

INTRODUCCIÓN

—Ahora sois agentes del museo.

Martín no era un buen tío. Era serio, correcto y te podía dar la hora si le preguntabas. Pero nadie en su sano juicio lo describiría como amable. Quizá por eso no se inmutó al decir aquello con las implicaciones que traía. Les había ascendido.

—¿Perdona?

Los trabajadores del museo miraron a su compañera, Laura. Ella les dedicó una sonrisa —un poco incomoda, para qué mentir—, y cogió un mando que apagó las luces de la habitación. Un segundo después, las luces volvieron a encenderse y la supervisora estaba dando golpes al mando y murmurando obscenidades. Su compañero, Martín, le quitó el dispositivo con los ojos en blanco y apagó las luces. Esta vez lo único que se iluminó era un holograma de una mujer en traje que parecía tener algo que decir.

—Hola, agentes. Sé que esto es extraño para vosotros —habló la figura mientras las personas susurraban—, pero antes de que digáis nada, quiero que sepáis que vuestro trabajo será recompensado como se merece. Monetariamente.

Los susurros cesaron y Martín soltó una carcajada por lo bajo. Laura le dio un codazo antes de que el holograma siguiera.

—A pesar de nuestros mejores esfuerzos, una organización llamada «Ladrones del olvido» está aprovechando la energía de algunas reliquias y obras de arte para viajar al pasado y llevárselas. A diferencia de nosotros, ellos se las quedan y venden en el mercado negro, haciendo que la gente olvide su existencia. Nuestra cultura pasada está en peligro y vosotros sois la solución.

»No tenemos suficientes personas cualificadas, así que los supervisores Martín y Laura os darán un curso rápido sobre qué tenéis que hacer para ayudar al museo. Les deseo la mejor de las suertes.

La imagen de la mujer desapareció, pero las luces siguieron apagadas por un minuto. Tiempo en el que solo se podían escuchar los quejidos de Laura intentando encenderlas sin éxito y los pasos de Martín caminando hasta darle al interruptor.

—Bueno, bienvenidos entonces a vuestro curso exprés sobre los agentes del museo. Guardad las preguntas para el final.

—Vuestro trabajo será elegir una obra de arte o reliquia de la antigua civilización humana y viajar en el tiempo a la época donde se creó para recuperarla. —La explicación de Martín era corta y concisa—. Solo podréis viajar a la época en la que el o los artistas consideraron arte a su obra.

—Sí, al final el poder de viajar al pasado lo tiene cada obra —interrumpió Laura.

El supervisor Martín sacó otro mando y dio a un botón. Un holograma con un esquema de un cuadro que nadie supo reconocer apareció y las luces se apagaron de nuevo. De la obra brotaba un aura extraña que llamaban en el croquis «sentimiento artístico».

—El sentimiento artístico es lo que nos da la energía de ir a por esa pieza de arte. Cuando la tengáis, deberéis pulsar un botón especial de una pulsera que se os asignará a cada uno. En caso de un objeto demasiado grande como para cogerlo, deberéis encontrar los planos de construcción.

—Y en caso de ser una canción, la partitura para recrearla.

Laura tenía una sonrisa de oreja a oreja mientras les daba a los nuevos agentes un papel con la obra a por la que tenían que ir cada uno y una pulsera que tenía sus nombres y un botón.

—¡Oh, por cierto! —soltó de repente la supervisora Laura—. No podréis comunicaros con nosotros en ningún momento. Recordad que las obras pueden ser de cualquier continente del antiguo mundo, y con ello queremos decir que...

—Cuidado con los peligros que ello conlleva —interrumpió Martín—. Puede que os encontréis en plena guerra, en una tribu o peor aún, en el museo británico. ¿Quién sabe dónde estará la obra que os ha tocado?

—A mí una vez me tocó ir al fondo del mar. Un collar antiquísimo estaba olvidado en un barco super famoso que se hundió. ¿Cómo se llamaba?

Las luces se encendieron en la sala. Laura y Martín se incorporaron y juntaron las manos a su espalda.

—Bueno, eso ha sido todo.

—Volved de una pieza, agentes.

—Y cuidado con los Ladrones del olvido.