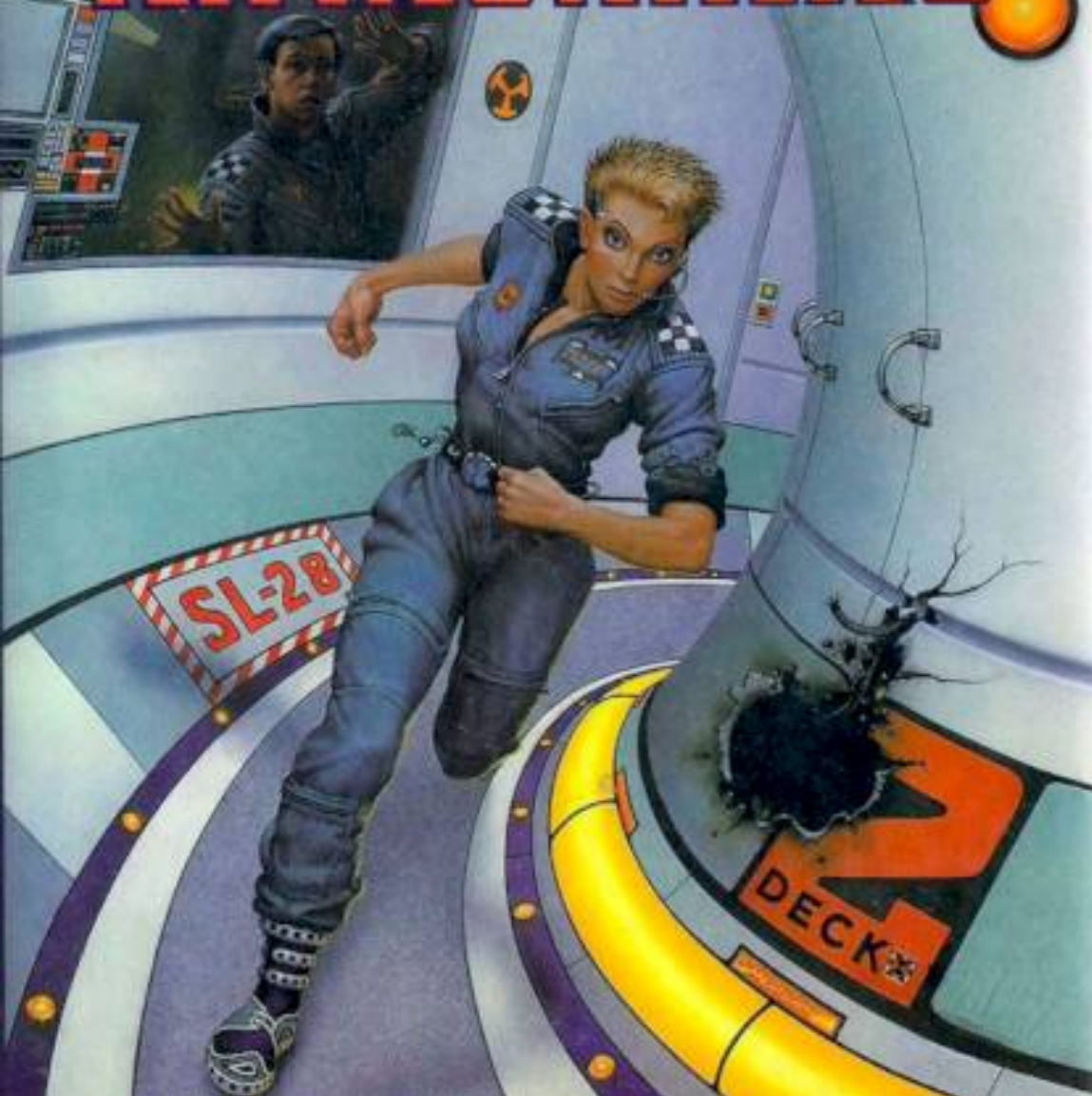


C.J. CHERRYH

RIMRUNNERS



RIMRUNNERS sigue el mismo trasfondo de CYTEEN y otras novelas anteriores, como LA ESTACIÓN DOWNBELOW. La Unión y la Alianza luchan por el control de los mundos habitados y de las rutas de comercio, mediante grandes cruceros de guerra.

Bet Yeager, que fue tripulante del África, un crucero la Unión, ha acabado en una vieja estación desahuciada durante su huida de nave en nave.

En la estación Thule las condiciones de vida son ruines para quienes esperan la llegada de algún carguero que les dé trabajo y les saque de allí. Yeager se ve forzada a acabar con la vida de dos enfermizos habitantes de la estación y, apurada por las sospechas de los investigadores criminales, logra conseguir un puesto en una nave fantasma (no alineada oficialmente) que llegó antes que el carguero para llevarse las exiguas reservas de combustible de la estación.

La nave fantasma, la Loki, está asociada a la Alianza; Yeager se ve obligada a mantener deliberadamente oscuro su pasado militar y procurar actuar como un civil. Dentro de la nave fantasma la vida no es fácil: es una nave echa a trozos, con tripulantes a menudo pendencieros y difíciles y con conflictos entre distintas secciones. Yeager intentará trabar amistad con NB, acosado por los oficiales y sus camorroneros entre la tripulación y al que el oficial Fitch dejó encerrado en un calabozo durante un salto, sumiéndole en la locura. Los conflictos intestinos de la Loki complican y amenazan la vida de Yeager, que se esfuerza por conseguir el favor de algunos de los tripulantes.

RIMRUNNERS es una novela terriblemente amena y agradable de leer. Los personajes no tienen rasgos extraordinarios ni Cherryh busca sorprender con la psicología, pero están perfectamente caracterizados y, de todas las sensaciones que transmiten, por encima de cualquier otra está la de

que podrían ser los padres de los de muchas películas taquilleras del tipo de ALIEN o DEPREDADOR. Llama muchísimo la atención el realismo visual de los escenarios que propone, como el muelle de una estación decadente como Thule o el interior de la Loki.

Pero por encima de todo ello, está el aspecto de la relación adulta (muy adulta) entre los tripulantes de la nave fantasma y la evolución de sus relaciones, amistosas y no tan amistosas. También destaca el juego de las estrategias jerárquicas: Yeager resiste una paliza de Fitch que busca sacarle una respuesta inadecuada; en la enfermería, abundan las víctimas de la puerta de un armario del almacén.

Presentación

Creo que ya no es necesario presentar en España a C. J. Cherryh, una de las autoras fundamentales en la ciencia ficción de los años ochenta.

Tras merecer el premio John W. Campbell al autor más prometedor en 1977, en los últimos años ha obtenido ya tres premios Hugo con el relato *Casandra* (Hugo 1979) y con las novelas *La estación downbelow* (Hugo 1982) y *Cyteen* (Hugo 1989), además quedó finalista cualificadísima en el Hugo de 1983 con el orgullo de chanur (que posiblemente no lo obtuvo debido al retorno de Asimov a su famosa serie de la Fundación,).

No cabe duda de que Cherryh, junto con Orson Scott Card y David Brin (ambos galardonados también con dos premios Hugo a la mejor novela en la pasada década), ya forma parte del pequeño grupo de triunfadores con el que atribuir nombres propios al gusto popular de los lectores de ciencia ficción durante los años ochenta.

Los títulos citados tienen en común un mismo ámbito de referencia: los confines y fronteras de una cultura de alcance galáctico, la zona marginal y fronteriza con lo desconocido, proclive a todo tipo de aventuras y situaciones peligrosas. En distintos lugares y tiempos de ese universo del futuro transcurren las narraciones de *la estación downbelow*, *Merchanter's Luck*, *Forty Thousand in Gehenna*, *Cyteen* y también de otras novelas menores de Cherryh. A ese mismo universo narrativo retorna *Rimrunners* con una visión un tanto pesimista, y a la vez muy humana, de la vida de quienes trabajan en las naves que surcan esa porción de galaxia

erosionada por las guerras y los enfrenamientos políticos y comerciales.

En ese universo sometido ahora a la lucha entre la Alianza y las naves de Mazina, la protagonista de rimrunners parece haber tocado fondo: sin trabajo, sin hogar, abandonada en Thule, una estación espacial destinada a desaparecer, se verá obligada a llevar una vida marginada de la que el crimen no queda excluido. Finalmente, la llegada de la Loki, una presunta nave mercante con dudosas conexiones con la Alianza y tal vez en misión de espionaje, le permitirá recuperar su trabajo como «maquinista» en una nave espacial, pese a su nebuloso pasado, su falta de documentos y la persecución legal de que es objeto en la estación Thule. Pero la huida de la estación espacial representa para ella la llegada a otro mundo más peligroso: la vida entre la tripulación de la Loki, la inserción en las rencillas internas y, tal vez, la necesidad de luchar contra sus propias naves, contra aquellos con los que ha deseado volver durante tantos años.

Toda una temática más que apropiada para el tratamiento de esa ciencia ficción de aventuras en la que Cherryh es ya una reputada especialista. Pero, en este caso, quedarse con la visión superficial de este esquema sería un error.

La space opera y la ciencia ficción de aventuras se consideran, a modo de cliché, como un subgénero de la ciencia ficción orientado con preferencia a un lector adolescente. Suele ser así en muchos casos, sobre todo en la vieja space opera, pero no en esta novela de Cherryh. De hecho, como ha indicado Paren Miller en Locus, rimrunners es en realidad una novela acerca de la madurez y está dedicada al lector adulto.

La heroína, Bet Yeager, tiene ya 37 años y ha evolucionado mucho desde la adolescente que abandonó un planeta minero para unirse a las naves de Mazina. Cuando la encontramos en la novela es una veterana, refugiada a su pe-

sar en una estación espacial condenada, donde espera una nave, cualquier nave, para volver a su antigua vida entre las estrellas. El mundo en que se mueve Yeager no es lineal ni simple como el que era habitual en la vieja space opera. Es el mundo problemático de los marginados, tanto en Thule como en el seno de la tripulación de la Loki. Sus reacciones son las de un adulto, las de una veterana que sabe asumir su condición y adaptarse a las situaciones en las que se ve envuelta, sin temor a recurrir a soluciones extremas. Yeager usará tanto la fuerza como la habilidad diplomática, la empatía y su experiencia entre grupos de seres endurecidos por los avatares de una vida difícil entre la tripulación de una nave espacial, en una zona sometida a los peligros y las tensiones de la guerra. Este aspecto de la novela ha recibido una favorable acogida. Por ejemplo, un autor como John Dalmás ha escrito: ¡rimrunners me gustó mucho! Bet Yeager es un personaje maravillosamente construido, real en sus cualidades y en sus debilidades... No menos real es la Loki una nave de guerra disfrazada de mercante. Uno casi juraría que Cherryh ha navegado en una nave como ésta.

Esa sensación de realismo es la que destacan la mayoría de comentaristas y críticos, así como otros escritores de ciencia ficción. Prueba de ello son las palabras de Jack McDevitt (autor de el texto de hércules, que obtuvo el premio Philip K. Dick en 1986): rimrunners parece estar todo lo cerca que puede concebir de la realidad de navegar en una nave espacial. A pesar de la deslumbrante colección de hardware futurista, se trata de una novela sobre la amistad y el compromiso en un universo violento y sombrío..., trazada con pasión y brillante perspicacia psicológica.

En resumen, tras su lectura, es fácil concluir que rimrunners es una novela que se encuadra sin obstáculos en la ciencia ficción de aventuras y que resulta entretenida por el ritmo de la acción, las tensiones y las intrigas, pero no debe olvidarse su especial interés por los personajes, las situaciones en que se encuentran y la forma en que reaccionan an-

te ellas. Una buena muestra de la mejor space opera moderna. Una vertiente de la ciencia ficción en la que Cherryh es una consumada especialista.

Para finalizar, un comentario acerca de la conservación del título en inglés. En realidad «Rimrunners» es un neologismo que designa a quienes se mueven (runners) en esa zona fronteriza (rim) de la civilización en donde transcurre la novela. Puede aplicarse tanto a las naves que surcan esa zona del espacio, como a los mismos personajes que navegan en ellas, unos nuevos marginados del mundo del futuro que nos describe Cherryh. Pero el título en inglés sugiere también acción y cierta sensación de peligro y aventura. Todo ello resulta, casi imposible de transmitir con la misma intensidad en una versión en castellano. La traductora sugería títulos como «Las naves de la frontera» o «En las fronteras del universo», pero no me han parecido adecuados.

Por una parte, me gusta pensar en la ambigüedad del original: «Rimrunners» puede referirse tanto a las naves como a la marginación de sus tripulantes. Por otra, las propuestas anteriores no logran comunicar esa sensación de aventura y peligro. Y, en realidad, a mí no se me ha ocurrido ninguna mejor.

Además del precedente del Blade Runner de Ridley Scott (que tampoco se tradujo al castellano), hay otra razón de peso que me ha llevado a mantener el título original. Se trata del hecho de que Cherryh ha optado, en los últimos años, por titular sus novelas con una única palabra. Así sucede en cyteen (1988), rimrunners (1989), rusalka (1989) y chernevog (1990). Ello me ha servido de excusa suficiente para conservar ese sugerente encabezamiento en inglés. Siempre he creído que los editores deberían respetar al máximo la voluntad de los autores y, en definitiva, eso es lo que he hecho al dejar rimrunners como título de esta novela.

Que ustedes la disfruten.
MIQUEL BARCELÓ

La posguerra

*De: Las Guerras de las Compañías,
De Judith Nye.
2534: Servicio de Prensa de la Universidad
De Cyteen, Novgorod, U. T.
Departamento de Información, referencia
9795 89 8759*

En el 2353, cuando la Flota de la Compañía Tierra huyó de Pell bajo el mando de Conrad Mazian, el temor de Unión y Alianza era que Mazian se retirara hacia Tierra y utilizara los vastos recursos humanos y materiales de ese planeta. Así que la prioridad estratégica consistía en negarle ese refugio a la Flota.

Enseguida quedó claro que las megacorporaciones de la Estación Sol, que habían construido la Flota, no secundaban a Mazian en su intento de llevar la guerra al sistema Solar; y la llegada de las naves de guerra de Unión antes de que Mazian pudiera efectuar las mínimas reparaciones obligó a éste a realizar una segunda retirada.

Las naves de Alianza, que penetraron en el sistema Solar tras la flota de Unión, iniciaron negociaciones inmediatas para convencerá Tierra de que entrara en Alianza. Las naves de Unión, que volvían de la batalla, ofrecieron pactar en términos similares. Los gobiernos de Tierra vieron en esta rivalidad una situación que no exigía capitulación a ninguna de ambas partes; y en realidad, a pesar de que había

sido la política fragmentaria y fragmentadora de Tierra la que había provocado las Guerras de las Compañías, fue la larga experiencia terrícola en diplomacia la que permitió establecer una paz razonable y aseguró la supervivencia de Alianza.

En realidad, puede afirmarse que sin la independencia de Tierra, Alianza no hubiera podido mantenerse como entidad política, y sin Alianza, Tierra no habría podido sostener su independencia. Alianza, que en aquellos tiempos sólo abarcaba un sistema estelar, Pell, reclamó inmediatamente las Estrellas Hinder, que habiendo sido abandonadas, constituían un puente de puntos de masa muy cercanos unos de otros que unían Pella Tierra y prometían crecimiento económico para la recién nacida Alianza.

Unión, que había salido de la guerra con su industria intacta, reclamó las estaciones estelares más cercanas, devastadas por el conflicto bélico, Mariner y Pan-Paris, simplemente porque era el único gobierno capaz de afrontar el impresionante costo de reconstrucción que suponía.

Además, ofreció repatriación, transporte gratis y acciones de la estación a ciertos refugiados de las estaciones que habían sido evacuados en dirección a Pell, específicamente a aquellos que poseían habilidad técnica y que no habían logrado ganancias con métodos criminales como era frecuente en la zona de cuarentena de Pell (zona Q). Este programa de repatriación, propuesto por el presidente de Unión, Bogdanovitch, y por el canciller de Defensa, Azov, llevó a todo un grupo de refugiados hábiles y educados a Unión y, en acuerdo tácito con algunos teóricos, dejó en manos de Alianza el problema de qué hacer con aquellos que Unión consideraba indeseables.

La Estación Pell tampoco tenía capacidad para absorber un número tan elevado de personas sin entrenamiento, esperanzas ni moral.

La solución de Alianza fue ofrecer acciones y transporte en condiciones similares para poblar las siete pequeñas es-

taciones que había reclamado en las Estrellas Hinder.

Mientras tanto, los aliados confiaban en que la Flota de la Compañía se hubiera quedado sin combustible, sin destino y sin posibilidades de regresar desde el espacio profundo, pero, evidentemente, Mazian había huido de Sol hacia alguna base secreta, si bien todavía es un misterio el punto de masa que pudo haberla acogido. Los partidarios de Mazian regresaron a Sol por sorpresa, pero gracias a las fuerzas aliadas que habían quedado de guardia permanente en el sistema, tuvieron que huir nuevamente hacia el espacio profundo.

Después de esta escaramuza, la estrategia adoptada por Unión fue privar de suministros a Mazian, obligándolo a refugiarse en el espacio profundo del otro lado de Sol. Unión consideraba que la reapertura de las Estrellas Hinder y la reanudación del comercio con Tierra constituían una fuente potencial de suministros para Mazian, ya que durante todo el período terminal de la Guerra había aprovisionado su flota mediante ataques a las naves mercantes; pero la recién nacida Alianza, que sólo contaba con las Estrellas Hinder y su proximidad a Tierra como punto de apoyo para su propio comercio, decidió arriesgarse a provocar una protesta de Unión.

El grupo que partió a reabrir esas estaciones abandonadas era extraño y heterogéneo: aventureros, supervivientes de la zona de cuarentena, siempre sacudida por rebeliones y guerras intestinas y unos pocos que abrigaban el sueño de un nuevo Gran Círculo de comercio...

Alianza ofreció incentivos a las pequeñas naves cargueras marginales para que tomaran esas rutas peligrosas, proporcionando así una posibilidad de supervivencia a las naves que hacían renacer lentamente el comercio de la posguerra. Sin embargo, Alianza no contaba con el descubrimiento de un punto de masa cercano a la Estrella de Bryant que hacía posible rodear cuatro de las estaciones que se acababan de reabrir, pero sobre todo, no contaba con la

competencia de los supercargueros contruidos por Unión, como el Otra vez Dublín, que pronto tomaron las rutas de largas distancias de Unión; eran naves que podían obviar el paso por las Estrellas Hinder, a través del pequeño Punto Gaia que antes había resultado inalcanzable para un carguero... xxxx

En el 2353, cuando la Flota de la Compañía Tierra huyó de Pell bajo el mando de Conrad Mazian, el temor de Unión y Alianza era que Mazian se retirara hacia Tierra y utilizara los vastos recursos humanos y materiales de ese planeta. Así que la prioridad estratégica consistía en negarle ese refugio a la Flota.

Enseguida quedó claro que las megacorporaciones de la Estación Sol, que habían construido la Flota, no secundaban a Mazian en su intento de llevar la guerra al sistema Solar; y la llegada de las naves de guerra de Unión antes de que Mazian pudiera efectuar las mínimas reparaciones obligó a éste a realizar una segunda retirada.

Las naves de Alianza, que penetraron en el sistema Solar tras la flota de Unión, iniciaron negociaciones inmediatas para convencerá Tierra de que entrara en Alianza. Las naves de Unión, que volvían de la batalla, ofrecieron pactar en términos similares. Los gobiernos de Tierra vieron en esta rivalidad una situación que no exigía capitulación a ninguna de ambas partes; y en realidad, a pesar de que había sido la política fragmentaria y fragmentadora de Tierra la que había provocado las Guerras de las Compañías, fue la larga experiencia terrícola en diplomacia la que permitió establecer una paz razonable y aseguró la supervivencia de Alianza.

En realidad, puede afirmarse que sin la independencia de Tierra, Alianza no hubiera podido mantenerse como entidad política, y sin Alianza, Tierra no habría podido sostener su independencia. Alianza, que en aquellos tiempos sólo abarcaba un sistema estelar, Pell, reclamó inmediatamente las Estrellas Hinder, que habiendo sido abandonadas,

constituían un puente de puntos de masa muy cercanos unos de otros que unían Pella Tierra y prometían crecimiento económico para la recién nacida Alianza.

Unión, que había salido de la guerra con su industria intacta, reclamó las estaciones estelares más cercanas, devastadas por el conflicto bélico, *Mariner* y *Pan-Paris*, simplemente porque era el único gobierno capaz de afrontar el impresionante costo de reconstrucción que suponía.

Además, ofreció repatriación, transporte gratis y acciones de la estación a ciertos refugiados de las estaciones que habían sido evacuados en dirección a Pell, específicamente a aquellos que poseían habilidad técnica y que no habían logrado ganancias con métodos criminales como era frecuente en la zona de cuarentena de Pell (zona Q). Este programa de repatriación, propuesto por el presidente de Unión, *Bogdanovitch*, y por el canciller de Defensa, *Azov*, llevó a todo un grupo de refugiados hábiles y educados a Unión y, en acuerdo tácito con algunos teóricos, dejó en manos de Alianza el problema de qué hacer con aquellos que Unión consideraba indeseables.

La Estación Pell tampoco tenía capacidad para absorber un número tan elevado de personas sin entrenamiento, esperanzas ni moral.

La solución de Alianza fue ofrecer acciones y transporte en condiciones similares para poblar las siete pequeñas estaciones que había reclamado en las Estrellas Hinder.

Mientras tanto, los aliados confiaban en que la Flota de la Compañía se hubiera quedado sin combustible, sin destino y sin posibilidades de regresar desde el espacio profundo, pero, evidentemente, *Mazian* había huido de Sol hacia alguna base secreta, si bien todavía es un misterio el punto de masa que pudo haberla acogido. Los partidarios de *Mazian* regresaron a Sol por sorpresa, pero gracias a las fuerzas aliadas que habían quedado de guardia permanente en el sistema, tuvieron que huir nuevamente hacia el espacio profundo.

Después de esta escaramuza, la estrategia adoptada por Unión fue privar de suministros a Mazian, obligándolo a refugiarse en el espacio profundo del otro lado de Sol. Unión consideraba que la reapertura de las Estrellas Hinder y la reanudación del comercio con Tierra constituían una fuente potencial de suministros para Mazian, ya que durante todo el período terminal de la Guerra había aprovisionado su flota mediante ataques a las naves mercantes; pero la recién nacida Alianza, que sólo contaba con las Estrellas Hinder y su proximidad a Tierra como punto de apoyo para su propio comercio, decidió arriesgarse a provocar una protesta de Unión.

El grupo que partió a reabrir esas estaciones abandonadas era extraño y heterogéneo: aventureros, supervivientes de la zona de cuarentena, siempre sacudida por rebeliones y guerras intestinas y unos pocos que abrigaban el sueño de un nuevo Gran Círculo de comercio...

Alianza ofreció incentivos a las pequeñas naves cargueras marginales para que tomaran esas rutas peligrosas, proporcionando así una posibilidad de supervivencia a las naves que hacían renacer lentamente el comercio de la posguerra. Sin embargo, Alianza no contaba con el descubrimiento de un punto de masa cercano a la Estrella de Bryant que hacía posible rodear cuatro de las estaciones que se acababan de reabrir, pero sobre todo, no contaba con la competencia de los supercargueros construidos por Unión, como el Otra vez Dublín, que pronto tomaron las rutas de largas distancias de Unión; eran naves que podían obviar el paso por las Estrellas Hinder, a través del pequeño Punto Gaia que antes había resultado inalcanzable para un carguero...

1

Iba al Registro todos los días y empezó a observarla: era una mujer alta, delgada, poco notable entre tantos otros que buscaban trabajo, hombres y mujeres que habían aterrizado en Thule, hombres y mujeres que habían llegado al final de toda esperanza y esperaban un nuevo comienzo en alguna parte, en alguna otra estación o a bordo de una nave que llegara a puerto y comerciara en los días de la segunda decadencia de Thule.

Llevaba un traje de salto casi transparente, un traje que alguna vez había sido azul y había perdido su brillo original, pero que todavía estaba limpio. Tenía el cabello rubio, cortado en los costados y por detrás, una mata harapienta de mechones lacios que crujían con la estática. Entraba todos los días en el Registro y firmaba la solicitud: *Elizabeth Yeager, navegante, maquinista, temporal*; y se sentaba con las manos cruzadas en una mesa del fondo. Generalmente se quedaba sola y evitaba la charla mirando con firmeza y severidad a los que se le acercaban, y todos la dejaban en paz. A las 17 00 del día principal se cerraba el Registro, y ella desaparecía hasta la próxima firma, a las 08 00 del siguiente día principal.

Día tras día. Acudía a algunas entrevistas y a veces conseguía un trabajo temporal desapareciendo uno o dos días, pero siempre volvía, segura como el curso de Thule alrededor de su estrella sombría y sin comercio. Se sentaba en el mismo sitio y esperaba, sin expresión en la cara. El resto de clientes iban y venían, partían hacia otros destinos, hacia empleos en naves que tocaban puerto o a pagar con su tra-