su lado. Sus ojos brillan y tiene la cara

medio tapada, y lo asalta una sensación parecida a lo que siente con la Reina de Espadas, pero más intensa y ardiente.

La falsa reina ladra una retahíla de sonidos y su enjambre se reparte por la habitación; sus brazos despiden destellos plateados. La falsa reina recoge una de las cajas plateadas de los demás y la mueve por encima de Cuernopartido, que ve unos destellos de luz azul frente a sus ojos. Luego se deshace de ella y coge una garra brillante y plateada que hunde en uno de los costados de su cabeza.

El quejido de Cuernopartido es ahogado y débil. La sangre oscura salpica el revestimiento corporal de una falsa reina que hunde la garra en su caparazón con determinación, como indica su ceño fruncido. Una de las criaturas le protesta con miedo, pero la respuesta que recibe parece de enfado.

Cuernopartido solo es capaz de ver como a ella se le tiñe el torso de morado con su sangre. Sus ruidos parecen distantes a pesar de que aún se encuentra escarbando en su cabeza junto a él.

Al final, coge la caja plateada y vuelve a iluminarlo con la luz azul. Suelta un sonido de frustración y sale de la habitación.

Las demás criaturas recogen sus cosas y la siguen. Las paredes vuelven a ser paredes y ya no hay brechas por donde escapar. Todavía sigue paralizado, pero, aunque pudiese moverse, no lo haría, ya que el dolor lo atenaza con intensidad.

Simplemente, se tumba sobre un costado. Se ve en la pared, y también la sangre extendiéndose por el suelo.

Se enfurece. Sus pensamientos arden y bullen, como el ácido. Tiene la certeza de que la Reina de Espadas ha sentido algo así antes, como si una crisálida ardiente le envolviese el cuerpo con firmeza. Unas criaturas de este tipo los asaltaron y se abrieron paso por el leviatán masacrando

zerg. Cuando la Reina de Espadas dio con ellos, les arrancó las extremidades de sus cuerpos. Cuernopartido estuvo allí, observando y comprendiendo ese odio, esa determinación. La reina solo se detuvo cuando lo único que quedaba eran pedazos de carne irreconocibles esparcidos por el suelo.

Piensa en la sala de los cortes. En la falsa reina y su enjambre.

Debe sacar esa determinación. Debe acabar con ella.

#

CONFIDENCIAL

ID de comunicación: 312290

Centro de Seguridad Estatal del Dominio

Transmisión segura de [CENSURADO] a Phillipa Broadhurst

¿Qué demonios ocurre? ¿Y tu informe de estado? Lenski es mi intermediario y sabes de sobra que no debería contactar contigo, por muy segura que sea la transmisión. Estás poniendo en riesgo toda esta operación, Phillipa. Te prometo que, si esto acaba como [CENSURADO], te usaré como cebo para los zerg.

Corto y cierro.

###

CONFIDENCIAL

ID de comunicación: 312293

Centro de Seguridad Estatal del Dominio

Transmisión segura de Phillipa Broadhurst a [CENSURADO]

En ningún momento le he pedido al Sr. Lenski que te pusieses directamente en contacto conmigo. Soy plenamente consciente de los protocolos de seguridad aplicables, tal y como he

demostrado *al pie de la letra* en el resto de mensajes que he enviado al CSED. Nathan está intentando echar por tierra mi trabajo. Estamos cumpliendo los plazos previstos a pesar de un inconveniente menor.

Corto y cierro.

###

CONFIDENCIAL

ID de comunicación: 312301

Centro de Seguridad Estatal del Dominio

Transmisión segura de Nathan Lenski a Phillipa Broadhurst

Phillipa, todavía no has enviado tu informe de estado. Esperaba tu transmisión hace tres días, y tienes que explicarme lo que significa «inconveniente menor». Culparme de tus errores no basta.

Corto y cierro.

###

CONFIDENCIAL

ID de comunicación: 312310

Centro de Seguridad Estatal del Dominio

Transmisión segura de Phillipa Broadhurst a Nathan Lenski

El último retraso se produjo porque tuve que llevar a cabo unas pruebas adicionales inesperadas. Al completarlas pude confirmar mis sospechas iniciales: se me ha facilitado un sujeto defectuoso.

Mi trabajo tanto en Operación Demonio Ciego como en [CENSURADO] se fundamenta en una investigación previa llevada a cabo por el Dominio. La usé como base para comprender la

estructura cerebral de un zergling, así que diseñé mi dispositivo de control vertebral en consecuencia.

El problema es que el sujeto de la Operación Demonio Ciego *no* encaja con ninguna investigación previa sobre los zergling. Su estructura y su proceso cognitivo son notablemente distintos al resto de sujetos zergling anteriores. No se trata de un error. Yo misma he escaneado manualmente el tejido cerebral del sujeto.

Adjunto las imágenes de los escáneres que realicé, repito, de forma *manual*. ¿Ves la actividad del interior? ¿Las marcas azules? Ahora compáralo con este análisis de la estructura cerebral de un zergling cualquiera. ¿Ves qué poca actividad?

Para completar mi misión con éxito necesito, o bien otro sujeto, o más tiempo. Tú eliges.

Corto y cierro.

###

CONFIDENCIAL

ID de comunicación: 312311

Centro de Seguridad Estatal del Dominio

Transmisión segura de Nathan Lenski a Phillipa Broadhurst

¿Tienes idea de lo complicado que es capturar a un sujeto vivo e ileso?

Te podemos dar dos semanas más. Averigua a qué demonios te enfrentas y adáptate. Nuestro objetivo es controlar todo un enjambre, no solo a los zergling, así que, a fin de cuentas, lo que buscamos es adaptabilidad.

Corto y cierro.

#

Cuernopartido abandona la oscuridad cuando aparece un punto de luz. Se agranda cada vez más y, durante un instante, ve a la Reina de Espadas observándolo con amabilidad.

De repente, desaparece. También la oscuridad. Cuernopartido se encuentra en la sala de los cortes.

Está sobre la plancha, paralizado. Eso sí, no le duele nada, así que sospecha.

De repente, la plancha vibra y se endereza. Se da cuenta de que está sujeto a ella cuando nota que no se cae. Poco a poco, pierde el techo de vista y se encuentra cara a cara con la falsa reina, que tiene la cara al descubierto. Lleva algo liso y blanco en la cabeza con una luz parpadeante a los lados.

—El sujeto está despierto —dice.

La confusión inunda a Cuernopartido. Sus ruidos... son como los de la Reina de Espadas. Está conectado a ella de algún modo; es capaz de notar sus pensamientos. No obstante, la mente de la Reina de Espadas está vinculada a él y le da un propósito, mientras que la de la falsa reina es un frenesí de energía descontrolada que le eriza la piel.

—Ajá —dice con suavidad, y continúa hablando más alto—. Se percibe un pico de actividad cerebral como reacción al sonido de mi voz.

Cuernopartido gruñe todo lo fuerte que puede. La falsa reina lo observa con el ceño fruncido.

—No te molestes —dice echando un vistazo a la caja plateada que tiene en el regazo—. Otro pico de actividad cerebral. Qué interesante.

Clava la mirada en Cuernopartido, que bulle de rabia. ¿Cómo osa suplantar a la Reina de Espadas? ¿Cómo osa implantar su voz y órdenes en su cabeza?

—Charlemos —dice.

Recibe un gruñido como respuesta.

—En realidad, no puedes hablar ni entenderme —dice mientras inclina la cabeza hacia un lado, con los ojos clavados en él—, pero sí comprendes lo que está sucediendo, ¿verdad? Sabes que he accedido a tu sistema nervioso, aunque no tengas una palabra para ello. —Se toca el gorro blanco—. Eso demuestra que el problema no es mi tecnología. Espero que tengas eso en cuenta, *Nathan*.

Cuernopartido intenta poner en movimiento su cuerpo, pero no sucede nada. Se ve obligado a escuchar este extraño chirrido hasta que se transforma en una orden en su cabeza.

La falsa reina se levanta y se aproxima con la caja plateada junto a la cadera. A pesar de lo cerca que está, apenas es capaz de percibir el olor de la sal en su sangre; un aroma extraño y vacío lo oculta.

—Aquí hay algo raro —Toca un lateral de la cabeza de la criatura con un dedo—. Comprendes mi voluntad —dice mientras observa la caja plateada—, pero te resistes a ella —Entrecierra los ojos, y su boca forma una sonrisa—. Me pregunto si a *ella* la has desobedecido alguna vez. A Kerrigan.

Su boca le provoca una oleada de horror. Cada vez que la tuerce hacia arriba de ese modo, cae en un abismo de dolor.

—El próximo paso del proceso —dice la falsa reina apartándose de Cuernopartido— es determinar la causa de estas diferencias estructurales. Cuando lo hayamos hecho, podremos trabajar en una solución. —Mira a Cuernopartido—. Vamos a conseguirlo. Vamos a descubrir lo que hay dentro de tu cabeza.

El rugido de protesta y furia de Cuernopartido se queda en el fondo de su garganta.

#

El leviatán se aproxima a Angdra, un planeta salpicado de asentamientos terran. Kerrigan observa desde el centro neurálgico cómo el planeta se va haciendo cada vez más grande contra el fondo negro de la galaxia. Cuernopartido observa junto a ella.

Cierra los ojos y respira profundamente, reuniendo en su mente a todo el enjambre, que se agita y retuerce al unísono. Los zergling serán la primera oleada: arrasarán el planeta y allanarán el camino para que ella pueda descender sobre un pequeño edificio gubernamental del Dominio construido en los confines de la vibrante ciudad que hay debajo. Allí se encuentra un ordenador con la información que necesita para completar su misión.

Cuernopartido corretea por el suelo y choca contra sus piernas. El leviatán vibra y ruge: entran en la atmósfera de Angdra, atraviesan las nubes y el fuego y, finalmente, tocan tierra firme.

Los ojos de Kerrigan se abren de golpe.

El enjambre se libera y sale del leviatán en una única columna en espiral. Kerrigan sonríe mientras guía al enjambre y lo separa en tres columnas, cada una preparada para devorar la ciudad a su paso.

Se dirige a la salida del leviatán con Cuernopartido siguiéndola de cerca.

—Deberías estar con el resto —le dice Kerrigan mientras salen al frío exterior con el estruendo de la destrucción de fondo, a lo lejos—. Me parece que no debería malacostumbrarte dejando que te quedes.

Cuernopartido gruñe suavemente, aunque no queda claro si es en desacuerdo o por expectación.

El edificio del gobierno está justo delante, es pequeño y no llama la atención. Parece abandonado, y no hay soldados formando un círculo defensivo. Había enviado a su enjambre en la dirección opuesta para alejar a los terran del objetivo.

¿Y si aún quedasen soldados terran dentro? ¿Y si se trata de una trampa, rompen su vínculo y dispersan el enjambre en grupos inofensivos?

—Cuernopartido —dice—. Debes hacer algo por mí.

Le pone la mano en la cabeza y, durante un instante, se divide para enviar órdenes directamente a sus pensamientos. Nota como las absorbe sin resistencia.

Baja la vista, separándose del enjambre momentáneamente. Esa es la diferencia. Puede obligarlo a obedecerla, pero no hace falta. Este ejemplar actúa porque quiere complacerla.

Kerrigan frunce el ceño. Vuelve a fundirse con su enjambre y envía a Cuernopartido al edificio. Observa lo que hace, pero no lo que lo *obliga* a hacer, sino lo que le *pide*: rompe una ventana para entrar. Olfatea por las brillantes y vacías oficinas. Los ordenadores siguen reluciendo con información personal, ya que sus dueños estaban demasiado asustados como para protegerlos adecuadamente.

Sonríe. Tal y como esperaba.

Dirige a su enjambre en su ballet de destrucción con un pensamiento. Con otro, ve lo mismo que Cuernopartido cuando se mueve de pantalla en pantalla mientras una luz parpadea en la parte posterior de su cabeza. Destroza paredes y puertas cerradas con una fuerza inagotable.

Al fin, lo encuentra: un nombre, un mapa.

Kerrigan oye un grito. Son soldados terran, un convoy militar que avanza por la carretera vacía. Frena con un chirrido frente al edificio.

Cuernopartido sigue en su interior, observando la pantalla.

«¡Vete!», le grita mientras vuelve a su leviatán.

Ve sus movimientos, nerviosos y confusos. La criatura vuelve sobre sus pasos rápidamente, así que suspira de alivio.

Entonces se da la vuelta de nuevo, hacia el ordenador.

«¡No!», le ordena con mayor ímpetu. «Vuelve».

Se da la vuelta, pero el edificio es un laberinto extraño y complicado. A través de sus ojos, ve al soldado terran. Justo después, nada.

Sabe que es su fin.

#

CONFIDENCIAL

ID de comunicación: 312310

Centro de Seguridad Estatal del Dominio

Transmisión segura de Phillipa Broadhurst a Nathan Lenski

He pasado los últimos dos días estudiando el sistema cerebral del zergling. Yo misma he llevado a cabo todas las operaciones quirúrgicas, incluida la observación directa, sin eliminar al sujeto. He llegado a una única conclusión: el sujeto tiene conciencia propia.

Los zerg son una mente de colmena. No pueden actuar de forma individual. Nuestra tecnología se basa en ese principio. Si la colocamos en el interior de un zerg capaz de actuar de forma independiente y que puede, por lo que a mí me consta, elegir en qué grado se implica con todo el enjambre, no funciona según lo programado.

Sugiero continuar la Operación Demonio Ciego con otro sujeto y que se me entregue al sujeto 20983 para continuar su estudio.

Corto y cierro.

###

CONFIDENCIAL

ID de comunicación: 312310

Centro de Seguridad Estatal del Dominio

Transmisión segura de Nathan Lenski a Phillipa Broadhurst

Phillipa, no te pagamos para que te recrees en tus fantasías frankensteinianas. El sujeto 20983 es propiedad del Dominio terran. Tu trabajo en [CENSURADO] es propiedad del Dominio terran. Debes completar la Operación Demonio Ciego con ese sujeto.

Corto y cierro.

###

CONFIDENCIAL

ID de comunicación: 312310

Centro de Seguridad Estatal del Dominio

Transmisión segura de Phillipa Broadhurst a [CENSURADO]

Nathan, mira que eres necio. ¿No te das cuenta de lo que tengo entre manos? ¿Qué podría aportar al Dominio su estudio?

Corto y cierro.

###

ID de comunicación: 312310

Centro de Seguridad Estatal del Dominio

Transmisión segura de Nathan Lenski a Phillipa Broadhurst

No depende de mí, Phillipa. Son órdenes directas de [CENSURADO].

Continúa la Operación Demonio Ciego según las órdenes.

Corto y cierro.

#

Cuernopartido se agazapa en la habitación brillante, entumecido por el dolor de su cuerpo roto. Entonces, recuerda.

Recuerda el agradable espacio curvo en el centro neurálgico del leviatán de la Reina de Espadas donde ella se comunicaba con sus consejeros. Escuchó la reverberación de su voz y se concentró en la vibración de su conexión. Lo *entendió*.

Y todavía lo entiende.

Entiende que es importante abrumar a este tipo de presas. Ese es el poder del enjambre. Entiende que es posible engañarlos con distracciones y ataques en momentos inesperados.

También entiende que aquí, en este horrible lugar, estas criaturas son el enjambre y él es la presa. Entiende que eso lo deja en desventaja.

Ve al otro Cuernopartido en las paredes. Tiene la cara y el cuerpo surcado de líneas oscuras y furiosas, y su extremidad falciforme izquierda es un muñón cubierto de costras. Lo peor es lo que *no* puede ver: las cicatrices que le dejó la falsa reina cuando escarbó en su mente y lo separó de la Reina de Espadas.

Está roto, pero demostrará su valía. Demostrará que todavía es digno de la Reina de Espadas.

Ha dejado de resistirse a la extraña atracción de la falsa reina a pesar de la repugnancia que le provoca. Si se resiste, las criaturas usan la luz paralizante sobre él. Si está paralizado, es incapaz de atacar.

Por eso, decide caminar hacia donde las criaturas quieren que camine y atravesar trampas donde le lanzan chispazos de luz penetrante y dolorosa. No ataca. Deja que su cuerpo lo traicione una y otra vez.

Dejan de usar la luz paralizante.

Finalmente, su paciencia se ve recompensada. La pared de la habitación se abre hacia la sala de los cortes. Su cabeza zumba, lo empuja a entrar y a subir a la plancha de los cortes.

Se arrastra hacia delante. Los terran lo miran atentamente, con las caras medio tapadas. La falsa reina se encuentra junto a la plancha. Hay una mesa con unas largas garras plateadas.

Cuernopartido se detiene al lado de la plancha y alza la vista. Ella inclina la cabeza y dice algo. Ya no la entiende; se ha quitado ese gorro blanco con el que podía hablar como la Reina de Espadas.

La necesidad de saltar sobre la plancha sigue presente. Cede al impulso y se echa sobre ella, lo que abolla el metal bajo sus patas. Algunos terran retroceden, pero la falsa reina se queda mirando, impasible.

Cuernopartido analiza la habitación. Este enjambre está disperso y con las manos vacías. No tienen garras. Solo espera que la luz paralizante no funcione en la sala de los cortes.

Se ve asaltado por la necesidad de tumbarse. La ignora.

La falsa reina dice algo con unos sonidos agudos. Sacude la cabeza y la mira.

Ella retrocede un paso.

De improviso, salta de la plancha, aguantando el dolor que supone desobedecer sus órdenes. Se abalanza contra la presa más cercana, y sus garras se hunden fácilmente en la reluciente tela. La sangre sale a borbotones.

Las criaturas comienzan a gritar.

Se lanza hacia delante, moviéndose por instinto, salvajemente y sin control. Ataca cualquier cosa que se mueve, rugiendo y bramando, guiándose por los chorros de sangre caliente. Esto no es como luchar con el enjambre: está solo y es inestable.

Resbala con la sangre y patina por el suelo hasta chocar contra una gran estructura de metal a la que ataca y destripa para sacar las brillantes piezas de su interior.

Al instante, la habitación se queda a oscuras, pero vuelve a iluminarse con una tenue luz roja seguida del sonido de una sirena. Lo que queda del enjambre golpea sus patas contra las paredes, y Cuernopartido se abalanza sobre ellos con las garras delanteras. Lanza tajo tras tajo hasta que no quedan más que extremidades amputadas y manchas de sangre en las paredes.

Una voz resuena a través de la habitación, débil y distorsionada.

—Veamos si esto funciona —dice la falsa reina.

Cuernopartido se tambalea sobre la sangre. Gira sobre sí mismo. No puede ser. Está solo.

—Los escáneres no funcionan... No, no, no. ¡Maldita sea!

Cuernopartido ruge y embiste contra una pared, lo que provoca que la habitación se estremezca.

Aparece un cuadrado oscuro en la pared. La falsa reina lo observa con la cara empapada en sangre. Tiene el gorro blanco sobre la cabeza, torcido.

—Nos has engañado —dice—, ¡nos has hecho creer que los implantes funcionaban! —Niega con la cabeza con un pánico vívido en los ojos—. No es posible...

Cuernopartido se abalanza hacia ella en un frenesí rabioso. Sin embargo, al hacerlo, se estrella contra algo duro y sólido que lo arroja al suelo.

—Eso significa que eres inteligente —dice—. Más de lo que deberías. —Estira la boca y muestra sus dientes—. Podemos comunicarnos. Podemos llegar a un... acuerdo.

La ataca de nuevo con toda su fuerza. Esta vez sabe que los separa una barrera, así que cae sobre sus patas. Vuelve a atacar. Una vez más. La falsa reina le dice cosas, pero los ruiditos se funden con su furia.

La barrera se resquebraja.

Cuernopartido y la falsa reina se quedan mirando la fina línea que la divide en dos. Ella la mira boquiabierta, y luego a él.

Acto seguido, desaparece.

Cuernopartido ruge y arremete de nuevo. La barrera se rompe en mil pedazos que lo rozan mientras sale disparado hacia otra habitación, más pequeña y desconocida. Apesta a miedo.

Hay una abertura. La atraviesa y aparece en un pasillo estrecho y oscuro. Percibe movimiento más adelante.

Corre.

El hedor de la falsa reina lo asalta mientras avanza a toda prisa. Su odio crece como una ola de calor. Entonces...

La falsa reina está justo delante. Vuelve la vista con los ojos desorbitados por el pánico.

El frenesí de batalla lo inunda, y avanza con un impulso renovado. La falsa reina se lanza contra la pared y golpea el metal con su pata. Aparece una abertura.

Cuernopartido salta...

Aterrizo en su espalda y la tira al suave suelo. Ataca, muerde, araña y destroza. Vuelan hilos rojos y brillantes. Debe destruir su enjambre. Aún quedan más, porque en la sala de los cortes solo había unos pocos. Si es capaz de matar a la falsa reina, entonces puede destruir a estas criaturas para siempre.

Al final, ya no queda nada que destruir. Cuernopartido se aleja a trompicones de los restos de la falsa reina, saciado y satisfecho. Intenta ponerse en contacto con la Reina de Espadas...

No hay respuesta. Se encuentra con el mismo vacío hueco. Ni la victoria puede hacerlo regresar con el enjambre.

Retrocede y observa los alrededores por primera vez: está a la intemperie, en una gran llanura rocosa donde la tierra es oscura e irregular. Las estrellas giran en remolinos y ráfagas que le recuerdan a la Reina de Espadas, al brillo de sus ojos.

Sabe que está ahí fuera, viajando con el enjambre en la barriga de su leviatán.

Se sienta en el frío suelo y contempla las estrellas. Al principio todo es calma, pero, de repente, se le contrae el pecho y nota un extraño ardor en la parte posterior de la boca. Aflora la confusión en su interior y, cuando intenta moverse y alejarse, tiene la vista manchada de puntos negros. La presión aumenta. Clava sus garras en las rocas.

Los puntos negros se hacen cada vez más grandes hasta que ya no queda nada.

#

Kerrigan se encuentra en el centro neurálgico. Angdra arde bajo ella: el verdor de la superficie se entremezcla con humo negro y espirales rojas de fuego.

Lo ha abandonado. A Cuernopartido. Lo ha enviado a morir en su lugar.

No se siente tan culpable como cree que debería. Solo nota un extraño entumecimiento en su pecho. Un vacío. Algo que estaba allí ya no está. Quizá fuese algo especial. Quizá no.

En la superficie de Angdra, cientos de miles de zergling se mueven al unísono mientras arrasan la civilización terran hasta los cimientos. Miles de ellos morirán, y ella abandonará este lugar con la información a por la que vino. Porque son un enjambre. No son criaturas por entero.

No hay motivo para estar de luto por una única parte de un todo. No tiene sentido cuando un millar más pueden alzarse y llenar ese vacío.

Y, aun así, mantiene la mirada fija en los incendios de Angdra, con el nombre de Cuernopartido en la mente.

* * *

Guion: Cassandra Clarke

Edición: Chloe Fraboni

Producción: Brianne Messina

Asesoría de historia: Madi Buckingham y Sean Copeland

Asesoría creativa: Jeff Chamberlain, Kevin Dong, George Krstic, Ryan Quinn y Ryan Schutter

Traducción: Álex Nielsen, Pablo Barroso

Agradecimientos especiales: Thomas Floeter, Martin Frost, Felice Huang, Chungwoon Jung,

Jaclyn Lo, Alexey Pyatikhatka, YuSian Tan