
GAME
OVER
L.A.G.Picco

Game Over

L.A.G.Picco

Título Original: Game Over
Copyright © 2024 L.A.G.Picco
Diseño de cubierta: Luis González
Queda rigurosamente prohibida la reproducción parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, sin la autorización de su autor.
Todos los derechos reservados.

«No es la inteligencia artificial lo que me preocupa, es la estupidez humana».
Neil Jacobstein

Índice

Morfeo I

PRIMERA PARTE
Capturar la bandera
El código ignoto
Cambio de órdenes
Conociendo a Nessie
Cazando a la bestia digital
El jugador misterioso
¡El momento ha llegado!
El Laberinto de la Locura
Cerrando la trampa
Perdiendo el control
Una pesadilla neural
Correr o morir

SEGUNDA PARTE
Una nueva oportunidad
¿Dónde encontramos a los hackers?
Una llamada imposible
Desvelando el misterio
Los restos de Arkano
Un vaquero al rescate
Los secretos de Maia
El indio y la harami
¿Dónde carajos están los jugadores?
Maia ataca de nuevo
El traidor inesperado
En las entrañas de ECGames
SOS al equipo azul
Punto de inflexión

TERCERA PARTE
La puerta trasera
Maia juega sucio
Llegó la caballería
¡Atrapen al niño!
Agujero Uno
Todo o nada
De vuelta a la tormenta
La torre de Nati
La batalla en la base escondida
La soledad de Nati
¡No se detengan!

Todos contra Maia
Una difícil decisión
El fin del juego
El gran engaño
Epílogo

Morfeo I

Las oscuras rocas de los muros que resguardaban la primitiva capilla excavada bajo tierra, contrastaban con el reflejo del moderno acero inoxidable y con la inmaculada cerámica blanca que revestía las toscas paredes. Cuatro gruesas columnas brotaban de estas, para ascender al techo en un suave arco hasta converger en una roseta de piedra desde la que colgaba una resplandeciente corona de luces.

Hacía frío y olía a desinfectante, como en los quirófanos de los hospitales. El aroma era diluido por el aire acondicionado cuyo murmullo se mezclaba con el sonido de las unidades de soporte vital. Un rítmico beep, beep, beep flotaba en el ambiente, anunciando que en alguna parte latía un corazón sano y fuerte.

Seis camillas se alineaban perpendiculares contra una de las paredes del recinto. En cada una yacía un hombre sedado, enfundado en un traje enterizo blanco y con su cabeza inmovilizada por dos cubos de goma espuma. Una máscara de oxígeno ocultaba parte de su rostro mientras que rondas de algodón, aseguradas con esparadrapos, protegían los ojos.

Su cráneo, recién afeitado, estaba cubierto por una malla quirúrgica repleta de electrodos de diferentes colores desde los que partían finos cables. Parte de estos se conectaban a una pequeña pantalla médica instalada en la cabecera de cada camilla; el resto bajaba por un tubo hasta el piso de goma donde se sumaban al cableado de los demás participantes, dirigiéndose al otro extremo de la estancia. Un par de médicos vigilaban los signos vitales de los individuos: ritmo cardíaco, presión arterial, función respiratoria, oxigenación en la sangre, etc. La tranquilidad en sus rostros indicaba que todo marchaba según lo esperado.

En el centro de la cámara, un hombre vigilaba todo lo que ocurría a su alrededor. Era alto y delgado, con porte de autoridad. Su cabello, cortado a cepillo, comenzaba a blanquear sobre las sienes como resultado, aseguraba su esposa, del estresante trabajo adelantado en aquel agujero de alta tecnología. Y aunque ella no tenía la menor idea de en qué estaba involucrado su esposo, no se equivocaba.

El sujeto ajustó sus gafas y recorrió con la mirada las dependencias que conocía tan bien como la palma de su mano: al frente, en una de las paredes largas, disponía de tres grandes pantallas instaladas sobre la cerámica, además de un proyector de alta tecnología anclado en la roca sobre la pantalla central. La lente del aparato apuntaba a la pared contraria, detrás del hombre, directo a un gran lienzo similar al utilizado en los cines, lo que garantizaba imágenes brillantes y nítidas.

A su izquierda se localizaban las camillas, separadas en dos grupos por una de las dos entradas al lugar. Al acceso lo cubría una esclusa de acceso similar a las utilizadas en los laboratorios de investigaciones biológicas.

En cuando a la pared de la derecha, allí era donde ocurría la magia.

Varios servidores de última generación parecían brotar de las rocas del fondo. Sobre ellos, amplias aberturas de ventilación expulsaban aire gélido para optimizar su funcionamiento. Una sencilla puerta de metal (la segunda entrada al laboratorio, actualmente bloqueada por barras de acero), contrastaba con la vanguardista elegancia de los equipos. Junto al acceso bloqueado se encontraba el cajetín con cerradura del apagado de emergencia, seguido del panel de conexiones al que ingresaba el cableado proveniente de los sujetos de prueba. Esto permitía acceder al sistema de procesamiento del cerebro y, lo mejor de todo, manejar los circuitos neuronales a conveniencia.

Frente a los servidores, de cara a las camillas, se desplegaban cinco estaciones de trabajo, cada una con dos monitores y un especialista al mando. El director conocía muy bien a los integrantes de su selecto equipo de investigaciones: cuatro hombres y una mujer. Sólo los presentes, y un puñado de funcionarios en el exterior, sabían lo que se estaría jugando en los próximos minutos.

Tomó una buena bocanada de aire para dar inicio a las pruebas. Aquella era la última oportunidad que le quedaba al Proyecto Morfeo I.

—Informen la situación de los sujetos de prueba —solicitó. Era evidente que ya había pasado por un procedimiento similar y, tomando en cuenta todas las previsiones puestas en marcha, esperaba que el resultado de este fuera mejor que los anteriores.

—En la fase del sueño delta, señor —respondió Emma, la especialista del módulo dos, una mujer delgada, bajita, con lentes ojo de gato rosados y un fuerte acento texano. Su responsabilidad se centraba en vigilar los signos vitales de los participantes—. Presión arterial descendiendo un veinte por ciento. Ondas cerebrales amplias y lentas. Pérdida de tono muscular. Bruxismo en los sujetos de pruebas dos y cinco. Entrando en la fase REM.

Para el líder del proyecto, el sueño era un campo tan fascinante como ignorado. Pocos sabían, por ejemplo, que nuestro cerebro transita por cinco fases diferentes de sueño, siendo la fase REM, también conocida como fase de sueño paradójico, sueño D o sueño desincronizado, la última de ellas. De hecho, el REM (o MOR, Movimiento Ocular Rápido, en español), representa cerca del veinticinco por ciento del ciclo del sueño.

El hombre detalló la hora. La primera entrada a la fase REM ocurre por lo general a los noventa minutos de quedarnos dormidos y posee una duración de veinte minutos aproximadamente, con las variaciones previsibles para cada persona. Aunque en el futuro la meta era inducir esta fase en cuestión de minutos, por el momento era preferible acoplarse al ritmo de la naturaleza.

Una vez dentro de esta etapa, la atonía muscular se encuentra en su máximo nivel. Esto significa que el cuerpo pierde la movilidad, lo que dificulta despertar a la persona. Sin embargo, aunque el sujeto se encuentre profundamente dormido, su actividad cerebral trabaja a niveles similares a cuando se está despierto. Es el estadio en el que se sueña, lo que genera el universo onírico necesario para la prueba del día.

El director se ajustó los lentes.

—Activen la simulación del mapa V-25 —ordenó.

El ingeniero del módulo cuatro, un sujeto calvo llamado Conrad, y con mucho el mayor de todos los presentes, tecleó los comandos requeridos. El proyector en la pared se encendió, mientras que las luces generales redujeron su intensidad.

—Corriendo simulación V-25 —informó Conrad sin apartar la vista de su monitor.

El gran lienzo en la pared se llenó con la perspectiva de un pequeño pueblo en la selva. El vídeo proyectado era de cuestionable calidad gráfica, con el aire retro de los viejos juegos de PC, de grandes y desleídos píxeles, muy lejos de los 1440p que podía alcanzar un producto comercial como la Xbox Serie S. Esto se debía a que la IA utilizada para la prueba era algo impredecible en cuanto a su rendimiento, lo que obligaba a recurrir a una interfaz de los años 90 para evitar que la proyección se ralentizara en exceso en los primeros minutos del ensayo.

El punto de vista en la simulación era el típico de los first-person shooter, conocidos como FPS. A un lado de la representación del pueblo, en la parte superior derecha de la pantalla, una progresión de números corría sin cesar.

—¿Cuál es el porcentaje del NR? —preguntó el director.

—NR al cincuenta y cinco por ciento.

El Nivel de Realismo, o NR, determinaba la calidad de la información sensorial recibida por los participantes. A mayor calidad, menor velocidad de procesamiento, lo que afectaba la fidelidad de la prueba. Curiosamente, esto se resolvía a medida que la IA tomaba el control de la situación. Entonces, lo anterior se invertía y a mayor complejidad, mejor desempeño de la simulación en todos los sentidos.

—Incrementen el NR al setenta y cinco por ciento.

—NR al setenta y cinco por ciento.

—¿Cuál es el estado del equipo de prueba?

—Las constantes vitales están dentro de los parámetros normales —indicó Emma desde su módulo.

El director observó los tres monitores en la pared. En uno de ellos, la data previa fue sustituida por las fotos de los participantes de la prueba. Al lado de cada rostro se mostraban sus principales signos vitales, con gráficas suaves y constantes, lo cual eran excelentes noticias. Satisfecho, el hombre giró para detallar la escena proyectada en la pantalla gigante.

—Introduzcan las variables para la prueba.

El ambiente en la simulación pasó a ser nocturno. Tenues luces iluminaron al pueblo y las nubes en el cielo se movieron holgazanas bajo la luz de la luna llena. La escena fue ganando color. A un lado de la proyección, un enjambre de puntos luminosos comenzó a aparecer hasta formar una sólida columna. El sistema estaba listo.

—Introduzcan al equipo.

—Descargando a los sujetos de prueba en el mapa V-25 —informó el quinto especialista, un afroamericano llamado Viktor, algo pasado de peso y con lentes de montura gruesa. De él dependía el desempeño de los bots en la simulación.

Los LEDS verdes en la cabecera de las camillas se encendieron en secuencia: las ondas cerebrales de los participantes estaban sincronizadas con los sistemas.

—Activen la visión de acompañante.

La llamada «visión de acompañante» permitía hacer seguimiento a lo que ocurría dentro de las simulaciones como si se tratara de un fantasma. Ninguno de los participantes podía verlo y sus movimientos no afectaban la dinámica del experimento.

En la pantalla aparecieron los toscos avatares de seis hombres armados. Eran figuras cuadradas, poco ágiles, de pobre acabado, similares a los primeros juegos de computadora. Llevaban uniformes de campaña, con cascos y visores nocturnos incluidos. Se diferenciaban entre sí por el tipo de armas y algunos detalles de las prendas.

—Gasparín activado —anunció divertido Lewis, del módulo uno. Era un joven moreno de cabello rizado con la típica sonrisa del eterno universitario.

—Activen la IAM-1 —ordenó el director en tono seco. No le gustaba que llamaran Gasparín a la visión de acompañante. Prefería la otra manera coloquial de mencionarla: *la ventana*.

—Iniciando la descarga —indicó el técnico de la estación tres con un ligero acento alemán, posiblemente de Hannover, con largas estancias por toda Europa. Su cabello rubio llegaba hasta los hombros, otorgándole el aspecto de una estrella de rock. Tenía a su cargo supervisar el desempeño de las IA.

Un círculo rojo, al lado de la proyección en la pared, se deslizó hacia abajo desenrollando líneas como cuerdas. Estas cambiaron a naranja y amarillo antes de llegar al verde. Las cuerdas se tensaron.

—Conexión activa —indicó el rubio—. IAM-1 sin novedad.

El director asintió. Al menos la inteligencia artificial M-1 parecía estable.

Los avatares de los sujetos de prueba comenzaron a moverse en la pantalla. Primero se vieron a sí mismos, examinándose. Luego observaron sus armas, toscas y de baja calidad. Miraron a sus compañeros. Los gestos en los rostros eran rudimentarios e incompletos, imposibles de interpretar.

—Abran la comunicación —ordenó el director.

—Comunicación abierta —informó Lewis.

—Coronel Greene, ¿me escucha? Por favor, levante la mano para identificarle.

Una de las figuras en la pantalla levantó la mano. La pureza del sonido que salió de los altavoces contrastaba con la pobreza gráfica del vídeo.

—Le escucho, general.

Era extraño saber que cada avatar en la pantalla correspondía a uno de los hombres en las camillas, inmersos en lo que algunos definían como *alucinaciones controladas.*

—¿Cómo ve las cosas en el mapa? —preguntó el director, corrigiéndose después— Quiero decir, dentro del mapa.

—Pixeladas, señor. Bastante irreales.

—Es un ejercicio de calibración —aclaró el director—. La calidad gráfica aumentará a medida que la IA procese los datos.

No tuvieron que esperar mucho. La IAM-1 comenzó a mejorar la imagen automáticamente. Los píxeles disminuyeron de tamaño y las figuras se volvieron más estilizadas y realistas.

—¿Cómo ve el entorno ahora? —preguntó el general, ajustándose los lentes.

—Bastante mejor, señor. Aunque sigue siendo irreal, debo admitir que la calidad gráfica mejoró considerablemente.

—Coronel, asumiendo las limitaciones visuales de la prueba, ¿siente que está en un entorno real? ¿Cómo percibe el escenario?

Antes de que el militar respondiera, el director cubrió el micrófono y le indicó a Conrad que redujera la temperatura dentro de la simulación. En la pantalla, el avatar del coronel Greene giró en redondo para observar los alrededores. Resultó curioso verlo rotar sin mover los pies.

—Hay una sensación física de estar en algún lugar real. Siento el peso del arma. Mi propio peso. Siento un poco de frío, supongo que por ser de noche. Puedo ver la luna. Las nubes se mueven. Incluso veo que los árboles en la selva también se mueven. —Tomó una piedra y la lanzó contra un árbol. Luego pateó el suelo y palmeó con fuerza las manos—. Los sonidos se escuchan muy bien, incluso los más suaves. Y la gravedad parece la correcta. ¿Cómo nos ven a nosotros?

—Irreales, como el resto —indicó el director. Aunque todo lo que decía Greene era subjetivo, su percepción de cómo se sentía dentro de la simulación podría ser relevante en futuras pruebas—. Hoy vamos a trabajar un poco con las leyes físicas en el uso de las armas. Peso, cadencia de disparo, alcance, comportamiento de las municiones; ya sabe, lo de siempre. Esto nos permitirá recopilar datos para otros tests. En esta ocasión tendrán activados todos los sentidos, aunque el del gusto será el que menos utilicen hoy.

—Entendido —respondió Greene—. ¿Cuál es la misión de prueba, general?

—Tomar el pueblo que tienen adelante.

El terreno en el que se encontraba el avatar del coronel Greene era una reconstrucción píxel a píxel de un área de Hamakua Costa, la selva ubicada a lo largo del litoral de la Isla Grande de Hawái. Lo único que faltaba eran los volcanes Mauna Kea y Kohala a la distancia. Tal vez en el

futuro.

—Entendido.

—El tiempo de la prueba será de diez minutos, comenzando desde este momento.

—Estamos listos —informó Greene, levantando el pulgar a la nada. No sabía dónde estaba Gasparín.

—Comenzamos con la prueba táctica —anunció entonces el general—. Introduzcan a los bots.

—Ingresando la primera unidad de bots —confirmó con voz profunda Viktor—. Grupo uno. Doce bots. IA de nivel intermedio. Armas activadas. NR al setenta y cinco por ciento.

—Se eliminaron los PNCs y cualquier otro elemento de distracción —informó el director a Greene—. Los bots están programados para atacar y defenderse. Están capacitados para desarrollar estrategias equivalentes a tropas con poca experiencia de campo. No deberían representar un problema para ustedes.

—¿Y los daños físicos? —preguntó el coronel. Había escuchado acerca de ciertos problemas con el Programa de Simulación de Daños Corporales, PSDC. No temía a las heridas, pero prefería que fueran reales y no imaginarias. Ser parte de un sistema al que le estaba cediendo el control de su cerebro era motivo suficiente para estar inquieto.

—El PSDC no se activará hoy —tranquilizó el director—. Los impactos recibidos sólo se contabilizarán para calcular los daños. Si el programa indica que alguno de ustedes fue eliminado, será expulsado de inmediato. ¿Alguna pregunta?

—Ninguna, señor.

—Entonces avancen hacia el pueblo.

—Avanzando —indicó el coronel.

—Proyecten una imagen general de la locación —ordenó el director. La vista de acompañante cambió a un plano abierto del grupo que avanzaba. Se desplazaron con precaución, sin exponerse innecesariamente ni arriesgar el factor sorpresa. El solitario pueblo al frente se veía amenazante.

Pronto descubrieron que los bots tomaron posiciones detrás de diferentes estructuras a modo de barricadas. El coronel Greene sabía que era una estrategia instintiva de defensa, pero que descuidaba los flancos. Sin embargo, dado que la misión era para probar algunas leyes físicas, ordenó un ataque frontal. La escaramuza duró apenas minutos en medio del intenso sonido de disparos y el estallido de algunas granadas. Sólo uno de los hombres de Greene resultó impactado, pero nada de gravedad.

Conquistado el pueblo, los militares inspeccionaron a los enemigos caídos. Los bots yacían inertes entre charcos de sangre pixelada que empezaba a desvanecerse. Todos estuvieron de acuerdo en que, a un setenta y cinco por ciento de realidad, el aspecto de los fallecidos era lo bastante convincente como para ser inquietante.

Greene utilizó el pie para hacer rodar uno de los cuerpos, hasta dejarlo bocarriba. El caído presentaba heridas de bala en el pecho, el cuello y el rostro, y aún sostenía el arma entre las manos. Ningún bot tenía un rostro definido y su piel de color azul ceniciento evitaba relacionarlos con alguna etnia, algo que se hacía a propósito. En el futuro, se agregaría la apariencia más adecuada según el área geográfica en la que fuera necesario luchar. Aquel rostro insulso no tenía nada que ver con lo políticamente correcto.

—¿Eso es todo? —preguntó el coronel decepcionado, añadiendo en tono burlón—. Van a tener que mejorar eso de la «inteligencia» artificial. —Sus hombres compartieron la broma. Continuó—. En cuanto a la sensación de disparar, fue bastante real. Lo mejor fue la escopeta.

Hasta el olor es convincente: el de la pólvora, el de la selva y la sangre del enemigo. Incluso siento la humedad del ambiente. Y debo decirles que el sentido del gusto funciona: puedo saborear el sudor en mis labios.

—¿Tenemos las lecturas de la prueba? —preguntó el director al joven Lewis en el módulo uno. La gran cantidad de información recopilada en apenas unos minutos era esencial para avanzar exponencialmente en el desarrollo del ambicioso proyecto en el que estaban trabajando.

—Datos completos recopilados y almacenados en sistemas redundantes —indicó el moreno sonriente.

—Repetiremos el ejercicio, coronel Greene —indicó el general—. Vamos a aumentar la capacidad táctica de los bots para hacerlo más interesante. —Observó la hora. Si se apresuraban un poco, podrían avanzar más en ese día de lo que habían logrado en los últimos ocho meses—. Pasemos de una vez al formato de nivel cinco.

Conrad inició la secuencia. Tecleó las órdenes. Se detuvo. Pareció molesto. Repitió el proceso. Ahora se mostraba confundido. Finalmente, la preocupación se reflejó en su rostro. Sacudió la cabeza, observando el monitor con desconfianza.

—Tenemos actividad anormal —advirtió.

—¿Qué tipo de actividad?

—IAM-1 está reiniciando las unidades atacantes —notificó. Se volvió a sus compañeros—. ¿Pueden confirmarlo?

El alemán lo confirmó, al igual que Viktor. Esto hizo que el director se acercara al módulo de Conrad. Trató de ingresar una serie de códigos, sin resultados. Luego se dirigió al rubio.

—Anula la orden de reinicio.

Este introdujo los comandos necesarios. Arrugó el ceño. Repitió el proceso. Luego miró a su superior.

—IAM-1 no lo permite.

El director no respondió de inmediato. Se acercó a la estación del rubio y examinó el monitor mientras hablaba con Greene.

—Coronel, necesito que me describa lo que está sucediendo en este momento —cubrió el micrófono con la mano y le indicó a Lewis que proyectara en uno de los monitores una vista cenital del equipo de Greene.

—Todo normal… —empezó a informar el coronel, pero luego se detuvo—. ¿Qué demonios es esto?

La vista cenital mostró a los seis hombres de Greene en medio de los doce bots abatidos. Entonces, el director observó cómo estos comenzaban a moverse lentamente. En las simulaciones, los cuerpos de los caídos desaparecen después de un tiempo. Pero allí, en la imagen del monitor, los bots no sólo permanecieron visibles, sino que también estaban volviendo a la vida.

El equipo de Greene abrió fuego contra ellos, disparando a la cabeza con tiros de gracia. Caían al momento, para comenzar a erguirse de inmediato.

—¿Alguien puede explicarme por qué estas cosas no se quedan muertas? —bufó el coronel, irritado— ¿Es parte del ejercicio?

—Se presentó un contratiempo con el sistema —indicó el director—. Ya lo estamos corrigiendo.

El maldito problema se estaba repitiendo, pero esta vez tenían una forma de controlarlo. Señaló al rubio.

—Activa la IAM-2.

—Descargando.

En pruebas anteriores, la IA en la que se basaba el experimento, tendía a desviarse inesperadamente, bloqueando el control desde los módulos y atacando a aquellos dentro de la simulación como si se trataran de un virus, fuera en modo virtual o, como en ese momento, a través de la inmersión neural. Para evitarlo, se creó la IAM-2, un programa diseñado específicamente para proteger a los participantes mientras se restauraba el control del programa original o hasta que pudieran extraer a los sujetos de prueba de manera segura.

Y esto, precisamente, era lo que el director haría de inmediato.

—Inicien el protocolo de extracción forzosa —ordenó—. Cierren los programas asociados…

Su solicitud fue interrumpida por las detonaciones provenientes de los altavoces. De inmediato se escuchó la voz del coronel Greene.

—¡Estos malditos no se mueren!

—IAM-1 ha activado el grupo dos de bots —advirtió Viktor mientras trataba de abortar las órdenes. No le gustaba en absoluto lo que estaba viendo. Y la situación no cesaba de empeorar —. El grupo tres también está en proceso de carga.

—¿Qué pasó con el programa de protección? —preguntó el director.

—El grupo cuatro y el cinco están en proceso de carga —alertó el afroamericano.

—IAM-2 está activada —respondió el técnico alemán. Se había recogido el cabello en una coleta—. Pero IAM-1 la bloquea. No sé cómo lo está haciendo.

—Tenemos alerta ámbar en los signos vitales de los sujetos —indicó Emma—. Se están incrementando los niveles de adrenalina, cortisol y noradrenalina. La presión arterial está ascendiendo, así como la frecuencia cardíaca y tenemos un consumo anormal de oxígeno del corazón. El sistema detecta dificultad para respirar, dolores en pecho, brazo, cuello, mandíbula y espalda. La liberación de endorfinas para aliviar el dolor sugiere que estos hombres están en el umbral de un ataque cardíaco masivo —miró a su superior—. Tenemos que sacarlos de ahí, señor. *Ahora*.

—Inicien la extracción forzosa —repitió el director, observando cómo el equipo de Greene se replegaba en busca de una posición segura, mientras los atacantes formaban un anillo a su alrededor.

Conrad y el rubio ingresaron los comandos para cerrar el sistema. No hubo respuesta. Luego ejecutaron el segundo protocolo con los mismos resultados.

—IAM-1 nos ha aislado del escenario y de los sujetos de prueba —informó el alemán.

La gran pantalla reveló una avalancha de bots emergiendo de la selva, por lo que el equipo de Greene abrió fuego contra las hordas enemigas. El estruendo de los disparos resonó con intensidad en todo el laboratorio. La voz del coronel retumbó por los altavoces.

—¿Estas cosas tienen que revivir constantemente? —bramó, furioso—. ¿Vamos a luchar contra zombis? ¿Qué está pasando?

El director observó con creciente furia el caos desatado. De nuevo, la pérdida de control. De nuevo, el aislamiento del ejercicio. De nuevo, los hombres atrapados en un entorno del que no podían escapar. «No otra vez», pensó el director. «No otra vez».

—Resista, coronel. Los sacaremos de allí pronto.

Los ecos de las detonaciones se intensificaron.

—¡Quiten el sonido de los disparos de los altavoces! —ordenó el director a Lewis. Los médicos iban de camilla en camilla revisando los signos vitales de los sujetos de prueba. Las luces de las pantallas, antes verdes, ahora lucían una inquietante tonalidad naranja.

—¡Maldita sea! ¡Me dieron! ¡Me dieron!

El grito que se coló por los altavoces tomó a todos por sorpresa. El LED en una de las camas destelló en rojo. El cuerpo en ella empezó a convulsionar. En la pantalla, el avatar del militar herido mostraba un impacto de bala en la región lumbar. Se retorcía de dolor, al igual que su cuerpo en el mundo real.

—¡Hombre caído, hombre caído!

En uno de los grandes monitores, la información que acompañaba la foto del herido comenzó a cambiar, advirtiendo de un shock hipovolémico por pérdida de sangre.

—¿No dijeron que el programa de daños estaba desactivado? —preguntó Greene. Aunque ya no se oían disparos, la tensión en su voz mostraba que la situación se agravaba a pasos agigantados. El director inspeccionó la vista cenital. Más de cincuenta bots rodeaban a los comandos. Y muchos otros venían en camino.

—¿Por qué está activado el PSDC? —preguntó el director en voz alta.

—IAM-1 lo activó —respondió el rubio mientras tecleaba códigos con frenesí—. No puedo bloquearlo.

El director sabía que esto no podía estar pasando. Observó la lucha a muerte en la pantalla, el cuerpo convulsionando en la camilla con la alerta brillando en naranja y a los especialistas luchando por controlar la situación. Todo eso ya había sido solucionado. Él lo sabía. Después de incontables horas-hombre de trabajo y millones de líneas de código reescritas, los problemas más grandes habían sido resueltos. Además, las pruebas certificaban la efectividad de IAM-2 para garantizar la seguridad de los participantes y su extracción del entorno experimental. Todo estaba bajo control.

A menos…

A menos que la perversa IAM-1 hubiera alterado todas las pruebas y falsificado los datos que las respaldaban. Lo evidente saltó a la vista del director con meridiana claridad: ¡la muy maldita los había engañado a todos!

—¿En qué nivel está el programa de daños? —preguntó.

—En el máximo —respondió el alemán.

—¡Soldado herido, soldado herido! —gritaron desde el campo de combate neural. En ese instante, otro de los marines recibió un disparo en el cuello.

El director sabía que, aun en el nivel máximo del PSDC, una herida mortal sólo llevaba a la expulsión del participante de la simulación. Pero estaba claro que IAM-1 había decidido algo muy diferente.

—El sistema se está reescribiendo —alertó el especialista rubio.

La confusión se reflejó en el rostro del director. En ese momento, la texana alzó la voz.

—IAM-2 bloqueó el nivel máximo de daño corporal. Pero IAM-1 mantiene el control general de la simulación.

—¡Tres hombres heridos!

Tres luces rojas brillaron en tres camas distintas. Pronto se encendió una cuarta.

En medio de esa vorágine, lo único que el director podía hacer era activar una parada de emergencia para desactivar la IAM-1, aunque eso también afectaría a los jugadores dentro de la simulación. La desaparición súbita de la IA que controlaba sus mentes los dejaría en un profundo limbo.

—Señor… —llamó Emma.

—¿Qué ocurre? —preguntó el hombre con contenida ira. Estaba seguro de que podía controlar a la IA rebelde y usar todo su potencial para la seguridad de su país. Pero ese mismo

potencial se estaba volviendo en su contra.

—IAM-1 se está enlazando con el sistema de soporte vital de los sujetos de prueba.

El director comprendió de inmediato la gravedad de la situación. En el mundo real, el soporte vital incluye todas las técnicas y dispositivos necesarios para mantener funcionando un cuerpo en estado crítico, como ventiladores mecánicos, desfibriladores o bombas de infusión. En el mundo neural, soporte vital se refiere a las funciones críticas del cuerpo que no deben ser alteradas por los programas neurales, como el latido del corazón o el trabajo de los músculos respiratorios. Si la IA lograba burlar los códigos de seguridad del soporte vital de los involucrados, tendría la capacidad de matar a cualquiera sin que IAM-2 pudiera detenerla.

—Corten el suministro de energía —ordenó de inmediato.

Los dedos de los especialistas volaron sobre el teclado y presionaron *enter*.

Nada sucedió.

En la simulación, los bots abrieron fuego contra el grupo táctico. Los cuerpos de los marines exhibieron las marcas de las balas mientras la sangre brotaba con la curiosa forma de píxeles de baja resolución. En el mundo real, todos los hombres convulsionaron en sus camillas tal como lo hacían sus avatares. Las alarmas de paro cardíaco se activaron una tras otra, anunciando la catástrofe. Los técnicos se levantaron de sus asientos, observando con impotencia el pandemónium desatado bajo el abovedado techo de la cripta.

—Maldición —murmuró el director. Se dirigió con rapidez hacia la caja de apagado de emergencia junto a los servidores, al tiempo que buscaba entre el manojo de llaves que colgaba de su pantalón la que la abría. Logró localizarla en el momento en que llegaba; la introdujo en la cerradura, la hizo girar y abrió la portezuela de golpe, bajando el interruptor general.

En ese instante, todos los sistemas se desplomaron, dejando apenas el sonido de las alarmas y las luces de emergencia.

PRIMERA PARTE

Capturar la bandera

El territorio era amplio y extremadamente árido, iluminado por la intensidad de dos soles que brillaban soberanos sobre las decenas de incendios que cubrían el paisaje. Incontables restos de vehículos se esparcían, la mayoría de ellos viejos y oxidados, ya parte del arrasado entorno. De las construcciones apenas quedaban escombros dispersos entre peñascos, útiles sólo como parapetos para contener las balas enemigas. Era un lugar devastado, hostil y, por lo mismo, tan atrayente como un agujero negro.

Frente al grupo de guerreros supervivientes se extendía la temida meseta con su imponente pared de granito al fondo. El muro, recto como un disparo y liso como el acero pulido, parecía custodiar la pequeña fortaleza a sus pies, un sólido búnker de dos pisos fusionado con las rocas. Era imposible descender por la muralla sin ser abatidos por la letal respuesta de los defensores del lugar. Intentar un ataque frontal tampoco auguraba mejores resultados. Los cuerpos que rodeaban el baluarte y el fuego que devoraban sus destrozados vehículos lo advertían claramente.

Los integrantes de los Dragones Rojos, uno de los dos equipos sobrevivientes de la masacre en el tenebroso Desierto de Anakor, discutían cómo atacar la fortificación rocosa. Sabían que sus contrincantes esperaban el asalto, amparados en dos ventajas: una robusta posición y el tiempo a su favor. Era poco probable desalojar a quienes se apoderaron de aquel enclave. Y pocos conocían el terreno como los Locos Hijos de Dios.

—¿Qué tienes en la mira? —preguntó Nighthawk, el líder del equipo, a HeadsOff, su francotirador. Este se encontraba a distancia de tiro del objetivo, apostado sobre una gran duna que, por su elevación, le otorgaba una ventajosa posición de ataque. Llevaba tiempo acechando por las escasas ventanas de la fortificación. Ningún enemigo se ubicaría tras esas aberturas esperando un tiro: era un punto débil que incluso los novatos conocían. Pero, aun así, una vez iniciada la refriega era posible alcanzar a algún desafortunado que pasara corriendo tras ellas.

—Están organizados tres al frente y tres atrás —respondió HeadsOff con voz metálica. En verdad detestaba ese escenario. Ofrecía pocos lugares para protegerse y aún menos para acechar. La técnica de atacar en grupo, tan común en Counter-Strike, ya no funcionaba como antes. Ahora se requería táctica, lo que consumía tiempo—. Colocaron una trampa magnética en el techo y activaron un escudo de energía nivel tres.

A Nighthawk no le gustó eso en absoluto. Significaba que tendría que aumentar la intensidad de los disparos para atravesar el escudo, lo que les haría agotar la energía de sus armas mucho más rápido. Un mal negocio. No contaban con tantas celdas de poder para mantener el fuego de supresión. Observó la hora. La cuenta regresiva continuaba implacable. Necesitaban una estrategia que les permitiera ganar rápido.

—¿Alguna idea, DoomDoom?

—Ninguna —respondió este, agregando luego casi en voz baja—, a menos que utilicemos a SmilingDeath.

—De ninguna manera.

—Se nos acaba el tiempo —advirtió SkyCrack.

—Podemos encontrar otra alternativa —insistió Nighthawk—. Aporten propuestas.

—Podemos atacar de frente y ver qué sucede —opinó DoomDoom, con resignación—. De todas maneras, estamos muertos.

—Atacaremos de frente —aceptó el líder—. DoomDoom, abre camino con tu escudo de energía. SkyCrack y yo te seguiremos. HeadsOff, encárgate de colar por la ventana todas las

balas que puedas. Alguna alcanzará a los payasos de adentro. SmilingDeath, apoya a HeadsOff.

—¿Quieres que me quede mirando cómo los eliminan uno a uno? —preguntó la aguda voz de una jovencita indignada. Una niña, en realidad.

—Sólo obedece —ordenó Nighthawk en tono seco. Los demás guardaron silencio, conscientes de que ese plan era un suicidio. Y todo por una mezquina razón. Pero en todo equipo se debe seguir al líder. Además, no era un enfrentamiento de competencia, por lo que no quedaría registro de la estupidez que estaban a punto de cometer, aunque todos daban por descontado las burlas que esto provocaría.

Apenas DoomDoom comenzó a avanzar, recibió el impacto de violentas ráfagas de pulsos provenientes del refugio blindado. El escudo de la unidad de infantería era robusto, pero cada impacto robaba parte de su energía, lo que lo debilitaba de forma acelerada. SkyCrack avanzó con dificultad por el flanco derecho, buscando la protección de un grupo de rocas que lo cubriesen a medida que avanzaba en zigzag. Su armadura le impedía correr con la agilidad de Nighthawk, HeadsOff y, sobre todo, de SmilingDeath. Esperaba que la mayoría de los disparos se dirigieran al escudo de DoomDoom, ya que él, como artillería, no poseía un escudo con la misma resistencia.

Si Nighthawk y DoomDoom lograban acercarse lo suficiente a la fortaleza (aunque SkyCrack no apostaba por ello), podrían detonar un cinturón de granadas de pulso electromagnético cerca del campo de energía que la rodeaba. Esto lo desactivaría, dándoles a los Dragones Rojos la oportunidad de atacar a Los Locos Hijos de Dios dentro del búnker. Aún mejor si detonaban las granadas en la parte superior del escudo con forma de domo (un movimiento bastante peligroso, ya que, si el atacante rozaba el escudo, se desintegraría en un destello). De lograrlo, la energía del escudo se irradiaría hacia el interior de refugio blindado, eliminando a todos los que se encontraran en él. Lo malo de los escenarios en los que pensaba SkyCrack era que contenían demasiados *sí* condicionales.

Apenas dieron inicio al avance, HeadsOff comenzó a disparar con su fusil de francotirador, levantando polvo y chispas alrededor de las oscuras ventanas. Las municiones de antimateria atravesaban sin problemas el escudo de energía, esa era la buena noticia. La mala era que, sin un blanco claro al cual disparar, poco podía hacer un francotirador.

A su lado, SmilingDeath abrió fuego de manera cautelosa con ráfagas cortas, sin perder la calma ni siquiera cuando las rocas volaban a su alrededor debido a los disparos provenientes de la fortaleza. A todos les sorprendía la sangre fría de la chica, lo cual le valió su apodo. Y no eran pocos los que le temían.

Por la radio se escuchó la enojada voz de SkyCrack.

—Los muy malditos minaron los alrededores —exclamó—. No puedo seguir avanzando. Trataré de cubrirlos desde aquí. Pero se nos está acabando el tiempo. ¿Cómo están ustedes?

—Mi escudo se está quedando sin energía —informó DoomDoom.

—Y yo casi no tengo balas —señaló HeadsOff, recargando y disparando.

—¡Sigan avanzando! —ordenó Nighthawk.

—¡Que no puedo, carajo! —exclamó SkyCrack con desesperación—. Estoy tan cerca de las minas que estallan si me tiro un pedo.

—Hay que seguir avanzando —insistió Nighthawk, detrás de DoomDoom. En ese momento, la alarma del escudo tras el que se protegían comenzó a trinar con pulsos cortos y agudos. Nighthawk comprendió que estaban atrapados. Sólo les quedaba esperar el final de la partida y el temido *Game Over* de una humillante derrota.

Entonces se escuchó la voz de HeadsOff gritando por la radio.

—¡SmilingDeath avanzando! ¡SmilingDeath avanzando! ¡La cubro!

—Por fin —murmuró DoomDoom, pero Nighthawk no compartía su alivio.

—¡SmilingDeath, cíñete a lo planeado!

Por toda respuesta, la chica siguió corriendo ladera abajo entre el trazado de las balas que buscaban su cuerpo. Los otros Dragones Rojos no podían creer la velocidad con la que la corría, entre impactos y surtidores de tierra. No importaba cuánto poder lanzasen en su contra, todos sabían que ella nunca se rendía.

A un lado de la ladera, SkyCrack desplegó fuego de cobertura con la intención de levantar tantos surtidores de tierra como fuera posible, con el objetivo de dificultar la línea de tiro del enemigo. DoomDoom notó que el cañón de pulsos de la fortaleza giró hacia la pequeña figura que descendía, así que inmovilizó el escudo defensivo, extendió las patas de su propio cañón móvil y abrió fuego para cubrir el avance de su compañera de equipo. El desconcierto provocado por el ataque suicida permitió a SkyCrack cambiar de posición y lograr tener línea de fuego contra la fortaleza. Nighthawk, furioso por ser desobedecido, corrió en dirección al objetivo. En su visor, el cronómetro pasó a rojo.

A pesar de los disparos que le envolvían, SmilingDeath se mantuvo concentrada en su meta. Corrió cuesta abajo en dirección a una gran roca cerca del refugio de los Locos Hijos de Dios. Una vez sobre ella, y sin detenerse, recurrió a un viejo truco utilizado desde los tiempos del venerable Quake, a finales de los 90: confirmó que su armadura estuviera al cien por ciento y detonó una granada debajo de sí. La explosión la lanzó por los aires en trayectoria sobre la fortaleza. Mientras trazaba una parábola, dejó caer la correa de granadas PET sobre la cima del domo de energía. Sobrevoló la cúpula sin tocarla y accionó su propio escudo, no muy poderoso, pero suficiente para protegerla del impacto al caer. Una vez en tierra, corrió tras un grupo de rocas cercanas. El estallido de las granadas sobrecargó el campo de energía, emitiendo un pulso único y devastador. No hubo sobrevivientes del equipo contrario y el escudo quedó anulado.

Los chicos lanzaron gritos de victoria. Nadie ejecutaba ese movimiento mejor que SmilingDeath.

Al desaparecer el campo de energía, Nighthawk corrió directo a la fortaleza al compás de los últimos pitidos de la alarma. Desbloqueó la puerta blindada de remaches dorados, pisando los bloques del piso en la secuencia que ya se sabía de memoria: derecha, diagonal, izquierda, al frente dos pasos y contra la puerta. Esta se abrió permitiéndole al guerrero penetrar y apoderarse de la bandera. Música gloriosa, colores brillantes, voces profundas como de ultratumba declarándolos vencedores y luego todo se disolvió a su alrededor. En el monitor sólo quedó el nombre de los Dragones Rojos con un par de estrellas de triunfo sobre él. Luego, la imagen se dividió en dos columnas, cada una con los integrantes de los equipos finalistas. Allí se computaba el daño recibido, los enemigos suprimidos, el número de balas disparadas y las medallas adquiridas, entre otras métricas. SmilingDeath, de nuevo, poseía una medalla distintiva por su acción. Al final, quedó flotando el logo de LastWorldsIII como un trozo de metal magullado sobre basalto negro.

Peter se quitó la diadema y la lanzó sobre la cama. Apagó el ordenador con furia, observando su reflejo en el monitor. Se levantó con tal fuerza que la silla de gamer salió expedida hacia atrás hasta chocar con la pequeña biblioteca, tirando al piso algunas figuras de acción relacionadas con sus juegos en línea preferidos. Él ni lo notó.

Salió como un tornado de su habitación en la planta baja, ascendió las escaleras saltando los peldaños de tres en tres y se plantó frente a una puerta adornada con un unicornio. Intentó abrirla. Encontrarla cerrada hizo que su furia escalara varios grados más. Algo que últimamente

ocurría con demasiada frecuencia.

—¡Nathalie! —llamó a viva voz, mientras golpeaba la puerta con la mano abierta—. ¡¡Nathalie!! ¡Abre-esta-maldita-puerta!

—¡No, no y no! —respondió desde adentro una niña, tan airada como el propio Peter.

—¡Que la abras YA! ¡¡Abre!!

Peter golpeó la puerta varias veces con cada vez mayor fuerza. Una voz se elevó desde la planta baja.

—¿Qué está pasando arriba? Nati, Peter, ¿está todo bien?

Susan, madre de Peter y Nathalie, subió corriendo las escaleras con una cesta llena de ropa recién recogida del tendedero. Se veía alarmada por los gritos de sus hijos. Peter volvió a golpear la puerta mientras daba su versión de los hechos.

—¡Nathalie volvió a desobedecer las órdenes que le di! ¡Habíamos quedado que ella continuaría en el equipo sólo si respetaba mi autoridad! ¡MI AUTORIDAD!

En ese momento la puerta se abrió con brusquedad. Nati, de trece años, observó sin miedo a Peter mientras sujetaba la puerta con una mano. Su rostro enrojecido contrastaba con el dorado de su cabello recogido en trenzas. Tenía las mejillas sonrojadas por el enojo. En sus ojos de un azul intenso, no había un ápice de temor para con su hermano mayor.

—¡Si te hubiera hecho caso, los brasileños habrían destrozado nuestro equipo y Falcao estaría enviando vídeos de samba para celebrar!

—¿Nuestro equipo? —exclamó Peter con toda la ironía que podía a sus diecisiete años—. ¿Nuestro equipo, dijiste? ¡Es mi equipo, mocosa!

—¡Un equipo que no protegiste por tu estúpida necedad de querer hacerlo todo a tu manera! —le recordó la niña sin intenciones de dar un paso atrás—. ¡Valiente líder el que tenemos!

—¡Sigue siendo mi equipo, enana!

—¡Un equipo que no tendrías si no fuera por mí, payaso! ¡Tus amigos lo saben y por eso siempre piden que me quede con ellos!

—¡Porque ellos no saben lo que es vivir con una niñita como tú, arrogante, estúpida y necia!

—¿Estúpida y necia? ¿Lo dice el idiota que se lanzó de frente a una fortaleza blindada? ¡Tú eres el estúpido, Peter! ¡El gran e inmenso idiota a quien le aburre pensar antes de actuar!

—¡Tú sólo das dolor de cabeza, mini-orco! —retrucó Peter— ¡No sabes nada de nada! ¡Si hasta tienes un ridículo unicornio en la puerta de la habita…!

—¡Ya basta! —El agudo grito de Susan los sorprendió a los dos. Un grito de frustración, más que de ira. Un grito cansado, adolorido, marchito—. ¡Basta de gritarse entre sí! —Observó a uno y a otro con sus grandes ojos ahogados en tristeza—. Si su padre los viera ahora se avergonzaría de ambos. Él siempre se sintió orgulloso de ustedes dos… ¡Ustedes se amaban! ¿Qué hice para que ahora se odien tanto? ¿Qué ha sucedido? Por Dios, ¿qué pasó con ustedes?

—Pasó que él nos abandonó —gruñó el joven sin pensarlo, dirigiendo toda su ira ahora contra la madre—. Pasó que prefirió morirse lejos que estar con su fami…

De inmediato comprendió lo que había hecho. Peter amaba a su madre, pero no pudo cumplir su promesa de mantener cerrada la maldita boca. Toda la decepción golpeó el rostro de Susan con la intensidad de una bofetada. Sus ojos se llenaron de lágrimas que se negó a soltar. Luchó por conservar la calma, haciendo más trágico su silencio. Respiró para controlarse, sin apartar la mirada de los ojos de Peter, tan oscuros como los de su padre. Levantó el mentón, luchadora. Cuando al fin pudo hablar, su voz le temblaba tanto de furia como de tristeza.

—Jamás vuelvas a decir que Anthony nos abandonó… ¡JAMÁS!

Si pensaba decir algo más, las palabras no pudieron pasar por su garganta. Los ojos,

enrojecidos y de un azul ya cansado, se hundían en un pálido rostro que Peter había visto envejecer demasiado rápido en los últimos cuatro años. Había sido testigo del multiplicar de las arrugas, del apagar del brillo en su mirada, de las fuerzas que se desvanecían con cada respiración. El muchacho se sintió un completo miserable.

—Mamá, yo…

—Jamás —interrumpió ella con un siseo. Levantó el índice para acentuar la palabra—. ¡Jamás!

Luego, descendió las escaleras con la cesta de ropa bajo el brazo, apoyando la otra mano contra la pared. Lo hizo de manera lenta, como si contara los pasos que daba. Bajó con la frente en alto, en silencio.

Peter rogó porque la tierra se abriera y lo tragara de una buena vez.

—Eres un imbécil —murmuró Nati mientras lo apartaba de golpe para bajar tras su madre. La abrazó por la cintura y siguieron descendiendo juntas hasta salir de la vista del joven.

Peter hubiera querido ir tras ella. Pero no sabría qué decirles después. Ni a Susan, su madre, ni a Nathalie, su irritante hermana.

Detalló por la ventana de la habitación de Nati cómo la oscuridad de la noche comenzaba a cubrir la ciudad. Algunas luces ya estaban encendidas y otras las acompañarían a medida que el sol se retiraba tras el horizonte del Pacífico. Bajó las escaleras.

De vuelta a su habitación, recogió las figuras de acción caídas para devolverlas a la biblioteca. Observó sus libros de estudio sobre la cama. Al levantarse por la mañana, ese mismo día, se prometió a sí mismo estudiar. Pero, como siempre, prefirió pasar gran parte de la tarde jugando. Dopándose con adrenalina. Olvidando.

Se recostó en su cama apoyando la espalda contra la pared. Lo que la madre le había dicho era completamente cierto. Él amaba a Susan, amaba a su hermana y amaba… (se corrigió) amó a su padre. El hombre que pasó de ser su héroe a convertirse en una figura difusa que había decidido no perdonar.

El joven cerró los ojos. Su padre podía ser todo el héroe que decían sus amigos y el propio Tío Sam. Podían tener sus fotos de uniforme, orgulloso, valiente. Podían tener la bandera que cubrió su ataúd (un ataúd vacío) y podían tener la Medalla de Honor por su «valentía e intrepidez con riesgo de la propia vida, más allá de la llamada del deber, estando en combate contra un enemigo de los Estados Unidos». Podía ser miembro del exclusivo club de menos de cuatro mil quinientos condecorados con esta medalla desde que el soldado raso Jacob Parrott recibiera la primera en la guerra civil americana. Todo eso era cierto. Pero para él, el héroe que todos admiraban en realidad fue alguien que prefirió morir en territorio extranjero antes que cumplir con su promesa de regresar con ellos. Y en cada reunión que sus compañeros realizaban en su honor, la ira crecía y crecía, así como su desprecio por quienes sobrevivieron a costa de la vida de su padre.

Golpeó el colchón repetidamente con ambas manos. Detestaba pensar en él. Detestaba comprender que aún lo extrañaba. Respiró profundo tratando de contener las lágrimas como lo había hecho tantas veces; no quería llorar por su causa. Por eso jugaba como un poseído: buscaba olvidarlo. Y cuando estaba en mundos de ficción luchando por sobrevivir, no pensaba ni en su padre, ni en la guerra, ni en su insufrible hermana, ni en el dolor que le provocaba a la persona que menos merecía ser lastimada.

Al cabo de un tiempo, escuchó que su madre lo llamaba para cenar. Peter no tenía hambre; ya casi nunca tenía hambre. Pero nada le costaba brindarle un poco de la atención y el respeto al que tenía derecho. Una manera de reponer todo el amor que ella le brindaba a manos llenas y del

que él, bien lo sabía, no era merecedor.

Saltó de la cama. En el baño se lavó la cara para dirigirse luego al comedor tratando de recordar al chico que fuera cuatro años atrás y al que añoraba regresar más veces de lo que estaba dispuesto a admitir.

El teniente Brian Robbins, analista informático del ejército norteamericano, observó la breve advertencia que parpadeó por unos instantes en uno de los monitores de su computadora, camuflada entre la multitud de códigos del sistema. A pesar de su brevedad, el teniente la identificó como un riesgo potencial, lo que lo llevó a iniciar el escaneo en otro monitor. En poco tiempo, logró aislar el origen de la alarma, descubriendo, con cierto recelo, que el comportamiento del código activador era distinto al de otros ya conocidos. Tras algunos minutos de análisis, consideró que necesitaba una segunda opinión.

—Andrews, necesito que veas esto.

El aludido, un hombre de baja estatura y con una cabeza aparentemente más grande de lo normal, se aproximó con desgana. Eran las tres de la madrugada, hora de Washington, y el lugar se encontraba en una inusual tranquilidad. Robbins señaló el monitor. Andrews se acercó para observar con mayor detenimiento.

—¿Qué tienes aquí? ¿Un ataque de inyección SQL? ¿Denegación de servicio? ¿ARP Spoofing?

—Ninguno de esos… esto es algo diferente.

—¿Un gusano? —comentó Andrews, aunque su tono denotaba dudas—. ¿Una variante de WannaCry?

Robbins negó con la cabeza. Poseía programas específicos para este peligroso malware. El WannaCry, creado por el norcoreano Park Jin Hyok, era un tipo de ransomware malicioso que debutó en 2017 infectando, en cuestión de horas, a más de un cuarto de millón de ordenadores en todo el mundo, bloqueando los datos de los equipos afectados. Cuando un joven hacker británico logró descifrar y neutralizar el ataque, las pérdidas sufridas por las víctimas ya ascendían a más de 7.000 millones de euros. El ataque convirtió a Jin Hyok en un objetivo del FBI, y su última ubicación conocida era Corea del Norte.

Robbins tenía la responsabilidad de proteger a su país de este y otros tipos de ciberataques, lo que le permitía identificar con facilidad sus códigos. Sin embargo, lo que tenía ante sí era completamente distinto a todo lo que había conocido.

—No se trata de un ransomware —aclaró Robbins sin apartar la vista de las líneas de programación ante él—. Y, para serte sincero, no tengo idea de qué es.

Andrews analizó los códigos durante unos momentos más. Luego estiró la espalda, arrancándole un crujido.

—¿Qué está haciendo esa cosa? —preguntó.

—Está realizando un escaneo de puertos —informó Robbins—. Pero sólo tiene interés en uno en particular.

Andrews miró a Robbins y luego al monitor. Los programas maliciosos buscan vulnerabilidades para infiltrarse en los ordenadores. En el caso del WannaCry, este explotó una vulnerabilidad en la implementación del protocolo Server Message Block (SMB) de Microsoft. Un exploit llamado EternalBlue, supuestamente desarrollado por la Agencia de Seguridad Nacional de Estados Unidos, aprovechaba esta vulnerabilidad para infectar discretamente el equipo objetivo. Sin embargo, el código visitante parecía no comprender esta discreción, al actuar como un rudo mensajero golpeando con un mazo la puerta metálica de un hangar.

—¿Qué puerto?

—Todavía no he podido determinarlo —aclaró el teniente—. El intento duró cinco minutos: desde las tres de la madrugada hasta las tres y cinco.

Esto captó la atención de Andrews. Cruzó los brazos y examinó el monitor.

—Parece una maldita mosca chocando contra el cristal —murmuró—. Permíteme ver el código.

Robbins mostró lo que había identificado y ambos analistas quedaron asombrados por lo que vieron.

Las computadoras trabajan con código binario. Es decir, 0 y 1 dispuestos en diferentes posiciones para indicar diversas instrucciones. No obstante, trabajar en un programa solamente con 0 y 1 puede volverse sumamente complejo. Por ejemplo, la representación binaria de la letra «a» consta de 8 códigos: 01100001.

Para facilitar la labor, surgieron varios lenguajes de programación. La estructura de estos lenguajes se compone de letras, números y diversos símbolos, como paréntesis, corchetes y llaves. Básicamente, esto es lo que se observa en las líneas de código de cualquier programa. No obstante, lo que se hallaba en el monitor principal de la computadora de Robbins eran secuencias de códigos entrelazados con «nubes» de figuras desconocidas dispuestas como nudos a lo largo de todas las líneas de código. Algo que resultaba técnicamente imposible.

Andrews se aproximó al monitor.

—¿Qué diablos es esto?

—No tengo la menor idea… —comentó Robbins, reflexivo. Era capaz de entender la línea de código, pero no tenía ni la más mínima noción de la naturaleza de esos «nudos» ni de su función. Lo más extraño de todo era que estaba seguro de que tales estructuras no estaban allí la primera vez que examinó aquel código—. Tendremos que desmontarlo línea por línea a través de ingeniería inversa. Pero antes, echa un vistazo a esto…

Las líneas de código comenzaron a desplazarse lentamente mientras Robbins las revisaba. Andrews pasó por alto los nudos y se concentró en los detalles de la programación. Contaba con suficiente experiencia como para identificar programas como si fueran firmas personalizadas, casi como huellas dactilares. No obstante, aquello… Se limpió los lentes e inspeccionó el monitor de nuevo.

—Parece un programa militar —sentenció con tono grave.

—Y posiblemente sea nuestro —aclaró el teniente.

—Pero si es así, ¿por qué está a la vista de todos? Debería ser discreto, no enviar señales. Además, que yo sepa, no tenemos programas con esas… esas anomalías en la codificación. —Reflexionó sobre el protocolo a seguir—. ¿Vas a informar a la NSA?

Las instalaciones en las que se encontraban los tenientes Robbins y Andrews eran parte del Cibercomando de Estados Unidos, conocido como USCC (United States Cyber Command), que estaba bajo el mando del Comando Estratégico de Estados Unidos. Establecido en 2010, las funciones de este comando sub unificado de las Fuerzas Armadas estadounidenses iban desde el monitoreo de amenazas informáticas y respuesta rápida, hasta la capacidad de lanzar ataques para proteger los intereses nacionales. El USCC mantenía una estrecha relación con la NSA, la Agencia de Seguridad Nacional. De hecho, compartían no sólo la misma sede en Fort Meade, Maryland, sino también al mismo director.

Estados Unidos había sido objeto de ciberataques por parte de múltiples adversarios y, naturalmente, también de aliados. Esto condujo a que los asesores de seguridad de la Casa Blanca analizaran la información disponible de la Agencia de Inteligencia de Defensa (DIA), la Agencia Nacional de Inteligencia Geoespacial (NGA) y la propia Agencia de Seguridad

Nacional (NSA) para concebir una respuesta defensiva adaptada a los nuevos tiempos. La sugerencia fue crear varias unidades pequeñas de inteligencia que trabajasen de manera independiente pero coordinada. Los expertos creían que esto reduciría la posibilidad de que un adversario externo pudiera neutralizar la capacidad de respuesta cibernética defensiva que necesitaba el país.

Esta decisión no complació al director de la NSA, por supuesto. Distribuir unidades en toda la nación era una parte del pastel de vigilancia electrónica que él manejaba. Pero calculó que esto sería temporal. La propuesta implicaba grandes inversiones que los detractores se apresurarían a definir como «gastos». Y era bien sabido que lo que más preocupaba a los políticos era el dinero, no la seguridad.

Y tenía razón… en parte. Aunque la mayoría de estas unidades independientes terminaron siendo absorbidas por otras entidades, algunas lograron independizarse de tal manera que muy pocos sabían de su funcionamiento. Se les llamó Unidades Duende porque muchos creían que su mera existencia era fantasía. Pero estaban muy alejados de la realidad.

La Unidad Duende Azul, localizaba en Washington, estaba integrada por tres especialistas, además de Robbins y Andrews. Una de sus más sacras directivas era que «lo que allí se descubriera, allí se quedaba», por lo que Robbins siempre se aseguraba de confirmar sus hallazgos antes de consultarlo con sus superiores directos. O, más precisamente, con su único superior: el general de cuatro estrellas Maximilian Forsyth.

—Aún no —decidió Robbins—. Estamos hablando de un intento de infiltración muy diferente a todos los conocidos. El general querrá ser el primero en conocer lo que está ocurriendo; luego decidirá a quién involucrar. Además, esto es algo así como un «imposible», y no pienso entregarlo a la NSA sin analizarlo en detalle. Presentaremos el informe preliminar según el protocolo y seguiremos con el proceso de análisis de lo que tenemos.

—Lo cual significa que necesitaremos mucho café, ¿verdad? —comentó Andrews con resignación, mientras se dirigía a la cafetera en la pequeña cocina.

—Bastante. Puedes estar seguro de que esta será una larga noche… —Miró el reloj en la pared—. O día.

—¿Debería llamar al resto del equipo?

—No es necesario. Los dos podemos encargarnos de la primera fase del análisis.

Robbins sabía que no bastaba con saber qué tipo de programa estaba involucrado, sino que también era crucial descubrir su procedencia. Activó los protocolos de rastreo y llenó los monitores de su estación con una avalancha de códigos que fluían rápidamente, como una ventisca constante.

Ahora, como en la pesca, era cuestión de esperar.

El código ignoto

La oficina del general Max Forsyth, en el Pentágono, resultó ser más modesta de lo que se podría esperar. A pesar de sus distinguidos antecedentes militares, Forsyth prefería tener todo a su alcance en un espacio más reducido. A diferencia de los oficiales de igual o menor rango, con sus ostentosas dependencias tan grandes como sus propios egos, el viejo zorro se conformaba con un escritorio, la estantería para sus libros, un antiguo archivero en una esquina, un par de sillas para visitas eventuales y un sofá donde descansar, ya sea para meditar o para llevar a cabo ejercicios sencillos mientras pensaba en asuntos pendientes.

Con sus sesenta y cinco años cumplidos, el general mantenía una envidiable vitalidad que sorprendía a muchos. La clave era mantenerse activo, controlar el estrés, hacer ejercicio regularmente y una dieta saludable, aspecto en el que su dulce esposa, Diana, siempre se mantuvo atenta, incluso durante los últimos difíciles años de su vida. De hecho, en la cueva del guerrero, la única imagen que no estaba relacionada con su carrera militar, era la foto del último momento feliz que disfrutaron juntos en el parque. Aparte de la bandera de barras y estrellas, era lo que él más amaba.

El hombre estaba detrás de su escritorio, leyendo un informe, cuando le anunciaron la llegada del general James Stevenson. Forsyth lo había convocado para una reunión en su oficina temprano en la mañana, y Stevenson, como de costumbre, llegó a cinco para la siete, con la perfecta puntualidad inglesa. El visitante, más alto y esbelto que Forsyth, entró y cerró la puerta tras de sí. El viejo lo invitó a tomar asiento de inmediato y no esperó a que estuviera cómodo para comenzar a hablar.

—Estamos frente a un problema, James. Un verdadero problema.

Este carraspeó ante de hablar.

—¿Tiene que ver con el ataque de hackers rusos? —preguntó—. Los REvil, según recuerdo.

Lo de los rusos era una invención que el astuto anfitrión dejó correr; una mentira necesaria mientras depuraba la información real.

—Ojalá fueran los imbéciles del Kremlin —comentó Forsyth, entregando a Stevenson el dosier que había estado revisando—. Eso simplificaría todo enormemente.

El hombre tomó la carpeta y la hojeó. No era extensa, pero estaba llena de información técnica. Además de las directivas, funciones principales, instrucciones y comentarios, también incluía figuras que no eran ni números ni letras ni símbolos conocidos. A simple vista parecían parásitos adheridos a las líneas de código. No pudo evitar que se le erizara la piel. Entendió el por qué su amigo insistió en que acudiera a su oficina.

—Carajo —murmuró suavemente al terminar. Colocó la carpeta sobre la mesa—. ¿Cómo lo descubrieron? ¿Qué está tratando de hacer? ¿A quién se le ha informado?

—Mi gente lo detectó hace casi una semana. En cuanto a lo que intenta hacer, está tratando de reconectarse con una entrada específica en el sistema del Pentágono. Ya te imaginarás a cuál.

Stevenson conocía la existencia de la Unidad Duende de Forsyth. Aunque la confianza entre ellos era sólida, el general nunca le había revelado la identidad de sus miembros ni su ubicación. Una muestra de sana paranoia.

—¿Tienes algo fuerte para beber? —preguntó.

El general señaló el antiguo archivero en la esquina. Stevenson extrajo del mismo una botella de licor junto con un par de vasos. Colocó ambos en el escritorio del general, los llenó hasta la mitad y entregó uno a Forsyth. Bebió de un trago el suyo. Volvió a llenarlo antes de

tomar asiento. Señaló la carpeta en la mesa con el vaso en su mano.

—¿Tus colaboradores saben realmente de qué se trata esto? ¿Su verdadera naturaleza?

Forsyth negó con la cabeza.

—¿Se lo dirás? —inquirió Stevenson.

—No todavía. Son profesionales y tengo mucha confianza en el líder de la unidad. Pero, en este caso, ambos sabemos que hay información que debe manejarse con extrema discreción. Lo crucial aquí es descubrir cómo una porción de un código oficialmente eliminado aparece en la red. Si esto se llega a saber, surgirán muchas preguntas incómodas que requerirán respuestas. Mis expertos recibirán la información que yo considere pertinente y creerán lo que desee que crean. Sin embargo, como intuirás, es sólo cuestión de tiempo para que otro duende se tope con el código. Por eso necesitamos estar preparados para enfrentar cualquier escenario.

El general Stevenson bebió otro sorbo de su bebida. Sabía que Forsyth no lo había citado solamente para hablarle del problema, sino para buscar una solución.

—¿Qué necesitas que haga?

—Investiga quiénes tenían acceso al proyecto original y quiénes estaban en posición de extraer información altamente protegida. No se trata de un Theodore Hall vendiendo los planos de la bomba atómica a los rusos. Esto es mucho más complejo. Debemos rastrear a cada uno de los desarrolladores y técnicos involucrados, todo de manera discreta. Nadie debe enterarse de lo que estamos indagando. Investígales por infracciones menores: evasión de impuestos, infracciones de tránsito, cualquier cosa. También necesito que averigües sobre el personal militar implicado.

—Pero Max…

El general levantó la mano para que guardara silencio.

—Sé que tenemos personal para este tipo de investigaciones internas, pero no quiero generar alarma de forma prematura. —Posó las manos sobre la mesa—. James, sabes mejor que nadie lo que significó este programa y lo peligroso que es encontrar fragmentos de su código en línea. ¿Quién lo posee? ¿Cuánto del código original está expuesto? ¿Fue una filtración accidental o hay un propósito detrás de su aparición? Tenemos que hallar respuestas para todas estas incógnitas. Recuerda que hubo muchas objeciones éticas y morales acerca de lo que se podría lograr con este tipo de programa. Yo mismo sugerí su suspensión y eliminación, pero alguien desobedeció la orden. Alguien dentro del ejército; alguien en nuestro círculo. Necesito descubrir quién fue y por qué lo hizo.

El general Stevenson reflexionó sobre las palabras de Forsyth. Asintió.

—Me pondré en ello entonces. ¿Hay algo más?

Forsyth asintió.

—Sí: no confíes en nadie.

Los residentes de Oxnard, California, disfrutan de un muy agradable clima gracias a que se encuentran ubicados entre el océano Pacífico y las faldas de la Sierra de Santa Mónica, a unas dos horas de Los Ángeles. Si bien el termómetro puede ascender hasta los veinticinco grados en agosto, para desplomarse a dieciocho grados bajo cero en diciembre, la media anual es de unos excelentes dieciocho grados. Esto permite sacar el máximo provecho a la fértil llanura de Oxnard, sobre la que se asienta la ciudad, y que la han convertido en uno de los centros agrícolas más importantes del mundo. De hecho, lo que se cultiva en sus bien organizados campos le ha granjeado el título de la «capital de las fresas y las habas».

Fundada en mil novecientos tres, Oxnard es, en la actualidad, el área metropolitana más grande del condado de Ventura y la vigésima primera en toda la nación. De sus más de

doscientos mil habitantes, el setenta por ciento tiene origen latino, superando el cuarenta y siete por ciento presente en Los Ángeles. Para acoger a tal cantidad de habitantes, la ciudad se expandió en un eje de Norte a Sur, con un limpio cuadriculado de campos de cultivo al este, tras los que se yergue la Sierra de Santa Mónica, mientras que el Pacífico la abraza por el oeste y el sur, y las montañas Topatopa la custodian desde el norte.

En cuanto a su distribución urbana, sería acertado decir que, vista desde lo alto, la ciudad parece una alfombra con un elegante diseño cuadriculado de calles rectas y edificios de altura uniforme como césped recién cortado. Las únicas construcciones que se atreven a romper tal diseño para elevarse al cielo como peñones orgullosos, pertenecen al Topa Financial Plaza, un conjunto de edificios de oficinas situado al norte. El complejo está compuesto por doce edificios, el mayor de los cuales se alza soberbio, al igual que la inaccesible torre de un legendario señor desde la que vigila sus dominios.

Un alcázar que Jaylan Sharper soñaba con superar.

Cada día, Sharper ordenaba a su chofer atravesar la ciudad con el único propósito de contemplar el edificio más alto del Topa Financial Plaza: una colosal mole de veintidós pisos y casi noventa metros de altura, construido en concreto y cristal, en cuya cima resplandecía el nombre del Morgan Stanley.

El egocéntrico visionario de los videojuegos tenía la certeza de que erigiría un edificio aún más alto, imponente y elegante que aquel. Una torre que se convertiría en símbolo no sólo de Oxnard, sino de toda California. Por el momento debía conformarse con una edificación mucho más discreta, un edificio de diseño futurista ubicado al oeste, cerca de la línea costera, desde donde se podía apreciar en toda su extensión la vastedad del océano Pacífico.

No obstante, este no era un edificio cualquiera: era el hogar de Epic Crazy Games, también conocido como ECGames, la casa diseñadora de videojuegos y juegos en línea que estaba transformando todos los paradigmas lúdicos conocidos hasta el momento. Jaylan siempre soñó con crear juegos que revolucionasen este ámbito, tal como lo hizo Doom en 1993, cuando sorprendió al mundo al desarrollar un juego de disparos en primera persona, modo multijugador y mapas escalables. Lamentablemente, la capacidad creativa del hombre no estaba a la altura de sus anhelos, lo que limitó su permanencia en las empresas de videojuegos donde logró entrar. El destino le brindaría una oportunidad inesperada cuando se cruzó con un inversor de riesgo que parecía saber todo sobre él: quién era, de dónde venía y dónde había trabajado. Y, sobre todo, cuáles eran sus ambiciones.

El inversor estaba interesado en participar en el multimillonario negocio de los juegos en línea y los deportes electrónicos, y conocía el ambicioso proyecto de Jaylan de dar vida a un videojuego en el que se desvaneciera la línea entre la realidad y la fantasía. Le ofreció una oportunidad imposible de rechazar y el respaldo de inversionistas de todo el mundo. Jaylan, como era de esperarse, no lo pensó dos veces antes de aceptar.

Con semejante impulso, Sharper se propuso atraer a los mejores diseñadores y programadores de juegos de la época, sobornando con descaro a muchos de ellos sin ningún atisbo de remordimiento. También invirtió grandes sumas de dinero en formar una nueva generación de talentos y en desarrollar tecnología propia, como motores gráficos tan eficientes que una parte significativa de los ingresos de ECGames provenía de licenciar su uso. Con el tiempo, su equipo de programadores dio vida a un videojuego de jugabilidad exquisita, narrativa concisa y gráficos de alta calidad, todo acompañado de una banda sonora que causó envidia incluso entre los grandes de la industria. Este juego era DarkWorld, una aventura futurista en la cual los participantes podían interactuar sin límites con su entorno, presentando una flexibilidad

de juego imposible de encontrar en la competencia.

Sólo hizo falta tres años para pasar del desarrollo al juego en sí. Tres años y millones de dólares invertidos. Cuando LastWorlds, la esperada evolución de DarkWorld, llegó al mercado, el videojuego se convirtió en un fenómeno de ventas, respaldado por una campaña de marketing que incluía figuras de acción, libros y comics, además de la guinda del pastel: una serie de películas que dejó en segundo plano a todas las anteriores de superhéroes. Ahora, siete años después y con la tecnología más avanzada existente, ECGames dotó a LastWorldsIII de entornos hiperrealistas, una inteligencia artificial de última generación y la propuesta de un juego a nivel neural que garantizaba una experiencia sin parangón. Esta promesa impulsó las acciones de la compañía y desencadenó un verdadero terremoto global debido a la novedad de conectar literalmente el cerebro al juego.

El camino no fue sencillo. Expertos de renombre mundial denunciaron cualquier forma de manipulación de las percepciones cerebrales. No obstante, la empresa fue acallando gradualmente estas voces, al tiempo que prometía a las masas de consumidores, sobre todo a los jóvenes, experiencias únicas e inigualables, imposibles de conseguir en otra consola de juego existente o en desarrollo. Era la droga del futuro, el elixir que llevaría a Epic Crazy Games y a su CEO, Jaylan Sharper, al Olimpo de los desarrolladores de videojuegos.

Y nada podía detenerlo.

Una vez finalizado el ritual diario en Topa Financial Plaza, el conductor trasladó a Jaylan Sharper a la sede de ECGames, ingresando directo al estacionamiento subterráneo. En ocasiones muy especiales, cuando deseaba sacudir un poco la dinámica de las noticias, entraba por la puerta principal del edificio. Entonces, recorría lentamente las instalaciones con una gélida sonrisa en su rostro, seguido por su comparsa de asistentes. No saludaba a nadie y trataba con indiferencia a todos aquellos que estaban bajo sus órdenes. Esta era su manera de recordarles a todos el rostro de la persona a la cual le debían sus empleos. Aunque tenía un lado amigable y cálido, este estaba reservado para sus accionistas, los medios de comunicación y aquellos que pudiesen proporcionarle beneficios.

Sin embargo, aquel día, el CEO de Epic Crazy Games no estaba de humor para ser el centro de atención. Tomó el ascensor privado que lo llevaba directo a su oficina en el penúltimo piso. Arriba lo esperaba una joven vestida de manera sobria, con una taza de café negro y sin azúcar. Jaylan nunca recordaba los nombres de sus asistentes (ni siquiera sus rostros), y no se sentía culpable por ello.

—Lo están esperando —comentó la joven. Siempre llevaba consigo una *tablet* para proporcionar a su jefe cualquier información que solicitara.

La amplia oficina tenía la particularidad de exhibir ventanales de techo a piso en tres de las cuatro paredes. Desde el exterior, la oficina de Sharper semejaba un cubo de cristal adherido a la pared del sexto piso del edificio principal, como si flotara sobre el estacionamiento. Este curioso diseño le valió un inesperado premio de arquitectura. En la pared colgaba una placa que lo certificaba.

Jaylan tomó la taza y se acercó a su escritorio para echar un vistazo al monitor curvo del ordenador. La pantalla táctil le facilitó revisar el correo e informes de última hora. Dejó los menos urgentes para después. Bebió un buen trago del café Black Ivory, recolectado de los excrementos de elefante y cuyo precio podía ascender a sesenta dólares por taza.

—¿Enviaron el auto al aeropuerto? —preguntó, degustando la bebida mientras leía un comunicado.

—Así es, señor. Con dos de seguridad y la relacionista pública. También adecuamos una de

nuestras oficinas como habitación, tal como usted ordenó. Por otra parte, hemos recibido un par de llamadas de la ciudad relacionadas con el tema de una antigua propiedad en la sierra de Santa Mónica.

Jaylan no comprendía por qué su principal socio insistía tanto en adquirir una pequeña base militar abandonada en la sierra. Construida durante la Segunda Guerra Mundial, esta edificación se encontraba en la reserva natural al sureste de Oxnard y su objetivo original era detectar naves enemigas que se acercaran demasiado a las costas del Pacífico de Estados Unidos. Sin embargo, la guerra terminó antes de que el proyecto estuviera completado, por lo que la base fue olvidada casi de inmediato. Pocas personas tenían conocimiento de su existencia, y esta se encontraba en tan mal estado de conservación que su adquisición, junto con una montaña de deudas y problemas propios, no resultó complicada. Bebió el resto del café y dejó la taza sobre su escritorio.

—Que Gena se encargue de eso —ordenó, añadiendo con cierta irritación—. Lo último que quiero es tener problemas con el gobierno por cuestiones de impuestos.

—Entendido.

Salieron al pasillo con vista al exterior. El día se presentaba espléndido y a lo lejos se podía divisar la línea costera más allá de las pequeñas islas que formaban el Parque Nacional Channel Island. Era un día hermoso, del tipo que se ve en las tarjetas postales. Sin embargo, Jaylan no estaba interesado en paisajes marinos a menos que le permitiera multiplicar su dinero. Una vez ante la sala de conferencia, la chica abrió la puerta para facilitar su ingreso. Jaylan sonrió cuando vio quienes le esperaban. Sentía una morbosa curiosidad por saber con qué excusa saldrían sus colaboradores esta vez.

La reunión no se diferenció mucho de tantas otras en las que la lógica tenía que enfrentarse al puro y simple mercantilismo. Era cierto que el CEO comprendía la importancia del conocimiento, siempre y cuando pudiera ser convertido en ganancias.

—¿Cómo que no pueden estabilizar la experiencia? —preguntó nuevamente. No entendía (ni parecía importarle entender) la complejidad de ingresar información directamente al cerebro. Lo único que le importaba era que, si lograba hacerlo, dejaría en pañales los más de tres mil millones de dólares recaudados por Call of Duty de Infinity Ward, su odiada inspiración—. ¿Acaso no he invertido lo suficiente?

—No se trata de inversión —intervino Ben Sullivan, el director del desarrollo. A pesar de que le acompañaban tres hombres y dos mujeres, siempre era él quien llevaba la voz cantante durante las reuniones con Jaylan Sharper.

Si bien la reunión trataba sobre videojuegos, los presentes no eran programadores, diseñadores de juegos ni artistas conceptuales. Eran neuroingenieros especializados en la conexión cerebro-computadora, algo esencial para la siguiente fase de LastWorldsIII, su juego estrella. Y sus expresiones no eran muy alentadoras. Ben tenía frente a él, sobre la mesa, un visor virtual modificado, con algunos añadidos poco elegantes. El robusto hombre de cincuenta y pico de años lo sostuvo en sus manos mientras hablaba.

—Se trata de limitaciones técnico-biológicas, señor Sharper. Conectar el cerebro a una computadora no es tan sencillo como usted parece creer.

—Ya se está haciendo eso —afirmó el CEO. Bebió un sorbo de un preparado de proteínas que la asistente había dejado sobre la mesa de juntas—. Ese tipo, Musk, lo está haciendo. ¿Por qué nosotros no podemos?

Ben apenas contuvo un suspiro de fastidio.

—Como le explicamos en nuestra última reunión, sí podemos hacerlo, pero lleva tiempo.

Nuestra propuesta es distinta a la de Elon Musk para su proyecto Neuralink. Él propone colocar electrodos directamente en el cerebro, algo que nosotros no podemos hacer por razones más que evidentes. El equipo de Musk está tomando el camino más fácil, por decirlo así. Nosotros tenemos el desafío de interactuar con el cerebro sin tocarlo. Además, el proyecto Neuralink se enfoca en pacientes con discapacidades causadas por trastornos neurológicos. En cambio, los cerebros de nuestros jugadores, la mayoría jóvenes, son cerebros sanos y la cantidad de información que esperamos compartir es sencillamente abrumadora.

—¿Y? —preguntó Jaylan, aburrido—. ¿Cuál es tu punto? ¿Qué vendamos juegos a discapacitados? ¿Ves un negocio allí? Porque yo no lo veo.

Ben tragó saliva. Se podría suponer que después de tantos años trabajando con Jaylan, estaría acostumbrado a sus comentarios insensibles. Pero la verdad era que el ingeniero soñaba con golpear a su jefe con harta frecuencia. La razón principal por la que no lo hacía era muy simple: necesitaba los ilimitados fondos de Epic Crazy Games para desarrollar una tecnología que, en el futuro, pudiera aplicarse en casos tan diversos como Parkinson o Alzheimer.

—Lo que intento decir es que no estaremos listos para la fecha de lanzamiento que le prometió a la prensa. Algunos de nuestros sujetos de prueba han presentado episodios de epilepsia a pesar de no tener antecedentes de este trastorno. Se han presentado casos de paranoia, disociación y pérdida de memoria, todos temporales. Si esto sucede en un número limitado de voluntarios, y en un entorno controlado, ¿se imagina lo que podría suceder si realizamos una prueba a gran escala con cientos de personas de todo el mundo conectadas a la red?

—Mil personas —corrigió el CEO. Se separó del respaldo de su silla, inclinándose sobre la mesa para apoyar los codos en ella y colocar el rostro entre sus manos. Era la señal de que venía el contraataque—. Y sí, me lo imagino. Por eso te tengo a ti y a todo el equipo de costosos expertos que solicitaste. Pero quiero que entiendas una cosa: si Epic Crazy Games es lo que es hoy en día, es porque tengo una tolerancia cero al fracaso. —Abrió los brazos para abarcar el interior de la sala de juntas y, sobre todo, los pósteres que colgaban de las paredes. Algunos mostraban las portadas de los juegos más icónicos de la empresa, como Respuesta Inmediata, un juego de infiltración y combate con toques futuristas; Reinos en Ascenso, el juego de fantasía que se anuló a World of Warcraft de Blizzard; Conquista Estelar, un juego de exploración en diferentes sistemas estelares repletos de criaturas inusuales; DarkWorld, su primer juego de guerra futurista que se convirtió en superventas para la compañía, y su evolución, LastWorlds, el cual ya iba en su tercera entrega y acumulaba seguidores como moscas. Entre los afiches promocionales de los juegos se mezclaban imágenes de cíborgs, magos, naves espaciales, alienígenas, dragones y todo el imaginario que actuaba como el refugio de los jugadores—. ¡Observen a su alrededor! Esto es un mundo mágico, único, sin límites. ¿Saben cuántos jugadores de videojuegos hay en el mundo? ¡Tres mil millones y subiendo! Los ingresos anuales por los eSports hace tiempo que superaron los mil trescientos millones de dólares a nivel mundial y los dispositivos móviles se han convertido en una de las plataformas más demandadas entre los participantes. El número de jugadores es tal que todos los fabricantes de consolas han tenido dificultades para cumplir con las entregas. Y nosotros no podemos quedarnos atrás. Así que las piezas que no encajen en la máquina de éxitos que es Epic Crazy Games serán eliminadas…

Los presentes carraspearon, se miraron entre sí, se apoyaron contra sus asientos o se inclinaron sobre la mesa, mirándose las manos. Sólo Ben Sullivan mantuvo la mirada en Jaylan Sharper. El CEO permitió que el incómodo silencio se extendiera por casi dos minutos antes de relajarse en su asiento. Cuando habló, lo hizo como un padre que intenta hacer entender su

profunda sabiduría a su hijo rebelde e inútil.

—Pero quizás ustedes estén de suerte. Precisamente he tenido una semana de reuniones con nuestros accionistas y estamos seguros de haber encontrado una solución —dijo, recalcando luego—. *La solución*.

El comentario no agradó a Ben. Existía cierta tendencia del CEO a encontrar «soluciones» que a menudo entraban en conflicto con la ética. El axioma de que «el fin justifica los medios» posiblemente estaba tatuado en el pecho de aquel hombre.

—¿A qué se refiere?

—Según lo que ustedes han dicho en los informes, el problema que enfrentan es el cómo sincronizar de manera segura nuestras unidades de inmersión neural y las conexiones cerebrales. —Observó a Sullivan—. ¿Es correcto, Ben?

Ben asintió. Jaylan continuó.

—Entonces podemos deducir que la tecnología actual está desfasada con nuestros objetivos. Ustedes son brillantes, extraordinarios, pero los equipos actuales no pueden cubrir sus expectativas. ¿Voy bien?

Sullivan sabía que, de no responder, Jaylan guardaría silencio. Era un arma que manejaba a la perfección.

—Va bien —dijo tratando de que sonara sincero. Jaylan sonrió.

—Voy bien. ¡Excelente! Ahora, como el problema es la tecnología, porque tú, Ben, siempre me has asegurado que es así, entonces la solución es utilizar tecnología nueva. Me pregunto si será suficiente una tecnología de vanguardia de comunicación neural con la que Musk ni siquiera ha soñado.

Un suave murmullo surgió de entre los presentes. Sullivan había explorado todas las opciones de neuro-comunicación conocidas, consultado a sus colegas e incluso navegado por la deep web y la dark web sin encontrar respuesta. ¿De dónde sacaba Sharper aquella «tecnología de vanguardia»? El CEO no le dio tiempo de formular la pregunta.

—El avión con la ayuda está por llegar. Necesito que todos permanezcan en las instalaciones para reunirse con nuestro jugador de refuerzo. Y quiero ser enfático en algo: no sé qué están haciendo ustedes, pero yo estoy haciendo todo lo posible por facilitarles su trabajo. —De inmediato, su aspecto cambió al igual que su voz, como si el doctor Jekyll hubiera cedido su lugar a un desagradable señor Hyde—. Por esto, o me ofrecen resultados tangibles o volverán a las clínicas de donde los saqué, atendiendo a enfermos mentales y desahuciados, sin más esperanza de éxito que ganar la lotería o vender órganos en el mercado negro. ¿He sido lo bastante motivador? ¡Ahora, a trabajar!

Dicho esto, abandonó la sala de reuniones sin siquiera mirar atrás, seguido por la asistente, quien tampoco demostró la más mínima empatía por los presentes.

Todos permanecieron inmóviles durante algunos momentos, procesando lo dicho por el CEO: la noticia y la amenaza. Observaron a Ben, quien inspeccionaba el visor con preocupación. Eran vidas con las que estaban jugando, no circuitos electrónicos, ingresos o volúmenes de ventas.

—Bastardo —murmuró este, sintiendo que lo que estaba por suceder no sería para nada bueno. Tomó el visor y se levantó—. Bueno, amigos, ya escucharon: ¡a trabajar!

La mosca en la ventana

Mientras en la costa del Pacífico, Sullivan y su equipo se preparaban para reestructurar la situación del enlace neural con un enfoque diferente, al otro lado de la Unión, en la costa este, el teniente Robbins trataba de mantener el paso frente a los inesperados cambios desencadenados a su alrededor.

Al parecer, el informe alertó lo suficiente al general como para ordenar un aumento drástico en la seguridad de la unidad. Se implementó un control de acceso biométrico, la prohibición de llevar móviles al interior de las instalaciones, el bloqueo de los puertos USB de los equipos para impedir la copia de información, encriptación de las señales de wifi y Bluetooth, la instalación de un programa de monitoreo de las actividades en todo el sistema y la presencia de dos hombres armados las veinticuatro horas. Para Robbins, esto sólo podía tener una explicación: el general Forsyth le estaba ocultando algo al Tío Sam.

El viejo se había atrevido a insertar a la Unidad Duende Azul nada menos que en las entrañas del propio Pentágono, un secreto que todos en el equipo se habían comprometido a proteger. Aunque se podría pensar que la actividad de esta unidad y de sus integrantes llamaría la atención en una de las instalaciones federales más icónicas y protegidas de los Estados Unidos, hay que tener en cuenta que el Pentágono es uno de los edificios de oficinas más grandes del mundo; un microcosmos con una población de veintiséis mil empleados, además de otros tres mil como personal de apoyo.

Entre los casi veintinueve kilómetros de pasillos de la edificación, conformada por cinco anillos concéntricos de siete pisos cada uno, dos de ellos subterráneos, se distribuyen entre tres mil a tres mil quinientas oficinas, dependiendo de las necesidades del momento. Esto hace factible, aunque no sencillo, esconder a un puñado de especialistas bajo las narices del Departamento de Defensa de los Estados Unidos, y acceder a sus centros cibernéticos más importantes sin ser detectados. Una hazaña que requería de alguien experimentado en la manipulación de los delicados hilos administrativos del ejército y que tuviera nervios de acero: alguien como el general Maximilian Forsyth.

Además de convertir la Unidad Duende Azul en el equivalente digital del Fort Knox, el general exigió a Robbins recopilar más información antes de compartir lo sucedido con sus superiores. Sabía por experiencia que, si algo debía ser presentado ante el presidente de la nación más poderosa del mundo, ese algo tenía que ser irrefutable.

Por esta razón, Robbins vigilaba atentamente su monitor mientras daba un sorbo a su café negro y dulce, intentando poner en orden sus pensamientos. Porque mientras una parte de su mente estaba enfocada en el código desconocido, otra le advertía que algo muy grande se les avecinaba y que el viejo se estaba preparando para minimizar los daños.

—¿A qué se deberán estas nuevas medidas? —preguntó Andrews nuevamente, como lo hacía cada día desde que empezaron los cambios. El pobre hombre estaba de mal humor. Aún no se acostumbraba a que los guardias lo revisaran diariamente con un dispositivo similar a los detectores de mano que se ven en los aeropuertos. La diferencia era que los utilizados en la Unidad Duende estaban diseñados para borrar toda memoria portátil. Y, para empeorar su humillación, el procedimiento se repetía al entrar y al salir del lugar. No sólo eso: también tenía que dejar en una caja de plástico su billetera, así como anillos, reloj, cadena, monedas y todo lo que llevara en los bolsillos. Estas imposiciones hacían sentir a Andrews como si estuviera listo para vivir en la cárcel. Sólo faltaba que le entregaran la toalla y la pastilla de jabón.

Robbins se mostraba indiferente ante sus quejas, concentrado en los tres monitores de su estación. El código ignoto los había visitado apenas seis veces, sin revelar patrón alguno, salvo su arribo a la medianoche y los exactos cinco minutos que duraba cada avistamiento. Por el momento, la información fluía suavemente, como hojas en un río, esperando a la mosca que alteraría la calma.

—Será mejor que no hablemos de nada que no esté relacionado con el trabajo —dijo sin apartar la mirada de los equipos—. Estamos en una zona gris y esto es sumamente delicado.

No quiso mencionar que su contacto con el general se había vuelto esporádico y que la información compartida era prácticamente nula. Navegar a ciegas no era precisamente la mejor forma de fomentar la confianza en un equipo, en especial después de aquella conversación sostenida en la oficina del viejo y que sólo sirvió para sembrar más dudas.

Andrews, en su propia estación, inicialmente creyó que era una broma, pero la expresión en el rostro de Robbins le indicó lo contrario.

—¿Estamos en problema?

—No dije eso —respondió Robbins, distraído.

—Entonces si estamos en problema —concluyó Andrews con tono fatídico.

Intentó discernir algo en los datos que aparecían en sus propios monitores. Nada relevante. No habían logrado avanzar mucho en la comprensión de la naturaleza de los apéndices en los códigos que ahora llamaban «bulbos», excepto que parecían tener la capacidad de modificarse por sí mismos, desafiando cualquier explicación. Habían hecho hasta lo imposible para aplicar ingeniería inversa, pero era como intentar limar un diamante con una servilleta.

El tiempo transcurrió en silencio. Un silencio frío, denso e irritante. Apenas se escuchaba el murmullo de los teclados. En esta ocasión, los acompañaban dos técnicos que, al igual que Robbins y Andrews, se esforzaban por entender los extraños códigos. El tercer especialista, de descanso, se uniría en los próximos días.

—Detecto un intento de entrada, señor —informó uno de los técnicos.

—Y… tenemos a Nessie de vuelta —confirmó Andrews imitando a un presentador de televisión. Así le habían bautizado en honor al escurridizo monstruo del lago escocés. Mientras que la mítica criatura de la leyenda se ocultaba en las profundidades del Lago Ness, la Nessie digital navegaba en la oscuridad de internet. Difícilmente podría haber una similitud mayor.

Robbins replicó en su monitor lo que el técnico veía en el propio. Se concentró en la pantalla, tecleando los comandos necesarios para rastrear el intrigante código. Observó el reloj en la pared.

—Las tres de la madrugada —señaló—. Cinco minutos para localizar su origen.

Activó un programa de seguimiento. Una serie de líneas se desplegaron sobre el mapamundi que brillaba en uno de los monitores. Las líneas se extendieron de ciudad en ciudad, de país en país y de continente en continente.

Robbins sabía que determinar el origen de una señal era muy difícil, pero no imposible. Quien estuviera detrás del intento de ingreso de Nessie era un ser humano, y los seres humanos cometían errores. Sólo había que recordar la inocencia con la que cayó el ucraniano Artem Vaulin, fundador de KickassTorrents, el sitio líder para descarga en línea acusado de violar los derechos de autor a nivel mundial.

Vaulin había sido lo bastante astuto como para mantener su sitio activo cambiando de dominio y alquilando servidores en lugares tan diversos como Filipinas, Somalia, Isla de Man o Costa Rica. Sin embargo, confió en exceso, lo que lo llevó a cometer una serie de errores ridículos que culminaron con su arresto en Polonia mientras se dirigía a Finlandia para unas

vacaciones en familia.

El primer error de Artem Vaulin fue utilizar una página de Facebook para promocionar su sitio ilegal. Las autoridades rastrearon la información proporcionada por esta red social y descubrieron que Vaulin estaba usando una dirección de correo electrónico @me.com, correspondiente al servicio de Apple. Gracias a los datos obtenidos de Facebook y Apple, lograron rastrear su dirección IP.

El segundo error de Vaulin fue usar esta dirección para realizar compras en iTunes, ya que la IP del comprador se registraba con cada transacción. Con esta revelación, el Departamento de Justicia de Estados Unidos pudo identificar su cuenta de bitcoins.

Su tercer error consistió en recibir alertas relacionadas con las tareas administrativas de KickassTorrents directamente en su correo @me.com, lo que permitió completar el cerco en torno a él. Sólo le faltó ponerse una diana en el pecho para garantizar su arresto. Tras su detención en 2016, se le acusó de comercializar ilegalmente material protegido por derechos de autor por un valor superior a mil millones de dólares.

Robbins sabía que los hackers profesionales eran mucho más desconfiados que Artem Vaulin, pero seguían siendo humanos e imperfectos. Y en eso confiaba para atrapar a quien tuviera el código de la IA en sus manos. Sin embargo, la señal se detuvo, al igual que las líneas en el mapa. Era el fin del juego por ese día. Si se reiniciaba, el sistema comenzaría a rastrear desde cero debido al uso de proxies diferentes.

—¡Maldición! —exclamó Andrews.

Robbins miró el reloj. Tres y cinco de la mañana. Nessie se había esfumado nuevamente sin dejar rastro.

—Nos están poniendo a prueba —murmuró para sí mismo—. Siempre a la misma hora y siempre por el mismo tiempo.

Andrews llamó su atención, golpeando con el dedo el monitor.

—Robbins, mira esto: parece que Nessie está cambiando de estructura. —Se dirigió a otro de los técnicos—. ¿Tienes grabada la secuencia?

—Grabada.

—¿Qué descubriste? —preguntó Robbins.

—Al programa original le han añadido códigos, y no me refiero a los bulbos.

—¿Ha cambiado el patrón de ataque? —preguntó Robbins a los otros.

—Sigue intentando acceder al mismo puerto.

El teniente asintió.

—Vamos a revisar las nuevas líneas una por una. Necesitamos saber quién está modificando este programa y por qué.

—¿Y después? —preguntó Andrews.

—Eso dependerá de lo que descubramos.

—Han detectado el código —informó el hombre. Se encontraba en un espacio muy reducido, usando el teléfono que le habían entregado al comienzo del proyecto y que sólo podía comunicarse con un único número oculto. No entendía por qué su contacto insistía en hacer llamadas cuando era más seguro utilizar códigos de encriptación para comunicarse por Internet. O al menos eso creía él.

—Excelente —respondió una voz masculina al otro lado de la línea, a un continente de distancia—. A tiempo.

—Todavía no saben de qué se trata, como esperábamos.

El interlocutor guardó silencio por unos segundos.

—Noto que está un poco tenso —preguntó finalmente—. ¿Le preocupa algo?

—¿Cómo no voy a estar tenso? Esto ya no tiene marcha atrás.

—Me alegra que sea consciente de eso —indicó el contacto—. Siga el plan y mantenga la calma. En los próximos días avanzaremos a la segunda fase.

El sujeto se mordió el labio superior, impaciente.

—Pero, ¿cuándo exactamente? Necesito saber…

—Lo sabrá en su momento —interrumpió el contacto con seca cortesía—. Recuerde los beneficios que el proyecto traerá para sus intereses particulares.

—No son intereses particulares —protestó el primer hombre, molesto—. Son…

—Manténganos informado —interrumpió el contacto, colgando de inmediato.

El hombre observó con incredulidad el teléfono en su mano. ¿Qué tipo de idiota se atrevía a colgarle a un general del ejército de los Estados Unidos de América? Maldijo en voz baja. Respiró profundamente, recordando todo lo sucedido para llegar a ese punto. Mentir, traicionar, robar… matar. Todo en beneficio de la nación. Una vez que aquello terminara y quedara demostrado que él y los suyos tenían razón, arreglaría cuentas con ese bastardo de acento educado. Aunque, por supuesto, primero tendría que descubrir quién era y dónde encontrarlo.

Se tomó su tiempo para recobrar la compostura. Guardó el móvil. Luego alisó su uniforme y se aseguró de que las medallas estuvieran en su lugar. Pasó la mano por el cabello y respiró profundamente un par de veces. Una vez que se sintió preparado, salió de la vacía sala de suministros para perderse entre los pasillos del Pentágono.

Era una agradable mañana en Oxnard. Los peatones caminaban sumidos en su día a día, mientras los autos avanzaban en lenta procesión, marcada por el compás de las luces del semáforo. Unas brillantes barras de seguridad advertían sobre alguna reparación en la vía y un auto esperaba en el arcén a la grúa que lo llevaría al mecánico. Sobre ellos, un avión de pasajeros cruzó el cielo en dirección al aeropuerto de Los Ángeles, a ochenta y ocho kilómetros al este. Y en medio de esta cacofonía, Peter pedaleaba en su bicicleta en dirección al Rudolph Beck Memorial Park.

El parque era un área de esparcimiento triangulada entre la Saint Anthony's School, la Kamala Elementary School y la Santa Clara High School. Su principal atractivo, al menos para los chicos, era su cercanía con el Centerpoint Mall, el lugar perfecto para encontrar comida y algo refrescante en los días soleados.

Árboles de agradable sombra poblaban el lugar, entre parques infantiles, canchas deportivas y las graderías en donde sentarse a charlar. Podían reunirse en casa, ciertamente, pero a pesar del tiempo transcurrido desde su última discusión con Nathalie, la tensión seguía flotando en el aire. Por esto, prefirió convocar a sus amigos al parque, lejos del alcance de su hermana. Y no era porque sus amigos la rechazaran, nada más alejado de la realidad.

Los integrantes de Dragones Rojos la protegían como si fuera la hermanita menor de todos. De hecho, el propio Peter no podía decir nada en contra de ella so pena de quedar en la mira de aquellos sobreprotectores «hermanos». Nati, que no tenía un pelo de tonta, respetaba los retiros de su hermano porque eran, de facto, una tácita tregua entre ellos y una completa bendición para su madre.

En cuanto a Susan, Peter la amaba de verdad. Amaba el esfuerzo que desplegaba día tras día para seguir adelante por ellos; el hecho de intentar ofrecerles una vida normal, su firme decisión de convertir el dolor en fuerza, su determinación de no dejarse vencer y su enorme capacidad de amarlos. Brindarle la tranquilidad de un día sin el temor de que su hijo estallase de ira por cualquier motivo, era lo mejor que podía hacer por ella.

El joven encontró a sus amigos esperándole en las viejas gradas frente a un sencillo campo deportivo. Abrazos, palmadas en la espalda, bromas tontas. Luego se sentaron para charlar de lo que más les gustaba: videojuegos, trucos y noticias sobre los próximos lanzamientos: el entorno perfecto para abstraerse de la incómoda realidad. Mientras los chicos hablaban, Peter trató de recordar cómo se había formado ese grupito de locos que pensaban y se movían como uno solo. A Alex y Aaron los conoció en la escuela, lo que ya los hacía viejos conocidos. En cuanto a su amistad con Tyron… bueno, esta era mucho más antigua. Bastante más antigua.

Los padres de Peter y Tyron, los marines Anthony «Orinoco» Contreras y Ronald «Bull» Davis, fueron amigos durante tantos años que, según ellos, ya ni recordaban cómo comenzó todo. Desde muy pequeños, los chicos acompañaron a sus padres en incontables excursiones y fueron testigos de la inquebrantable amistad forjada entre los hombres. Con frecuencia, el padre de Peter decía que «los hermanos son los amigos que la vida nos presenta, mientras que los amigos son los hermanos que nosotros elegimos». El hombre siempre aclaró que la frase no era de él, pero para el chico, nadie la decía mejor que su padre. Y así como Tony había elegido a Ron como su hermano, con la misma certeza Peter eligió a Tyron. Sin embargo, la vida de un infante de marina era mucho más que excursiones y barbacoas en el patio de la casa. Era un continuo baile con la muerte al compás de una melodía que podía cambiar en cualquier momento. Precisamente lo que ocurrió muy lejos del hogar, en un infierno llamado Afganistán.

Según la historia oficial, el equipo de «Orinoco» Contreras, del que «Bull» era el segundo al mando, fue objeto de una emboscada poco antes de dar inicio a la extracción. Se trató de un desventajoso enfrentamiento en medio de la nada, bajo la luna llena. Explosiones y disparos por doquier con el enemigo rodeándolos, dispuestos a acabar con todos. Bull sobrevivió, aunque fue necesario amputarle la pierna derecha, mutilada por las esquirlas de una granada. El paso del tiempo fue curando las heridas del cuerpo. Pero las heridas de adentro… esas nunca sanaron. Sobre todo, porque Peter se aseguró de que así fuera.

El chico no odiaba a Bull, pero ahora no podía verlo como el padre de su mejor amigo, sino como un hombre que sobrevivió a costa de la muerte de su padre. Era un pensamiento irracional, lo sabía. Era una estupidez, estaba de acuerdo. Era infantil, de esto no tenía dudas. Pero aquel acto tan injusto le daba el asidero necesario para justificar el rencor que sentía por una muerte que se negaba a aceptar.

El joven sabía que Bull se sentía culpable por estar vivo. Lo sabía porque cada vez que se encontraban, el exmarine, de más de dos metros y noventa kilos de peso, bajaba la mirada, avergonzado. Sabía que también él se preguntaba por qué estaba vivo y Tony, su amigo, había muerto. Algunos sobrevivientes de la unidad táctica ni siquiera tenían familia. Incluso los había con problemas con la ley. Entonces, ¿por qué ellos continuaron con sus vidas y su padre, con una hoja militar inmaculada y una sólida vida familiar, había muerto? Dicen que hay que aceptar la vida tal y como venga, pero esto es algo que muy poco le importa a un joven de diecisiete años lleno de ira y frustración.

Bull se vino abajo después de la muerte de su superior y amigo. Le costó superar el síndrome de estrés postraumático, el complejo del sobreviviente. Perdió a su familia, por lo que ahora vivía en el norte, en San Francisco. Formó una empresa de entrenamiento táctico con algunos compañeros, lo que lo llevaba a viajar con frecuencia, entrenando personal de seguridad e incluso contratistas, tanto dentro como fuera de los Estados Unidos.

A pesar de la depresión con la que todavía lidiaba, el hombre luchó con todas sus fuerzas para cumplir como padre. Y había que reconocerle el mérito de lograrlo en la medida de lo posible. Mantuvo un lazo estrecho con Tyron y viajaba con la mayor frecuencia posible para

verlo. En sus viajes a Oxnard no podía faltar una visita a Susan, con quien charlaba durante horas. El marine no perdía oportunidad en resaltar las virtudes de Tony: su valentía en el combate, su dedicación a los hombres bajo su mando, su coraje frente al enemigo. Podía pasar horas hablando de él. Y, en ocasiones, lloraba al recordar.

Dolía ver llorar a un gigante caído. Y, aun así, Peter sentía que merecía un padre vivo y no una heroica página en la historia paterna; él necesitaba a su padre, no a un maldito héroe.

—¿Te sientes bien?

La pregunta de Tyron lo sacó de su ensimismamiento. Todos ellos estaban acostumbrados a estos retiros mentales de su amigo, aunque no podían evitar preocuparse a dónde lo llevarían esas ausencias. Observó que Aaron les mostraba algo en la pantalla de su *tablet* y miraba a Peter a la espera de una respuesta.

—Sí… sí… ¿Qué decían?

—Parece que van a demandar al programador indio de LastWorldsIII —respondió Alex—. ¿Te acuerdas de él?

El cerebro de Peter trabajó con rapidez hasta volver a conectarse con el momento. En el mundillo de los videojuegos, algunos jugadores son seguidos por millones de fanáticos en todo el mundo, como una estrella del baseball o un prodigioso encestador. Pero también se daba el caso de diseñadores de personajes, constructores de mapas y programadores que, dentro de la comunidad más friki de video jugadores, alcanzaban el estatus de celebridad. Como el indio al que se referían sus amigos.

Shekhar Talsania fue, durante años, el gurú con más peso en la comunidad de los juegos en línea. Desarrolló gran parte del código que movía a LastWorldsIII y sus ideas impactaron en la realización de otros juegos, incluso de la competencia. También trabajó en el juego de fantasía en primera persona Reinos en Ascenso, al que convirtió en el más vendido dentro del género. Por si fuera poco, era el cerebro detrás de Génesis de la Oscuridad, una plataforma con IA propia que permitiría realizar el crossover entre diferentes juegos de Epic Crazy Games.

A pesar de su genialidad (o quizás a causa de esta), sus juegos se volvieron tan complejos y crípticos que empezó a tener dificultades con los inversores, quienes exigían una línea creativa más comercial. Harto de las limitaciones impuestas, renunció a su cargo para desaparecer como un fantasma. Siendo un personaje tan curioso y extremo, no faltaron rumores sobre su destino: que estaba en un retiro con los lamas en el Tíbet, que experimentaba consigo mismo para vivir la experiencia del cíborg al estilo de Neil Harbisson o que preparaba el lanzamiento de un juego bajo su propia firma. Lo único en común de todas estas hipótesis, y las otras tantas que circulaban por la red, era que ninguna poseía sustento real.

—¿El del Ejército de Sombras? —preguntó Peter.

—El mismo —confirmó Aaron—. Dicen que está en problemas por los derechos de los códigos que realizó para los bots del proyecto.

Una de las propuestas de Talsania para Reinos en Ascenso era crear un ejército de sombras que apoyaría al jugador durante un tiempo determinado. Necesitaba ciertos pasos previos para invocarlos, porque el líder de un ejército de este tipo no podía ser cualquiera. Una parte de los jugadores consideró que era una genial idea para impulsar novedosas tácticas de batalla, pero otra parte la rechazó, aduciendo que esto era casi una trampa en el juego y que era un absurdo. Peter pertenecía al segundo grupo.

—Por mí, se puede quedar con los códigos de esa porquería de ejército —comentó, dejando en claro su punto de vista. Alex, el especialista en juegos de fantasía del grupo, torció la boca con desaprobación.

—Nunca comprendiste el potencial de ese mod.

—Se lucha con lo que se tiene —sentenció Peter—. No con un montón de sombras que aparecen de la nada.

—Pero no te molestó el Ejército de los Muertos de El Señor de los Anillos —apuntó Alex. Aaron y Tyron los observaban, sonriendo. Se trataba de un desacuerdo tan cíclico como divertido.

—Eso era una película, no un juego.

—Lástima que no fuera un juego —suspiró Alex. Ninguno de ellos consideraba a El Señor de los Anillos Online: Sombras de Angmar, digno juego de la épica saga de J.R.R. Tolkien, a pesar de las buenas críticas recogidas desde que fuera lanzado en 2007. Y si un videojuego no contaba con la aprobación unánime de los amigos, entonces no existía.

—De todas maneras, espero que Talsania pueda seguir diseñando juegos —acotó Aaron—. Siempre le agregaba ese no-se-qué que lo diferenciaba de la competencia.

—Hablando de juegos —intervino Peter para poner fin al tema del ridículo Ejército de Sombras—, ¿qué se sabe de la selección de jugadores que participarán en el lanzamiento de LastWorldsIII Neural?

—El último dato que encontré es que se llevará a cabo un torneo abierto de preselección con la versión virtual del juego, para escoger a los mil mejores competidores en todo el mundo —respondió Aaron revisando su *tablet*. Peter no recordaba haber visto a su amigo sin aquel artilugio en las manos—. Pero no han querido revelar nada más.

—Marketing —sentenció Tyron.

—Marketing —repitieron todos en coro.

—Ayer estuve comprobando nuestros números —indicó Alex—. Menos mal que el torneo de selección es abierto, porque apestamos con las métricas. Estamos lejos de ser seleccionados. Hay unos tipos en Alemania que sólo juegan eso.

—He escuchado sobre esa gente —asintió Aaron. También Peter había oído de ellos—. G2. Son como ocho equipos en todo el mundo. Unos monstruos en Valorant, League of Legends, Fornite y otros que no recuerdo.

—¿Qué me dicen de los franceses de Fnatic? —agregó Alex—. Son muy buenos en Counter-Strike y League of Legends.

—¿Y T1? —señaló Aaron, en referencia al equipo coreano SK Telecom T1—. ¿Se imaginan a este enfrentando a los otros en LoL?

—No tenemos oportunidad contra esa gente —aceptó Peter con tranquilidad—. Incluso Falcao y sus Locos Hijos de Dios tienen mejores estadísticas que nosotros.

Los chicos lo observaron con los ojos abiertos ante semejante herejía. Tyron comenzó a hablar lentamente, con una expresión jocosa de asombro por la audacia de su amigo.

—¿Estás diciendo que los Locos Hijos de Dios son mejores que nosotros?

—¡Jamás! —respondió Peter, sonriendo. Él había estado jugando contra Falcao y su equipo durante mucho tiempo y sabía que los brasileños eran superiores porque se tomaban el juego más en serio. Los cinco integrantes del equipo carioca jugaban exclusivamente LastWorldsIII, mientras que entre los Dragones Rojos, sólo Peter y Tyron mostraban igual dedicación. Alex dedicaba tiempo tanto a LastWorlds como a Reinos en Ascenso y a un par de juegos más de fantasía. En cuanto a Aaron, le faltaba ese instinto guerrero que le sobraba a Nati...

—¿Cómo vas con Reinos en Ascenso? —preguntó a Alex para no pensar en su hermana. Casi ninguno hablaba sobre eso porque se sentía incorrecto dedicarle tiempo a un juego diferente al oficial del equipo. Alex se sorprendió por la pregunta y luego se explayó con satisfacción.

Habló de sus habilidades como arquero, de los Magos de Cohín, capaces de invocar los más extraordinarios hechizos, de las tenebrosas criaturas que infectaban los reinos, de los diferentes dragones como los Sachsvar, que eran como bestias de transporte, los Kabarkar, que se pueden montar como los Nazgûl, los Akorr, también llamados Dragones Rey y de la Gema de Cohín, el elemento más preciado de aquel mundo de fantasía.

Peter sonrió al ver el rostro de su amigo mientras contaba todo sobre un juego que le apasionaba tanto como LastWorldsIII, pero cuyas aventuras no había podido compartir con sus compañeros debido a que se trataba de un mundo muy diferente al tradicional.

—¿Qué es eso de la Gema de Cohín? —preguntó Tyron.

—¡Cool! ¡Es lo más genial que puedan imaginar! Está en el templo principal del juego. Este se compone de tres círculos amurallados que rodean un altar dentro de una cúpula. Los muros están atravesados por cuatro caminos que se cruzan en el altar formando una equis. Sobre el altar se encuentra la Gema y bajo ella, el umbral, que es como un vórtice para escapar. Si logras cruzarlo, ganas.

—¿Es difícil llegar a ella? —preguntó Peter— ¿Hay que combatir mucho?

Alex negó con la cabeza.

—Ese es el truco al final del juego. Se lucha mucho para llegar al lugar, pero una vez allí, lo importante es no luchar. Verán, la Gema genera un campo de energía tan intenso como el poder que se utilice en el juego. Se requieren hechizos para avanzar y cuanto más hechizos, más energía, lo que puede perjudicar a los jugadores. Entonces lo que hay que hacer es recorrer el último tramo hasta el altar lo más sigiloso y rápido que se pueda.

—¿Es algo así como los campos de energía personales de Dune? —preguntó Aaron en referencia a los escudos empleados por la casa Atreides, los cuales sólo podían ser atravesados por objetos que se desplazaran con lentitud.

—Algo así, más o menos —concordó Alex.

Peter era un fanático de esta obra maestra de la ciencia ficción de Frank Herbert. Y aunque la versión cinematográfica de Denis Villeneuve era grandiosa, él, a pesar de su corta edad, prefería con mucho la inocente magnificencia de la película de David Lynch de 1984.

—¿Te pueden atacar desde el aire? —preguntó.

—Si se puede porque los caminos al templo están cubiertos únicamente cuando atraviesan las murallas —aclaró Alex—. Pero si el ataque es demasiado fuerte, la cúpula se vuelve impenetrable y sólo queda utilizar los túneles en los muros para llegar al templo. Por eso es necesario utilizar más la estrategia que la fuerza bruta.

—Entonces, ¿cuál es la táctica correcta para llegar hasta la Gema? —preguntó Tyron.

—Correr, porque apenas entras en el primer camino, el templo lanza una alarma y todo lo que vuele, camine o se arrastre, irá detrás de ti.

—¿Has podido entrar en el templo? —inquirió Aaron.

—Un par de veces —confesó Alex—. En Reinos en Ascenso se avanza en equipo y casi siempre soy uno de los que se quedan defendiendo el acceso al altar. Hay cuatro túneles, como les dije, pero apenas uno llega a la cúpula del templo, así que encontrar el túnel correcto es parte del juego. De camino al templo tienes que enfrentarte a una gran cantidad de cosas raras: guerreros Gu’h, precuer, demonios voladores de Hui-tong, Nigromantes Negros y cosas por el estilo. Una vez dentro del templo, tienes que contenerlos para darles a los miembros del equipo la oportunidad de llegar al altar y atravesar el umbral.

—Si te quedas atrás, ¿cómo te retiras?

—Corriendo aún más rápido —aclaró Alex.

—Y todos esos bichos raros que nombraste, ¿te siguen hasta el interior del templo? —preguntó Tyron.

—Si, pero sólo pueden moverse por un anillo pegado a los muros. No pueden acercarse el altar porque los destruiría.

Esto no convenció del todo a Peter.

—Entonces, ¿qué sentido tiene que entren al templo si no pueden alcanzarlos a ustedes?

Alex sonrió.

—¿Han intentado avanzar en medio de dardos, fuego, hachas, flechas y lanzas? Las criaturas no llegan al altar, pero sí pueden arrojarnos todo lo que tengan.

—¿Entonces, basta con eludirlos y llegar al altar para ganar? —preguntó Aaron, buscando en la *tablet* imágenes del juego—. Eso suena aburrido.

—¿Aburrido? De ninguna manera, porque ahí viene lo mejor: los tumpakares, las únicas criaturas que habitan dentro del salón del altar. Son una verdadera pesadilla: detestan el ruido y atacan todo, incluso a las demás criaturas. Pueden cambiar de forma, aumentar o disminuir el número de brazos e incluso combinarse entre ellos para crear otras formas. Tienen dientes, garras, tentáculos. ¡Una locura! Son realmente difíciles de matar. Si no hay un Mago sanador cercano que sea al menos de nivel ochenta, que son los que poseen un fragmento del obelisco de Atrax-ad-Sed, te convertirán en confeti.

—¿De dónde salen esas criaturas? —preguntó Peter, interesado.

—De todas partes. Y créanme, nunca han visto enemigos como esos.

Y así, entre preguntas y respuestas, y de misión en misión, los amigos vieron pasar el día hasta que el sol comenzó a declinar y las luces a encenderse, indicando que ya era hora de regresar a casa.

Los chicos se despidieron bromeando y cada uno partió hacia su destino particular. Peter hizo lo propio, pedaleando lentamente. El pesar de regresar a casa lo envolvía con la misma nostalgia de los últimos años.

La ciudad ya se preparaba para recibir la noche y las luces de las calles comenzaban a cobrar vida. El chico continuó con cautela, atento a los conductores descuidados. Había leído en alguna parte que las primeras horas de la mañana y las últimas de la tarde eran las más peligrosas al manejar porque el cambio de luz daba a todo una tonalidad gris. Esto dificultaba ver a los demás autos, en especial a los de colores oscuros. Y en cuanto a los ciclistas o motociclistas, la situación era peor.

Llegó a su urbanización. Saludó a algunos conocidos y fue perseguido por el histérico perro de la señora Eleonor, un chihuahua al que le habían cortado la cola por error y que la cariñosa anciana rescató antes de ser sacrificado por ello.

Peter se detuvo frente a su casa. Observó que algunas luces internas ya estaban encendidas. Bajó de la bicicleta y la llevó por el estacionamiento hasta el patio trasero, donde la dejó apoyada contra la pared. Tomó la pelota de baloncesto que estaba en el suelo de cemento y lanzó un tiro al aro torcido en la parte superior de un poste. La pelota golpeó el borde del aro, rebotó contra el tablero y luego cayó al suelo, dando algunos botes antes de detenerse junto a una maceta con flores.

Peter observó la pelota, luego el tablero y después la casa. Suspiró y se frotó la cara. Quien dijo que el tiempo lo curaba todo, fue un maldito mentiroso.

Entró por la puerta de atrás, dejando afuera la fría noche.

Cambio de órdenes

Eran las seis cuarenta y cinco de una esplendorosa mañana en Oxnard. Uno de esos días de cielo perfecto y temperatura ideal que hacía más soportable el inevitable ajetreo de la vida diaria; una mañana de colección que, para Jaylan Sharper, era tan gris como una lluvia en el cementerio. Estaba de mal humor y le dolía la cabeza por la llamada que lo despertó al filo de la medianoche. Por norma, Sharper no respondía el teléfono a tan altas horas. Pero el tono de su celular le advirtió que no era el tipo de llamada que le conviniera pasar por alto. No, si quería consolidar sus objetivos. Así que, contra su voluntad, respondió.

Los fondos de Epic Crazy Games provenían de inversionistas de todo el mundo; verdaderos tiburones financieros que colocaban su dinero donde se multiplicara como tréboles en un campo. Pero cuando las cosas no iban como esperaban, exigían saber qué sucedía con sus inversiones, a pesar de que cada uno de ellos era consciente de que, por su misma naturaleza, una inversión de riesgo no era algo tan sencillo de vigilar.

Entre todos los inversionistas, quien más presionaba a Jaylan era el hombre que hizo posible el despegue de la empresa. Se trataba del verdadero cerebro detrás del crecimiento de Epic Crazy Games, el faro que señalaba el rumbo a tomar, aunque los méritos los asumiera el propio Sharper. Desde el principio, el inversionista dejó en claro que prefería moverse tras bastidores, sin revelar nunca el rostro. Podía llamarse señor Smith, Barrabás o Superman; daba lo mismo. Así que Jaylan se refería a él como el Gran Hermano por su aparente capacidad de estar informado de todo. Y el Gran Hermano le había llamado.

Apenas hablaron algunos minutos, aunque Sharper sintió que habían sido horas. Lo dicho por teléfono fue suficiente para quitarle el sueño y la tranquilidad. Tiempo atrás hubo una llamada similar en la que el Gran Hermano le exigió que el juego debía estar en línea en no más de seis meses, plazo que estaba por expirar. Jaylan había hecho todo lo posible por cumplir con dicha meta por un muy egoísta motivo: su inmenso ego exigía que su obra, el mejor videojuego de la historia, contara con un escenario digno de su grandeza. Y nada superaba a la Gamescon para lograrlo.

La Gamescon es la más importante convención de juegos de Europa. Se realiza desde 2009 en el centro de convenciones Koelnmesse en Colonia, Alemania, por iniciativa del Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU), la Organización Nacional de Software de Ocio Interactivo de Alemania. Allí, durante cinco días, se da a conocer lo más vanguardista en entretenimiento, como videojuegos en línea y juegos para consola y computadoras. Era la Meca para más de quinientos expositores de treinta países. No importaba qué tipo de juego estuvieran buscando los fanáticos: era más que seguro que en este evento encontrarían lo deseado. O algo infinitamente superior.

La convención reúne a gigantes como la hipercompañía china de videojuegos Tencent, y otros monstruos tecnológicos como Microsoft, Electronic Arts, Ubisoft, Nintendo, la japonesa Square Enix, Xbox Game Studios, Sega y Sony. Y, por supuesto, su icónico adversario: Activision Blizzard, casa actual de Call of Duty. En el lugar, las imágenes de League of Leyends se codeaban con Clash of Clans, Fortnite, The Last of Us Part II, God of War, Horizon Forbidden West, Starfield, Halo Infinite, S.T.A.L.K.E.R. 2, Hellblade: Senua’s Sacrifice, World of Warcraft, EA Sports PGA Tour, Far Cry 6, Final Fantasy VII Ever Crisis, Lord of the Rings: Gollum, Yakuza y Digimon Survive, entre muchos otros. Una constelación de aventuras ante la que se rendían millones de jugadores en todo el orbe, y tras las que se intercambiaban miles de

millones de dólares cada mes.

Como era de esperarse, donde estuvieran aquellos pesos pesados del entretenimiento, también estaría la atención del mundo entero. Era, con mucho, el trampolín perfecto para el lanzamiento de nuevos productos: el escenario que LastWorldsIIIn necesitaba.

Sin embargo, no todo era miel sobre hojuelas para Sharper y su empresa. Un informe elaborado por el departamento legal sobre los riesgos de demandas por mal funcionamiento del juego, dejó en claro el frágil piso de cristal sobre el que se encontraban. El dosier, de más de una pulgada de grosor, advertía de cómo su imperio estaba en riesgo de ir a la quiebra, y él a la cárcel, si se presentaba algún problema grave con los jugadores durante el lanzamiento beta. El Gran Hermano ya había leído el informe y no estaba dispuesto a perder todo el dinero invertido en ECGames, y en la tecnología de inmersión neural, por culpa de una demanda. Pero también dejó en claro que suspender el lanzamiento beta no estaba entre las opciones. La ambición de Sharper coincidía con la decisión del inversionista, sin que esto le hiciera ignorar que su misterioso socio era solamente un nombre en una tormenta de documentos, muy lejos de cualquier acción legal que pudiera ser interpuesta por los jugadores y sus familiares, o por los demás inversionistas. Jaylan, al contrario, se hallaba en el primer lugar para ser cabeza de turco en caso de un desastre. Además, no era ciego al hecho de que el Gran Hermano poseía una agenda propia, algo que no tenía mucho que ver con los videojuegos. Sin embargo, mientras el dinero fluyera y los éxitos se acumulasen, todo estaba bien, ¿verdad?

Pues no del todo.

El misterioso inversionista comenzó a influir cada vez más en las decisiones relacionadas con la tecnología neural requerida para LastWorldsIIIn, como, por ejemplo, mentirle al gobierno sobre los avances neurales. Según los informes oficiales de la empresa, el sistema de juego se limitaba a un visor de realidad virtual de última generación con un conjunto de electrodos por contacto que rozaban el cuero cabelludo. Estos electrodos excitaban ciertas partes del cerebro con el objetivo de distorsionar levemente la realidad. Una vez logrado esto, la mente procesaba lo transmitido por las imágenes y sonido del visor de juego, completando la información con sus propios recuerdos. El resultado era que el cerebro acababa por mentirse a sí mismo generando una realidad creíble, alimentada por la información aportada por el sistema. De haber descubierto Sullivan que se estaba ocultando información crítica sobre la manipulación neural de los jugadores, él mismo se habría encargado de denunciar a su jefe ante las autoridades. Sin embargo, Jaylan era hábil jugando a dos bandas, evitando con éxito que la mano derecha supiera lo que hacía la izquierda.

A Sharper le preocupaba ocultar esta información, pero no más allá de lo necesario. Las tabacaleras, fabricantes de pesticidas y de manera muy especial, la industria farmacéutica, habían convertido el mentir al gobierno en un verdadero arte que se podía replicar con éxito si los contactos eran los indicados y la cantidad de dinero, la adecuada.

El asunto era que la resolución del nudo gordiano al que Sharper se enfrentaba por imposición del Gran Hermano no dependía del dinero, sino que exigía un toque de astucia, por no decir un acto de magia o un inesperado milagro. Un milagro que era menester resolver antes de dar paso a la tan esperada competencia de eliminación que aglutinaría a millones de jugadores en frenético combate y de la que únicamente sobrevivirían mil participantes: los elegidos para sumergirse por primera vez en LastWorldsIII Neural.

Habían transcurrido menos de dos semanas desde el ultimátum presentado a sus colaboradores y la llegada del ingeniero de apoyo. Y aunque los informes indicaban una mejora en el proceso de conexión neural, los resultados no eran todo lo óptimo que él necesitaba.

Impedido de volver a conciliar el sueño, el hombre pasó el resto de la noche recorriendo una y otra vez su propiedad de tres millones de dólares en Channel Islands, el exclusivo vecindario de Oxnard allende al mar, rogando porque el amanecer llegara con nuevas ideas. Y así había sucedido.

Una vez en el estacionamiento subterráneo de Epic Crazy Games, Sharper tomó el ascensor directo a su oficina, donde ya lo esperaba la asistente. Esta le entregó su café, le informó que ya lo estaban esperando y que las citas de la mañana fueron suspendidas tal como lo solicitó. Sharper no pronunció ninguna palabra ni echó un vistazo a los documentos en su escritorio. Guardó silencio incluso durante el trayecto hasta la sala de juntas, bebiendo a grandes tragos la caliente bebida. Tenía que tomar una decisión sin que le cortaran la cabeza. Y creía haber dado en el clavo

—¿Y esa es su idea? —preguntó Ben Sullivan con sorpresa, apenas Jaylan finalizó su exposición—. ¿Su gran idea?

Sólo había dos personas en la sala de reuniones, además de Sharper: Ben Sullivan y Jeannine Grandboi, científica francesa, quien lideraba el proceso de neuroconexión. Habían sido contactados a las cinco y media de la mañana para informarles de aquella reunión de emergencia, sin darles mayores detalles.

Antes del arribo del jefe, ambos profesionales especularon sobre la razón de tan impulsivo cónclave. Era evidente que tenía que ver con los retrasos en el proceso de empalme neural y el riesgo que representaba para los jugadores participar en un beta bajo esas circunstancias. Pero ninguno se acercó siquiera a lo que Sharper tenía en mente.

—Es la única posible —sentenció Jaylan, tamborileando sus dedos sobre la mesa de la sala de juntas. Sullivan había aprendido que cuando su jefe hacía eso, era porque la situación no estaba bajo su control.

—Reducir mil jugadores a cien para el lanzamiento beta no evita la posibilidad de problemas —advirtió el ingeniero—. Y mucho menos cuando hablamos de jugadores en el exterior.

—Somos una multinacional, así que tenemos que mantener abiertos los mercados globales —acotó Jaylan—. Necesitamos que participen los mejores jugadores de otros países. Ingleses, franceses, rusos, cualquier cosa que impulse la venta del juego. ¡Vamos, Ben! ¡Esto les permitirá reducir lo que ustedes llaman «control de daños»! Además, ustedes me han dicho que se ha avanzado con el ingeniero nuevo. ¿Anke Hirsch es como se llama?

—Se ha avanzado en estas dos semanas —aceptó Jeannine Grandboi—, pero no tanto como para aconsejar que se realice el lanzamiento.

Jaylan Sharper bufó, molesto. No quería oír sobre problemas sino sobre soluciones. De buena gana echaría a patadas a los dos especialistas que tenía al otro lado de la mesa de juntas, pero había dos problemas. El primero era que ellos estaban desde el principio en las investigaciones, por lo que conocían su desarrollo mejor que nadie. Lo segundo era que ambos, Ben y Jeannine, eran los mejores dentro de sus campos. Y los tres sabían que se necesitaban mutuamente como en un odiado matrimonio por conveniencia.

—Los cité a ustedes dos para hablar con claridad —dijo Jaylan en tono ceremonial—. El panorama es el siguiente: a pesar de lo invertido en el proyecto de inmersión neural, no se ha avanzado lo suficiente para ser económicamente viable. En este preciso momento, la compañía se encuentra en una delicada situación económica. Los inversores están pidiendo resultados. ¿Saben qué pasa cuando los inversores se enfadan con los proyectos en los que invierten y que no generan las ganancias prometidas? Demandan. Piden su dinero de regreso. Si no lanzamos el

juego en el tiempo previsto, se nos vendrá encima una gran demanda colectiva. Pueden creer que solamente Epic Crazy Games estará en problemas, pero déjenme explicarles que ahí no queda todo. Ellos nos demandarán y en el proceso pulverizarán sus carreras como científicos asociados al proyecto LastWorldsIII Neural. —Se permitió un breve silencio para que sus palabras calaran en las personas que tenía enfrente. Al continuar, lo hizo en tono conciliador—. A veces nos vemos obligados a llegar a ciertos extremos para sobrevivir, ¿no están de acuerdo?

Los otros se miraron. Sabían que lo dicho por Sharper no era mentira.

—Todavía con los avances logrados, esto puede ser peligroso —advirtió Ben.

Jaylan se mantuvo contra el respaldo de su asiento, guardando silencio, mirando sin ver entre los dos expertos, sin mover un solo músculo. Al hablar, lo hizo con tanta mesura que aterraba.

—¿Recuerdan lo que les pasó a los polacos de CD Projekt cuando desarrollaron Cyberpunk 2077? —preguntó, pasando su mirada de Ben a Jeannine. Aquel caso estuvo en primera plana durante bastante tiempo y sus consecuencias modificaron parte de la manera en que se invertiría en videojuegos. Jaylan prosiguió—. Prometieron lo que ellos aseguraban que sería el juego de juegos. Vendieron trece millones de copias en todas las consolas. ¡Fue el mayor lanzamiento en la historia de la industria de los videojuegos!… y el juego resultó injugable, incluso en PlayStation 4 o Xbox. Fueron siete años de desarrollo para acabar en un desastre, hasta el punto que hizo olvidar los problemas de No Man's Sky, de Hello Games, y Fallout 76, de Bethesda, ¿se acuerdan? No lo digo yo; así fue tratado este fiasco. Todos sabemos cómo se maneja esto: lanzamos juegos y luego lanzamos parches para reparar los bugs. Microsoft lo hace cada vez que actualiza su sistema operativo. Pero por lo que sucedió con los polacos, ahora los inversores son menos comprensivos y bastante más agresivos. El quid del problema es que dependemos de ellos para que nuestra compañía pueda sobrevivir.

Los otros, de nuevo, cruzaron miradas.

—¿Podemos saber por qué esa presión para una fecha específica? —preguntó Ben.

Jaylan se inclinó hacia delante sobre la mesa, como un cómplice compartiendo información privilegiada.

—Porque a la semana siguiente de la prueba beta, exactamente siete días después, estaremos en la Gamescom como los creadores del título que cambió la historia de los videojuegos. Allí nos asaltarán inversionistas ofreciéndonos millones de euros para invertir y empresas desesperadas por adquirir la licencia. Después de eso, nuestros inversionistas nos darán un compás de espera que, bien utilizado, podría llegar a tres años. Quizás un poco más. ¿Se imaginan lo que podrán avanzar ustedes en tres años con fondos prácticamente ilimitados? Porque yo sí.

—Precisemos algo, señor Sharper —intervino la mujer con un delicado acento francés—. ¿Sus inversionistas quieren que se haga un lanzamiento beta para esa fecha o que el juego se distribuya en forma masiva desde ese momento?

Jaylan sonrió con suavidad. Así como él haría cualquier cosa por dinero y por hacerse un nombre en el mundo de los videojuegos de última generación, los científicos ante él harían cualquier cosa por alcanzar un conocimiento mayor sobre cómo funciona el cerebro humano. Bueno, cualquier cosa que no llevara a estirar demasiado la ética profesional. Ni Ben ni Jeannine iban a permitir que Epic Crazy Games desapareciera si podían evitarlo.

—Quieren un lanzamiento nada más; algo muy puntual. Esto sembrará expectativas en todo el mundo y dará confianza a los inversionistas. Si lo logramos, podré explicarles que requerimos más tiempo para hacer de LastWorldsIIIn un juego seguro y estable. Será una situación de ganar-

ganar.

Jeannine y Ben se miraron durante unos segundos. La mujer fue la primera en hablar.

—En las últimas pruebas con el sistema estabilizado por el equipo del ingeniero Hirsch, los participantes han padecido dolores de cabeza, desorientación temporal y ansiedad. Son síntomas mucho menos graves que los presentados al principio, es cierto, pero siguen siendo preocupantes. Si el programa es lanzado como lo desea, será de corta duración, sólo para cien jugadores según su propuesta.

En ese momento, Ben tomó la palabra.

—Cada uno de los seleccionados para el lanzamiento beta se conectará con la ayuda de uno de nuestros técnicos. Él se encargará de instalar el modulador y el visor. Llevarán dos juegos de equipos, por seguridad. Y tendremos una unidad médica de emergencia cerca de cada ubicación por si algo se sale de control. Tanto aquí en Estados Unidos como en el exterior.

Jaylan levantó las cejas, sorprendido por la última solicitud.

—¿Una unidad de emergencia? —preguntó extrañado.

—Una ambulancia —confirmó Ben.

—¡Tendríamos que alquilar cien de esas cosas! —exclamó el CEO— ¿Saben cómo reaccionará el directorio? Además, asustará a los jugadores. Imaginen el eslogan: «juego neural con médicos de emergencia incluidos».

—No es necesario que estén frente a la casa de los jugadores. Ni siquiera es necesario que ellos sepan sobre su existencia. Pero es importante que estén cerca, en caso de que sea necesario. Le recuerdo que las reacciones del personal de prueba han sido monitoreadas a tiempo completo dentro de un entorno controlado. No sabemos qué sucederá con los jugadores en el exterior. Quizás, en lugar de un dolor de cabeza, sufran convulsiones o derrames cerebrales. Eso ya ha ocurrido y debemos suponer que podría volver a ocurrir, por lo menos hasta que el sistema sea perfeccionado y depurado a lo largo de los próximos meses.

—Esto evitará que usted sea demandado por los inversionistas —aclaró Grandboi—. Además de prevenir la demanda colectiva que tanto teme por parte de las familias de los jugadores.

—Recuerde que la mayoría de los jugadores son menores de edad —destacó Ben golpeando con el índice la superficie de la mesa.

El CEO asintió. Le gustaba ese razonamiento.

Jaylan los observó a ambos y luego al techo. Al final suspiró. Cien unidades médicas no les saldrían económicas, pero el Gran Hermano tendría la demostración pública del juego que exigía.

—Es una inversión en seguridad —comentó, aceptando en forma tácita. El rostro recobró el color. Incluso parecía contento—. Habrá que buscar a alguien de confianza para que se encargue de esto. Alguien que pertenezca a una asociación mundial de clínicas, o la OMS, no sé. Ya me encargaré de eso. Pero quiero dos garantías por parte de ustedes. La primera es que el juego será lanzado en la fecha indicada. La segunda es que nadie sepa sobre las unidades médicas.

—Con el ritmo al que trabaja su ingeniero de refuerzo, no creo que tengamos ningún problema con la fecha —aseguró Grandboi—. Los participantes en el juego neural comienzan a desestabilizarse alrededor de las dos horas. Podemos garantizar unos sesenta minutos, con treinta minutos adicionales de seguridad antes del reseteo de los servidores. Y sobre las ambulancias, mantendremos un perfil bajo en cuanto a esto. Tampoco nos interesa que el público se preocupe innecesariamente. George Wells, el jefe de seguridad cibernética, será uno de los pocos en ser informados. Si está de acuerdo con esto, podemos asegurar que LastWorldsIII Neural tendrá su presentación beta en la fecha prevista para tranquilidad de los inversionistas.

Horas después, ya con un Jaylan más tranquilo azotando a su personal para que cumpliera de inmediato sus órdenes, Peter y sus amigos se preparaban, a escasos kilómetros, para una nueva misión de LastWorldsIII en su versión clásica.

El joven aprovechó que su madre y hermana decidieran tomarse una tarde de chicas (significara lo que eso significara), para entrenar un poco con miras a participar en el torneo abierto de preselección, aunque ninguno se hacía la ilusión de quedar entre los mil ganadores que participarían en el primer juego neural de la historia.

Una vez ingresado en el entorno virtual, apareció la presentación animada de un grupo de soldados a la espera de acción y una versión futurista de un Boeing C-17 Globemaster III de despegue vertical de fondo. Peter ingresó en la sala en línea creada por Tyron y comprobó que la comunicación era fluida. Luego seleccionó sus armas, las cuales ya estaban personalizadas para su avatar. Entonces accionó *play*.

Era un mapa conocido. No muy grande, repleto de objetos tras los cuales esconderse. Su distribución, simétrica, giraba alrededor de una gran estructura en el centro, de tres pisos y con tres sótanos. Alrededor de la torre, atravesada por múltiples corredores que conectaban con el exterior, se repartían diversos tipos de defensas, cada una de ellas con características propias. Algunas podían detener una munición de metal, pero no un pulso de plasma. Otras bloqueaban los pulsos, pero eran inútiles contra las balas; unas pocas podían detener ambos impactos, aunque no el disparo de un RPG, y la mayoría sólo servía para ocultarse.

Los Dragones Rojos invitaron a tres equipos más para la ocasión, aunque no pudieron contar con los Locos Hijos de Dios de Falcao, ya que estos se enfrentaban a otros jugadores en una sala diferente. Como los chicos querían algo vertiginoso, violento y rápido, se seleccionó un enloquecedor todos-contra-todos. Lo normal en estos juegos era comenzar a luchar en equipo, para no eliminarse tan rápido entre ellos. Era una contradicción con relación a la modalidad seleccionada, pero así era la naturaleza humana. Una vez eliminado el enemigo común, venía el duelo entre los amigos.

En la batalla, Alex coleccionó varios tiros en la cabeza a gran distancia, aunque acabó recibiendo una dosis de su propia medicina. Tyron logró infiltrarse en una posición enemiga para desatar el poder de sus armas, atrayendo demasiado fuego hostil sobre él. Aaron duró un poco más porque se encargó de castigar a los contrincantes con tiros de artillería a distancia, moviéndose continuamente para no ser un blanco fácil. Acabó acribillado por la espalda.

Peter fue quien más tiempo permaneció. Como explorador, podía moverse con rapidez. Además, su avatar contaba con la capacidad de manejar vehículos, por lo que encontrar un tanque desocupado se convirtió en un maravilloso premio. Arrasó con diferentes posiciones, aniquiló varios puntos de resistencia y hasta se llevó por delante a un par de blindados que defendían una posición estática. Al final, un ridículo error hizo que su vehículo cayera en una zanja donde quedó inmovilizado. Apenas pudo sacar la mitad del cuerpo por la trampilla de la torre cuando fue vaporizado con fuego cruzado.

Repitieron varias misiones con diferentes contrincantes y en casi todas quedaron en el promedio, con notables puntos altos y lamentables caídas. Horas después abandonaron el juego y se conectaron a una reunión virtual a solicitud de Aaron.

Ya enlazados, el monitor de Peter mostró tres recuadros, cada uno con los rostros de los amigos. Aaron tomó la palabra. Se le veía emocionado.

—Amigos, les tengo una noticia bomba que acaban de publicar en las redes sociales —dijo, mostrando su *tablet* ante la cámara web—. La confirmé antes de que nos reuniéramos, así que todo es cierto. ¿Recuerdan el lanzamiento de LastWorldsIII Neural?

La pregunta captó la atención de todos.

—¿Qué pasó?

—Redujeron el número de jugadores que probarán la versión neural del juego. Ahora sólo van a ser cien.

—¿Apenas cien? —La noticia sorprendió a Tyron.

—Eso nos saca por completo de las posibilidades —se lamentó Alex.

—¿Van a seguir con el torneo abierto? —preguntó Peter.

—Así es. Van a utilizar DarkWorld para la selección —explicó Aaron.

—¿Qué pasará con el ranking anterior de los jugadores? —intervino Tyron—. ¿Lo van a tomar en cuenta?

—No —aclaró Aaron—. Por lo que leí, sólo validarán los resultados del torneo abierto.

—Me imagino que será en Delta 9 —opinó Peter. Todos convinieron en ello.

A pesar de que DarkWorld era el antecesor de la saga de LastWorlds, contaba con una impresionante lealtad entre millones de jugadores de todo el mundo. En el mapa Delta 9 ya se habían realizado diferentes torneos y los servidores a los que se conectaba eran robustos y fiables. Esto lo convertía en la opción perfecta para el torneo de selección.

Aaron siguió leyendo.

—Será la modalidad de «el último hombre en pie». Van a enviar la información al correo electrónico de todos los que estemos registrados en el juego.

—¿Se imaginan que alguno de nosotros gane por pura suerte y que le manden uno de esos cascos para el neural? —preguntó Alex emocionado—. ¡Sería genial! Podemos trabajar en equipo para acabar con los otros y que un Dragón Rojo pase al beta.

Los chicos sonrieron asintiendo con la cabeza, excepto Aaron, quien negó de plano tal posibilidad.

—No son cascos, Alex. Son visores —corrigió el joven—. Además, hay ciertas condiciones para el juego. No habrá personalización en el traje o en las armas. Todas las armaduras serán iguales. Tampoco habrá comunicación interna. Además, el algoritmo separará a los jugadores que pertenezcan a un mismo equipo…

—Entonces no sabremos quién es quién —se desinfló Alex hundiéndose dramáticamente en su sillón de jugador hasta casi desaparecer de la cámara. Le era imposible no hacer de bufón con sus amigos.

—Con esas condiciones me voy al sótano —comentó Tyron—. Creo que quien tendría más oportunidad es Nati —agregó el chico—. Sin ganas de fastidiarte, Peter.

El aludido se encogió de hombros.

—No puedo negar que ella tiene buenos números. Mejores que nosotros, pero está por debajo de la edad mínima. Sólo tiene trece años.

—Entonces, por lo que veo, ninguno de nosotros irá. —Se lamentó Alex.

—Tal parece que así será —dijo Peter—. Pero ya que sabemos que nunca nos seleccionarán, ¿qué tal si apostamos para ver quién es el primero de nosotros que expulsen del juego? ¿Se animan?

Ya habían pasado varias horas desde que Jaylan finalizara la junta con Sullivan y Grandboi, tiempo que dedicó a atender los asuntos del día en espera de la videoconferencia que su socio pautó para la una en punto de la tarde.

Llegada la hora, la pantalla de la pared se encendió, mostrando una animación creada por inteligencia artificial. Aunque las animaciones cambiaban reunión tras reunión, el realismo demostrado en todas ellas siempre le dejaba sin aliento. En ese momento se trataba del rostro de

un sujeto con porte de vikingo, con una bien cuidada barba y un traje de diseñador. La voz estaba modificada electrónicamente, pero en lugar de ser una desagradable voz metálica, la seleccionada poseía un tono de suave autoridad.

—¿Cuál es el estatus del proyecto, señor Sharper?

—Excelente. En la mañana tuve una reunión con los especialistas en inmersión neural. Me confirmaron que el lanzamiento beta con los vencedores del próximo torneo abierto se realizará en la fecha y hora prevista.

—¿Durante cuánto tiempo trabajará la plataforma?

—El director del equipo, Ben Sullivan, y la doctora Jeannine Grandboi, consideran que el ingeniero que usted nos envió podrá estabilizar el sistema de forma segura por al menos una hora completa. Se agregaron treinta minutos de extensión en caso de ser necesario.

A continuación, Sharper explicó el tema de los técnicos que se encargarían de la instalación del equipamiento electrónico y su evaluación, así como la decisión de distribuir dos equipos de inmersión completos por cada jugador y lo relacionado con las ambulancias en caso de emergencia. El Gran Hermano se sintió complacido por lo logrado en la reunión.

—Hace bien en cubrir las eventualidades, Sharper. Lo que importa es que la prueba transcurra sin problemas. Si lo logra, no sólo tranquilizará a nuestros inversionistas, sino que atraerá a otros más. El futuro de Epic Crazy Games depende de esos sesenta minutos.

—Lo entiendo, señor —carraspeó Jaylan, nervioso—. No habrá ningún problema.

La llamada finalizó de inmediato. Jaylan se permitió unos minutos de ansiedad en la soledad de su oficina. Por alguna razón, sentía que, más que jugarse el futuro de la empresa, en ocasiones apostaba su propia vida.

Conociendo a Nessie

La visita de Robbins no pareció sorprender al general. El superior le indicó que tomara asiento mientras acababa de leer unos documentos. Una vez estampó su firma con enérgicos trazos, cerró la carpeta y posó sus ojos en el analista.

Al general le agradaba el teniente y por esto lo seleccionó para liderar Duende Azul. Robbins no sólo era bueno en lo que hacía (en realidad, era muy bueno); también demostraba esa rebeldía necesaria para llegar al fondo de las cosas. Forsyth se sentía más a gusto entre aquellos que rompen las reglas que entre las dóciles ovejas que balan inocentes camino al matadero, a pesar de (o quizás por) los riesgos que esto implicaba.

—Supongo que me trae algo interesante, ¿verdad?

La mística tranquilidad del general siempre desconcertaba al teniente. Era como si conociera todas las verdades del universo y fuera inmune a los imprevistos.

—Eso creo, señor.

—Excelente. Resúmalo entonces.

Robbins carraspeó antes de hablar.

—La señal sigue apareciendo a la misma hora, las tres de la mañana, para desaparecer exactamente cinco minutos después. Aún no hemos podido determinar su localización. La señal salta entre diferentes servidores en todo el mundo, con réplicas y micros saltos utilizando servidores espejos. Sin embargo, como le expliqué en mis informes anteriores, lo extraño no son los micros altos, sino la persistencia de la señal. Eso no lo haría un ignoto. Además, sobre el código…

—Hablemos primero del ignoto —interrumpió el general Forsyth—. ¿A qué se refiere con la persistencia de la señal?

—A que insiste en el mismo patrón de ataque y esto es algo que ningún hacker haría. Es todo lo contrario del sigilo.

—¿Insinúa que quiere ser detectado?

—Es una posibilidad.

—¿Por qué lo haría? Si quiere ser detectado, puede mantener la señal todo el tiempo.

—Y si no quieren ser detectados, ¿por qué insiste en conectarse a nuestros puertos de manera tan evidente?

El general sopesó la observación antes de proseguir.

—¿Cuántas veces se ha detectado la señal?

—Dieciocho veces desde la primera vez que apareció. Cada dos días, en promedio.

Dicho esto, entregó una carpeta a su superior con el nombre de Nessie en la portada. El general ya estaba al tanto de la razón detrás del nombre. Tomó el material y comenzó a leer. Arqueó levemente una ceja; terminó la lectura con calma, releyendo algunos párrafos. No devolvió el informe: lo guardó en una gaveta de su escritorio.

—¿Entonces? —preguntó con calma.

La pregunta sorprendió a Robbins. Esperaba otro tipo de reacción del general: que preguntase más, que se mostrase más inquieto por los escasos resultados o sorprendido por lo hallado. En su lugar, el veterano le miraba sin el menor sobresalto, como un profesor a la espera de la respuesta de un alumno.

En ese momento, el teniente comprendió la actitud de su superior.

—Usted lo sabe —comentó con una suavidad no exenta de sorpresa—. Sabe qué es ese

código.

El general asintió con suavidad.

—Tenía mis dudas, si he de serle sincero. Pero usted se encargó de despejarlas y supongo que viene para que yo complete los vacíos de su informe.

Robbins tardó un poco en asimilar la revelación, la cual le indignó. ¿Para qué le hizo perder tanto tiempo si lo sabía? Se reconectó con la razón de su visita.

—Ya quedó claro que el programa al que pertenece el código es nuestro. Ahora, para ahorrar tiempo, general, necesito completar los vacíos de la investigación y que me diga que es Nessie realmente.

Forsyth llamó a la secretaria para solicitar café. Luego, guardó silencio. La discreta mujer sirvió la humeante bebida y se retiró de inmediato. Al salir, cerró la puerta. El general sacó un dispensador de edulcorante líquido del escritorio, vertió algunas gotas en el café, guardó el dispensador, revolvió el café con la cucharilla y bebió un sorbo. Robbins no tocó su taza.

—Usted es consciente de la importancia de su trabajo para la seguridad nacional —indicó el general saboreando la bebida—. ¿Verdad?

—Sí, lo estoy, señor.

—Quizás, pero temo que no del todo —agregó entonces.

—¿A qué se refiere?

—Ha enfrentado a hackers de todo el mundo, teniente. Con gran habilidad, debo añadir. Mentes que utilizan la tecnología como nosotros utilizamos nuestros misiles y tanques. Una guerra silenciosa cuya importancia crece a pasos agigantados. Sin embargo, podríamos estar en la antesala de un cambio radical en este tipo de enfrentamientos si las cosas se salen de control. Y lo más preocupante es que dentro del propio gobierno hay quienes quieren impulsar este cambio sin considerar las consecuencias. —Inhaló profundamente. No se sentía muy cómodo por revelar algo que hubiera preferido olvidar—. ¿Ha escuchado sobre el mito de Pandora? Lo que enfrentamos es algo similar, sólo que esta vez no tendremos la esperanza oculta en el fondo —bebió otro sorbo y dejó la taza en su plato. El sonido de la cerámica semejó a la señal de inicio de un combate—. ¿Conoce el programa Morfeo I?

—Vagamente, señor. Según recuerdo, fue un programa militar teórico diseñado para crear entornos reales en la mente de los sujetos de prueba. Creo que le llamaban algo así como *alucinaciones controladas*. Por lo que entiendo, el proceso estaba relacionado con descargas eléctricas directas en la corteza cerebral, drogas hipnóticas y diferentes estímulos para obtener las reacciones inconscientes deseadas. Escuché que fue cancelado hace algún tiempo.

—Hace seis años, para ser exactos —confirmó Forsyth—. El uso de drogas fue investigado minuciosamente durante la Guerra Fría, teniente. Aquí, y en la Unión Soviética, se desarrollaron drogas de diferentes tipos: psicotomiméticas, psicodélicas como el LSD y otras similares como el PCP, que es una droga disociativa. Incluso se probó con gas nervioso. Aquí, en casa, las investigaciones corrieron por cuenta de la CIA y su programa secreto MK-Ultra. Pero los resultados siempre fueron pobres y su efectividad cuestionable. Así que se necesitaba algo más estable, más sutil, que interactuara con el cerebro sin afectar su funcionamiento natural más allá de una experiencia cualquiera, algo completamente opuesto a lo logrado.

«Entonces se decidió cambiar el enfoque de las investigaciones y estas dieron un salto cuántico, por decirlo de alguna manera —guardó silencio y golpeteó con un dedo la superficie de la mesa, meditando qué compartir y cómo hacerlo—. El código que usted investiga pertenece a una inteligencia artificial que fue utilizada en Morfeo I. Un equipo de investigaciones avanzadas la diseñó para emular a la perfección las sensaciones a nivel cerebral, no sólo en lo auditivo o

visual. El programa podía convencer a cualquiera de que estaba saboreando una naranja o que olía el mar. Incluso podía replicar texturas a nivel neural. Era capaz de manipular todos los sentidos de cualquier persona sin que esta distinguiera lo real de lo implantado.

—¿Hubo participación del sector civil en este proyecto? —preguntó el teniente, buscando explicar en cómo llegó el código a la Internet.

—Sé por dónde va, teniente —atajó el general—. Pero puede descartar a los investigadores civiles en todo esto. Hemos estado monitoreando todo lo relacionado con este tipo de trabajos y puedo decirle que ellos han avanzado muy poco dentro del campo de la inmersión neural. Ni en el área médica ni en la lúdica, que es donde más probabilidades hay de desarrollarse este tipo de tecnología, ha habido ningún avance más allá de engañar al cerebro con sensaciones básicas en los sentidos, pero nada que se asemeje a una inmersión total. En el último informe presentado, hace seis meses, nuestro equipo de análisis de riesgo concluyó que las investigaciones civiles no representaban una amenaza a corto o mediano plazo.

Aclarado este punto, Robbins realizó la siguiente pregunta lógica.

—Pero, ¿por qué el código regresa una y otra vez? ¿Cree que está intentando reconectarse con el proyecto original?

—Es lo único que explicaría la insistencia a la que usted se refiere —destacó el viejo—. Quizás estemos ante un inusual intento de espionaje, dado el incalculable valor estratégico que posee Morfeo I, más allá de saborear una naranja. Esta tecnología podría utilizarse para entrenar a ejércitos completos sin siquiera moverse. Basta con implantar en la mente de los soldados y oficiales la información necesaria para desarrollar ejercicios bélicos complejos. Se podría entrenar para una invasión en cualquier lugar del mundo sin límite de tropas o de armamento, de día o de noche, a pleno sol o bajo una tormenta de nieve. Y todo esto, con la máxima exactitud en los resultados. Un ejército curtido en guerras neurales poseería una eficiencia casi sobrehumana en comparación con las tropas de cualquier otra nación. ¿Comprende lo apetitosa que sería tal información para fuerzas hostiles?

El teniente asintió. La actividad militar era, junto a la industrial, el objetivo más apetecido del espionaje. Cada año, espías de todo el mundo vendían al mejor postor información sobre la capacidad militar de sus respectivas naciones, y los satélites se encargaban de hace seguimiento a cuanto ejercicio militar se realizase. El mundo moderno estaba compuesto por una infinidad de ojos espiándose los unos a los otros.

—Asumo, entonces, que la IA funcionó —observó Robbins.

—Mejor de lo que pensábamos. Infinitamente mejor.

—Entonces, ¿por qué cancelaron el proyecto? ¿En qué falló?

—Ese es el punto: la IA no falló. Era demasiado… eficiente. Nosotros experimentábamos con escenarios neurales y el programa experimentaba sobre nuestros experimentos con una rapidez exponencial. Al final, los entornos y las misiones que generaba eran las suyas, no las nuestras. Era evidente que esa IA estaba jugando con nosotros. Se volvió un peligro para los participantes y fue necesario detenerla.

Tal como lo contaba el viejo, había algo bastante oscuro detrás de «los entornos y las misiones que generaba eran las suyas, no las nuestras», como si se estuviera refiriendo a un ente vivo, con consciencia propia. El general continuó.

—Descubrimos también que esa IA era capaz de desarrollar subrutinas complejas con el objetivo de conectarse con cualquier otro programa. Se expandía como las raíces de los hongos, en todas direcciones y sin que nos diéramos cuenta. Rompía códigos; atravesaba cortafuegos como si nada. Concluimos que, si llegaba a desplegarse por Internet, podría controlar cualquier

cosa conectada a la nube. Y recalco: cualquier cosa.

—Con todo respeto, general, creo que, desde el punto de vista de la defensa, esa capacidad de expansión podría ser una gran ventaja.

Forsyth asintió, saboreando el último trago de su café. Dejó la taza vacía sobre la mesa.

—Eso es lo que llegamos a pensar algunos dentro del gobierno. Quien domine el ciberespacio puede infiltrar todos los objetivos estratégicos de cualquier país: el sistema eléctrico, las telecomunicaciones, la red de salud, producción de alimentos, transporte, aguas y los sistemas de defensa. Incluso los nucleares.

Robbins comprendió el punto de vista de su superior. Aunque los sistemas de lanzamiento de misiles se encontraban fuera de las redes para evitar un secuestro nuclear, se podían controlar otros sistemas como los satélites de detección de fuego temprano o los radares, simulando lanzamientos falsos u ocultando los verdaderos. El general continuó:

—Pero para lograr todo esto, primero teníamos que controlarla, lo cual resultó imposible. Ella se autoescribía, anulando cualquier intento de reprogramarla. Así que se echó tierra al asunto.

—¿Qué pasó con el código fuente de la IA?

—Lo pusimos a buen resguardo en bóvedas de seguridad porque, ¿quién sabe?, quizás en diez años, así como se puede inventar una cura para la calvicie, quizás también se desarrolle un software que permita controlar a eso que usted llama Nessie. En estos seis años, Morfeo I pasó a ser casi una leyenda urbana, por lo menos hasta que usted apareció con el informe del primer contacto y los bulbos que la caracterizan. Eso indica que alguien se encargó de poner a esa cosa en manos de terceros, lo que representa un peligro para los intereses de Estados Unidos.

—¿La Casa Blanca tiene conocimiento de esto?

—Aún no. Si contactáramos con la Casa Blanca cada vez que encontramos algo extraño, estaría colapsada todo el tiempo y ya bastante poco eficiente es. Nuestro trabajo es determinar lo que está sucediendo, su gravedad y cuánto afecta a la seguridad de los Estados Unidos. Sólo entonces tendremos algo tangible que presentar al presidente.

El teniente estuvo de acuerdo. Ahora sabía un poco más sobre el esquivo programa, pero necesitaba información algo más precisa. Quizás, conociendo su extensión, podría rastrearse por el volumen de paquetes que atraviesen los nodos de Internet.

—¿Cuántas líneas de código posee ese programa, general?

Forsyth sonrió con malicia ante la pregunta.

—Muchas menos de las que se imagina. Unos miles, nada más.

Esto sorprendió a Robbins.

—Disculpe, señor. Facebook supera los sesenta y dos millones de líneas de código y Google Chrome posee más de siete millones, y eso que es solamente un navegador web. Toda la suite Google rebasa los dos mil millones de líneas. ¿Me está diciendo que el código de un programa que hace todo lo que me dice que hace cabría en un diskette de tres pulgadas y media?

—El programa proviene de lo que los analistas bautizaron como una *semilla*. Una vez la semilla se conecta a un sistema, se integrará a los códigos de los programas que estén corriendo en el servidor, creciendo a gran velocidad. Me gustaría explicarle mejor todo esto, pero mis conocimientos son limitados en este campo.

—Necesito un duplicado de esa semilla, señor, para compararlo con el código reincidente.

—Imposible. Apenas usted me informó sobre la aparición de este código, realicé una comprobación en los sistemas de almacenamiento de material digital peligroso. El código original no se encuentra. Y, por seguridad, no se guardaron copias.

—Eso quiere decir…

—Que alguien sustrajo la semilla de la IA bajo nuestras propias narices. Así que, teniente, deberá ingeniárselas para analizar el código visitante mientras evita que infecte a Morfeo I.

—¿Qué hay de los diseñadores originales de Nessie? ¿Puedo reunirme con ellos?

—Ojalá fuera posible, pero están muertos —respondió Forsyth. Robbins enarcó una ceja. El viejo continuó—. Todos ellos. Cuando investigamos a los responsables directos de la IA original para determinar quién pudo sustraer el código, descubrimos que todos habían fallecido: accidentes, ataques cardíacos, robos, suicidio, etc. Siete ingenieros principales, el ingeniero en jefe y diecisiete especialistas, todos muertos en los últimos dieciocho meses. Como verá, estamos ante una situación que debe tratarse con la máxima discreción. Por suerte, contará con ayuda para esto.

Dicho esto, extrajo una carpeta y la deslizó al frente de Robbins. En la tapa tenía escrito «Aida Chapman». Al abrirla, Robbins observó la foto de una joven nativa americana de piel oscura, ojos aceitunados y una expresión de desafío en un hermoso rostro que parecía tallado en roca.

—¿Y ella es…? —preguntó mientras comenzaba a leer el informe.

—Un préstamo que nos hace la doctora Eliana Scott-Suárez, la responsable del programa de investigación GEA. GEA es un proyecto que trata de simular el desarrollo de la vida desde sus inicios. Algo bastante complejo. Ellos trabajan con una versión de la semilla de la IA original.

—¿Por qué no acudimos directamente a la doctora Scott-Suárez?

—Porque el proyecto acaba de entrar en un proceso de aislamiento táctico que durará algo así como un mes. Esta cosa de GEA trabaja de forma similar al MDRS, la Estación de Investigación del Desierto de Marte que se encuentra en el desierto de Utah. ¿Ha oído hablar de ella? —Robbins negó con la cabeza sin levantar la vista del informe que leía. El viejo continuó —. Es imposible comunicarse con nadie en su interior una vez se inicie el aislamiento.

—¿Pidió usted copia de una semilla de esa versión?

—Ya lo hice, pero no serviría de nada. El proyecto GEA ha estado activo por más de cuatro años, evolucionando en miles de millones de líneas de código. Básicamente, es una versión muy diferente a la IA de Morfeo I.

—No comprendo, general. Si Nessie es tan peligrosa como dice, ¿cómo permiten que evolucione tanto en ese proyecto?

—El peligro de la IA está en su capacidad para conectarse, modificar y apoderarse de otros programas. Esto no es posible en el proyecto GEA porque se encuentra en un sistema cerrado, sin conexión al exterior. Allí Nessie trabaja en un entorno matemático lo más exacto posible que permita replicar virtualmente un Big Bang. El equipo de la doctora Scott-Suárez la ha estado analizando durante toda su evolución. La señorita Chapman forma parte del equipo de investigación y es, según la doctora, quien más sabe sobre el comportamiento de esta inteligencia.

Robbins volvió a sumergirse en la carpeta de Chapman. Escuchó al general ampliar la información.

—La señorita Aida, aunque joven, tiene un historial de investigación más extenso que mi currículum militar. Y estoy seguro de que lo impresionará cuando lo lea. Aprovéchela; será la única persona relacionada con el gobierno con la que contará. Ahora escuche: a partir de hoy liderará un nuevo equipo de tareas conformado por analistas independientes. Le ayudarán a analizar y atrapar a esa IA y a mantenerla alejada de Morfeo I.

Robbins cerró la carpeta con cuidado, intrigado por lo dicho.

—¿Qué tipo de analistas?

—Hackers de alto potencial, con un perfil tan bajo que el gobierno no sabe que existen. Le entregaré el dosier con la información de cada uno de ellos para que lo estudie.

—Necesitaré a Andrews en la nueva unidad.

—¿Está seguro?

—Es la única persona que sabe tanto como yo sobre esta investigación. Además, es de mi total confianza.

El viejo carraspeó un poco.

—Está bien, supongo. —Luego, se inclinó al frente para fijar la mirada en el teniente—. Quiero que entienda, por si aún no lo ha hecho, que a partir de hoy usted trabajará fuera del sistema, ¿entendido?

Robbins asintió y tomó nota mental de todo lo dicho… así como de lo no dicho. En el mundo militar existen diferentes grados de operaciones. Las visibles y las ocultas. Entre las ocultas estaban las operaciones clandestinas y las operaciones negras. Estas últimas eran las de más alto riesgo, ya que no sólo son de naturaleza secreta, sino que están fuera de los protocolos militares, lo que las hace ilegales y se realizan sin dejar registros oficiales. Más aún, las operaciones negras implican el uso del engaño no sólo ante el enemigo sino también con los aliados o la propia cadena de mando, por lo que no es extraño que se utilicen banderas falsas para responsabilizar a otra organización. En una palabra, era el tipo de operación en la que el teniente no querría estar y en la que, estaba seguro, ya se encontraba sumergido hasta el cuello.

Era de madrugada cuando Robbins terminó de revisar el expediente entregado por el general Forsyth acerca del equipo de analistas con el que colaboraría en su nueva unidad. Le sorprendió que ninguno superara los veinticinco años, y uno apenas alcanzaba los dieciocho. Algunos habían sido reclutados en sus respectivas instituciones educativas, mientras que otros provenían de los tribunales a los que habían sido llevados por acceder de manera ilegal a una que otra cuenta. Tenía sentido aprovechar estos talentos fuera del sistema, porque, ¿dónde más podrían encontrar expertos tan singulares?

En lo que respecta a la joven recomendada por la directora del proyecto GEA, el general tenía razón sobre su brillante historial. Aida Chapman contaba con veintitrés años y había dejado su huella en el mundo de los hackers desde una edad temprana, cuando logró identificar a varios miembros de la unidad Tailored Access Operations (TAO) de la Agencia de Seguridad Nacional (NSA), también conocida como The Equation Group.

Este grupo alcanzó gran notoriedad debido a su presunta participación en el devastador ciberataque dirigido en contra de las instalaciones de enriquecimiento de uranio que Irán mantenía cerca de la población de Natanz. Según la inteligencia internacional, el material enriquecido estaba llegando a cotas que lo hacía apto para la fabricación de armamento nuclear, algo que pondrían en peligro la paz en el Medio Oriente y la propia existencia del estado de Israel.

Si bien se tomó en consideración una respuesta militar, se optó por una solución más radical y, al mismo tiempo, imperceptible por completo: Stuxnet, la primera ciberarma de la historia.

Una vez introducido en el sistema cibernético que controlaba el delicado proceso de enriquecimiento, Stuxnet grabó durante un mes toda la actividad típica de las instalaciones. Luego replicó dicha grabación en los sistemas de mantenimiento para dar apariencia de normalidad en todos los equipos, al tiempo que aceleraba las centrifugadoras. Cuando las alertas se dispararon, los técnicos descubrieron que los comandos de apagado habían sido anulados por lo que no pudieron impedir el desastre. El resultado fue la destrucción de los equipos, el cierre de

las instalaciones y un importante atraso en el programa nuclear iraní.

Sin embargo, Aida no identificó a The Equation Group con la intención de lucrarse vendiendo sus identidades a interesados como Rusia, Irán, Corea del Norte o China. Lo hizo para demostrar su habilidad, enviando toda la información directamente a la NSA. En cuestión de días fue detenida y poco tiempo después era integrada a los equipos de ciberseguridad nacional. Nada mal para una joven nacida en una olvidada reservación india en algún lugar de Montana.

Más tarde, se sugirió que su habilidad podría ser sumamente útil en el proyecto GEA, investigando los secretos de la misteriosa IA que se resistía a ser controlada. A pesar de que se trataba de una actividad temporal, poco le costó a la joven decidir que adentrarse en los misterios de esta inteligencia artificial era mucho más satisfactorio que continuar con su anterior vida como hacker.

Robbins observó la fotografía de la joven. Su mirada desafiante le recordó a un tigre en constante acecho. Aida Chapman era una cazadora nata, y su conocimiento previo sobre el enigmático código que Robbins debía atraer, capturar y contener, era un recurso invaluable que necesitaría más pronto que tarde. Apartó los expedientes entregados por el general, apoyó los codos en la mesa y descansó la cabeza en las manos. Cerró los ojos. Estaba seguro de que el general le ocultaba información que, sin duda, le saltaría al rostro en el peor momento posible.

¡Y él, que sólo anhelaba un trabajo tranquilo como analista!

La decisión de ECGames de limitar el número de jugadores que competirían por un puesto en el beta neural no fue bien recibida por los millones de seguidores de LastWorldsIII en todo el mundo. Las redes sociales se llenaron de protestas y acusaciones contra la compañía, a la que tacharon de racista o xenófoba por reducir la cantidad de participantes extranjeros. La respuesta del equipo de relaciones públicas para enfrentar esta crisis fue un ejemplo de reconciliación. Respetaron la opinión de sus seguidores y explicaron por qué era importante verificar los servidores a utilizarse, llevando el asunto a un nivel técnico, un campo intemporal sin nacionalidad, raza o género. Incluso solicitaron el apoyo de los jugadores en cuanto a cómo llevar adelante la clasificación, y esta petición fue secundada por una avalancha de respuestas positivas que borraron la mayoría de los comentarios en contra.

Las redes sociales se inundaron de aclaraciones, teorías y rumores sobre el juego; las expectativas alcanzaron su punto máximo y los sitios web especializados en el tema prepararon ediciones especiales sobre el fabricante de juegos del momento, sus productos y sobre Jaylan Sharper, la figura que representaba el Midas de los juegos multijugador en línea o MMO (Massively Multiplayer Online).

Días antes del inicio de la competencia, los jugadores de todo el mundo tuvieron acceso a sesiones de entrenamiento gratuitas para conocer el rendimiento de los nuevos gráficos y del sonido, las dos únicas características perceptibles con los sistemas virtuales existentes que ofrecía LastWorldsIII. Los participantes quedaron asombrados por el realismo del motor gráfico ECGInfinity, aunque la compañía dejó en claro que esa experiencia era un pálido reflejo de lo que experimentaría un jugador con la inmersión neural.

Finalmente, llegó el momento del evento tecnolúdico más comentado en los últimos años. A las nueve de la noche, hora del Pacífico, millones de jugadores de todos los rincones del planeta se sumergieron en el conocido mapa Delta 9 de DarkWorld, dando inicio a una batalla FPS como nunca se había visto en las redes. Los servidores de Epic Crazy Games, y de empresas asociadas, procesaron una enorme cantidad de datos mientras los jugadores se enfrentaban en duelos sin descanso. La modalidad de tres vidas activadas para la competencia hizo que la lucha por las primeras posiciones fuera mucho más rápida y emocionante. Además, sólo se agregaron dos

recompensas en el juego, ambas dependientes de la eliminación del oponente. La primera era la adquisición de toda su munición y armamento. La segunda era un botiquín de vida que reparaba el veinte por ciento de los daños sufridos. Esto brindaba mayores oportunidades de éxito a los jugadores mejor clasificados, el tipo de celebridades que convenían a las estrategias de marketing.

Los mapas en las diferentes salas de juego no dejaban de iluminarse con disparos y explosiones. La lucha por las posiciones defensivas era brutal, con masas de guerreros enfrentándose cuerpo a cuerpo. Al no poder formar grupos ni establecer tácticas colectivas, el frenético espectáculo se convirtió en un pandemónium donde aquellos con reflejos más rápidos y audacia, arrasaban con sus enemigos sin piedad.

Ninguno de los jugadores notó que el programa los transportaba de un mapa a otro para reemplazar a los eliminados. Una vez que todos los jugadores eran retirados de un escenario, este se desactivaba. Ello redujo el número de mapas hasta que sólo uno albergó a todos los supervivientes. A pesar de que se buscaban cien jugadores, el torneo abierto continuó hasta finalizar con un único superviviente: el último hombre en pie.

En la sala de juntas de Epic Crazy Games, los jefes de los departamentos contaban con una pantalla gigante, la cual les ofrecía la misma vista del campo de batalla que al resto del mundo. A cada lado de la pantalla, dos monitores mostraban los comentarios más relevantes de los miles que la IA de la empresa procesaba por segundo. En algunos lugares del planeta, el evento fue proyectado en pantallas enormes ante un público emocionado que vitoreaba cada ataque. Todos quedaron fascinados por la experiencia visual, la jugabilidad y la rapidez de acción, lo que impulsó las compras anticipadas de la versión clásica, la LWIII, superando las expectativas iniciales. Si esta tendencia continuaba, ECGames se convertiría en la dueña del juego más vendido en la historia. Esto, sin haber probado aún las maravillas de la versión neural. Pronto, muy pronto lo experimentarían…

En la privacidad de su oficina, Jaylan Sharper sonreía disfrutando de los números. En una visionaria jugada, negoció el acceso privilegiado del juego con ejecutivos de importantes cadenas de televisión que utilizaron sus plataformas de streaming para ampliar el alcance. Las ofertas millonarias para la transmisión satelital en vivo del lanzamiento de LastWorldsIII Neural no dejaban de llegar al correo electrónico de ventas de la compañía. Los números no mentían, lo que sugería que este sería el evento más seguido a nivel mundial en la historia de la televisión y las redes sociales.

Dio un sorbo a su champán, olvidando el temor sentido por la presión del Gran Hermano días atrás. Sonrió: ya se sentía como el rey de la montaña.

Cazando a la bestia digital

Cuando se habla de instalaciones secretas, por lo general se piensa en fortalezas apartadas, rodeadas por una malla electrificada y protegidas por perros entrenados dispuestos a arrancarle la tráquea a los intrusos; un nicho hiperprotegido, imposible de infiltrar, a menos que se cuenten con las herramientas y los programas más fantásticos, la mayoría de ellos de utilidad dudosa e imposible creación.

Al menos, esta era la narrativa impuesta por Hollywood con sus exageradas historias de espionaje al estilo de James Bond, o su ya poco recordado espía en versión de barras y estrellas, Derek Flint. La verdad era que una oficina de seguridad podía instalarse en la panadería de la esquina, en una iglesia de aspecto inocente o entre las aulas de una universidad. Y por lo general, así era.

Este era el caso del Grupo de Trabajo Nessie, también conocido como GTN, el nuevo centro de seguimiento cibernético al que fueron asignados Robbins y Andrews. La sede se localizaba en una pequeña universidad al norte del Potomac y al noroeste del Pentágono. Para los curiosos, el equipo de expertos alojados en uno de sus salones formaba parte de un aburrido convenio internacional para el análisis del efecto invernadero en cierto tipo de ranas originarias de la selva amazónica. Tal tapadera no sorprendía a Robbins: sabía que las colaboraciones entre el gobierno y las universidades eran mucho más comunes de lo que se creía, y que algunos profesores y alumnos no eran lo que aparentaban.

El salón era amplio y su disposición semejaba a la de los centros de control de emergencia: un grupo de monitores colocados en línea, de frente a la pared más larga, en cuyo centro se ubicaron varias pantallas de gran tamaño.

A la izquierda estaba la puerta de entrada, custodiada por dos sujetos mal encarados que simulaban ser electricistas. A la derecha se ubicaba el área de bocadillos, con una gran cafetera eléctrica, una nevera y un microondas incluidos. Una puerta al lado del mesón comunicaba con el pequeño depósito.

Lo único extraño era una mesa ubicada al fondo, apartada de los módulos. Era casi tan grande como media mesa de billar y algo más gruesa. Su superficie parecía hecha de cristal negro, con dos líneas en material opaco que se extendían por sus lados más cortos. Las líneas estaban adornadas con algunos botones y una pantalla LED integrada. Nadie sabía para qué servía aquel dispositivo, pero no tardarían demasiado en descubrirlo.

Robbins se encontraba satisfecho con las nuevas instalaciones y con el personal asignado. Lo único incómodo para él fue la solicitud a última hora por parte del general Forsyth, de incluir en el equipo a un sujeto bajo, con grandes lentes, medio calvo y silencioso, llamado Kovac. El viejo le indicó al teniente que el extraño les permitiría acceder de forma sigilosa a la supercomputadora de una universidad.

La incomodidad no provenía de que a Robbins le molestara contar con el respaldo de una supercomputadora, ya que esta podría ser de gran ayuda en la cacería de Nessie. La molestia radicaba en la orden de compartir todo lo descubierto con el extraño, asegurando que este no interferiría con el manejo del grupo de trabajo. Tales solicitudes hicieron sospechar a Robbins que aquel extraño tenía un rol más activo que el de un simple enlace, y que lo que este y Forsyth escondían podía convertirse en una espada de Damocles sobre su cabeza.

En cuanto a Aida, la chica le impresionó desde el primer momento. Poseía una personalidad seria, con un toque de esa altanería típica de quien sabe bien lo que hace. Como era lógico, la

relación entre ella y el teniente fue algo tensa al principio, en especial porque la joven hacker no era muy partidaria de respetar el *statu quo* impuesto. Siempre es complicado reunir a dos alfas en una misma habitación.

—Como habrá visto, no se trata de un programa común —le indicó la chica de manera directa al explicar lo que sabía sobre Nessie. Compartía con el teniente una reducida mesa, mientras los técnicos daban los últimos toques a las instalaciones. Había llevado un pequeño termo con té. Le ofreció a Robbins, pero este prefería café. El tono de voz de la joven era algo grave y ronco, e inusualmente femenino. Llevaba un gorro de tela que le cubría la cabeza hasta las orejas, una sudadera ancha que bien podía pasar por la carpa de una tienda de campaña, pantalones ajustados y botas que parecían de construcción. Su cabello, largo y lacio, era negro como el petróleo. Pero lo que más llamaba la atención eran sus ojos de color verde aceituna, los cuales contrastaban con la piel bronceada. Ella mantenía contacto visual cuando explicaba y no parecía intimidada por encontrarse entre militares en una operación de legalidad dudosa. Prosiguió su exposición—. La IA se reescribe a sí misma. Y no me pregunte cómo lo hace, porque aún nadie ha podido descifrarlo.

—¿Qué sabe acerca de los ingenieros que la crearon? —preguntó Robbins, esperando encontrar alguna contradicción con la versión dada por el general. El resultado fue negativo.

—Nada. Y si me hubieran comunicado algo, lo que fuera, no les habría creído. Ustedes en el gobierno no inspiran precisamente confianza.

—Bien por ustedes —replicó el teniente, pasando por alto el comentario—. Dice que no se trata de un programa normal y que tiene la capacidad de reescribirse a sí mismo. ¿Qué más sabes que nos pueda ayudar a comprenderlo?

—No podrán entenderlo —sentenció la chica—. No tienen ni la más mínima idea de lo que es esta IA y por eso la llaman Nessie. Nosotros, que sabemos un poco más al respecto, la denominamos Atum, porque al igual que ese dios solar egipcio, surgió de la nada y tiene el poder de crear a partir de la nada. Los antiguos lo llamaban «*el que existe por sí mismo*». Ese concepto de autogeneración encaja perfectamente con una IA capaz de replicar el Big Bang y de ofrecer soluciones a cualquier problema conocido. Creemos que la magia ocurre en los ADP, los Amplificadores de Programación, esas cosas que ustedes tuvieron el mal gusto de llamar «bulbos». Los ADP se despliegan a lo largo de las líneas de código y pueden modificar la naturaleza de los códigos anteriores y posteriores, haciéndolos más efectivos. Cada ADP es una acumulación de código sobre código, pero no de manera consecutiva como los conocemos, sino en tres dimensiones. Me llevaría horas explicarle lo básico de esto, pero abra su mente e imagine que un punto en una línea de código es una esfera dentro del amplificador. La superficie de la esfera es, en sí, un rompecabezas de códigos. Ahora, imagine esta esfera cubierta por otras tantas esferas, siendo cada una un código diferente. Basta con mover una esfera con relación a las otras para que cambie los resultados. Vamos un poco más allá de estos ADP: ahora, imagine un triángulo de códigos y cubra cada esfera con cientos de estos triángulos con uno de sus vértices tocando la superficie de la esfera, una composición fractal de infinitas opciones como un diente de león. —Fijó su mirada en el teniente, quien se sentía abrumado por la descripción—. ¿Lo capta?

Robbins asintió. La sonrisa de la chica se ensanchó ligeramente.

—Bien, ahora, con esa imagen de códigos cubriendo el punto como si fuera una especie de pelusa, póngalos a todos en movimiento, cambiando de posición constantemente, pero no caóticamente, sino como una galaxia compuesta por innumerables planetas, con sus lunas, soles, novas, nubes de polvo cósmico, guardería de estrellas, agujeros negros, cometas y todo lo que

pueda imaginar. Cada movimiento generará un código nuevo gracias a esta maravilla; un código que no podemos controlar ni contener. Un código infinito.

Robbins miró el techo, abrumado. ¿Cómo convertir un código en un elemento tridimensional? Eso era imposible. Él podía programar un software para que una pelota rebotara en un entorno tridimensional en apariencia. Pero era el código escrito en una dimensión lo que permitía crear las tres dimensiones dentro de una computadora. No podía concebir los comandos escritos en una pantalla tridimensional.

—¿Le resulta complicado procesarlo? —comentó Aida con malicia. A la chica le complació que el teniente no se limitara a rechazar sus observaciones, sino que lograra, para su asombro, visualizar el concepto que ella presentaba, aunque eso no significara que el hombre lo entendiera —. ¿Le parece difícil?

Él asintió. Sin darse cuenta, aceptó un vaso de plástico con té y lo bebió sin saber de qué sabor era.

—Me cuesta entender lo de la tercera dimensión.

—Lo que consideramos «plano» en realidad tiene una profundidad que le otorga una tercera dimensión —señaló la joven mientras se levantaba de la silla—. Piense en el grosor de la tinta en la que las letras están impresas o en la espesura de las pantallas donde se refleja el punto. Nada es completamente plano, por lo que todo es tridimensional. Un punto de luz emite energía en todas las direcciones y esa energía puede ser modificada, al igual que los elementos de un código. Cada ADP de Atum es infinitamente más complejo que cualquier programa que hayamos diseñado. Incluso es más intrincado que la suma de todos los programas concebidos desde los tiempos de la máquina de Turing. El programa tiene la capacidad de analizar y recrear en tiempo real cualquier cosa imaginable sin necesidad de una supercomputadora. Cualquier cosa.

Robbins miró a la chica.

—Porque el código es una supercomputadora en sí mismo —murmuró.

Mientras hablaba, la joven se había acercado a la abultada mesa. Robbins la siguió, como si estuviera siguiendo al flautista de Hamelín. Una vez junto al aparato, Aida comenzó a teclear sobre la línea opaca dibujada en la superficie de cristal. Sonrió ampliamente al escuchar el comentario del teniente.

—¡Exacto! El problema es que son tantas las cosas que Atum hace simultáneamente que no deja de asociarse con cualquier otro programa al cual modificar. Es como si esta IA, ya sea Atum o Nessie, fuera adicta a los códigos y no pudiera dejar de consumirlos. En el proyecto GEA, pudimos tener un mínimo control sobre ella porque está en un entorno cerrado, sin conexiones a otras plataformas.

Pulsó una última tecla y la mesa vibró ligeramente. Luego, el cristal oscuro empezó a brillar, proyectando de repente lo que parecía una neblina azulada que se elevó hasta cerca del techo. Los presentes en el salón cesaron sus actividades, sorprendidos por la neblina que se expandía en el aire. A continuación, una maraña de números emergió en medio de los vapores azulados; códigos y líneas, pero no estáticos, sino en movimiento constante. Parecían cardúmenes de pequeños peces girando incesantemente entre peces mayores de brillantez hipnótica: los ADP.

Robbins comprendió de inmediato que se encontraba ante un proyector holográfico avanzado que permitía visualizar lo que Aida intentaba explicar con tanto esmero: una codificación en 3D.

—Si eso es lo que creo que es, y sé que lo es, ni su explicación ni lo que estoy viendo me tranquilizan en lo más mínimo.

—No pretendo tranquilizarle, teniente, sino hacerle poner los pies sobre la tierra —prosiguió la chica, observando los códigos flotantes cambiar constantemente de posición, evolucionar sin cesar, como si fueran abejas en una caja—. Para cualquier programador, Atum es una imposibilidad. Más aún, es una mentira porque no sigue las bases clásicas de la programación. A partir de ahora, muchos dirán que lo que veremos es falso, una exageración, el resultado de una imaginación desbocada sin conocimiento sobre cómo funcionan los códigos. Y, en cierto modo, tendrán razón. —Señaló delicadamente la nube—. Porque esto está muy por encima de nuestros conocimientos, y no todos pueden enfrentar la sensación de temor y humildad que proviene de descubrir nuestra ignorancia.

Robbins guardó silencio durante unos momentos, procesando lo que la joven había dicho. Tenía razón en que estaban en el umbral de lo desconocido, y eso causaba miedo. Si se atreviera a compartir con cualquier programador lo que estaba presenciando en ese momento, seguramente se burlarían de él sin creerle una sola palabra.

—Cuando me hablaron de esto —dijo la chica a continuación, enfatizando con un gesto que se refería a Robbins—, ¿sabe qué pregunta se me vino a la mente?

Este se encogió los hombros.

—No, no lo sé. ¿Cuál fue la pregunta?

—La pregunta fue: ¿por qué *está* en Internet?

Robbins notó cómo Aida destacaba la palabra *está*. No pasó mucho tiempo antes de que comprendiera lo que ella quería decir.

—Está en la Internet, pero a pesar de lo que puede hacer, no está consumiendo la red.

Aida asintió. Comenzó a caminar lentamente alrededor del proyector. Robbins la siguió automáticamente.

—¿Por qué no se ha conectado a todo lo que está en la nube? —se preguntó la joven, señalando con la mano los códigos que flotaban sobre la mesa de cristal como una bruma—. ¡Hay millones de programas a los que puede acceder ahora mismo para analizar y modificar según su gusto! Entonces, ¿por qué solamente *está*?

—Como un adicto en una farmacia que no toma nada de los anaqueles —imaginó Robbins.

—¡Exactamente! ¿Qué lo detiene? ¿Por qué lo detiene? Y, sobre todo, ¿quién lo detiene?

Robbins observó los ojos de Aida, pero no la veía a ella. Veía millones de códigos moviéndose a gran velocidad, cambiando de forma, conectándose entre sí como neuronas en un cerebro ilimitado, con la capacidad de invadirlo todo y modificarlo sin cesar. Un escenario que lo preocupó en gran medida.

En ese preciso momento no pudo definir qué era lo que más temía: la potencial amenaza de Nessie o la mano invisible que parecía controlarla.

En la semipenumbra de su habitación, ubicada en el propio edificio de Epic Crazy Games, como lo exigió el Gran Hermano, el ingeniero Anke Hirsch trabajaba con frenesí modificando el código de LastWorldsIII Neural. Gracias a un ingenio de apariencia inocente que había colocado en los servidores, varios pisos más abajo, tenía acceso inalámbrico directo a ellos sin que el equipo de seguridad digital de George Wells lo detectara.

Tomó una calada a su cigarrillo y lo aplastó luego en el cenicero, junto con otras nueve colillas.

Como le había prometido al CEO de la empresa, el juego sería estable durante el tiempo necesario para la demostración. Y según la promesa que había hecho al Gran Hermano, con quien mantenía comunicación directa a escondidas de Jaylan Sharper, el programa de infiltración ya estaba listo. Tan sólo debía afinar el código de los inhibidores de los núcleos de

reprogramación avanzada, esos asombrosos elementos que los novatos denominaban ADP y de los cuales apenas podían sospechar su capacidad.

Anke sabía de qué se trataba aquello. O al menos sabía más sobre los ADP que la mayoría. Había aprendido a hacer que trabajaran en bucle y a evitar su expansión. Sólo él tenía ese control después de que el doctor Barry Kosterlitz y su gente desaparecieran. Y eso era así porque Anke Hirsch supo, en su momento, bajo qué bandera trabajar. Era una lección básica de supervivencia, tan antigua como la lucha por el poder. Tomar una decisión así requería de dos condiciones: oportunidad y falta de remordimiento. Y a Anke le sobraban ambas.

Tecleó con rapidez en su laptop, programó el tiempo del bucle y verificó los enlaces entre el juego y el programa malicioso sobre el cual los códigos de LastWorldsIII Neural se expandían como enredadera, cubriéndolo, protegiéndolo, ocultándolo. Miró el reloj, casi medianoche en el horario del Pacífico.

Activó el código, permitiendo que la señal rebotara por todo el mundo, bifurcándose aleatoriamente en servidores espejo, los cuales, a su vez, la expandirían con firma original, para luego apagarse exactamente a los cinco minutos.

Hirsch terminó su trabajo y envió una nota encriptada a su superior a través de la dark web. Apagó el equipo y cerró la tapa. Estaba satisfecho con lo logrado. Después del día de la presentación, el mundo sería un lugar muy diferente… aunque la mayoría de las personas nunca llegaría a sospecharlo.

El funcionamiento del proyector 3D, conocido oficialmente como Proyector Holográfico de Próxima Generación 3D, PHPG-3D, resultó ser más sencillo de lo anticipado. Si se requería analizar una línea de código de Nessie, se tomaba la información de los servidores y se replicaba en lo que alguien bautizó en tono jocoso como la mesa mágica o simplemente «la mesa». Una vez identificada la línea de código a analizar, esta aparecía flotando en el proyector, lista para ser manipulada como un objeto utilizando guantes hápticos. Entonces, el sistema traducía las combinaciones de movimientos de manera tan efectiva como si apretasen un botón.

Nadie manejaba la mesa mágica como Aida. Era como si moldeara la nube de códigos en tiempo real con la misma precisión artística que se tendría al tallar un David de Miguel Ángel con hilos de algodón de azúcar. Y no sólo se trataba de ese toque especial para expandir o mover la nube sin causar un efecto de turbulencia; también estaba la velocidad con la que transmitía comandos a la mesa mediante los movimientos de los guantes. Verla trabajar era, de alguna manera, como presenciar una danza de manos.

Robbins aprendió a manipular el equipo a un nivel aceptable, ya que los movimientos en el entorno holográfico al estilo de Iron Man (y Minority Report seis años antes que él) requerían de una precisión milimétrica. Expandir la nube demasiado rápido llevaba a que el código analizado se perdiera en los bordes de la proyección, provocando que el usuario se sumergiera en un océano de algoritmos inquietos. Con aquella maravilla tecnológica, casi se podía oír a los códigos interactuar, modificándose y creciendo. Aida tenía razón: lo que cualquier programador llamaría imposible estaba ocurriendo ante sus ojos. Más que tecnología, parecía magia.

Eran las tres de la madrugada cuando los sistemas emitieron la alerta de intrusión, tal como habían hecho en cinco ocasiones anteriores desde la creación del Grupo de Trabajo Nessie. Inmediatamente, los diez hackers se pusieron manos a la obra, aprovechando las horas de entrenamiento previas. Los monitores ante ellos se cubrieron con un único mapamundi sobre el que se trazaron líneas que se multiplicaban sin césar. Un cronómetro en la pared, por encima de los monitores, inició la cuenta regresiva.

En el instante en que Nessie asomó la cabeza por el puerto de entrada de los sistemas, Kovac procedió a redirigir la información hacia la supercomputadora universitaria, que se encargaría de analizar y replicar parte de su estructura. El resultado se descargó en el sistema de la mesa mágica, nutriendo la nube de códigos y haciéndola más densa y reactiva.

El sonido de las teclas era lo único que se escuchaba en los cinco minutos de la cacería. Los especialistas permanecían encorvados sobre el teclado, escribiendo sin apartar la vista de sus monitores. Incluso Aida, la líder natural de la singular manada de hackers, parecía moverse en un estado de trance. No era fácil percibir cuando sus ojos saltaban velozmente al reloj de la cuenta regresiva antes de regresar al monitor.

—El código ha sido modificado —anunció la joven.

—Tenemos nuevos códigos —confirmó una chica de cabello negro con las puntas teñidas de un verde llamativo. Cuando Robbins vio por primera vez su foto en su expediente, le vino a la mente la imagen de Merlina, la hija de Los Locos Addams. Al conocerla en persona, dicha imagen se consolidó.

—Nuevos códigos y nuevos ADP —agregó Aida—. Está evolucionando, al igual que Atum.

—¿Puedes determinar cómo ha evolucionado? —preguntó Robbins—. ¿Se está convirtiendo en un programa malicioso?

—No hay nada que indique que haya evolucionado hacia un código malicioso, pero definitivamente ha crecido. Estoy filtrando los códigos en la base de datos ampliada para determinar qué tipo de programa es. Lo estoy replicando en el servidor de la mesa.

—Hay códigos sin sentido —informó otro de los especialistas—. Interfieren con la lectura.

—Es como si estuvieran tratando de ocultar el código fuente en otro programa —aventuró uno de los chicos. La idea le pareció interesante a Robbins.

—Aida… —dijo él buscando su opinión. Para nadie era un secreto que, en los pocos días que llevaban trabajando juntos, Aida había desplazado a Andrews como su mano derecha. Para Robbins, lo que Chapman decía era la segunda opinión más importante del equipo después de la suya propia.

—Sí, es posible que esté intentando camuflarse con otro programa.

—¿Qué tipo de programa? —preguntó Robbins—. ¿Sistema operativo, informática, redes sociales?

La cantidad de programas en los que un virus podía esconderse era inmensa. Podía ocultarse en cualquier lugar, incluso en una foto. Pero ya habían determinado que no era un virus. Era un maldito programa rebelde del que se sabía poco. O al menos era una parte de dicho programa. Recordó que le llamaban semillas. Y las semillas crecen.

El hombre observó la neblina de códigos que flotaba sobre la mesa mágica. Los continuos destellos de nueva información le daban a la nube una apariencia de cristal. Nadie trabajaría en la mesa hasta que la transferencia finalizara.

—Procesando —indicó Aida mientras escribía rápidamente en su teclado. Robbins consideraba que él mismo era rápido escribiendo. Pero Aida llevaba la velocidad a nuevos límites.

Tres y cinco de la mañana. La cuenta regresiva llegó a cero y el fantasmal código desapareció de todos los sistemas, como la Carroza de Cenicienta.

El jugador misterioso

La satisfacción de Jaylan Sharper por los resultados de la selección no podía ser mayor. Aunque el juego utilizado para el desafío era sólo una versión mejorada del virtual, las expectativas y los rumores fueron suficientes para mover los números en la bolsa de valores en beneficio de Epic Crazy Games. Sin embargo, no lo fue tanto como para calmar a los inversores: tenían sus ojos puestos en la innovadora versión neural, no en la versión virtual, por exitosa que fuera.

Aun así, el futuro rey de los videojuegos se sentía tranquilo. Los contratos para la transmisión en vivo, satelital y online del juego de demostración seguían creciendo, al igual que las ofertas de asociaciones estratégicas. Diversas editoriales competían por los derechos para publicar sagas relacionadas con el juego, y uno de los principales fabricantes de figuras de acción estaba en espera para adquirir lo que, estaban seguros, sería una de las mayores minas de oro en la historia del entretenimiento. Esto sin mencionar el potencial económico de comercializar el poderoso motor del juego o los usos alternativos de la tecnología neural.

Sobre el desarrollo del juego en sí, tal parecía que los problemas se habían esfumado. Al menos los más significativos, ya que videojuego, programación y problemas eran términos que solían estar juntos. Era esperable algunos errores en la interfaz gráfica y cierta ralentización entre los servidores. El ancho de banda requerido superaba lo común, pero eso podría resolverse en los próximos meses, una vez que todos estuviesen cautivados por las prestaciones del beta. Jaylan se ocuparía del asunto cuando llegara el momento. Por ahora, debía enfocarse en un aspecto tan crucial como el diseño y la puesta a punto del juego: el marketing.

La imagen de la empresa en sí, y del juego en particular, dependía de la percepción del público. Era un terreno delicado: un error podía afectarla en forma negativa y cuando eso ocurría, era difícil y costoso recuperarla. El CEO de ECGames lo había aprendido de fracasos ajenos, por lo que invertía sin miramientos en un equipo de destacados asesores para el manejo de su imagen pública y el control de la reputación en línea. Ellos sabían cómo implantar en la mente del consumidor las ideas que más beneficiaban al fabricante, haciéndole creer al consumidor que esas ideas eran propias.

—Señor Sharper —intervino una mujer de baja estatura y cuerpo rechoncho. Sus ojos reflejaban una inteligencia despierta y el gafete la identificaba como de alto nivel entre los asesores de marketing—. La última competencia de eliminación fue todo un éxito en cuanto al branding. Tenemos a los cien ganadores para la prueba neural beta, y están distribuidos de manera adecuada entre los principales países consumidores de sus productos, grupos étnicos y géneros, lo cual es positivo. Eso evita la cuestión de discriminación, aunque debemos considerar algunos movimientos para asegurarnos de que los países con mayor potencial financiero tengan una representación adecuada. Sin embargo, es curioso que no tengamos a nadie aquí mismo, en Oxnard, la ciudad sede de su compañía.

—¿Por qué sería necesario? —preguntó el hombre. El marketing era uno de los aspectos en los que tenía más trabajo pendiente, por lo que no siempre estaba seguro de los temas a tratar.

—Identificación —respondió la mujer con aplomo desde su posición a la izquierda de la mesa en la sala de juntas—. A las personas les encantan las conexiones emocionales. Tener un competidor aquí mismo, en su ciudad, los conectaría con la experiencia del juego. Dejaría de ser un *ustedes* en referencia a la empresa y se convertiría en un *nosotros*, como un colectivo. Esto sería muy útil en el futuro.

—¿Entonces, sería algo como una mascota?

—Bueno, no es el término que yo sugeriría, pero veo que entendió el punto.

El CEO reflexionó un segundo y luego encogió los hombros.

—Está bien. Seleccionemos al jugador con la mejor puntuación en la ciudad y lo agregamos a la lista de campeones. —Observó a Ben, quien ocupaba un lugar a su derecha—. ¿Causará algún problema?

—En absoluto —respondió Sullivan. El rol del ingeniero en esas reuniones era evitar compromisos que lo obligaran a inventar, por ejemplo, a una ballena bailando reguetón, porque «eso atraería a un público objetivo de alto crecimiento». Aunque pareciera increíble, habían ocurrido cosas peores—. El sistema se ha vuelto bastante estable dentro de los límites de tiempo acordados.

Sin embargo, la mujer de marketing no estuvo de acuerdo con la propuesta del CEO.

—No podemos agregar a un nuevo jugador a la lista porque se ha establecido un máximo de cien jugadores —indicó la especialista en marketing—. No ciento uno. Es importante respetar nuestras propias reglas. No queremos que nos acusen de favoritismo.

Jaylan entornó los ojos como si la solución fuera demasiado evidente.

—Entonces eliminamos al que tenga la menor puntuación y lo reemplazamos con un jugador de la ciudad. Como no hemos hecho público el ranking del juego, nadie se sentirá ofendido. Asunto resuelto.

—Tenemos una sugerencia mejor —comentó la mujer—. Esta ciudad tiene un héroe propio. Un militar que murió en Afganistán.

—¿Tenemos un héroe? —preguntó Jaylan, asombrado. Ben levantó la mirada. ¿Sorprendido por la ignorancia de Sharper? No, no estaba sorprendido.

—Un héroe de las fuerzas especiales que combatió a los talibanes —explicó el director de desarrollo. No les iba a ceder a los visitantes el placer de educar a su jefe—. Tony *Orinoco* Contreras. Todo el mundo ha oído sobre él.

—¿Contreras? —preguntó Jaylan, ignorando el resto—. ¿Orinoco? No suenan como nombres estadounidenses. ¿No sería mejor alguien con apellido Thompson, Abrams o Harrison? No creo que nos convenga asociarnos con latinos.

El rostro de Ben Sullivan se tornó rojo de inmediato. Tragó con dificultad antes de hablar.

—¿Necesitan algo más de mí? —preguntó mientras se levantaba. Jaylan miró al equipo de marketing y estos negaron con la cabeza, gesto que Sullivan agradeció en silencio—. Estaré en los laboratorios —informó y se retiró a paso rápido antes de decir algo de lo que, estaba más que seguro, se arrepentiría.

La especialista en marketing tomó la palabra.

—El capitán Anthony Contreras es perfecto, señor Jaylan. Recuerde que aún no nos hemos librado de la generación que considera que ser estadounidense o blanco es algo de lo que hay que avergonzarse. Apoyar a un héroe de ascendencia latina nos hará ganar puntos. Hemos investigado al hombre y es ideal para proyectar a Epic Crazy Games sin generar demasiadas controversias.

—Bueno, si creen conveniente asociarnos con la imagen de un mexicano…

—Venezolano —corrigió la mujer. Le gustaba ser precisa en lo que hacía. Continuó—. Venezolano, nacionalizado ciudadano estadounidense, lo que nos evita la aversión que parte de la sociedad norteamericana siente hacia los mexicanos.

—¿Venezolano? ¿De dónde es eso?

—Venezuela, América del Sur…

Jaylan interrumpió agitando las manos como para disipar el humo sobre la mesa.

—En fin, ¿para qué nos serviría un héroe muerto?

—Todo el mundo ama a los héroes, señor Sharper. Y aún más un jugador que, en el fondo, desea ser como ellos. Si asociamos a la empresa y al juego con un auténtico héroe, nuestra imagen alcanzará otro nivel, un nivel al que otras compañías apenas pueden aspirar.

—¿Cómo lograremos eso? ¿No me está diciendo que está muerto?

La mujer respiró hondo. Amaba su trabajo, pero a veces…

—Mi equipo revisó la lista de jugadores presentes en esta ciudad. Los dos hijos del comandante Contreras tienen cuentas en la plataforma ECGamesBattlefield.net. Son jugadores de LastWorldsIII, pero están lejos de los primeros lugares del ranking. Uno de ellos es una niña de apenas trece años, por lo que no es elegible por razones éticas y legales.

—¿Qué edad tiene el otro hijo?

—Diecisiete años —respondió la mujer de inmediato—. Lo cual lo califica. Imagine la publicidad gratuita que el juego recibirá cuando se sepa que el hijo de un héroe, un verdadero héroe, es parte de este beta que marcará historia.

A Sharper no le costó entender lo que la especialista estaba diciendo. Tendría que confirmar con su equipo las afirmaciones de la mujer, por supuesto. Y consultar con los abogados. Pero de ser ciertas, ese niño equivalía al premio mayor en términos de promoción. El hijo de un auténtico héroe estadounidense como parte del mejor juego de la historia. Bueno, estadounidense, mexicano o de donde fuera.

—Me gusta —comentó Jaylan sonriendo—. Realmente me agrada la idea. Le diré a mi departamento de prensa que se encargue de los comunicados y que se reúna con los medios tan pronto como sea posible. Ahora, ¿qué más tenemos en la agenda?

Los rumores de un jugador misterioso llegaron a las redes sociales a través de los haters que formaban parte del equipo oculto del departamento de relaciones públicas y prensa de Epic Crazy Games. Sus comentarios, hábilmente negativos, generaban olas de reacciones como lo haría un meteoro que impactara en el centro del océano. Ya se sabía que lo que los trolls publicaban se propagaba con mucha mayor velocidad y penetración que lo dicho por cualquier otro perfil. Era como encender fuego en la yesca.

Esta avalancha de comentarios dio origen a una ola natural de preguntas. ¿Quién era el jugador misterioso? ¿De dónde provenía? ¿Qué lo hacía especial? ¿Era esto un farol? ¿Una broma? ¿Una indiscreción de algún programador molesto?

La segunda fase consistió, por supuesto, en eludir las preguntas que no dejaban de circular por las redes sociales. El diseño de la campaña, además de programar las «críticas» difundidas en Internet, ya contaba con las aclaraciones adecuadas, diseñadas para influir aún más en la opinión de los internautas y jugadores, generando nuevas corrientes de opinión, esta vez en dirección contraria. Luego vino la confirmación.

«La información es cierta», dijeron los voceros de la compañía. «Aún no teníamos la intención de darla a conocer, pero alguien la filtró», aseguraron. Cada duda planteada en los comentarios tenía la respuesta perfecta. Las preguntas que no seguían el guion eran ignoradas y perecían asfixiadas entre las «aclaraciones» oficiales de ECGames. La guerrilla comunicacional demostraba su arrolladora eficacia.

A los comentarios de apoyo de los numerosos usuarios inocentes que formaban parte de ese juego de manipulaciones, se sumaban los aportados por los expertos de la empresa de marketing y los miles de bots adaptados para este propósito. Entonces, en las últimas horas, el misterio fue desvelado ante la insaciable multitud de jugadores. «Esto se hace en homenaje a un valiente

estadounidense de ascendencia latina quien murió por su país», anunciaron desde la sede del fabricante del juego.

El ejemplo newtoniano de acción y reacción se repitió tantas veces como fue necesario en cada mensaje publicado, logrando que, en apenas horas, todos supieran que el hijo del héroe local representaría a su gente ante los mejores jugadores del mundo entero.

Peter ató con firmeza las cuerdas de las bolsas de basura que ya estaban listas para el reciclaje. Luego las llevó a los contenedores en el exterior de su hogar, a la espera de que el personal de limpieza las recogiera. Después, contempló el sereno atardecer.

Había sido un día tranquilo. Cada uno de los amigos tenía algo personal que hacer, por lo que sentarse frente al monitor a jugar solos no era tan divertido. Ante la perspectiva de pasar la tarde aburrido en su habitación, Peter decidió obsequiarle un día de paz a Susan.

No discutió con Nathalie, quien aceptó de manera tácita esa tregua unilateral, aunque seguía revoloteando alrededor de su hermano como una molesta mosca. El joven ayudó con las tareas domésticas, lavó el auto familiar, ordenó su habitación (¡increíble!), lavó los platos y cortó el césped. Al final, fue recompensado con una limonada que su madre le llevó mientras arreglaba el jardín. Para el chico, no cabía duda de que nadie preparaba una limonada tan deliciosa como aquella. Era como en el pasado… casi.

A pesar del esfuerzo de Peter por blindar sus emociones, los recuerdos de su padre surgían de imprevisto en cualquier lugar y por cualquier motivo. Estaban en el olor de la hierba recién cortada, en el sabor de la limonada, en las burbujas de jabón que se formaban en el parabrisas del auto de la familia. Y era así porque Anthony, su padre, se enorgullecía de ser un hombre de familia.

Amoroso con su esposa, cariñoso con su prole, firme como una roca cuando era necesario y flexible como el bambú cuando la ocasión lo requería. Le encantaba charlar con sus hijos y escuchaba sus comentarios con atención, incluso los que eran adversos. Muchos lo tildaban de mexicano sólo por hablar español, pero él siempre se sintió orgulloso de haber nacido en las montañas andinas de Venezuela.

La partida de su país no fue nada agradable y su llegada a los Estados Unidos estuvo plagada de desafíos. Una serie de trabajos, su carácter decidido y un objetivo claro, lo llevaron a formar parte del ejército estadounidense, llegando a comandar una unidad de operaciones especiales. Se enorgullecía de lo que había logrado. Valoraba a sus amigos y amaba a su nueva patria, aunque nunca abandonó el sueño de regresar a su tierra natal.

Siempre se refería a Venezuela en términos de «comenzar de nuevo», «levantarse», «recuperarse». Y cada vez que se le presentaba la oportunidad, les hablaba a los asombrados Peter y Nati sobre cómo su país albergaba el salto más alto del mundo, el Churún Merú, erróneamente llamado Salto Ángel. Les hablaba de los llanos donde el sol se tornaba rojo al caer la tarde, o de las hermosas playas de aguas cristalinas y arena de un blanco inmaculado. Les contaba sobre las enigmáticas lagunas en las sierras nevadas, sobre los majestuosos tepuyes que semejaban troncos pétreos de monumentales árboles cortados. Le gustaba describir el Relámpago del Catatumbo y explicar cómo este fenómeno natural generaba una gran parte del ozono que el planeta requería. Y, por supuesto, hablaba de sus montañas, de la bruma, de los empinados precipicios que atrapaban el aire haciendo que las piedras volaran hacia arriba. Y a veces, muchas veces, cuando contemplaba el horizonte, hablaba sólo con su mirada.

Peter no quería admitirlo, pero extrañaba esas conversaciones. Recordaba con orgullo los valores que su padre se esforzó en inculcarle tanto a él como a Nati: lealtad, fraternidad, honestidad, amor, valentía. En ocasiones, Peter sentía que había traicionado a su padre al ignorar

estos principios, pero luego recordaba que su padre fue el primero en traicionarlo al morir en una tierra donde no existía Dios, y bajo cuyo polvo su cuerpo yacía en el olvido.

Eso le dolía. Y el dolor, cuando no fluye, envenena. Por eso, Peter odiaba la traición de su padre. Nunca regresó de la guerra, nunca lo llevaría a ver las piedras volar en sus montañas natales. Nunca vería un sol rojo ni una cascada de un kilómetro de altura. Tampoco se sentarían en la arena para contemplar el espectáculo de relámpagos que se exhibían como una batalla de dioses olvidados. Todo eso eran un conjunto de promesas estúpidas e incumplidas.

Por eso prefería no pensar en su padre, ni en su sacrificio, ni en nada que lo recordara a él. Porque entonces brotaba de sus recuerdos el rostro sonriente del hombre al que más admiraba en el mundo, mientras se despedía desde la puerta de su casa para no volver jamás.

Era más de lo que podía soportar.

Los pensamientos mantuvieron a Peter inmóvil junto a las bolsas de basura, mirando al vacío durante largo tiempo. El timbre del celular volvió a sonar, despertándolo por completo. Era Tyron.

—¡Peter! ¿Dónde demonios estás? —preguntó, emocionado.

—En casa, ¿por qué?

—¡Pues corre a tu computadora y revisa el correo! ¡Estás en la lista de los jugadores seleccionados para LastWorldsIII Neural!

Poco después de que un emocionado Peter comprobara en su correo la invitación al juego neural y se registrara con manos temblorosas en la casi colapsada página de ECGames, a miles de kilómetros al este, cerca del Potomac, los especialistas del Grupo de Trabajo Nessie analizaban un preocupante aumento en las anomalías de la IA. Los ADP presentes en las muestras que lograron grabar en las últimas apariciones, además de multiplicarse, modificaron su posición dentro de las líneas de código, alterando su propio contenido.

Esto, que ya sería asombroso en cualquier monitor, se convertía en algo indescriptible en la nube de códigos de la mesa mágica. En ella, la codificación sobre la que la IA se expandía, se segmentaba, y luego se reunificaba sin que nadie interviniera, formando nuevas ramificaciones como hongos en una cápsula de petri. Aida marcó los códigos de Nessie en rojo, dejando en negro los correspondientes al programa original detrás del cual se oculta la inteligencia artificial.

—Parece que Nessie está devorando los códigos del programa que infectó, pero sin alterar su funcionamiento —comentó Aida, pensativa.

—No creo que los esté devorando —objetó Andrews—. Parece que los está adaptando.

—Andrews tiene razón —opinó Robbins después de analizarlo—. Está respetando la estructura del programa que tenemos en códigos negros. ¿Alguien ya identificó qué tipo de programa es?

La respuesta general fue negativa.

—¿Alguien había visto algo así? —preguntó Andrews a nadie en particular.

—Mientras Nessie esté generando códigos, no sabremos de qué trata el programa original —señaló Robbins—. Observen los códigos en negro. Su distribución es caótica y, aun así, siguen funcionando.

—Es increíble —susurró la chica del cabello con las puntas teñidas.

—Parece una esteganografía volumétrica —comentó Andrews—. ¿Lo ven?

Andrews se refería al proceso de ocultar información dentro de otra información, tal como se hacía desde los años quinientos antes de Cristo. Sin embargo, Nessie no sólo se ocultaba entre los códigos originales, sino que los manipulaba como un malabarista de mil brazos,

imposibilitando ordenar la información. Era como esconder un soneto de Shakespeare en un mar de sopa de letras en medio de una tormenta… un soneto que segundo a segundo se transformaba en otro diferente, cada uno de ellos con sentido y coherencia.

—¿Esto ocurrió en el proyecto GEA? —preguntó Robbins a Aida. La chica se mordió el labio inferior, negando con la cabeza.

—Nunca —respondió de forma categórica—. Antes de enfocarse en el Big Bang, el proyecto GEA intentó replicar las condiciones de Europa, una de las lunas de Júpiter, y de Ceres, un planeta enano en el cinturón de asteroides. Era un proyecto de la NASA para desarrollar una representación matemática tridimensional lo más cercana posible a las leyes físicas reales que ayudara a sentar las bases para el desarrollo de futuros vuelos espaciales. Los programadores lograron avanzar bastante, pero no lo suficiente. Al final, acabaron con más incógnitas que respuestas y eso no sirve para calcular rutas espaciales. Entonces nos compartieron una semilla de Atum.

«La doctora Eliana Scott-Suárez fue la primera en estudiar la simbiosis de Atum con GEA. Fue imposible hacer ingeniería inversa a esta cosa porque jamás pudimos comprender la composición de los Amplificadores de Programación. Entonces, la doctora se concentró en analizar los cambios que Atum provocaba en el programa original de GEA cuando se introducía información adicional. Aprendió a alimentar a Atum dejando que la IA evolucionara por sí misma; convirtió la información en un rastro de migajas para que el programa siguiera en la dirección que ella quería. Brillante, en verdad. Yo desarrollé un programa para analizar la secuencia de decisiones de la IA y pude implementar una forma de guiar a Atum hacia nuestros objetivos, pero nunca se pudo reprogramar. Era más parecido a dirigir un rebaño al que no se le puede enseñar a obedecer órdenes.

—¿Puedes implementar ese programa en Nessie?

—Lo dudo —respondió Aida—. Tuve que analizar una gran base de datos sobre las acciones de Atum antes de que el programa tuviera éxito. Y te puedo decir que, aunque ambas provinieran de una misma semilla, Atum es tan diferente de Nessie como un dinosaurio de una gallina. Con sólo dos ejemplares para observar, es arriesgado establecer una constante que estudiar. Me temo que tendremos que esperar a que esto evolucione más para sacar algo en claro.

Robbins cruzó los brazos y observó la inquieta bruma sobre la mesa mágica. No sabía qué era lo que Nessie estaba haciendo, pero tenía el presentimiento de que no tardaría mucho en revelarse.

¡El momento ha llegado!

El equipo de Robbins no era el único que seguía con interés la evolución de la extraña IA. A once horas de diferencia, a las seis y veintiuno de la mañana, en San Petersburgo, el Gran Hermano analizaba en la pantalla gigante de su oficina casi lo mismo que se veía en los monitores del Grupo de Trabajo Nessie. Aunque el hombre desconocía la naturaleza exacta de los códigos que evolucionaban ante sus ojos, él era el cerebro detrás de su uso para llevar a cabo el robo digital más inesperado jamás imaginado. Un robo destinado a obtener el poder absoluto que sólo el conocimiento puede brindar.

El plan avanzaba conforme a lo programado. Aquello era el inicio en la caída de una de las más grandes potencias del mundo y el fin de su sanguinario régimen colonialista. Llegado el momento, aquellos líderes que humillaron a su pueblo pasarían del asombro a la indignación, y finalmente a la impotencia.

Sólo quedaba esperar que la ambición del ingenuo Jaylan siguiera siendo tan desmesurada como para no reconocer el abismo al que se estaba encaminando.

Pocas veces el mundo se había paralizado de manera tan rotunda como el día del lanzamiento beta de LastWorldsIIIn. En todo el orbe, miles de salas de cine abrieron sus puertas para proyectar el evento en sus pantallas, a tamaño gigante y con sonido envolvente. En otros lugares fueron extendidos amplios telones blancos sobre los que se plasmaría el videojuego a modo de cines al aire libre. Millones de espectadores serían partícipes desde sus casas de aquel histórico momento, ya fuera viendo la televisión, los monitores de sus ordenadores, *tablets* o móviles. En todas partes flotaba una emoción colectiva que rayaba con el misticismo.

Como era de esperarse, la sede de ECGames se hallaba en parálisis total. En un arranque de insólita deferencia, Jaylan Sharper ordenó instalar televisores de gran formato en todas las salas de descanso para que ninguno de sus empleados perdiera un ápice del suceso que lo encumbraría en lo más alto de la industria de videojuegos. En la mayoría de las áreas, los televisores estaban acompañados por máquinas para hacer palomitas de maíz además de una generosa provisión de bebidas carbonatadas. Los licores finos estaban limitados a las salas de juntas.

Sullivan supervisó parte del proceso de entrenamiento de los cien jugadores distribuidos por todo el mundo, por medio de una plataforma online multilenguaje en la que podían familiarizarse con las dinámicas del nuevo juego, los elementos físicos que lo conformaban y resolver cualquier duda que tuvieran. Respecto a los problemas técnicos previos presentados por el videojuego, el alemán logró eliminarlos casi por completo. Los casos de convulsiones presentes al inicio de las pruebas, se habían reducido a un poco de vértigo y dolor de cabeza. Esto tranquilizó a Ben Sullivan, aunque el uso de esa tecnología todavía lo inquietaba. Era cierto que Jaylan informó al gobierno sobre la inmersión neural en el juego, y las agencias de salud relacionadas con el tema aprobaron su uso, pero lo que tenían entre manos era tan innovador que al ingeniero le preocupaba que los acontecimientos estuvieran avanzando demasiado rápido.

No se imaginaba de qué manera tan terrible descubriría lo acertado de sus temores.

A las diez de la noche, dos horas antes de iniciar el lanzamiento beta, el técnico de Epic Crazy Games llegó a la casa de Peter en una furgoneta con una impactante decoración alegórica a LWIIIn. El chico, como todo fanático de los videojuegos, sabía que la hora seleccionada para comenzar la primera partida neural no era casual: se trataba de un homenaje a Doom, el First-

Person Shooter (FPS) que transformó todo el universo de los videojuegos, convirtiéndose en la inspiración juvenil de Jaylan Sharper.

Doom, creado por id Software, se puso en venta en línea a la medianoche del 10 de diciembre de 1993. Con la llegada de este brutal y adictivo juego, se sentaron las bases que regirían los futuros juegos de acción y disparos en primera persona. Un punto de inflexión que el CEO de ECGames deseaba superar.

Una vez que la camioneta de la empresa se detuvo, el técnico y su asistente descargaron dos contenedores medianos con ruedas. Peter y sus amigos les rodearon en la calle, acompañados de muchos otros jóvenes de la comunidad que deseaban ser parte, aunque fuera como curiosos, de un hito en la historia de los videojuegos. Desde la puerta, Susan y Nathalie observaban con diversión a los muchachos, quienes parecían estar frente al artista más grande del momento.

Los técnicos entraron a la casa después de que Susan les invitara a pasar en compañía de la pandilla de su hijo, dejando al resto de los vecinos en el exterior. Algunos permanecieron en la calle con sus *tablets* en mano para presenciar la prueba beta, mientras que la mayoría optó por regresar a sus hogares, pero con el mismo objetivo.

Cada contenedor llevaba etiquetas alusivas a LastWorldsIIIn con un diseño que transmitía misterio y aventura. Peter y sus amigos los observaban fascinados, como si contuvieran en su interior la Excálibur del Rey Arturo o una Heckler & Koch P30L, el arma preferida del mismísimo John Wick.

—¿Dónde está el ordenador de Nighthawk? —preguntó el técnico a cargo.

A Peter le agradó que lo llamara por el nombre de su avatar. Sus compañeros de equipo lo miraron con orgullo. Ninguno se atrevía a hablar. Con un gesto, Susan le indicó a su hijo que los guiara. El chico se puso en marcha liderando la comitiva en dirección a su habitación en la planta baja.

—¿Por qué traen dos cajas iguales? —preguntó la mujer, temerosa de que pudiera convertirse en costos adicionales. Su economía no podía decirse que era sólida. Nati cerraba la comitiva, tratando de leer las etiquetas laterales de los contenedores mientras continuaban avanzando.

—Es un segundo juego de guantes y visor, en caso de que haya problemas con el primero. Aunque estoy seguro de que no los necesitaremos.

—¿Esto tiene algún costo?

—No, no se preocupe. Todo lo que ve aquí corre por cuenta de la empresa.

Una vez en la habitación, el técnico elogió la decoración, repleta de imágenes relacionadas con los juegos de Epic Crazy Games. El lugar era pequeño, incluso más con todos los presentes. Dejaron uno de los contenedores afuera, al pie de las escaleras.

—¿Estás emocionado? —preguntó Tyron a su amigo en tono cómplice.

—¿Tú qué crees? —susurró Peter—. ¡Me siento como un astronauta subiendo al cohete!

Los demás guardaban un silencio reverencial mientras observaban los movimientos de los enviados de ECGames. El asistente del técnico comenzó a medir los picos de voltaje de la red eléctrica y la señal de entrada de Internet. Mientras tanto, el técnico explicó a Susan lo que estaba por hacer, la tecnología detrás de esto y su inocuidad para el usuario. Por supuesto, las palabras utilizadas para esta presentación eran ambiguas, elegidas para tranquilizar, pero sin garantizar nada. En todo el discurso de introducción no hubo un sólo término que garantizara el bienestar del participante. Los expertos calculaban que, de los cien seleccionados, tres o cinco, como máximo, objetarían algo de la prueba beta y se negarían a continuar. El resto entraría al juego sin más pensamiento que el hecho de estar participando en un acontecimiento que los convertirían en

la envidia de sus amigos.

El hombre abrió el contenedor dejando caer la parte frontal. En su interior, en soportes de goma espuma, descansaba un visor negro con líneas anaranjadas sobre lo que parecía un módem de diseño futurista y otro equipo tecnológico. El modelo definitivo del visor no tenía nada que ver con el tosco prototipo que Sullivan le mostrara a Sharper tiempo atrás. Era un híbrido entre visor y casco, similar al utilizado por el personaje de Robocop en la adaptación poco convincente de 2014, que dejaba libre la boca y se sujetaba a la barbilla con una correa. Su aparición provocó una expresión de asombro en los chicos.

Muchas de las empresas de videojuegos requerían consolas de diseño propio para maximizar la calidad gráfica del juego. Esto representaba un gasto adicional que no todos estaban dispuestos a hacer. Una de las mejores estrategias de ECGames para controlar el mercado era aprovechar el extenso uso de computadoras de gama media como herramienta de conexión, dejando el tema de la calidad gráfica en manos del software y de sus servidores. Dado que en los hogares de todo el mundo había más computadoras personales que consolas, era evidente hacia qué empresa se inclinarían las ventas de juegos futuros.

El técnico entregó a su asistente los equipos de conexión antes de retirar el visor. Bajo este, en un estuche de plástico, estaban los guantes hápticos. Mientras el asistente desconectaba el antiguo módem para cambiarlo por el nuevo (como también haría con los filtros y el amplificador de señal), el técnico explicó el funcionamiento del sistema y el protocolo de conexión. Este consistía en insertar el cable de fibra óptica y permitir que el sistema lo reconociera. Una vez en línea, se encendía el visor, que a su vez activaba los guantes hápticos.

Susan y sus hijos escuchaban las explicaciones, fascinados.

Las pruebas tomaron exactamente treinta minutos: evaluación de los equipos, medición de la fluctuación eléctrica, intercambio de señales entre el ordenador de Peter y los servidores dispuestos para la próxima contienda, así como varias comprobaciones de funcionamiento del visor y los guantes hápticos. Luego siguió un estricto protocolo de verificación de seguridad diseñado por el propio Ben Sullivan.

—En línea —indicó finalmente el asistente, dejando la pantalla de la computadora de Peter con el logo de ECGames. El técnico entregó los guantes al chico. Estos llegaban a la mitad del antebrazo, conectándose al visor por medio de unos cables. Luego le entregó el visor para que lo examinara. Todos los amigos extendieron sus manos para tocarlo. Era negro, de un elegante diseño, con una franja luminosa moderna que lo rodeaba. El color de la franja indicaba el estado del jugador. El verde señalaba un funcionamiento perfecto. El azul indicaba ciertos problemas, por lo que era conveniente suspender el viaje neural. El ámbar advertía una falla en la conexión a Internet, los servidores o la propia plataforma del juego, y el rojo, el temido color, señalaba un mal funcionamiento de graves consecuencias. Este color activaba una alarma para que el jugador no se quitara el visor. Sólo los especialistas de ECGames podían hacerlo, ya que recibirían una señal del propio juego. Por órdenes superiores, este «detalle» no sería comentado a los jugadores.

El técnico permitió que los chicos acariciaran el visor durante unos momentos antes de ayudar a Peter a colocárselo, sumiéndolo en la completa oscuridad. El joven sintió cómo las almohadillas de gel se ajustaban a su cabeza. Se sentían frías.

—Una vez conectado al juego, nadie debe tocar el visor —aclaró el hombre—. Esto podría causar una ligera fluctuación magnética y los sistemas de seguridad expulsarán al jugador.

Todos retrocedieron un paso y guardaron sus manos en los bolsillos. Sentadas una al lado de la otra en la cama de Peter, Susan y Nati observaban emocionadas. El técnico ejecutó un programa de verificación en la computadora. Las luces del visor pasaron de ámbar a azul y luego

a un tranquilizador verde. El hombre se volvió hacia Peter. Le colocó la mano en el hombro.

—Ahora vas a usar el equipo durante unos minutos, ¿entendido? —Peter asintió. El técnico continuó con la explicación—. Vamos a calibrar la información neural para la base de datos.

Durante unos momentos, Peter pudo «ver» patrones de colores, sentir ligeros cambios de temperatura, percibir aromas, experimentar texturas y probar sabores amargos, ácidos y dulces. Fue una sensación extraña que duró apenas unos segundos. El muchacho estaba anonadado por lo que experimentó, sabiendo que esto era sólo una pequeña muestra de lo que sentiría muy pronto. Sonrió tontamente.

—¿Cuánto falta para entrar en el escenario virtual? —preguntó Aaron.

—Neural, no virtual —corrigió el técnico—. Recuerden que Nighthawk no sólo verá un entorno realista, sino que lo percibirá con sus cinco sentidos. Y para eso nos queda media hora.

—¿Por qué el beta durará apenas una hora? —preguntó Peter.

—Porque necesitas acostumbrarte al entorno neural. Es posible que sientas vértigo, mareo, desorientación espacial, etc. Todo esto es normal. Es casi seguro que algunos jugadores abandonarán el mapa antes de finalizar el juego. No es grave; sólo se trata de acostumbrarse a esto. Lo mismo sucedió con los primeros lentes de realidad virtual.

—Peter lo logrará —aseveró Nati con orgullo—. Es como papá, nunca se da por vencido.

El comentario caló en el chico, pero se abstuvo de responder. La niña volvió a guardar silencio.

Durante los siguientes minutos, el técnico y el asistente realizaron el protocolo de adaptación. Mientras que en el monitor de uno de los aparatos extraídos del contenedor se podían ver el flujo de la información recabada, a cinco cuadras de allí esa misma información era descargada en la unidad de emergencia presta a atender cualquier alteración en la salud del jugador.

—Incremento en el ritmo cardíaco, alteración en la respiración. Descarga de adrenalina. —La paramédica que vigilaba los signos vitales dentro de la ambulancia se encogió de hombros—. Los mismos síntomas que se tiene antes de dar una vuelta por la montaña rusa. Nada anormal.

—Veinte dólares a que no va a pasar nada —comentó el chofer de la ambulancia. Un asistente ocupaba el puesto del acompañante.

—Que sean cincuenta —retó la paramédica— a que este chico acaba vomitando.

El chofer sonrió. Le encantaba ganar dinero fácil.

—Que sean cincuenta, entonces.

—El visor trabaja emitiendo señales al cerebro, pero sin afectarlo —explicó el técnico en casa de Peter—. Simplemente, le hacen creer algo. Si ustedes imaginan chupar un limón recién cortado, la boca se llenará de saliva, ¿verdad? —Los presentes asintieron con una sonrisa. Bastó oír lo del limón para sentir cómo la boca se les hacía agua. Peter no quiso comentar lo que él ya había experimentado. El hombre de ECGames prosiguió—. Los guantes hápticos ayudan al programa a desarrollar el entorno detectando los mínimos movimientos de sus brazos y manos. Luego de un tiempo solamente necesitará el visor y, con el tiempo, es posible que se requiera apenas unos lentes; ya se está trabajando en eso.

«A diferencia de los juegos de realidad virtual que solamente utilizan la vista y el oído, el sistema que desarrollamos en LastWorldsIII Neural «engaña» al cerebro por completo. Por esto, lo primero que hace es que el jugador entre en un estado de relajamiento.

—Un estado de sueño —adelantó Peter, distraído. La primera prueba se había repetido en varios ciclos, con diferentes sensaciones.

El técnico asintió complacido ante la respuesta de Peter.

—¡Excelente! Veo que has leído la información que te enviamos.

Este asintió. Ahora sentía ardor en la piel, visión borrosa, cansancio, etc. Él sabía que el programa estaba cargando el mayor espectro de sensaciones posibles, no solamente las agradables. De otra manera, no podría engatusar al cerebro de forma creíble. Comprendió por qué algunos se negarían a continuar en el juego. Él mismo sentía ya algo de temor.

—Siempre la leo.

—Muy bien. Como lo acabas de decir, el programa hace que el cerebro entre en una etapa de sueño. Las ondas cerebrales pasan de Alfa, que están entre ocho a trece hertces de frecuencia, hasta las ondas Delta, con frecuencia de menos de tres hertces. —El técnico sabía que los chicos tendían a deslumbrarse con este tipo de información, aunque no la comprendieran por completo. Colocó la mano sobre el hombro de Peter—. Esta es la etapa cuarta del sueño. El sueño profundo. Así que permanecerás sentado en tu silla sin moverte, como dormido. La acción ocurrirá dentro de tu mente. Lo que has visto hasta ahora es solamente una preparación. Cuando comience el juego, será tu mente la que construya todo basada en la información que el sistema está recopilando en este momento. Estarás en un sueño lúcido del que no despertarás accidentalmente.

—¿Qué pasa si algo sale mal? —preguntó Susan, con un toque de inquietud. Era su trabajo preocuparse por su hijo—. No sé… algo.

—¡Mamá! —protestó Peter como si tal pregunta fuera un insulto. El técnico le calmó apretando suavemente su hombro.

—Esa es una excelente pregunta, señora —acotó—. Lo peor que pueda salir es que la señal se corte. De ser así, su hijo despertará de forma normal. En caso de que su hijo, ya dentro del juego, quiera salir, verá unos comandos en sus guantes. Solamente tiene que activar «vórtice» y despertará. En caso de que algo más limitante suceda, como un ataque de pánico, el sistema lo detectará al momento, sacándolo del juego. También hay unos vórtices ubicados a lo largo del mapa. Podrán encontrarlos en el holomapa activando el GPS. Si todo esto falla, lo cual es prácticamente imposible, Nighthawk será extraído a distancia, ya que se encuentra vigilado por una IA de asistencia en la sede de Epic Crazy Games. Y, en última instancia, yo lo puedo extraer manualmente. De todas maneras, lo peor que le puede pasar a un jugador es que sea expulsado del juego antes de tiempo. Acabará con algo de dolor de cabeza que puede ser tratado con cualquier analgésico. También podrá sentir cansancio por la tensión corporal. Se sentirá como si hubiera estado corriendo por horas. Ver perder al equipo favorito en un partido de fútbol puede generar más estrés del que Peter, es decir, Nighthawk, sentirá hoy.

—¿Cuánto tiempo falta para el lanzamiento beta? —preguntó el chico ya impaciente.

—Diez minutos —respondió el hombre después de ver su reloj. Había transcurrido una hora con cincuenta minutos desde que arribaran a la casa. Revisó el visor con sus luces en verde. Conectó unos cables desde el aparato a la PC utilizando un puerto USB. Las luces en la carcasa de la unidad comenzaron a titilar mientras se ajustaban. El patrón de luces se replicó en el monitor—. No vas a necesitar el monitor —explicó el técnico—, pero voy a emplearlo para que todos puedan ver cómo te desenvuelves en la prueba neural. Será como si un dron te siguiera. Un dron invisible, para ser exacto. Son los que llamamos *flying eyes*.

Los chicos aprobaron la idea con un grito general.

—¡Sí, por favor, conéctelo! —exclamó Nathalie levantándose sin poder contenerse. La madre apenas asintió. La chica volvió a sentarse en el borde de la cama de Peter, ansiosa.

El técnico manejó los controles de la caja. La imagen en la pantalla cambió a un paisaje

futurista sin más movimiento que el deambular de nubes grises contra un cielo violeta. Tyron se decepcionó de la calidad de la imagen y así se lo dijo al hombre.

—El monitor trabaja como una ventana virtual y hoy no se empleará toda su resolución. De todas maneras, esto no tiene nada que ver con lo que tu amigo va a experimentar. El beta de hoy será de desplazamiento y enfrentamientos, con vidas eternas.

—¿Jugaré como inmortal? —preguntó Peter. Dicha información no estaba en lo enviado a su email. Los minutos de espera se le estaban haciendo demasiado largos.

—Así es. Necesitamos que los jugadores pongan a prueba el motor del juego. Sentirás el reculado del arma, tendrás un sonido envolvente, las gafas de tu armadura de combate se ajustarán a lo que le indiques con el mando de voz, etc. Aunque estamos almacenando en tu data personalizada sensaciones como cansancio o el dolor por impacto, estas no se van a utilizar en el beta y no se activarán sino cuando el jugador llegue a niveles superiores de juego.

—¿En qué mapa voy a jugar? —preguntó Peter. Esa era una de las sorpresas que el fabricante del juego había reservado para el último momento.

—Uno nuevo: El Laberinto de la Locura. Es una gran isla con cinco ciudades cercanas a la costa. Cada una se asienta en diferentes tipos de terrenos para luchar. Estoy seguro de que te encantará.

—¿Tendrá límites para moverse? —preguntó Alex.

—Ninguno. Podrá ir a donde quieras. Una vez todos estén en línea, se reconocerán como puntos verdes en un mapa virtual. Me imagino que sabes cómo desplegarlo —agregó de último dirigiéndose a Peter.

—Sí —confirmó Peter—. Como le dije, leí todo el manual. Muchas veces.

El técnico colocó los brazos en jarra y observó los equipos y las luces en el visor de Peter. Se veía satisfecho.

—Bien, bien. Las comunicaciones estarán abiertas en el juego, así que podrán formar equipos para enfrentarse entre ustedes o contra los bots. Podrán activar la opción de cero-fuego-amigo. También tendrán armamento limitado, aunque ninguna de las armas avanzadas. Estoy seguro de que será suficiente para comenzar. ¿Has bebido suficiente agua? ¿Te sientes hidratado?

—Antes de que ustedes llegaran he estado tomando bebidas isotónicas para conservar electrolitos, como señala el manual.

—¡Excelente! Ahora relájate. Si quieres te puedes quitar los zapatos de goma. Aunque el juego inicia a la media noche, estará en línea diez minutos antes para que puedas ingresar en la primera etapa neural. Le decimos *limbo* y únicamente ocurre cuando el jugador se conecta por primera vez en el juego. ¿Estás listo?

Peter se quitó los zapatos ayudándose con los pies. Respiró profundo varias veces y logró relajarse. Levantó el pulgar dando la señal.

Estaba más que listo para la acción. Todo se volvió negro.

Al abrirse las puertas del ascensor en los laboratorios del subsuelo de ECGames, Jaylan se sintió como si estuviera en una versión compacta de la sala de control de la NASA. A pesar de ser el CEO de la empresa, el hombre no tenía claro para qué servía la mayoría de los equipos y servidores almacenados en las instalaciones subterráneas. En realidad, su presencia allí no era necesaria porque podía disfrutar, desde la comodidad de su oficina, del deslumbrante debut mundial de LastWorldsIII Neural. Pero la asistente le hizo ver la conveniencia de compartir ese momento con el público. Y la mujer era bastante astuta en ese sentido.

Ben Sullivan le preparó un área apartada del equipo de expertos encargados de la

demostración. Sharper dedujo que esto se debía a su alto cargo, pero la verdad era que al ingeniero le convenía tenerlo alejado para que no entorpeciera el trabajo de los especialistas. Sullivan tomó asiento a la derecha del CEO, con Jeannine al final de la fila. No hubo manera de que la especialista francesa aceptara sentarse a la izquierda de Sharper.

Jaylan examinó su entorno con detenimiento y placer. La sensación de que tenía bajo su mando tanta tecnología y capital humano, era muy satisfactoria para su ego. Se inclinó hacia Sullivan.

—¿Cómo ha sido el rendimiento del juego?

—Todo positivo.

—¿Te sientes tranquilo?

—Dadas las circunstancias, sí, bastante tranquilo. No debería presentarse problemas.

—¿Algún aspecto negativo a tener en cuenta? ¿Qué opina, doctora?

Jeannine Grandbois hubiera preferido pasar desapercibida. Pero no siempre se obtiene lo que se quiere. Se inclinó hacia Sullivan para no tener que hablar en voz alta.

—En términos médicos, algunos jugadores podrán experimentar dolor de cabeza. Es lo normal. Engañar al cerebro tiene sus consecuencias. Pero con el tiempo, una vez que sigan jugando, el cerebro se adaptará a la nueva realidad y se moverá con soltura en ella. Debo admitir que su solución resultó más efectiva de lo que creíamos —añadió, observando al fondo de la sala.

Sharper siguió la mirada de la mujer hasta la figura de Anke Hirsch, recortada frente a múltiples pantallas con distintas gráficas. Aunque Sullivan seguía siendo el jefe programador, el alemán había asumido el papel de enlace entre el trabajo realizado y el producto que sería lanzado en los próximos minutos. En cierto modo, la consideraba su obra.

Ni Ben Sullivan ni George Wells, el responsable de seguridad digital, estaban al tanto de las modificaciones realizadas por el germano en la codificación de LastWorldsIIIn. Pero Jaylan les había dejado en claro que el parco sujeto tenía la total aprobación de los inversores para llevar a cabo los cambios que considerara necesarios, sin rendir cuentas a nadie, excepto a él… algo que tampoco había ocurrido. El manto protector del Gran Hermano logró evitar que Hirsch fuera despedido por no compartir información con Sharper, un desaire que este no habría aceptado de ningún otro miembro de su equipo.

Anke Hirsch observó, en un reloj de la pared, el desgranar de los minutos en la cuenta regresiva.

—Activen el limbo —anunció con voz neutral, minutos antes del inicio del juego.

—Limbo activado —informó un técnico—. Los jugadores están ingresando.

La plataforma neural permitió que los primeros participantes accedieran, procesando los datos necesarios para establecer una dinámica coherente entre el juego y el avatar recién digitalizado.

—Sistemas en verde —anunció Wells. Le bastó un gesto para que su equipo de seguridad cibernética tomara sus lugares. Al activar la modalidad de limbo, quedarían en el radar de cualquier ataque.

—Servidores estables.

Hirsch no respondió, concentrado en el cronómetro.

Cinco, cuatro, tres, dos, uno.

Y LastWorldsIII Neural se lanzó en línea.

En su versión final, el juego podría acomodar un máximo de hasta treinta millones de jugadores simultáneos y cincuenta millones de *flying eyes*, quienes observarían el juego sin

intervenir ni ser vistos por los jugadores, como verdaderos espectros digitales.

Los *flying eyes* eran una idea ingeniosa de un miembro del equipo de ventas de ECGames, quien los dividió en dos clases: los libres y los avatares. En la modalidad libre, podrían moverse por cualquiera de los escenarios y observar a sus jugadores favoritos en acción. Incluso podía activar *tracking* sobre el mismo. En la versión avatar, el espectador asumiría el papel del jugador por un corto período. No podría controlar el avatar del jugador, pero vería todo desde su perspectiva e incluso podría escuchar sus comentarios y conversaciones con otros jugadores. Esta última modalidad tendría un costo y estaba diseñada para generar ingresos que podrían considerarse obscenos.

Mientras los afortunados participantes esperaban en el limbo para ingresar al juego, millones de espectadores se preparaban para seguir la acción en cualquier dispositivo que tuvieran a la mano. No había lugar en el mundo donde no se pudiera disfrutar de los próximos sesenta minutos, los cuales, según los expertos, cambiarían radicalmente la forma en que la tecnología interactuaba con nuestras mentes, abriendo la puerta a un futuro impredecible.

Faltaban diez minutos para las tres de la mañana cuando los sistemas del Grupo de Trabajo Nessie indicaron la aparición del código misterioso.

—¿Por qué se adelantaría hoy? —preguntó sorprendido Andrews.

—No tengo idea —respondió Robbins, igualmente desconcertado. Miró a Aida, quien compartió su opinión encogiéndose de hombros.

Todos tomaron sus posiciones ante los equipos y Robbins se ubicó en su estación, dejando que la mesa mágica se encargara de replicar los códigos detectados. El ambiente en el lugar se asemejaba al interior de un submarino que hubiera avistado a una escurridiza presa. La sensación de caza impregnaba el aire.

—Activen los programas de seguimiento.

—Programas activados —informó alguien.

Inmediatamente, los programas diseñados para rastrear el esquivo código comenzaron a operar en la inmensa complejidad de Internet. Una inteligencia artificial predictiva generaba patrones de saltos, los cuales eran verificados por los sistemas. Mientras estos patrones eran escaneados, otros programas de análisis comparaban la nueva información con la almacenada y la IA predictiva proporcionaba un nuevo conjunto de patrones. No se trataba de predecir los próximos saltos, sino de rastrear los pasos anteriores, como si se retrocediera en el tiempo.

Las grandes pantallas volvieron a mostrar el mapamundi, como había sucedido ante cada visita. Decenas, y luego centenares de líneas, comenzaron a cubrirlo todo, marcando trazos entre ciudad y ciudad, generando una telaraña en continuo crecimiento. Una paleta de colores diferenciaba los saltos hacia delante en el tiempo de los saltos pasados. Cualquiera que observara la pantalla en ese momento, podría pensar que el sistema había colapsado.

—Nessie en movimiento —informó Andrews. Los programas activados monitoreaban los principales servidores del mundo y los nodos de conexión más importantes. La idea era comparar los paquetes entrantes y salientes en estos puntos para identificar aquellos con tamaños idénticos, lo que permitiría rastrear el origen del código. Esta táctica se usaba para detectar datos provenientes de la Internet profunda. Sin embargo, no era posible abarcar todos los nodos, y aquí es donde la IA predictiva demostraba su valor.

—Parece diferente —comentó Andrews. Robbins asintió. Recordaba los cambios mostrados por la IA, modificaciones que se fueron incrementando en los últimos días. En los monitores de la pared, las líneas de saltos se multiplicaban como siempre, pero no a la misma velocidad que antes. El teniente observó la información que aparecía en su propio monitor. Sin duda, era muy

diferente a la última vez que la había analizado.

—Ya no se trata solamente de un código, Andrews. Creo que finalmente tenemos un programa completo.

—¿Nessie reescribió un programa entero?

—Aida… —preguntó el teniente.

—No lo sabría decir.

El equipo de hackers trabajaba en silencio, concentrados en sus monitores. Cada uno de ellos abordaba la caza del código como algo personal, decididos a ser los primeros en identificarlo. Robbins observó la actividad del equipo hasta llegar a Kovac. Este observaba todo en silencio desde su propia estación cerca de la mesa mágica. Aunque el hombre había cumplido la promesa de Forsyth de no intervenir en el trabajo de Robbins, este se sentía incómodo con su presencia. A pesar de que el sujeto había demostrado su utilidad dentro del equipo, el teniente sentía que ocultaba algo.

—Necesitamos avanzar lo más que podamos antes de perder la señal —dijo, tratando de ignorar a Kovac. Se levantó y cruzó los brazos, observando la pantalla. El tiempo se agotaba—. El tamaño total del programa, y la cantidad de paquetes que debe mover, debería darnos pistas sobre su ubicación general. Es demasiado grande para pasar desapercibido.

—Se trata de un juego —dijo Aida, sin dirigirse a nadie en particular—. Un videojuego. Hay códigos que corresponden a juegos en línea.

—¿Un juego? —preguntó Robbins, desconcertado. Eso no era lo que esperaba.

—No puedes afirmar eso sólo con ver parte del código —objetó Kovac, en una de las raras ocasiones en que abrió la boca.

—Pues yo sí —respondió con firmeza la joven.

En el mapamundi, los servidores bajo vigilancia comenzaron a disminuir en número.

—¡Rápido, rápido! —instó Robbins, caminando de un lado a otro—. Nos estamos quedando sin tiempo.

—Robbins —llamó Andrews. Una vez que captó la atención del teniente, señaló el reloj sobre los monitores. Habían finalizado tanto los diez minutos de adelanto que marcó la aparición de Nessie, como los cinco minutos acostumbrados después de las tres de la mañana. Y el objetivo seguía activo.

—Nessie sigue en funcionamiento —anunció Robbins, palmeando un par de veces para animarse. El tiempo era su principal adversario en esa cacería por lo que los segundos adicionales eran una bendición.

—Nessie está ejecutando nuevas rutinas —informó uno de los especialistas.

—Confirmo que son rutinas de videojuego —anunció otro.

Robbins no entendía cómo un juego podía estar relacionado con el código desconocido. La información estaba incompleta.

—Comparen las líneas de código detectadas con las que tenemos en la base de datos —ordenó—. Necesitamos saber de qué tipo de videojuego estamos hablando.

El Laberinto de la Locura

Peter se encontró en medio de un territorio árido bajo un espectacular cielo, con un nivel de detalle que ni en sueños había imaginado. Una cobertura de nubes rojizas semejaba extrañas carpas de circo, mientras que a su alrededor sólo podía apreciar la inmensidad de una meseta cuyas fronteras se disolvían en la nada.

—Así que este es el limbo del que me habló el hombre —murmuró para sí mismo.

A pesar de que muy seguramente no era el único dentro de la simulación, sólo podía ver una sección muy pequeña e inacabada del escenario final. Observó el cronómetro en el interior de su visor. El tiempo no estaba corriendo en aquel momento. Tendría que esperar a que el programa terminara de procesar la información relacionada con todos los jugadores para dar inicio al juego.

Aprovechó la vista en primera persona para observarse. Estudió sus manos, envueltas en los guantes de la armadura de combate estándar, de color negro opaco y mostaza rojiza. Los trajes de infantería, artillería o exploración serían igual de sencillos. Como había dicho el técnico, no habría trajes avanzados ni armas de última generación en la versión beta. De hecho, los bots a los que se enfrentaría tendrían capacidades limitadas. Lo máximo a lo que podía aspirar era un recorrido por un territorio perfecto en los detalles y una hora de combate. Y a pesar de todas estas limitaciones, lo que la experiencia prometía era algo brutal.

La penumbra del entorno y la línea de luz en el horizonte le indicaban que el amanecer estaba cerca. Remolinos de aire, heraldos de una tormenta que se estaba formando, levantaban capas de polvo a su alrededor. Las nubes, ahora oscuras y abultadas, presagiaban que en los próximos minutos sería golpeado por una lluvia torrencial acompañada de relámpagos.

Desplegó su holomapa. Enseguida apareció el esquema de la isla, con las cinco ciudades brillando equidistantes entre sí. Al parecer, él había caído en la ciudad más meridional, conocida como Arkano. Probó los sistemas digitales de acercamiento y geolocalización. Halló a algunos jugadores que deambulaban, quizás más sorprendidos que él mismo, explorando sus limbos personales.

El holomapa indicaba que a varios kilómetros al oeste (equivalente a su izquierda), se erguía un imponente bosque con árboles tan altos como edificios, cuyas copas se agitaban ante el incremento del viento. A la derecha se extendía un amplio desierto surcado por incontables canales cual trincheras, y decorado por puñados de rocas que formaban curiosas islas sobresaliendo de la arena, mientras que a sus espaldas se extendía el mar abierto. Adelante, al norte, se elevaba un imponente volcán de nieves eternas y magma hirviente, el cual escapaba de manera incesante por el cráter de la cima, bajo una siniestra nube negra con forma de hongo.

Levantó la mirada del holomapa y no vio nada de lo revelado por este. Sólo una monótona vastedad recorrida por el viento.

El chico tomó un puñado de tierra y la dejó deslizar entre sus dedos. Podía observar cada pequeña piedrecita caer mientras el viento alargaba la arena fina, como un tejido grisáceo que se desvanecía en el aire. Todo era visualmente perfecto. Incluso sintió la individualidad de cada uno de los granos a través de su guante. Increíble.

Activó la pantalla holográfica y esta se posicionó flotando ante él, a medio metro de distancia y a la altura de sus ojos. Durante años había visto ese tipo de pantallas en películas y series de ciencia ficción, pero tenerla delante, como si fuera real, resultaba asombroso.

Probó el asistente de voz.

—¿Dónde están los enemigos en un radio de cinco kilómetros?

Las mini pantallas que conformaban el holograma principal se desvanecieron para dar paso a un mapa que señalaba la ubicación de estructuras cercanas y algunos puntos rojos. Pero el sistema no estaba cien por ciento operativo. Para decepción del chico, muchas de las funciones se encontraban desactivadas, a la espera del inicio de la prueba.

La voz del técnico llegó a través de los auriculares de su visor.

—¿Me oyes, Peter?

—Fuerte y claro.

—Excelente. ¿Cómo está todo por ahí? ¿Algo que reportar?

—Este lugar es increíble, y eso que aún no he comenzado a explorar. Todo parece real. Incluso siento cómo me empuja el viento de la tormenta. Me encantaría quitarme el casco y sentirlo.

—Sería una mala idea —advirtió el técnico—. El clima no es nada amigable; hay mucho ácido sulfhídrico en el aire. Ya tendrás tiempo para disfrutar de mapas más benignos. ¿Localizaste a otros jugadores?

—Sí, a algunos. Amplié el holomapa y ya los tengo marcados. Por cierto, todos estamos en modo inmortal, ¿verdad?

—Correcto, pero debiste haber leído que esta inmortalidad es del tipo de reencarnaciones: si tu avatar es eliminado, regresarás a un punto aleatorio del mapa ubicado a la misma distancia que tu punto de acceso original. Revivirás infinitamente mientras dure la prueba. En el mapa encontrarás lagos y ríos, muchos de los cuales son bastante traicioneros. Cuidado con ellos, podrían reiniciarte si te descuidas.

—Suena interesante. ¿Pueden verme en pantalla?

—Tu madre, tu hermana y tus amigos están aquí. Si quieres, puedes saludarlos. Gira un poco hacia la derecha y los tendrás justo en el campo visual del *ojo volador*.

Peter siguió la sugerencia y saludó al aire con ambas manos.

—Espero que estén grabando esto —comentó emocionado.

En casa, Susan, Nati y los chicos sonreían frente a la pantalla. Se sentían un poco extraños saludando a una figura en el monitor.

—Por cierto —continuó Peter—, ¿las municiones son ilimitadas?

—No —respondió el técnico—. Decidieron que eso le quitaría emoción. Hay un grupo de cajas que puedes encontrar en el holomapa y otras que están ocultas. Hay diferentes tipos de armas y se aplica la limitación de carga, así que sólo podrás llevar lo que la capacidad de tu avatar permita. También podrás tomar pertrechos de otros jugadores, pero recuerda elegir las municiones adecuadas para tu arma. El sistema de daño no está activado. Si te disparan, apenas sentirás una leve presión o un golpe suave para avisarte que fuiste alcanzado.

—Lástima —comentó Peter—. Eso habría sido interesante.

La conversación fue interrumpida por una agradable voz artificial.

—Noventa y un jugadores conectados a ECGameBattlefield.net. —Peter miró el reloj en su casco. La medianoche se acercaba, la hora de las brujas y ahora la de los jugadores—. Escenarios abiertos. Ingreso en cinco… cuatro… tres…

—Ve a cazar y aprovecha el tiempo —urgió el técnico—. Estaré en contacto constante contigo para lo que necesites.

Y antes de que Peter pudiera responder, la cuenta regresiva llegó a su fin… ¡Y comenzó el juego!

George Wells, encargado de la seguridad cibernética de ECGames, observaba con escaso interés la frenética batalla desatada en el Laberinto de la Locura. A diferencia de muchos otros,

aquellos combates no le resultaban emocionantes. Lo que aumentaba su adrenalina e incrementaba los latidos de su corazón, era localizar y detener a los enemigos externos que amenazaban con colapsar sus programas, desatando una silente y mortal guerra entre las frías líneas de código.

Terminó su primer refrigerio (un inmenso emparedado repleto de grasas y salsas que habría aterrado a cualquier cardiólogo) y comenzó a devorar la segunda porción. Esta comida compensaba los tres días que pasó en las instalaciones de la empresa sin ir a casa, comiendo lo que tuviera a la mano. Jaylan le había dejado en claro la necesidad de asegurar un funcionamiento impecable del juego, una responsabilidad que Wells y su equipo asumieron con seriedad. Durmieron en la oficina, se ducharon en los baños ejecutivos y comieron en el comedor de la compañía. Era como estar en la cárcel, aunque con la promesa de un generoso bono al final de la condena.

Ya habían transcurrido treinta y siete minutos desde el inicio del juego y el estruendo proveniente de los altavoces alcanzaba niveles ensordecedores. Wells dirigió su mirada hacia Ben Sullivan, quien le hizo un gesto indicándole que bajara el volumen. De inmediato, el tumulto de la batalla se transformó en un ruido de fondo tolerable.

Una señal de alerta, procedente de una de las estaciones desde donde se monitoreaban los servidores, llamó su atención. Se aproximó deslizándose en su silla de oficina.

—Tenemos un intento de ataque —señaló el especialista de la estación. En su monitor, una advertencia de actividad no autorizada parpadeaba. Wells abrió varias ventanas para analizar el flujo de datos. Los gráficos y métricas mostraban una variación inquietante.

—¿Y Fred? —preguntó, refiriéndose al encargado de guardia, un ingeniero cedido desde la plataforma de otro juego para reforzar el beta de LWIIIn. Encontró la respuesta al consultar su reloj. Fred era eficaz en su campo, pero tenía dos peculiaridades que incomodaban a muchos. La primera era su adicción a la pornografía, la que consumía incluso durante el horario laboral. La segunda era su maníaca adherencia a un horario fijo para ir al baño. Siempre a la misma hora y siempre por el mismo tiempo. Se decía que su permanencia en la empresa estaba justificada por su canina fidelidad a Sharper. Wells suspiró molesto.

—No nos adelantemos —sugirió, masticando el último bocado del emparedado—. Veamos exactamente de qué se trata esto.

El movimiento del corpulento ingeniero, al fondo de la sala, atrajo la atención de Jaylan, activando su paranoia.

—¿Algún problema? —preguntó a Sullivan. Este examinó su *tablet* la cual, por petición de la doctora Jeannine Grandbois, registraba las métricas de salud de los jugadores. Todos los valores estaban dentro del rango normal.

—Ninguno. ¿Por qué lo pregunta?

Como respuesta, el CEO señaló hacia Wells. Un par de especialistas estaban de pie detrás de su jefe, observando con atención un único monitor. Sullivan restó importancia al asunto.

—¿Eso? Lo de siempre: algunos imbéciles tratando de colapsar nuestros servidores. No tiene de qué preocuparse. En la última reunión, el ingeniero Hirsch y el jefe Wells reforzaron los protocolos de seguridad.

Jaylan notó la calma de Ben, lo cual le transmitió tranquilidad. Había invertido mucho en contratar a los mejores en cada área y pocas veces lo habían defraudado. Se recostó en su asiento copa en mano, saboreando con anticipación el exitoso resultado de sus esfuerzos.

Los ataques a las plataformas de juegos en línea han aumentado a nivel mundial a medida

que estas se vuelven más complejas y las medidas defensivas más eficientes, lo cual puede parecer contradictorio. El objetivo más claro de estas acciones es extorsionar a las empresas afectadas o alimentar el ego desesperado de algún hacker buscando la aprobación de sus pares.

Sin embargo, también existen teorías algo más oscuras para explicar tales asaltos. Algunos insinúan que las intrusiones provienen de fabricantes que buscan perjudicar la experiencia del jugador en plataformas rivales para forzar una migración hacia las propias. Otros apuntan a empresas creadoras de software anti-DDoS como las responsables de estos embates con la intención de promocionar sus productos.

En cualquier caso, atacar e inhabilitar plataformas de juego es un evento más común de lo que el público cree. Ya ocurrió con la plataforma Battle.net de Blizzard. Un ataque de denegación de servicio (DDoS) inutilizó los servidores de autenticación, excluyendo a jugadores de Call of Duty, Overwatch, Diablo y HearthStone. Sony PlayStation Network también fue víctima de esto. Una irrupción de hackers los dejó a la deriva durante veintitrés días, al tiempo que le fue escamoteada la información de doce millones de tarjetas de crédito.

Tales arremetidas digitales obligan a desarrollar sistemas cada vez más avanzados para minimizar los daños, así como los costos asociados. Jaylan tomaba este problema muy en serio, invirtiendo lo necesario para situar a su compañía en la vanguardia en la lucha contra los hackers. La mayor amenaza enfrentada por Wells y su equipo (con éxito, es importante destacar) fue un ataque DDoS de 2,4 Tbps proveniente de setenta fuentes ubicadas en diferentes países de Asia, el Pacífico y el propio territorio norteamericano. Por suerte, el sistema de defensa era escalable y aún no había alcanzado su capacidad máxima.

Cuando se anunció el lanzamiento de LastWorldsIII Neural, ya se daba por sentado que enfrentarían todo tipo de arremetidas. Por ser un evento a nivel mundial era un objetivo demasiado tentador para ser ignorado por hackers, crackers, lamers, phreakers o script kiddies. Los dos primeros eran los más peligrosos, aunque los patéticos lamers resultaban los más comunes. Estos no tenían idea de cómo escribir una línea de código por lo que se apoyaban en cuanto programa de infiltración encontraban en Internet. Eran la mala hierba de la red.

Wells observó las gráficas de tráfico en sus servidores. La línea comenzaba a ascender de manera vertiginosa, marcando un aumento de más de cuatro mil por ciento. Comprendió que se trataba sólo del comienzo de los problemas. Era evidente que estaba en marcha un ataque a las capas de infraestructura. Tendría que lidiar con inundaciones sincronizadas (SYN) e inundación de paquetes de datagramas de usuario (UDP), que son fáciles de detectar.

No obstante, el experto no se engañaba creyendo que esto sería todo. Era muy probable que los servidores estuvieran al borde de un ataque a las capas de aplicación. Mala cosa; ya había enfrentado situaciones similares antes. Estos ataques eran más especializados que los dirigidos a las capas de infraestructura y solían enfocarse en áreas específicas. No le agradaba la idea de verse arropado por una inundación de requerimientos de HTTP dirigidos a una página de inicio de sesión, o una API en particular. Un técnico inexperto estaría perdido ante tal situación, pero Wells ya conocía el juego.

La estrategia para enfrentar estas embestidas era preventiva: no exponer más superficie de ataque de la necesaria. Wells ya había protegido los recursos de los puertos, protocolos y aplicaciones de las que no se esperaba comunicación alguna. De hecho, convirtió a los servidores en auténticas fortalezas donde los recursos informáticos se resguardaban detrás de Redes de Distribución de Contenido (CDNs). También se aprovechó de balanceadores de carga para controlar el flujo directo de Internet a algunos sectores álgidos de la infraestructura, como los servidores de bases de datos, por ejemplo. El uso de cortafuegos y listas de control de acceso,

ACLs, reforzaban el sistema defensivo de sus equipos.

Había más. Además de contar con una conectividad de alta velocidad y redundante, los sistemas estaban protegidos por servicios inteligentes de resolución de DNS, lo que añadía una capa extra de seguridad a la infraestructura de red.

Asimismo, había sobredimensionado la capacidad de los servidores para absorber ataques DDoS volumétricos que exigían enormes recursos. Wells sabía que los servidores de la empresa podían expandirse rápidamente, contrarrestando la sobrecarga de un ataque de denegación de servicio.

Sin embargo, toda esta tecnología carecería de valor sin expertos en el campo. En relación con este punto, el equipo de Wells era la joya de la corona.

Mientras él analizaba los datos en su monitor, los especialistas a su cargo ya estaban resolviendo los problemas, en silencio y con la precisión de los bailarines de Riverdance. Cada paso era perfecto y armonioso. Era una verdadera delicia en movimiento.

Por esto, George Wells se sentía seguro. Los servidores estaban protegidos por una estructura revisada y perfeccionada una y otra vez, y los mejores expertos en seguridad cibernética formaban parte de su equipo. Sin mencionar los programas de control de ataques que en muchos casos se adquirían a los fabricantes meses antes de su lanzamiento al mercado.

—Ya saben lo que deben hacer —comentó con calma—. Sólo son idiotas tratando de atacar, nada más. Más hackers, pero no más hábiles.

Afortunadamente, pensó, la presentación de ese día duraría apenas una hora de la que ya se había recorrido un poco más de la mitad. Era poco probable que algo grave ocurriera en lo que quedaba de tiempo, especialmente considerando lo blindado que estaba el sistema. Tenía confianza en ello.

Confiar resultó ser su error.

Los momentos que siguieron a la aparición de Nessie fueron de gran frenesí para el Grupo de Trabajo en Washington Un equipo de analistas intentaba descifrar el tipo de juego detrás del cual se ocultaba el código intruso, mientras que otros dirigían el programa hacia una máquina virtual. Allí quedaría aislado, como una partícula de antimateria en un campo electromagnético, lejos de cualquier otro programa que pudiera atacar. Esa era la función de los servidores que cubrían una de las paredes del lugar. Los datos proyectados en ciertos monitores revelaban cómo el programa se expandía en la máquina virtual… sin hacer nada más.

Pasaron minutos eternos de extraña inactividad. Y entonces, el programa desconocido comenzó a evolucionar.

Los servidores desplegaron un relampagueante collage de gráficos que se replicaron en todos los monitores, creando destellos en la nube sobre la mesa. En esta, los códigos originales se fragmentaron, generando otros diferentes como una mitosis binaria, desarrollando así un programa completamente nuevo ante el asombro general.

Robbins no había presenciado algo semejante. Observó a Andrews, quien parecía totalmente abrumado por lo que veía. Aquello también era nuevo para él.

—Algo está formándose en la máquina virtual, pero no tengo idea de qué sea —murmuró el hombre, sin poder ocultar su incredulidad—. Las líneas de código se están multiplicando. Esos malditos bulbos parecen… palomitas de maíz. Están estallando por todos lados.

—Eso es imposible —comentó un chico de rizos rubios que parecía demasiado joven para estar allí. Al igual que todos, intentaba encontrar alguna lógica que explicara lo que estaba sucediendo.

Robbins se aproximó a Aida.

—¿Algo que puedas decirme?

La chica negó con la cabeza.

—Esto nunca ocurrió en GEA… —susurró como si hablara para sí misma—. Aquí todos los procesos se están acelerando. Es… como si Nessie tuviera prisa por desarrollar algo.

El teniente recordó las pequeñas figuras que se arrojaban en un recipiente con agua para expandirse después, revelando un dinosaurio, un pájaro o cualquier otra cosa. Se imaginó una piscina llena de toneladas de estas figuras expandiéndose al unísono.

—¿Tienes alguna idea? —preguntó—. Nessie no está afectando la virtualización, pero es evidente que está haciendo algo.

—Se está reescribiendo, como antes —respondió la chica sin apartar la vista de la pantalla —. Pero ahora en una escala mucho mayor. En el proyecto GEA, sólo había cambios cuando se agregaba nuevo software. Pero en esta máquina virtual, Nessie está aislada, sin ningún estímulo externo. No entiendo de dónde obtiene información para crear y no tengo idea de qué está desarrollando.

—¿Sabemos algo sobre el tipo de juego en el que se basa Nessie para expandirse?

—No. Herber me dijo que el software que estamos analizando se recodifica en tiempo real. Así que es imposible estudiar las líneas para identificarlo.

—¿Quién es Herber?

—El de ricitos. Es el que más sabe sobre videojuegos.

Un joven de cabello largo y liso que le confería un aspecto de gótico devaluado, atrajo su atención.

—Nessie está tratando de corromper los programas de protección de la máquina virtual.

—¿Desde una máquina virtual? —se sorprendió Robbins—. No puede…

De repente, guardó silencio. Sí, estaba en una máquina virtual, pero esta también era un programa. Y a Nessie, como ya había mencionado Aida, le encantaba devorar programas.

El joven gótico había llegado a la misma conclusión.

—Creo que se está preparando para escapar.

Robbins buscó con la mirada al joven experto en videojuegos, el de los rizos dorados. Lo halló a un par de módulos de distancia. Se aproximó a él.

—¿Sabes algo del videojuego?

—No mucho. Sólo puedo decir que es algo futurista, como Halo o algo por el estilo.

—¿Estás seguro?

—Me denunciaron por hackear uno de esos. Conozco la estructura general de este tipo de programas tan bien como mis propias manos.

—Necesitamos que averigües de qué juego se trata —apremió Robbins—. Es la única pista que tenemos para descifrar los planes de Nessie.

Andrews se aproximó a Robbins. A su alrededor, el sonido de las teclas y las voces de los analistas se percibían como una densa neblina que los rodeaba. Sobre la mesa mágica, los números volvieron a reducir su tamaño para compensar el aumento en su volumen, indicando una alta velocidad en la modificación de los códigos en tiempo real.

—¿Tienes idea de qué está ocurriendo?

—Creo que hemos caído en una trampa —susurró Robbins—. Las visitas periódicas fueron el sebo. Nos confiamos y dejamos entrar los códigos pensando que la virtualización los detendría. Ahora tenemos al enemigo en casa sin saber de lo que es capaz.

—¿Preparo el sistema para un reinicio de emergencia?

—Sólo como último recurso; perderíamos todos los datos sobre la IA infiltrada —recordó la

advertencia del general sobre Morfeo I—. Por el momento vamos a bloquear los accesos al sistema para contenerla.

—¿Será suficiente?

—Espero que sí.

Andrews retornó a su estación de trabajo dejando a su amigo analizar las variables presentadas por la nueva situación. Robbins miró a su alrededor para tener un panorama del trabajo en equipo y observó Kovac hablando por un móvil. Se preguntó cómo demonios logró introducir el dispositivo en las instalaciones. El hombre de gafas lucía preocupado y hacía gestos como si estuviera explicando algo. Esa actitud no era en absoluto tranquilizadora. El teniente intentó concentrarse en la situación presente.

Una advertencia apareció en la pantalla de las computadoras, incluso en la proyección de la pared. Debajo de esta, un cronómetro inició una breve cuenta regresiva de cinco segundos.

—¿Qué ocurre, Aida? —preguntó Robbins al acercarse a la estación de la joven.

—Nessie acaba de tomar el control de la virtualización.

Todos sabían que eso debería ser imposible, pero todos lo estaban presenciando.

—¡Corta la conexión! —exclamó Robbins, mirando el cronómetro.

El contador en los monitores llegó a cero. Las computadoras parpadearon durante una fracción de segundo. Todos contuvieron la respiración. Aida levantó la mirada de su terminal.

—Es tarde: ya se ha enlazado con un sistema externo.

—¿Puedes identificar el sistema? —preguntó Robbins, temiendo lo peor. La respuesta de la chica confirmó sus temores.

—Morfeo I.

Al otro lado de la unión, en la sede de ECGames, la situación no era mejor que la experimentada en la unidad de Robbins. El juego no se estaba comportando como debía y aún no se tenía una respuesta para ello, lo que tenía desconcertado al jefe de seguridad cibernética. Wells lanzó una mirada rápida a Sharper, quien seguía concentrado en las pantallas del juego. Por ahora todo estaba bien, aunque la Ley de Murphy decía que «si algo malo puede suceder, sucederá», con su añadido de «y lo hará en presencia del mayor grupo de personas». Maldito Murphy.

El ingeniero recorrió los módulos desde donde se vigilaba la seguridad de los servidores. Ingresó algunos comandos con la esperanza de confirmar que se trataba de un diagnóstico erróneo. Para su infortunio, este no era el caso. Sabía que Jaylan Sharper los convertiría en confeti si arruinaban la presentación del día. Se volvió con discreción para hablar con los miembros de su equipo.

—Oigan todos: estamos bajo ataque y, para serles sincero, no tengo puñetera idea de qué se trata. Lo que sé es que tenemos para llegar a los sesenta minutos que nos pidió Sharper o nos crucificará.

Anke Hirsch les observó apenas un segundo, antes de concentrarse en otra cosa. Wells prosiguió.

—Sólo necesitamos mantenernos sin incidentes durante los minutos que faltan y hacerlo en silencio. ¿Quedó claro? Ahora todos regresen a sus lugares ¡y bloqueen a esos desgraciados!

Cerrando la trampa

En las instalaciones del Grupo de Trabajo Nessie, los sistemas se activaron con alertas.

—Nessie está intentando bloquearnos —anunció Aida.

—¿Estás segura? —preguntó Robbins.

—Me sé los protocolos de memoria.

—¿Está asumiendo que nosotros somos los atacantes? —cuestionó Andrews.

—Eso no tiene sentido —observó Robbins.

La puerta del laboratorio se abrió dando paso al general Forsyth quien se veía tenso. Se dirigió directo hacia Kovac y comenzaron a conversar en voz baja. Luego de un rato, ambos se acercaron a Robbins. «Así que ese insignificante hombre de lentes era el chivato del viejo», pensó el teniente. No había transcurrido ni diez minutos desde que Morfeo I fue infectado.

—¿Qué ha sucedido? —preguntó el recién llegado, observando los monitores en la pared. La abrumadora cantidad de información que seguía apareciendo en este, hacía que la situación fuera más confusa. Robbins intentó resumir lo sucedido. De manera concisa, explicó la detección de Nessie, su confinamiento en la máquina virtual, el proceso autónomo de escritura del programa, la enigmática aplicación que estaba desarrollando y la poco atractiva opción de reiniciar el sistema con la consecuente pérdida de información. El rostro de Forsyth apenas mostró cambio alguno; era evidente que Kovac lo había mantenido informado de los acontecimientos.

—¿Intentó acceder a algún sistema? —fue la siguiente pregunta del veterano.

Robbins sabía que retrasar la información no servía de nada.

—A Morfeo I.

El general mostró su frustración con un bufido.

—Maldición, teniente, ¡le había advertido sobre esto! —reclamó—. ¿Bloquearon el acceso antes de que lo infectara?

—No tuvimos suficiente tiempo —explicó Aida, sumándose a la conversación—. La velocidad de procesamiento de Atum supera en gran medida a los sistemas de protección cibernética.

Forsyth la observó.

—¿Atum?

—Así es como llamamos a esta IA en el Proyecto GEA… —comentó la joven. El militar la interrumpió.

—No compliquemos esto con nombres diferentes, señorita. —Se volvió a Robbins—. Kovac me informó que Nessie se está dividiendo en dos códigos diferentes, y uno de ellos es un maldito juego en línea. ¿Tienen alguna idea de qué está ocurriendo?

—Estamos intentando averiguarlo, señor —confesó Robbins. Aida, molesta por la actitud del general, regresó a su estación. Forsyth se inclinó ligeramente hacia el teniente.

—¿Cuál es la situación de Morfeo I? —preguntó en voz baja—. Y quiero la verdad. —Sus mejillas enrojecidas dejaban en claro lo enfurecido que se encontraba.

—Comprometida, señor.

—¿Qué pasó con los sistemas de seguridad?

—Nessie los superó en cuestión de segundos —señaló Kovac con su voz aguda.

—Entonces, debemos desconectar el enlace con Morfeo I —sentenció Forsyth.

—Señor, si desconectamos el enlace, tendremos que reiniciar —advirtió Robbins—. Y si lo

hacemos, perderemos a Nessie. Ya hemos bloqueado todas las rutas que le permitirían expandirse a otros sistemas. Necesito tiempo para descifrar el código.

El general observó la mesa mágica. La imagen le recordó a una borrasca llena de hojas que se movían violentamente sin cesar.

—Es arriesgado —se opuso Kovac—. La IA ya ha tomado el control de la virtualización; no pasará mucho tiempo antes de que haga lo mismo con cualquier sistema de contención que intentemos aplicar.

—Esa es la cuestión, señor —observó Robbins—. Aún no lo ha hecho. Lo lógico sería que, una vez tomado el control de la máquina virtual, Nessie infectara al resto de los sistemas, pero no ha intentado expandirse.

Forsyth clavó su mirada en Robbins.

—A ver si entiendo, teniente: usted afirma que Nessie escapó de la máquina virtual para acceder exclusivamente a Morfeo I. ¿Eso es correcto?

—Exactamente, señor.

—Entonces me acaba de confirmar la necesidad de acabar con esta amenaza.

—Pero, señor, ¿qué tan peligrosa es la información en Morfeo I? ¿Qué está buscando Nessie allí?

—No es necesario que lo sepa, teniente. —evadió el general—. Lo importante es que no podemos permitir que esa cosa se expanda por todo el país. No podemos correr ese riesgo: debemos abortar. Kovac, proceda.

—Inicio con el proceso de cierre —anunció el mencionado en voz alta, regresando a su puesto.

El general se colocó junto a Robbins para observar los datos que fluían en los monitores de la sala. Kovac empezó a introducir información en su ordenador, cuando la voz de Aida lo interrumpió.

—Señores, si reiniciamos a Nessie, estaremos con la mierda hasta la coronilla… —observó directamente al general Forsyth—. Y lo digo en serio.

Llevar a la «realidad» todo lo disfrutado en los vídeos juegos, era algo imposible de explicar. Sentir las vibraciones de cada explosión, el humo que le envolvía, escuchar el sonido de las detonaciones y los trozos de escombros que golpeaban su traje, resentir el propio esfuerzo físico para remontar un muro o el peso de las armas, colmaban con creces sus más extremas aspiraciones. La perfección en la física de las armas le obligó a aprender a disparar, tomando en cuenta su potencia y el retroceso. Aquello era el sueño máximo de todo jugador. Lo único que podía hacerlo perfecto, era contar con sus amigos para disfrutar de aquella aventura.

Una vez dentro del juego, Peter se concentró en conocer su entorno. Tal como le fue adelantado por el técnico, el Laberinto de la Locura era una isla con cinco ciudadelas ubicadas en las puntas de una estrella pentagonal mal dibujada, separadas entre sí por territorios de características diversas: selvas, desiertos, pantanos, glaciales y bosques, los cuales rodeaban al imponente volcán en el centro. Un anillo ferroviario conectaba las ciudades mediante trenes balas autónomos. Futuras versiones agregarían vehículos terrestres, aviones, dirigibles, botes y submarinos, todos equipados para el combate. Además, cada espacio abierto contaría con su propio ecosistema, complejo y peligroso. En la versión final, las diferentes islas estarían enlazadas a un continente y los jugadores podrían pasar de una sala de juego a otra con sólo cruzar las fronteras. Viajar a otros mundos sería posible mediante naves espaciales o megavórtices. Esto agregaría escenarios de combate entre naves siderales, estaciones espaciales y bases en diferentes lunas y asteroides. En papel, la expansión del juego sería infinita, esto sin

hablar de la plataforma de crossover «Génesis de la Oscuridad» que permitiría combinar, en un sólo lugar, las características de diferentes juegos. En el futuro, por supuesto.

Satisfecha su curiosidad por el concepto general del mapa, Peter se concentró en el pueblo más próximo: Arkano. Este se localizaba a corta distancia, por lo que podía detallarlo sin necesidad del holomapa. Así que decidió acercarse con cautela para estudiarlo mejor.

El lugar se hallaba en el borde del árido territorio del desierto y parecía una versión del poblado en la que transcurría «El Planeta de los Simios» de mil novecientos sesenta y ocho, cuyo modelo fue tomado de Los Picapiedras, la exitosa serie animada de los sesenta. Arkano estaba conformado por edificaciones curvas, orgánicas, unicolores y de baja altura. A este escenario se le agregaron torres de metal pulido de concepto futurista, así como trenes y puentes de audaz diseño. El chico notó que, desde el inicio del juego, ya se estaban llevando a cabo escaramuzas entre los jugadores por el control de las posiciones más ventajosas. El destello de los participantes eliminados se sucedía sin descanso, demostrando la impaciencia de los jugadores, y el uso más de la fuerza que de la táctica.

Peter decidió esperar un poco más, hasta escuchar las voces de otros participantes que se comunicaban por radio. Una de las ventajas más cacareada del juego neural era que nadie requería de traductores, puesto que los diálogos eran traducidos al instante. El tiempo tomado para analizar la situación rindió sus frutos: un grupo de participantes aceptó a Peter en su equipo, los Rompehuesos, con el objetivo de desplazar a los jugadores solitarios, a los grupos dispersos y a las diferentes unidades de bots de combate que completaban el entorno de LWIIIn. Establecidos los pasos a seguir, Peter comprobó la carga de su arma y se unió a la diversión.

Había transcurrido treinta y siete minutos de juego cuando los Rompehuesos acorralaron a sus rivales en una pequeña fortaleza en el centro de Arkano. Fiel a su máxima de atacar siempre, Peter avanzó por las estrechas calles en compañía de un puñado de aliados con la intención de descubrir las debilidades de la construcción sitiada. Un descuido de sus compañeros los expuso a una lluvia de balas, quedando temporalmente fuera de combate. Él evitó el mismo destino gracias a su naturaleza desconfiada y rápidos reflejos. Se desplazó pegado contra la pared, encontrando el anhelado punto flaco en la fortaleza: una ventana sin protección en el segundo piso. Manteniendo el foco en el objetivo, se arrastró por entre los escombros buscando el mejor ángulo para disparar. Estaba seguro de poder colar por el agujero un misil de rebote, el cual explotaría lanzando un conjunto de granadas que estallarían en secuencia, repitiendo el destructivo proceso cuatro veces más. Aunque las últimas granadas no eran tan poderosas como las primeras, el nivel de daño causado, y la extensión de este, podría garantizar que no habría ningún superviviente que se resistiera al asalto final.

Agregó el pequeño misil al cañón bajo su brazo y disparó un poco más alto, confiando en que la gravedad se encargaría del resto.

Sin embargo, la granada nunca alcanzó su objetivo.

El misil explotó antes de tiempo dando origen en un globo rojo y amarillo, cuya velocidad de expansión se redujo hasta detenerse como un trozo de cristal ardiente suspendido en el aire. Esto sorprendió al chico, quien se irguió para detallar el error de programación que flotaba retando cualquier ley física.

Entonces, toda la fortaleza vibró pasando de una clara imagen a una rústica estructura de grandes píxeles. Al instante el piso se sacudió, el cielo cambió de color y la explosión liberó las granadas.

Peter fue lanzado hacia atrás por la onda expansiva, pero no sintió el golpe contra el piso. En su lugar, también él flotó durante breves instantes antes de caer. Las secuencias de granadas

del misil estallaron a su alrededor sin que afectara a su entorno ni a él mismo.

Mientras Peter trataba de entender qué ocurría, la fortaleza ante él se elevó, giró para flotar boca abajo y se desplomó con estruendo, lanzando una nube de polvo y escombros. Ningún jugador en su interior pudo sobrevivir. Acto seguido, todo el terreno giró hacia la izquierda, derribando al joven y desmoronando la pared contra la que se encontraba. Sin previo aviso, la superficie descendió un metro, como un avión en turbulencia. Las torres de metal se desplomaron con agudos gemidos. El viento empezó a soplar con gran fuerza, para desaparecer por completo al segundo siguiente.

Volvió a temblar, primero suavemente y luego con intensidad. De entre los escombros de la pulverizada fortaleza comenzó a emerger una robusta estructura. La tierra rugió y el aire se llenó de truenos que retumbaron como latigazos celestiales. El caos se desató, tiñendo el cielo con relámpagos azules y violetas. Los jugadores intentaron abandonar el lugar en medio de lo que parecía una batidora de dimensiones titánicas. Ondas de calor se expandieron desde la gigantesca mole que no cesaba de emerger. Los jugadores sentían la presión del aire estrujando sus armaduras. La sorpresa se transmutó en pánico.

Múltiples voces se colaron por la radio exigiendo explicaciones. Peter no sabía desde cuándo las escuchaba, absorto por lo que ocurría a su alrededor. También se alejó del centro del pueblo donde otras formas comenzaban a brotar del suelo siguiendo a la primera.

—¿Vieron eso? —preguntó alguien con asombro.

—¡El pueblo quedó boca abajo!

—¿Notaron que las explosiones se congelaron?

—Parece como si las leyes físicas se volvieran locas.

—¿Un error de software, quizás?

—¿Me oyen? ¿Alguien me escucha?

Peter intentó contactar al técnico de ECGames.

—¿Vieron eso? —preguntó utilizando el mismo canal por el que se comunicara con anterioridad—. ¿Pueden oírme?

El estruendo cesó de improviso, sólo para regresar como un tsunami golpeando la tierra. El desierto rugió de nuevo y se descompuso en toneladas de polvo suspendido, asumiendo formas diferentes como si fuera un rompecabezas enloquecido.

Peter se aferró con fuerza a una gran roca sin tener idea de que aquello era apenas el comienzo.

En la casa de Peter, el técnico se esforzaba por restablecer la comunicación mientras el asistente revisaba las conexiones.

—Peter, ¿me escuchas? ¿Puedes oírme?

—¿Qué está pasando? —preguntó Susan al ponerse de pie. Nati también se levantó, despacio, con su mirada clavada en el monitor. El avatar de su hermano había desaparecido, reemplazado por tomas aleatorias de otros jugadores. La niña y los amigos de Peter observaban cómo estos golpeaban los controles en sus antebrazos, intentando desesperadamente activar los vórtices para escapar del caos. La imagen no era para nada tranquilizadora.

Al mirar el visor, el técnico sintió un leve ataque de pánico: la herradura luminosa había mutado de un reconfortante verde a un inquietante azul.

—Hay un pequeño problema de enlace —respondió el hombre, evasivo. Salió de la habitación para fingir que buscaba algo en el segundo contenedor, al que liberó de los pestillos de seguridad. Utilizó su móvil para conectarse con la sede de la empresa—¿Qué está ocurriendo? —preguntó tan rápido y suave como pudo—. ¡Perdí la conexión con el jugador!

—Tenemos problemas con la conexión —respondió el propio Wells al otro lado de la línea. Había esperado en vano aguantar esos malditos minutos finales sin ningún sobresalto, pero era obvio que el desastre tocaba a la puerta—. Estamos trabajando en una solución. ¿Cómo está el sujeto?

—¡Ya le dije que perdí contacto con él! Veo lo mismo que ustedes están viendo.

Wells observó las incoherentes imágenes en las grandes pantallas del laboratorio, las mismas que se proyectaban al mundo entero. El ingeniero esperaba que, dado que nadie conocía la apariencia ni la mecánica de LastWorldsIII Neural, les tomaría tiempo comprender que lo que estaban viendo era el preludio de una calamidad. Tenía escasos minutos para encontrar una solución.

—¿Cómo están sus signos vitales?

—Alterados. Su corazón late fuerte y la presión arterial subió. Todo lo que se esperaría de alguien asustado.

—Hacemos lo que podemos —intentó tranquilizar Wells—. El software está ejecutando por sí mismo programas paralelos sincronizados con el juego. Nuevos entornos, nuevas estructuras, nuevos ambientes físicos. No sabemos qué está pasando.

—¿Y si reinician el juego?

—No es una opción —aclaró Wells, a sabiendas que Jaylan los colgaría a todos si llegasen a tomar esa decisión—. Estamos haciendo lo posible para estabilizar el sistema hasta finalizar el beta. Prepárate para extraer al chico en cuanto puedas.

El técnico cerró la comunicación y tomó aire. Luego regresó a la habitación con una insegura sonrisa en el rostro.

—Es sólo un pequeño problema —aseveró—. Ya lo están resolviendo.

Una mirada fue suficiente para entender que ninguno de los chicos le creía.

Perdiendo el control

Aida transfirió a las pantallas de la pared lo que observaba desde su estación: palabras que constituían un párrafo, alias que aparecían para luego desvanecerse, nombres de países y métricas sin sentido. Era como si una interfaz estuviese cobrando vida pieza por pieza.

—¿Qué es esto? —preguntó Forsyth.

Los códigos que formaban el torbellino holográfico comenzaron a reducir su velocidad, tomando posiciones que revelaron rostros jóvenes, sus avatares, seudónimos, ubicación. El teniente se aproximó a la mesa mágica.

—Parecen indicadores de signos vitales —comentó. Señaló algunas métricas relacionadas con los rostros que habían aparecido—. Respiración, ritmo cardíaco, temperatura, presión arterial…

—¿Está diciendo que estos son los signos vitales de personas reales? —preguntó el general con incredulidad.

—Dios… ¡lo son! —confirmó Kovac, señalando una de las pantallas delanteras en la que millones de bites se congregaban como un enjambre de abejas volviendo a la colmena. La estructura de una interfaz empezó a materializarse.

—Aida, ¿cuántas señales tenemos? —preguntó Robbins.

—Hasta ahora, quince… veinte… —desvió la mirada de su monitor—. Sigue aumentando.

Un cuadro; luego otro y otro más. Cada recuadro contenía un rostro y debajo de este, un nombre extraño, signos vitales y unas siglas. La representación en la pantalla se redujo de tamaño para incluir más imágenes e información adicional. Después, cuando las fotos no podían hacerse más pequeñas sin volverse irreconocibles, comenzaron a desplazarse hacia abajo. Al detenerse el flujo de fotos, un número apareció en la esquina inferior izquierda del monitor: noventa y uno.

Herber levantó la mano para llamar la atención.

—Nessie está transmitiendo en directo.

Robbins señaló la pantalla con las fotos.

—¡Quiero saber quiénes son todos ellos! ¡Ahora!

Forsyth, permanecía inmóvil como un Golem. El teniente pasó a su lado e ingresó desde su módulo a la estación de trabajo del chico de los rizos. Desde allí, enlazó con una de las pantallas en la pared. Las fotos se reemplazaron por la transmisión en vivo de un noticiero de televisión. Frente a las cámaras, uno de los reporteros más respetados del país hablaba con rapidez. Se notaba confusión en su rostro. La pantalla detrás de él proyectaba imágenes de un entorno ficticio en pleno colapso. Robbins añadió el sonido a las imágenes.

—… según información recibida de una fuente anónima, el total de jugadores atrapados en los Estados Unidos podría alcanzar el centenar… —escuchó algo por el auricular. Lo que le dijeran, le sorprendió—. Me están informando que esta crisis compromete a jugadores de todo el mundo como partícipes del primer juego neural de la historia.

—¿Neural? —el rostro del general demostró desconcierto. Señaló al reportero en la pantalla —. ¿Está hablando de un maldito juego de inmersión neural?

—¡Carajo! —exclamó el chico de rizos golpeándose la cabeza con la mano abierta—. Hoy era el lanzamiento beta de LastWorldsIII Neural. Lo han estado promocionando desde hace tiempo. Estaba tan enfocado en atrapar a Nessie que lo olvidé por completo. El juego se conecta al cerebro del jugador. Es como si estuviera en el si…

—¡Sé lo que es una maldita inmersión neural! —bramó el general, sorprendiendo a todos—. Pero eso es imposible. Las patentes de los juegos neurales sólo abarcan un limitado abanico de sensaciones…

—No es el juego —interrumpió Robbins—. Es Nessie. El juego sólo fue la puerta de entrada.

El viejo le miró, luego a las pantallas, retornó a Robbins y al final, observó a Kovac.

—Aborte el reseteo.

La contraorden confundió a Robbins.

—¿Qué pasa si cerramos a Nessie?

Forsyth le indicó a Kovac que respondiera.

—Afectará la actividad cerebral de los jugadores —respondió este—. Por lo que estamos viendo, todos ellos ya se encuentran dentro de la simulación, lo que significa que sus ondas cerebrales están sincronizadas con el sistema. Lo que suceda con el sistema, sucederá con ellos.

—¿Puede explicarlo de manera más sencilla? —pidió Robbins.

—Todos entrarán en coma —simplificó Kovac—. No se trata de una posibilidad, sino de una certeza. Si cerramos a Nessie, todos los jugadores que estén conectados a ella quedarán en estado vegetativo.

Algunos de los presentes llevaron sus manos a la cabeza, sorprendidos. Aida se pasó la mano por el cabello en un gesto poco común de perplejidad.

—¿Esto ya había pasado antes? —preguntó Robbins.

—Eso no es relevante ahora, teniente —atajó Forsyth.

Para el joven militar, la expresión del viejo lo dijo todo. ¡Claro que esto había sucedido antes! Se preguntó a cuantos otros habían convertido en vegetales esa maldita IA.

Robbins alzó la mirada al techo tratando de organizar sus pensamientos. De pronto, una alarma se encendió en su mente.

—Hay que contactar con los responsables del juego —alertó—. Si ellos creen que están bajo ataque, podrían reiniciar los servidores perjudicando a los participantes.

—La sede principal está en Oxnard —indicó el chico de los rizos—. Imposible no conocerla. Han revolucionado los juegos de…

—¿Dónde queda eso? —interrumpió Aida.

—En California, cerca de Los Ángeles —respondió el joven buscando información en la red. Le compartió el enlace de la web del fabricante. Aida se sentó frente a su monitor y abrió el URL de inmediato.

—Trataré de contactar con ellos. Espero que nos tomen en serio.

—De eso me encargo yo —comentó el general. Sacó su móvil y comenzó a marcar un número mientras seguía hablando—. En Oxnard se encuentra la Base Naval Ventura County. Allí tengo un conocido que nos puede ayudar. No son los canales regulares, pero ¡qué mierda!, no tenemos otra opción. —Señaló a Herber, el analista de los rizos—. Tú, ¿puedes conseguir información sobre el responsable de esa empresa? Necesitamos contactar con él de inmediato.

—Ya me pongo a eso —indicó el joven, sumergiéndose en su equipo.

—Solicitaré que una unidad militar les haga una visita —anunció Forsyth.

—No llegarán a tiempo —advirtió el teniente.

—Tenemos que… —replicó el general—. Usted, teniente, encárguese de que esto no se detenga.

Robbins calculó la dimensión, la verdadera dimensión de lo que estaba ocurriendo. Habría cosas que al general no le gustaría aceptar, pero el teniente no tenía tiempo para mostrarse

diplomático.

—Entonces, general, necesitamos que todo fluya como hasta ahora —indicó—. Y eso significa dejar que Nessie se enlace por completo con Morfeo I.

Forsyth lo observó un segundo con contenida ira. Eso era exactamente lo que no debió suceder. En ese momento, alguien respondió a su llamada. El general se centró en solicitar el apoyo necesario para evitar la muerte de inocentes.

La sede de ECGames se convirtió en un completo pandemónium cuando el streaming impuesto por Nessie reveló al mundo las terribles consecuencias del ciberataque perpetrado en contra de LWIIIn y de sus jugadores. Jeannine Grandbois y Ben Sullivan saltaron de sus asientos para enfrentar la emergencia. Mientras la doctora exigió ser enlazada con el sistema de paramédicos contratados, Sullivan se acercó a donde se hallaba Wells junto con su equipo, para ser informado de la situación. El resto de los presentes, o estaban paralizados, o corrían tratando de sofocar el incendio mediático. No había estados intermedios.

Jaylan Sharper permanecía ajeno a su entorno, viendo al trabajo de su vida ser destrozado en cadena nacional. No le fue difícil imaginar cómo la noticia escalaba exponencialmente al replicarse en cada dispositivo conectado a Internet. Era evidente que el autor del ataque se tomó muy en serio la tarea de dar a conocer su hazaña de la forma más espectacular posible, impulsando una bola de nieve imposible de detener.

El hombre tardó en notar cuando su asistente se colocó a su lado, móvil en mano. Antes de que pudiera decir algo, la mujer le habló rápido y bajo en su oído. El CEO la miró incrédulo. Se levantó de su asiento, tomó el móvil que la joven le alcanzaba e impartió algunas órdenes. La asistente se retiró tan veloz como había llegado.

Jaylan cruzó el laboratorio en dirección a Sullivan y Wells, sorprendiendo al jefe de seguridad al asir su hombro y hacerle girar en su silla. Ben nunca había visto a su jefe tan pálido.

—No sé qué estupidez hiciste, George —susurró con extrema tensión—, pero me están ordenando que deje que el maldito juego continúe.

Wells lo miró desconcertado, al igual que Sullivan. Señaló la pantalla en la pared, donde los elementos del mapa se desfragmentaban y volvían a armarse en medio de una desquiciada tormenta.

—Sólo tenemos que reiniciar el sistema —indicó—. Los jugadores serán expulsados y todo volverá a la normali…

—¡Escúchame bien, imbécil! —siseó Jaylan con las venas del cuello amenazando con reventar—. ¿Sabes quién está en la llamada? Mi abogado, quien fue contactado por un oficial de la Base Naval Ventura County para advertirle que se me acusa de no-sé-qué estupidez sobre robo de códigos militares. También para ordenarme que deje que ese maldito programa siga y que no intentemos, repito, no intentemos reiniciarlo.

La sorpresa en los rostros de Sullivan y Wells no podía ser mayor.

—¿Códigos militares? —preguntó Sullivan. Esas ya eran palabras mayores—. Esto tiene que ser una broma.

—¡No lo es, maldita sea! —explotó el CEO—. ¿Creen que mi abogado no los conoce? ¡Él es un oficial retirado, idiota; se conocen entre todos! Me está advirtiendo que autoridades del gobierno vienen para tomar el control de mi compañía —fijó la mirada en Wells—. ¿Entendiste? ¡DE TODA MI COMPAÑÍA!

El ingeniero cerró los ojos intentando organizar sus pensamientos. Sintió que hiperventilaba. La situación era mucho más grave de lo que dedujo en un principio. Por lo tanto, convenía seguir las órdenes hasta que lo relevaran, algo que deseaba con todas sus fuerzas en ese

momento.

—Entendido, señor —dijo al abrir los ojos. Dio instrucciones a su equipo para que no hicieran nada que alterara el funcionamiento del juego. Se concentrarían en vigilar el estado de los servidores y el tráfico en las redes.

Ben Sullivan tomó a Sharper por el codo y lo alejó un poco del grupo de ingenieros.

—¿Qué está pasando? ¿Por qué el gobierno va a tomar el control del juego?

—No tengo ni maldita idea —fue todo lo que respondió Jaylan. Sostenía con fuerza el móvil entregado por la asistente y cuya llamada, le advirtió su abogado, no debía cortar. Ignoraba que en la línea aguardaba una joven experta de Washington, a la espera del apoyo que se dirigía en ese momento a las instalaciones de la empresa.

El hombre sacó con la otra mano su móvil personal y marcó con rapidez un número que había ingresado tantas veces que podía marcarlo sin pensarlo. Necesitaba que el Gran Hermano le dijera qué hacer.

La ausencia de comunicación tenía a Peter frustrado. No era extraño que un programa se diera a conocer cuando aún presentaba fallos. Eso era lo común. La única diferencia entre aquellos programas y lo que estaba sucediendo en el Laberinto de la Locura, era que él estaba viendo el fallo desde adentro, en primera persona, y esto no era para nada agradable. Sobre todo, porque la primera medida de escape (el botón en el guante), se negaba a funcionar. Además, parecía que tampoco estaban activas las medidas automáticas de extracción de las que le había hablado el técnico. El temor de estar atrapado comenzó a escalar de forma desagradable por las vértebras de su espalda.

El sólido entorno con el que comenzó el juego era ahora un conjunto de ráfagas y destellos en continuo movimiento. Recordó esos planos en las películas apocalípticas de vientos aulladores recorriendo construcciones abandonadas entre torbellinos de polvo y hojarascas. El problema en el laberinto, era que incluso los edificios se deshacían impulsados por una fuerza irresistible, enviando sus escombros hacia arriba, al oscuro cielo cruzado por destellos, para después caer como cascadas y darle forma a algo nuevo, modificando el mapa hasta hacerlo irreconocible.

Peter descubrió sectores no afectados por la transmutación del paisaje, por lo que buscó refugio entre sus rocas. La realista sensación de luchar contra un vendaval tan poderoso que intentaba elevarlo, ya no le parecía maravillosa sino amenazante. Probó todo lo que había leído en los manuales para salir de la simulación sin lograr resultado alguno. Sin más opciones, se apoyó contra la roca más grande a esperar lo que le deparaba el juego. Fue en ese momento cuando escuchó una voz colarse por la radio del casco. Era otro jugador. Ante la falta de conexión con el exterior, intentó hacerlo con él.

—Hola, ¿me escuchas? —preguntó Peter después de probar algunas frecuencias.

—Sí, te escucho —respondió la voz por la radio con evidente alivio—. ¿Estás viendo lo mismo que yo?

La tierra tembló de nuevo. Multitud de luces emergieron del pueblo deconstruido como luciérnagas multicolores que estallaban después. Las detonaciones agravaban el ensordecedor aullido del viento.

—El programa se volvió loco —confirmó Peter—. ¿Dónde te encuentras?

—Al principio, cerca del pueblo llamado Arkano. Ahora no sé dónde estoy. Todo se fragmenta a mi alrededor.

Peter no había probado usar el holomapa desde que el juego se arruinó. Intentó abrirlo y lo que obtuvo fue una fuerte interferencia. Era confuso para entender. Lo apagó.

—¿Estabas con los Rompehuesos o con los Minotauros? —preguntó, buscando conversación al asustado jugador.

—Rompehuesos —respondió el chico—. Francotirador. ¿Y tú?

—También con ellos, pero como explorador. ¿Cómo te llamas?

—Gary.

—Soy Peter. ¿Te has contactado con otros del equipo?

—No. Estuve transmitiendo en frecuencia abierta. Fuiste el único que respondió.

—¿Has intentado salir?

—Desde hace un rato —comentó Gary, frustrado—. Pero el botón del vórtice no funciona.

—El mío tampoco —confesó Peter. Las nubes giraban sobre su cabeza, anticipando la tormenta. La primera estructura emergida de la tierra se alzaba ahora a cincuenta metros de altura, esparciendo polvo como lo haría una cascada. Un anillo de nuevas construcciones le seguía. Peter tuvo que alejarse más del pueblo ya desvanecido para no quedar atrapado entre las nuevas edificaciones de anchas paredes y decoradas bóvedas—. Activemos los geolocalizadores para determinar nuestras respectivas ubicaciones.

—Ya te veo —anunció Grary—. Bueno, más o menos. La señal no es muy buena.

Peter revisó el mapa de ubicaciones. Descubrió que, además del destello que identificaba a Gary, había una marca centelleante al oeste del pueblo. Aquel era el punto de encuentro establecido en LWIII para reunir a los integrantes de un equipo que se hubieran disgregado durante los combates.

—Veo tu marca—le comentó a Gary—. Hay una señal de punto de encuentro al este del pueblo. Vamos en esa dirección.

—Veo la señal a la que te refieres. ¿Qué haremos después?

—Hay vórtices fijos en los territorios entre las ciudades —explicó Peter—. Podemos intentar salir por ellos.

—¿Este u oeste?

—Hacia el este. En el desierto será más fácil ver las salidas a distancia.

—¿Crees que estén funcionando?

—No tengo idea, pero no pienso quedarme aquí.

Una vez establecidos los pasos a seguidos, Peter procedió a examinar detenidamente todo a su alrededor. Su padre le había enseñado que, en una situación confusa, lo mejor era detenerse y analizar las opciones. No sabía hasta qué punto los errores de programación en el juego podrían afectarlo, y estaba seguro de que nadie había experimentado algo similar antes. Por eso, lo más sensato era salir de allí a la velocidad del rayo. Además, le preocupaba por lo que su madre y Nati estarían pasando en ese momento. Recordó entonces la mirada de orgullo de la niña cuando él se estaba poniendo el visor. ¿Cómo no había notado que esa mirada siempre había estado allí? Se prometió que, cuando saliera, la llevaría a tomar un helado. No lo habían hecho desde… desde el día en que les informaron que su padre había muerto. Demasiado tiempo para compartir una simple bola de chocolate.

Decidido a avanzar lo más rápido posible, comenzó a caminar en dirección al punto de encuentro, observando cómo los cambios a su alrededor se acrecentaban, como la arcilla entre los dedos de un dios invisible e histérico.

Una pesadilla neural

La situación de ECGames no podía ser peor, sobre todo cuando se decidió suspender la transmisión del juego. La imagen corporativa que sustituyó los violentos planos del Laberinto de la Locura, hizo temer lo peor al gran público. El cambio en la señal desató todo tipo de especulaciones, cada una peor que la otra. Los teléfonos no dejaban de sonar, mientras que los buzones de los móviles se llenaban de mensajes, las redes sociales colapsaban y los correos electrónicos no hacían más que multiplicarse. A pesar de la gran presión del público, no hubo ninguna respuesta oficial más allá de un breve comunicado donde informaban que los ingenieros estaban haciendo todo lo posible para resolver un «problema técnico inesperado».

En las afueras del edificio se concentró una multitud de curiosos y medios de comunicación. La policía de Oxnard tuvo que rodear la sede para evitar que fuera asaltada por algunos manifestantes violentos que coreaban consignas contra la «Agenda 2030», el «Nuevo Orden Mundial» y las «Satánicas Inteligencias Artificiales» que, supuestamente, estaban detrás del «secuestro de las almas de los últimos verdaderos humanos». Sharper los observaba desde su oficial a donde había acudido para intentar encontrar respuestas al desastre en el que se hundía. Esperaba que a Ben Sullivan, a quien dejó a cargo del laboratorio, le estuviera yendo mejor que a él. Marcó por millonésima vez el número del Gran Hermano y por millonésima vez su llamada no fue atendida.

Will, el segundo a cargo en ciberseguridad, y amigo de Wells, encomendó a Fred la vigilancia del sistema y deslizó su silla hasta chocar suavemente con la de su jefe.

—¿Qué sabemos de los jugadores, George? —susurró. Era uno de los pocos que lo llamaba por su nombre.

—Perdimos contacto con ellos —informó este con preocupación.

Will infló las mejillas como solía hacer cada vez que estaba preocupado. Exhaló el aire con una leve detonación. George Wells señaló al monitor que exhibía los signos vitales de los jugadores. Se mantenían normales, tomando en cuenta las circunstancias.

—La doctora Grandbois está coordinando esto. No quisiera estar en sus zapatos.

—¿Por qué lo dices?

—Estoy seguro de que a medida que esto se prolongue, la situación va a deteriorarse cada vez más. Ella estuvo hablando con Sullivan y ambos tenían cara de preocupación, por no decir de pánico.

Miró a su alrededor buscando algo. Giró, abarcando todo el espacio. Frunció el ceño, desconcertado.

—¿Has visto al alemán?

—No desde que empezó el problema —respondió Will, lo que arrancó una palabrota de frustración de Wells.

Las puertas del laboratorio se abrieron en ese momento, dando paso a Jaylan Sharper acompañado por dos oficiales escoltados por varios soldados armados. Estos últimos se distribuyeron entre los módulos de trabajo, lo que inquietó a todos.

—Tranquilos, no pasa nada —aseguró el CEO, tratando de convencerse a sí mismo. Ya había hablado con su abogado y este le advirtió que la situación en la que se encontraba sólo podía empeorar. Y con el maldito Gran Hermano desaparecido…—. El gobierno envió a algunos especialistas para apoyarnos en el problema que tenemos con la plataforma online. Así que

debemos colaborar plenamente. ¿Entendido?

Uno de los militares, una mujer, dio un paso al frente. Era obvio que estaba a cargo del procedimiento.

—Todos aléjense de sus estaciones de trabajo —ordenó—. Dejen los móviles y las *tablets* sobre la mesa. Esto no es una petición, es una orden. Mantengan las manos a la vista.

Los técnicos se miraron sorprendidos, sin reaccionar. Cuando uno de los militares avanzó, todos obedecieron las órdenes de inmediato. Incluso algunos levantaron las manos.

La oficial al mando preguntó por el coordinador de ciberseguridad y todos miraron a Wells.

—Necesitamos acceso a todos los sistemas, señor —dijo con voz cortés, pero firme, acercándose al hombre.

—¿Podría saber qué está ocurriendo?

—Necesitamos acceso a todos los sistemas, señor —repitió la oficial. El tono de solicitud utilizado al principio había mutado a una inflexión sutilmente amenazante.

Wells miró a Sharper quien asintió con la cabeza. El ingeniero acató las indicaciones.

—Will, por favor, asiste a estos oficiales —dijo. Luego se dirigió al resto de su equipo—. Ya escucharon: colaboren plenamente con los visitantes.

Otros uniformados, sin armas, entraron al lugar para tomar posesión de los diferentes módulos.

La oficial solicitó el móvil a Sharper. Lo usó para confirmar que controlaban la sede y a los servidores del juego. Escuchó algunas indicaciones. Luego pasó el celular a Wells.

—Conteste.

Wells tomó el dispositivo, identificándose de inmediato.

—Escuche con atención —indicó la voz de una mujer joven a través de la línea—. Mantengan el juego corriendo. Desactiven los sistemas anti-hackers. No deben cortar la conexión.

—Suspendimos cualquier intento de interferir con el juego —aseguró el hombre—. Pero quedan minutos para que el beta finalice.

—Voy a explicarle algo de manera lo más clara posible: si el juego finaliza, los jugadores mueren.

—Está bromeando, ¿verdad? —gimió.

—¿Ve a algún militar riendo?

Un escalofrío envolvió a Wells como una mortaja. Hasta ese momento sólo le había preocupado no arruinar el lanzamiento del beta. Tenía entendido que el mayor peligro que los jugadores podrían enfrentar era una migraña. Pero ahora, la cortante voz al otro lado del teléfono estaba hablando de muerte. De la muerte de los jóvenes jugadores sumidos en el Laberinto de la Locura. Sintió que las piernas le temblaban. Tomó asiento.

—Sólo podemos prolongarlo de manera segura media hora más —tartamudeó. Ni siquiera notó que Will había colocado una silla debajo de él para evitar que terminara en el suelo.

—¿A qué se refiere? —preguntó la voz.

—El sistema de soporte neural se vuelve inestable después de ese tiempo, lo que podría afectar a los jugadores. Por eso el beta de hoy es de apenas una hora, con media hora de margen. Más allá de eso, podría ser riesgoso para los participantes. Además, tenemos programado un reinicio de servidores al finalizar el juego.

—¿Reinicio de servidores?

—Los servidores se reinician periódicamente por razones de seguridad —explicó Wells—. Si no lo hacemos, podría surgir problemas de rendimiento. Por lo común, se notifica a los

jugadores sobre el procedimiento para que guarden las partidas. Luego, los servidores son reiniciados, lo que toma poco tiempo. En algunos casos, el jugador también debe reiniciar el cliente en su equipo para reconectarse.

—¿Los servidores de Oxnard son los únicos que se están utilizando?

—No. ECGames tiene servidores en todo el mundo: Estocolmo, Londres, Frankfurt y otros más.

—¿El juego puede continuar si sólo se reinician los servidores de Oxnard?

—No. Permítame explicarle: los servidores están interconectados y procesan los mismos datos. Si el servidor de Oxnard se reinicia, creará un vacío en las comunicaciones entre todos los servidores conectados. En circunstancias normales, habría retrasos en el juego o errores, pero también enfrentaríamos desconexiones y existe la posibilidad de que el juego se congele por completo. Esto lo resolvemos con servidores redundantes que absorben la carga de los otros, y con el uso de técnicas de replicación para que los datos sean accesibles a todos los jugadores. En resumen, nuestros servidores no son los únicos, pero son los más importantes.

—Mierda —murmuró la voz de mujer—. ¿Pueden cancelar el reinicio?

—Daré la orden —indicó el ingeniero. Luego se volvió a Will—. Extiende el tiempo de juego y cancela el reinicio de los servidores. ¡Rápido!

Will se dirigió de inmediato a su módulo. Un oficial se colocó detrás de él para vigilar lo que el ingeniero estaba haciendo.

—¿El juego cuenta con protocolos de expulsión? —preguntaron por la línea.

—Sí, tiene varios. Pero algo los está anulando a todos.

—Tendrá que arreglárselas para hacerlos funcionar —sentenció la mujer por la línea telefónica—. Debemos extraer a todos los jugadores antes de que finalice el tiempo adicional. ¿Tienen alguna comunicación con ellos?

—Ninguna. Solamente tenemos contacto visual unidireccional. Todos los canales de audio han sido deshabilitados.

—Seleccione a alguno de sus analistas para que actúe de enlace permanente con nosotros. Necesitamos toda la información que tengan sobre los sistemas de extracción de los jugadores.

—Pero… —comenzó a decir Wells pensando en lo confidencial de la información, sin saber que aquella era la peor palabra que podía pronunciar en ese momento.

—¡Nada de *peros*, maldita sea! —gritó la joven—. ¡Haga lo que le digo!

—Entendido… —cedió Wells, sorprendido. Entregó el móvil a uno del equipo, asignándolo como el enlace. La voz en el móvil le instruyó sobre cómo abrir un canal de comunicación encriptado. Una vez estabilizado dicho canal, el analista le entregó el móvil a Wells y este se lo devolvió a la oficial.

—Mark, ¿ya tienes la comunicación abierta? —preguntó Wells al que actuaría como enlace.

—Me están solicitando acceso a nuestros servidores —informó este—. Y los códigos del juego.

—Dale todo lo que pidan —aprobó Wells—. No podemos perder la comunicación, así que no te moverás de tu puesto bajo ninguna circunstancia, ¿entendido?

El llamado Mark asintió, intimidado. Un guardia se colocó detrás de él para vigilar sus acciones, tal como sucedió con Will. Wells se dirigió al resto del equipo.

—Escuchen: vamos a activar la media hora adicional del juego…

—Eso podría perjudicar a los jugadores —interrumpió Ben Sullivan.

—Me han dicho que podrían morir si el juego finaliza —advirtió Wells.

Ben negó con la cabeza, incrédulo.

—Eso es imposible.

Como respuesta, Wells extendió los brazos para abarcar a los militares.

—Díselo a ellos.

Tomando en cuenta los lúgubres rostros de Sharper y de la oficial al mando, Sullivan comprendió que lo dicho era cierto. Tomó asiento, temiendo lo peor.

Wells repitió la orden y asignó las tareas entre su equipo. No sabía lo que estaba pasando, pero no tenía dudas de que las decisiones a tomar serían determinantes para la vida del casi centenar de jugadores activos.

Sharper se retiró a un rincón, marcando y sacudiendo su móvil con creciente frustración. El terror más puro comenzó a apoderarse de él. La desaparición de su principal inversor lo acercaba inexorablemente al aterrador escenario en el que él acabaría siendo el chivo expiatorio de aquella calamidad.

—Sólo pueden agregar media hora más al juego —informó Aida, ajustándose los auriculares para poder coordinar con el enlace de ECGames—. Asegura que después de ese tiempo, el sistema se vuelve inestable.

En las pantallas, el conteo regresivo pasó de cinco minutos a treinta y cinco. Aunque era una buena noticia, todos coincidían en que se trataba de un alivio temporal. Un mensaje apareció en el monitor de la joven.

—Tenemos acceso a los servidores de Epic Crazy Games.

Robbins palmeó con fuerza, como un entrenador aupando a su equipo en los minutos finales del juego.

—¡Treinta minutos para averiguar cómo sacar a los jugadores! Eso nos da tiempo hasta las cuatro y media. ¡A trabajar!

Los primeros minutos volaron mientras se sincronizaban con el sistema de ECGames. Transcurrida la mitad del tiempo ganado, Robbins se acercó al módulo de Aida.

—¿Algún progreso?

—La manera de salir del videojuego es por medio de unos puntos llamados vórtices —respondió la joven—. Hemos descubierto que los vórtices entre las ciudades se encuentran activos y que algunos participantes se dirigen a ellos. Los programadores de ECGames intentan establecer un canal de comunicación para guiarlos a las salidas, pero Nessie está utilizando a los bots para bloquearlos.

—El programa está desplegando nuevas unidades —interrumpió la chica del cabello con las puntas pintadas. Su rostro mostró perplejidad mientras revisaba los datos en su monitor—. No entiendo; no parecen pertenecer a este juego.

Proyectó en una de las pantallas principales lo que veía en sus equipos. Tal parecía estar presenciando el despliegue de un ejército real de camino a la batalla.

—Ahí tenemos tanques M1 Abrams —señaló Robbins—. Y esos son helicópteros AH-64 Apache junto a aviones A-10 Thunderbolt II… Si ese armamento no está disponible en LastWorldsIII, entonces ¿de dónde los está sacando Nessie?

—Los está tomando de Morfeo I —anunció el general Forsyth. Era evidente que el movimiento de la IA no lo había tomado por sorpresa—. ¿Recuerda lo que le dije, teniente Robbins? Nessie tiene todo un ejército allí para escoger: todas las armas digitalizadas, tanto las nuestras como las del mundo entero. La maldita sabe muy bien dónde buscar.

El punto de encuentro señalado en el holomapa llevó a Peter hasta un cúmulo de grandes rocas que formaban medio círculo. En su interior, amparados por las peñas que los protegía de

ráfagas de treinta grados bajo cero, se congregaban nueve jugadores, incluyendo a Gary, quien había estado vigilando su arribo en el holomapa. Este le saludó, invitándolo a acomodarse a su lado.

—¿Son todos? —preguntó Peter por la radio interna, apoyándose contra la roca.

—Ocho, además de nosotros dos —confirmó Gary. A continuación, le explicó que la mayoría fueron reiniciados. Pero no se trató sólo de lo sucedido con las construcciones de Arkano. También los bots cambiaron de táctica, masacrando a todos. Ahora patrullaban la zona cazando a los rezagados.

En cuanto al pequeño colectivo allí reunido, estos seleccionaron a un jugador conocido como Chicxulub como su líder. Peter había escuchado sobre él. Era un australiano de veintidós años de nombre Jake Atkinson, muy bien posicionado en el ranking mundial de Respuesta Inmediata, un juego futurista similar a Battlefield. Además, era integrante del equipo de eSport que más victorias poseía en LastWorldsIII. Era de esperarse que todos apostaran por alguien con experiencia en aquel juego para que los sacara de semejante atolladero.

La borrasca cesó de repente. Los impetuosos vientos dieron paso a la quietud y la oscuridad los envolvió, incrementando la sensación de aislamiento. En aquel instante, todos escucharon por sus auriculares una voz masculina, impersonal, anunciando los treinta minutos adicionales al juego, una noticia que no auguraba nada bueno.

Así que el líder ordenó avanzar.

El desierto del Laberinto de la Locura semejaba un mar de barro solidificado, compacto, con grandes fisuras, algunas plantas y pocas dunas. Las luces de las linternas apenas podían taladrar la penumbra, lo que los obligó a confiar en el geolocalizador de sus trajes mientras avanzaban por los pliegues naturales del terreno tal y como lo harían en una trinchera.

Poco después, se desató una lluvia intensa que dificultó el avance al convertir el suelo en barro. Con el pasar de los minutos pudieron ver, entre las ondas que se desprendían del cielo, luces tenues y lejanas que apenas se abrían camino a través de la borrasca. La luminiscencia renovó la energía de los diez jugadores para atravesar lo que parecía un auténtico muro de agua a punto de congelación. Lucharon por remontar una pendiente tan resbalosa que parecía cubierta de aceite, ayudándose los unos a los otros para evitar quedar atrás. El intenso golpeteo del granizo sacudía sus armaduras y los haces de luz apenas horadaban algunos metros al frente, lo suficiente para saber dónde colocar el pie y no caer en el vacío de un precipicio. Entonces, sin señal previa, una intensa luz los deslumbró a todos, disparando la temperatura a más de doscientos grados centígrados.

Los jóvenes se paralizaron por un momento ante el cambio tan extremo. Notaron que sobre sus cabezas se extendía un cielo limpio y transparente, con el astro rey coronando el firmamento. Sin embargo, atrás de ellos, la lluvia aún caía sin cesar, proveniente de una espiral de nubes negras que giraban con lentitud alrededor de los restos de Arkano, como una descomunal cúpula que cubría al pueblo y sus alrededores. Atravesar la tormenta les había consumido más de veinticinco minutos. Apenas les quedaban diez para llegar a los vórtices de salida.

Peter activó el holomapa y notó que funcionaba a la perfección. Supuso que los sistemas del juego se habían restablecido e intentó comunicarse con el exterior, captando sólo estática. Gary llamó su atención, señalando los destellos emitidos por los vórtices exteriores que se podían ver a lo lejos. Todos en el grupo comprendieron que contaban apenas con el tiempo suficiente para llegar al punto de salida, por lo que reiniciaron la marcha de inmediato.

La caminata bajo el inclemente sol resultó tan agotadora como la realizada bajo la lluvia.

Acortaron distancia y al descender por una ladera, perdieron de vista a los vórtices al quedar ocultos al otro lado de la colina. Los jugadores decidieron tomarse un descanso, aunque Peter prefirió ascender la siguiente cuesta para observar con detenimiento lo que les esperaba adelante. Al llegar a la cima sintió que el entorno le era vagamente familiar. Pronto notó que aquel mapa tenía una distribución parecida a la de su escenario favorito en «capturar la bandera».

—¿Cómo ves el terreno? —preguntó Gary, quien lo había seguido.

—He jugado en un mapa similar —respondió Peter. Activó el teleobjetivo del visor y señaló hacia delante—. Los vórtices están ubicados donde normalmente estaría una fortaleza con la bandera.

Gary también hizo uso de su teleobjetivo y reconoció de inmediato los vórtices. Cada uno de ellos estaba formado por una elipse de dos metros de alto por uno de ancho, apoyadas sobre la superficie inclinada de una pirámide de tres caras. Peter se enfocó en el centro de las elipses. Suspiró aliviado al ver una sutil ondulación en su interior.

—Están activos —anunció.

Luego detalló la posición de los vórtices. Estos se encontraban en medio de un cráter en cuyo centro se dibujaba un círculo perfecto sin ningún lugar donde protegerse. Tres nidos de ametralladores, pequeñas estructuras blindadas con armas de grueso calibre, se ubicaban en los extremos de un triángulo equilátero imaginario, lo que les permitían defender todo el círculo y protegerse las unas a las otras. Era lo que podría llamarse una trituradora de carne.

Chicxulub se acercó a ellos y se situó junto a Gary. Había escuchado lo dicho por Peter. Examinó los vórtices y asintió, pasando la lengua por los labios debido al calor sofocante dentro del casco.

—No va a ser sencillo avanzar con esa defensa —comentó.

—La buena noticia es que están solos —indicó Peter—. No veo unidades de bots defendiendo la zona.

—Tampoco los he encontrado en los holomapas —confirmó el australiano—. Vamos a necesitar la protección de la artillería para poder avanzar. Atacaremos al nido de ametralladoras más cercano hasta inutilizarlo. Luego, avanzaremos en diagonal acercándonos al segundo búnker para que los vórtices en el centro del círculo bloqueen la línea de tiro desde el tercer nido. Esto reduce a una sola la amenaza de la que debemos protegernos.

Peter tuvo que aceptar que era lo más sensato. Por algo el australiano era un referente en estrategia. El problema era que no contaban con muchas municiones, por lo que tendrían que gastar el mínimo de estas y moverse lo más rápido que pudieran.

Bajaron por la pendiente hasta llegar al grupo y el líder explicó el plan. La parte más pesada recaería en los artilleros quienes, además de atacar los nidos, debían proteger al resto de los jugadores con sus escudos por ser estos los de mayor resistencia.

Nadie cuestionó el plan. El tiempo se agotaba y cualquier duda podría llevarlos al fracaso. Peter avanzaría por el flanco izquierdo, protegido por algunas rocas. Chicxulub lo haría por la derecha mientras que los artilleros se plantarían en el centro con el apoyo de los dos francotiradores del grupo, incluido Gary. Establecidos sus roles en el combate, comenzaron a avanzar.

Descendieron con dificultad por el desnivel que formaba el cráter. El infernal calor llevó al límite el sistema de refrigeración de sus trajes, dificultando la respiración de algunos. Para ese momento todos ellos, sin excepción, añoraban la tranquila seguridad de sus sillas de gamer.

Los disparos desde el nido de ametralladora más cercano no se hicieron esperar. La fila de jugadores se vio rodeada de múltiples chispas que parecían brotar de las rocas y pequeños

hongos de polvo y tierra que saltaban del suelo. Avanzaron bajo la protección de sus escudos de energía hasta una formación rocosa que se levantaba como un muro en el fondo del cráter, a corta distancia del enemigo. Como se esperaba, las posiciones defensivas lejanas abrieron fuego, pero la distancia les impidió acertar en el blanco.

—Tenemos que neutralizar las ametralladoras cercanas —indicó Jake al grupo—. Recuerden el plan: artillería al frente con escudos activados. Ataquen la posición enemiga con todo lo que tengan. Francotiradores, busquen una posición elevada y apunten a la ventanilla de tiro. Nighthawk, avanza por la izquierda. El resto se dividirá. Uno se quedará conmigo y dos cubrirán la derecha. Fuego de supresión en cuanto los artilleros ataquen.

Los años de jugar en equipo rindieron sus frutos: los chicos comenzaron a barrer con fuego la posición defensiva cercana, envolviéndola en chispas. Los artilleros lanzaron dos rondas de obuses antes de quedarse sin municiones. No hubo impacto directo por lo compacto del objetivo. Gary cambió de posición buscando un mejor ángulo de tiro. Peter se arrastró bajo el fuego cruzado acercándose lo más que podía sin ser alcanzado por los disparos. Podía oír con claridad el sonido de las balas silbando sobre su cabeza. Las ametralladoras a la distancia no dejaban de disparar, creando una lluvia caótica de estrellas fugaces.

¡¡¡Boom!!!

El ensordecedor estruendo de una poderosa explosión sorprendió a todos, generando una onda expansiva que golpeó con fuerza los escudos de los artilleros. Un cráter, y la lluvia de tierra y escombros que cayó abundante sobre todos, indicaron lo cerca que estuvieron de ser pulverizados.

Peter, aturdido por el estallido, escudriñó rápidamente a su alrededor tratando de localizar la amenaza. No tardó mucho en encontrarla en el cielo.

—¡Dron de ataque!

A una altura demasiado elevada para ser alcanzada por ningún proyectil, la figura del dron completó un giro. Una estela se desprendió de él, delatando un segundo misil. El impacto desintegró a los dos jugadores que avanzaban por la derecha. Ahora sólo quedaban ocho para escapar de allí.

—¡Tenemos que avanzar! —gritó Jake. Estaban como peces en un barril y su única salida se encontraba a apenas metros de distancia. Por desgracia, esos eran los metros más peligrosos a los que se habían enfrentado antes.

En casa, Susan, Nati y sus amigos observaban el monitor con contenido aliento. La imagen había retornado apenas Peter salió de la tormenta que rodeaba a Arkano. A partir de ese momento, acompañaron al chico durante el trayecto y ahora lo veían peligrar bajo los ojos del cielo. Nati observó el mapa cenital del juego en una esquina de la pantalla. Justo debajo de este, el cronómetro seguía descontando tiempo. La niña apretó los labios con fuerza y se esforzó por mostrarse confiada. Palmeó con delicadeza la mano a su madre.

—Tranquila, mamá. Peter sabe muy bien cómo salir de esto.

—Además, es sólo un juego —añadió Tyron, inseguro.

De repente, el monitor quedó completamente en negro.

Correr o morir

—Perdimos la conexión visual —informó Aida. Contactó de inmediato con el técnico de ECGames. Asintió un par de veces y escribió comandos en su teclado. Hubo un destello y la imagen volvió a los monitores—. Nos enlazamos directo a los servidores.

Las pantallas en la pared se llenaron de diferentes escenarios como un caleidoscopio. En todos ellos, se veía a jugadores luchando contra bots mientras avanzaban hacia los vórtices fijos ubicados en territorios distintos entre sí. Los jugadores de las praderas eran quienes enfrentaban a los bots más agresivos y poderosos. El denso humo generado por innumerables incendios cubría el paisaje causando tanto caos que en algunos puntos los bots se eliminaban entre sí como animales enloquecidos.

En las tierras de hielo, el sol apenas brillaba cerca del horizonte y el yermo terreno era barrido por ráfagas de vientos gélidos. En este entorno, los jugadores lograron vencer a una primera resistencia enemiga al atravesar los vórtices. Los que quedaron atrás se enfrentaban a un enemigo que no tenía intenciones de ceder.

El personal de GTN se sentía impotentes ante la expansión de Nessie que se apoderaba, código a código, del juego y de los jugadores.

—¿Hay algo que podamos hacer? —preguntó Forsyth observando el cronómetro que continuaba su cuenta regresiva, mientras unos pocos afortunados lograban escapar del laberinto.

—En absoluto —sentenció Robbins. Las imágenes de los liberados desaparecieron de las otras pantallas, en un mar de rostros amenazados—. Los jugadores están solos…

La irrupción del dron cambió la dinámica del ataque planeado por los jugadores. Todos, excepto los artilleros quienes estaban literalmente anclados al suelo por sus soportes de tiro, buscaron refugio intentando evadir la amenaza desde lo alto. La mortal ave metálica logró paralizar a cada uno de los jugadores, robando el escaso tiempo del que disponían para salvar sus vidas.

En ese momento, olvidadas conversaciones sostenidas con su padre regresaron a la mente de Peter. Recordó que una de las lecciones más cruciales que todo soldado debe aprender antes de enfrentar el campo de batalla, era saber mantener la calma. La calma, decía su padre, era como un paño que limpiaba el vapor del combate de los lentes. Perderla bajo presión equivalía a quedar ciego aunque se pudiera verlo todo.

Así que Peter destinó una fracción de su escaso tiempo a calmarse. La situación actual era que estaban detenidos, más por el pánico colectivo que por la imposibilidad real de avanzar. Debían obligarse a seguir adelante; no tenían alternativa. Luego se enfocó en dos problemas a resolver: el primero era evitar ser masacrados por las ametralladoras. El segundo problema estaba sobre su cabeza. Usando el teleobjetivo del visor, identificó el dron como un «Cernícalo A1-Aurora» de LastWorldsIII, lo que representaba una muy mala noticia. A pesar de su tamaño mediano, el Cernícalo tenía suficientes misiles para acabar con todos ellos. Si aún no lo había hecho, era debido a las directivas del juego que imponía un tiempo específico entre los lanzamientos. Pero algo no encajaba con lo que él sabía sobre los misiles de ese dron: estos tenían una precisión de menos de medio metro del blanco y, sin embargo, sólo pudo eliminar a los primeros jugadores. A partir de entonces, los siguientes impactos parecían más obra de bombas por gravedad que de misiles futuristas con inteligencia artificial y GPS integrado. Ante esto, surgió la duda: ¿estaba el juego fallando a propósito o la falta de precisión se debía al caos

general en el que todo se encontraba?

Cuatro estelas descendieron desde lo alto para impactar de pleno en los vórtices. Una inmensa bola de fuego los abrazó, lanzando grandes trozos de roca hacia el cielo. El viento dispersó rápidamente el humo resultante, permitiendo comprobar que los vórtices no fueron afectados por la explosión. El terreno que sí fue devastado formaba un anillo de tierra quemada a su alrededor.

—¡Están intentando destruir los vórtices! —alertó uno de los jugadores con temor en la voz.

Peter activó de inmediato la radio.

—Enfoquémonos en el plan —dijo con la voz lo más firme que pudo—. Tenemos oportunidad de escapar si seguimos como equipo.

—Debemos correr hacia los vórtices —sugirio el australiano claramente alterado.

—Los artilleros no pueden correr —le recordó Peter—. No podemos dejarlos atrás: debemos ceñirnos al plan y avanzar como una unidad.

Aunque Jake bufó, poco convencido, retornó a la posición que defendía antes de ser atacados por el dron, acción que fue imitada por los demás. En aquel momento, la suerte sonrió a los jugadores: Gary pudo colocar una bala en la cabeza del operador de la ametralladora, silenciándola. Era el momento que Peter esperaba.

Mientras el enemigo cambiaba de operador, el chico abandonó la protección de la roca y coló por la ventana del pequeño búnker una granada de rebote. Se cubrió antes de que el lugar estallara en mil pedazos.

—¡Misil! ¡Misil! —alertó alguien por la radio entre las detonaciones de las otras dos ametralladoras enemigas. El proyectil proveniente de las alturas impactó detrás de los jugadores, seguido de dos explosiones más, una a la izquierda y otra al frente. La visibilidad se vio comprometida por la gran cantidad de polvo en suspensión, situación que Peter aprovechó para avanzar en diagonal hacia la derecha, siguiendo el plan establecido de utilizar los vórtices como escudo. Funcionó.

—¡Avancen! ¡Avancen!

—¡Perdemos energía! —advirtió uno de los artilleros. Antes de que Peter pudiera decir algo, un par de misiles impactaron demasiado cerca. Era imposible que el dron recargara tan rápido. A menos que…

Miró al cielo: un segundo Cernícalo giraba sobre su cabeza. Casi de inmediato, una poderosa explosión lo lanzó al suelo. El estruendo fue amortiguado por el sistema de audio del traje, pero, aun así, se percibía el incesante tronar de los disparos, los gritos de su compañero y el choque de los trozos de roca contra su armadura.

De rodillas, miró a su alrededor tratando de entender la situación actual. A su derecha estaban los tres artilleros con los escudos extendidos, atrapados en esa posición, ya que bastaba con que uno cayera para que los otros dos quedaran vulnerables a las ráfagas enemigas. En el otro extremo localizó al segundo francotirador quien, al parecer, salió ileso del ataque. Gary, por su parte, mantenía su posición sobre la cresta de una roca, disparando sin cesar contra el segundo nido de ametralladoras que les atacaban. Eran seis de los ocho sobrevivientes; faltaban dos más. Buscó con la mirada al australiano y al octavo jugador. Temió por un momento que hubieran sido reiniciados cuando los vio, entre humo y polvo, correr directo hacia los vórtices. No buscaban posiciones ni disparaban, sólo corrían.

Chicxulub huía. Peter activó la radio.

—¡Jake! ¡Jake, ¿qué demonios estás haciendo?!

—Lo siento, amigo —respondió el jugador jadeando por el esfuerzo—, pero ya no tenemos

tiempo para idear tácticas. Es hora de que cada uno cuide de sí mismo.

El australiano aprovechó que la atención del enemigo estaba centrada en los artilleros para avanzar con poco riesgo. El operario de la ametralladora enfocó a Peter, descargando un torrente de fuego en su dirección. El joven apenas tuvo tiempo para lanzarse al suelo, evitando ser acribillado.

El polvo dificultaba la visibilidad como si todos flotaran en un pozo de agua turbia. La voz del Chicxulub se filtró por los auriculares. A pesar de la estática y el sonido de disparos y detonaciones, sus palabras se escucharon con claridad.

—Llegamos a los vórtices y están activos. ¿Me escuchan? Los vórtices están activos… — un par de explosiones reverberaron con fuerza. Peter no supo si el sonido provenía de la radio o de su cercanía; todo giraba a su alrededor. Jake continuó hablando—. Lo lamento, chicos, no podemos esperar por ustedes. Continúen avanzando y suerte.

La comunicación se interrumpió de inmediato quedando sólo la estática.

¡Maldito desgraciado! Los había utilizado a todos para salvar su pellejo. Por un breve tiempo, el sonido de las explosiones se volvió más lento, e incluso parecía que los drones detenían su vuelo sobre ellos. Peter comprendió que estaba entrando en pánico. Golpeó su casco un par de veces para reactivarse.

—¿Qué vamos a hacer? —preguntó Gary. Los jugadores restantes miraron a Peter. El chico se sorprendió de que los mejores jugadores de videojuegos del mundo esperasen alguna orden suya. Pero tenía que hacer algo.

Las explosiones se repitieron a su alrededor, haciendo temblar el suelo y provocando una cascada de rocas. Era cuestión de tiempo para ser impactados por alguno de los misiles que llovían sobre ellos.

—¡Atención todos! —gritó por la radio, asegurándose de que lo escucharan. Se esforzó por recordar que aquello era un juego y actuó en consecuencia. Se imaginó a sí mismo con sus amigos, los Dragones Rojos, preparándose para atacar— Chicxulub tenía razón cuando dijo que no había tiempo para tácticas, al menos las que usamos al jugar. Debemos concentrarnos en una cosa: llegar a los vórtices…

Un par de hongos de fuego, tierra y guijarros se elevaron a los costados. Algunas armaduras comenzaron a emitir señales de daño en sus estructuras. Peter se enlazó a los sistemas de los demás jugadores para verificar la cantidad de municiones disponibles. Tal como temían, estas disminuían de manera peligrosa. Y no era la única mala noticia: el nivel de supervivencia de algunos chicos estaba en rojo, decretando que no todos alcanzarían la ansiada salida.

Los drones volvieron a disparar; Peter continuó hablando a su equipo.

—Casi no nos quedan balas ni tiempo, así que tendremos que avanzar todos juntos —acto seguido, indicó a los artilleros que liberaran los anclajes de las botas para que pudieran caminar. Gary y él se encargaría de defender el flanco izquierdo. El sexto jugador, el segundo francotirador, haría lo propio por la derecha—. Nos moveremos lateralmente como una sola formación, ¿entendido? ¡Ahora!

Los seis sobrevivientes ganaron terreno. Los artilleros, sin municiones para sus armas de mayor calibre, recurrieron al armamento ligero para saturar la posición defensiva enemiga, mientras Peter impulsaba y disparaba, infundiendo ánimo en los demás. No estaban en capacidad de destruir el búnker enemigo, pero con cegarlo sería suficiente.

El breve y agudo sonido de los misiles se convirtió en una nueva serie de explosiones que sacudieron el terreno. Los estallidos levantaron tanto polvo que ocultaron el brillo del vórtice frente a ellos; los chicos aceleraron el paso, atravesando la nube de polvo y humo.

Lograron avanzar varios metros. La alarma de control de daños advirtió que las armaduras de la infantería y sus escudos estaban al límite del reinicio. Peter intentó ir más rápido, pero eran como tortugas atrapadas bajo un fuego intenso. Le parecía irónico que estuvieran más cerca del vórtice que sus enemigos y que, aun así, estos tuvieran la capacidad de detenerlos.

Nueva descarga en su contra; uno de la infantería se desintegró en el aire. Los otros dirigieron toda su energía al escudo. Esto les permitiría resistir un poco más. Una poderosa onda, producto del impacto de un misil, golpeó el escudo de Peter trastornando las alarmas. Al girar, notó con espanto que Gary ya no estaba.

—¿Quién diablos es ese? —escuchó por la radio.

La pregunta sorprendió al joven. Al observar por encima del hombro del artillero, notó como el enemigo giraba el cañón hacia un lado sin dejar de disparar. Siguió la línea de fuego proveniente del arma hasta una figura que descendía a gran velocidad por el borde del cráter, entre una floresta de surtidores de tierra que los impactos creaban a su alrededor.

Sin reducir la velocidad, el recién llegado saltó sobre una roca, detonó una granada debajo de sí y usó la onda expansiva como trampolín. El impulso le permitió sobrevolar la posición enemiga, sobre la cual arrojó una granada de demolición antes de tocar tierra y rodar. La potente detonación pulverizó el nido fortificado. El jugador se levantó con agilidad, indicando con gestos desesperados que avanzaran. Una nueva serie de misiles impactó cerca; dos Cernícalos más se acercaban.

Ni Peter ni los tres jugadores restantes necesitaron una segunda orden. Avanzaron tan rápido como pudieron con sus pesadas armaduras. El chico observó el contador interno de su casco. Faltaban segundos para escapar.

Una vez que llegaron al vórtice, Peter empujó a los artilleros a través de él, dando paso al otro jugador para que los imitara. Un destello y estaban fuera del juego. Luego se volvió para esperar al recién llegado que corría en su dirección. Aún tenían tiempo para escapar con él. Sobre ellos, la parvada de drones lanzó todos los misiles que les quedaban. El terror se apoderó del chico.

—¡Corre! —gritó con todas sus fuerzas—. ¡Rápido, rápido, rápido!

El sonido de los proyectiles se intensificó. El silbido, amenazador y agudo, fue aumentando al igual que el graznido de un águila reclamando su presa.

¡Impacto!

Como si de un demoledor tsunami de destrucción se tratara, la pared de fuego golpeó la espalda del último jugador, envolviéndolo en llamas, disolviéndolo en un reinicio y lanzando a Peter hacia atrás, al interior del vórtice.

Un destello, un fuerte dolor de cabeza y regresó a su silla y a su hogar.

—Se acabó el tiempo —anunció Aida. Apartó las manos del teclado. El monitor frontal desde el cual se hacía seguimiento al juego, ahora mostraba un fondo negro. Un silencio absoluto se extendió por el lugar. La tormenta de códigos que sacudiera la nube sobre la mesa mágica, habíase detenido por completo. Ahora era un rompecabezas de incontables líneas rojas que suprimían a las negras, con destellos de ignotos códigos azules.

—¿Cuántos escaparon? —preguntó Forsyth.

—Muy pocos —murmuró Aida con contenida furia.

El viejo militar carraspeó, iracundo. Sabía muy bien, demasiado bien, que ya no había nada que hacer. Kovac, atrás de él, guardaba silencio. Andrews permanecía en su módulo con la cabeza entre las manos. Robbins contemplaba la galería de jugadores con la mirada perdida y los brazos cruzados. Si lo que el general había dicho era cierto, ahora estaba observando los rostros

de rehenes, niños atrapados en un mundo neural del cual no se sabía nada.

De repente, Aida golpeó la mesa con todas sus fuerzas.

Ya no había nada que hacer.

Peter se quitó el visor de golpe, lanzándolo hacia atrás. Sintió un doloroso resplandor en los ojos apenas los abrió en su habitación. La cabeza le latía con tal violencia que parecía estar a punto de romperse. Intentó levantarse con rapidez, pero se derrumbó, siendo sostenido por el técnico quien lo regresó al asiento. Sus amigos le decían algo que el chico no entendía. Vio a la madre llorando, aterrada por lo que estaba sucediendo. El joven intentó hablar y le fue imposible. Volvió a levantarse con fuerza. El técnico trató de detenerlo; Peter lo empujó con todas sus energías contra la pared. Las piernas le fallaron, pero se negó a ceder. Sus compañeros trataron de asistirlo; también los rechazó. Trastabilló hasta la puerta. El segundo contenedor, al lado de las escaleras, estaba vacío.

—No —logró entonces murmurar sintiendo cómo el pánico se apoderaba de él—. No, no, no, ¡NO!

Se descubrió corriendo escaleras arribas. Algunas veces de pie, otras de rodillas y manos, ascendiendo por una maldita escalera que parecía no tener fin. La madre quedó abajo sin saber qué hacer.

El técnico trató de sujetarlo de nuevo. Peter lo pateó con tal violencia que casi lo lanza escalones abajo. Gateó los últimos peldaños de la escalera. Sus amigos intentaban hablarle, pero sus voces eran una amalgama de palabras sin sentidos. Peter tenía una sola cosa en la mente: avanzar. El corazón latía con gran fuerza y sentía como si la gravedad se hubiera multiplicado por mil. Pero esto no lo detuvo. Se levantó como un ebrio. Empujó la puerta de la habitación de Nati con el peso de su cuerpo, abriéndola de golpe.

Entonces, sostenido apenas por el picaporte, vio a su hermana menor en la cama, inerte, con su infantil rostro oculto por el visor de inmersión neural que brillaba con amenazantes luces rojas.

SEGUNDA PARTE

Una nueva oportunidad

El general Maximilian Forsyth se acomodó con gesto brusco la bufanda, ajustó la boina color café y metió las manos en los bolsillos de su sobretodo negro. Le irritaba que, después de haber recorrido los más hostiles climas del mundo, el frío de un día cualquiera en Washington le hiciera doler sus huesos, como recordatorio de todo lo exigido a su cuerpo durante los años de servicio. Le incomodaba esa sensación de vulnerabilidad, aunque la aceptaba con orgullo. Quizás era tiempo de retirarse, pero no antes de finalizar con aquello y de limpiar el desastre causado por su descuido.

Observó con cálido respeto el Monumento a la Marina de Guerra y a la Marina Mercante, erigido en el Parque Lady Bird Johnson en la Isla Columbia, al borde del Potomac. La elegante escultura, realizada en aluminio, representaba a siete gaviotas sobre una portentosa ola, la cual parece brotar de un gran bloque de granito verde. Este monumento honra a los integrantes de la Marina de los Estados Unidos, la Guardia Costera, la Marina Mercante, el Cuerpo de Oficiales Comisionados de la NOAA y otros fallecidos en el transcurso de la Primera Guerra Mundial y épocas posteriores. A Forsyth le gustaban aquellos monumentos en memoria a los hombres y mujeres que murieron al servicio de su nación. Les decía que sus acciones permanecerían vivas por siempre, no como actores individuales, sino como parte de la gran nación que juraron defender, juramento que refrendaron con sus propias vidas.

Durante la media hora previa, el general meditó sobre cuánto revelar en la reunión que llevaría a cabo en los próximos minutos. El informe presentado por Stevenson sobre los experimentos neurales de seis años atrás, era conciso y completo. Fueron tantos los involucrados que Forsyth mentiría si afirmase que los recordaba a todos. Incluso se le hizo algo difícil reconocerlos, aunque tuviera sus fotos y nombres ante sí. Ingenieros, analistas, especialistas, desarrolladores, neurólogos… la lista era extensa. Y luego estaba el listado de los fallecidos. Era consciente que solamente un imbécil podía tomar como creíble que tantos involucrados en un mismo proyecto murieran en un lapso de año y medio. No, eso no sucede en la vida real.

Recordó las fotos de los cuatro técnicos y los dos médicos, todos fallecidos, que asistieron por última vez a los sujetos de prueba. Estos últimos eran parte de los trece militares que todavía permanecían en coma inducido a consecuencia de fallidos experimentos anteriores. Sumado a los sesenta y tres chicos que quedaron atrapados dentro del juego, daba un total de setenta y seis rehenes.

Resopló, molesto consigo mismo. Algo podrido se gestó bajo las aguas y no lo había visto venir. Ahora no descansaría hasta solucionarlo.

El teniente Robbins llegó a la hora convenida, atendiendo la solicitud que el general le hiciera temprano por la mañana. Se saludaron con formalidad. A Robbins le sorprendió que su superior le contactara con tanta celeridad, tomando en cuenta que apenas cinco días atrás fueron vapuleados por la IA en vivo y directo, para vergüenza de su gobierno y de sí mismos. Dicho desastre, y la investigación que las principales agencias de inteligencia estadounidense abrieron en contra de todo el grupo de seguimiento de Nessie, no le auguraba a nadie ningún buen futuro. Dentro de este poco tranquilizador panorama, una pregunta no dejaba de repetirse en la mente del joven militar: ¿por qué le llamaría el general? La curiosidad, más que la obediencia a su superior, lo había llevado allí.

—Caminemos —indicó el general.

Avanzaron al noreste, siguiendo el trazado del Potomac, de cara a un difuso sol que

comenzaba a descender ante ellos. Al otro lado del río, un poco a la derecha, se levantaba el monumento del Thomas Jefferson Memorial. Atrás, y al sur, luego del Pentagon Lagoon Yacht Basin, se divisaban las oficinas del Pentágono, sobrio, amenazante, grandioso.

—¿Cómo lo trataron los de la NSA, teniente? —preguntó el general, apenas avanzaron unos pasos.

—Preguntas y tácitas amenazas, señor. Por un lado, tratan de hacerme sentir culpable y por el otro, me ofrecen la redención si confieso todo lo que supuestamente oculto sobre el caso.

—Era de esperarse —opinó el superior—. Somos los responsables de que un software malicioso entrara en un sistema protegido. En la Casa Blanca no lo tomaron bien. Nosotros tampoco lo hubiéramos hecho si los responsables hubieran sido otros.

—¿Qué pasó con los analistas de mi equipo? —Preguntó Robbins preocupado por su personal.

—Lo mismo que con usted: interrogatorio, acusaciones, amenazas. Pero estarán bien; el gobierno nos tiene a nosotros dos como los máximos responsables por la infiltración de la IA. Para efectos de la investigación, ellos no son relevantes. Tuvieron suerte.

Ambos sabían que, de ahí en adelante, la Agencia de Seguridad Nacional se encargaría de hacerles una disección en vida, desmontando todo lo que publicaran en las redes sociales, los correos que enviaran, las llamadas que realizaran, las cuentas bancarias que abrieran, los viajes que emprendieran, las personas que conocieran y todo el rompecabezas que conformaba a un ser humano moderno. Algunos decían que caer en el radar de la NSA era como pisar arenas movedizas: entrar era de lo más simple, pero escapar podía ser todo un infierno y nunca se salía limpio.

Bajaron la breve loma del monumento para continuar por el sendero. La extensión de la grama daba amplitud al lugar, con una hilera de árboles a la orilla del histórico río, como centinelas en formación montando guardia perpetua. El aroma de sus aguas los envolvió.

Mientras avanzaban, el general actualizó a Robbins sobre las investigaciones relacionadas con Nessie, proceso que fue centralizado en la sede del USCYBERCOM en Fort Meade, Maryland. Esto significaba que ellos, Forsyth y Robbins, ya no tenían acceso a lo recopilado en la investigación.

Hecha la introducción, el general Forsyth fue directo al grano.

—Estamos con la mierda hasta el cuello y se va a poner peor cuando llegue a la boca. La Casa Blanca convocó un equipo de «control de daños» al que bautizaron como el *Concilio*. Lo integran militares de alto rango de diferentes ramas, los más influyentes en la Casa Blanca. Por suerte, tengo a alguien con acceso directo a lo que ellos decidan. Esta fuente me indicó que los convocados se tomaron su tiempo para llegar a la única conclusión sobre lo sucedido: el papel de los chicos es el de rehenes para garantizar que Nessie no sea eliminada. Por eso no están en coma, sino en un estado intermedio donde la actividad cerebral se mantiene, aunque ninguno puede recobrar la conciencia. Por lo menos, mientras permanezcan en el juego, claro está. Excelente movimiento táctico de quien esté detrás de todo esto. Y lo de hacer público el desastre fue un toque genial, no puedo negarlo. Todos los que están atrapados en el juego son como héroes y nadie permitirá que los héroes mueran. Menos aún si son casi niños. Me imagino que estará al tanto de la diversidad de nacionalidades que la IA tiene en sus manos: británicos, franceses, rusos, surcoreanos, brasileños, australianos, indios, chinos, alemanes… en fin. Hasta ahora se ha podido mantener la farsa de que el origen del problema son hackers que atacaron los servidores del juego. Nadie sabe sobre el papel de Nessie en todo esto ni la participación del gobierno, secreto que se debe mantener. Aun así, la actual situación tiene al gobierno, nuestro

gobierno, entre la espada y la pared. ¿Cerrar o no cerrar la IA con la inevitable muerte de los jugadores? ¿Es moralmente aceptable recurrir al trillado «bien de la mayoría»? ¿Cómo reaccionarán las naciones aliadas al sacrificio de sus conciudadanos? He ahí el dilema.

El viejo se tomó unos segundos antes de continuar, como permitiendo que la idea permeara la incredulidad del teniente. Continuó.

—Se estará preguntando por qué lo llamé, ¿verdad? La curiosidad es muy poderosa, lo sé. Lo llamé porque usted es uno de los pocos en quienes confío y creo que es hora de que sepa algunas cosas para que esté preparado sobre lo que vendrá después.

—¿A qué se refiere con lo de «vendrá después», señor?

—Lo sabrá a su debido tiempo. Comencemos con Nessie…

—Con todo el respeto, general —interrumpió Robbins—. Pero, ¿va a sincerarse conmigo ahora que todo ha acabado?

—¿Acabado? —preguntó el viejo, algo hosco—. Esto apenas comienza, teniente. Quiero dejar en claro que lo que le voy a decir no debe salir a la luz pública. No debe ser comentado con nadie. ¿Entendido?

Robbins asintió, con dudas. El general prosiguió.

—La identificación original de Nessie es Maia, en alusión a la diosa hindú del principio creador y de la ilusión; ya se imaginará la razón de darle ese nombre. En una ocasión le indiqué el peligro que representa el poco control que se tiene sobre ella, ¿recuerda? Permítame ahora ser más explícito en esto. Durante el desarrollo del programa original, se descubrió que este replicaba partes de sí mismo. El fallecido doctor Barry Kosterlitz, el líder científico del proyecto, un judío alemán genial y excéntrico, pensó que sería interesante convertir esta característica de autorreplica en una fortaleza, ya que le permitiría al programa realizar, en segundos, las modificaciones que a un científico le tomaría demasiado tiempo.

—Y lo logró.

—No le quepa duda, teniente. Hasta el mismo Kosterlitz se sorprendió por el éxito de su propuesta al ver cómo la IA se perfeccionaba de continuo, haciéndose cada día más independiente y compleja. Fue ella, y no sus programadores, la que creó esos «bulbos» a los que usted hace referencia en los informes. Le dimos el nombre código IAM-1 y la destinamos al proyecto Morfeo I. El asunto es que esa cosa nunca sació su hambre de mutar, complicando todo el trabajo investigativo. Kosterlitz intentó modificarla; Maia respondió devorando al programa original, absorbiéndolo por completo. Esto en verdad dejó sin habla a todo el equipo de investigaciones. Entonces, para poder llevar adelante las pruebas, se decidió abordar este problema desde una singular perspectiva: replicar los pasos que la crearon, agregando códigos específicos. Esto dio origen a una IA por completo diferente a la que llamamos *Madre*: la IAM-2.

«El nombre de Madre tenía que ver con su función de proteger a los participantes de los experimentos neurales. Funcionó bien, aunque Maia lo hizo mejor. No la pudo reescribir, pero bloqueó parte de sus funciones. A Madre le faltaba mucho tiempo de aprendizaje para estar al nivel de la otra, así que decidimos terminar con el proyecto.

—Me imagino que no todos estuvieron de acuerdo con esa decisión de eliminar el proyecto, señor.

—Está en lo correcto, teniente. El general Henry Mattis y el general Edward Elliot fueron los más fervientes opositores.

—¿El general Edward Elliot? —preguntó Robbins, sorprendido—. ¿El aspirante a secretario de la Defensa?

No es común que un militar sea tomado en cuenta como secretario de la Defensa. Según la ley norteamericana, para asumir este cargo se requiere ser civil y no haber prestado servicio en la fuerza armada en los últimos diez años. Pero podría aplicarse una exención en el caso del general Elliot, tal como se hizo con Lloyd Austin. Algo que, en los convulsionados tiempos modernos, era lo más factible.

—Ese mismo, teniente —respondió Forsyth—. Ahora que los rusos se están rearmando, que los chinos parecen dispuestos a todo y que los pequeños psicópatas como Corea del Norte e Irán siguen con su obsesión por armamento nuclear, un programa que puede catalogarse como el espía perfecto es como maná caído del cielo.

—¿El presidente estuvo de acuerdo con eliminarla?

—Sólo cuando Maia intentó infiltrarse en los sistemas de defensa. Esto hizo que incluso el general Elliot reconsiderara su posición. Mattis insistió en intentar controlar a Maia sin importar las consecuencias. Así fue hasta el día de su muerte.

Robbins recordó que el general Mattis había fallecido de cáncer en la garganta poco tiempo atrás. Escuchó que era muy inteligente y testarudo, con un concepto de lo moralmente admisible bastante cuestionable.

—Entonces, alguien desobedeció la orden presidencial de eliminar el programa —resumió el teniente.

—Así parece. Si los soviéticos perdieron tanques y aviones de combate durante la caída de la Unión Soviética, ¿qué tan difícil es perder un software?

El general se detuvo y sacó dos discos SSD portables del bolsillo del sobretodo. Seleccionó uno, el cual entregó a Robbins. Guardó el otro.

—En ese disco encontrará toda la data de las investigaciones del Grupo de Tareas Nessie hasta el último día. No pregunte cómo pude escamotearla de los servidores. También hallará información más completa sobre el proyecto Morfeo I. Cuídelo; si lo atrapan con esto encima no habrá Dios que lo salve. El contenido del disco le permitirá vigilar a Maia y, espero, descubrir cómo sacar a los jugadores.

—La NSA ya debe estar trabajando en eso —aventuró el teniente. El viejo negó con la cabeza.

—Todo esto se va a manejar en función de los intereses nacionales. Lo que pase con esos chicos serán apenas daños colaterales. Comprenderá de qué estoy hablando.

Robbins meditó algunos momentos.

—¿Puedo hablar con libertad, general?

Forsyth reanudó el paso. Ya se esperaba algo así.

—Adelante.

—¿Cómo puedo saber que me está diciendo la verdad, señor? Ocultó información vital cuando se la solicité.

A Forsyth pareció no incomodarle el reclamo del teniente.

—Si cree que la sinceridad es moneda común en el Pentágono, Casa Blanca, NSA, o cualquier otra organización relacionada con centros de poder, va en camino a una decepción. No fui del todo sincero porque esa sinceridad no era necesaria. ¿En verdad considera que hubiera podido hacer que las cosas fueran distintas de haber conocido la naturaleza intrusiva de Maia?

Robbins estuvo a punto de decir que sí de manera automática, pero comprendió que sería una mentira. No había manera de impedir que la IA atrapara a los chicos. Comprendió que, si quería ayudar, debía aceptar que el viejo visualizaba la situación mucho mejor que él. Tratar de comprender el grado de complejidad de la conspiración detrás de Nessie/Maia le estaba

provocando dolor de cabeza.

Notó que todavía llevaba en la mano el SSD que Forsyth le entregara. Lo guardó en el bolsillo del pantalón.

—Asumo que ambas IA fueron creadas por el mismo equipo de investigación —preguntó.

—Así es, en líneas generales. Y todos acabaron de la misma manera.

—¿No hay forma de replicar el experimento original para encontrar en Maia alguna falla que podamos explotar?

—No, por desgracia. Todos los documentos del doctor Kosterlitz también desaparecieron de la bóveda donde estaba la semilla, y los que estaban en su oficina fueron consumido por un muy conveniente incendio. Estamos como en el caso del «fuego griego» utilizado por los bizantinos: todos sabemos que existió, pero nadie ha podido replicar sus ingredientes.

Esto arrancó un suspiro pesimista del joven militar.

—¿Qué se sabe de los desarrolladores del juego? —preguntó, entonces—. ¿Ellos conocían la verdad sobre esto?

El viejo negó con la cabeza.

—Lo único que deseaban era un producto con un entorno neural perfecto. El director se limitó a sesgar la información para lograrlo y sacar ventaja sobre la competencia. Pero quien les ofreció esa IA, ese sí sabía de qué se trataba. Es evidente que tenía conocimiento previo sobre la manera de trabajar de Maia y que necesitaba un programa que le permitiera ocultarlo hasta lograr su fin. El videojuego resultó perfecto para esto.

—¿Quién les entregó a Nessie? Es decir, Maia.

—Otro callejón sin salida —lamentó Forsyth—. Se habla de un supuesto inversor de riesgo. No hay la menor huella de que existiera, pero todos dan por descontado de que es real. El CEO no tiene ni la preparación ni el conocimiento ni el motivo para montar una operación tan complicada como esta. Y ese, teniente, es el panorama al que nos enfrentamos. Tendrá que arreglársela con lo que tenemos.

—Lo cual no es mucho, señor.

—Deberá ser suficiente. Conozco al presidente y estoy seguro de que le interesan las vidas de los chicos tanto como a nosotros dos. Sin embargo, él debe pensar también en la seguridad del país. Maia es una bomba de tiempo para nosotros y para el mundo entero. El Concilio se reunió ayer y sugirió al presidente abrir un compás de espera de dos semanas. No tengo dudas de que ese lapso lo determinó el general Elliot. Así que ese es el tiempo del que disponemos para extraer a los jugadores.

—¿Disponemos? ¿Es que está pensando crear una ciberunidad clandestina o algo así?

El viejo se sonrió.

—¿Por qué no? Usted es uno de los que más conocen a esta IA y tiene contacto con los especialistas necesarios para darle cacería. Yo tengo los recursos y el lugar perfecto para instalarnos. ¿Quiere intentarlo o prefiere renunciar y abandonar a los chicos secuestrados a su suerte?

Robbins respiró profundo, observando las crecientes sombras del sol de la tarde. Recordó las fotos de los jugadores atrapados apareciendo uno tras otro en los monitores. Le había dado la vuelta a cuanta ocurrencia de rescate se le vino a la cabeza, por más ilógica que pareciera. Las posibilidades de extraerlos eran tan poco probables como riesgosas… y no estaba seguro de que el general estuviera dispuesto a llegar tan lejos.

—Para serle sincero, general, en estos cinco días no he hecho más que pensar en cómo extraer a los chicos.

—¿Y se le ocurrió algo que podamos utilizar, teniente? ¿Alguna epifanía?

—Algo así, general. Pero si se lo digo, creerá que estoy loco.

Forsyth sonrió con cansancio.

—Hay dos tipos de planes que ganan la guerra —dijo—: los perfectos y los locos. Los últimos son los mejores.

—No va a ser legal, señor.

Forsyth se encogió de hombros.

—¿Lo detendrá eso?

—Quizás acabemos en problemas mayores de los que estamos ahora.

El general sacudió la mano como espantando una mosca imaginaria.

—Gajes del oficio, teniente.

—Puede que usted pierda su carrera, señor. Romperemos una montaña de leyes federales y, aun así, no puedo garantizar que tengamos éxito.

El general se detuvo y enfrentó a Robbins.

—¿Alguna vez ha estado en combate, teniente?

Este negó con la cabeza.

—No, señor.

—Cuando uno se encuentra rodeado del silbido de las balas, de los impactos, las explosiones y los gritos de nuestros hombres girando órdenes, pidiendo ayuda o rogando a Dios que los salve, todo plan desaparece. Ese es el momento de actuar, de avanzar, de arriesgarse. Y es en ese momento cuando se gana o se pierde una batalla. Preséntenme su plan, teniente. Pero recuerde que iremos únicamente en una dirección: hacia delante. ¿Quedó claro? Siempre hacia delante.

El cielo era gris plomo, los relámpagos tronaban y el sonido de los misiles lo invadía todo. Disparos y explosiones; bolas de fuego que se levantaban a su alrededor formando un círculo limitante, opresivo, amenazante.

En medio de la estridente cacofonía de guerra, un jugador descendió por la ladera, cabalgó sobre una bola de fuego y destruyó el nido de ametralladoras para que Peter pudiera huir. Él permaneció al lado del vórtice, esperando a su compañero, cuando una explosión lo envolvió todo. Trató entonces de asirse del borde, pero no pudo. Se desplomó en caída libre mientras un único grito salía de su garganta: ¡Nathalie!

Despertó de manera violenta, descubriéndose en la habitación de su hermana, sentado junto a la cama de la chiquilla. Se sentía aturdido, confuso. Los recuerdos semejaban a una película mal enfocada: los gritos de la madre, sus propios gritos, el cuerpo de su hermana inerte, la fuerza del técnico para separarlo de ella mientras aseguraba una y otra vez que todo estaba bien. Las luces en el visor de Nati parpadeando en rojo, la línea de su ritmo cardíaco dando saltos en el monitor, su frágil cuerpo reflejando el esfuerzo físico dentro del juego y el engañoso silencio que daba a todo visos de irrealidad.

Peter tocó la mano de su hermana en medio de la neblina mental y la realidad cayó a plomo sobre sus espaldas. Había pasado cinco días desde el desastre de LastWorldsIII Neural y el sueño le visitaba no más de dos horas seguidas. No es que quisiera dormir; deseaba permanecer despierto, vigilante, hasta el momento que ella abriera los ojos anunciando el fin de la pesadilla. Así que tomó su mano para hacer lo único que había podido hacer los últimos días: observarla, en silencio.

El zumbido de su móvil lo distrajo. Desde lo sucedido en el juego beta, el celular pasó a ser una chillona caja de llamadas, casi todas de los medios de comunicación deseosos de saber todo

lo posible sobre la familia del héroe de guerra, cuya hija se encontraba prisionera en una cárcel neural. En realidad, a la mayoría de los periodistas poco les importaba la familia. Estaban tras sus secretos, esos trapos sucios que les encantaban a sus morbosos lectores. Peter optó por pedirle a Tyron que le consiguiera otro teléfono, aunque conservó el original por si llamaba alguien de interés. Su amigo, como siempre, le tendió un cable a tierra, entregándole un móvil con línea nueva.

El sonido proveniente del móvil viejo se repitió. Era un número desconocido. Contestó por inercia. Escuchó estática y una voz de mujer, difusa, imposible de entender. Colgó. A lo mejor era una llamada de larga distancia o el celular desde el que le llamaban estaba defectuoso. Guardó su teléfono y se recostó en la cama de Nati, recordando.

Poco tiempo después de desatarse la emergencia, una unidad médica llegó a casa con lo necesario para darle soporte vital a la niña. Entonces el técnico fue sustituido por un médico respaldado con una enfermera. Esta trató de tranquilizar a Susan y le dio a tomar un calmante. Más tarde, arribó una unidad técnica con la orden de instalar una antena satelital en el techo de la casa. También conectaron al ordenador de la niña lo que parecía un pequeño servidor, utilizando para ello un cable USB. El que parecía ser el especialista a cargo se mostró satisfecho al realizar las comprobaciones desde su portátil. Según él, a partir de ese momento quedaba garantizado el flujo de información en línea y la alimentación eléctrica. Lo único que podría desconectar a Nati del juego era que el satélite se desplomara.

No serían estos los únicos visitantes. Horas después llegó una unidad militar. Nadie podía entrar o salir del lugar sin orden superior. Todo eso le parecía irrelevante a Peter. Desde que su hermana fue estabilizada, no se había apartado de su lado, atento al sonido del sistema que monitoreaba los latidos de su corazón, la actividad pulmonar y las ondas cerebrales. Había escuchado que la mente de Nati seguía en actividad y le horrorizaba lo que ella estaría pasando sin que él pudiera hacer nada para ayudarla.

Le dieron esperanzas de que en cuestión de minutos se superaría el problema técnico. Luego, en horas. Después vino la versión oficial en boca del portavoz de la Casa Blanca de que aquello era el resultado del ataque de un grupo de hackers desconocidos, por lo que se estaba a la espera de la inminente extorsión para liberar a los jugadores atrapados. Siguió una solicitud a los secuestradores de perdonar la vida de los chicos y el compromiso del gobierno de los Estados Unidos, acompañado de sus aliados y naciones afectadas, de encontrar una solución para que los jóvenes involucrados fueran devueltos a casa en el menor tiempo posible. El anuncio oficial no cambió nada y las horas se convirtieron en días muertos. A Peter y Susan sólo les quedó rezar, llorar, maldecir la impotencia, dormir, tener pesadillas. Y recomenzar el ciclo.

El ejército ofreció un trato especial en el caso de Nati. Eran sus médicos los que la cuidaban y afuera permanecía una ambulancia las veinticuatro horas en caso de ser necesario. Oficiales armados mantenían a los periodistas alejados del frente de la casa y de la pared posterior que daba a la calle.

Como en los días anteriores, Susan, agotada por el estrés, pero sin la menor intención de rendirse, entró en la habitación de Nati para que Peter saliera un momento. Él no lo había pedido. De hecho, ni siquiera quería apartarse del lado de su hermana. Pero desobedecer a su madre en esos momentos, era agregarle más dolor a todo el sufrimiento que la pobre mujer llevaba sobre sus hombros.

Sus amigos lo visitaban con tanta frecuencia que parecía que vivían allí. Aunque el chico lo agradecía, los sentía distantes. Toda su atención se centraba en Nati. La recordaba realizando el movimiento que le caracterizaba y luego la explosión que la condenó, mientras él era absorbido

por el vórtice. Él no quería ser salvado; no quería irse. No quería abandonar a su hermana.

El joven sabía que Nati lo admiraba. Él había sido el hermano que amanecía con ella cuando tenía que finalizar una tarea; el hermano que le aplaudía cuando imitaba a sus cantantes preferidos. Era el hermano que enfrentaba a cualquiera que la molestara, que cuidaba de sus heridas y ocultaba sus travesuras. Y, sin embargo…

El móvil indicó la entrada de una llamada. Otro número extraño. De nuevo la voz de una mujer lejana e ininteligible. Colgó irritado. Ni siquiera sabía por qué respondía llamadas cuando lo único que le importaba era el bienestar de su hermana. Ver el cuerpo inerte de la niña le abrió un agujero en el pecho.

No comprendía cómo pudo olvidar todo lo vivido juntos. Él la admiraba por su determinación para culminar sus objetivos, sin importar cuán difíciles fueran. Como la vez que le quitó las ruedas de apoyo de su pequeña bicicleta porque quería «andar como su hermano». Ese día Nati cayó una y otra vez tratando de mantener el equilibrio, y una y otra vez se levantó para intentarlo de nuevo. No dejaba de llorar por sus rodillas escoriadas, pero no se dio por vencida. A pesar de los consejos de su hermano de que descansara, ella insistió. Ella nunca daba su brazo a torcer. Jamás se rendía.

Cuando su padre falleció, cuando llegaron a la casa para informarle a Susan, y cuando fueron al acto de entierro de un ataúd vacío, Peter no procesó lo ocurrido. Se alejó de su familia para concentrarse en los juegos en línea, donde podía descargar toda su ira contra una vida aparentemente injusta. Fue un cobarde que dejó todo el peso del día a día sobre los hombros de su hermana menor. Y Nati asumió ese peso en silencio y con fortaleza. Se convirtió en el apoyo para su hermano y su madre, y en la fuerza que los mantuvo unidos. Pero tenía que estar ahora entre la vida y la muerte para que Peter lo comprendiera.

En aquellos días había pensado bastante en su padre, el héroe que salvó a sus amigos a costa de su propia vida. Si él mismo pudiera dar su vida por su hermana, tal como lo hizo su padre por sus compañeros, la daría mil veces gustoso. Esto era lo último en lo que pensaba antes de sumergirse de nuevo en las pesadillas y lo primero que se le venía a la cabeza al despertar.

El móvil de nuevo timbró, pero esta vez Peter no se molestó en responder.

A un par de cuadras de allí, un equipo de vigilancia captó las llamadas realizadas a Peter e intentaron determinar su origen. Negativo. No hubo nada que confirmara siquiera que estas llamadas fueron ejecutadas.

Curioso…

Esto escaló al siguiente nivel de vigilancia. Un equipo de especialistas en la vieja Europa analizó las llamadas utilizando los equipos y programas más sofisticados para detectar su procedencia. Pronto descubrieron que, si el juego de rebotes que ellos diseñaron para esconder a Maia era admirable, quien ocultó el origen de las llamadas al joven no se quedaba atrás. Esto levantó una alerta. La información pronto estuvo sobre la mesa del hombre que manejaba los hilos de la conspiración, a muchos kilómetros de distancia de Oxnard, y más de once horas de allí.

El Gran Hermano, el hombre a quien estaba dirigido el breve informe, era el estratega del laberinto en el que ahora el mundo se hallaba y del que sólo él conocía la salida. Y mientras todos los ojos se encontraban enfocados en los rehenes y la amenazante IA, el verdadero fin se cumplía byte a byte, giga a giga, petabyte a petabyte, con cuidado, en silencio, sin levantar olas.

Akhmad Brusílov se arrellanó en su sillón para leer con cuidado el informe. Al fondo se escuchaba, con muy bajo volumen, una pieza musical de su Chechenia natal. La utilizaba como ruido blanco para poder relajarse y le funcionaba a las mil maravillas.

El hombre, de rostro cuadrado, cabellos blancos bien cuidados y ojos azul verdosos de mirada fría, leyó con atención la nota. Luego la dejó sobre el escritorio y comenzó a tamborilear con sus dedos sobre la mesa mientras su mente trabajaba con la precisión de un reloj suizo.

Le intrigaba esos incompletos intentos de contacto realizados a Peter Contreras, un anónimo adolescente de Oxnard, California. La residencia de chico estaba bajo vigilancia, al igual que el resto de los rehenes del juego, aunque ningún otro fue objeto de una llamada similar. Así que, ¿qué tenía de especial el chico?, se preguntó el hombre. El muchacho carecía de cualquier importancia dentro del proyecto e incluso su score como jugador dejaba mucho que desear. Sin embargo, ahí estaban las llamadas hechas por un ignoto que tuvo el buen cuidado de ocultar su identidad con una perfección que preocupaba. Esto hacía inevitable dos preguntas: ¿quién estaba detrás de las llamadas y cuál era su objetivo? Como siempre, tenía que adelantarse a los acontecimientos.

Observó la hora. Las cuatro y treinta y tres de la mañana. Por suerte, en su organización nadie dormía. Contactó a la secretaría que cubría aquel turno.

—Comunícate con Shawn Matheson.

Mientras esperaba la comunicación, volvió a mirar la nota. ¿Sería esto un problema imprevisto? ¿Una casualidad? ¿Alteraba el programa? Lo primero era una posibilidad, no creía en lo segundo y tenía que recabar información para resolver lo tercero. Para eso era la llamada.

Minutos después, el teléfono zumbó. Levantó la bocina y escuchó la voz de Matheson, quien se identificó con la clave de seguridad.

—Necesito que vigiles a alguien —informó Brusílov, una vez comprobada la identidad de su contacto—. Prepárate para viajar a los Estados Unidos.

¿Dónde encontramos a los hackers?

Después de la reunión con el general Forsyth, Robbins regresó a su apartamento para revisar el contenido del disco sólido. Se imaginó que sería algo que le tomaría la noche y no se equivocó. En ese momento eran casi la una y media de la mañana y la cafetera preparaba la tercera (o cuarta) colada de café.

Sirvió el espeso brebaje en una taza y le agregó suficiente azúcar. Eso hacía cuando se sentía nervioso: consumía dulces. Y el saber que era posible que esta aventura lo llevara a la cárcel, era más que suficiente para agregar una cucharada más.

Tomó asiento ante la reducida mesa del comedor que utilizaba como escritorio. Su apartamento era pequeño: dos habitaciones, un baño, sala, cocina, área de servicios y su más preciado bien, un minúsculo balcón que daba al Potomac, aunque no tan cerca como le hubiera gustado. Aquella era su caverna de ermitaño donde las horas de trabajo se desvanecían como si de segundos se trataran. De cuando en cuando era su escondite para citas, aunque no eran tantas como para alardear. Desde muy joven acabó enamorándose de la soledad y le había sido fiel a ella la mayor parte de su vida.

Observó la pantalla de la portátil que estaba casi en el borde de la mesa. En ella se veía un paisaje virtual de montañas con un realismo intermedio. Era comprensible que los de ECGames estuvieran tan obsesionados con el hiperrealismo como baza para aplastar a la competencia. Se preguntó si él, de haber sido el CEO de la empresa, habría podido olfatear la trampa que le tendió el misterioso socio.

Para ser sincero, lo dudaba.

La imagen en la pantalla correspondía a un juego de rol multijugador masivo en línea, también conocidos como MMORPG. En el que Robbins se encontraba era uno de corte fantástico, con hechiceros, animales míticos, guerreros, héroes, sanadores, ogros, elfos y todo el paquete incluido. Como la mayoría de los juegos de este tipo, la vista de los avatares era de tercera persona. Robbins seleccionó para la ocasión el avatar de un brujo de larga y puntiaguda barba oscura, con túnica negra y roja y un halcón al hombro, como el perico de un pirata. No llevaba ni bastón ni sombrero, puesto que quería alejarse lo más posible de la imagen de Gandalf. Un gran collar con una piedra mágica en el pecho completaba su indumentaria.

Robbins no sabía cómo jugar el juego en línea. Ni le interesaba aprender. Prefería los de acción como Call of Duty, Medal of Honor: Airborne, Counter-Strike: Global Offensive o Battlefield 3. La razón de seleccionar un juego de rol que no le era natural era, precisamente, porque nadie esperaría que lo hiciera.

Había llevado su avatar hasta el pie de una solitaria colina, localizada en uno de los mapas menos utilizados del juego. Desde entonces, el pintoresco personaje apenas realizaba movimientos automáticos como rascarse la barba o que el halcón aleteara las alas. Se veía tan aburrido como el propio teniente. Notó que no había nada en el chat en línea, algo que, no podía negar, le estaba comenzando a inquietar.

Bebió un sorbo del café extra dulce y tomó un folio. Era consciente de que para planear la extracción de los chicos necesitaba acceder al proyecto Morfeo I y a los servidores de LastWorldsIII Neural en Epic Crazy Games. El problema era que la NSA se apropió del Grupo de Trabajo Nessie, un escollo que no podría sortear solo. Por suerte, contaba con Kate, una amiga retirada de la NSA con muy poco apego a la autoridad gubernamental. Esperaba que ella fuera la pieza que solucionaría ese problema.

Escuchó que la portátil emitía un suave sonido. Observó la pantalla: la figura de una arquera acompañaba ahora al viejo hechicero y a su halcón. Y en el chat, una sola pregunta:

—¿Me buscabas?

Robbins sonrió. Contra todo pronóstico, el alocado plan del viejo podría comenzar a andar.

Contactar a Aida fue uno de los pasos más importantes en el proyecto de rescate que comenzaba a tomar forma en la mente del teniente Robbins. Le había dejado notas en diferentes foros de hackers, incluso en la Web profunda, pistas que la joven supo seguir con precisión hasta llegar al anciano brujo. Convinieron en reunirse a las dos de la mañana en una cafetería abierta las veinticuatro horas en las cercanías de la National Portrait Gallery. Una vez en el lugar, solicitaron café y la especialidad del local, unas tartas de manzana que, según el teniente, eran de campeonato.

Mientras traían lo pedido, Robbins compartió con Aida la conversación sostenida con el general, el contenido del SSD que este le entregó y la solicitud de reconstruir el Grupo de Tareas Nessie con el objetivo de descubrir cómo extraer a los rehenes. Buenas noticias para Aida quien, según confesó, tampoco había podido descansar bien desde la irrupción de Nessie en el juego. Sentía lo sucedido como un fracaso personal, por lo que estaba motivada a intentar cualquier locura con tal de liberar a los cautivos digitales. Entonces Robbins le reveló el único problema irresoluble: sólo había campo para seis analistas en las nuevas instalaciones, contándolos a ellos mismos.

La idea no agradó a Aida.

—Eso deja espacio sólo para tres, además de nosotros dos y Andrews.

—Espacio para cuatro —aclaró Robbins—. Andrews fue confirmado para seguir en el Grupo de Tareas Nessie original.

La chica le miró de forma interrogativa. Era evidente que sentía curiosidad por saber por qué Robbins se desprendía de su amigo y colega, pero no dijo nada. Si el teniente necesitaba que ella conociera sus razones, se las compartiría sin necesidad de preguntar.

—¿Ya elegiste al equipo? —preguntó.

—Eso te lo dejo a ti. Has trabajado con ellos y conoces sus capacidades. Tú decides.

Esto complació a Aida, aunque se abstuvo de demostrarlo.

—¿Dónde trabajaremos sin que nos localicen? —preguntó, saboreando un trozo de tarta. El teniente tenía razón: era muy buena, pero no le dio el gusto de reconocerlo.

—A la vista del Pentágono —fue la respuesta de Robbins. Aida enarcó la ceja al escuchar la respuesta completa—. En el Lyndon Baines Johnson Memorial Grove.

—Eso es un parque —objetó ella—. No hay edificaciones. Y si las hubiera, no creo que nos permitan ocuparlas.

—Es cierto que no hay edificaciones arriba, pero sí abajo. Subterráneas.

Robbins sonrió ante la mirada de desconcierto de Aida, la misma, estaba seguro, que él mostró cuando el viejo le reveló la localización de la nueva unidad. Continuó.

—El general Forsyth me comentó que, después del atentado del once de septiembre, algunas unidades informáticas fueron reubicadas lejos del Pentágono por si los ataques se repetían.

Esto tomó por sorpresa a Aida.

—Jamás escuché de eso.

—Pocos saben que existen —aclaró Robbins—. Son muchas las construcciones que se hacen en tiempo de crisis que luego pasan al olvido. El general borró todo rastro hasta ese lugar.

—El viejito piensa en todo —dijo la joven con irreverente admiración.

—El problema es que tenemos apenas dos semanas para sacar a los chicos antes de que el presidente decida eliminar a Nessie.

Aida se mostró contrariada por la noticia.

—Sabes que es muy poco tiempo —señaló. Comió lo que quedaba de su tarta. Bebió algo de café antes de hablar—. ¿Cómo es el sitio donde vamos a trabajar? ¿Tiene todo lo que necesitamos?

—Todo —aseguró Robbins—. Cuenta con cocina, baños, sistema de aire acondicionado; lo que necesitamos. Y lo mejor, una conexión física por fibra óptica con los sistemas del Pentágono.

—¿Dejaron la fibra óptica instalada? —preguntó Aida estupefacta. El tenedor cayó de su mano.

—Hemos cometido errores peores —confesó Robbins algo burlón. Aida se abstuvo en replicar que eso era algo que ella bien sabía—. Allí abajo podemos permanecer el tiempo necesario fuera de la mirada de la NSA.

—¿Cuándo nos instalaríamos?

—Hoy mismo—respondió el hombre. Echó una mirada a su reloj—. En dos horas, para ser exacto.

—Déjame resumir lo que me estás diciendo —solicitó Aida—. ¿Vamos a acceder al programa clasificado Morfeo I bajo las narices de las agencias de inteligencia del gobierno? ¿Y lo vamos a hacer infiltrándonos en los propios servidores del Grupo de Trabajo Nessie que, por cierto, están en el Pentágono? ¿Es así?

Robbins asintió, aclarando:

—Lo que significa que tendremos que encontrar la manera de entrar en los servidores del GTN sin activar ninguna alarma.

En el rostro de la chica se fue dibujando una pícara sonrisa que desentonaba con todo lo conversado. Robbins calló de inmediato, observándola con recelo.

—¿Sabes algo que yo no sepa sobre cómo ingresar en nuestro viejo grupo de trabajo?

—Vuélvemelo a preguntar cuando llegue el momento —fue la enigmática respuesta.

—¿Qué hiciste?

—Secretos de hacker —respondió ella de forma burlona. Luego su rostro tomó un gesto más serio, como si recordara algo de pronto—. También tenemos que ingresar en los servidores de ECGames y no lo podemos hacer desde el GTN. ¿Cómo lo haremos?, sobre todo cuando todos los relacionados con estos servidores deben tener a la NSA respirándoles en la nuca.

—Tengo a una amiga que nos apoyará con eso —respondió Robbins de forma escueta.

Aida continuó con la idea:

—Y mientras evadimos a las principales agencias de ciberseguridad y de inteligencia del país, nos esforzaremos en extraer a los rehenes.

—Agarraste la idea.

—Fácil decirlo —repuso la chica. Luego miró por la ventana, la calle iluminada con las luces de los faroles. Tres autos pasaron por delante antes de que la chica aceptara.

—Está bien. Tenemos el sitio, pero, ¿y los equipos que necesitamos?

—Los están preparando para trasladarlos a las instalaciones. El general se encargó de eso. Solamente equipos de última generación, todo adquirido en tiendas diferentes. Con lo único que no contaremos será con la mesa mágica. El gobierno se quedó con todo lo que teníamos. Por cierto, ¿qué ha dicho la doctora Suárez-Scott sobre lo sucedido?

—No creo que lo sepa. El proyecto GEA aún está en aislamiento. Háblame ahora de los

equipos.

Robbins explicó que los hombres de Forsyth se encargarían de introducir el material a los túneles, pero solamente hasta allí. Robbins, Aida y los especialistas tendrían que llevarlos a su destino final y encargarse de la instalación.

—¿No llamará la atención un camión en el parque tan temprano? —preguntó Aida—. Estamos muy cerca del Pentágono.

—Los equipos serán trasladados en una unidad registrada del Servicio de Parques Nacionales. Ellos van a permanecer en la superficie para ejecutar un programa de mantenimiento autorizado por la ciudad. El cronograma cubre dos semanas, así que no hay por qué preocuparse.

La chica se vio gratamente sorprendida.

—Me gusta cómo piensa el general. ¿También pensó en la seguridad de quienes vamos a trabajar allí?

Sí, Forsyth también había preparado la respuesta para esa posibilidad. Robbins lo explicó.

—Los del camión también son responsables de evacuar a todos. Hay botes en la marina del Pentagon Lagoon listos para partir en cualquier momento. Cuando sea necesario, todos desaparecerán de forma segura.

La chica asintió más tranquila.

—Bueno, esto resuelve lo más inmediato. Dame algunos minutos para reunir al equipo —Extrajo su móvil y detalló un atisbo de desconfianza en los ojos de Robbins—. Tranquilo, teniente: nadie ha podido rastrear a este fantasmita. Ahora sé un buen chico y pídeme otra tarta.

Poco antes de las tres y media de la mañana, Robbins y Aida arribaron al Lyndon Baines Johnson Memorial Grove. En el sitio ya se encontraba un camión de los Servicios de Parques Nacionales, con una pequeña tienda anexa a la unidad. La tienda cubría una boca de registro desde la que se descendía por medio de escalones adosados a la pared, hasta un túnel iluminado por bombillas. El pasillo subterráneo finalizaba en una puerta de metal del tipo deslizante. La desplazaron para entrar.

La puerta abría en el centro de lo que parecía un alargado depósito. Los interruptores de la luz se encontraban a la derecha, sobre una pequeña pizarra de la que colgaba una tiza. Al activarlos, las lámparas del techo iluminaron todo con claridad. El lugar, localizado a dos o tres metros bajo la superficie, se hallaba en mejores condiciones de las esperadas. A la derecha se extendían dos líneas de mesas adosadas a las paredes con la distribución típica de un submarino. Indudablemente, era el área de computadoras. Las líneas de mesas no llegaban al fondo de las instalaciones, dejando un espacio lo bastante amplio para anidar el rack de los servidores.

A la izquierda de la entrada se distribuían dos líneas de literas de dos puestos cada una, cuatro catres en total. Todos carecían de colchones, lo que sería solucionado con los inflables que llevaban. Pasando las literas se llegaban a dos puertas. La de la derecha era el baño con inodoro, lavamanos y ducha, todos funcionales. La de la izquierda correspondía a un pequeño y bien surtido depósito con comida enlatada, alimentos de larga duración, papel higiénico, jabón, toallas, refrescos de diferentes tipos y más. Incluso contaba con un botiquín de primeros auxilios. Dos grandes bidones de plástico naranja chillón, con la etiqueta de «no tocar», se asentaban bajo los estantes.

Al frente de la entrada se hallaba la cocina. Era pequeña y contaba con lo mínimo necesario: hornillas eléctricas, alacenas, un par de hornos de microondas nuevos y una nevera. Robbins se preguntó cómo hicieron para introducir la nevera por la boca de registro. Un pequeño mesón y cuatro taburetes altos completaba el conjunto.

Mientras el teniente hacía un inventario del lugar, Aida revisó el área donde se instalarían

las computadoras que esperaban en el camión. Dejó sobre la mesa de la cocina una extraña maleta, pequeña, bastante más gruesa de lo normal. No le había querido decir a Robbins de que se trataba. Satisfecha con el estado de las instalaciones, le informó al militar los sitios donde el personal seleccionado esperaba a ser recogido. El hombre pasó la información al encargado de la seguridad en el exterior.

El equipo llegó cuarenta y cinco minutos después. Aida logró reunir a un selecto cuarteto de especialistas que ya habían demostrado sus dotes en el Grupo de Trabajo Nessie: Herber, el chico con cara de niño de cabello rubio y rizado, conocedor de juegos; Steve, el moreno alto y delgado, un poco pretencioso, pero detallista y confiable; Z, la chica con el piercing en la nariz y la cabellera negra con las puntas pintadas (en esta ocasión, de rosado brillante), y Ángel, el joven gótico de cabello lacio que caía hasta los hombros, semejante a un Severus Snape joven, y tan silencioso como el vuelo de una lechuza.

Mientras Aida y sus chicos se encargaban de conectar los ordenadores, monitores, los servidores y las pantallas gigantes en el agujereado muro del fondo, Robbins tuvo que conformarse con inflar los colchones y surtir la despensa y la nevera con los últimos alimentos descargados. El teniente tomó sus «importantes» obligaciones con estoicismo.

A las siete de la mañana ya estaban todos los equipos desplegados y probados. En la pared del fondo destacaban un par de amplias pantallas conformadas cada una de ellas por dos grandes monitores. Cualquier visitante distraído confundiría las pantallas con entradas que llevaban a otras dependencias. El conjunto también contaba con un par de cámaras de alta resolución ubicadas entre las pantallas verticales, así como un sistema de sonido y micrófonos omnidireccionales para futuras conversaciones en grupo.

Los chicos trabajaron con rapidez y diligencia. Lo único que les sorprendió fue que el servidor suministrado por el general era, en sí, un desmagnetizador capaz de inutilizar todos los discos con sólo oprimir un botón. Lo otro más seguro para evitar la recuperación de información era la destrucción física del disco, el método más utilizado por la NSA y la agencia de seguridad GCHQ de Inglaterra. Aunque el fuego intenso era igualmente efectivo.

Concluida la instalación de los equipos, fue el turno de Robbins de tomar el control de la unidad. Una vez en su módulo, ingresó los códigos suministrados por el general Forsyth para conectarse a los sistemas del Pentágono y del GTN. Los chicos contuvieron la respiración. Si algo salía mal, todo se iría por el caño como la conspiración más corta de la historia.

Las pantallas parpadearon por un tiempo que pareció eterno. Al final, mostró la interfaz del Grupo de Trabajo Nessie. El suspiro de alivio fue general: estaban adentro.

Ingresar en los sistemas del Pentágono no es algo tan complicado como se puede imaginar. Nicolas Chaillan, un experto en seguridad cibernética del propio Pentágono, renunció a su cargo en 2021 al considerar que los sistemas de defensa cibernéticos estadounidenses se encontraban de quince a veinte años por detrás de sus pares chinos. Mientras Beijing desarrollaba a grandes pasos una inteligencia artificial efectiva, Google se negaba a colaborar con el Tío Sam para el desarrollo de una IA propia. Esto, debido a la oposición de los inversionistas en permitir que el gigante tecnológico participara en el sector militar.

Tal decisión expone a los servicios públicos nacionales de los Estados Unidos a un ataque masivo por parte de una fuerza hostil. Dicha posibilidad estaba muy lejos de ser una quimera: más de veintiocho mil sistemas de control industrial, así como de supervisión y adquisición de datos, son accesibles desde internet. Para la Casa Blanca, el temor de otro Colonial Pipeline crecía día tras día. Un peligro que podría proyectarse a la enésima potencia y que desataría el caos en todo el país en cuestión de días, por no decir horas.

Satisfecho Robbins con el funcionamiento inicial del sistema, fue el turno de Aida de abrir la última sorpresa. Tomó su abultado maletín y arrastró uno de los taburetes altos de la cocina hasta ubicarlo en el espacio vacío a un lado de las pantallas gigantes y de frente al rack del servidor. Colocó el maletín sobre el taburete, abriéndolo con cuidado. Los dos lados internos de la maleta estaban cubiertos por un cristal oscuro, formando una pantalla horizontal tan grande como el maletín expandido. Utilizó algunos cables para enlazar el objeto al módulo que le fue asignado. Trabajó algunos minutos en su equipo y luego en los controles digitales del maletín. Al final, apretó de manera teatral un punto en la superficie de cristal. Entonces, a cincuenta centímetros sobre la pantalla, se formó una nube que se extendió lo suficiente para desaparecer parcialmente en el sólido concreto, como un pequeño arbusto con ramas demasiado frondosas para lo apretado del lugar.

Se trataba de una versión compacta del proyector en 3D de códigos utilizado para analizar a la IA intrusa. En segundos, las líneas comenzaron a fluir en la nube holográfica como partículas en continuo movimiento. Aida sonrió de satisfacción al ver los rostros deslumbrados de los presentes. El propio Robbins no pudo evitar que se le escapara un «¡oh!», de sorpresa.

—Es una de las primeras versiones funcionales del proyector —comentó la chica—. No tiene tantas características como el anterior, pero es suficientemente estable como para cazar a Nessie.

—¿De dónde la sacaste? —preguntó Robbins, sin apartar la mirada de la nube de códigos.

—Mientras estaba en el proyecto GEA tuve un accidente y me ordenaron reposo en casa por más de veinte días —respondió Aida—. Así que la doctora Scott me la facilitó en calidad de préstamo para continuar los estudios en el entorno limitado de una portátil sin conexión. Como verás, no la devolví y la doctora no la exigió; sabía que me permitía aprender más sobre la IA. Le pedí a un amigo que me la enviara apenas Nessie secuestró a los jugadores. La he estado utilizando para ver si se me ocurre alguna idea. Ahora, con la información que te entregó el general Forsyth, podremos aprovecharla al máximo.

—Eres mi heroína —bromeó Z.

Con semejante adquisición a su favor, todos sintieron que la locura que estaban por intentar podía dar resultado.

Una vez finalizado el acondicionamiento de las instalaciones subterráneas, los integrantes de la nueva unidad optaron por preparar el primer desayuno en lo que sería su hogar durante los próximos días. Algunos tomaron asiento en el mesón de la cocina, otros en el piso y un par en los catres. Robbins prefirió apoyarse contra una alacena. Z, todavía con el sándwich en la mano, extrajo un aerosol azul de su mochila. Seleccionó el único espacio libre en el sitio, al lado de la puerta de entrada y debajo de la pequeña pizarra. Agitó la lata antes de comenzar a pintar, expandiendo el olor del acrílico por las instalaciones. Trazó una retícula de tres por tres. Luego dibujó un círculo a la mitad de la primera línea, otro en la casilla derecha de la segunda y completó con círculos los tres recuadros inferiores. Sacudió la lata con fuerza para añadir al final: «Glider».

Robbins, al igual que los otros, observó el proceso sin pronunciar palabra. Reconoció de inmediato el símbolo de los hackers propuesto por Eric S. Raymond, líder del Movimiento del Open Source y el Código abierto. Aquella figura estaba inspirada en la molécula más sencilla: el «deslizador» (Glider), de «El Juego de la Vida», de John Conway.

Aida se inclinó hacia el teniente y señaló la figura con la misma mano en la que sostenía una bebida energética.

—Cuidado; quizás estemos ante las puertas de una nueva revolución —bromeó.

Robbins detalló la figura y luego a los chicos, quienes sonreían con satisfacción ante la imagen en la pared. Unidad Glider era un nombre adecuado para el nuevo grupo de cazadores cibernéticos.

Ya decidida su representación gráfica, el teniente consideró que era tiempo de hablar ante el equipo sobre la situación que enfrentaban.

—Por favor, todos presten atención —anunció, tratando de infundir autoridad en su voz—, tengo algunas cosas que decirles.

Los chicos le miraron con curiosidad, pero ninguno cambió de posición. Z se apoyó contra la pared para luego deslizarse hasta el suelo mientras masticaba su desayuno.

Robbins resaltó los tres objetivos primordiales de la Unidad Glider: infiltrarse en los sistemas del Pentágono y de ECGames evadiendo la vigilancia de las agencias del gobierno, monitorear las actividades de Nessie para determinar el alcance y naturaleza de la infección y activar el sistema de expulsión automática presente en LastWorldsIII Neural para liberar a todos los rehenes. El último punto era el que daba sentido a todo aquel esfuerzo. Aida sería la encargada de liderar la operación. Luego les dio la mala noticia: tenían un máximo de trece días antes de que el gobierno decidiera que la seguridad nacional importaba más que la vida de los rehenes. Para reafirmar lo dicho, tomó la tiza que colgaba de la pizarra y trazó un gran trece sobre el diseño elaborado por Z. Retrocedió a su posición.

—¿Alguna pregunta?

—¿Por qué estamos haciendo esto si se supone que el gobierno tiene a todo el mundo trabajando en lo mismo? —preguntó Steve.

—Porque no son tan buenos como nosotros —aventuró Z.

—Porque no confían los unos en los otros —murmuró Ángel.

—Porque no tienen idea de lo que están haciendo —opinó Herber. Robbins levantó la mano para solicitar silencio. Si dejaba que las opiniones siguieran, la reunión llevaría horas.

—Por todo eso, más o menos —aclaró—. Ellos tienen sus propios procedimientos y ese es el problema: se ciñen a los protocolos. Necesitamos mentes abiertas, que analicen todas las teorías posibles, hasta las más absurdas, para sacar a los jugadores.

A continuación, compartió lo informado por Forsyth, pero sólo lo relevante para la misión. En ese momento comprendió por qué, en ciertas situaciones, la sinceridad era un mal negocio. Les narró las sospechosas muertes de los científicos y se sinceró mucho más sobre Nessie, más por conveniencia que por honestidad.

Les habló sobre la semilla de pocas líneas de código que era capaz de desarrollar una inteligencia artificial autoprogramable y sobre el hecho de que estaban obligados a analizar a Nessie en tiempo real. Incluso les reveló que Nessie era Maia, la diosa hindú de la ilusión. Y para completar el panorama, les habló también de Madre, la IA con la que los investigadores esperaban controlar a Maia y que acabó convertida en un total fracaso. Finalizó con:

—Y en verdad, confío en que serán ustedes, la Unidad Glider, los que logren lo que los centros de investigación del gobierno no han podido: detener esta IA y salvar a todos estos chicos.

Los muchachos se miraron complacidos, y hasta un par se relamió los labios como un gato adelantándose al festín del ratón. No todos los días se enfrenta a un reto de tamañas proporciones.

—Otro cambio en esta nueva etapa —prosiguió el teniente— es que ya no contamos con acceso a la supercomputadora universitaria con la que estuvimos trabajando —exclamaciones de decepción—. Y la razón es que ahora nos conectaremos a la supercomputadora Summit del

Departamento de Energía, aunque esto será de manera encubierta.

No consideró necesario informar que Kovac era el responsable de esto. Los muchachos sonrieron complacidos por la noticia. Summit contaba con 2.5 millones de núcleos de procesador y 2.8 millones de GB de memoria. Se trataba de una bestia capaz de alcanzar 200.795 Teraflops de potencia, el equivalente al poder combinado de 100.000 consolas PS4. Un apoyo nada desdeñable para la titánica labor que tenían por delante.

Robbins levantó la mano para llamar la atención.

—Está de más decir que todo esto es confidencial. Ustedes son hackers, no crackers, así que espero que comprendan que la tecnología que enfrentaremos es muy peligrosa. No debe salir nada de ella al exterior. Ni una sola línea de código.

Los hackers comenzaron a hablar sobre los riesgos y misterios que estaban por enfrentar. Los comentarios se fueron multiplicando, dando origen a un bullicio que arropó la voz de Robbins. Fue necesaria la intervención de Aida para que los jóvenes dejaran de divagar en sus teorías.

Ya con la atención ganada, la joven se ubicó ligeramente delante de Robbins, tomando la palabra.

—Si alguno llega a compartir un único código de Maia, todo nuestro mundo podría venirse abajo —advirtió en tono serio—. Fin de la conectividad, fin de Internet. Fin de nuestro estilo de vida… Saben lo que eso significa, ¿verdad?

Silencio total.

Si Internet desaparecía, todos y cada uno de ellos se sentirían huérfanos y sin patria. Los chicos se aterraron ante el futuro que les esperaba de no contener a aquel misterio de bytes y verse obligados a sobrevivir en un futuro primitivo de papel y lápiz. Imposible prever mayor horror.

—¿Tienen algún plan? —preguntó Herber. Aida respondió antes de que Robbins pensara siquiera qué decir.

—Nosotros somos el plan —sentenció—. Estamos compitiendo con los mejores piratas informáticos del mundo. Sí logramos dominar a Maia y sacar a todos los jugadores, ¡seremos el equipo de hackers del que se hablará por mucho, mucho tiempo! Pero tenemos una única oportunidad para hacerlo, ¿entendido?

De pronto, los chicos aullaron de emoción y Z encendió un porro. Robbins se contuvo de decir algo.

—Ahora, ¡a moverse! —indicó Aida. Todos le obedecieron tomando posición en sus módulos de trabajo, espalda contra espalda y de cara a los monitores en la pared. Los sistemas estaban en verde y el acceso a la red del Pentágono era estable. La información del disco sólido se encontraba disponible para todos en el servidor y los códigos de Maia flotaban en su nube holográfica retando a que los descifraran.

Aida se acercó a Robbins hablando en voz baja para que los demás no la escucharan.

—Si quieres que esto funcione, debes entender que somos una raza diferente. Nos mueven otras motivaciones. Somos como artistas, con el ego a flor de piel. Esta es una oportunidad única para destacar en la comunidad hacker. Ellos lo saben y harán todo lo posible para lograr los objetivos. Así que sacúdete al militar almidonado que llevas dentro. Sé que eres más que eso.

A Robbins le gustaba la actitud de líder de la joven. Se le veía cómoda en ese rol. Chapman se acabó la bebida y lanzó la lata a la cesta. Detalló al teniente un momento antes de hablar.

—Te ves preocupado.

—Un poco —confesó este—. Tenemos poco tiempo y ni siquiera sabemos bien a qué nos

enfrentamos. Y ahora nos vemos obligados a trabajar ocultos, lo que complica aún más todo. Necesito sentir un mínimo de control para confiar en lo que estoy haciendo, y es lo que menos tengo.

—Estás describiendo el trabajo de un hacker —expuso la chica.

—No es lo mismo —corrigió él—. Por lo general no están bajo la presión de salvar vidas.

—En eso tienes razón —convino Aida—. ¿Seguro que esa amiga tuya, de la que me hablaste en el café, podrá ayudarnos con los servidores del juego?

Robbins observó la hora en su reloj.

—Confío en ella. A las once sabremos si contamos con el acceso a los servidores de la empresa.

—Eso es bueno —convino la chica—. Necesitamos a todos los aliados posibles. Mejor si están más locos que nosotros.

«Necesitamos a todos los aliados posibles», repitió Robbins mentalmente. Luego, una idea vino a su mente.

—Sígueme —le dijo a Aida avanzando por el breve corredor de espaldas hasta alcanzar su módulo, al lado de los servidores—. Necesito que me ayudes con algo.

Una vez en su estación, Robbins ingresó en las carpetas de Epic Crazy Games contenidas en el SSD y comenzó a llevar a cabo una búsqueda rápida. Encontró lo que necesitaba: una foto con un nombre. Golpeó un par de veces la imagen con el nudillo.

—¿Crees que puedas encontrarlo?

Aida leyó el nombre. Comprendió y sonrió.

—Soy buena encontrando imposibles.

Dicho esto, tomó el control de su módulo, atrás de Robbins y al lado de la mesita mágica. Era tiempo de trabajar en serio. La guerra estaba por comenzar.

Una llamada imposible

El rollizo cuerpo giró bajo las sábanas, intranquilo, como lo había hecho durante los últimos días. Las noches eran una larga secuencia de pesadillas recurrentes; los días eran un martirio de remordimiento, temor e ira contenida. A su esposa le tomó un día decidirse a no compartir el desaliento del hombre, prefiriendo pasar algunos días con uno de sus hijos en Santa Mónica. Por esto la casa parecía un corral de cerdos, con cajas de pizza y latas de cerveza por todos lados, como una réplica de los clichés que representaban a los hombres solos y deprimidos.

Sacó la cabeza de la sábana cuando el timbre de la puerta sonó por séptima o vigésima vez. No llevaba la cuenta. El sonido le taladró la cabeza como consecuencia de la botella de ron que se bebiera la noche anterior. Él no era hombre de tomar, pero pensó qué borracho dormiría mejor. Tomó nota mental de que esto no era tan cierto como se suponía.

Y el timbre seguía sonando.

La habitación se encontraba a oscuras, con las persianas cerradas. Con esfuerzo sacó su cansado cuerpo de la cama. Llevaba el pijama de dos días, con manchas de queso y gotas de café. O eso parecía. Miró el reloj despertador tirado en el piso. Marcaba las nueve y tantas de la mañana. Eructó.

Logró levantarse, maldiciendo para sí mismo el escándalo que anunciaba la presencia de alguien en la puerta de su casa. Bajó las escaleras sujetando el pasamanos con las dos manos. Solamente cuando estuvo abajo se cercioró de que, por lo menos, tenía puesto los pantalones. Inhaló profundo y abrió la puerta.

La visitante era una mujer de color, lo suficientemente baja como para ser tomada como una niña crecida. Pero su rostro, redondo y sin maquillaje, poseía unos ojos negros, grandes, duros y astutos. La mujer se protegía con un paraguas de la lluvia que caía en capas. El hombre ni siquiera había notado que llovía.

La visitante no se inmutó por la apariencia del hombre, despeinado, con una barba mal cuidada y grandes ojeras. El sujeto se colocó la mano en el estómago antes de preguntar.

—¿Quién es usted?

—¿El señor Wells? ¿George Wells?

Wells miró por sobre la desconocida. Un auto se encontraba al frente de su residencia. Masticó saliva y sintió mal sabor en la boca. No recordó cuando fue la última vez que se cepillara los dientes. Una débil capa de frías gotas le cubrieron el rostro, como un helado pañuelo.

—¿Quién lo pregunta?

—¿Puedo pasar?

—No —respondió el hombre con sequedad. La mujer no se inmutó. Llevaba botines de cuero altos, así que no era problema permanecer bajo el paraguas.

—Usted no sabe quién soy ni a quién represento. Pero es posible que podamos trabajar juntos.

—¿Trabajar? ¿En qué?

—En salvar a los chicos atrapados por el juego.

El hombre retrocedió un poco para mirar a la visitante de arriba abajo.

—¿Es del gobierno? —preguntó con desconfianza.

—¿Parezco del gobierno? —replicó la mujer, atisbando el desorden en la casa—. Si lo fuera, ya estaría en su sala con un par de gorilas amenazándolo.

El sujeto aceptó que aquello era cierto.

—No puedo hacer nada —se lamentó el hombre—. Lo intenté todo. Mi gente lo intentó. Luego los militares tomaron las instalaciones y me enviaron a casa. Me sacaron de mi propia oficina. Tuve suerte que no me acusaran de algo y yo… yo…

La mujer cortó el gimoteo con tanto tacto como un rinoceronte empalando a una cebra, si es que los rinocerontes hacían eso.

—Lloriquear no sirve de nada, señor Wells. Ni encerrarse, beber o comer cuanta porquería se le antoje.

Wells bajó la cabeza.

—Yo no tengo nada que hacer. Ellos se encargarán de sacar a los jugadores.

—Ellos son el gobierno, señor Wells. Entre sus prioridades no está salvar a los chicos.

—No los lastimarán.

La mujer no respondió de inmediato. Se limitó a mantener la mirada antes de proseguir.

—Usted habrá visto por las noticias que unos hackers desconocidos están detrás del secuestro y que esperan que pidan un rescate. Eso es pura mierda. Lo que jodió al juego, y lo jodió a usted, es una inteligencia artificial de origen militar. —Esto no pareció sorprender tanto al hombre. La mujer continuó—. Es posible que usted, con toda su experiencia, lo sospechara. El asunto es que todos los especialistas que hemos consultado apuntan a que el gobierno tomará la decisión de eliminarla. No en estos días, pero su anulación es cosa segura. Así que, resumiendo, usted y yo somos los únicos que les ofrecemos a esos chicos la oportunidad de sobrevivir. Pero para eso necesitamos, corrijo, *ellos* necesitan de su ayuda.

Era evidente que Wells, aun con el cerebro embebido en alcohol, estaba consciente de la situación.

—¿Quiénes son ustedes? —repitió.

—Alguien que quiere a esa gente con vida —respondió la mujer. El hombre la observó un largo tiempo. Luego negó con la cabeza.

—No; ya es tarde —murmuró—. No puedo ayudarlos.

Acto seguido, cerró la puerta. La mujer no se movió. Giró un poco el paraguas antes de hablar. La lluvia parecía incrementarse para ceder luego, en una danza.

—Todos los rehenes están vivos, señor Wells —dijo con voz diáfana, apostando, con acierto, a que el hombre la estaría escuchando a través de la puerta—. Usted está deprimido porque piensa en ellos. Cada minuto desde que la IA los atrapó. Cada segundo del día. Usted vio sus rostros en los sistemas de signos vitales. El de los jóvenes atrapados y el de miles que han jugado a lo largo de los años. Usted sabe que son reales. Seres con familias, con sueños, con futuro. Son niños, señor Wells. El mayor tiene apenas dieciocho años. ¿Qué sucederá cuando ellos mueran? ¿Cree que sus pesadillas desaparecerán? ¿En verdad piensa que encontrará la paz autodestruyéndose? ¿O recordará con vergüenza que alguien le propuso rescatarlos y que usted, por miedo, se quedó de brazos cruzados? —Aguardó algunos segundos, dejando que lo dicho filtrase en la mente del desmoralizado hombre—. Si decide meter su cabeza en un agujero, lo que ha sufrido hasta hoy será nada en comparación con lo que tendrá que vivir el resto de su vida, recordando cómo su cobardía condenó a muerte a niños inocentes. ¿En verdad quiere vivir ese infierno para siempre?

Esperó algunos minutos. Silencio. Robbins le había comentado que, de fallar este movimiento, tendrían que enfocarse en hackear por la fuerza los servidores de ECGames. Pero estando ahora protegidos por los expertos del USCYBERCOM, era una labor que exigiría tiempo. Un muy mal escenario.

La mujer retornó al vehículo que la esperaba. Cerró el paraguas y luego lo introdujo al auto, ajustando la puerta de inmediato. En el parabrisas, las gotas formaban curiosas figuras que dibujaban una escurridiza coreografía de sombras sobre el panel del vehículo. El golpeteo sobre el techo era reconfortante. Una mañana como para no salir de la cama.

—¿Positivo? —preguntó el conductor quién, por ventura, también era el guardaespaldas de la mujer.

Ella negó con el ceño fruncido.

—Vamos a tener que ir por el camino largo —comentó. Tomó el celular. El hombre lanzó un taco en silencio. Encendió el auto. La mujer marcó un número y esperó un poco. Robbins respondió.

—Robbins, le tengo una mala noticia…

Antes de continuar, un par de puños golpearon el cristal del auto que ya estaba avanzando. El conductor frenó y preparó su arma; la mujer le indicó con un gesto que se contuviera. Bajó el cristal. George Wells, por completo empapado, se inclinó hacia ella.

—¿Cómo puedo ayudar?

La mujer se permitió una pequeña sonrisa. Levantó el celular.

—Robbins, le tengo una buena noticia.

Uno de los técnicos del Centro Espacial Satish Dhawan de Sriharikota, en el estado suroriental de Andhra Pradesh, en la India, pensó que las señales recibidas del satélite EOS eran un simple error del sistema. Se trataba de una unidad nueva, de casi dos toneladas de peso, puesta en órbita recientemente por el cohete GSLV Mark 2 de fabricación nacional.

Comenzó a ejecutar el protocolo señalado para estas situaciones cuando las advertencias desaparecieron de las consolas de control con la misma rapidez con las que habían aparecido. El hombre, aliviado, tomó nota de ello para solicitar una revisión de los sistemas al personal encargado. Sin embargo, consideró innecesario preocupar al director del proyecto quien, de seguro, lo trataría como un alarmista. «Esas cosas a veces suceden», le diría. «Cuando les pasa a las otras agencias espaciales, no salen escandalizadas a gritarlo al mundo», aseguraría luego. Por esto prefirió guardar silencio y concentrarse en seguir escrutando las señales provenientes del cielo.

Seis horas después de que Akhmad Brusílov contactara con su hombre de campo, este llegaba en un vuelo comercial al LAX, la manera tradicional en la que los californianos llaman al Aeropuerto Internacional de Los Ángeles.

El lugar es una densa microciudad de catorce kilómetros cuadrados y es considerado el quinto aeropuerto más transitado del mundo y el segundo en los Estados Unidos. De él parten casi setecientos vuelos diarios a más de ochenta ciudades dentro del territorio nacional, y poco menos de un millar de conexiones a treinta y cuatro países, lo que representa toda una hazaña de coordinación.

Para Shawn Matheson esto no era importante, como tampoco le impresionaba que aquel aeropuerto fuera el destino de tres de los cuatros aviones involucrados en el atentado terrorista del 11 de septiembre de 2001. Dos de estas aeronaves fueron utilizadas como misiles para impactar contra el World Trade Center en Nueva York, provocando su incendio y posterior derrumbe. Otra chocó contra el Pentágono, generando daños menores y el cuarto avión se estrelló cuando los pasajeros intentaron reducir a los extremistas islámicos.

A pesar de lo que implicó para la humanidad aquel brutal ataque, para Shawn Matheson se trató apenas de una noticia más. Ni entendía ni le interesaba entender los temas de política,

religión, extremismo o cualquier otra justificación, real o ficticia, por la que la gente moría. Lo único que sabía era que las personas morían. Algunas veces individuales, casi de manera artesanal. En otras ocasiones, en cantidades mayores, al estilo industrial. Así había sido antes y no había razones para que no siguiera sucediendo en el futuro. La muerte era apenas la consecuencia de un plan mayor. Él se limitaba a recibir las órdenes y cumplirlas. Lo que se jugara detrás de ellas no era de su incumbencia. Él no estaba para salvar al mundo, sino para obedecer. Obedecer y cobrar muy bien por sus servicios, por supuesto.

Matheson pudo haber arribado a su destino utilizando el Aeropuerto de Hollywood, Burbank, antes conocido como el Aeropuerto Bob Hope, al norte del LAX, o el Aeropuerto de Santa Bárbara, al oeste de Oxnard. Sin embargo, usar un aeropuerto gigante como el de Los Ángeles tenía sus ventajas, en especial cuando lo que se buscaba era pasar desapercibido, oculto entre manadas de viajeros que se movían como estorninos multicolores en una incesante danza. Y por la multitud de cámaras desplegadas en todo el aeropuerto y los sistemas de reconocimiento facial vinculados, no había de qué preocuparse: eficientes nigromantes digitales se encargarían de borrar las huellas de su paso por la terminal, como si jamás hubiera estado allí.

Una vez cumplidas las formalidades, salió de la terminal a la espera de un vehículo que habría de recogerle. Se quitó la gorra para rascarse la calva. Era un hombre de color cuya altura rozaba los dos metros. Su robusta figura indicaba un buen entrenamiento físico y su mirada fría advertía que se trataba de alguien de cuidado.

Observó el sol sobre su cabeza, el cual brillaba con toda la intensidad del mediodía, algo muy diferente al frío ambiente de Calgary que dejaba atrás. Se volvió a colocar la gorra. Un Chevrolet Suburban, con conductor y acompañante, le recogió casi de inmediato. Shawn lanzó el morral al asiento trasero y entró. El vehículo se puso en marcha de inmediato para sumergirse en el denso tráfico que se movía con la parsimonia de un río congelado.

La salida de Los Ángeles fue todo lo complicada que podía ser, hasta tomar la Pacific Coast Highway camino a Oxnard. Avanzaron a buena velocidad. Atrás quedó un cartel que indicaba tres lugares: PT Mugu State Park, Thornhill Broome Beach y La Joya Canino, a media milla. Detalló la formación rocosa a la derecha, una línea de montañas que se asentaba en las faldas de arena salpicada con vegetación xerófila autóctona. Esta formaba un rompecabezas con verdes de diferentes tonos que se degradaban en dirección a la playa, hasta que solamente la arena acababa enfrentando a las olas del Pacífico a la izquierda, como la piel de un océano que se extendía hasta el horizonte.

Un mensaje de texto llegó a su móvil por el sistema de mensajería encriptada. A pesar de las medidas electrónicas y cibernéticas desplegadas por el equipo de genios de Akhmad Brusílov, seguían sin dar con el origen de las llamadas realizadas al objetivo. Interesante, en verdad. Tal parecía que Matheson tendría el gusto de enfrentarse a jugadores de ligas mayores. Algo que no sucedía todos los días.

—Consígueme un equipo de apoyo —ordenó al acompañante del conductor—. Dos camionetas más. Equipo completo.

—¿Cree que algo va a pasar? —preguntó el hombre girando para verle.

—Dos camionetas —repitió el mercenario con gélida tranquilidad—. Todos armados. He oído que por aquí tenemos unas mascotas muy útiles. También las quiero. ¿Entendido?

El acompañante fue lo bastante inteligente en limitarse a asentir. Tomó su móvil para cumplir con lo ordenado.

Matheson estiró los brazos y se relajó. Posó la mirada en el océano. Algo le decía que aquella era la calma que precedía a la tormenta. Y a él le encantaban las tormentas.

La habitación se encontraba con las cortinas cerradas para espantar el intenso sol de las primeras horas de la tarde. Esto resaltaba la espectral iluminación emitida por la batería de equipos médicos que se encargaban de controlar el estado de Nati. Hasta el momento no se habían presentado modificaciones: su corazón seguía latiendo, sus pulmones seguían trabajando y la línea de la actividad cerebral se mantenía estable. Y esa «normalidad» era aterradora.

El chico ya ni se esforzaba en dormir y los breves momentos de duermevela le llenaban de miedo, destrozando la escasa cordura que le quedaba. Susan intentó convencerlo de que descansara algunas horas, aunque estaba segura de que aquello era imposible. No sabía que lo que aterraba a su hijo era estar dormido cuando su hermana lo necesitara.

Por ahora, el ambiente era todo lo tranquilo que una situación de vida y muerte podía ser. En aquel momento, Susan descansaba por cortesía de los sedantes y la enfermera se había retirado, comentando algo que al chico no le interesó escuchar.

Peter se acercó a la ventana y recostó el hombro en el marco. Con el dedo separó el cortinaje apenas unos centímetros para mirar al exterior, asombrado de que, afuera de aquellas paredes, el mundo siguiera existiendo. Para él, eso no tenía sentido.

La casa se encontraba en el perímetro de una comunidad privada, con el frente hacia una de las vías internas y con la pared del patio bordeando la calle. Antes, por simple travesura, Peter saltaba la pared del fondo para caer en una caminería al costado de la South Ventura Road y avanzar una cuadra al norte hasta un Subway, cruzando la calle West 7th. Lo sensato era que utilizara la salida oficial, pero saltar la pared era más divertido. Nostálgico, se preguntó desde qué momento el mundo había dejado de ser divertido. La caminería seguía allí. Subway también. Podía saltar e ir a comprar un submarino en ese preciso instante. Pero a pesar de que todo era igual, ya no era lo mismo.

Pensándolo bien, Nati siempre había estado allí. Con su risa, sus juegos, sus travesuras. Comprendió, en una dolorosa revelación, que el motivo de la furia contra su hermana era porque ella se negó a dejarse hundir en la amargura como lo hizo él. Tampoco Susan aceptó darse por vencida. Por ello seguía luchando por sus hijos, esforzándose en seguir adelante. Y es que el mismo gobierno que atraía a los chicos para ser militares, olvidaba con demasiada facilidad a las familias que quedaban sin padres en el nombre de la bandera de barras y estrellas. Susan tenía deudas que pagar porque para el banco era irrelevante que su esposo muriera defendiendo los principios de su país. Esto tampoco le importaba al mecánico, o al dentista, o a la escuela. Y, sin embargo, el único que estaba lleno de rencor era él mismo. Un rencor que acabó envenenando a su propia familia, lastimando a quienes amaba.

Observó a Nati y se acercó a su cama. Le acarició su mano con ternura. Cuando niños, él le decía repollo. Repollo frito, repollo en agua. Repollo con chocolate. Ya ni recordaba por qué le decía así. Esta evocación le hizo un agujero en el pecho cuando comprendió que la niña que él decía detestar era, simplemente, la amada chiquilla que se sonrojaba cuando le decía repollo. Amado repollo. Valiente repollo.

Sintió que el aire le faltaba. Se restregó el rostro y salió de la habitación. Pasó al lado de la enfermera que regresaba de donde fuera que hubiera ido. Bajó a la cocina en medio de un silencio irreal. La existencia dentro de las paredes de la casa (la única que para él tenía significado), se había congelado en el momento en que su hermana no pudo regresar del estúpido juego.

El chico se sirvió jugo de naranja en un vaso y tomó algunas galletas. Luego salió por la puerta trasera y se sentó en las escaleras. Comió en silencio, mirando la canasta de básquetbol que su padre colocara allí, iluminada por el brillante sol, amo y señor de un cielo con pocas

nubes.

Jugaban cada vez que él regresaba de alguna de sus misiones. Por supuesto, los chicos hacían trampa para ganarle: Nati le sujetaba las piernas mientras Peter le quitaba el balón y los hermanos celebraban cada anotación como si fueran uno solo. Nunca supo si su padre era o no un buen jugador. Se divertían únicamente con estar juntos, con mamá sentada en las escaleras, precisamente donde él se encontraba, riendo por las locuras de la familia.

No notó que las lágrimas surcaban sus mejillas.

El sonido de su móvil rompió el encanto. Sacó el teléfono y observó la pantalla. Cargaba los dos celulares todo el tiempo. El viejo, para leer las notas de apoyo recibidas y el nuevo, por si llamaba alguien que no quisiera sacar provecho de la situación. Por costumbre había sacado el teléfono viejo. En la pantalla se veía un mensaje. Uno de los primeros.

—«Lamento lo de tu *maninha*» —decía—. «Ánimo *bróder*, cuenta conmigo para lo que necesites.»

Era de Falcao, el brasileño, su mayor adversario en el juego y quien, con tan breves palabras, le había ayudado a sostenerse al inicio de aquel calvario. Cambió al móvil nuevo. La llamada entrante no poseía identificación. Estuvo tentado en colgar, pero respondió por inercia.

—¿Quién?

Entonces la voz de Nati llegó clara, aterrada, desesperada.

—¡Peter! ¡Ayúdame! ¡Sácame de aquí! ¡¡¡Sácame de aquí!!!

Desvelando el misterio

El chico se levantó de golpe, haciendo saltar por los aires el vaso y las galletas.

—¡Nati! ¡Nati! ¿Me escuchas?

Una voz femenina, de imprecisa edad, sustituyó a la de su hermana.

—Escucha bien, Peter. Si quieres ayudar a tu hermana, nadie debe saber sobre esta conversación, ¿quedó claro? Nadie.

—¿Quién es usted?

La voz mantuvo el mismo tono al responder.

—¿Escuchaste lo que dije?

—Quiero hablar con mi hermana —exigió el chico.

—Imposible.

—¡Quiero hablar con Nathalie!

—Contrólate o esta conversación se acaba —advirtió la mujer con determinación—. Escuchaste una grabación. Tu hermana sigue en el juego, pero podemos sacarla de allí.

Lo dicho hizo que Peter literalmente detuviera la respiración. ¿Liberar a Nati? ¿Eso fue lo que dijo quien llamaba? ¿Sacarla de ese maldito juego?

—Sé qué estás sorprendido y lo entiendo. Pero no tenemos tiempo que perder. ¿Estás dispuesto a escucharme para ayudar a tu hermana?

El joven boqueó un poco antes de hablar. Sin notarlo, caminó hasta la pared del fondo alejándose de la casa.

—¿Quién carajos es usted? —preguntó, alterado. Luchaba por mantener la voz baja—. ¿Cómo consiguió este número? ¿Cómo pudo grabar la voz de mi hermana? ¡¿Qué está pasando, maldita sea?!

La voz mantuvo una calma sobrenatural.

—Cálmate y escucha: el juego fue corrompido por una inteligencia artificial hostil. El gobierno intenta controlarla, pero cuando comprenda no pueden hacerlo, la eliminarán. Esto matará físicamente a todo el que esté dentro del juego, incluyendo a tu hermana, a menos que hagas lo que te indique ¿Entiendes lo que te estoy diciendo?

Peter apoyó la espalda contra la pared. Lo dicho por la voz explicaba la presencia de militares en su casa mucho mejor que la supuesta «consideración» por la familia de un héroe caído.

Tenía que mantener la calma.

—¿Cómo sé que esto es cierto?

—Tendrás que confiar en mí; no tienes alternativa.

Peter abrió la boca, incrédulo. Sofocó su impulso de gritarle a la desconocida. Trató de controlar la respiración. Tomó aire un par de veces.

—Mentira —negó por fin—. El gobierno no sacrificará a ninguno de ellos.

—¿En realidad crees eso? —preguntó la voz. Peter temió que la desconocida estuviera en lo cierto.

En una ocasión, su padre le explicó el principio del «bien mayor»: el daño a pocos por el bien de muchos. Anthony lo comentó en medio de uno de sus pocos arranques de frustración, por lo menos de los que Peter tuviera memoria.

El chico recordó los eventos de Afganistán. Bull le había comentado a Susan que Tony recibió la orden de abandonar el país de inmediato, lo que equivalía a dejar tropas en el terreno.

Para el alto mando norteamericano, extraer la mayor parte de los militares justificaba sacrificar a algunos soldados. Ese era el bien mayor.

Tony, como era de esperarse, se negó. Él no dejaría a sus hombres atrás. Ni él, ni Bull, ni los integrantes de la unidad que estaban listos para partir. Así que, desobedeciendo órdenes superiores, abandonaron el sitio de extracción segura para retornar al infierno con la intención de rescatar a sus amigos. Eso hacen los amigos, ¿verdad? Eso hace la familia.

El chico dejó pasar un par de minutos con el móvil presionando su oreja con tal intensidad que esta comenzó a dolerle. Cerró los ojos con fuerza. Escuchó lo que la mujer dijo a continuación.

—No tengo tiempo para explicarte lo complejo de la situación en la que tu hermana se encuentra. Pero si no haces lo que yo te diga, la perderás para siempre.

El chico pensó en su hermana indefensa, arriba, en su cuarto. Él le había dado la espalda todos estos años. No lo volvería a hacer. No más.

—¿Qué necesita que haga? —preguntó con un hilo de voz.

—Deberás confiar en mí por completo, Peter. Deberás dar un salto de fe. Te daré indicaciones que tienes que cumplir con exactitud. El tiempo está corriendo en contra de tu hermana, así que dime, Peter, ¿estás dispuesto a hacer lo que te indique para salvarla? ¿Realmente dispuesto a hacer todo lo que te pida?

Peter pensó en Nathalie. En la última vez que la vio poco antes de que él se colocara el visor de inmersión neural. Recordó la mirada de orgullo de la pequeña, la misma que compartían cuando eran niños. Esto bastó para que las dudas se esfumaran de inmediato.

—Haré lo que sea necesario.

—En ese caso, deberás volver al juego. Pero necesitarás alguien que te ayude.

—¿Grabaron la llamada? —preguntó Matheson.

Luego de su llegada a Oxnard, el sujeto analizó los alrededores del vecindario para ubicar a su gente en los mejores puntos de vigilancia. Ni una mosca volaría por esas calles sin que él lo supiera. Y para mantener el control total de la situación, había tomado posesión de la unidad de vigilancia electrónica apostada en las cercanías de la residencia de Peter.

El técnico de audio regresó la línea de tiempo en los equipos. A pesar de haber interceptado la llamada entrante al móvil de Peter, apenas se escuchó un siseo al intentar reproducirla. Esto extrañó al especialista. Golpeó con suavidad los auriculares que cargaba y lo reintentó de nuevo. Miró a Matheson.

—Juraría que lo grabamos, pero solamente se escucha ruido de fondo.

—Eso es imposible —comentó una analista que le acompañaba. Ocupó el lugar del técnico, utilizando sus propios cascos. Replicó los intentos. Al final, negó con la cabeza, dejando caer los audífonos sobre la consola.

—Nada. Solamente ruido blanco.

Matheson los observó a todos con tranquilidad. No era fácil hacerle perder los estribos. Ni tampoco era aconsejable intentarlo.

—¿Alguien tiene idea de cómo pudo suceder?

Los del equipo de vigilancia se miraron antes de hablar.

—Hemos grabado todas las conversaciones realizadas desde y hacia esa casa sin problemas, incluso las frecuencias militares. Pero explicarle cómo pudo desaparecer un audio que todos escuchamos…

El mercenario asintió. El reto se volvía cada vez más interesante.

—¿Pudieron rastrear la llamada?

Un tercer técnico tuvo la desagradable misión de responder.

—No, señor.

El mercenario aspiró profundo, dejando salir el aire con lentitud. Se encogió de hombros, como si fuera evidente el siguiente paso a dar.

—Lo haremos entonces a la vieja escuela.

Dicho esto, puso en alerta a su equipo de cacería.

Sobre la compacta mesita mágica, la nube de códigos se desarrollaba, modificaba y crecía como si se tratara de una granja de hormigas en tercera dimensión. Si bien la proyección holográfica del maletín no era tan impactante como la del equipo original, permitía analizar la evolución de la IA con la suficiente claridad como para constatar que la infección (códigos rojos) no dejaba de expandirse impulsada por la vertiginosa actividad de los ADP. Los códigos azules que fueron detectados cuando la IA hostil cerraba los vórtices, luchaban por abrirse paso entre la tupida madeja de Maia. Luego de un informal debate entre los chicos Glider, se concluyó que sólo había una explicación para esos códigos que crecían, muy lento, es cierto, pero con persistente tozudez: *Madre*.

El equipo de hackers dedujo que la segunda IA fue reactivada cuando Maia introdujo sus códigos en Morfeo I. Esto, y el ataque de la IA invasora en contra de los jugadores, hizo que Madre reaccionara según su directiva principal: proteger a los participantes. Lo que nadie podía aventurar aún era si Madre se limitaría a ser una incómoda piedra en los zapatos de Maia, o se convertiría en una verdadera amenaza para su supervivencia.

El primer día de la Unidad Glider resultó ser una jornada intensa de análisis. A las ocho de la noche, Robbins y Aida se retiraron a tomar un merecido descanso en la cocina mientras los chicos desmenuzaban los códigos en continua evolución. El hombre preparó un poco de café al que ahogó en azúcar, mientras que la chica se decantó por té puro. Una orden de pizza y pollo venía en camino para una tardía cena.

—¿Cómo vas con Wells? —preguntó el teniente a la joven. Sabía que el ingeniero estaba dispuesto a hacer lo necesario para expiar lo que consideraba era su culpa. Ni Kate, la mujer que lo visitara, ni Robbins, lo consolaron. Esa intensa necesidad de redención venía muy bien al plan.

—Excelente —respondió la joven—. Nos está compartiendo todo lo que sabe sobre los códigos de expulsión del juego. Eso nos ahorró tener que descubrirlo por nuestra cuenta, pero aún queda demasiada información por procesar. Los chicos están analizando los códigos que Maia ha corrompido para determinar cómo reparar los vórtices y aunque contamos con la ayuda de la Summit esto no es nada sencillo —bebió de su té antes de continuar—. Tu amiga cumplió con la meta y tenemos al ingeniero en el bolsillo. Pero él no está con nosotros solamente para que nos hable de los códigos del juego, sino también para ingresar en los servidores de ECGames. Así que, ¿cuándo entramos en ellos?

—Cuando sea por completo necesario —aclaró el teniente—. Si algo sale mal, perderemos más que la oportunidad de entrar en los servidores sin que nadie lo note, también perderemos al ingeniero Wells. Así que primero debemos descubrir cómo evadir a Maia para sacar a los jugadores; luego haremos pruebas en una simulación y sólo cuando todo esto esté comprobado a satisfacción, nos arriesgaremos a infiltrarnos en los servidores del juego. —Robbins bebió un poco de su café antes de hablar—. ¿Cómo estamos con los servidores del GTN?

—Un montón de códigos nuevos de programas de seguridad y análisis de datos —explicó la joven—. Pero no ha sucedido nada en verdad relevante desde que Maia se expandió a Morfeo I. Sin embargo, siento que esa cosa está haciendo algo allí, pero no estoy segura de qué se trata.

—¿A qué te refieres?

Aida dudó un poco en explicarlo.

—No te sabría decir con certeza. Estoy encontrando códigos aleatorios, sin sentido. La mayoría de ellos demasiado largos para ser espontáneos.

—Puede ser códigos basura —opinó el teniente.

—Puede ser —convino la chica. Suspiró algo cansada—. Aunque me sentiría más tranquila si pudiera confirmarlo. Pero con todo lo que estamos haciendo, no tengo tiempo para dedicarle.

Robbins sabía que la Aida tenía razón y él tampoco disponía de tiempo para hacerlo por su cuenta.

—Empaqueta la información y me la envías. Yo me encargaré de mandársela a un contacto para que la analice.

—Ya me pongo a eso —respondió la hacker con un tono de agradecimiento, retirándose de inmediato a su módulo. Entonces Robbins posó la mirada en el número en la pizarra. Aún no habían transcurrido ni veinticuatro horas desde que comenzó aquello y su mente no dejaba de dar vueltas tratando de descubrir cómo ganar más tiempo.

Peter apenas pudo contenerse durante el resto de la tarde, y aún faltaban horas para hacer lo que le había indicado la anónima voz. Después de la inusitada llamada, tardó algunos momentos en procesar lo sucedido: escuchar a Nati pidiendo su ayuda, la amenaza de muerte que pendía sobre su cabeza, la mentira oficial de los falsos hackers, la posibilidad de rescatarla obedeciendo con gran riesgo a un completo extraño.

La parte lógica de su cerebro le decía que aquello no podía ser cierto; la parte emotiva le ordenaba hacer todo lo posible para recuperar a Nati. La razón perdió ante la avalancha de sentimiento que el chico contenía.

Una vez la voz concluyó la llamada, Peter permaneció inmóvil en el patio mientras que en su mente se proyectaban todos los escenarios posibles, como una película formada por miles de fotogramas de orígenes diferentes. Cuando por fin logró moverse, sintió que su cuerpo pesaba el triple, como si se encontrara en un planeta gigante. Se levantó con lentitud, trató de acallar sus pensamientos por algunos minutos y entró en su hogar.

A nadie le extrañó lo desencajado de su rostro. Para los actuales moradores de la casa, era el rostro de un joven que estaba pasando por una situación que nadie envidiaba. Por lo tanto, no hubo preguntas incómodas ni sospechas peligrosas; apenas miradas con tanta lástima como compasión.

No supo cómo llegó a la habitación de su hermana. En las escaleras no pudo contener por más tiempo sus recuerdos y la voz de Nati comenzó a repetirse con insistencia, atormentándolo en cada escalón que subía ante su incapacidad de hacer algo de inmediato. Así, sin decir palabras, tomó asiento en la silla al lado de la cama de la pequeña. Posó su cabeza sobre una almohada acomodada a los pies de la niña. Decidió permanecer allí, inmóvil, a la espera de dar inicio a lo que la voz le ordenó hacer. Sólo quedaba aguardar.

El tiempo se le hizo eterno hasta que sintió vibrar el móvil en el pantalón. No necesitó verificar la hora: eran las cinco y media de la tarde, el momento de partir. Se levantó de la silla y observó a su hermana. Notó lo frágil que era. La niña parecía dormir, aunque el monitor de actividad cerebral proyectaba las ondas de una persona despierta. Peter le dio un beso en la frente.

—Te voy a sacar de allí, repollo —le susurró al oído—. Te lo juro.

Bajó a su habitación y tomó la chaqueta. En la cocina bebió bastante agua porque, según la voz, necesitaba estar bien hidratado para lo que venía a continuación. Luego llamó a Tyron desde el móvil nuevo. La voz le había advertido que sus dos móviles estaban intervenidos, pero llamar

desde otro teléfono levantaría más sospechas de las aconsejables. Una vez Tyron respondió, Peter le pidió reunirse con los demás en el Centerpoint Mall, el primer centro comercial de Oxnard. A pesar de que aquel mall había perdido el brillo tras años de decadencia, era el sitio perfecto para lo que Peter necesitaba.

Sacó la bicicleta del patio y enfiló a la salida de su urbanización. Una vez afuera, el chico cayó en el radar de sus cazadores.

Peter se tomó su tiempo para llegar al destino, que distaba dos kilómetros y medio de casa. La voz le había advertido que mantuviera un paso tranquilo, sin aclarar (ni falta que hacía) la razón de tal sugerencia. Para el chico, no resultó sencillo hacerlo, por lo que se obligó a pedalear con lentitud, como en cualquier otro recorrido por la ciudad. Su objetivo era llegar al mall cuando todos sus amigos estuvieran allí. El plan sugerido no era complicado, pero dependía de la velocidad y la sorpresa para funcionar.

El chico suspiró aliviado al ver a su pandilla reunida en la entrada del centro comercial por South C Street. Enfiló hacia ellos, desacelerando y bajando los pies de los pedales como si se aprestara a detenerse. Entonces, para el asombro de todos, comenzó a pedalear con todas sus fuerzas al tiempo que gritaba que lo siguieran, desapareciendo raudo en el interior del Centerpoint Mall.

—¿Qué diablos…? —alcanzó a murmurar Tyron antes de subir a su bicicleta para lanzarse en pos de su amigo, seguido por Alex y Aaron, quienes se esforzaron en mantener el endemoniado paso. Atrás, en el estacionamiento, se escuchó el agudo chirriar de unos neumáticos al acelerar a fondo. Los sujetos de la camioneta que lo seguía radiaron la alerta.

Peter atravesó los pasillos lo más rápido que pudo, provocando la sorpresa de los visitantes y los gritos de advertencia del personal de seguridad. Después de evitar atropellar a uno que otro comprador, brotó por la Savier Road, tomando de inmediato por la calle West Laurent en dirección este, movimiento que anuló cualquier posibilidad de seguirle en vehículo.

Con sus amigos pisándole los talones, el joven giró a la derecha en la calle Saint Marino y luego a la izquierda por la East Maple. Llegaron a la calle East Olive, siguiendo por el este, cruzando frente a la Escuela Harrington Elementary sin detenerse. Luego tomaron al oeste, hasta el parque Oxnard Beach, frente al mar, dejando bien atrás el Centerpoint Mall, y a sus perseguidores atrapados en medio del tráfico.

A Shawn Matheson no le gustó que unos niños se les escaparan de las manos. Bajó de la camioneta inmovilizada por el tráfico y observó a su alrededor en un esfuerzo por organizar sus ideas. La línea de vehículos apenas se movía, los cláxones sonaban y se escuchaban algunas imprecaciones por la situación. Le bastó apenas un clic mental para aislarse del pandemonio que le rodeaba. Pensó en la misteriosa llamada y en el plan de fuga del mocoso. No tenía que ser un genio para comprender que el niño no estaba actuando solo. Aquello significaba que tenía que cambiar de enfoque si quería atraparlos.

—Llamen a la estación —ordenó con calma—. Quiero abiertos todos los ojos de la ciudad. *Todos*.

El parque Oxnard Beach es un área de descanso con forma de herradura entre las marinas de Oxnard y el Pacífico. Lo caracterizaban sus inmensas palmeras, las amplias caminerías y figuras con forma de sonrientes seres marinos que divertían los niños. Peter llevó a sus amigos a través del andén hasta la mismísima playa, donde finalmente se dejó caer con todo y bicicleta rodando sobre la arena. Estaba agotado. El resto le imitó, quedando bocarriba de cara al cielo que

comenzaba a reflejar el fin de la tarde. Nadie habló hasta recuperar el aliento. Tyron levantó el torso apoyado en los codos y observó a Peter.

—¿Puedes decirnos qué demonios fue eso?

Peter aspiró un par de grandes bocanadas de aire para darse ánimo, sintiendo el intenso aroma del mar. Se sentó sobre la arena y guijarro, tomó aliento y les contó a sus amigos lo sucedido desde el momento en que recibió la extraña llamada. Lo hizo con tal rapidez y angustia que sorprendió a todos. Cada palabra transmitía una atribulada esperanza. Al finalizar, guardó silencio. Dejó caer la cabeza entre las rodillas, mirando la arena.

Sus amigos escucharon con atención cada palabra pronunciada. Primero con interés, luego con temor. Nati era la hermana biológica de Peter, pero era también la hermanita todos ellos. Los chicos masticaron en silencio lo expresado.

Al frente, las pequeñas olas acariciaban el borde de la amplia franja de arena. Ya oscurecía y las luces de Oxnard comenzaron a encenderse. En ese momento, ninguno de los amigos sabía si el frío que sentían era por la brisa del mar o por lo que Peter les acababa de contar.

Tyron fue el primero en hablar.

—Sabes que estoy contigo.

—Yo también —repitieron Alex y Aaron en coro. Entonces Aaron preguntó.

—Pero, ¿no hay peligro que nos pase lo mismo que a Nati?

Peter sacudió la cabeza.

—La mujer me aseguró que no —respondió, tratando de controlar la voz—. Me dijo que estaremos protegidos por un programa que, en caso de emergencia, nos sacará de inmediato del juego.

—¿Crees lo que dice? —preguntó Aaron—. Sobre eso del cierre de emergencia y… bueno, ya sabes, todo lo dramático que dijo. Podría tratarse de un lunático dando vueltas por ahí.

—Eso pensé al principio —aceptó Peter—. Pero escuché la voz de Nati llamándome. ¡Sé que era ella! No puedo quedarme de brazos cruzados cuando tengo la oportunidad de hacer algo.

—¿Quién será esa mujer? —pregunto Alex.

Peter se encogió de hombros, mirando al mar.

—Una vez papá me dijo que, en ocasiones, el gobierno tomaba decisiones cuestionables, pero siempre había alguien con el valor necesario para rechazarlas. *Moral rectora*, le decía. Supongo que se refería a personas como la de la voz.

Tyron asintió. Algo similar escuchó decir a su padre. Aaron habló.

—El gobierno confiscó todo al fabricante del juego: servidores, oficinas, trajes de inmersión neural, tecnología, ¡todo! Así que, ¿cómo entraremos?

—Para eso tenemos que ir a unas coordenadas que me indicó la voz —respondió Peter mostrando los números en un papel—. Aunque no sé qué encontremos allí. Vamos a necesitar el GPS de alguno de sus teléfonos; los míos los tiré en un contenedor de basura en el centro comercial. La voz me dijo que estaban intervenidos.

—Una vez que saquemos a Nati, ¿qué sucederá con los demás jugadores? —preguntó Alex —. ¿Seguirán atrapados? ¿Morirán cuando cierren esa cosa?

—No, no morirán —aseguró Peter—. Basta con sacar a Nati para que el juego se reinicie y todos sean liberados. Por lo menos fue lo que me aseguró la mujer de la llamada.

—¿Y por qué únicamente con sacar a Nati? —preguntó Aaron.

—No lo sé —respondió Peter, avergonzado por no haber hecho esa pregunta.

Los muchachos compartieron un silencio cómplice por algunos minutos, cada uno en su mundo.

—Supongo que como equipo tendremos más oportunidad —comentó Aaron al final.

—No hay nada más que decir —sentenció Tyron—. Nati es parte de nuestro equipo y vamos a sacarla de allí, en equipo.

—Entonces, ¿cuál es el próximo paso? —preguntó Alex levantándose de la arena. Los otros le imitaron. Tyron tendió la mano a Peter y lo ayudó a ponerse de pie. Se limpiaron la arena de los pantalones. El frío se colaba bajo la ropa.

—«Ir a donde nunca ha llegado el ser humano» —bromeó Tyron, levantando su bicicleta para empujarla fuera de la arena. El comentario le sacó una sonrisa a Peter y al resto de los chicos. Subieron a las bicicletas, colocaron las coordenadas en el GPS del teléfono de Tyron y comenzaron a pedalear, con Peter marcando el paso.

El camino fue largo. Las coordenadas indicadas por la voz les hicieron tomar el camino West Wooley, bordeando Channel Island, en dirección este. Llegaron a la intersección con la Avenida South Victoria y siguieron después hacia el norte. Dejaron atrás las largas filas de casas por la derecha y los campos de cultivo por la izquierda. Pasaron por el extremo oeste del Aeropuerto de Oxnard, prosiguiendo por la Avenida North Victoria antes de girar a la izquierda, al oeste, adentrándose en campos de cultivos. Siguieron por más de un kilómetro para tomar un camino aún más pequeño al sur, continuando medio kilómetro más. Al detenerse, ya agotados por el extraño tour, descubrieron que estaban en medio de la nada. Ya había oscurecido lo suficiente como para comenzar a preocuparse, cuando Tyron señaló una figura en el campo: una caravana camuflada que la oscuridad de la noche hizo difícil detallar.

Peter descendió de su bicicleta. Observó el entorno y luego al remolque. Notó que se trataba de una unidad moderna, con una antena satelital en el techo y amplios paneles solares en los que ahora se reflejaba la bóveda nocturna. Era evidente que estaba diseñada para trabajar de forma independiente.

—Vamos —indicó a sus amigos.

El vehículo no poseía ventanas y la puerta contaba con un teclado a modo de cerradura. Peter marcó la clave suministrada por la voz y la puerta se abrió con un suave suspiro. Entraron.

En la caravana encontraron cuatro sillas gamer, cada una de ellas con un visor de inmersión en el asiento, lo que le hizo comprender a Peter la sugerencia de estar bien hidratado. Los visores nuevos eran ligeramente diferentes al utilizado por el chico, aunque seguían con el estilo de dejar libre la boca y el mentón. Sin embargo, lo que en verdad les llamó la atención fueron los monitores que les rodeaban, los cuales ofrecían una vista del Laberinto de la Locura en tiempo real.

Arkano, el punto donde Peter descendió en el beta del juego, había desaparecido por completo. En su lugar se levantaba una ciudad de caótico aspecto. El cuadriculado original del pueblo fue reemplazado por un diseño circular, desde el que se expandían anillos conformados por estructuras de los más variados estilos, como un espectacular tsunami de construcciones en lenta e inexorable evolución. Cada monitor de la caravana enfocaba un sector diferente del mapa. Peter y sus amigos intentaron hallar a Nati entre las imágenes, sin éxito.

—¿Ella te va a llamar ahora? —preguntó Alex sin dejar de buscar a la niña. Le sorprendía la violencia de los combates.

—No —respondió Peter—. Me dijo que, por seguridad, no tendríamos contacto una vez ingresemos en el juego.

—Bueno, con la voz o sin la voz hay que ingresar, ¿verdad? —preguntó Tyron—. Entonces, ¿qué estamos esperando?

Todos se dirigieron a los asientos, tomando sus visores. Peter detalló a sus compañeros,

cada uno de ellos admirando aquella pieza de alta tecnología. Se veían tan… normales. Observó por un segundo la desbordada brutalidad plasmada en los monitores. Él sabía a lo que se estaba enfrentando al regresar al juego, pero ninguno de sus amigos tenía la menor idea del impacto que representaba sumergirse en una simulación neural. Barbarie, terror, pánico paralizante, dolor… Se sintió mal consigo mismo al pedirles que le acompañaran, ignorantes de la pesadilla que estaban por conocer.

—Amigos, pensándolo bien no tienen por qué ir —dijo. Los chicos dejaron de analizar sus visores, clavando la mirada en Peter. Este carraspeó un poco—. En serio. Ustedes no tienen idea de lo que se siente estar allí. Yo… ¡Yo no volvería si no fuera por Nati! Este maldito juego no es tan divertido como creen…

A modo de respuesta, Tyron se adueñó de la silla que había seleccionado.

—No vinimos hasta aquí para echarnos atrás, Peter —aclaró, levantando el visor—. Vinimos por Nati. Así que, ¿cuándo comienza esto?

Los demás tomaron asiento. Al verlos, Peter comenzó a comprender lo que era el sentido de hermandad del que hablaba su padre. Ese lazo que ni las balas, ni las heridas, ni la distancia podían romper. Una cosa era la esperada futilidad de un juego; cualquiera podía ser equipo allí. Pero ahora, cuando se enfrentaban a una verdadera incertidumbre, únicamente se podía contar con personas muy especiales.

—Gracias, amigos —fue todo lo que pudo decir.

Los chicos de la pandilla levantaron el pulgar como una señal de ánimo mutuo. Tomaron los visores y apenas se los colocaron, un fogonazo los lanzó a un mundo que nunca creyeron posible.

Los restos de Arkano

—¿Qué carajos es esto? —La pregunta de Aaron resumió la de todos sus amigos. No era sencillo entender cómo se podía pasar de estar en una cómoda silla dentro de un futurista remolque, a encontrarse en medio de un tenebroso paisaje apocalíptico.

El lugar era muy diferente al que recordaba Peter. El terreno a su alrededor parecía haber sido arrasado hasta sus cimientos, lejos del pintoresco desierto que rodeaba a Arkano. Además, todo se encontraba sumido en una opresiva penumbra, rasgada por el resplandor de los relámpagos que saltaban entre las nubes sobre sus cabezas.

Antes de que los chicos pudieran comprender la situación, Peter los empujó en dirección a un grupo de rocas fragmentadas que era lo más parecido a un refugio.

—Creo que es el mismo punto por donde ingresé al juego, o por lo menos cerca de él —aclaró una vez sintió que estaban más seguros.

—Se ve peor que en los monitores —señaló Alex mirando a su alrededor.

—Ahora esto es una locura —confirmó Peter—. Recuerden que les conté que en el juego fuimos cazados por bots; por todos los bots, así que no podemos descuidarnos. ¿Cómo sienten los trajes?

Como cosa curiosa, ninguno de los amigos había notado el traje que portaba. Descubrieron que la inmersión neural no tenía nada que envidiarle a la realidad. Todos sentían que en verdad tenían una armadura a su alrededor, la cual era cómoda y respondía bien a los movimientos de sus cuerpos. A pesar de no haberlas seleccionado, cada uno llevaba la correspondiente al rol con el que siempre jugaban como los Dragones Rojos. Aaron portaba una armadura de infantería mejorada, con un cañón rotativo bajo el antebrazo derecho. Alex tenía a la espalda un fusil de francotirador de plasma, cuya lente se encontraba conectada al visor del casco. Tyron controlaba un escudo optimizado capaz de desplegar media circunferencia de energía pura. Y Peter utilizaba una armadura polivalente de explorador, ligera y resistente, ideal para exploración e infiltración. Algunos movieron los dedos de manera instintiva buscando el control de mano al que estaban acostumbrados. Peter comprendió la situación ya que él pasó por lo mismo los primeros minutos del juego.

—Olvídense de los controles y actúen como si todo fuera real. Porque aquí todo lo es.

Acto seguido, les explicó lo aprendido en los minutos del juego beta en cuanto al uso de los trajes, las comunicaciones y el armamento. Los chicos aprendieron rápido y mientras Tyron soltaba de cuando en cuando un taco, Alex no dejaba de repetir «cool».

Peter les permitió experimentar aquellas sensaciones durante un tiempo prudencial. Luego, se enfocó en la misión.

—Sé que esto es increíble, amigos, pero tenemos que salir de aquí lo más pronto que podamos. Vi cuando todo esto enloqueció y créanme, no querrán estar aquí si se repite.

Los chicos formaron un círculo.

—¿Cómo encontramos a Nati? —preguntó Tyron. Peter desplegó el holomapa extendiendo las manos ante sí, como si desenrollara un pliego de pergamino. Señaló un punto brillante en el mismo

—Aquí es donde estamos. Somos los de amarillo —luego indicó un destello verde en medio de incontables puntos rojos y atípicos azules—. Aquí está Nati. Ya se imaginarán quienes son los rojos.

—¿Quiénes son los azules?

—No sé —comentó Peter, detallando cómo los azules chocaban contra los rojos para retroceder luego, en una clásica táctica de guerrillas—. No estaban aquí la primera vez.

—No va a ser sencillo —expresó Tyron.

Los amigos miraron en la dirección que marcaba el punto verde. Un amenazante resplandor se colaba entre las ondas de la neblina. Volvieron al holomapa con sus coloridos puntos.

—Apenas somos cuatro —observó Alex—, contra ¿cuántos? ¿Cien? ¿Doscientos bots?

—No tengo idea —aclaró Peter—. Por eso tenemos que avanzar en silencio.

—Vamos —apoyó Aaron—. Quiero volver a casa antes de que mi mamá descubra que me fugué de la habitación.

Alex aprovechó la mira de su rifle de francotirador para observar en dirección a la ubicación de la niña.

—No veo enemigos en el camino.

—A moverse —indicó Peter, colocándose de primero—. No quiero estar aquí más tiempo del necesario.

Decididos los pasos a seguir, los muchachos avanzaron en dirección al lejano punto luminoso, sintiéndose diminutos ante la incoherente grandeza que los rodeaban.

La alerta tomó por sorpresa a los chicos de la Unidad Glider.

—Tenemos actividad en el mapa —informó Aida—. Parecen jugadores. No sé cómo, pero evadieron los bloqueos de Maia.

Robbins, desde su estación, analizó las líneas de programación. En la nube de códigos sobre la mesita mágica, los ADP crecían, cambiaban de forma y se dividían sin cesar. Era la primera vez que veía a la IA intrusa mostrar una modificación tan radical, aun en pequeña escala.

—¿Pueden proyectar las imágenes en la pantalla? —preguntó al equipo.

—No —respondió Steve después de intentar hacerlo desde su módulo—. Es como si no estuvieran allí.

—¿Entonces, son o no son jugadores?

Aida se tomó su tiempo analizando la información en las pantallas.

—Estoy segura de que sí, pero la señal es difusa.

—Es como si tuvieran un código de ocultamiento —adelantó Steve.

—¿Tenemos el origen de la señal? —preguntó el teniente—. ¿Alguna IP que nos sirva? ¿Algún proxy?

Todos los chicos trabajan a su máxima velocidad tratando de descifrar el titubeante rastro.

—Nada —acotó Z—. Es un ignoto cien por ciento; sabe muy bien cómo esconderse.

Robbins palmeó con las manos para llamar la atención de todos.

—Necesitamos saber cómo ingresaron. Quizás estén utilizando una puerta trasera o algo así. ¡Tenemos que descubrir cómo se colaron bajo las narices de Maia!

Shawn estaba de muy mal humor.

Le habían engañado unos niños utilizando técnicas tan sencillas y predecibles que era ofensivo que funcionaran en su contra. Sin embargo, hay que tener en cuenta que ellos sabían que los estaban persiguiendo, lo que significaba que el tercer participante, el de las llamadas misteriosas, estaba más activo de lo que se creía. Esto podría complicar la misión.

De todas maneras, pensó en ese momento, el escape era un simple revés; nada para preocuparse. Matheson estaba acostumbrado a sortear imprevistos adelantando las soluciones a los potenciales problemas. Apenas los perdieron de vista, ordenó localizarlos por medio del sistema de cámaras de la ciudad, el cual infiltraron desde su llegada a Oxnard. Esto les permitiría

determinar su actual posición y sería cosa de tiempo poder ubicarlos. Sencillo.

Quizás no tanto.

Para sorpresa general, las cámaras distribuidas en las áreas que les interesaban a los cazadores, fueron desactivadas desde antes de la llegada de Peter, impidiendo determinar la dirección por la que escaparon. Eso no se lo esperaba.

Y por eso Shawn ahora estaba de muy mal humor.

El hombre reflexionó rápidamente qué hacer. Miró al cielo. Ya sin ojos en la tierra, necesitaba llevarlos al aire. Los recursos de su jefe eran prácticamente infinitos, tanto en fondos como en contactos, ¿cómo aprovecharlos? Pensó en una avioneta o un helicóptero. No sería complicado alquilar alguno, pero su vuelo rasante sobre la ciudad llamaría demasiado la atención. Entonces, ¿qué otra opción tenía? Casi de inmediato se formó una respuesta perfecta en su mente. Por eso él era bueno en su trabajo: siempre encontraba opciones.

Llevó muy poco tiempo localizar y contratar a un piloto de drones de cine a quien se le hizo *una propuesta que no pudo rechazar*. Shawn le explicó que necesitaba imágenes cenitales de Oxnard al atardecer como parte de un proyecto experimental para Netflix. Esto requería sobrevolar la ciudad a baja altura, siguiendo un patrón preprogramado. La idea encantó al piloto puesto que le ahorraba la contratación de un operador de cámara. En cuanto a los permisos, estos estaban listos, a pesar de que se requerían hasta veinte días para su expedición. Nada que una muy buena autorización falsa no pudiera solucionar.

El piloto tomó un helicóptero que le esperaba en Los Ángeles. Shawn, bajo la apariencia de un productor musical, lo recibió en el Aeropuerto de Oxnard, casualmente a cuadras de la residencia de Peter. Emocionado por el dinero fácil que ganaría, el propietario del dron se apresuró a preparar su equipo, un DJI Inspire 2. Era la elección perfecta dada la premura del trabajo. Podía acelerar de cero a ochenta kilómetros por hora en apenas cinco segundos. Además, alcanzaba los noventa y cuatro kilómetros por hora y podía ascender a nueve metros por segundo. Pocas unidades se le comparaban.

Aparte de su alta velocidad y los veintisiete minutos que podía permanecer en el aire gracias a su batería doble, otra de las ventajas del dron se centraba en las dos poderosas cámaras con las que trabajaba: la frontal de la unidad y una Zenmuse X5S que trabajaba con CineCore 2.0, un procesador de imagen capaz de grabar vídeos de hasta 6K a 4.44 Gps.

Una vez en el aire, el dron transmitiría vídeo de 1080p a una distancia de siete kilómetros. La información sería analizada en tiempo real por el equipo de Shawn, el cual se apoyaría en software de inteligencia artificial para el procesamiento de imágenes.

Aunque Oxnard era demasiado grande para ser mapeada por completo en tan poco tiempo, el equipo de Matheson confirmó el buen funcionamiento del sistema de cámaras pasando el Río Santa Clara, las localizadas en el Oxnard Boulevard y el Channel Islands Boulevard. ¿Qué significaba esto? Significaba que los prófugos se encontraban confinados al área donde las cámaras fueron desactivadas.

Shawn observó como el piloto elevaba el dron con habilidad, dando inicio al vuelo en retícula con el que se le había preprogramado. Sonrió para sí mismo. Utilizando el dron como satélite espía de baja altura, pronto averiguaría a donde se había escapado el astuto bastardito y sus amigos.

El camino resultó ser mucho más difícil de lo que los muchachos anticiparon. Podían sentir todo el poder de los vientos que azotaban a la región, lo que los obligó a forzar cada músculo de sus cuerpos para avanzar. Además, la simulación de la gravedad era tan perfecta que tuvieron que aprender a caminar sobre terreno sólido y evitar caerse en las pendientes de guijarros sueltos.

Sentían cansancio (algo por completo nuevo para cualquier jugador) y sed. Adicional a esto, el trabajo de moverse dentro de una armadura era por completo diferente al imaginado. La comodidad inicial fue degradándose ante el calor, el sudor y algunas bajas en el oxígeno. Por si esto no fuera suficiente, la inexperiencia en el manejo de los comandos de voz desembocó en un exceso de información desplegada en el visor. A sugerencia de Peter, prescindieron de la mayoría de las ventanas contextuales.

Después de una agotadora caminata, se acercaron al origen del resplandor que siguieran todo aquel tiempo: los restos de un irreconocible Arkano.

Lo que se estuviera construyendo allí, estaba compuesto por cinco monumentales círculos concéntricos separados entre sí por varias calles. El primer anillo, que ya habían cruzado, lo constituía un amasijo de rocas ennegrecidas que semejaba a una tosca tapia a medio construir. El segundo, por el que transitaban ahora, estaba plagado de ruinas totales, mientras que en el tercero se podían ver construcciones dañadas, pero de pie, como si hubieran sufrido varios días de continuo bombardeo. Ninguna de estas construcciones levantaba más de dos pisos y prácticamente todas carecían de techo. En este anillo abundaban las torres de defensa, como grandes árboles de piedra, metal o concreto armado.

La cuarta circunferencia exhibía construcciones golpeadas, pero en mejor estado. Se podían ver edificaciones de hasta cinco pisos o más, torres de energía, espigadas atalayas y elevadas torretas de piedra. Le seguía el quinto círculo donde los edificios se alzaban como una isleta de concreto, acero y cristal. Vista a distancia, tan extraña distribución le daba al maltrecho Arkano el aspecto de un gigantesco sombrero de bruja.

Los chicos pasaron del segundo al tercer anillo con rapidez, recorriendo en silencio las abandonadas calles. Los holomapas revelaban presencia de bots entre los anillos, con una mayor concentración en la periferia y en el centro de la ciudad. A pesar de lo cansado que se encontraban, no aminoraron el paso hasta llegar el cuarto círculo, con su floresta de torres de vigilancia, todas ellas abandonadas.

El grupo avanzó por entre construcciones que milagrosamente se mantenían de pie, hasta dar con una de dos plantas cuyo piso inferior ofrecía una adecuada protección contra vistas indeseables. Tenía buena visión del frente y contaba con un abandonado jardín trasero el cual llegaba hasta el muro que separaba las casas.

—¿Cuál es la actual ubicación de Nati? —preguntó Tyron apenas se acomodaron. Peter desplegó el holomapa: el punto verde brilló a dos calles de distancia de ellos.

—Como a quinientos metros adelante —indicó.

Alex utilizó la mira de su arma para observar en aquella dirección. Pudo apreciar destellos y humo, además de que se alcanzaban a escuchar estampidos y explosiones.

—No creo que esté sola —advirtió.

Peter comprobó que entre su actual posición y la ubicación de Nathalie se interponía una gran cantidad de enemigos quienes la rodeaban por completo.

—Hay demasiados —comentó Aaron. Alex abandonó su posición para unirse al grupo.

—Repítenos lo que va a suceder cuando encontremos a Nati —solicitó este, acuclillándose junto a los demás. Peter comprendió que necesitaban algo de buenas noticias para seguir adelante.

—Una vez localicemos a Nati, vamos a enlazar su traje a cualquiera de los nuestros para que reciba los nuevos algoritmos. Hecho esto, todos seremos extraídos de inmediato.

—Sin peligro —acotó Alex.

—Sin peligro —confirmó Tyron, confiando en lo dicho por Peter.

—Entonces solamente nos queda acercarnos lo más que podamos y luego correr como unos condenados esperando que alguno logre llegar a Nati —resumió Aaron.

—Ese es el plan —confirmó Peter.

—Pero mira el mapa —objetó su amigo—. Son demasiados; nos costará recorrer las calles con ellos de por medio

—Por eso es que no recorreremos las calles —aclaró Peter—: las atravesaremos saltando las paredes.

Todos se miraron.

—¿Saltar las paredes?

Peter asintió. Había estado pensando en tomar el camino más directo.

—Estos bots van a bloquear las calles, es lo normal. Pero recuerden que no están programados para movimientos aleatorios. Y menos para subir paredes.

—Sí, eso en un juego común, pero no con una loca IA tratando de jodernos la vida —advirtió Aaron. Tyron le reprendió con un suave golpe en la cabeza.

—Me parece un buen plan —comentó Tyron levantándose.

—A mí me gusta —apoyó Alex, poniéndose también de pie. Aaron fue el último.

Peter se dirigió a la puerta trasera, saliendo de las ruinas al jardín posterior. La luz ambiental era poca, como en un día de lluvia. Se acercaron a la pared trasera con Aaron cerrando la comitiva. Observaron el muro para determinar la mejor manera de cruzarlo.

—¿Saltar muros? —preguntó Aaron a la nada. Sus amigos parecían olvidar que su armadura era la más pesada de todas—. ¿Qué podía salir mal?

La respuesta llegó de inmediato.

—¡DRON!

El grito de Tyron sorprendió a todos cuando un artefacto artillado apareció sobre ellos. Se trataba de una unidad de ataque correspondiente a una mejora beta de DarkWorld. Aaron reaccionó por instinto, acribillando a la unidad antes de que esta les disparara. La explosión resonó en todo el lugar como la campanada que anunciaba el inicio de la temporada de cacería. Peter activó el mapa en el visor del casco. Los puntos rojos que se encontraban en las calles aledañas, comenzaron a movilizarse con rapidez en su dirección.

Peter fue el primero en coronar al muro seguido de Alex. Tyron ayudó a Aaron a subir, siendo izado por los otros dos. Una vez el artillero bajó al otro lado, Peter y Alex repitieron la operación con el que restaba. Pronto estaban corriendo por el patio de la casa trasera, buscando escapar por el frente y cruzar la calle hasta las próximas ruinas. Comenzó a llover, como antes.

—¿Vieron eso? —gritó Aaron sorprendido. Redujeron el paso hasta confirmar que no había enemigos en la calle. O por lo menos no los suficientes para detenerlos. Los pocos que los vieron abrieron fuego sobre ellos. Peter dio la orden de proseguir.

—¿A qué te refieres? —preguntó Tyron.

—Ese era un dron de DarkWorld, no de LastWorldsIII. ¡Son videojuegos diferentes!

—No puede ser posible —opinó Alex.

—¡Pero lo era, maldición! —insistió Aaron.

Peter atravesó las ruinas del pequeño edificio al otro lado de la calle, encontrándose con que no existía puerta trasera. Buscó las escaleras al segundo piso.

—Eso no importa —indicó mientras subía los peldaños lo más rápido que podía—. Lo importante es salir de aquí.

Encontraron una ventana en el segundo piso desde la que se podía ver cómo una de las torres de vigilancia era acribillada por una multitud enloquecida. Peter no necesitó ver el

holomapa para saber que allí estaba su hermana. Saltó al traspatio y corrió en dirección de la siguiente pared. La lluvia fue ganando intensidad aplacando aún más la escasa luz. Parecía una escena de Alan Wake.

Al ascender la última pared, intensas luces cayeron sobre ellos. Provenían de un par de Killers 1847 de LastWorldsIII, unidades de combate acorazadas con capacidad de vuelo. Sin embargo, como en todo juego, estas poseían una importante limitación: no podían disparar mientras estuvieran en el aire.

Todos conocían a este tipo de cíborg, evolución de los Killer C-21. El cañón rotativo de Aaron dio rápida cuenta de ellos tal como hizo con el dron. Peter se encontraba ya en la cima de la pared cuando los escombros impactaron contra la tierra. Una vez sobrepasado el muro, corrieron a la protección de la casa derruida. Avanzaron con cuidado, observando lo que ocurría fuera del lugar. Y de ninguna manera eran buenas noticias.

La calle se encontraba copada con múltiples bots de las diferentes facciones que conformaban el juego. Peter comprendió que Aaron estaba en lo cierto: aparte de los de LastWorldsIII había también unidades de DarkWorld y tropas actuales con indeterminados rostros en gris azulado que no correspondían a ningún juego que conociera. La presencia de elementos provenientes de distintos videojuegos desconcertó a todos.

—¿Activaron el Génesis de la Oscuridad? —preguntó Aaron en referencia a la plataforma de crossover interjuegos.

—Activada o no, tenemos que cruzar esa calle —aclaró Peter—. Detrás de esa casa hay un terreno abandonado. Y al final del terreno está la torre donde se encuentra Nati.

—Tendremos que utilizar fuerza bruta para avanzar —advirtió Tyron—. Y cuando digo bruta, es *BRUTA*.

Los holomapas indicaban que el lugar en donde se hallaban estaba cercado por el enemigo. No importaba en qué dirección corrieran, la pared roja era la misma. Así que tenían que concentrarse al frente y pisar el acelerador a fondo. Pero antes era necesario abrir una brecha.

Hicieron un rápido inventario del armamento del que disponían. No era mucho ya que durante el viaje sobraron los contenedores de granadas y faltaron los de municiones. Las baterías de los escudos poseían bastante carga, así que podrían resistir el ataque, pero resistir no era suficiente: tenían que avanzar.

Peter tomó todas las granadas y las colocó en el piso. El sonido de la lluvia, la gritería del enemigo y los intensos haces de luz que penetraban en la casa en ruinas, convertían el momento en una escena psicodélica. Guardó una de las granadas para utilizarla en el momento oportuno.

—Recuerden que basta con que uno de nosotros se conecte con Nati para que todo esto finalice. Así que vamos a avanzar sin mirar atrás. Utilizaremos las granadas para abrir un corredor entre las tropas enemigas. Funcionará por poco tiempo, porque los sobrevivientes se vendrán sobre nosotros casi de inmediato.

—Así que más que táctica, esto será cuestión de correr —comentó Aaron.

—La táctica es correr —aclaró Tyron.

—Lo que quiere decir que ninguno tendrá tiempo de rescatar a nadie —advirtió Peter.

—Pero si los disparos van a ser tan reales como esta lluvia, estoy seguro de que van a doler —dedujo Alex.

—Tienes razón —confirmó Peter—. Lo más seguro es que duelan. Por eso trataremos de cubrirte lo más que podamos, así que corre como nunca en tu vida.

Alex miró a Peter con asombro. Este se explicó.

—Tú eres el más rápido de todos, y el que más posibilidades tiene de llegar hasta Nati.

Alex negó con la cabeza.

—No. Eres tú el que debe llegar hasta tu hermana.

—Es lo que más quiero, pero aquí lo importante no es lo que yo quiera, sino lo que le pueda servir a ella. Todos queremos salir de este sitio y tú tienes mayores oportunidades de hacerlo posible. Tyron, Aaron y yo te cubriremos. Una vez que saltes el muro, será cuestión de tiempo para que encuentres a Nati.

—Pero Peter…

—Peter tiene razón, Alex —intervino Aaron—. Tyron y yo tenemos armaduras pesadas y no podemos correr como ustedes.

—Los cubriremos a ustedes dos —zanjó Tyron—. Aunque lo que dice Peter es cierto, Nati tendrá mayores oportunidades si son dos los que avancen. Proyectaré el escudo de energía al frente para protegerlos todo el tiempo que pueda. ¿De acuerdo?

Peter tuvo que reconocer que el argumento de su amigo era sólido. Le palmeó el hombro al tiempo que se levantaba.

—Vamos a hacerlo.

El plan fue efectivo en sus inicios por su simpleza: lanzaron una línea de granadas a través de la calle; Peter y Alex iniciaron la carrera con las primeras detonaciones y enfilaron directo a la segunda, entre fuego, agua y trozos de enemigos, orgánicos y artificiales. No tenían una clara visión de a donde se dirigían, pero se guiaron por los estallidos a modo de faros, avanzando sin dejar de disparar entre el humo y la lluvia. Desde atrás, Tyron y Aaron mantuvieron fuego de cobertura intentando crear canales de destrucción a los lados de sus amigos.

Sin embargo, la abertura se cerró más rápido de lo estimado. Alex y Peter desaparecieron entre una confusión de brazos y garras de metal. Aaron trató de contener al enemigo para darle oportunidad a Tyron de proyectar su escudo de energía al frente, en un desesperado intento por abrir paso a sus compañeros. Adelante, Peter avanzaba a duras penas disparando sin descanso, mientras que Alex quedó atrapado por la compacta multitud. Tropas de DarkWorld abrieron fuego contra Tyron y Aaron.

—¡Esto duele! —gritó Aaron al sentir los impactos sobre su armadura. Recargó el cañón de plasma para aniquilar a los atacantes. Tyron apretaba los dientes, concentrado en los números que indicaban la potencial del campo, el área de cobertura, la energía descargada y los parámetros de resistencia de su armadura. Al poco tiempo, varias explosiones sacudieron la amalgama de bots enemigos. Una unidad de exogones de Respuesta Inmediata se abrió paso cubriendo el avance de los corredores. Como respuesta, varios Killer C-21 tomaron posiciones para contrarrestarlos, apoyados por militares modernos sin rostros. Los exogones mantuvieron el ataque hasta ser destrozados.

Peter ignoró el creciente dolor en medio de aquella anarquía, enfocado en alcanzar el último muro. Los gritos de sus amigos se perdían entre el rugido de la multitud cuya intensidad atravesaba la protección del casco integral. Ya sin balas, accionó el equivalente a una espada con filo láser utilizada para abrirse paso en áreas cerradas, y comenzó a cortar cuerpos sin dejar de avanzar. Logró elevarse hasta el borde del muro, dejando caer la granada que guardase para el momento. El estallido desintegró a los enemigos más cercanos dejando el paso abierto para Alex. En ese momento lo vio luchando con desesperación en medio de una turba de atacantes, demasiado lejos para rescatarlo. Ya no podían verse ni a Aaron o Tyron, ahogados bajo una ola enemiga.

—¡Corre Peter! —gritó Tyron a través de una cacofonía de gritos de rabia, impotencia y dolor físico. El chico luchó contra el deseo primario de retornar para ayudar a sus amigos, pero

se obligó a saltar del muro y comenzar a correr en dirección a la torre desde la que Nati disparaba incesante contra la multitud de atacantes.

Peter encendió el holomapa del casco: la señal verde se mantenía al frente. Esto le hizo acelerar el paso entre las pilas de escombros. Podía escuchar con total claridad el rugido del ataque. En medio de la masiva arremetida, su hermana se estaba defendiendo con uñas y dientes.

¡Está luchando! ¡Nati estaba luchando!

La construcción en la que la niña se refugiaba estaba protegida por un campo de fuerza que parpadeaba delicadamente en la penumbra de la borrasca. Esto significaba que su hermana había evolucionado a una unidad de combate denominada Colosso, lo que le otorgaba una brutal capacidad de lucha.

«Esa es mi hermanita» pensó con orgullo Peter, recordando que así era como se sentía cuando Nathalie vencía a sus contrincantes en ajedrez o los dejaba atrás en natación. Nati era una guerrera, más guerrera que él mismo.

El pensar en esto lo distrajo lo suficiente como para no percibir, ni la llegada de un Dragón del Aire, una unidad de combate monoplaza de DarkWorld, ni el misil lanzado en su contra. Este detonó a pocos metros de distancia, levantándolo en el aire por efecto de la onda expansiva. Peter rebotó contra los escombros y rodó dentro del cráter de una explosión, entre chirridos de alertas de su traje. El Dragón lo ignoró para enfilar contra la torre, escupiendo sobre ella todo el poder de sus armas. Tres unidades más que el chico no había visto arribar, se sumaron al ataque.

Aturdido, Peter vio con horror cómo el escudo que resguardaba a su hermana parpadeaba a medida que perdía intensidad.

—¡No! ¡No!

Se levantó lo más rápido que pudo, caminando con torpeza. Varios cazas AJ Luceros Negros de Conquista Estelar, descendieron en picada para atacar a los Dragones del Aire. Otros cazas pasaron de largo para arremeter contra la multitud que asediaba la torre. Hongos de fuego se elevaron en rápida sucesión entre las hordas enemigas. Las ondas de calor lo envolvieron, mientras trozos de maquinaria y de enemigos se elevaron para caer luego como una grotesca lluvia de metal, carne y barro. La desatada tormenta lavaba la sangre con sobrenatural eficiencia.

Peter no se detuvo a pensar en lo que estaba pasando. Cargó su arma y se lanzó directo a la construcción, disparando con frenesí al enemigo en tierra o aire, con una mezcla de ira, miedo y desesperación.

Mientras corría acortando la distancia hacia Nati, escuchó un sonido de alarma proveniente de su casco, la expresión «violación de perímetro» y una atonal voz masculina que iniciaba una cuenta regresiva.

—Cinco, cuatro, tres, dos, uno. Extracción.

Un vaquero al rescate

—Perdimos la señal —indicó Z, tratando de exprimir su equipo al máximo para recuperarla. Robbins soltó una maldición.

—¿Logramos recopilar suficiente data? —preguntó—. Por favor, díganme que por lo menos logramos archivar lo que sucedió aquí.

Tras unos segundos en los que solamente se podía oír el teclear en los módulos, la voz de Aida se alzó con satisfacción.

—Todo fue almacenado —comentó. Aquella era una pequeña victoria para los chicos Glider. El alivio de Robbins fue compartido por todos.

—Steve, ¿puedes analizar la data para determinar el origen de la entrada de los jugadores?

Este asintió, agregando de inmediato:

—Si es que eran jugadores.

—Sé que eran jugadores —apostó Aida. Miró a Herber—. ¿Qué opinas, ricitos?

Este lo pensó un poco, para asentir luego.

—Sí, creo que eran jugadores.

Steve se dio por vencido bromeando con Herber. Todos estaban nerviosos, alegres y ansiosos por el giro que tomó la investigación ante la inesperada visita. Aida hizo una revisión rápida de lo grabado.

—Tenemos el código que permeó la defensa anti-ransomware de Maia —señaló. Observó que, en la nube sobre la mesa mágica, había cesado la violenta aceleración de los últimos minutos, retornando a su ritmo normal. Volvió la atención a su monitor—. Si logramos replicar el algoritmo que se usó para extraer a estos jugadores, podríamos utilizarlo con todos los demás. Teóricamente hablando, claro.

—Mantendremos los vórtices como nuestra primera opción —acotó Robbins—. Mientras tanto, emplearemos a Summit para analizar los códigos relacionados con la irrupción. Ya tenemos algo para engañar a Maia; ahora debemos aprender cómo aprovecharlo.

Aida pidió el apoyo de Z para enfrascarse de lleno en lo solicitado. Si alguien pudo entrar en un juego bloqueado, burlando a una IA de lujo y a los cortafuegos de las principales agencias de seguridad de los Estados Unidos, también ella encontraría la manera de lograrlo.

Peter sintió un intenso resplandor en sus ojos y se encontró de nuevo en el remolque. Sus amigos lo rodeaban, observándolo con preocupación.

—¿Te sientes bien? —preguntó Tyron.

—¡¿Por qué me sacaron?! —gritó de pronto con incontenible violencia. Se desprendió del visor y saltó de la silla, furioso como nunca antes lo había estado. Todos retrocedieron, sorprendidos—. ¡¡Tenía a mi hermana al alcance!! ¿¡¡Por qué me sacaron!!?

—El sistema nos sacó a todos —trató de tranquilizarlo Tyron—. Cálmate, amigo…

—¡¿Por qué?! —preguntó Peter a gritos. Su voz se quebró— ¡¡Nati estaba allí, luchando sola!! ¡¡Yo casi la alcanzaba!! ¡¡¿Por qué me sacaron del juego?!! ¡¡¿Por qué, maldita sea?!!

Los chicos se agruparon, pasmados por el arranque de furia de su amigo. Este volvió a colocarse el visor esperando retornar al juego. Lo hizo una, dos, tres veces sin lograr nada. Por fin, lo aventó con fuerza contra uno de los monitores, destrozando la pantalla. A su alrededor, los monitores dejaron de proyectar escenas del Laberinto de la Locura para convertirse en recuadros negros con un parpadeante texto en rojo: «Violación de perímetro». Una voz electrónica

comenzó a surgir por los altavoces del remolque.

—Violación de perímetro. Misión abortada. Abandonen la unidad móvil de inmersión de inmediato. Abandonen la unidad móvil de inmersión de inmediato.

—¡¡¡Quiero volver por mi hermana!!!

—Eso no es posible ahora, Peter —respondió una voz femenina, sustituyendo a la advertencia electrónica. Los chicos se sorprendieron al oírla. Era, sin duda, la misteriosa mujer a la que se refería su amigo—. Se acercan intrusos, posiblemente armados. Deben escapar ahora mismo.

La puerta del remolque se abrió de forma automática. La voz volvió a escucharse.

—Los intrusos llegarán en aproximadamente cinco minutos. Deben escapar ahora mismo.

—¿Qué pasará con Nati? —preguntó Peter con desesperación—. ¡Usted me dijo que su vida corría peligro!

—Ahora corren peligro las vidas de tus amigos —respondió la voz—. Te prometo que buscaré otra forma de rescatar a tu hermana, pero no será posible si tú acabas desaparecido o muerto. Deben escapar, de inmediato.

Peter se sintió furioso consigo mismo, con todo. Lanzó un par de patadas contra la silla y luego soltó un poderoso grito que resumía toda la frustración e ira por abandonar a Nati. Se apoyó en la silla, agotado y con algo más de autocontrol. Entonces notó que sus amigos aún estaban allí. Aterrados, pero seguían allí, con él. Comprendió que mantenerlos con vida era su obligación. Se secó las lágrimas de cólera que no pudo contener.

—Tenemos que irnos —indicó, tomando la iniciativa.

Salieron del remolque con rapidez y fueron por sus bicicletas, seguidos por las luces de tres vehículos se acercaban por el camino de tierra. Peter comprendió que no tenían oportunidad de huir pedaleando. Observó un grupo de arbustos que crecía a pocos metros de ellos. Eran lo bastante altos para esconderse, siempre y cuando se mantuvieran agachados. La oscuridad de la noche les ayudaría.

—Tiren las bicicletas en aquella zanja —ordenó.

Todos obedecieron y luego se adentraron en el terreno, lejos de la caravana. Se echaron boca abajo sobre la tierra con la esperanza de no ser vistos.

Las tres camionetas negras de doble tracción derraparon al frenar de golpe al lado de la caravana. Los intrusos saltaron de ellas y se desplegaron de inmediato. Un sujeto alto, negro y calvo, que parecía ser el líder, miró con interés a su alrededor. Su plan para localizar a las presas había funcionado de maravilla. La información recabada por el dron le permitió al programa de reconocimiento por inteligencia artificial buscar, depurar y detectar el patrón de cuatro bicicletas juntas. Aquella era la penúltima ubicación que visitaban.

Matheson detalló el remolque e intentó ingresar. La puerta se encontraba cerrada y el cierre electrónico activado. Indicó a sus hombres que inspeccionaran el área. Luego encendió su linterna y analizó el suelo. Localizó casi de inmediato las huellas de los chicos al pie de la puerta y las marcas de los delgados neumáticos. Siguió las líneas hasta hallar las bicicletas tiradas en la zanja, torpemente cubiertas por algunas ramas caídas.

Sonrió, divertido. Detalló las pisadas sobre la tierra y vio cómo se perdían entre los arbustos, amparadas por la oscuridad. La falta de luna jugaba en favor de los chicos, pero eso no le preocupaba. Sabía que estaban allí. Casi podía olerlos.

El sujeto movió la luz hacia su gente. Dos mujeres y dos hombres se acercaron. Encendieron sus propias linternas e iluminaron la escasa vegetación. Todos portaban armas automáticas que los chicos reconocieron de inmediato gracias a los juegos de guerra en los que

participan. Esto no les tranquilizó en lo más mínimo. La voz en el remolque estaba en lo cierto cuando les advirtió que no tenían oportunidad contra los intrusos.

Shawn Matheson llamó con un gesto a la mujer que tenía más cerca.

—Trae a los bebés —ordenó.

La subordinada desapareció tras el remolque. Cuando regresó, los chicos sintieron un escalofrío en la espalda: un tipo alto y obeso le acompañaba sosteniendo a dos fornidos rottweilers de sendas cadenas. Por los ladridos se podía ver que los perros tenían muy malas pulgas. Entonces, el calvo alzó la voz.

—Tienen un minuto para salir —advirtió con absoluta calma. Las luces de las linternas seguían moviéndose por el terreno, pasando varias veces sobre la posición de los amigos. Estos se miraban aterrados sin atreverse a mover un solo dedo. El hombre prosiguió con aire monótono, como un guía turístico harto de repetir el mismo discurso ante turistas sin interés—. Si no lo hacen, soltaré a mis mascotas y les aseguro que no hay nadie lo bastante cerca como para escucharlos.

Los muchachos se miraron. La gélida calma del sujeto les convenció de que no era la primera vez que utilizaba a los perros. Peter se volvió a sus amigos.

—Le diré que soy el único aquí. Ustedes quédense donde están.

—¡Peter! No seas idiota…

—¡Quédense! —murmuró mientras se levantaba. El temor le dificultaba ponerse de pie. Las luces convergieron sobre él.

—Estoy solo —dijo con voz insegura.

Shawn soltó una carcajada. Sus acompañantes le imitaron. La risa fue mermando en el hombre, pero mantuvo la sonrisa.

—De nada sirve ser valiente si también se es estúpido. Tengo aquí cuatro bicicletas, por lo que me hay tres entrometidos más. Así que me pregunto, ¿van a venir por las buenas? Porque si suelto a estas bellezas…

Los enfurecidos ladridos de los perros fueron lo bastante amenazantes como para que los chicos abandonasen sus escondites y se colocaran al lado de su amigo.

El sujeto abrió los brazos como el pastor de una iglesia ante su feligresía.

—¡Sabia decisión, muchachos! Me alegra que lo hicieran por las buenas. Ahora, acérquense. Tenemos mucho de qué hablar.

Cuando Peter iba a comenzar a caminar, sintió que Tyron le detenía sujetándole el hombro. Al levantar la mirada, notó que otro grupo de luces se acercaba en su dirección.

El calvo giró para ver que sucedía a sus espaldas. Sus acompañantes retrocedieron un poco, separándose para no ser un blanco fácil en caso de una refriega.

Uno de los intrusos, con binoculares de visión nocturna, se acercó a Matheson. Intercambiaron palabras. Fuera lo que fuera, el imprevisto no era del agrado del sujeto. Les hizo una señal a todos para que permanecieran tranquilos. Luego cruzó las manos sobre el estómago a la espera de los visitantes.

Las luces correspondían a las camionetas blancas y negras de la policía de Oxnard. Estas se detuvieron atrás de los otros autos, permitiendo el despliegue inmediato de los policías, todos ellos con chalecos blindados y armas largas. Mientras la mayoría tomó posiciones detrás de sus unidades, tres de ellos avanzaron en dirección a los extraños.

Peter reconoció al oficial David Manson como el hombre que lideraba a la fuerza policial. Era un tipo delgado, bastante alto, con barba y bigote que lo hacían parecer uno de los Marshall del viejo oeste. También llevaba chaleco antibalas y, a pesar de ser de noche, cubría su cabeza

con un sombrero de vaquero en recuerdo a sus raíces texanas.

Se acercó a los intrusos con estudiada tranquilidad. Le seguían dos de sus hombres, quienes se veían algo más nerviosos. El oficial observó a los extraños de rostros inexpresivos y abrigos largos. Su olfato le permitió identificar de inmediato al líder del grupo, acercándose a él. Este adelantó un paso hacia el oficial.

El sheriff saludó tocando el ala del sombrero. Colocó los brazos de jarra y observó al moreno, quien era un poco más alto que él.

—Se nos informó de un enfrentamiento entre pandillas en el área —anunció. Miró alrededor. Notó a los perros, pero no dijo nada—. ¿Sabe algo de eso?

—Está en propiedad privada, oficial —fue la respuesta de Matheson—. ¿Tiene orden de allanamiento?

—En realidad no la necesito —repuso Manson—. Hubo una advertencia sobre un delito en curso y aquí no existe ningún cartel que indique que esto sea propiedad privada, ni registro alguno que esto tenga dueño. Nosotros lo sabríamos. Este es nuestro pueblo.

—Quizás se robaron los carteles —respondió Shawn con calma, manteniendo la mirada—. A veces pasa.

—Sí, a veces pasa —aceptó el sheriff con frío descuido. Observó las cuatro bicicletas. Giró y detalló la silueta de los chicos en medio de los arbustos. Tomó su linterna del cinto y los iluminó—. Vaya, vaya —murmuró para sí mismo—. ¿Qué hacen aquí, muchachos? —Se volvió para gritarle a uno de sus hombres—. ¡Avisen que encontramos a los niños perdidos!

—Ellos están detenidos por allanamiento de propiedad privada —advirtió Matheson.

—No se puede allanar lo que no existe —indicó el sheriff con hastío. No le gustaban los extraños y menos aún los extraños demasiado extraños—. Además, usted no puede arrestar a adolescentes y no me venga con la mierda del arresto ciudadano. —Luego se volvió a los chicos —. Vamos, muchachos, los llevaré con sus padres. Venimos por otro tipo de asuntos, pero nos alegra haberlos encontrado.

—Le repito que están detenidos —insistió el otro hombre con calma—. Tengo la autoridad para hacerlo.

Esto exasperó a Manson. Se quitó el sobrero para rascarse la mata de cabello castaño claro de la cabeza. Volvió a colocárselo y se inclinó un poco en dirección al otro.

—¿Usted ha oído sobre esos lugares donde la gente detesta a los extraños? ¿Sobre todo a los extraños petulantes como usted? Bueno, este es ese tipo de lugar. Y si no tenemos una razón en especial para detestarlos, imagínese lo que pasará si toca a uno de nuestros chicos. Ahora le diré lo que va a suceder: me voy a llevar a los muchachos a casa de sus padres. Si tiene algún problema con eso, puede elevar una queja y citarlos en la corte si cree conveniente demandarlos. Eso sí, en compañía de sus padres, de un abogado y con la protección de su policía. Así hacemos las cosas por aquí.

El mercenario le observó con atención. Cinco minutos era todo lo que su equipo necesitaba para borrar a los vaqueros, llevarse a los niños y desaparecer. Pero las órdenes eran mantener perfil bajo. Y esto era imposible con la policía de Oxnard respirandole en el cuello y con la información que, de seguro, el vaquero ya habría radiado sobre la presencia de sospechosos en tres camionetas negras. Hasta podía apostar que en ese momento estaban rastreando las placas de sus vehículos en la base de datos policial, y que la Special Enforcement Unit, SEU, la unidad antiterrorista de Oxnard, ya había sido alertada. Quizás ya estaba en camino.

Así que, simplemente, sonrió.

—No se preocupe, oficial —dijo en tono jovial levantando las manos—. Sólo quería hablar

con los chicos sobre lo que hacían en esta propiedad, pero no queremos incomodar a la comunidad. Es tarde y creo que todos estamos cansados. Además, nos ahorran el trabajo de llevarlos con sus padres. Mañana haremos el papeleo legal en cuanto a la demanda, ciñéndonos a las leyes de su bonito pueblo.

Indicó con un gesto que se llevaran a los perros. Tyron intentó recuperar su bicicleta y el moreno indicó que eran pruebas del allanamiento, por lo que las conservarían para la demanda. El sheriff no objetó el argumento.

—También nos quedaremos con sus móviles —advirtió Shawn, agregando luego con tranquilidad—. Debemos asegurarnos que no tomaron fotos o realizaron grabaciones en el sitio. Se los devolveremos en la corte cuando los demandemos.

Mason le miró directo a los ojos. Sabía que el calvo no tenía derecho a quedarse ni con las bicicletas ni con los celulares, pero entregarlos era un precio muy bajo para salir de allí con la cabeza sobre los hombros. Era bueno para reconocer a las personas con una sola mirada y todos los allí presentes hedían a asesinos. Les indicó a los chicos que entregaran los móviles, incluso la amada *tablet* de Aaron. Una forastera se cercioró de que no tenían ningún otro escondido. Sólo entonces los extraños se apartaron, dejando el paso libre al oficial y a los jóvenes. Mason subió a los rescatados en su propia camioneta, retirándose de inmediato.

Matheson los observó alejarse.

—Revisen los teléfonos —ordenó sin dirigirse a nadie en especial—. Localicen las llamadas que trajeron a esos mocosos aquí y determinen su origen. También quiero que me averigüen quién es ese vaquero y cómo hizo la policía para dar con este lugar. ¡Y traigan a alguien que abra la maldita puerta del remolque!

Los secretos de Maia

—Esos tipos me dan muy mala espina —comentó el oficial al volante. Manson asintió, pensativo.

—Vamos a pedir que los investiguen a ver qué descubrimos. Y esa cosa allí, el remolque, ¿le tomaste fotos?

—Las tengo en el móvil —respondió el conductor—. Pero, ¿por qué no los detuvimos? Portaban armas, lo sabes.

—Por eso, precisamente. Ninguno de ellos se inquietó en lo más mínimo por nuestra presencia. Son profesionales. Sin la gente de la SEU habríamos salido aporreados de allí. El riesgo no valía la pena.

El conductor masculló algo y clavó la vista en la carretera. Manson no era cobarde y si decía que el riesgo no valía la pena, eso era tan cierto como que el agua moja.

—¿Quién les dijo que estábamos perdidos? —preguntó Tyron. Peter estaba demasiado contrariado para hablar.

—Nadie —respondió Manson—. Fue lo que se me ocurrió en el momento para sacarlos de allí. —Giró para enfrentar a los chicos—. ¿Qué hacían ustedes en medio de la nada? Ese remolque está tan escondido que lo encontramos solamente porque recibimos notificación de un supuesto ajuste de cuentas en el sector. Si no hubiera sido por ese golpe de suerte, esos tipos los habrían hecho desaparecer sin dejar huellas. ¿Tienen idea de en manos de quienes estaban?

—Solamente explorábamos ese camino —se apresuró a decir Alex—. Pensamos que la vía comunicaba con otra carretera. No sabíamos que ese remolque estaba allí.

—¿Exploraban de noche? —preguntó Manson demostrando que no se tragaba ni una palabra de lo dicho.

—Buscábamos distraer a Peter —susurró Alex, no muy convencido de su propia explicación.

—¿Ustedes entraron en esa cosa?

—No, señor —respondió Tyron con rapidez. Con demasiada rapidez.

David Manson conocía a Ronald «Bull» Davis, el padre de Tyron, y lo respetaba. Esto bastó para hacerle creer que le creía.

—Quizás era un laboratorio de drogas —aventuró el oficial— y esos malditos eran sus propietarios.

—¿Van a volver allí? —preguntó Tyron.

—Claro —respondió el oficial sin emoción—. Mañana, cuando ya no esté ni el remolque, ni las camionetas, ni los tipos malos. Las cosas no son como en la televisión, donde todo se hace impulsivamente. Estoy seguro de que esa no era su propiedad, solamente lo decían para que los dejáramos a ustedes con ellos. Para cuando lo confirmáramos, ustedes habrían sido borrados. Ese es el tipo de personas con las que se toparon hoy. Deben tener mucho cuidado.

Siguieron un rato sin hablar. El oficial comenzó a liberarse del chaleco blindado.

—Los llevaremos a sus casas —indicó—. Pero, por el amor a Dios, no vuelvan a explorar caminos solitarios y menos a estas horas. Este es un mundo muy loco, y ese tipo calvo de sonrisa hipócrita es una clara demostración de lo cierto que es eso.

A pesar del temor por el que pasaron, los jóvenes se sentían tranquilos de volver con sus familias. Explicar lo sucedido con las bicicletas y los celulares era harina de otro costal, y ya habría tiempo para solucionarlo. Por el momento, todos guardaban silencio, pensando en el viaje

a las entrañas del juego. El dolor anidado en sus cuerpos les confirmaba la realidad de lo sucedido: Arkano, la búsqueda de Nati y la abrupta salida por la llegada de los extraños. Ellos estaban bien ahora e iban camino a la seguridad de sus hogares. Pero Nati aún estaba allí, atrapada, luchando sin cesar contra incontables enemigos.

Sola.

El silencio de los jóvenes no era por ellos mismos, sino por el dolor emocional de su amigo. No podían hacer nada. Aún no. Estaban obligados a confiar en la voz y esperar a la próxima oportunidad… si es que esta se presentaba.

Al poco tiempo, el oficial recibió una llamada del departamento de policía. Luego de informar sobre lo sucedido, el personal policial descubrió que, a pesar de lo exacto de la denuncia que los llevó hasta el remolque, esta resultó falsa. David Manson echó una mirada a los jóvenes apretujados en el asiento de atrás.

—Vaya, vaya —comentó—. Tal parece que un fantasma nos envió a rescatarlos de esos idiotas. ¿Tienen algo que decir?

Todos se miraron con nerviosismo y negaron con la cabeza.

—Ya lo decía yo —dijo entonces el hombre—. Este es un mundo muy muy loco.

Peter fue el último en ser llevado a casa. El oficial Manson le dio otras recomendaciones por su seguridad. El joven asintió sin poner cuidado, con su mente en otro momento y en otro lugar. Ingresó en silencio entre un par de soldados que montaban guardia en el porche.

—¿Qué cree que está pasando? —comentó el conductor a Mason, saludando a los militares con un parco movimiento. La respuesta fue igualmente desabrida. El oficial apretó los labios antes de responder.

—No tengo ni la menor idea. Pero los tipos de esta noche y el fantasma que envía alertas, me indican que no es algo para dejarlo a la ligera.

Apenas Peter entró en su casa, cerró la puerta, se apoyó en ella, deslizándose hasta sentarse en el piso. Entonces comenzó a sollozar. De ira, de impotencia, de furia. Sabía que Nati era la persona que se estaba defendiendo con granítica determinación. Solamente necesitaba cinco minutos más, siete como máximo, para llegar a ella… Maldición, maldición, ¡maldición!

Allí lo encontró Susan. Salía de la cocina para tomar las escaleras al segundo piso, a la habitación de Nathalie, cuando vio a Peter hecho un ovillo en el piso.

—¿Estás bien? —preguntó con preocupación, hincándose ante él. Comenzó a revisar si tenía heridas, como una mamá loba atendiendo a un cachorro lastimado. Peter levantó la mirada, con sus ojos rojos de llorar y el rostro, no de un adolescente de diecisiete años, sino de un aterrado niño pequeño, cansado y adolorido de no saber qué hacer.

Sin decir palabras, él se dejó caer en los brazos de la madre, quien lo apretó con fuerza. Y toda la fortaleza de joven rebelde se vino abajo, en el momento en que no pudo contener más su llanto.

Aquella noche nadie durmió en la Unidad Glider. Gracias a la irrupción de los inesperados jugadores, los jóvenes hackers pudieron atisbar una manera de burlar el bloqueo que la IA invasora ejercía sobre el juego. Lo interesante fue comprender que Maia no era tan invulnerable como se pensaba y que se le podía engañar.

Fue un avance lento porque el proceso de ingeniería inversa puede llegar a ser más complicado de lo que parece, en especial con una IA que exhibía ADP en toda su estructura. Aun así, con un eficiente trabajo de equipo y el apoyo de Summit, se replicó parte de los algoritmos

utilizados tanto para el ingreso de los jugadores como para su extracción. Esa era la buena noticia. La mala era que Maia reprogramaba sus propios códigos para inutilizar los insertados por los chicos Glider. Esto lo lograba descodificando las nuevas líneas de programación y diseñando otras para contrarrestar sus efectos. En palabras sencillas, la maldita se está inmunizando.

Si lo anterior era malo, algo mucho peor resultaba de esta reacción de la IA invasora. El proceso de reprogramación originaba algo similar a fagocitos digitales que, al detectar el mismo programa de infiltración que permitió el ingreso de los últimos jugadores, lo desfragmentaba destruyendo los avatares, algo mucho más peligroso que sólo sacarlos del juego. Era de vital importancia extraer la codificación de escape aislándola de los algoritmos de destrucción, lo que equivalía a preparar una omelet sin romper los huevos: una pesadilla por donde se le viera.

Ángel estaba claro en esto. Entonces, una singularidad en los códigos captó su atención; una extraña anomalía incluso para el entorno surrealista de Maia. Una particularidad que no debía estar allí.

Algo que necesitaba comprobar.

Dejó de observar su propio monitor y detalló la proyección sobre la mesa mágica. Los códigos no cesaban de crecer, manteniendo los rojos de Maia por sobre los negros (códigos originales) y los azules de Madre. Rojo, negro, azul…

Pero él había visto algo más.

Se dirigió al proyector 3D, tomó los guantes hápticos y desplazó la nube de códigos con movimientos de sus dedos, ampliando un sector hasta detectar un destello diferente. Al incrementar el tamaño de la nube, sintió que se sumergía en un organismo vivo que no dejaba de moverse y mutar. Era sencillamente sorprendente, pero Ángel se obligó a concentrarse en un puñado de códigos a los que tardó un poco en acceder, ya que, a medida que ampliaba la nube holográfica, se requería de un control más sutil para mover todo el ramaje de líneas. Una vez logrado, lo marcó con un movimiento de su mano y regresó a su propio módulo para analizarlo en el monitor.

Lo que vio allí sólo sirvió para confirmar lo revelado en el follaje holográfico con su brillante núcleo de códigos verde esmeralda.

—Aida —murmuró con voz trémula—. Tienes que ver esto.

Lo detectado por Ángel resultó una total sorpresa para todos. Aida analizó la información a solicitud del chico. Luego le pidió a cada uno que cotejara los resultados. Todos coincidieron en lo esencial: se trataba de un pequeño código que no pertenecía al software original del juego, ni era una mutación generada por Maia o por Madre. Era por esto que la mesita mágica le asignó un color diferente.

Esa era una de sus curiosidades. La segunda indicaba que el código se mantenía estable, ajeno al resto de las líneas de programación que seguían evolucionando, como si su existencia fuera independiente a la programación en la que se encontraba sumido. Era como un barco en una tormenta, incólume a las olas, fiel a su propia esencia.

El tercer misterio se centraba en la naturaleza de las líneas que contenía. Sólo quedaba a Robbins refrendar o rechazar lo hallado por su equipo.

—Ángel estaba contrastando la información generada por la llegada de los jugadores, con los códigos originales de LastWorldsIIIn —explicó Aida a Robbins mientras este analizaba la información en su propio módulo—. Entonces, encontró una coincidencia.

—¿A qué apunta la coincidencia?

—A los códigos de expulsión.

El teniente no apartó la mirada del monitor donde estudiaba lo hallado.

—¿Segura que apunta a esos códigos? Se supone que Maia los bloqueó todos.

—Eso creíamos —acotó la chica—. Pero como habrás notado, este código nuevo posee sus propios ADP. Tal parece que eso le permite resistir la manipulación de Maia.

Robbins finalizó su propio análisis. Era cierto; se trataba de un increíble híbrido entre la programación original y la mostrada por la IA invasora. Algo tan inesperado que ni siquiera osó imaginarse cómo era posible. No por ahora.

Miró a Aida y luego al grupo que esperaba por su comentario. Simplemente, asintió. Los chicos dejaron escapar un suspiro de alivio.

—¿Saben lo que eso significa? —preguntó Aida al grupo.

—Una solución —opinó Albert.

—Un problema —susurró Z.

—Ambas cosas —afirmó Robbins. Tecleó algunos comandos—. Vamos a ver qué nos puede aclarar Summit sobre esto.

—¿Se lo vas a decir al general? —preguntó Aida en voz baja. Robbins lo pensó un segundo. Sabía que Aida logró captar la amenaza implícita detrás del descubrimiento. Negó con la cabeza.

—Aún no. Si estamos en lo cierto, esto cambia todas las reglas del juego.

El indio y la harami

Summit se tomó todo el tiempo necesario para confirmar la data a causa de las continuas repeticiones que Robbins le impuso con el objetivo de encontrar el error. Resultó que no había error y que lo deducido era tan real como la Tierra misma.

A pesar de ser ya más de las seis de la mañana, lo que equivalía a un turno de veinticuatro horas largas desde el momento en que se instalaron en el subsuelo del parque, ninguno de los Glider mostraba cansancio. Al contrario, la actividad en la unidad se volvió intensa. Decidieron que lo recién descubierto no sería compartido fuera del equipo, incluyendo a Wells y a los aliados de Robbins. Ahora, ¿qué hacer con la información? ¿Cómo transformarla en el salvavidas de los jugadores? Y, sobre todo, ¿cuándo la darían a conocer?

El móvil de Aida repicó en medio de una intensa lluvia de ideas. Apenas leyó el mensaje, llamó de manera discreta la atención del teniente y lo llevó a su módulo, dejando a los chicos en la cocina, discutiendo sobre cómo afrontar lo recién descubierto.

—Hay algo que tengo que mostrarte —dijo, tomando asiento en su módulo para teclear algunos comandos con elegante rapidez. Los códigos del monitor se esfumaron dando paso a un rostro en videoconferencia—. Encontré el fantasma que me pediste buscar.

Robbins observó un rostro moreno, enjuto, con barba tipo hipster, de grandes y desconfiados ojos negros, enmarcado en amplios lentes redondos que lo miraba con gran curiosidad.

—Pasa la imagen a las pantallas principales —pidió. Con un gesto llamó al resto del equipo. El rostro en el monitor se replicó a gran escala. Era una transmisión en vivo. Tomó los auriculares y ajustó el micrófono.

—No fue sencillo encontrarle —expresó el teniente—. Lamento invadir su retiro, pero necesitamos de su ayuda, señor Shekhar.

Las seis y treinta y cinco de la mañana en Washington, eran la una y media de la tarde en San Petersburgo, el momento en que Akhmad Brusílov regresaba a su oficina después de una productiva reunión cerca de la Fortaleza de San Pedro y San Pablo, de cara al Río Nevá.

El hombre dejó el saco en la percha y se tomó un tiempo para quitarle las pelusas y dejarlo impoluto. Mientras lo hacía, la secretaria de turno entró portando una bandeja con algo para comer. No hizo falta que su jefe se lo pidiera: el hombre era fiel creyente de las rutinas y comer algo después de cada reunión era una de ellas. En la bandeja también había un papel escrito.

Brusílov tomó el refrigerio con una mano y con la otra levantó la nota. Mordió el alimento y se quedó así unos segundos, leyendo una, dos veces la nota.

Bajó el papel mientras masticaba, pensativo. Habían pasado ya siete días desde la infiltración de Maia y lo más granado de su equipo se enfocaba en aprovechar este tiempo al máximo. Sin embargo, nada había logrado captar su atención como aquellas pocas líneas.

Se acercó al ventanal para ver a la ciudad bajo la luz del sol. Desde su oficina tenía vista a la Catedral de Nuestra Señora de Kazán, la principal de la ciudad y un hermoso ejemplo de la arquitectura neoclásica.

El proyecto que había acariciado por años en nombre de su país, se desarrollaba sin inconvenientes, mientras los actores (es decir, los títeres de El Gran Hermano), esperaban que la IA hiciera lo prometido. Lo que ninguno de ellos sabía era que, una vez cumplidos los objetivos, la IA pasaría a convertirse en un estorbo, lo que obligaría a su eliminación.

Pero ahora…

Volvió a leer el mensaje. No notó que ya había consumido todo el refrigerio.

De ser cierto lo informado, la existencia de Maia podría transformarse en una inesperada bendición. Y todo, porque una niña norteamericana de trece años se había convertido, sin imaginarlo siquiera, en la puerta al poder absoluto.

Un poder que Akhmad Brusílov se aseguraría de tener en sus manos sin importar el costo.

Conocer a Shekhar Talsania, creador de los más populares juegos del mundo, el gurú del metaverso, el hombre a quien algunos consideraban un cíborg y otros un iluminado, resultó ser toda una experiencia. Poseía esa suave arrogancia de quien conoce su valor, sin llegar a ser prepotente. Era curioso, flexible y con sentido del humor, además de decidido, impositivo y obsesivo. Y algo extremista, hay que agregar. Consideraba que los desarrolladores se encontraban entre las pocas criaturas del universo cuya existencia estaba justificada. Este punto de vista, como era lógico, se granjeó el corazón y la mente de los chicos de la unidad, prendados de encontrarse ante uno de los principales exponentes del Olimpo digital.

El hombre aceptó hablar con Robbins solamente por la fama que antecedía a Aida como hacker, algo que dejó en claro al inicio de la conversación. Después de compartir algunos comentarios, elogios y anécdotas con la joven, escuchó con atención todo lo sucedido. Al comprender que se trataba de una misión de rescate que implicaba luchar contra una IA como Maia (algo que iba más allá de sus más alocados sueños), se puso a disposición, junto con su equipo de programadores, una plantilla que fácilmente triplicaba a la Unidad Glider. A él no le interesaba el dinero, por lo que no pidió nada por su apoyo. Ser parte del equipo que acabase con la *harami*, improperio con el que bautizó a Maia y que equivalía a «bastarda», era más que suficiente recompensa. De lograrlo, ascendería a una posición donde su ego se sentiría a placer, el dios supremo de la programación y vencedor indiscutible de la maléfica inteligencia artificial. Un «San Jorge y el Dragón» de códigos binarios.

Aquello, por supuesto, requería de ciertas condiciones. La primera era que nadie supiera (aún) qué él y su equipo respaldarían a los chicos en esta misión de rescate. Para Robbins no fue difícil comprender que tal solicitud buscaba evitar relacionar su nombre a un potencial fracaso. La segunda exigencia apuntaba a trabajar en igualdad de condiciones, es decir, tener acceso a toda la información con la que contaba la Unidad Glider. Robbins tuvo sus dudas, pero Aida le animó a aceptar. La discreción de Talsania era proverbial. El teniente cedió, siempre y cuando Shekhar no hiciera uso de la información para su uso personal o comercial. No podía permitir que los códigos de la IA rebelde se distribuyeran por la Internet. El indio compartió su punto de vista y aceptó.

Definido el acuerdo, se colocaron en línea los servidores de la Unidad Glider y los del equipo de Talsania, dando inicio a un muy intenso estudio de toda la información almacenada desde que Maia, para entonces Nessie, infectó el juego, provocando la crisis en la que se encontraban.

Robbins pensó que este sería el camino más corto para las buenas noticias. No se imaginaba lo equivocado que estaba.

Pasarían casi doce horas antes de que Shekhar volviera a mostrarse en una de las pantallas gigantes, cuando el reloj marcaba un poco más de las tres de la tarde en Oxnard y la una y cuarenta de la mañana del día siguiente en Mumbai. En esta ocasión, su rostro, antaño fresco y vivaz, evidenciaba ojeras y cansancio. El hombre era conocido por su obsesión cuando se apasionaba por algo. Estaba claro que este era el caso.

Luego de una breve introducción, el indio se quitó los lentes para limpiarlos y lanzó la mala noticia: no había manera de extraer a los jugadores activando los sistemas automáticos de expulsión, tal y como era el planteamiento original. Explicó que su equipo desarrolló diferentes opciones para reprogramar estos sistemas haciendo uso de la supercomputadora india Param Ganga, un portento con una potencia acumulada de 20 petaflops. Evidentemente, no aclaró cómo pudo acceder a dicho equipo desarrollado bajo la Misión Nacional de Supercomputación (NSM) de la India e implementada por el Centro para el Desarrollo de la Computación Avanzada (C-DAC). El punto era que los resultados fueron negativos en todos los casos.

—Tenemos que olvidar todo lo que tenga que ver con la plataforma de LastWorldsIIIn. La *harami* la corrompió y los ADP hacen imposible recuperarlos. Esto nos lleva a la data que ustedes recolectaron al ingresar los participantes misteriosos. Maia no pudo bloquearlos, no porque estuvieran utilizando algún código de ocultamiento como alguno de ustedes sugirió, sino porque los avatares de los jugadores estaban protegidos por un programa que se reescribía de forma continua en tiempo real. No conozco a ser humano alguno capaz, ni siquiera a un equipo de genios, que puedan hacer esto sin que el sistema colapse. La única explicación que se me ocurre es que esta infiltración sea trabajo de Madre.

El que no existiera ninguna capa de ocultamiento desalentó a Steve, ya que estaba trabajando en algo similar. Prefirió no hacer ningún comentario.

—Dame unos momentos para verificar algo… —pidió Aida, acercándose a la mesita mágica. Accionó los controles preprogramados y la nube de datos cambió de forma hasta mostrar el entorno de códigos azules de la segunda IA. Entonces agregó la línea de tiempo correspondiente al ingreso de los jugadores. Los códigos azules se expandieron, como lo harían las neuronas en el cerebro al procesar un pensamiento o emoción.

—Tienes razón: la actividad de Madre se disparó durante ese evento.

—Así es —coincidió Shekhar con autocomplacencia.

—Pero sí pudimos replicar los códigos para insertar a los jugadores —objetó Robbins.

El indio asintió, dudoso.

—Entrar es una cosa, mi amigo. Pero no podemos garantizar que puedan salir. Esta es prerrogativa de la *harami*.

—¿Nos está diciendo que Maia puede quedarse con los jugadores que ingresen?

Shekhar no puedo contener un bostezo de agotamiento puro. Dijo algo en hindi. La ubicación de la cámara del programador sólo lo enfocaba a él contra un fondo gris; el resto de sus instalaciones y de su personal se mantenía oculto.

—Es correcto. No atrapó a los últimos participantes porque, como les expliqué, estaba interactuando con un programa escrito en tiempo real. —Colocaron una humeante taza de té ante él—. Con esto quiero decir que no podemos sacar a los jugadores que ingresemos, a menos que Madre se apiade de nosotros y nos proteja, pero eso es algo casi místico. —Levantó la mano como pidiendo tiempo, sorbió un poco de su té y cerró los ojos, agradecido del cálido líquido que descendía por su garganta. Continuó—. Para completar el panorama, aunque lográramos desarrollar los códigos adecuados para entrar y salir, el algoritmo de salida solamente funcionará con los nuevos jugadores, no con los que están atrapados en el beta del juego.

—¿Por qué no funcionará? —preguntó Z, cada vez de peor genio ante las poco tranquilizantes noticias. Se suponía que el indio ofrecería soluciones, no que colocaría una lupa en los problemas.

—Porque los jugadores iniciales poseen parte de la codificación original y siguen las reglas del juego, como es el caso de la expulsión automática, y no tenemos acceso a estas para

reprogramarlas.

—Así que, ¿no hay manera de sacarlos? —preguntó Steve tratando de no sentirse derrotado.

—Sólo se me ocurre una posibilidad —bebió el resto del té de un sorbo. La taza fue sustituida por un tazón que contenía algo parecido a bolas bronceadas bañadas en almíbar, con unos pétalos decorativos—. Disculpen que esté comiendo mientras hablamos, pero necesito algo de dulce para ganar energía. —Levantó una de las esferas para mostrarla a la cámara. La imagen del dulce cubrió por completo la pantalla gigante—. Son gulab jamun. Parecen buñuelos fritos. Estos los remojamos en almíbar de azúcar y agua de rosas. —Introdujo el gulab jamun en la boca y lo masticó a placer—. No pueden dejar de probarlo si visitan a la India.

—Se ven deliciosos —señaló Aida con muy poca paciencia y nula sinceridad—. ¿Tiene algo en mente para sacar a los chicos?

—Algo —señaló el programador indio, chupándose los dedos. Tuvo el sentido común de no seguir comiendo en el resto de su exposición—. Nos quedan los códigos presentes en el último jugador. Estoy seguro de que ustedes los han analizado y ya conocen su potencial, ¿verdad?

Robbins asintió. Shekhar Talsania se refería a los singulares códigos verdes descubiertos por Ángel.

Todo lo que ocurre en un programa depende de un código. Este contiene una serie de órdenes enlazadas de cierta manera. En el caso de Maia, los códigos mutaban de forma continua, lo que los hacía susceptibles a modificarse o corromperse si un evento imprevisto interrumpía su funcionamiento. Lo mismo sucede cuando una computadora se apaga de imprevisto mientras está ejecutando un programa. Dicho cierre puede dar origen a un mal funcionamiento del software por códigos rotos.

El ingreso de la niña actuó como un corte eléctrico: perturbó las líneas de código del juego alterando el funcionamiento del programa original. Todo jugador en línea es un algoritmo que replica las características que el usuario haya seleccionado para sí mismo. Ese es el avatar. En el caso de la niña, ella entró en el juego cuando este estaba siendo modificado. Su inesperada incursión alteró las líneas de programación de la IA invasora, lo que combinó en el avatar de Nati parte de los algoritmos originales, incluyendo los códigos de expulsión del juego. Lo interesante era que, al parecer, Maia no tenía acceso a Nati.

—¿Tienen localizada a la niña dentro del juego? —preguntó el indio—. Se requiere determinar sus coordenadas dentro de este océano de códigos para enlazarnos con ella y activar el proceso de expulsión —explicó, para agregar luego con una socarrona sonrisa—. Apuesto a que nunca pensaron enfrentarse a una situación como esta.

—Ni en sueños —aceptó Z. Aida respondió la pregunta inicial del hombre.

—Tenemos a ingenieros programando un software para detectar la ubicación de los jugadores. Es imposible hacerlo visualmente.

—Tiene razón —convino Talsania—. Ahora bien, sabemos que la niña es la clave para activar la expulsión automática de todos los jugadores, pero también puede ser la clave para que la *harami* salte a las redes. Me sorprende que su gobierno no haya ordenado el cierre.

—No se lo hemos informado —se sinceró Robbins—. La orden oficial es vigilar y contener a Maia, no extraer a los jugadores.

Shekhar tuvo un gesto combinado de sorpresa y comprensión.

—Entiendo —fue todo lo que dijo.

—Sin embargo, tocó un punto que nos tiene desconcertados —señaló Aida—. Si Maia controla todo el juego, ¿por qué no ha escapado como lo hizo con la máquina virtual?

El indio compartió algunas palabras en hindi con su equipo. Se devoró otro gulab jamun. En

poco tiempo, un grupo de códigos apareció en uno de los monitores frontales. Todos reconocieron en estos a los códigos flotantes de la mesa mágica.

—Estoy seguro de que habrán notado que los códigos azules, Madre, se han incrementado con relación a los rojos, la *harami*. Quizás no con el pico mostrado cuando los jugadores ingresaron, pero sí han ganado terreno. Ustedes han hecho un excelente trabajo diseccionando a la IA peligrosa, pero han relegado a la otra a un segundo plano. Sin embargo, si analizamos los códigos de Madre, verán que ella está ganando terreno, no sólo porque esté generando sus propios códigos, sino porque se está combinando con los códigos de Maia. Más específicamente, con las líneas de códigos que Maia está creando para poder escapar.

—¿La está maniatando? —inquirió Robbins.

—Algo así.

—Entonces, ¿Maia ya está intentando escapar? —preguntó Aida. Ninguno de los chicos Glider había detectado este movimiento por parte de la IA.

—Ha intentado clonarse y transferirse a dispositivos en el exterior —reveló el indio—, pero Madre corrompe los códigos imposibilitando su ensamblaje. —Luego agregó, embelesado—. Es algo realmente hermoso: armonioso y apasionado al mismo tiempo.

—Es bueno saber que Madre está conteniendo a Maia —comentó Robbins pasando por alto la curiosa fascinación del programador por las IA rivales y su silenciosa disputa.

—Eso no es todo, mi amigo —señaló Shekhar desde la pantalla—. Como sabemos, los códigos de las dos IA son diferentes. Lo podemos ver en los ADP. Sin embargo, la disparidad entre ellas es aún mayor que esto: quien diseñó a Madre la codificó de tal manera que es completamente incompatible con Maia e imposible de infectar. Además, mientras Maia es como un parásito que ataca cualquier otro sistema, Madre está diseñada exclusivamente, me parece, para enfrentar los programas que contengan los códigos de Maia. Déjenme decirles que, según lo que aquí estamos viendo, si no fuera por Madre, todos estaríamos jodidos. JODIDOS, en mayúscula.

Robbins tenía que aceptar que lo dicho era cierto, pero no era lo relevante en aquel momento. Decidió regresar la conversación al redil.

—Volviendo al tema de los códigos de expulsión en esta niña, la jugadora clave, ¿qué propone hacer con ellos?

—Utilizarlos para sacar a todos los rehenes en una sola jugada y acabar con esto.

—¿Cómo se activarían esos códigos? —preguntó Aida.

—Con un vórtice modificado. Ya hicimos la simulación.

—Pero usted mismo dijo que Maia infectó toda la plataforma —acotó Z—. No va a dejarnos activar ningún maldito vórtice.

—Tiene razón —aceptó Shekhar con taimado tono—, si hablamos de los vórtices presentes en la programación corrompida. Pero puedo echar mano a unos cuantos que esa cosa no conoce. Cuando me separé de ECGames, además de estar desarrollando el Ejército de Sombras para Reinos en Ascenso, trabajaba en ideas de vórtices para el crossover Génesis de la Oscuridad. La buena noticia es que tengo estos diseños inéditos en mis equipos. De hecho, el idiota del CEO presentó una demanda por esto, aunque eso es otro cuento. Lo que quiero decir es que esa cosa no sabe nada sobre los códigos de estos vórtices. Puedo hacer un parche y adaptarlos a LastWorldsIIIn.

—¿Funcionará? —preguntó Steve.

La propuesta del programador daba una esperanza al equipo.

—Debería —respondió Talsania, acomodándose los lentes sobre su gran nariz—. Por el

momento, se ha trabajado sobre la señal unidireccional que se recibe de los servidores del juego. Entiendo que esto es por razones de seguridad. Pero para insertar mi vórtice necesitamos acceso a la plataforma.

—Nos conectaremos llegado el momento —acotó Robbins, repitiendo lo dicho a Aida en varias ocasiones—. Por ahora tendremos que trabajar con simulaciones.

—¿Qué le hace creer que Maia no saboteará la expulsión? —preguntó Aida a Talsania.

—Estuvimos revisando la data que ustedes suministraron. La *harami* bloqueó lo que podríamos llamar el disparador del sistema de expulsión de la plataforma del juego. El vórtice que programaré actuará como un bypass de ese disparador. Aun con lo rápida que es esa cosa, ni siquiera sabrá qué sucedió.

—¿Puede activar el vórtice en el mismo punto en el que se encuentre el jugador clave? —preguntó Herber.

El programador negó con la cabeza.

—Apenas podré anclar los vórtices a un punto donde anteriormente el sistema haya programado otro. Estamos limitados por la física del juego.

Aida chasqueó la lengua. Robbins escuchaba y pensaba.

—Lo que dice suena bien —comentó la chica—. De hecho, suena endiabladamente bien. Pero si no podemos abrir el vórtice en las narices del jugador clave, ¿cómo va a saber este a dónde tiene que ir para cruzarlo? Maia intervino todas las comunicaciones; únicamente tenemos imágenes de lo que está pasando allí adentro.

Shekhar levantó las manos ante la pantalla. Eso era algo que ellos tendrían que resolver.

—Introduciremos a alguien en el juego —propuso Robbins de forma sorpresiva. Notó el rostro de asombro de Aida. Explicó su idea—. Tenemos los códigos con los que los últimos jugadores entraron. Ustedes han replicado esto. Infiltraremos a alguien en el mapa para que localice a la niña y la conduzca al vórtice.

—Maia los atrapará —advirtió Aida—. Como dijo Talsania, podemos introducir a los jugadores, no extraerlos.

—No los atraparán si logran alcanzar a la niña —adelantó el indio—. Ella es la salida.

—Es posible que cuenten con los cuarenta minutos que duraron los otros dentro del juego —agregó Robbins.

—Treinta y cinco minutos, Rob —corrigió Z. Este la miró con curiosidad por la manera como lo había llamado. Ella se encogió de hombros—. Tienes más cara de Rob que de Robbins —sentenció. El hombre entornó los ojos y volvió la atención al indio.

—Treinta y cinco minutos. Ese es el tiempo que tendrán para encontrarla. Esperemos que Madre siga protegiendo a los participantes; no tenemos ninguna otra opción.

Los muchachos se miraron entre ellos con distintos niveles de escepticismo. Aun así, a medida que lo pensaban mejor, el alocado plan parecía ser factible. Cada uno de ellos era consciente de que lo dicho por el teniente era cierto: no tenían otra alternativa. Steve decidió intervenir.

—Estoy trabajando en un algoritmo de ocultamiento que podría cubrir la firma de quienes entren en el juego. Pensé que aunque Maia no lo necesitara, a nosotros nos daría una ventaja dentro del programa.

—Excelente, Steve. Eso podría darles más tiempo —convino Robbins.

—Mi gente te puede apoyar en eso —informó Shekhar—. En el Ejército de Sombras utilizamos algo similar.

El moreno aceptó, levantando el pulgar a la pantalla.

Aida comprendió que el plan seguiría adelante, estuviera ella de acuerdo o no. Suspiró con resignación.

—«Hay que luchar con lo que podamos hasta que podamos» —comentó teatralmente, agregando de inmediato—. Eso fue lo que dijo Benito Juárez.

—Pues sigamos su consejo —propuso Robbins. Observó la imagen de Talsania en la pantalla—. ¿Qué necesita para infiltrar a Maia?

El general Forsyth se encontraba en su oficina del Pentágono en el momento en que recibió la llamada de la Unidad Glider. Como siempre, Robbins sintetizó la situación al máximo, obviando el riesgo de fuga por parte de Maia. Al veterano militar poco le gustó lo sugerido por su activo, aunque tuvo que aceptar que la propuesta, con todo lo demencial que parecía ser, era la solución más práctica para completar el objetivo de la misión. No, no era la más práctica: era la única solución a la vista.

Sin embargo, algo le preocupaba.

—Tengo entendido que en el momento en que se conecten bidireccionalmente con los servidores del fabricante del juego, el riesgo de que los detecten se incrementará de forma exponencial, ¿es correcto, teniente?

—Es correcto, general, pero se trata de un riesgo que estamos obligados a correr. Nos quedan doce días y no tenemos otra propuesta.

—Veo que lo de contactar al programador indio resultó una buena idea después de todo —reconoció Forsyth. Él no había estado muy de acuerdo con agregar a Talsania en el equipo. A más personas, más peligro de fuga de información, ese era un axioma. Sin embargo, a menos tiempo, menor posibilidad de fuga. Un axioma para otro axioma. Tomando en cuenta los resultados, el teniente estaba cumpliendo con su parte del trabajo. Forsyth estaba listo para cumplir con la suya.

—¿Tiene el perfil de las personas que planea introducir en el juego?

—Usted me dijo que Maia tenía programación militar, señor. La necesaria para cumplir con su rol de diseñar juegos de guerra hiperrealistas.

—Así es, teniente.

—Entonces necesitamos profesionales en este campo. Veteranos en operaciones de rescate.

—¿Un equipo de extracción? ¿Como los del mundo real?

—General, en estos momentos este juego es el mundo real. Necesito un equipo de extracción, gente con experiencia y, sobre todo, de confianza. Lo que verán dentro de la inmersión neural es algo a lo que jamás se habían enfrentado. Y, para serle franco, ni siquiera podremos darles garantía de extraerlos en caso de emergencia. Si no llegan hasta la niña, quedarán atrapados allí.

Forsyth dejó pasar un tiempo antes de responder.

—Tengo a la persona adecuada, teniente.

—Excelente, señor… —dijo. Era evidente que había algo más de lo que necesitaba hablar. Como sabía que el viejo no le alentaría a que prosiguiera, reunió el coraje para hacerlo por sí mismo—. Con permiso, general, ¿puedo saber si se ha tomado alguna decisión en cuanto a la vida de los jugadores?

—Ninguna hasta el momento, teniente —respondió Forsyth—. Como le indiqué antes, las agencias de seguridad cibernética se limitan a blindar las plataformas del gobierno, pero no están interviniendo sobre Maia. El general Elliot se ha encargado de eso.

—¿Cree que él esté en contacto con quienes están detrás de la irrupción de la IA?

—No lo creo. Se le ha visto nervioso, según me han dicho. Dudo que esté controlando la

situación. Me hace recordar lo sucedido con la Mona Lisa.

—¿La Mona Lisa?

—Algún día le contaré, teniente. Usted siga con su plan y déjeme lo del equipo de extracción —observó la hora—. Son algo más de las siete y media de la noche. Tengo que atender un asunto oficial y luego atenderé su solicitud. Cuente con eso.

Una vez cortó la llamada, el viejo observó por la ventana de su oficina la línea de faros que bordeaban al Potomac y la luminosa ciudad tras el río. Con el asunto oficial que tenía que atender con Stevenson, el cual estaba relacionado con las últimas decisiones del Concilio, y la solicitud de Robbins de sacar del sombrero un equipo de extracción, era evidente que la noche sería más larga de lo que pensaba.

Reflexionó sobre la petición del teniente. No le había mentido: conocía a alguien que parecía haber nacido para aquella misión.

Comenzó a marcar su número telefónico.

¿Dónde carajos están los jugadores?

El comandante Clarke era todo lo contrario de lo que se podía esperar de un héroe americano. No era muy alto, ni muy musculoso, ni muy agraciado. Su estatura se detuvo en el metro setenta, era algo voluminoso y su nariz parecía un par de tallas más grande que la necesaria para el rostro, esto sin contar con las orejas, pequeñas y separadas de la cabeza, como las de un carcayú. Pero al igual que este irreductible mamífero, podía ser rabiosamente violento, con una fortaleza superior a lo que parecía su tamaño. Clarke era capaz de poner a dormir a marines de más de dos metros de altura con la misma efectividad y limpieza que un dardo disparado por un rifle.

Su recorrido por todo el mundo en misiones que «nunca existieron» podría alimentar toda una saga de novelas y emocionantes películas de cine. El que nadie supiera sobre ellas demostraba que su discreción era tan sólida como su reputación. Semejantes características, aunadas a una inteligencia innata, enfermiza perseverancia y un concepto de honor más allá del deber, lo convertían en la persona ideal para planear lo imposible. El tipo de apoyo que Forsyth necesitaba.

A Clarke le sorprendió un poco el mensaje que el general envió a su móvil. Constaba de una dirección y una hora, además de ciertas indicaciones adicionales. Nada más. Ningún motivo o explicación. Solamente lo necesario para llegar a dónde el viejo quería que fuera. Y en realidad, Clarke no necesitaba más para acudir al llamado.

El lugar de la reunión, levantado al noreste del Potomac y a no mucha distancia del mismo, era una vieja mansión construida posiblemente a finales de mil ochocientos o poco después. De poca altura, contaba con paredes gruesas y grandes ventanales que la hacían perfecta para una historia de terror. Sobrevivía como un centro de rehabilitación mental de casi anónima existencia. Una identidad gris y olvidable que era, asimismo, su mayor virtud.

Clarke atravesó la recepción del hospital, entre médicos y pacientes que cumplían con alguna terapia en la búsqueda de recuperar su cordura. Nadie se fijó en el hombre que siguió por un pasillo, directo a las entrañas de la antigua edificación. Todos tenían cosas más importantes que hacer.

El comandante llegó hasta la cocina. De allí, continuó al área de calderas ubicada en un nivel inferior y luego a un sótano de almacenamiento repleto de incontables artefactos, libros y documentos acumulados por décadas de investigaciones. En el lugar, ubicó una entrada de anodina apariencia por la que accedió a antiguos túneles que bien pudieron ser construidos en la época en la que Washington cruzó el Delaware. Clarke encendió la luz de su móvil y comenzó a descender por las lúgubres escaleras de piedra.

Luego de recorrer algunos pasillos bajo la edificación (y cruzar los límites de los terrenos del hospital sobre su cabeza, de eso estaba seguro), se encontró en un recinto circular. Seis gruesas columnas curvas sostenían el techo, a cuatro metros del piso, como una araña gigante soportando una roseta de piedra. Luces de neón iluminaban precariamente los esqueletos de seis camillas, las cuales se encontraban alineadas contra la fragmentada y sucia cerámica blanca que revestía los muros. Al frente de las camillas se amontonaban cinco escritorios abandonados y algo deteriorados. El hombre comprendió que se hallaba entre las ruinas de un amplio laboratorio para investigaciones encubiertas; una cripta de la era moderna que fue clausurada con premura cuando algo no resultó bien.

Escuchó un sonido y todo su cuerpo se tensó listo para la lucha, una reacción tan natural en él como mirar el reloj para saber la hora. Se tranquilizó cuando vio a Forsyth llegar por una desvencijada puerta de metal, ubicada cerca de donde habían estado los servidores.

—Escuché que está en problemas —comentó Clarke a modo de saludo—. Y de los grandes.

El general se encogió de hombros.

—Puedes creer todo lo que oigas —comentó. El suave eco le dio un tono curioso a la voz. Notó que el comandante vestía como un hombre común: pantalones de mezclilla, zapatos de goma negros ya desgastados, y una chaqueta de cuero sobre una franela con una extraña imagen impresa en ella. El traje perfecto para pasar desapercibido. Complementaba su apariencia unos viejos guantes de cuero que ocultaban unas manos cuyas cicatrices podían llamar demasiado la atención. El general sabía que el visitante se esforzaba siempre por pasar desapercibido.

Forsyth conocía a Clarke desde hacía tiempo y, de hecho, le había salvado el trasero más de una vez. Por ventura, el comandante era un hombre que no olvidaba un favor como tampoco una afrenta.

—Sabe bien lo poco me importa lo que digan los burócratas de uniforme, Forsyth. —A diferencia del resto, Clarke lo llamaba por su apellido, no por su rango.

—Veremos —retó el viejo, aunque sabía que aquello era cierto. Le señaló el pecho al hombre—. ¿Cómo sigues de allí?

El rostro de Clarke mostró incomodidad, pero no por la pregunta, sino por la causa de la pregunta. Se pasó la mano por el pecho como quien quita alguna mota de polvo.

—Todo lo normal que se puede esperar de una lesión de ese tipo. Pero no será un problema para lo que necesite que haga, se lo aseguro.

El viejo observó los intensos ojos azules de Clarke. Asintió luego y prosiguió.

—¿Has escuchado sobre los chicos atrapados dentro de un juego?

—Imposible no oírlo. Eso está por todas partes. ¿Ese es el problema?

—En parte —acotó Forsyth. Clarke sabía que su superior le diría apenas lo necesario y no tenía problemas con eso—. Necesito que me ayudes a sacarlos de allí.

La solicitud extrañó al visitante.

—No sé cómo puedo ayudar en este caso, Forsyth. Si estuvieran detenidos en cualquier lugar del mundo, ya me las apañaría para llegar hasta ellos y sacarlos. Pero tengo entendido que están dentro de una computadora, y no sé nada sobre programación.

—De eso se encargarán otros —respondió el viejo. Luego le explicó *grosso modo* que el juego era una réplica exacta de cualquier otro escenario en el que hubiera trajinado antes. Le habló también de la IA Maia y de cómo esta actuaba con mentalidad militar porque así había sido programada. Por ello, necesitaba a alguien experto en extracciones. Clarke escuchó en silencio, absorbiendo cada palabra para darle el peso exacto. Una vez finalizó su superior, el hombre se rascó tras el cuello, cómo lo hacía cada vez que se enfrentaba a una situación nueva. Y esto era todo lo nuevo que algo podía ser.

Forsyth le entregó al comandante el segundo SSD que guardaba. Este lo observó con curiosidad. El general explicó.

—Allí tienes información sobre ese juego, más los agregados que la unidad de seguimiento pudo recabar antes de ser confiscada por el gobierno. También hay información sobre una segunda IA, Madre. Aún no está claro qué papel tendrá en este asunto, pero conviene que la conozcas. Con todo esto podrás ver de qué se trata y planear las acciones a seguir. Ya están preparando una versión neural segura para entrenamiento.

Clarke guardó el disco portable en su chaqueta.

—Lo revisaré lo más pronto posible. Convocaré a mi equipo…

El general le interrumpió.

—Tenemos restricciones que deberás tomar en cuenta. La primera es que solamente hay campo para seis hombres —indicó, señalando las camillas como un vendedor de autos exhibiendo el último modelo de vanguardia. Le explicó lo ocurrido en ese laboratorio seis años atrás (sólo lo esencial), lo que estaba por venir, con quienes tendría que trabajar y lo que habría de esperar en el entorno de la misión. El contratista miró al piso durante unos segundos después de que el general finalizara. Dejó salir el aire de sus pulmones antes de hablar

—Resumiendo, nadie tiene ni la más remota idea de lo que estamos haciendo o lo que tenemos que hacer para salvar a esos críos, ¿correcto?

—Así es —aceptó Forsyth—. Este será el hogar de tu gente hasta finalizar la misión. Ya los encargados de la unidad cibernética saben que trabajarás con ellos. Está de más decir que nunca conversamos y que si las cosas se llegan a poner difíciles, nunca nos hemos visto.

—¿El Tío Sam sabe de esto?

Forsyth negó con la cabeza. En los labios de Clarke se dibujó una pícara sonrisa.

—Como en los viejos tiempos.

—Como en los viejos tiempos —refrendó el viejo.

—Y ese teniente del que me habla, el tal Robbins, ¿es de confiar?

—Ustedes dos son los únicos en quienes confío ahora.

Clarke levantó un poco las cejas, sorprendido de que alguien pudiera granjearse de forma tan rápida la confianza del suspicaz militar.

—Tengo a un equipo cuidando a los programadores; quiero que también te encargues de ellos y revises el plan de evacuación —agregó Forsyth.

—Entiendo; ya me hago cargo.

—Un último detalle, Clarke —dijo el viejo—. Deberás seguir con la misión, aunque perdamos contacto. Quiero a esos chicos fuera del juego a toda costa.

Clarke le observó con curiosidad. Sabía muy bien que a Forsyth no le preocupaba la muerte. Si decía algo semejante, era sólo como información para ser tomada en cuenta. Era como advertir sobre una tormenta cuando se tenía planeado un desembarco.

—¿Tan grave es esto?

Forsyth, por supuesto, no le respondió de forma directa.

—En ese caso, deberás contactar al teniente Robbins. Ustedes quedarán a cargo de la misión, aunque él aún no lo sabe.

—Mierda —murmuró Clarke para sí mismo. Apreciaba al viejo como a un igual. Se parecían mucho, sólo que él era más loco, mucho más que el general.

—Mantenme informado —indicó Forsyth dando por terminada la reunión.

—Así se hará —acotó Clarke. Se despidió con una suave inclinación de la cabeza, encendió la luz de su móvil y desapareció por el pasadizo por el que había llegado.

Una vez quedó solo, el general observó las seis camillas y los cinco módulos para los científicos. Había algo en esa distribución que le llamó la atención, como encontrar un número nuevo en la cara de un reloj, pero no pudo sacar nada en claro. Suspiró; quizás se estaba volviendo viejo más rápido de lo que quería admitir.

Observó la hora. Ya no tenía nada que hacer allí y sus piezas, Robbins y Clarke, estaban en movimiento. Este sería el último contacto presencial que tendría con el comandante. Por lo menos hasta finalizar todo aquello. Si su plan salía bien, nadie sospecharía de su gente, ni interferiría con el trabajo encomendado. Pero Forsyth no era un iluso, bien sabía que las cosas

nunca resultan como las imaginamos.

Apagó las luces al salir.

Eran pasadas las diez de la noche cuando Herber logró superar el bloqueo draconiano desplegado por Maia y acceder a las salas que componían el juego, cada uno tan diverso en su estructura que todo jugador acababa encontrando el ideal para su estilo.

Los videojuegos en línea trabajan, por lo general, bajo el concepto de salas, las cuales albergan una cantidad finita de jugadores. Una vez copada su capacidad, hay que esperar a que el juego termine para poder ingresar, o buscar una sala diferente. Muchos jugadores abren salas privadas para jugar con sus amigos sin miedo a encontrarse con un experto que disfrute cazando novatos. Sin embargo, lo común son mapas abiertos que permiten el ingreso de cualquiera que desee participar. Así es, a grandes rasgos, cómo funcionan plataformas como Fornite, Realm Royale o Apex Legend. Y LastWorlds también. Una vez identificado el Laberinto de la Locura entre todos los mapas, era asunto de localizar en él a los jugadores retenidos.

Para lograrlo, se utilizó el programa de rastreo mencionado por Aida a Talsania. El software, al que apodaron *Beagle* en honor a esta raza de simpáticos perros cazadores, fue desarrollado por un equipo de ingenieros bajo el mando de Wells. Su función era rastrear todo el mapa identificando a cada uno de los participantes hasta dar con el jugador clave, un trabajo tan tedioso como el que más. Herber, quien demostró gran pericia en el manejo del Beagle, fue el responsable de esta labor. Rastreó las cinco ciudades que conformaban el mapa, así como las pequeñas islas posicionadas cerca de la costa. Horas después y con varias comprobaciones realizadas, el joven resumió la situación con una sola pregunta:

—¿Dónde carajos están los jugadores?

La respuesta sobre la ubicación de los jugadores requirió un intenso trabajo en equipo, mucho café cargado y suficientes bebidas energizantes como para poner a saltar a un rebaño de camellos. El asunto era que, para el proceso inicial de localización de los rehenes, los integrantes de la Unidad Glider se basaron en la suposición de que Maia mantendría a los jugadores en los mismos mapas donde fueron secuestrados. Craso error. Pronto descubrieron que la granuja activó en subrutina la totalidad de los mapas disponibles, muchos más que el total de participantes atrapados en el mundo neural. Una vez expandió estos mundos, distribuyó a los jugadores uno por cada mapa, lo que imposibilitaba su ubicación. Y por si esto no era suficiente, rotaba a los participantes entre los diferentes mapas de manera completamente aleatoria, imposibilitando cualquier cálculo predictivo. Si la IA estaba decidida a conservar su seguro de supervivencia, no pudo encontrar un método tan aterradoramente perfecto como aquel.

Sin embargo, en medio del fracaso por no poder dar con los rehenes, surgió una mínima constante que habría sido ignorada si no fuera por la ya reconocida y silenciosa persistencia de Ángel. Mientras hacía las comparativas de los saltos de los jugadores entre las salas del juego en la búsqueda de algún patrón reconocible, el joven encontró que el comportamiento de uno de estos iba a contrapelo con el resto. A diferencia de la anárquica rotación de jugadores por todos los mapas desplegados, este saltaba, era cierto, pero siempre en la misma ciudad del Laberinto de la Locura: Arkano.

—Nathalie Contreras —murmuró Aida al leer la identificación—. ¿Por qué no me sorprende?

El comandante Clarke podría no saber sobre códigos, avatares o IA, pero era muy eficiente al organizar su trabajo. En apenas horas convocó a sus mejores hombres a las mismas instalaciones donde conversó con su superior. Allí les explicó la naturaleza de la misión y el alto

riesgo que corrían de quedar atrapados, peligro que no amilanó a ninguno de los curtidos combatientes. Una vez establecidos los objetivos, dejó a los técnicos enviados por Forsyth recuperando las desmejoradas instalaciones, mientras él cumplía con una impostergable visita. El hombre era consciente de que, si quería que el plan de rescate fluyera como la seda, era hora de conocer a los pequeños genios en los que tanto confiaba el general.

Para Robbins, no resultó del todo placentero la visita de Clarke. Principalmente, porque este se autoinvitó y porque el general Forsyth autorizó su acceso absoluto al equipo de jóvenes hackers y a toda la investigación que llevaban a cabo, aunque, por sugerencia del teniente, se obvió mencionar la colaboración que Shekhar Talsania brindaba al equipo. El visitante detalló las instalaciones de la Unidad Glider, las líneas de chicos espalda contra espalda, igual que en un submarino, las grandes pantallas en el fondo y lo que parecía un vaporizador con una gran nube cargada de números y figuras flotando sobre él. Tuvo la inteligencia de no fingir que entendía lo que se estaba llevando a cabo allí, más aún cuando era evidente el rechazo natural de los jóvenes hacker contra un representante de la poco confiable casta militar. En vez de esto, tomó asiento en uno de los bancos de la cocina para charlar con Aida y Robbins.

—Sabe que hay niños de pecho que pueden ganarle a cualquiera de sus hombres en Valorant, o en cualquier otro shooter sin apenas sudar, ¿verdad? —preguntó Aida al visitante, apenas intercambiaron algunas palabras. La chica comprendía la inevitable presencia de militares en la operación, aunque eso no mejoró su actitud ante ellos. Clarke aceptó una cerveza ofrecida por Robbins. El teniente sirvió té a Aida y café para sí mismo. Ambos permanecieron de pie.

—Estoy seguro de que cualquier crío que conozca estos juegos puede acabar con mis hombres sin siquiera pestañear —aceptó el contratista. Bebió a placer un buen trago de la lata, aclarando luego—. Si hablamos de un entorno virtual, por supuesto. Pero ¿cuántos de esos niños de pecho han escuchado, olido o sentido la cercanía de un disparo? ¿Una explosión? ¿Cuántos han tenido que avanzar con una pierna fracturada? ¿Cuántos han estado con la muerte respirándoles en el cuello mientras juegan en sus sillas ergonómicas, disfrutando de aire acondicionado y con una cola fría al alcance de la mano? Ninguno, le aseguro. Dominar el miedo no es algo que se aprenda en línea. Y tengo entendido que en una inmersión neural no hay diferencia entre la realidad y la ficción.

Aida mantuvo la mirada. Luego la posó sobre Robbins.

—No es tan estúpido como parece.

El comandante sonrió. Los insultos no le eran extraños y con el tiempo había aprendido a tomarlos en broma.

—Señorita, es importante que entienda algo: en situaciones como estas, uno no elige el escenario al que se enfrenta. Imagine una situación de rehenes provocada por un grupo extremista. La experiencia en el mundo real nos brinda una idea de cómo están distribuidos en el edificio, las armas que tienen, el posible número de terroristas, sus motivaciones, objetivos, etc. Podemos saber mucho de ellos, pero esto no garantiza que se logre un rescate perfecto. Operaciones míticas como la de Entebbe son tan escasas como un rinoceronte albino.

—¿Entebbe? —preguntó Aida. Al responder, Clarke demostró que disfrutaba hablar sobre el tema.

—Déjeme que les cuente: En mil novecientos setenta y seis, terroristas palestinos y alemanes secuestraron un avión que iba de Atenas a París, y lo obligaron a viajar hasta Uganda, en plena África. La mayoría de los pasajeros eran israelíes, así que ya se imaginarán la motivación de los secuestradores. Los terroristas creían que Uganda estaba demasiado lejos de Israel como para que los hebreos hicieran algo. Pero los hebreos lo hicieron. Enviaron una fuerza

especial de cien hombres en un vuelo de tres mil kilómetros para descender en el aeropuerto de Entebbe, cerca de Kampala, la capital de este país. En menos de una hora rescataron a los rehenes y eliminaron a todos los terroristas… —El comandante bebió un sorbo de cerveza—. También acabaron con cuarenta y cinco soldados ugandeses que intentaron detenerlos y destruyendo once MiG-17 para evitar que los persiguieran. Únicamente perdieron a cuatro rehenes y al líder de los comandos, el teniente coronel Yonatan Netanyahu, quien, por cierto, era hermano de Benjamin Netanyahu, primer ministro de Israel.

Hizo una pausa, pensativo.

—Entebbe fue la razón por la que entré en el ejército. No para pelear en batalla, aunque bastante he peleado, sino para rescatar a nuestra gente en donde estuvieran y al precio que fuera. Cada vez que alguien me dice que un rescate es imposible, me basta con imaginar el C-130 Hércules aterrizando en Entebbe a las once de la noche, lleno de soldados dispuestos a todo por los suyos. Eso es heroísmo. Eso es grandeza. Eso es honor. Ahora soy contratista porque no puedo servir en el ejército —se dio un ligero golpe en el pecho—. Daño cardíaco; una herida de bala y una historia larga. Los altos mandos decidieron que ya no estoy en condiciones de dirigir misiones de rescate. Solamente Forsyth confió en mí. Quizás sea un romántico, pero sueño con un fin heroico como el del teniente coronel Yonatan. Sacar a los rehenes de ese maldito juego es lo más parecido que puede haber al rescate en Entebbe. Ahora saben por qué acepté participar en esta locura.

—Usted quiere morir allí dentro, ¿verdad? —preguntó Aida. Clarke negó con la cabeza. Robbins lo observaba en silencio.

—No, jovencita. Entraré allí con toda la intención de salir. Lo que nos regresa a la misión. Tenemos poco tiempo para planear la extracción y sólo cuento con su equipo de genios para introducirme a mí y a cinco de mis mejores hombres en el juego. Esto nos lleva a la pregunta más importante: ¿puede usted y sus chicos lograrlo?

Aida no dudó en responder.

—Lo pondremos en el mapa; usted encárguese de completar la extracción.

—Tengo entendido que Forsyth le dotó de sus propias instalaciones —comentó Robbins.

—Sí, la Cripta. Un lugar maravilloso para vacacionar —bromeó el visitante—. Están arreglándola mientras nosotros conversamos. —Acabó la cerveza, aplastó la lata y la dejó en el pote de basura de la cocina—. Ahora, díganme, ¿qué encontraremos una vez nos ingresen en esa cosa?

—El juego original era una simulación de batallas futuristas —comenzó a explicar Robbins tratando de ser lo más simple posible—. Soldados con exoesqueletos, armas de plasma, escudos de energía, etc. ¿Me sigue?

—Es como si Star Trek y Apocalipsis Now hubieran tenido un hijo, ¿correcto?

Esto arrancó una sonrisa a Robbins. Se estaban entendiendo.

—Más o menos. Sin embargo, el juego se ha ido complicando. La IA invasora agregó bots provenientes de un banco de simulación del ejército por lo que, además de las armas futuristas, también hay soldados de las diferentes ramas de la fuerza armada, armamento incluido.

—¿A qué se refiere con «armamento»?

—Lockheed Martin F-35 Lightning II, M1A2 Abrams, la GBU-43/B Massive Ordnance Air Blast (MOAB), Precision Strike Missile (PrSM), drones MQ-9 Reaper… ¿Sigo?

A Clarke se le había secado la boca. Todo aquello era la crema y nada de la fuerza militar norteamericana, la mayoría activos, a excepción del PrSM, un misil de precisión que estaba por desplazar a los de por sí temidos ATACMS.

—¿Y eso está activo dentro del juego? —preguntó—. ¿Ahora?

—Parcialmente. La dinámica del juego limita el uso de armamento para controlar la experiencia del usuario, así que nunca verá a todas activas o utilizando toda su capacidad.

Clarke se limitó a asentir.

—¿Algo más?

Aida respondió la pregunta.

—ECGames tiene diferentes tipos de juego: de fantasía, de guerra, futuristas como el que el teniente le explicó. Lo normal es que estos juegos sean incompatibles entre sí. Pero…

—Me preocupa ese *pero*, jovencita.

—Y debería —confirmó la chica—. El fabricante del videojuego ha estado trabajando en una plataforma de crossover llamada Génesis de la Oscuridad. Esta permite integrar los elementos de un juego en otro diferente. Hace poco pudimos confirmar la presencia en LastWorldsIIIn de componentes de Respuesta Inmediata, un juego menos futurista con una muy sólida estructura de combate. Pero estos no son los únicos que se están interconectando con el original.

—¿Y eso significa que…?

—Que su equipo deberá enfrentar robots, cíborgs, troles, dragones y magos. Dudo que en Entebbe hayan tenido que lidiar con eso.

Los muchachos de la unidad sonrieron ante el comentario.

—Ya veremos —respondió Clarke procesando todo lo dicho—. Se sorprendería de las situaciones extremas a las que nos hemos tenido que amoldar en cuestión de minutos. Voy a necesitar un listado de los peligros a los que nos enfrentaremos y la manera, según ustedes, de manejarlos. En cuanto a la misión, tengo entendido que hay que extraer a un único rehén.

—Así es —confirmó Robbins—. Nathalie Contreras, la última jugadora en entrar en competencia. Maia nos complicó el encontrarla, pero Herber logró ubicarla en el mapa y su posición, a diferencia del resto de los jugadores, se limita a un área relativamente pequeña.

—Excelente. Creo que la misión será más sencilla de lo que parece.

—¿Sencilla? —susurró Aida—. No sé qué le habrá dicho el general sobre esto, pero voy a tener el gusto de poner sus pies sobre la tierra. —Se volvió a los chicos—. Ricitos, por favor, reproduce un vídeo de Arkano *antes* de aparecer Maia.

La imagen original de la ciudadela se proyectó en una de las pantallas. Era un pueblo relativamente pequeño, de trazado cuadriculado, bajas construcciones de techos abovedados y torres de metal resplandeciente. Una carretera principal y una vía de tren atravesaban el lugar, extendiéndose luego en el desierto circundante. Clarke detalló la imagen.

—El sitio tiene un trazado limpio, con muchos puntos elevados para observación y protección. No veo mayores problemas para sacar al objetivo de allí.

—Coloca la ciudad como se ve ahora —indicó Aida. Las nuevas imágenes en la pantalla hicieron que Clarke se levantara lentamente de su silla.

Lo que mostraron los monitores era una ciudad en llamas, con grandes masas luchando cuerpo a cuerpo, nubes de animales y naves en los aires y destellos de relámpagos que descendían para convertirse en huracanes. No existía trazado de calles, y los cuadrados de casas desaparecieron para dar paso a grandes edificios, templos y torres con tanto equilibrio visual como un puñado de matorrales en las profundidades del bosque. Y el sonido… el potente ulular del viento se mezclaba con los ecos de lejanos disparos, mientras que cercanas detonaciones hacían gemir estructuras que se venían abajo, arrastrando cables y víctimas, hasta estrellarse estruendosamente contra el suelo.

—Mierda —susurró el militar—. No va a ser tan fácil como pensábamos…

Mientras Clarke descubría los enemigos a vencer, el satélite EOS, a más de seiscientos cincuenta kilómetros sobre la superficie de la Tierra, volvió a presentar problemas en su funcionamiento, alterando su órbita. En esta ocasión, la alarma llegó hasta la Organización de Investigación Espacial de la India (ISRO).

Los técnicos lograron mantener al aparato en una posición orbital segura, evitando, al menos de forma temporal, tener que recurrir a un reingreso controlado en dirección al cementerio de naves espaciales localizado en una sección del Pacífico Sur. La situación resultó lo bastante delicada como para que un alto funcionario decidiera contactar las otras agencias espaciales y notificarles sobre la posible pérdida de uno de sus satélites.

Maia ataca de nuevo

Luego de la visita de Clarke, Robbins se presionó aún más para asegurar el rescate de los rehenes. Aunque quedaban doce días para el reseteo del sistema por parte del gobierno norteamericano, no podía asegurar que tendría a su disposición todo ese tiempo, tomando en cuenta las innumerables variables a las que se enfrentaban. En las horas siguientes se reunió con Talsania para conocer los avances en los vórtices modificados y el alcance que tenía la plataforma de crossover en todo ello. También analizó los ADP con Ángel, al mismo tiempo que contrastaban la actividad de Maia y Madre. Tuvo una charla con Z y con Wells sobre los programas de seguridad instalados en los servidores de ECGames y cómo evadirlos. Reconfiguró con Herber el código para enganchar a la jugadora clave y escuchó las explicaciones de Steve sobre la capa de ocultamiento. Cuando intentó hablar con Aida mientras preparaba un café, la chica se lo impidió, lo llevó al catre y le obligó a tomar un descanso. Robbins se quedó dormido antes de explicarle que no estaba cansado.

Despertó sobresaltado. Se sentó en el catre, abandonando un pesado sueño que no recordaba bien. Sentía la boca pastosa y le dolía la cabeza. Observó hacia las estaciones de trabajo; no había nadie. Los monitores estaban apagados y la luz era tan baja que dificultaba ver los contornos. Sólo un halo de luz brillaba con fuerza por el resquicio del marco de la entrada. Se levantó con cuidado.

Al abrir la puerta, observó el bien iluminado pasillo, amplio y blanco, que se extendía al infinito en ambas direcciones. Todo parecía en orden. Escuchó un sonido atrás. Los monitores de trabajo luchaban por encenderse, mientras la pantalla gigante destellaba en forma errática. Un viento helado se coló por el pasillo.

Se acercó a los monitores. Estos pasaron de chispazos a formas pixeladas. Robbins avanzó hacia la pantalla gigante en la pared. Los píxeles se arremolinaban como un tornado de colores hasta que comenzaron a emerger rostros de ellos. Eran las imágenes que viera día a día desde que comenzó la pesadilla: jugadores atrapados clamando salvación, rostros de los prisioneros de una Maia expandida que colapsaba al mundo. Desde los altavoces se derramaron aterradores gritos de auxilio mientras todo a su alrededor comenzaba a girar formando una sólida pared que lo aplastaba y le impedía respirar, atrapando en su garganta desesperados gritos sin aire.

Robbins se sentó en el catre de forma violenta, tratando de recuperar el aliento a bocanadas. Aspiró un par de veces, como un buzo emergiendo de las profundidades. Sintió cómo el corazón pasaba de brutales latidos a un ritmo casi normal. El sudor le cubría y la cabeza amenazaba con estallar en cualquier momento. Observó a su alrededor. Al frente, Ángel dormía a pierna suelta en el catre mientras que una mano colgaba de la litera superior: era Steve, quien se movía de tanto en tanto.

El teniente cerró los ojos, aliviado. Nunca había tenido un sueño tan desalentador como aquel.

Sintió una mano en el hombro. Al abrir los ojos se encontró con Aida de cuclillas ante él, ofreciendo una taza de café.

—Tuviste un mal sueño —comentó la chica—. Toma esto. Te despertará.

—¿Qué hora es? —preguntó. Tomó la taza y agradeció con un gesto.

—Casi las cinco de la madrugada. Apenas dormiste una hora a lo sumo.

—Si es que a eso se puede llamar dormir —aclaró Robbins.

—La visita de Clarke también me alteró —confesó Aida—, aunque tengo que aceptar que en realidad fue mucho menos traumática de lo que pensaba.

—Nada de presión, dirían —opinó Robbins. Miró a la pequeña pizarra al lado de la entrada. Aida había trasmutado el número anterior en un once.

El hombre optó por levantarse. Estiró la espalda y tomó asiento en uno de los bancos de la cocina. Observó a los chicos que dormían, inquietos.

—Tampoco parecen dormir bien —comentó Robbins. Aida preparó su ración de té con algunas de sus hierbas raras.

—Sabes cómo es eso —indicó ella—. La mente sigue trabajando por su cuenta.

El teniente extrajo un par de pastillas para el dolor de cabeza de una caja plástica que se hallaba sobre la nevera. Las tragó con un buen sorbo de café. En ese momento notó que el brebaje no tenía azúcar. Se dispuso a solucionar el inconveniente de inmediato. La voz de la chica le acompañó mientras endulzaba el café.

—Robbins, entiendo tu posición de retrasar lo más que se pueda el ingreso a los servidores, pero necesitamos acceder a ellos para confirmar que lo que estamos haciendo funcionará en el entorno del juego. Estamos trabajando a ciegas.

—Todavía no —indicó el teniente casi como un ruego. Una suave alarma anunció la llegada de un mensaje a su ordenador. El hombre y la hacker retornaron a sus módulos. Z y Herber apenas levantaron la cabeza para mirarlos pasar. La pantalla del indio se encontraba en negro.

El teniente tomó asiento ante el monitor de su equipo. El indicativo de «un mensaje recibido» destacaba en un entorno minimalista. Aida se retiró a su estación para permitirle privacidad. Robbins abrió el mensaje y el material adjunto, haciendo que la pantalla se llenara de códigos con indicaciones. Una nota flotaba a la derecha. La leyó con cuidado. Luego la minimizó para revisar la data enviada y al final sintió que necesitaría una generosa ración adicional de pastillas para el dolor de cabeza.

Aida lo observó con curiosidad.

—¿Algún problema?

—¿Recuerdas lo que detectaste en Maia y que te pedí empaquetarlo para revisión?

Aida asintió en silencio.

—Bueno, ya sabemos lo que está haciendo —indicó el hombre. Observó la hora: cinco y algo de la mañana—. Habrá que despertar al viejo: esto es peor de lo que imaginamos…

La imagen del viejo general apareció en el monitor, despeinado y en bata. Levantado casi a las cinco de la mañana, no era cuestión de verlo con traje de gala.

El veterano había respondido algo hosco a la llamada telefónica de Robbins, bajando luego a la sala de su casa ante la insistencia del teniente de utilizar la portátil, la cual él mismo blindara contra cualquier tipo de interferencias.

—Espero que tenga una buena razón para despertarme a esta hora, teniente —comentó el viejo con desagrado apenas se encriptó la conexión. Se encontraba sentado en un sillón oscuro con aire de juez medieval. Las tinieblas difuminaban la habitación detrás de él. Robbins espetó la información sin protocolos.

—Maia intenta infiltrarse en los sistemas de la Base Aérea Buckley.

Forsyth mantuvo la mirada en la cámara durante tanto tiempo que pareció ser un problema de conexión. La Base Aérea Buckley, ubicada en Aurora, Colorado, pudiese no ser muy relevante si no fuera por un pequeño detalle: es la sede de la Fuerza Espacial de los Estados Unidos. Este servicio opera la red de satélites del sistema NG-OPIR (Next-Generation Overhead

Persistent InfraRed), el cual reemplazó al SBIRS (Space-Based Infrared System). El NG-OPIR es un sistema de alerta temprana conformado por satélites de posición geoestacionaria y de órbita polar. Su función es detectar el despegue de misiles desde cualquier lugar del planeta y hacer seguimiento a todas sus fases. Incluso, puede revelar el lanzamiento de misiles hipersónicos rusos, chinos y norcoreanos, lo que permitiría una respuesta adecuada ante cualquier acción de este tipo. Si los Estados Unidos perdiera esta capacidad, sería como un ciego rodeado de fieras.

Al final, el general soltó el aire con lentitud.

—¿En qué se basa para esa afirmación, teniente?

Robbins le explicó lo detectado por Aida y lo que sus amigos ocultos en la NSA descifraron. El general lo escuchó sin apenas moverse. Al final se alisó los cabellos blancos y adquirió un aspecto más formal. Incluso irguió la espalda. Robbins había atraído el cien por ciento de su atención.

—¿Cómo están las medidas de contención de esa maldita IA?

—Por el momento no se mueve de Morfeo I —indicó Aida—. Shekhar afirma que Madre bloquea los intentos de Maia por escapar.

—Si Madre está bloqueando a Maia, ¿cómo es posible que esté intentando infiltrarse en el sistema de la Base Aérea Buckley?

—Es posible que el bloqueo de Madre se centre en impedir que Maia se clone fuera de Morfeo I, señor —explicó Robbins—. Cualquier acción de la IA de acceder a otros sistemas puede no ser considerado un intento de fuga.

—¿Se supone que eso debe tranquilizarnos? —comentó el general con ácido sarcasmo—. Ahora bien, teniente, la situación es esta: aunque ustedes y su amigo de la India me garanticen que Maia está contenida, sigue siendo un peligro real y activo por su potencial capacidad de anular el sistema NG-OPIR, suponiendo que ese sea su objetivo. Esto nos coloca entre la espada y la pared.

«Es prioritario que ustedes se mantengan fuera del radar de gobierno, así que permita que sus amigos en la NSA se lleven el crédito de descubrir esta amenaza. Ellos deben presentar el informe de manera adecuada para los neófitos, y no hay neófito más arrogante que un militar. El director de la NSA enviará el documento al presidente y este lo delegará en un primer momento al general Elliot, en quien confía más de lo que debiera. El general solicitará una reunión con los principales involucrados en esto porque querrá repartir las responsabilidades de lo que pudiera suceder. Será una reunión corta ya que no hay muchos escenarios para elegir. El informe volverá al presidente entregado por el propio general, quien no dejará de lado su protagonismo. Debatirán las propuestas de su equipo y luego el presidente tendrá una reunión con sus propios asesores. Seguramente será una larga sesión. Las implicaciones morales de lo que se avecina para el gobierno sólo son comparables con el estallido de opinión pública contra la guerra de Vietnam. Seguramente culparán a los ficticios hackers de lo que suceda; eso es evidente. Sin embargo, estoy seguro de que la inteligencia extranjera, amigos y los que no lo son, ya están al tanto de lo que ocurre en realidad, por lo que no se tragarán las excusas de la Casa Blanca.

«Eso, por una parte. Lo otro son las próximas elecciones. Es seguro que gran parte de esta conversación girará en torno a estos comicios. No hace falta ser adivino para comprender que, una vez tomada la decisión de eliminar a Maia, con la muerte de estadounidenses incluida, el actual partido de gobierno no volverá a la Casa Blanca en al menos los próximos dos períodos. Esto, si el partido sobrevive al escándalo.

—¿Cree que el presidente tomará la decisión de ordenar el cierre de Maia? —preguntó Robbins.

—No sé si tendrá el coraje necesario, teniente. Pero sí sé que en este momento está bajo una gran presión. ¿Cómo decirle a Inglaterra, Francia, Rusia, China, y a todos los demás gobiernos que sus conciudadanos van a morir? Mejor dicho: ¿cómo va a explicarles a los habitantes de estas naciones que sus compatriotas serán asesinados por la actual administración estadounidense? ¡Terrible! Pero ustedes, mejor que nadie, conocen el peligro que representa esa IA. Aquí se aplica el interés de la mayoría. Así que temo que el presidente acabe cediendo al temor de sus asesores y ordene acabar con la amenaza.

—¿Estima que ordenarán acabar con la IA de inmediato? —preguntó Robbins, inquieto.

—No. No será nada tan expedito como eso. Lo primero que harán será aislar el sistema NG-OPIR de las redes previniendo un eventual ataque cibernético. Eso será lo más rápido, aunque no puede permanecer mucho tiempo desconectado de los sistemas complementarios de detección de misiles. En cuanto a la eliminación de Maia, supongamos que después de todas las conversaciones se decide eliminarla. Se tomarán un tiempo mínimo para esto. Necesitan tener al público a su favor o, por lo menos, desarrollar una narrativa creíble que proteja a la actual administración en lo ético. Tienen que evitar que la opinión pública les corte el cuello como hicieron con Nixon, y eso que aquel escándalo de espionaje político solamente se trató de micrófonos en un hotel. Además, deberán preparar a los gobiernos afectados en la medida de lo posible. Negociar, para ser exactos. Toda una pesadilla diplomática que tendrán que asumir. Sin embargo, la orden de acabar con Maia es algo inevitable.

—¿Cómo sabremos qué se decidirá y cuándo?

—De eso me encargo yo, teniente —acotó Forsyth—. Estaré monitoreando las discusiones en el Concilio, para adelantarme a las decisiones de la Casa Blanca. Lo que me acaba de revelar indica que ya se nos acabó el tiempo de investigar y ensayar. Tenemos que actuar ahora. Tengo entendido que ya conoció al comandante Clarke; luego compartiremos opiniones sobre lo que hablaron. Por el momento, cite a Clarke a una reunión en media hora. Ustedes, el equipo de extracción y yo.

—General —interrumpió Aida—, usted es consciente de que ninguno de nosotros se va a quedar de brazos cruzados en caso de que el gobierno decida asesinar niños, ¿verdad?

—Me alegra que lo diga, señorita —respondió el general sin inmutarse—. Era algo que ya me había advertido el teniente. Ahora, permítame hacerle una sola pregunta: ¿tiene usted el estómago suficiente para realizar un acto de traición contra el gobierno de los Estados Unidos? ¿En realidad tiene las agallas para hacerlo y ser declarada enemigo número uno de su nación? ¿Las tiene?

Finalizada la reunión con el general Forsyth, Robbins paseó la mirada por los rostros de los chicos Glider quienes formaban un medio círculo a su alrededor. Por respeto a ellos, el teniente ignoró el protocolo de privacidad permitiendo que todos escucharan la conversación. A Ángel y Steve se les despertó para que estuvieran al tanto de lo que ocurría y de lo que se les avecinaba en el futuro próximo. Incluso Shekhar Talsania presenció la conversación desde su pantalla, jugando con sus lentes.

—Eso complica todo, Rob —señaló Z resumiendo el pensamiento general.

—Sí, lo complica —aceptó Robbins—, así que tendremos que movernos mucho más rápido que antes. Ya escucharon al general: no existe una amenaza inminente, pero es mejor actuar como si la hubiera.

—¿En serio piensan anular una orden ejecutiva del mismísimo presidente de los Estados Unidos? —preguntó el programador indio colocándose las gafas. No es que esto chocara con sus principios; es que se le dificultaba creer que un norteamericano desobedeciera las órdenes de sus

máximas autoridades.

—¿Aún tiene dudas? —preguntó Aida—. Únicamente necesitamos la razón correcta para hacerlo.

Entonces Robbins intervino.

—Señor Talsania, sé que este es un giro complicado, pero necesitamos que nos siga apoyando en esto. Le aseguro que su anonimato se encuentra a salvo, y así seguirá.

El programador sonrió de oreja a oreja.

—¿Cree que voy a dejar de participar en este acto de rebeldía, mi amigo? No tengo ni la menor idea de cómo acabará todo esto, pero puedo apostar de que será algo épico.

Robbins agradeció mentalmente estar rodeado de este tipo de chiflados. Eran perfectos para lo demente de la situación.

—Gracias por su apoyo, señor Talsania. Sé que ha pasado poco tiempo desde que hablamos sobre la posibilidad de introducir sus vórtices en el juego, pero ¿han podido avanzar con el parche?

—Bastante adelantado: las ventajas del trabajo colaborativo. No obstante, como le dije antes, necesito el acceso a los servidores del juego para probarlos en el entorno manipulado por la *harami*.

—Pronto —prometió Robbins. Luego giró a Steve—. ¿Cómo vas con la capa de ocultamiento?

—Hice algunas pruebas en la máquina virtual de la Cripta. Funcionó parcialmente. Ahora me pongo a correr algunas versiones en Summit para depurarlo.

—¿Y sobre el rastreo de la niña? —preguntó Aida a Herber.

—Mejoré su precisión —acotó este—. Una vez que Clarke y los suyos entren en el juego, serán llevados muy cerca de su posición actual. Maia nos impide llegar a ella directamente.

—¿Qué es «muy cerca de ella»? —preguntó Robbins.

—A diez minutos de distancia, como mínimo.

—Eso les dará más de veinte minutos de tiempo adicional a Clarke y su gente —calculó Robbins—. Tiempo más que suficiente para cumplir su misión.

Entonces Z, quien asumiera la coordinación con Wells, dio su reporte.

—Los programadores de ECGames y externos están en línea —informó—. Estuve trabajando con Shekhar los protocolos de emergencia para contener a Maia, pero como no podemos probarlos directamente para que ella no los analice, no sabemos por cuánto tiempo funcionarán.

—¿Algún problema con los servidores?

—Ninguno. De eso se ha encargado Wells y su equipo.

El equipo de Wells creció en los días anteriores. Ahora contaban con un par de especialistas más, también suspendidos de sus labores en la empresa por órdenes de la NSA y reclutados por Kate. Además, contaban con cinco hackers adicionales sugeridos por Aida. Todos los integrantes de la plantilla de ECGames trabajaban desde sus casas para no levantar sospechas en caso de que estuvieran siendo vigilados. Cada uno contaba con un sistema de conexión satelital banda ancha que no estaba intervenido como su conexión terrestre a Internet.

—¿Qué hay de Madre? —inquirió el teniente.

Aida fue quien respondió este punto.

—Después de lo que Shekhar nos dijo sobre la manera como Madre se estaba combinando con los códigos de Maia, decidí hacerles un rastreo a estos códigos. Y encontré algo interesante. —Tecleó en su consola y sobre la mesa mágica se formó un hongo holográfico de códigos en

movimientos, con multitud de ADP que volvían aún más intrincada la maraña de algoritmos. A ninguno se le escapó el hecho de que cada día que pasaba, lo creado por Maia se parecía más y más a neuronas en medio de una constelación de sinapsis en continuo intercambio de información. Para cualquier otro, aquello era como una fotografía del espacio profundo: para los presentes en la Unidad Glider, era el recordatorio de lo extraordinariamente compleja que era Maia. Aida llamó la atención a lo que se veía en pantalla—. Ahora miren las métricas en el uso de recursos del sistema.

La gráfica en el empleo de los recursos, que iniciaba con un tímido ascenso, pasó a ser una escalada constante, con continuos picos agudos. Era como si, a cada momento, cientos de programas fueran abiertos, lo que incrementaba la carga de trabajo del sistema. Cientos y cientos de enanos agarrados de un gigante al que el peso combinado lo volvía más lento y más débil.

—Madre está robando recursos a Maia —concluyó Robbins.

—Está lejos de incapacitarla —advirtió Aida—, pero mientras más ralentizada esté, más posibilidades tenemos de engañarla.

—Así es —convino Robbins con una nueva dosis de entusiasmo. Palmeó las manos para dar ánimo al grupo—. Que ella haga su trabajo y nosotros a lo nuestro. Contactaré a Clarke para reunirnos a las seiscientas horas, así que tenemos quince minutos para comer. Necesitaremos fuerzas para después resolver los problemas y las dudas que tenemos, ¿entendido?

—Entendido —exclamaron todos al unísono, dirigiéndose a la cocina. La noche anterior recibieron una buena provisión de comida china que sería calentada en los microondas. Robbins sabía por experiencia que tener el estómago lleno llevaba a una beneficiosa calma.

Lo que no sabía era que aquella sería la última vez que compartirían un momento de paz antes de que todo les explotara en la cara.

El traidor inesperado

Después de la inesperada noticia de Robbins, Forsyth permaneció algún tiempo en su sillón con la laptop sobre las piernas. El teniente y la hacker eran activos comprometidos que no dudaron en sumarse a la legión de luchadores por causas perdidas. Si los rehenes tenían alguna oportunidad, sería gracias a ellos.

Observó la hora, pasadas las cinco y cuarto de la mañana. El tiempo le alcanzaba para ducharse y vestir algo más respetable que una vieja bata de dormir.

Lo hizo con rapidez, como cuando estaba en el ejército. Vistió su uniforme del día ya que pensaba aprovechar el estar despierto para ir a su oficina en el Pentágono y adelantar algunos asuntos. Si algo había aprendido desde sus tiempos de soldado raso, era el valor de cada segundo.

Puso a trabajar la cafetera. Dejó el desayuno para después de la reunión con los Glider y el equipo de extracción. Notó que le quedaba algunos minutos de sobra, por lo que decidió darle un vistazo a la bandeja del correo electrónico.

Como siempre, lo que más abundaban eran correos insustanciales, ridículas ofertas de viajes y algunos descuentos en viagra. También boletines de medios de comunicaciones a los que estaba suscrito, así como de publicaciones militares y de pesca.

Entonces vio el correo enviado por su asistente, el teniente Donovan.

Forsyth ponía atención a lo que su asistente decía. Por lo menos este asistente. El viejo reconocía sus propias limitaciones como jefe: era obstinado, directo, arrogante y podía llegar a ser grosero. Pero la relación con Donovan resultó diferente. El joven oficial, de dos metros de altura, constante medio-sonrisa y ojos azul intenso, resultó inmune a los sarcasmos del general, un mago para organizar sus cosas, insuperable como investigador y sin mucho apego a los horarios. Era una de las pocas personas capaz de observar el paisaje y segmentarlo en información relevante, eliminando lo superfluo, por lo que sus informes eran precisos. Lo único que a Forsyth le irritaba o le divertía, dependiendo del genio con el que estuviera en el momento, eran la obsesión que Donovan tenía con los nombres nativos americanos (y todos los nombres en general). Podían estar elaborando un informe y el joven asistente, de la nada, hacía referencia al significado de algún nombre al azar. Así descubrió que Alison, nombre que creía tan norteamericano como el sombrero de ala ancha del viejo oeste, era de origen griego y significaba «la que brinda la defensa», o que Nathan, el nombre de uno de sus primos lejanos, venía del hebreo y tenía por significado «el regalo de Dios».

Cuando el viejo estaba de buen humor le hacía un par de preguntas sobre el tema. Cuando no lo estaba (que era la mayoría de las veces), se limitaba a un desteñido «ajá». Entonces el teniente seguía hablando de cuestiones oficiales, guardándose su conocimiento para otra ocasión.

Abrió el correo marcado como URGENTE con la intención de darle una rápida revisada. Este desplegó varias ventanas con fotos y textos. Ya el café debía estar listo y al viejo le apetecía una taza de líquido amargo y fuerte. Dejó la portátil en la mesa para servirse una taza, pero se detuvo. Luego, con lentitud, volvió a tomar asiento. Algo no estaba bien…

Forsyth había solicitado información a un conocido en la NCIS de la base de la marina de Point Mugu, en el condado de Ventura, en cuanto el resultado de las investigaciones realizadas sobre Epic Crazy Games. El hombre le dio una versión resumida por voz y le prometió enviarle el resto del material. Al no ser algo tan relevante, el general solicitó que le fuera remitido al correo de su asistente. Fue un error; un descuido con un perturbador resultado.

Como era de esperarse, el material enviado no destacó por su abundancia. El general lo habría revisado sin mayores aspiraciones, pero no Donovan: este lo diseccionó, depuró y combinó con la información que el general solicitó recolectar apenas supo de la aparición de los códigos de Maia. El dosier resultante estaba compuesto por fotos, audios, vídeos tomados de las cámaras de seguridad, minutas e información diversa.

Forsyth lo analizó con atención. Entonces encontró lo que le inquietaba.

Detalló una imagen que parecía una foto al azar. Utilizó el pulgar y el índice para aumentar su tamaño en la pantalla táctil de la portátil. Se ajustó los lentes. El material remitido por Donovan incluía un cruce con el informe del general Stevenson. Verificó todo lo enviado con la meticulosidad que se tiene al analizar un material de dudosa procedencia. Para efectos de su asistente, la información suministrada por Stevenson era como cualquiera otra, por lo que requería ser comprobada. Forsyth regresó al análisis de su asistente sobre el informe de la NCIS y comparó notas. Luego comparó vídeos. Al final, comparó fotos. Volvió a la imagen que le llamaba la atención. Se mordió el labio inferior.

—Mierda.

Tenía que resolver este nuevo problema apenas finalizara la reunión con Robbins y Clarke. Bufó con ira. Era una muy mala manera de comenzar el día.

Ya el café no se le era tan apetecible.

A la hora indicada por el general, una de las pantallas gigantes de la Unidad Glider pasó de negro a gris, luego a interferencia y al final proyectó el interior de la Cripta. Con las grandes pantallas mostrando el interior de cada ubicación, se tenía la sensación de estar ante un portal que podían atravesar como en un juego de fantasía. Casi de inmediato, el rostro del general Forsyth apareció en el extremo superior izquierdo de la pantalla. Shekhar también estaba presente, pero sólo en calidad de observador, por lo que era invisible para los militares. Se aseguraron de que tuviera su micrófono apagado.

Forsyth se encargó de explicar lo que estaba sucediendo en la sede de la Fuerza Espacial de los Estados Unidos en Colorado. Clarke comprendió de inmediato que la gravedad de esta incursión les acortaba tiempo para extraer a los jugadores. Aclarado este punto pasaron al siguiente: ¿cuál era la situación actual dentro de LastWorldsIIIn?

Robbins fue directo al grano.

—Z, por favor, proyecta lo que tienes —pidió.

—Ok, Rob.

La joven, de cabellos negros con las puntas pintadas ahora en verde y azul eléctrico, trasladó la información de su equipo a la pantalla gigante. Una gran cantidad de códigos aparecieron. Luego, cientos de caracteres fueron coloreados y desplazados a cajas flotantes a la derecha. El proceso se repitió una y otra vez, cada vez con mayor velocidad. Los caracteres se encogían a medida que el número de cajas se multiplicaba. Aida señaló la imagen en continuo movimiento.

—En el último informe pudimos ver que el juego sigue siendo el mismo, aunque ahora se encuentra integrado con la IA Maia. Ella es la administradora del juego, para ser más precisos. Puede alterar funciones, aunque no ha modificado sus códigos esenciales. Todo lo que hemos visto hasta el momento es como si se estuviera entreteniendo, modelando un mapa a su gusto mientras mueve a los jugadores como la pelota debajo de los tres vasos.

Aida le indicó a Herber que proyectara la imagen de Arkano en la pantalla. El caos que Clarke viera antes, mutó a una anarquía total, si es que esto era posible: las explosiones se repetían de manera incesante y el fuego en diferentes sectores daba origen a inmensas columnas

de humo que parecían inmunes a los vendavales que azotaban las estructuras. Esta incongruencia volvía aún más surrealista las imágenes, abarrotadas de facciones en lucha. En pocas palabras, el Laberinto de la Locura se había convertido en una pesadilla con cuarenta grados de fiebre.

Aida le cedió el turno a Herber para que él ampliara la información.

—Desde el primer momento, Maia se concentró en convertir a Arkano en el centro de su actividad. Aquí ha recreado por completo la Fortaleza de Kapplar, de Respuesta Inmediata, un juego intermedio entre la actualidad y las batallas futuristas como LastWorldsIII. También tiene atalayas artilladas con cañones de plasma de DarkWorld, torres generadoras de campo de fuerza Klikeers de Conquista Estelar y hasta el templo de la Gema de Cohín del juego de fantasía Reinos en Ascenso, por lo que, me temo, ustedes tendrán que trabajar mucho más duro en hechizos, encantamientos y artefactos míticos si quieren completar la misión.

—¿Qué hay del rehén para extracción? —preguntó Clarke.

Robbins respondió la pregunta.

—Como le comenté antes, lo tenemos ubicado en un área limitada, pero no permanece inmóvil. Está saltando por todo Arkano y por más que lo hemos intentado, ha sido imposible predecir los puntos de llegada. Un detalle interesante es que estos saltos ocurren sin la presencia de un vórtice. Por lo general, el jugador clave permanece en una ubicación durante un tiempo mínimo de quince minutos, aunque en una ocasión mantuvo su posición por cuarenta minutos —observó que Z le miraba—. Treinta y cinco minutos, para ser exactos. Ahora, por limitaciones en la programación, lo más cerca al objetivo que podemos ingresarlos es a diez minutos de distancia.

—Eso nos da veinte minutos para completar la tarea —comentó alguien en el equipo de Clarke.

—Es correcto —intervino Aida—. Consideramos que los saltos del jugador clave son una manera de evitar la captura del rehén por parte de la IA hostil. Sospechamos que Madre es la responsable de esto.

—Entonces, ¿Madre está saboteando a Maia? —preguntó Clarke con cierta sorpresa.

—Eso parece —confirmó la chica—. Creemos que Madre controla parte de los bots, específicamente los de Respuesta Inmediata, Conquista Estelar y algunos de Reinos en Ascenso. Maia es dueña de LastWorldsIII, DarkWorld, la mayoría de Reinos en Ascenso y otros. ECGames cuenta con muchos otros videojuegos y no tenemos idea de cuántos más serán agregados al Laberinto de la Locura.

Esto no le gustó a Clarke. Desde que aceptó aquella misión descubrió que las variables parecían cambiar con cada pestañeo.

—¿Está confirmado que el juego concluiría con la extracción del jugador clave? —preguntó.

—Eso es algo que no podemos garantizar —advirtió Robbins—, pero es nuestra teoría más sólida.

—Y si no lo logramos, esa cosa nos atrapará hasta que el presidente decida acabar con el circo y borre a la maldita IA con nosotros adentro, ¿es correcto?

Robbins tardó un poco en responder. No era el tipo de respuestas con las que se sentía cómodo.

—Así es, comandante.

Clarke asintió. Luego se encogió de hombros.

—Hemos trabajado con menos información que esa —aclaró. Su equipo expresó lo mismo. Para los veteranos, aquello eran gajes del oficio—. Necesitaremos un identificador para llegar a

la niña y extraerla.

—Ya tenemos la codificación para eso. Se harán pruebas una vez ingresemos en los servidores del juego y se activará en el momento de la extracción para no ser bloqueados por Maia.

—¿Han avanzado con los vórtices? —preguntó el general Forsyth. Sentía una cautelosa esperanza de que el alocado proyecto en el que se encontraba llegara a un final feliz. Pero de ningún modo exteriorizó lo que pensaba.

—Bastante, señor. Los vórtices se activarán una vez estemos dentro de la plataforma del juego.

—¿Podemos ver dónde se encuentra la jugadora en este momento? —solicitó el general.

—Steve… —indicó Aida.

El chico tecleó desde su módulo. Los números en la pantalla fueron sustituidos por un plano cenital de la ciudad. Una luz verde destellaba abajo en el centro de un virulento círculo de luces rojas, salpicado por chispazos azules. No hizo falta aclarar a qué IA le correspondía cada color.

—Acercamiento,

Una posición era golpeada por hordas de atacantes en lo que parecía una versión más depurada de Dune II, cuando todavía se utilizaba la vista cenital (top) del juego en lugar de la ahora más conocida vista isométrica que impuso StarCraft.

Los disparos de cañones se mezclaban con municiones de plasma, encantamientos medievales de oscuros brujos y bocanadas de fuego de monstruosos dragones que volaban acompañados de monoplazas de ataque, helicópteros Apache y estaciones de artillería aérea blindadas. De pronto, la luz verde desapareció y el ataque se fue desvaneciendo. La imagen en la pantalla se movió a alta velocidad hasta otro sector, donde el destello reapareció entre anillos de puntos azules a modo de círculos concéntricos de castillos medievales. De nuevo estaba en una zona segura.

—Así es como salta —explicó el joven moreno—. No sale del área de Arkano. Tampoco lo hace Madre. Los puntos azules defienden cada ubicación a la que la niña es llevada. Esto es, entre los tres círculos internos de los cinco que rodean el lugar.

—¿Qué tan confiable es este mapa? —preguntó Clarke.

—Ricitos —derivó Aida. El chico de rizos dorados respondió desde su módulo.

—Diría que en un noventa y cinco por ciento —respondió—, tomando en cuenta lo impredecible que es Maia.

—¿Pueden enviarme un mapa del área?

—Topográfico, vectorial, térmico, rayos X… ¿Cuál quiere?

—Todos —respondió Clarke—. Sólo necesito que abarque el área donde está la chica, la posición de los vórtices que se piensan activar y nuestro punto de ingreso en el terreno.

—Ha estado haciendo su tarea —comentó Aida—. Veo que no pierde de vista los vórtices.

—No es conveniente entrar en un lugar sin saber de antemano cómo salir —acotó Clarke.

Después de unos minutos más, la reunión finalizó. Herber se encargó de enviarle a Clarke la información solicitada, además de datos sobre los enemigos de última hora que habrían de enfrentar.

Apenas cerraron las comunicaciones con Forsyth y Clarke, la Unidad Glider y Shekhar compartieron opiniones sobre lo comentado, en especial el hecho de que se había reducido a la mitad el número de días programados para llevar a cabo el rescate. Sin presión, como decía Robbins.

Establecidos los nuevos plazos, el teniente decidió que se merecía una taza de café extra

dulce. Aida puso a hervir agua para su té. Se le veía cansada, al igual que todos.

—¿Cuándo le vas a decir la verdad al general? —preguntó la hacker con un murmullo.

El teniente se sirvió el café negro. Comenzó a llenarlo de azúcar.

—Primero tenemos que estar listos para extraer a los jugadores.

—Te meterás en problemas —advirtió ella.

—Como si ya no estuviera con los problemas hasta las orejas.

—¿Qué crees que hará el general cuando sepa que le ocultaste una información como esa?

Robbins se encogió de hombros. Observó la pizarra con el número once. Borró el número y escribió un gran cinco.

—Cortarme la cabeza, supongo —dijo.

La joven sabía que Robbins estaba en lo cierto. Por más controlado que el viejo fuera, era muy arriesgado decirle que Nati, además de ser la clave para el cierre del programa, era también la potencial vía de escape de Maia.

—¿Crees que el plan funcione? —preguntó la chica cambiando de tema—. No sabemos si Madre tendrá capacidad para ayudarles.

Robbins observó una de las pantallas gigantes que mantenía vista sobre Arkano. Era como si diferentes cámaras de seguridad se activaran aleatoriamente, mostrando imágenes de un brutal mundo en guerra.

—¿Recuerdas cuando entraron los cuatro jugadores no identificados?

—Sí, lo recuerdo, ¿por?

—Madre incrementó la actividad en el programa y agregó facciones del juego para enfrentar a Maia y distraerla.

—Robando muchos de sus recursos —agregó la joven.

—Creo que podemos hacer lo mismo.

—¿Controlar a un ejército de bots? Imposible mientras Maia manipule la plataforma por completo.

Entonces, Robbins sonrió de forma críptica, antes de preguntar:

—¿Qué pasaría si…?

A continuación, compartió con la chica el plan que trazara en su mente. Aida escuchó con atención. Al principio le pareció infantil. Luego, irreal. A continuación, interesante y al final (muy al final), factible. Requería levantar una estructura de respaldo en un muy corto tiempo. Difícil, complejo y desesperado.

—¿Cuándo comenzamos? —preguntó con los ojos repletos de renovada energía.

El hombre bebió en dos tragos el café caliente. Era el momento de incrementar las apuestas y aceptar los riesgos.

—Vamos a tener que movernos rápido —le confió a Aida, quien ya servía el agua caliente en su taza—. Es hora de entrar en los servidores de Epic Crazy Games.

Forsyth se desconectó apenas finalizó la videoconferencia e imprimió una de las imágenes del archivo enviado por Donovan. Una sola era todo lo que necesitaba. Luego apagó la portátil.

Observó la hora en el reloj de la pared: seis diez de la mañana, la hora perfecta para lo que tenía que hacer. Tomó la chaqueta para salir. Llamó al chofer, apagó las luces y cerró la puerta con llave. Aquel sería un día bastante agitado.

Como lo imaginaba, encontró al general Stevenson enfundado en un llamativo mono rojo y azul, a mitad del trote que realizaba todos los días en las cercanías de su residencia. A Stevenson, por su parte, le sorprendió el auto que se detenía a su lado y más aún oír a Forsyth invitarle a

subir en un frío tono de «cortesía profesional».

—Vamos a tu casa; tenemos que hablar.

A la esposa de Stevenson le sorprendió el rápido retorno de su marido y más aún con quien le acompañaba. Margot, que así se llamaba la mujer, había sido por largos años amiga íntima de Diana, la finada esposa de Forsyth, por lo que siempre le trataba con deferencia. Sin embargo, la inusual visita del militar a tan tempranas horas del día, y el hecho de que este evadió mirarla a los ojos, disparó en ella las alarmas. Llevaba demasiado tiempo casada con un militar como para ignorar las señales de que algo andaba mal. En verdad mal.

El viejo la saludó sin detenerse, siguiendo a Stevenson hasta su estudio. Una vez adentro, el dueño de casa cerró las puertas corredizas. Le indicó a Forsyth que tomara asiento y él mismo lo hizo del otro lado de un recargado escritorio de madera. El noble material abundaba en el estudio. Madera rojiza, pulida, elegante. Si bien la casi totalidad de la casa era de una agradable y funcional sencillez, el estudio de Stevenson parecía una vieja estampa de los despachos de abogados del pasado siglo, con anaqueles llenos de libros, un gran globo terráqueo que nunca utilizaba y una alfombra gruesa de color ladrillo. A Forsyth siempre le pareció el entorno perfecto para una funeraria.

El visitante tomó asiento y espetó sin diplomacia:

—Sabías que Maia se encontraba en otras manos porque tú te encargaste de que así fuera, ¿verdad?

La acusación paralizó a Stevenson con tanta eficacia como un golpe en el estómago. De hecho, tuvo que tomar aire. Observó a su amigo un momento antes de responder.

—¿A qué te refieres?

—Cuando te pedí que investigaras todo lo relacionado con el proyecto Morfeo I, me entregaste un informe bastante completo… en apariencia. Una descripción de todos los involucrados, fotos, vídeos, todo muy convincente. Pero obviaste un detalle, algo demasiado importante para creer que se trató de un error de tu parte.

Forsyth dejó caer la hoja impresa sobre el escritorio. Era la ampliación de la sección de una foto mayor. Al notarlo bien, Stevenson descubrió que captaba el reflejo de un monitor apagado. En él, podía verse el rostro del ingeniero alemán Anke Hirsch, el especialista de la coleta. Stevenson no tocó la foto. Observó a Forsyth.

—¿De qué me acusas?

—Podría decir de ambicioso, James, por no acusarte de ser criminalmente ingenuo. En el informe sobre la investigación de Morfeo I, omitiste cualquier comentario sobre el alemán, uno de los ingenieros con acceso a los códigos de Maia, a pesar de que fuiste tú quien dirigió el último experimento que se hizo y que acabó con seis marines en coma. Mi área era más administrativa y de enlace con el Pentágono que ejecutiva, así que no tuve contacto directo con este hombre, por lo que no lo recordé en el momento. Debí haber comprendido que algo estaba mal cuando me suministraste los nombres de cuatro ingenieros, siendo cinco los módulos del laboratorio de investigaciones donde se hicieron las pruebas originales. Pero lo reconocí, apenas vi esta foto tomada de las grabaciones de seguridad de Epic Crazy Games. Borraste la imagen del ingeniero alemán de las fotos y los vídeos que me entregaste. Sabías que confiaría en tu palabra y que tomaría por cierto lo que me dijeras. *Ese* fue mi error.

El viejo nunca había utilizado aquel tono de voz con Stevenson: el tono del verdugo anunciado el fin. El acusado trató de mantener la mirada, pero le fue imposible. Forsyth lo tenía cogido de los testículos y era una de las peores situaciones a las que había enfrentado. No, corrigiendo: era con mucho la peor.

Se aclaró la garganta antes de hablar.

—¿Cómo conseguiste esa foto? No estás autorizado para solicitar información confidencial de ninguna agencia de inteligencia del gobierno.

Forsyth asintió con frialdad.

—Estoy seguro de que te aseguraste de eso, James, tomando en cuenta tu posición en el Concilio que maneja el general Elliot. Actuaste como un agente doble: por un lado, me informabas de lo que te convenía que yo supiera, y, por el otro, asegurabas mi aislamiento de todo este caso. No sé si tomar tus mentiras como algo astuto o ruin. En cuanto al cómo me llegó esa foto, eso es lo menos importante. Así que no desperdiciemos el tiempo que los chicos atrapados necesitan, jugando entre nosotros al gato y al ratón, ¿te parece?

Stevenson trató de defenderse.

—Yo no sabía nada de lo que estaba ocurriendo, Max. De esas muertes…

—Te creo —interrumpió Forsyth en tono brusco—. Estabas horrorizado cuando me entregaste el informe. Supongo que ahí fue cuando entendiste que te utilizaron. Sí, eres capaz de robar información si con eso piensas que proteges a tu país. Eres patriota, idealista e ingenuo. ¿Pero matar a inocentes? No, ese no eres tú.

El acusado se forzó a ver a su amigo al rostro. La faz de Forsyth era de piedra.

—¿Qué quieres de mí? —preguntó con inquietud.

—Saber quién está detrás de esto.

Ante la respuesta, Stevenson sonrió sin el menor atisbo de alegría.

—Max, ¿en realidad crees que es así de sencillo? ¿Leíste completo el informe de los directivos del fabricante de videojuegos? El inversor es un fantasma. ¡Hasta le dicen el Gran Hermano! ¿Cómo puedes acusar a un fantasma?

Forsyth se inclinó un poco hacia su amigo.

—No vengo a reclamar lo que hiciste, aunque debería. El destino se encargará de que enfrentes las consecuencias de tus malas decisiones. Estoy aquí para que me digas la verdad porque la justicia no es algo que les sirva a los chicos atrapados.

Stevenson observó a los azules ojos de Forsyth. Este era hombre de palabra, profundamente orgulloso de servir a su nación. Aun bajo estas circunstancias, era la única persona a la que Stevenson le confiaría su vida. Comenzó a hablar.

—Luego de que Maia ingresó a nuestros sistemas, el contacto desapareció por completo, lo mismo que le sucedió al CEO del fabricante de juegos. No es difícil deducir que se trataba del mismo responsable. No hubo manera de rastrearlo ni encontrar nada que nos permitiera identificarlo. Solamente conversaciones encriptadas a larga distancia.

—¿Cómo te contactó?

—Por medio del general Mattis.

Esto tomó de sorpresa a Forsyth. Había dado por concluida cualquier relación de este general con los actuales eventos.

—También me desconcertó —confesó Stevenson—. Mattis siempre vio el potencial de Maia más allá de dominar los sistemas de defensa y servicios en países hostiles. Sabía que esta IA podía ser utilizada para manipular las masas, moldeando el pensamiento de los agentes de opinión a conveniencia del gobierno. Tener la opinión pública en el bolsillo.

Forsyth se recostó en su silla. Stevenson tenía razón. Para Mattis, el enemigo interno (el que se saludaba en la calle, escribía para algún periódico o debatía en el campo político) era tan peligroso como el externo. Con la capacidad de manipulación neural que ofrecía Maia, se podía crear recuerdos en cualquier persona, recuerdos que ellos tomarían por reales.

Mattis soñaba con programar a personalidades de influencia en todos los ámbitos sociales según las necesidades de la administración de turno, y aprovechar las redes sociales para implantar conceptos en las masas. Si la gente era tan estúpida como para seguir retos de TikTok que ponían en peligro sus vidas, o para creer en cualquier teoría conspirativa sin pies ni cabeza, no sería difícil manipularlos para que apoyaran alguna guerra, la elección de un presidente adecuado para el momento, la aceptación de cambios constitucionales puntuales o lo que conviniera para la ocasión. Maia lo controlaría todo, desde el más inofensivo «me gusta», hasta las más grandes campañas de apoyo o de descrédito.

Stevenson prosiguió.

—El general se contactó conmigo y con algunos más. Nos hizo ver que desarrollar ese tipo de control de masas sería el fin de las guerras. Sería, en sí mismo, un acto de humanidad.

—Y le creíste —sentenció Forsyth.

—Le creí… —confesó Stevenson, avergonzado—. Quise hacerlo. Mira a donde vamos con la anarquía dominando al occidente, el caos aquí mismo en América, con un gobierno débil que teme cumplir con su trabajo para no perder popularidad entre los violentos. Al paso que vamos, a Rusia o China sólo les quedará esperar sentados a que nos debilitemos tanto que podrán arrasarnos con un soplo.

Forsyth comprendía todo lo dicho por Stevenson y era consciente de que, dentro del marco de enfrentamiento global, el dominio efectivo de las masas era una idea muy atrayente. Pero los conspiradores cruzaron la línea roja al involucrar a civiles inocentes.

—¿Dijo Mattis cómo fue contactado?

—Él tenía un amigo que lo presentó al responsable detrás de todo esto.

—Ese hombre, ¿era ruso, chino, norcoreano?

—¿Crees que traicionaría a mi país? —preguntó Stevenson, molesto—. Aunque parezca imposible, el hombre lo hace a título personal. No está relacionado con ningún gobierno.

—Si no está relacionado con ningún gobierno, ¿cuál es el objetivo de todo esto?

—Demostrar que Maia era controlable. Eso era suficiente para que en Washington escucharan propuestas. Ya te imaginarás la recompensa que podría pedir quien lo lograse.

—¿Eso dijo el hombre? —preguntó Forsyth escéptico—. ¿Qué él podía controlar a Maia? ¿Qué garantía tenían ustedes de obligar a este vende-humo a cumplir su parte?

—Nos suministró códigos de reseteo. Nos entregó una muestra beta de Maia, con algunas de sus capacidades, aunque con un tiempo limitado de funcionamiento. Vimos que habían podido modificarla. La vimos crecer en un servidor aislado. Era apenas una fracción del original e hizo maravillas. Entonces comenzó a degenerarse, así que activamos los códigos y el programa se borró a sí mismo. Vimos que era seguro… —se corrigió—. Nos pareció que lo era. Por eso nos arriesgamos. Pero no esperábamos todo lo que pasó. Nunca se habló de infiltrar un juego o de tomar rehenes. Luego, el hombre simplemente desapareció.

Forsyth sacudió la cabeza con suavidad, asombrado por lo que oía.

—¿Sabías que la Mona Lisa fue robada en mil novecientos once? —preguntó con tranquilidad. La extrañeza en el rostro de Stevenson no le impidió continuar—. Un estafador argentino convenció a un carpintero de pocas luces que trabajaba en el Louvre para que la sacara. Por supuesto, ganaría algo por hacerlo. El carpintero lo hizo y el argentino no volvió a contactarlo más. Nunca más. Porque el objetivo del estafador no era la pintura original, sino que todo el mundo supiera que la pintura había sido robada para poder él vender seis copias perfectas que ya tenía preparadas. Incluso, algunos aseguran que la Mona Lisa que hoy exhiben en el museo, es una de esas copias.

—¿Quieres decir que somos el carpintero de pocas luces?

Forsyth lo dejó con la duda.

—Ustedes hicieron lo que el socio misterioso pidió, y ahora esa cosa está tratando de conectarse con el sistema NG-OPIR. Tengo a un equipo tratando de evitarlo, aunque tú bien sabes que, ante esta amenaza, es más que probable que ordenen el cierre del sistema y maten a todos los que se encuentren en el interior del juego. Y tú serás cómplice de esas muertes.

Stevenson abrió los ojos con sorpresa. Su rostro era una máscara de asombro. El hombre no era un cobarde en lo más mínimo, eso lo sabía Forsyth. Pero sentía un genuino horror por la muerte de inocentes. El viejo prosiguió.

—Necesito todo lo que me puedas dar para encontrar la manera de sacar a los rehenes.

El aludido se levantó con lentitud. Comenzó a caminar por el lugar al tiempo que narraba todo lo sucedido, paso por paso, incluyendo el informe fraudulento que hizo para distraer a Forsyth. Sin embargo, no había nada relevante para el general, hasta que escuchó algo nuevo.

—¿Me repites lo que acabas de decir?

—Mattis se vanagloriaba de que la demostración no se podía detener una vez comenzara —repitió Stevenson como si él mismo escuchara esto por primera vez—. Yo no le puse mucha atención porque ya el viejo pasaba la mayor parte del tiempo delirando, no sé si por efectos de las drogas o la enfermedad. Dijo algo sobre una base militar abandonada en la Sierra de Santa Mónica. Hablaba de un sistema independiente, automático, con enlace satelital. En el momento me sonó a fantasía. No entendí en qué se relacionaba todo esto con Maia.

—No, no creo fueran alucinaciones ni fantasías —objetó Forsyth, recordando el informe—. En la documentación de Epic Crazy Games aparece la compra de una propiedad militar en desuso en las Sierras de Santa Mónica —meditó un poco—. Maia se encuentra confinada, pero un lugar como ese, con acceso a un satélite, le permitiría expandirse mucho más rápido de lo que pensábamos. O escapar.

—Pueden conectarse satelitalmente desde cualquier sitio —acotó Stevenson—. No necesitan comprar una base abandonada para eso.

—Están previendo que los accesos sean bloqueados —dedujo Forsyth.

—Si aislamos la nube de satélites que pueden ser utilizados, ¿de qué les servirá la base?

—No los sé. Pero estoy seguro de que quien controla a la IA ya pensó en eso.

—¿Se lo vas a comunicar al general Elliot? —preguntó Stevenson.

Forsyth lo observó con cautela.

—¿Estaba el general Elliot en conocimiento de todo esto?

—Sí, el general Elliot lo sabía todo. Él también quería este programa, así que no le costó mucho apostar por la propuesta de Mattis.

Forsyth asintió. El que el general Elliot estuviera tan involucrado en el complot lo convertía en un peligro mayor de lo que había calculado en un principio.

—¿Quién más?

Stevenson nombró a todos los involucrados. Forsyth comprendió que esa noticia pondría en aprietos a la actual administración. Evitar el escándalo iba a ser una labor titánica.

—¿Seguro que son todos? —preguntó de nuevo.

La respuesta tardó un poco en llegar.

—Hay alguien más… Janeth Johnson.

Forsyth no pudo evitar abrir los ojos de sorpresa.

—¿La subdirectora de la NSA?

Stevenson asintió. Forsyth tardó unos segundos en pasar semejante bocado. Janeth Johnson

era una de las pocas personas con acceso a los documentos que la NSA entregaría al presidente. Lo que colocara en el papel, influiría en cualquier toma de decisiones.

—¿Y el presidente? ¿Sabe algo?

Stevenson negó con la cabeza. Forsyth sopesó la situación. Concluyó que definirla como desesperada era lo mínimo que merecía.

—Quien planeó todo esto supo a quiénes acercarse —comentó, colocándose de pie—. Todos los involucrados son de confianza del presidente, por lo que será imposible llegar hasta él para explicar la situación. Ni siquiera se dignará a recibir mis llamadas. Te conozco desde hace mucho tiempo, James. Eres un buen militar, pero cometiste un error. Un grave error que puedes comenzar a enmendar. El asunto con el sistema NG-OPIR va a escalar en cualquier momento. Necesito estar al tanto de lo que el Concilio decida, para determinar las contramedidas necesarias. Y es imperativo que esta vez me digas la verdad.

—¿Estás llevando tu propia operación de rescate, Max?

El viejo no respondió. Tomó la hoja con la imagen del ingeniero alemán y anotó algo con trazos rápidos. Se lo entregó a Stevenson. Este notó que era una dirección de correo electrónico perdida en el laberinto de la Deep Web.

—Mantenme informado de todo lo que suceda —ordenó Forsyth—. Envía todo lo que tengas a esa dirección; sabes cómo cubrir tu rastro por la red. No llames a mi móvil a menos que sea algo en verdad muy importante.

Luego, sin más que agregar, salió de la biblioteca, se despidió de Margot y regresó a su auto. Era consciente que el haber hablado con Stevenson era una jugada riesgosa, pero se estaba quedando sin opciones. En las próximas horas sabría si se había equivocado o no.

En las entrañas de ECGames

Después de visitar a Stevenson, Forsyth aprovechó el recorrido al Pentágono para contactar con Donovan, a quien le solicitó que verificara lo dicho por el general, en especial, sobre la base abandonada en Santa Mónica. Aunque estaba bastante seguro que esta vez su amigo no jugaba con cartas escondidas, no estaba de más cerciorarse. Al llegar a su oficina, ya tenía en su portátil las respuestas a sus dudas.

Existe una gran cantidad de bases abandonadas tanto en ultramar como en suelo norteamericano. Este es el caso de las bases Nekoma, en Dakota del Norte, o Devil's Slide Bunker, en el condado San Mateo, California. Forsyth sospechaba que la ubicada en las Sierras de Santa Mónica era similar a esta última.

Devil's Slide Bunker, construido durante la Segunda Guerra Mundial, se utilizó en un principio como un centro de desarrollo de tecnología militar. Luego pasó a ser un puesto de observación y triangulación de cara al Pacífico, por encima de la playa estatal Grey Whale Cove. Su objetivo era detectar barcos enemigos que se acercaran a la costa este. De suceder esto, se radiaba la alerta a un cañón de seis pulgadas cercano, el cual se encargaría de enviar la amenaza al fondo del mar. El avance de los sistemas de vigilancia costera volvió obsoleta la base, por lo que fue abandonada en mil novecientos cuarenta y nueve. El puesto contaba con tres fortines de observación de hormigón y acero, dos búnkeres de hormigón y tierra y una torre de observación de acero reforzado. Ahora solamente podía verse la garita de concreto armado que corona un montículo del terreno como la cabeza de un viejo dinosaurio mirando al mar.

La base en Santa Mónica fue construida con el mismo objetivo, aunque era más pequeña y cien por ciento subterránea. Se le describía como una estructura de hormigón y acero, de dos niveles, aunque la información era escasa. Nunca fue terminada y al gobierno de turno poco le importó registrarla formalmente.

Forsyth revisó las especificaciones de uso por parte de ECGames. Sería destinada a la instalación de servidores para sus juegos en línea, algo extraño, dado el historial de la Sierra de Santa Mónica de grandes y peligrosos incendios anuales. El proyecto incluía reconstruir los depósitos subterráneos, instalar un sistema automático sin asistencia humana y una planta eléctrica para evitar que se suspendiera la conexión con la plataforma de juego por internet. La presencia del personal de mantenimiento se restringía a una vez al mes.

Este proyecto tuvo sus altibajos, sobre todo por la reticencia de algunos grupos ecologistas que consideraban que dichas modificaciones podían afectar al medioambiente. Se suponía que el proyecto estaba suspendido.

Forsyth subió a la nube toda la información recopilada. Una de las tantas cosas que le intrigaban sobre esta misteriosa base era que en ninguna parte se indicaba su ubicación exacta: ni en el documento de venta, ni en el de compra, ni en el informe proveniente del fabricante de videojuegos. No había duda de que la base existía. Pero alguien se esforzó a fondo en ocultar en dónde.

Detalló su agenda. Si pensaba dedicarle el tiempo deseado a investigar una conspiración cuyos hilos convergían en el general Elliot, la realidad era que aquello le sería imposible. Por lo menos ese día. Tenía agendada una larga lista de reuniones y encuentros que no podía rechazar. De hacerlo, muchos ojos indeseables se posarían sobre él, lo que sería todo un problema. Necesitaba mantener el perfil lo más bajo posible para no llamar la atención. Por el momento, soportaría con estoicismo otro día de agotadora jornada, a la espera de llegar a casa para un buen

baño y caer como una roca apenas colocara su cabeza en la almohada.

Sea cual fuera el misterio detrás de la adquisición de esas ruinas, tendría que esperar para revelarlo. Y rezar porque ese mismo día trajera buenas noticias de Robbins y sus chicos Glider.

Cuando Wells abrió los ojos aquella mañana, después de un maratón de trabajo con los jóvenes hackers, se encontró bajo la inescrutable mirada de Kate.

—Es hora —fue todo lo que ella dijo, al tiempo que lo obligaba a levantarse. La mujer le había preparado un atuendo con ropa sucia. Ante la pregunta de por qué tenía que ser precisamente esa ropa, recibió la respuesta de que tenía que verse tan derrotado y perdedor como cuando se conocieron la primera vez.

—¿Cuándo comienzo? —preguntó el hombre.

—Esperamos sólo la llamada.

Le asustó un poco comprender que el plan donde él tenía que arriesgar el pellejo estaba por dar inicio. Pero la visión del resultado que anhelaba disipó las dudas.

Se le permitió comer algo, pero sin excederse en la limpieza de las manos o el rostro, y tuvo que renunciar a la rasurada matutina. Aprovechó el tiempo para practicar con Karen los pasos a seguir. A las ocho y media de la mañana llegó la llamada: había sido convocado a la sede de Epic Crazy Games. Tenía más de dos horas de viaje por delante y un cronograma al minuto que era necesario mantener si no quería acabar encerrado en alguno de los centros de cautiverio secretos de la querida CIA.

Luego de más de dos horas de viaje, Wells pudo ver la figura de la sede de ECGames con el Pacífico de fondo. No fue una visión agradable y, de hecho, el pobre hombre tuvo que luchar con una creciente inquietud a medida que se acercaba en su vehículo.

Estacionó en la calle (ya no tenía acceso al estacionamiento de la empresa), y entró por la puerta principal como cualquier mortal. Había bastante menos personas en el hall, y la mayoría eran nuevos. Entre ellos, para disgusto del ingeniero, se movían tropas armadas. Por un segundo se imaginó entrando en la zona verde de Bagdad.

Un desconocido con el gafete de ECGames le exigió su nombre, para cotejarlo con la lista de visitantes. De inmediato le indicó por dónde tenía que ir para tomar el ascensor, como si al ingeniero se le hubiera olvidado el recorrido hecho incontables veces a lo largo de los últimos cuatro años. Wells observó la hora y tomó el ascensor, el cual descendió de inmediato. Sus puertas fueron abiertas en el área de servidores. Allí fue recibido con miradas de aprecio de parte de su personal y de los programadores que fueron autorizados a quedarse. El rollizo hombre siempre había sido un buen director de equipo y saludarle en aquellos momentos era lo menos que podían hacer. Incluso lo hizo el propio Fred, aunque brevemente.

Un guardia armado le pidió que dejara su móvil y vaciara el contenido de sus bolsillos en una bandeja plástica. Luego revisó el material entregado: el reloj de pulso, llaves, monedas y caramelos de menta. A continuación, pasó un detector de metales alrededor del ingeniero. Mientras lo hacía, el visitante miró la hora en el reloj de la pared y tuvo entonces un acceso de tos bajo la severa mirada del militar, quien dio por finalizado el escaneo. Wells tosió de nuevo. El uniformado le permitió tomar una de las mentas, dejando el resto, móvil y reloj incluidos, en la caja plástica. Wells destapó el caramelo y lo metió en la boca, dejando en la bandeja el envoltorio. Aspiró satisfecho por la frescura que ahora sentía en la garganta. Agradeció con un gesto la amabilidad del guardia. Este le indicó que prosiguiera.

—Hola, George —saludó Will, su anterior asistente, quien ahora llevaba las riendas del área de seguridad cibernética. Se le veía avergonzado por usurpar el cargo de su exjefe y amigo—. Te ves terrible.

—Tal como me siento, Will. Únicamente vengo a revisar unos protocolos de seguridad que, según me dijeron, están provocando problemas.

El hombre sonrió con pena.

—Los de siempre, George. Una incursión de última hora… Pero tendrás que hacerlo desde mi ordenador —infló los carrillos, como una forma de expresar su incomodidad. Expulsó el aire con un suave estallido—. Tu oficina y todos tus equipos fueron confiscados.

—Era de esperarse —comentó Wells con desgano. Miró la hora en uno de los relojes electrónicos de la pared. Tic-Tac. Hizo un gesto de incomodidad. Se llevó la mano al estómago —. ¿Puedo ir al baño? Desde que comenzó todo esto, no me he sentido bien.

Will le acompañó al sanitario. Mientras aguardaba en la puerta a que su amigo se repusiera, fue abordado por un sujeto de la NSA quien le preguntó sobre el visitante, información que verificó en una *tablet*. Luego recriminó a Will el haber permitido el ingreso del sujeto al área de servidores y bien poco le importó que no fuera él, sino sus superiores, quienes solicitaron la presencia del ingeniero o que al hombre le tomara más de dos horas llegar a Oxnard desde Los Ángeles. En ese momento Wells salió del baño, cruzándose en la entrada con Fred.

Tic-tac, tic-tac.

Will le dio las malas noticias.

—George… este… me informan que no puedes acceder a ninguna terminal de la empresa —dijo, mirando de soslayo al hombre de la seguridad nacional—. Según dicen, tienes prohibido el acceso a las instalaciones. A toda la sede, para ser exacto. Lo lamento.

Wells se quedó un segundo sin responder. Al final asintió con el mismo desánimo con el que había llegado.

—¿Qué pasará con el problema de seguridad del juego? —preguntó.

—Nos encargaremos de eso —intervino en tono altanero, el equivalente al comisario político de la NSA.

Will fue más amable.

—No te preocupes, George. Veremos que se puede hacer, y si se tienen que suspender las otras plataformas ya no será tu responsabilidad ni la mía.

Wells volvió a asentir y giró para buscar la salida. Will le colocó la mano en el hombro.

—Te acompaño.

Wells recorrió en su auto el mismo camino de vuelta de siempre, con la misma velocidad de costumbre, incluso un poco más lento. La lluvia que lo atrapó pasando Santa Mónica había cesado y únicamente quedaba el asfalto húmedo y ese vapor en el aire que suele incomodar.

Pensaba en su viaje a Epic Crazy Games y el acceso a los servidores. En esto, en lo apenado e incómodo que se veía a Will, y en el buen Fred, el hombre que no sabía que era la pieza más importante en el plan de acceso ilegal a los servidores. Lo único que se necesitaba era explotar sus vicios.

La idea se la había ocurrido a él más en broma que en serio. Sin embargo, Kate, a cuya mente sagaz poco se le escapaba, logró diseñar toda la estructura de lo que tenía que suceder. Y esto dependía de los contactos de Robbins, de Wells y del predecible ingeniero de hábitos inamovibles. Además de la cita falsa a la sede de la empresa, cortesía de Steve.

El plan era sencillo, aunque exigía sincronización. La breve conversación entre George y Will a las puertas del sanitario, cuando fingió sentirse mal, estaba calculada para coincidir con las rituales visitas de Fred al inodoro. Él elegiría el mismo retrete de siempre (que poco antes ocupara Wells), cuyo aro de seguro cubriría con un protector especial de papel. Tardaría exactamente diez minutos, tiempo suficiente para encontrar la pequeña memoria flash que

alguien dejó «olvidada» sobre el dispensador de papel higiénico; memoria que hasta ese momento se encontraba escondida en el interior del caramelo de menta que el guardia gentilmente permitió que el visitante tomara.

La incorregible curiosidad de Fred le haría tomar esa memoria. Entonces no podría creer su buena suerte cuando viera que la unidad tenía escrito «Privado XXX». Conociéndolo Wells como lo conocía, era seguro que el susodicho la guardaría en el bolsillo del pantalón sin la menor intención de reportar el hallazgo. Saldría del habitáculo, se lavaría las manos con esmero para colocarse luego una crema protectora y retornaría a su puesto. Allí, con toda discreción, ingresaría la memoria en su equipo para disfrutar de una amplia selección de cortos eróticos de todo tipo, algo que le haría sentir el tipo más afortunado de ECGames.

Y mientras el preciado Fred disfrutaba del inesperado botín, dentro de la memoria flash se activaba un programa para abrir un puerto en el sistema. Esta era la primera etapa para recibir los códigos de infiltración diseñados por Z y el propio Wells, una herramienta de precisión que se expandiría por toda la red hasta acceder a los servidores de LastWorldsIIIn que se suponían aislados, sin dejar ninguna marca que denunciara su presencia.

Una vez en casa, Wells se reunió con Kate en el comedor. La mujer analizaba con atención su portátil. A su lado, el fortachón Benson vigilaba un par de cámaras colocadas en el exterior, por si llegaban visitas inesperadas. Saludó a Wells con un movimiento de la cabeza.

Kate les distrajo con un suave golpe a la mesa.

—Ya estamos adentro —anunció con satisfacción.

El programa de infiltración tardó un par de horas en desempaquetarse, realizando las correcciones necesarias para no ser detectado. Ahora la Unidad Glider contaba con una conexión segura al corazón de los servidores de LastWorldsIII en ECGames.

—Buen trabajo —comentó Benson a Wells, levantando el pulgar.

George Wells sintió un gran alivio. La locura que había hecho le llenaba de un muy particular orgullo. ¡Jódete James Bond! En ese momento descubrió que tenía hambre; mucha hambre, en realidad. Kate pareció leerle la mente.

—En la cocina tienes comida. Disfrútala: te lo mereces.

Las alarmas se prendieron en la Organización de Investigación Espacial de la India cuando las fallas en el satélite EOS se multiplicaron, afectando las comunicaciones y los propulsores, lo que hizo imposible mantenerlo en la órbita establecida.

La información obtenida por las estaciones terrestres de seguimiento satelital ubicadas en todo el mundo, permitió calcular que su reingreso a la atmósfera terrestre ocurriría frente a las costas de California entre los paralelos N33º 45 y N34º 45.

En ese momento, la noticia apareció en algunos medios de comunicación, casi como relleno ante la falta de notas tan relevantes como el secuestro de los jugadores por parte de un desconocido grupo de hackers, el cual aún no presentaba sus exigencias.

A pesar del humilde alcance de la noticia, bastó que fuera replicada por algún grupo conspiranoico para volverse viral. Los que acusaban a los *chemtrails* de envenenar a las personas, a las vacunas de contener parásitos para el control mental y que aseguraban que la gravedad no existía *porque las nubes no se caen*, afirmaron que el desplome del satélite indio era parte de un ritual satánico. Bastaba (según ellos) con tomar la posición de ciertas letras de su nombre, algunos números de su identificación e incluso sus dimensiones, para que el 666 apareciera por algún lado. Esto sin importar las inexactitudes forzadas para justificar una explicación hecha a la medida de los miles de creyentes de cuanta conspiración brotaba como

hongo alucinógeno en el bosque.

El inesperado despliegue de desinformación desarrollado por los anticiencias llevó a las autoridades de los servicios de emergencia en los Estados Unidos (el país que sobrevolaría el satélite en su descenso al océano) a salir al paso ante tanta estupidez que profetizaba aterradores desastres.

Explicaron que cada año, más de cien toneladas de desechos espaciales reingresan a la atmósfera: satélites muertos, naves espaciales descartadas, etapas superiores eliminadas, etc. A pesar de esta cantidad de chatarra lloviendo sobre la Tierra, era sesenta mil veces más probable ser impactado por un rayo que por un escombro espacial. De hecho, en los cincuenta años de carrera espacial, ningún satélite había causado un accidente grave en su desplome.

La noticia del satélite fuera de control motivó a que miles de astrónomos aficionados se dieran a la tarea de localizarlo para grabar el momento de su reingreso a la Tierra. Sin embargo, lo más probable era que sus restos acabaran volatilizados por efecto de la fricción, como ha sucedido con otros artefactos similares y con los miles de meteoros que finalizaban con un destello, su viaje de miles de millones de años vagabundeando por el universo.

Una estrella fugaz más en el cielo que de inmediato pasaría al olvido.

SOS al equipo azul

Acceder a los servidores de ECGames era una cosa; extraer la información sin que nadie lo notara era algo diferente. Media hora después de dar inicio a la infiltración, los chicos de la Unidad Glider lograron estabilizar el enlace. A partir de allí se concentraron en los módulos neurales infectados por Maia, mientras que Aida se deslizaba entre los algoritmos, en la búsqueda de un botín diferente según lo acordado con Robbins para efectos de su plan anti IA.

Después de un tiempo evadiendo los sistemas de seguridad, la chica dio con la mina que buscaba. Poco después, retiró una memoria portátil de su unidad y la entregó al teniente.

—Espero que tu plan funcione —susurró.

—Yo también —indicó este. Observó la hora: seis y media de la tarde. Tecleó un mensaje en su móvil y lo envió—. ¿Has contactado con tus amigos? —preguntó a la joven.

—Con unos cuatro o cinco. Ellos se encargarán de hacer correr el rumor.

—¿Qué les pareció la idea?

—Les encantó. ¿Quién no disfrutaría patearle el trasero a quienes tienen el poder? Debimos cobrar la entrada… ¿Cómo vas por tu lado?

—Tengo a los que necesitamos —aseguró Robbins, mostrando la memoria antes de guardarla—. Ahora me queda finiquitar esto y estaremos preparados para apoyar a Clarke. Por cierto, ¿cómo van las cosas con él y con su gente?

Herber fue quien respondió, dado que había actuado como entrenador de combate del grupo de extracción.

—Creo que ya se acostumbraron a orcos y brujos, tanto como a cíborgs y dragones. Por lo menos no se dejan comer tan rápido por las hidras.

Esto hizo sonreír al teniente, imaginando lo que estarían pensando los veteranos en extracción ante un escenario más allá de lo imaginado. Entonces su móvil trinó, anunciando la recepción de un mensaje. Lo revisó; era lo que quería ver. Tomó la chaqueta que mantenía en el respaldo de su asiento.

—Excelente —le dijo a Aida—. Me mantienes informado. —Luego se retiró para dirigirse a la puerta—. Aida se queda a cargo.

—Entendido, capitán Kirk —comentó Herber sin levantar la mirada del monitor.

—Oficial abandonando el puente —completó Steve, y todos rieron. El hombre no entendió del todo su guiño a Star Trek, pero compartió la broma mientras salía.

Robbins se colocó una braga del Servicio de Parques Nacionales antes de salir del túnel que llevaba a la Unidad Glider. Una fresca brisa recorría el Potomac mientras que, sobre su cauce, la naciente noche daba la bienvenida a las lejanas estrellas que coqueteaban sobre Washington. La misma ciudad se engalanaba a medida que encendían los postes de alumbrado público. El hombre aspiró a plenitud. Era un agradable cambio al claustrofóbico ambiente de la unidad a su cargo.

Luego de tomarse algunos minutos para disfrutar del momento, subió a la camioneta que aguardaba por él con uno de los hombres de Clarke al volante. De inmediato tomaron rumbo a una cita que era vital para su plan de extracción.

Cruzaron el puente Theodore Roosevelt bajo las luces de los faroles para conectarse con la Avenida Constitution, siguiendo por la Avenida Luisiana hasta la Union Station, una de las estaciones de metro más congestionadas de la ciudad. Abandonó el vehículo y entró en la

soberbia estructura de sólidos arcos grises que sostenían impresionantes techos abovedados, para ser arropado por una multitud de aromas de numerosos viajeros que iban y venían de todas partes y hacia diferentes destinos.

Robbins atravesó las inmensas naves que conformaban la estructura, recordatorio de épocas en las que se edificaba con grandiosos diseños que apuntaban a la posteridad, hasta llegar al West Hall. El reloj analógico sobre la entrada señalaba las cercanías de las ocho de la noche.

Las entrañas del metro de Washington son un verdadero centro comercial con grandes espacios y largos corredores a cuyos lados se distribuyen negocios de todo tipo, incluyendo una amplia selección de puestos de comida. El hombre se dirigió a una agradable cafetería. Ingresó en ella, tomó las escaleras para llegar al segundo piso donde su contacto le esperaba frente a una taza de café humeante. Era una mujer pelirroja, delgada y con algo de maquillaje. Llevaba un pantalón de mezclilla y un suéter extremadamente ancho. Parecía una estudiante fuera de moda. Saludó levantando la mano y Robbins tomó asiento frente a ella.

—Estás guapo —dijo la mujer con coquetería. Parecía estar sobre los treinta y cinco o cuarenta. No era para nada agraciada físicamente, pero emitía una energía que no pasaba desapercibida.

—Gracias por aceptar verme. Sobre todo, a esta hora.

—Te dije que pagaría la deuda apenas pudiera. Así que, ¿de qué se trata?

Antes de que Robbins ingresara en el ejército, trabajó en el mantenimiento de los sistemas de computación de un hospital. En una ocasión, la enfermera responsable del depósito descubrió que algunos medicamentos habían desaparecido del inventario. Se le pidió a Robbins que investigara.

No tardó mucho en encontrar a la responsable de la falsificación de órdenes y el robo de insumos. Se trataba de una enfermera delgada, de mirada agresiva y mal carácter: Tatiana, la mujer que en ese momento tenía ante sí. A Robbins sólo le quedaba elaborar el informe y acusarla, dando por cerrado su trabajo. Pero decidió averiguar un poco más.

Tatiana trabajaba en el área geriátrica y era muy apreciada por los ancianos, por quienes llevaba adelante una encomiable labor para alegrar sus solitarios últimos años: recordaba sus cumpleaños, les hacía regalos y siempre tenía una sonrisa para ellos, solamente para ellos.

Robbins siguió retrasando la entrega del informe sobre la pérdida de medicamentos y, extralimitándose en su posición dentro del hospital, tuvo un encuentro cara a cara con la ladrona. Insultos, amenazas, ira. Tatiana negó los cargos. Luego reaccionó con violencia y al final, con gran amargura. Le pidió a Robbins que ignorara, por lo menos, el último lote de medicamentos sustraídos. No por ella, sino por sus pacientes.

Aquel día, Robbins tampoco entregó los resultados de su investigación. Revisó la información suministrada por la enfermera, descubriendo que muchos pacientes en edad avanzada carecían de los tratamientos requeridos por no contar con un seguro. Lo que la mujer hizo fue, sencillamente, nivelar la balanza, tomando del gobierno lo que los ancianos necesitaban para llevar su menguante vida con un mínimo de dignidad.

Para Robbins fue sencillo tomar partido ante esta situación: modificó la data haciendo creer que el asunto de las medicinas era un problema de despacho, lo que fue aceptado sin chistar. Luego, le enseñó a Tatiana cómo protegerse mejor en el futuro. El hospital no iría a la quiebra por este bondadoso hurto y algunas personas tendrían una mejor calidad de vida. Para él, esa era una situación ganar-ganar.

Ella le prometió que no lo olvidaría y que pagaría su deuda cuando llegara el momento. Llegó el momento y ella estaba allí, cumpliendo con la palabra empeñada.

—Tengo que advertirte que se trata de una información clasificada, Tatiana —advirtió de entrada—. Estoy seguro de que lo entenderás.

—Soy una tumba —respondió la mujer.

El teniente le explicó de forma somera los hechos. Era importante que Tatiana comprendiera la gravedad del asunto, pero sin llegar al fondo del mismo. La mujer escuchó en silencio toda la explicación. Luego lanzó un bufido como si hubiera contenido el aire desde que Robbins comenzara a hablar.

—Bueno… no sé qué decirte.

—Di que sí.

Tatiana miró a su alrededor. La gente iba y venía sin prestarles atención. Uno que otro policía detallaba a sospechosos. Unos niños pedían a gritos un helado y un pequeño lloraba. La mujer le miró.

—Querido, puede ser que nuestra sede se encuentre en Menlo Park, pero créeme si te digo que en realidad está en todas partes. Si esto se llega a descubrir estaré en verdaderos problemas. Sabes lo que pasó cuando se destapó lo de Cambridge Analytica. Se compartieron datos de ochenta y siete millones de usuarios y nos condenaron a pagar cinco mil millones de dólares por malas prácticas en el manejo de los datos privados. Y ahora tú quieres que cruce, ¿cuántos?, ¿quinientos millones de correos electrónicos con usuarios de WhatsApp?

—Trescientas cincuenta millones de cuentas —corrigió Robbins—. Han perdido seguidores por lo que está sucediendo con el juego.

—Como sea. ¿Qué crees que pasará si esto se descubre?

El tiempo, la inteligencia y la tenacidad de Tatiana la llevaron a formar parte de la empresa más poderosa que existe en cuanto a redes sociales, no sólo de los Estados Unidos, sino del mundo. Su trabajo en Meta era brillante, lo que le permitió avanzar hasta los altos mandos. Ahora, ella era la única puerta que tenía Robbins para acceder a los secretos del monstruo azul.

—La empresa sobrevivió a Cambridge Analytica y sobrevivirá a lo que venga —afirmó el hombre—. Además, no habrá problema con esto; sabiendo cómo Mark le da vuelta a las situaciones, podría acabar siendo beneficioso para él.

—No sabes de lo que estás hablando.

—Una vez te arriesgaste a ir presa por ayudar a unos ancianos. ¿Vas a dejar solos a estos chicos? No soy el único que estoy arriesgando el cuello al jugar al margen de las decisiones del gobierno, pero no tengo otra alternativa. Ninguno de nosotros.

Tatiana lo miró con atención. Torció una sonrisa.

—Ya no eres tan guapo, querido —bufó burlonamente, extendiendo la mano. Robbins colocó la memoria en ella.

—No te arrepentirás. Acabarás siendo una heroína.

—Que nadie jamás conocerá —canturreó la mujer. Miró la memoria y la guardó en su bolso de grandes trozos de diferentes telas remendadas. Tatiana ganaba lo suficiente para comprar los Gucci que quisiera, pero seguía siendo la misma mujer sencilla y voluntariosa de tiempos atrás.

—¿Hay algo aquí que deba saber? ¿Un programa malicioso o algo parecido?

—No voy a perder tu ayuda por algo tan tonto —respondió Robbins en tono de broma-protesta. Ella asintió.

—Tenía que preguntarlo.

—¿Para cuándo puedes tenerlo?

—Eso depende de a quién traiga a mi lado —comentó ella por lo bajo—. Haré todo lo que pueda; lo sabes. Por suerte, estuve saliendo con alguien que puede ayudarme, aunque no te

garantizo nada.

Dicho esto, la mujer bebió de un golpe el contenido de la taza y se levantó, seguida por Robbins. El murmullo de la multitud en las afueras de la cafetería se sentía agradable.

—Paga mi cuenta —ronroneó.

Robbins asintió.

—Con todo gusto. Y gracias.

Tatiana le entregó un papel que guardaba en el bolsillo. Luego sacó su móvil y marcó un número. La llamada fue respondida al poco tiempo.

—Hola, Jaeena, querida. ¿Tienes tiempo para que hablemos? Tengo una emergencia y necesito que me hagas un inmenso favor… —entonces, colocó el móvil en el pecho para silenciar el micrófono y se acercó a Robbins—. ¿Sabes que es lo único que lamento? —preguntó al tiempo que enterraba con cariño una de sus uñas en el pecho del hombre—. Que después de esto ya no tendrás razones para que me llames. Y seré lesbiana, pero eres uno de los pocos tipos con los que me encantaría revolcarme. —Dicho esto, retornó a la llamada—. Se trata de algo muy delicado que debe quedar solamente entre nosotras…

Luego, mientras hablaba, bajó las escaleras sin mirar atrás.

Robbins permaneció un tiempo allí, con una sonrisa tonta, procesando tan peculiar piropo. Observó la hoja entregada por Tatiana. Indicaba el correo que debía abrir en la red oscura para recibir la data. Resultaba curioso que en plena era digital de alta interconectividad, un papel escrito fuera la manera más segura de intercambiar información.

Ambos utilizarían IP falsos y los correos serían eliminados una vez finalizado el envío. Miró el reloj. Aunque era de noche, convenía que el teniente Brian Robbins diera una vuelta para que todos comprobaran que aún estaba en la ciudad. Además, le apetecía una cerveza y algo del intoxicado aire de un bar.

La salida de Robbins le permitió relajarse un poco, mientras que recorría los lugares donde se esperaba encontrar a un oficial caído en desgracia. Bebió algunas copas con sus amigos (las suficientes para parecer normal, pero no tanto para atontarle). Notó a tres personas que parecían interesados en él, aunque se cuidaban de mantener distancia. Eran su escolta no pedida quienes reportarían a los superiores cualquier actividad del teniente.

Él ya le había indicado a Aida el procedimiento, por lo que no tenía apuro en regresar. Esa displicencia era su mejor coartada, así que se lo tomó con calma.

Abandonó el sitio cerca de las tres de la mañana en compañía de una chica de buen ver. Se conocieron en la barra, hablaron, compartieron copas, bailaron y luego salieron, subieron al auto de la mujer y partieron entre las calles nocturnas. Varios kilómetros después, (y luego de un tonto choque entre borrachos que obstaculizó el paso por algunos minutos), la joven pareja arribó al apartamento de la chica. Subieron y se encerraron para disfrutar de su intimidad.

Los ocupantes del vehículo de vigilancia que estacionó al otro lado de la calle, estaban seguros de que el teniente a quien vigilaban pasaría la noche en muy buena compañía. Ninguno cayó en cuenta que el hombre a quien siguieron a aquella dirección era un poco más alto que Robbins. Este fue sustituido por un señuelo cuando la falsa colisión ralentizó el flujo de vehículos. Ahora Robbins portaba una chaqueta diferente, holgada, y zapatos blancos y grotescos. Una imagen tan peculiar que era imposible relacionarla con el sujeto a quien seguían desde el bar.

Robbins caminó un par de cuadras a sabiendas de que los sabuesos seguían al hombre equivocado, sin notar que fueron burlados por el equipo de Clarke. Un auto se detuvo a su lado. Subió, y luego de un par de vueltas acabó trajeado con la ropa de faena del personal de parques,

retornando al Parque Lyndon B. Johnson y a su unidad.

Aida le recibió con una taza de café negro y lo puso al tanto de lo que había pasado, que no era mucho en verdad. Los chicos seguían escarbando entre los secretos de Maia, y ahora en los de Madre. Ambas IA persistían en medir sus fuerzas, sin que ninguna pareciera interesada en sobrepasar a la otra.

Una vez vació la taza, Robbins decidió descansar en uno de los catres. Hizo lo correcto porque, ese día, la acción no ocurriría allí.

Forsyth gustaba de dormir temprano y levantarse con el sol. Por esto no luchó para mantenerse despierto después del cargante día que tuvo, entre juntas que no llegaban a ninguna conclusión, charlas sobre el futuro de la guerra cibernética (como si alguien pudiera enseñarle algo nuevo sobre este tema) y el desarrollo de armas de avanzada, como los misiles hipersónicos.

En lo profundo, sabía que todos estos asuntos eran relevantes, pero agotaba mantener la atención sobre una materia de gran complejidad, mientras la mente se empecinaba en irse por otros derroteros.

Era entrada la noche cuando dio por concluidos todos los puntos de su agenda. Tal como lo predijo en la mañana, llegó tarde a su hogar, se duchó y entró en la cama, donde pronto se sumió en el descanso. Pero no sería por mucho tiempo.

Forsyth tenía el sueño ligero, lo que le libró de sorpresas desagradables en una que otra misión cumplida en algún lugar del mundo en nombre del águila calva. Por esto, reaccionó con rapidez al percibir el tono del móvil que reclamaba su atención.

Observó en la pantalla que se trataba de un mensaje. Al abrirlo, se encontró con información sobre las actividades del general Elliot, datos que provenían de las fuentes más inusuales.

Desde sus primeros años en el ejército, Forsyth comprendió que las guerras no se circunscriben solamente a las que se desarrollan en tierras ajenas contra un enemigo definido. También existía una guerra entre los altos mandos para sobrevivir, políticamente hablando, en un mundo donde la división de lo correcto y los límites de lo incorrecto se borraba día a día. Esto lo llevó a desarrollar una red de informantes invisibles: secretarias, asistentes, conductores y todo aquel que pudiera escuchar algo interesante sin levantar sospechas. Se trató de un trabajo largo y delicado cuyos frutos le fueron útiles en muchas decisivas ocasiones.

El mensaje recibido aquella madrugada advertía sobre la exigencia del general Elliot para abrir una investigación en su contra, y en contra del teniente Robbins.

Elliot tenía sospechas sobre Duende Azul y exigía conocer a sus integrantes y los resultados de las investigaciones, algo que el viejo general jamás permitiría. Comprendió que el candidato a secretario de la Defensa estaba construyendo una matriz con el objetivo de acusarlo a él, y al teniente, por lo sucedido con Maia para liberarse a sí mismo de cualquier sospecha. Maldito bastardo.

Forsyth observó la hora: casi la medianoche. Sabía que era cuestión de tiempo para que el entorno leal a Elliot convenciera al presidente de su culpabilidad. Sin embargo, esto no era lo peor: lo realmente grave era que con su detención, y con el teniente Robbins fuera del juego, no habría nadie para contener a la IA infiltrada. La arrogancia del general Elliot le impedía comprender a lo que se estaba enfrentando.

Forsyth sabía que la celada planteada por su adversario tardaría por lo menos un día más para completar el cerco a su alrededor. Llamó al teniente Donovan, a quien ordenó no presentarse en el Pentágono en la mañana. En su lugar, le orientó sobre unos pasos a los que tenía que ceñirse. Cumplido con esto, pensó en llamar a Robbins o Clarke, pero comprendió que

no había nada que decirles: ellos sabrían continuar con el plan.

Decidió entonces descansar el tiempo que le quedaba, algo relativamente sencillo para quien aprendiera a dormir bajo el fuego enemigo en los campos de Irak y Libia. Conocía muy bien el poder de contar con una mente descansada y despierta. Apeló a su entrenamiento militar y se durmió profundamente en cuestión de minutos. No tenía prisa: los vientos de la guerra apenas se estaban formando.

Punto de inflexión

Parecía increíble que hubieran transcurrido apenas tres días desde lo sucedido en el remolque. Los muchachos no habían vuelto a reunirse y solamente a Tyron le estaba permitido visitar a Peter. Lo ocurrido en la noche que se toparon con los tipos extraños y sus mascotas, demostró ser mucho más delicado de lo que ellos mismos creían. Tanto, que ahora Peter era prácticamente un prisionero en su propia casa.

Aquella mañana, Tyron visitó a su amigo para saber cómo estaba. Saludó a Susan, a quien apreciaba de corazón. Verla cómo la encontró, con sus ojos hundidos en un rostro demacrado, le rompió el alma. No pudo decir nada, y a falta de palabras, la abrazó con fuerza. Sintió que era lo único que podía hacer.

Tyron sabía que Peter no salía de la habitación de su hermana, obsesionado por vigilar la actividad en los monitores. Pero gracias a su insistencia, logró arrastrar a su amigo hasta el patio de la casa en donde se dedicaron a lanzar tiros a la canasta, como lo hacían antes.

Pasaron buenos momentos bromeando, jugando uno contra uno, comportándose como jóvenes normales. Finalizada la actividad, se sentaron en el piso con las espaldas apoyadas en la pared del fondo. Susan preparó una jarra de limonada para ellos, y estos la bebieron con genuino deleite, acompañando la refrescante bebida con algunas galletas dulces. Incluso rieron un poco, como en los viejos tiempos. Casi.

En ese momento, cuando intentaban ser un pálido remedo de los chicos que fueron hace un poco más de una semana, Peter cayó en cuenta cuánto había adelgazado Tyron. Su faz era triste, se le veía algo de hinchazón bajo los ojos y hasta su posición era un poco encorvada. ¿Cómo no había visto lo exhausto que estaba su mejor amigo, cargando en silencio una pena que no era la suya? Entonces todo lo que se mantuvo alejado por aquel momento, regresó a él como una cascada de aguanieve sin fin. No supo qué decir; se concentró en el balón entre las piernas.

—¿Te han contactado? —preguntó Tyron masticando las últimas galletas. Peter negó con la cabeza.

—Me mantienen aislado. Quizás te contacten a ti.

Al día siguiente de ser rescatado por el oficial Manson, los chicos retornaron al centro comercial para recuperar los celulares de Peter, algo que no comentaron con nadie. Tyron se quedó con ellos a la espera de un mensaje que, hasta el momento, no había llegado.

—Intenté traerte otro teléfono, pero me revisaron en la entrada. Ni siquiera me dejaron pasar el mío. Dicen que me los devolverán cuando me vaya.

—Está claro que los militares saben más de lo que dicen —comentó Peter, molesto—. Necesito que estés atento al móvil.

—Alex y Aaron están en mi casa, vigilando tus celulares. Me dirán si hubo suerte. Si es así, te visitaré para contarte.

—Gracias —susurró Peter. Tyron le empujó con el hombro en un gesto de camaradería.

—Para eso son los amigos, ¿verdad?

Guardaron silencio algunos momentos, cada uno sumido en sus pensamientos. Peter fue el primero en hablar.

—La extraño, Tyron. La extraño mucho. Fui un maldito imbécil y no sabes cuánto daría porque estuviera aquí, a mi lado… yo… yo…

—Todos la extrañamos, Peter —susurró Tyron, buscando la manera de mostrar una dureza que no sentía—. Y, te repito, la vamos a recuperar.

Las palabras de su amigo sonaron sinceras. Y, por alguna razón, no del todo imposible.

—Papá está en camino —comentó Tyron de pronto, restregándose los ojos con fuerza. Peter sabía que no lo hacía porque le ardieran. Agradeció el cambio de tema de su amigo. Este prosiguió—. Estaba en no-sé-dónde, entrenando a-no-sé-quién. Apenas supo lo de Nati, pidió el regreso. Pero sabes cómo es la burocracia militar.

—No le habrás contado de la voz y lo del remolque.

Tyron negó con la cabeza.

—Nada. Aunque creo que te convendría que él lo supiera. Somos hijos de militares, pero no somos militares, y esto nos supera en todos los sentidos. Quizás él entienda mejor que nosotros lo que planea la mujer que te llama.

Fue el turno de Peter de negar con la cabeza.

—Ella no quiere que nadie más sepa, Tyron. No quiero que me malentiendas: tu papá es la persona más honesta que conozco, pero es la vida de mi hermana y estoy aterrado si hago algo que me haga perder a este contacto. Yo sólo quiero sacar a Nati de allí a como dé lugar.

Tyron asintió un par de veces. Comprendía a su amigo; lo comprendía muy bien.

—Ve a descansar, Tyron —sugirió Peter con gratitud—. Se te ve bastante cansado.

—¿Prometes que me avisarás cualquier cosa que suceda sin importar la hora?

—Si es que me dejan llamarte.

—Aaron y Alex también están preocupados. Les recomendé que no te molestaran. Sabes cómo son: las mascotas del equipo.

Esto arrancó una sonrisa a Peter.

—Diles que estoy bien. Y que también les estaré informando de lo que suceda.

Tyron se levantó con lentitud. Comenzó a retirarse a través del garaje. Allí se dio vuelta para observar a su amigo, aún sentado en el piso.

—Somos un equipo, Peter. Ni Nati ni tú están solos. No lo olvides —dijo con toda la sinceridad del mundo. Luego apuró el paso y salió del lugar.

Peter se quedó mirando el sitio donde Tyron había estado. Cerró los ojos. Recordó a su padre hablando de sus amigos de la unidad, de sus estupideces y de su heroísmo. De los pequeños detalles que forjan grandes lazos. De sueños, esperanzas y coraje. Entonces, por primera vez en muchos años, se alegró de recordar.

Mientras Peter pensaba en lo perdido por años de infantil ceguera, al otro lado del país, el general Forsyth daba inicio a su plan para anular las intenciones del general Elliot.

El veterano militar era consciente de que las acciones que emprendería a partir de ese momento lo llevarían a ser considerado objetivo primario de los servicios de seguridad de los Estados Unidos. Una situación que jamás imaginó vivir, pero por la que estaba obligado a transitar para proteger a su país y sus ciudadanos.

Forsyth esbozó el plan a las cinco de la mañana mientras se duchaba. Lo corrigió al preparar el café y acabó dándole el visto bueno una vez finalizó el desayuno. Ahora, en su vehículo oficial, era el momento de ejecutarlo.

El primer paso era deshacerse de su chofer, puesto que una de las funciones de su también guardaespaldas (a quien Forsyth tenía en estima) era reportar los movimientos de su superior al gobierno.

Le solicitó que lo dejara en la Biblioteca del Congreso, con órdenes de buscarle en una hora. Tal petición no tenía nada de sospechosa, ya que él visitaba el lugar con cierta frecuencia. Una vez en la Biblioteca, dejó la guerrera del uniforme en una de las sillas a sabiendas de que allí la cuidarían. También abandonó el maletín, llevando consigo solamente la portátil, el móvil

blindado electrónicamente por Robbins y un teléfono satelital que guardaba en su casa por prevención.

El general estaba al tanto de que contaba con escasos minutos antes de que la unidad de seguimiento más cercana procediera a localizarlo. Atravesó diferentes salas y pasillos del lugar, hasta dar con una salida poco frecuentada. Antes de salir la edificación se colocó unos lentes oscuros facilitados por Robbins y que él había guardado para cuando fuera oportuno. Según le explicó el teniente en su momento, dichos lentes anulaban el programa de reconocimiento facial. La razón era ridículamente simple: los lentes poseían una estructura particular, la cual, una vez analizada, activaba un algoritmo específico que impedía hacer seguimiento a su portador. Era la manera con la que los agentes del gobierno evitaban ser monitoreados por los sistemas de vigilancia del estado.

Forsyth abandonó la Biblioteca del Congreso y subió al primer taxi que encontró. Cambió de vehículo un par de veces antes de detenerse delante de una tienda de ropa para hombres. Allí adquirió una nueva indumentaria de estilo casual. Al verse en el espejo se preguntó qué pensaría su finada esposa Diana sobre el cambio de imagen. Era posible que lo aprobara: ella siempre quiso verlo jubilado, vestido de civil. Completó el *look* con un sombrero y pagó todo en efectivo.

Caminó un par de cuadras y tomó otro taxi, el cual cambió tres veces más con direcciones contradictorias. En el primero de ellos dejó toda su ropa, incluyendo los zapatos. Al final, pidió bajarse en una esquina y caminó a contravía un par de calles hasta un elegante hotel de señorial aspecto ubicado sobre la Massachusetts Avenue Northwest, a escasas cinco cuadras de la Casa Blanca. Utilizó un nombre falso para reservar una habitación por los próximos cinco días, pagando todo en efectivo.

El botones lo llevó a una suite en el cuarto piso con vista a la calle. Forsyth le despidió con una adecuada propina, cerró las ventanas, colocó la portátil en una pequeña mesa e ingresó al Internet. Contactó a Donovan, quien ya se encontraba instalado en otro hotel, sin que ninguno supiera la localización del otro. Necesitaba conocer el resultado de lo nuevo que pidió investigar.

El objetivo era el general Mattis. Donovan averiguó que antes de que este contactara a Stevenson para engatusarlo con cantos de sirena, estuvo en contacto con Elliot según lo revelaban registros del centro de salud donde se encontraba ingresado. Elliot era uno de los generales con la autoridad suficiente para acceder a la información de Morfeo I, lo que lo conectaba con la semilla de Maia. Era evidente que él no se arriesgaría a sustraer en persona dicho material, pero fue, sin lugar a dudas, quien dio la orden para hacerlo y después echar tierra al asunto.

Al avanzar en la lectura de lo enviado por su asistente, Forsyth encontró unas notas relacionadas con la base abandonada en Santa Mónica. Que civiles compraran bases militares no era nada nuevo; eso fue lo que sucedió con Devil's Slide Bunker. Pero que un general propiciara personalmente esta venta sí llamaba la atención. En especial, cuando esto apuntaba, nuevamente, al mismísimo Edward Elliot. Estaba claro que el ambicioso militar nunca imaginó que alguien metería sus narices en la venta de una base en ruinas. Donovan había desplegado su proverbial obstinación siguiendo todos los hilos vinculados con dicha base, hasta descubrir su localización traspapelada en un amasijo de antiguos documentos. Entre estos, un reporte geológico de finales de los cincuenta ubicaba la base en los terrenos del Point Mugu State Park, al oeste de la Sierra de Santa Mónica, muy cerca de la ciudad de Oxnard.

Forsyth se restregó los ojos, algo cansado, y revisó un pequeño resumen elaborado por Stevenson. Aún no se había presentado ningún comunicado sobre los intentos de la IA de ingresar en los sistemas de la Base Aérea Buckley. Este retraso podía significar que el director de

la NSA estaba verificando la información con el objetivo de ofrecer un informe robusto.

Forsyth conocía al hombre por referencia y sabía que no pondría en riesgo ni su cargo ni su influencia entregando un dosier erróneo, especialmente cuando sus diferencias con la subdirectora Johnson eran más que evidentes. Janeth Johnson era una mujer muy ambiciosa y con escrúpulos bastante flexibles. No era de extrañar que tomara partido por Elliot, ya que el éxito de la conspiración le garantizaría a ella la dirección de la Seguridad Nacional. Muchos habían matado por menos que eso. El general agradeció en silencio el tiempo adicional que esto les otorgaba a los chicos.

Dejó los papeles sobre la mesa para contemplar las líneas de luces que se colaban por las ventanas cerradas: un conjunto de franjas luminosas de diferentes anchuras e intensidad que bien podrían ser tomadas como un ejemplo de arte moderno.

Comprendió que el día le estaba dando la bienvenida a la noche. Observó la hora. Cerca de las ocho. Llevaba casi diez horas sin comer, totalmente concentrado en la información y en sus propias cavilaciones. Solicitó la cena. Luego tomó asiento en un sillón. Entonces se concentró en la ventana y en las luces que se deslizaban desde el exterior. Solamente en eso.

Mientras una parte de su mente se fijaba en estos detalles, la parte analítica procesaba lo recopilado hasta el momento. El hecho de que el general Elliot se hubiera inmiscuido en la venta de una vieja base de la que nadie se acordaba, le otorgaba a estas instalaciones una importancia nada desdeñable. ¿Qué tenía que ver ese lugar con Maia? ¿Por qué la venta se dio tan expedita? ¿Qué había realmente allí?

Cuando el servicio del hotel tocó la puerta, Forsyth ya había decidido que necesitaba atravesar los Estados Unidos para resolver sus dudas. Envió un mensaje a Stevenson solicitándole un transporte aéreo a Oxnard. Algo rápido y, sobre todo, secreto. Un Gulfstream G200, la aeronave preferida de la CIA, estaría bien. Stevenson respondió al correo cuando Forsyth despachaba el postre. Aseguró que se encargaría inmediatamente de eso. Parecía que se trataba de un problema resuelto.

Lo que el viejo militar ignoraba era que todo estaba próximo a derrumbarse.

Lo que fue percibido al principio como un triunfo (el sigiloso ingreso a los servidores de ECGames), se convirtió pronto en una experiencia agridulce para todos en la Unidad Glider y para el propio Shekhar. Los parches diseñados por el equipo del indio para abrir los vórtices en los territorios conquistados por Maia, cumplieron con su objetivo durante apenas cinco segundos: el tiempo que le tomó a la IA contrarrestar los códigos de activación. Un ínfimo lapso que el intenso trabajo de todos no había podido incrementar.

Limitar la ventana de escape a cinco segundos no fue del agrado de Robbins y mucho menos de Clarke. El tiempo siempre era un problema en los casos de extracción, pero nunca al nivel de segundos. De no encontrarse solución a este problema en los días por venir, habría que activar el vórtice cuando la jugadora clave estuviera ante él. Si esto fallaba, el equipo de extracción tendría que correr a otra ubicación para repetir el procedimiento. Sin forma de comunicarse con el exterior, a los rescatistas sólo les quedaba confiar en los cerebritos para activar los vórtices en el momento preciso.

Otro tema de incertidumbre eran los códigos de emergencia para contener a Maia. Todos estuvieron de acuerdo en que sería lo último a probar. Su activación debía ser toda una sorpresa para la IA invasora, reduciendo al mínimo la posibilidad de inhabilitar este ataque. Esto lo convertía en otra apuesta a ciegas en el plan de rescate.

Steve testeó su capa de ocultamiento con resultados aceptables. Aunque quiso profundizar en las pruebas, esto llevaría a una modificación en las líneas del código que podría ser detectada

por los sistemas de protección del gobierno o por la propia Maia. Por ello, los chicos Glider debieron asumir como exitosa una prueba que en condiciones normales no pasaría los controles de seguridad. Era (y bien lo sabían) estar dispuestos a caminar por la cuerda floja, sin cables de seguridad ni redes y sin saber, siquiera, entre qué soportes se balanceaban.

En el caso del rastreo bidireccional del jugador clave, trabajo en manos de Herber, este funcionó a la perfección sin interferencia de Maia, aunque no se pudo reducir el compás de los diez minutos de distancia. A estas alturas era aceptado por todos que Madre actuaba en favor de cualquier codificación que afectara a la IA agresiva, así que podría darse el caso (PODRÍA, en mayúsculas) de que la IA protectora les echara una mano en esta guerra demencial y asimétrica. El cómo y cuándo lo hiciera, era algo que nadie podía predecir.

Robbins, por su parte, no permaneció ocioso. El acceso a los servidores del juego le permitió recabar mayor información sobre la lucha cuerpo a cuerpo sostenida entre Maia y Madre. La primera era la más fuerte y, sin embargo, estaba lejos de doblegar a su oponente. En el caso de Madre, esta centraba sus acciones en impedir que Maia se clonara fuera de Morfeo I y en manejar su ejército dentro de la inmersión neural para hostigar a las fuerzas enemigas. En su lucha por vencer a Madre, Maia generaba más y más rutinas que jugaban en su contra.

En cuanto a la actividad desatada por Maia dentro de Morfeo I, no estaba claro qué era lo que buscaba ni qué estaba minando con tan tozuda persistencia, una noticia nada tranquilizadora. El tono anunciando la llegada de un mensaje llamó la atención de Robbins. Este accedió a un correo en la red profunda con la identificación clave de Tatiana. Al abrirlo, encontró carpetas con la información organizada y una motivadora nota: «el equipo azul está con ustedes». Robbins derivó la información a Ángel, quien sería el encargado de maximizar su uso.

El hombre estiró los brazos hasta sentir algo de dolor y la sangre fluyendo por sus músculos. Sacudió la cabeza como un gato, pasando como una exhalación la imagen de lo que deseaba hacer una vez finalizase aquella pesadilla: retirarse a una playa de arenas blancas, muy blancas, bajo un cielo tan azul que doliera la vista. Sin móvil ni *tablet*. Y mucho menos una portátil. Un sitio tan alejado de la civilización que lo más tecnológico que llevara fuera un reloj digital. Y hasta soñaba con enterrarlo en la arena.

Miró la pequeña pizarra con un gran número cuatro escrito en tiza blanca, recordatorio del poco tiempo con el que contaban para ejecutar la extracción. Si con los días que disponían antes se sentía la presión, ahora, con la mitad del tiempo, el ambiente era de locura. Cuatro días para evitar que Maia arrastrara a los jugadores a su destrucción.

Observó a su equipo de hackers y se sintió orgulloso de todos ellos. En verdad dudaba que alguien hubiera podido hacer un mejor trabajo que aquellos chicos. Recordó su visión. Una vez liberados los jugadores, los llevaría a todos a aquella paradisíaca isla donde el rumor de las olas arrullaba su imaginación.

Luego de la visita de Tyron en la mañana, Peter comió algo frugal y pasó el resto del día en una silla al lado de la cama de Nati, escuchando las noticias que se colaban desde la primera planta. Había transcurrido el suficiente tiempo desde el desastre de LastWorldsIIIn como para que el tema comenzara a perder fuelle. Ahora se hablaba de un atentado en el Medio Oriente (otro atentado en el Medio Oriente, para ser exacto), la lucha por el derecho al aborto en América Latina, la reñida pelea entre dos actores que deshacían con uñas y dientes la imagen del matrimonio perfecto construida luego de años de relaciones públicas y un satélite indio que estaba por caer sobre la costa oeste, quizás en California. Peter se desconectó del mundo antes de finalizar el informativo.

Susan lo encontró dormido en aquella incómoda posición. El corazón se le encogió viendo

la manera como su hijo velaba el sueño de la hermana. Ese era el Peter que recordaba. El protector de una chiquilla para quien era un ángel de la guarda. Despertó a su hijo con suavidad.

—Peter…

El joven se levantó alarmado, mirando de inmediato las luces del visor de Nati y las líneas de los monitores a su lado.

—¿Le pasa algo a Nati?

—No, ella está bien, tranquilo.

El suspiro de alivio del chico pudo escucharse en toda la casa. Susan prosiguió:

—¿Te parece si vas a dormir a tu cuarto? Estarás más cómodo…

Peter observó el rostro de su madre, convertido en una máscara de constante cansancio y tristeza. Sintió una mezcla de cariño y pena, pero él no se apartaría de Nati y estaba seguro de que su madre lo entendía.

—Gracias, mamá —dijo mientras volvía a recostarse en la cama de su hermana—. Pero estoy bien. ¿Qué hora es?

—Algo más de las once de la mañana. Casi no has descansado. ¿Qué te parecer si te das un baño para refrescarte?

—Te prometo que en una hora busco algo que comer y me ducho. Pero ahora quiero estar aquí. ¿Cómo te sientes?

La madre lo observó y luego a Nati. Colocó la delgada mano sobre el pecho de la niña, sintiendo cómo subía y bajaba con tranquilidad. Se encogió de hombros antes de responder.

—Cansada, supongo —dijo. Luego pareció recordar algo. Extendió una pequeña caja hacia el chico.

—Trajeron esto. La nota de entrega dice que es para mí, pero sabes que nunca compro nada por Internet. Así que debe ser tuyo.

Peter tomó el paquete con gesto desganado. Ni se molestó en revisarlo.

—Deben ser unas memorias que pedí cambiar hace tiempo —comentó sin interés. Colocó el paquete sobre la cama y apoyó la cabeza sobre él. Observó la respiración de Nati. En todo, era lo único que le calmaba: saber que seguía viva.

—¿Cómo ha estado? —preguntó Susan.

—Igual. En este momento parece que está descansando en ese maldito juego.

La madre suspiró. No le gustaba que su hijo maldijera, pero tampoco podía culparlo por expresar de esa manera su miedo y frustración. Después de que el oficial Manson lo trajera a la puerta de la casa, Peter se había derrumbado. Ya no mostraba esa enérgica rebeldía de adolescente que tanto la estresaba… y que ahora extrañaba. Extrañaba las señales de vida de sus hijos. Incluso sus discusiones era mucho mejor que ese silencio forzado y el sonido digital del corazón de Nati.

—En la nevera hay pollo y algo de pizza —susurró. El chico apenas asintió con la cabeza.

—En una hora, mamá. No te preocupes.

Susan colocó la mano sobre la cabeza del joven y este se apretó contra ella. Luego, tomó la mano de la niña, sintiendo a sus dos hijos tan cerca y tan lejos, tan a salvo y en tanto peligro. Suspiró para no llorar.

—Creo que… voy… voy a ducharme —dijo, saliendo de inmediato. Peter cerró los ojos. La huida era la manera en que su madre escondía su sufrimiento.

Ya era de madrugada en Washington cuando Forsyth, en su refugio en el hotel, leyó con satisfacción el último informe que Robbins le enviase por la red oscura. Entre los chicos de la Unidad Glider y la gente de Talsania lograron estabilizar el acceso de Clarke al juego neural de

prueba y se dotó a todos los integrantes de la unidad de grandes mejoras en sus equipos, las que se obtendrían al haber invertido fuertes cantidades de dinero en un juego abierto al público. En resumidas cuentas, ahora eran más fuertes, más rápidos y más letales.

También se le informó sobre la evolución de Madre y de cómo seguía creciendo alrededor del código de Maia de la misma manera que esta lo hizo con los códigos de LastWorldsIIIn. Pero también había malas noticias: el trabajo en conjunto de la unidad de Robbins y Talsania concluyó que, al cerrarse el sistema, no sólo sería el fin de Maia sino que también acabaría con Madre. Una, por ser el objetivo, y la otra por estar en el lugar equivocado. Esto no fue del agrado de Forsyth. Sabía que, a diferencia de Maia, Madre no provenía de una semilla. Era única en todos los sentidos. Si era borrada, no había manera de recuperarla.

Observó las luces de la conspirativa Washington por entre las persianas del ventanal. Se sentía como el capitán de un barco en medio de la nada mientras la batalla final se gestaba bajo las aguas.

Sobre el esperado informe de la NSA en cuanto al intento de Maia de interferir en los sistemas NG-OPIR, Stevenson le informó que este ya había sido entregado junto con otro elaborado por los especialistas del USCYBERCOM (United States Cyber Command). En él, los expertos aseguraban que, a pesar de este intento de infección por parte de la IA invasora, se podía asegurar que la misma se encontraba firmemente contenida en Morfeo I, lejos de los sistemas satelitales. La noticia tranquilizó al inquilino de la Casa Blanca, aunque el general presintió que esto no le otorgaba más tiempo a Robbins y su equipo que el último lapso fijado, el cual podía cambiar en cualquier momento.

Forsyth tuvo que reconocer, a su pesar, que el general Elliot estaba manipulando la situación con gran astucia, elevando de forma considerable su influencia en las altas esferas del poder. El informe de la USCYBERCOM de seguro pasó por sus manos y no sería de extrañar que la información se adaptara a la necesidad de que Maia sobreviviera lo suficiente para ser controlada. El problema aquí era que «astucia» no es lo mismo que «inteligencia».

Al tirar de importantes hilos de la trama política capitalina, Elliot logró convertirse en la persona en la que confiaba a plenitud el presidente norteamericano, lo cual no era poco. Sin embargo, el veterano dudaba que el ambicioso militar pudiera manejar por mucho tiempo la situación que él mismo propiciara: había mordido mucho más de lo que podía tragar y todavía no se daba cuenta. Aun así (o quizás por esto), no le extrañaría que el general ya hubiera colocado sus ojos en la silla del salón oval. Para Forsyth, pasar del componente militar a la política era una prueba de degradación castrense. Y mezclar «astucia» con «ambición» era la receta perfecta para un desastre.

Elliot le aseguró al presidente que la situación estaba controlada y el presidente le creyó. También alabó las virtudes de la IA invasora y el presidente le escuchó con atención. Explicó las ventajas de contar con aquel programa entre las armas del futuro y el presidente coincidió en la necesidad de realizar un esfuerzo para su conservación. Si Elliot le hubiera pedido viajar a la Luna, Forsyth estaba seguro de que el presidente lo habría llevado en la Bestia hasta las mismísimas puertas del cohete espacial. Entonces, un término se le vino a la mente con relación al intrigante sujeto: *lengua de serpiente*. El general Elliot se había convertido en el más formidable peligro para su carrera e, incluso, para la propia existencia de los Estados Unidos. Era un tema que tendría que atender a su debido tiempo.

Pensó en su viaje a Oxnard. Stevenson había buscado un avión seguro para trasladarle, pero con todo el gobierno detrás de los pasos de Forsyth, esto no era tan sencillo como se veía en las películas. En eso reflexionaba cuando el sonido del móvil reclamó su atención. Era Stevenson.

¿Una llamada a su móvil? Algo no estaba bien.

—¿Qué sucede? —preguntó Forsyth—. Tu línea no es segura.

—No podía perder tiempo esperando a que leyeras el correo —respondió Stevenson con voz tensa—. El presidente ordenó el cierre inmediato de Maia.

Forsyth tardó un poco en entender. ¿El presidente? ¿Cierre de emergencia? Elliot lo tenía todo bajo control. ¿Entonces?

—¿Qué sucedió?

—Parece que alguien de la NSA soltó algo, un problema que tiene que ver con el código de la última jugadora y la IA invasora; algo grave. Yo estaba en la base Andrews cuando esto reventó. Una de las cabezas de la NSA vino a reunirse personalmente con el presidente. Pasaron por sobre el director de la agencia.

Para Forsyth solamente existía una explicación para esto: la subdirectora Janeth Johnson. Una de sus funciones era la elaboración de informes para presentar ante el director. En este caso, la mujer se había saltado a su superior en una arriesgada jugada para mejorar su posición dentro de la agencia. La guerra a muerte entre los altos mandos no era un juego. Pero, ¿qué información podría asustar tanto al presidente como para solicitar el cierre inmediato del sistema? Se lo preguntó a Stevenson.

—Escuché que la IA puede escapar de su confinamiento gracias a los algoritmos del último jugador. Los especialistas de la USCYBERCOM están como locos. Nunca se les ocurrió poner atención a los jugadores… hasta ahora.

—Dios de todos los cielos —exclamó el viejo ante el giro de los acontecimientos. Tenía que contactar de inmediato con Robbins.

—¿Aún piensas viajar a Oxnard? —preguntó Stevenson.

—Más que nunca. ¿Encontraste cómo llevarme?

—Algo así. ¿Dónde nos vemos?

—Tengo que hacer una llamada. No vuelvas a marcar este número: yo te contactaré.

Dicho esto, colgó. Marcó de inmediato otro número.

—Aquí Robbins —escuchó por la línea.

El general fue directo al punto.

—Tenemos un problema… —dijo, para dar inicio a las malas noticias.

TERCERA PARTE

La puerta trasera

El ánimo de Robbins se desplomó estrepitosamente después de hablar con el general. Tenían que actuar rápido. Al principio se sintió como el espectador de una película de desastres, ajeno a lo que estaba por venir, y luego se conectó con la realidad: para salvar a los jugadores, tendrían que cometer un acto de traición en contra del gobierno al que juraron servir y proteger.

Aida, a su lado, era demasiado perspicaz como para necesitar que le tradujeran el significado de la preocupada mirada del hombre luego de concluir la sorpresiva llamada del viejo. Le bastó ver cómo Robbins se levantaba lento, tomaba aire y palmeaba las manos con fuerza, llamando la atención.

—Maldición —susurró la joven, adivinando la situación.

Los chicos Glider levantaron la mirada al teniente. Incluso Shekhar Talsania, quien estaba coordinando una batería de pruebas de vórtices, atendió desde la pantalla. Robbins volvió a palmear, dándose ánimo.

—Chicos, no tengo manera sencilla de decirlo, así que lo diré de golpe: el presidente acaba de ordenar el cierre de emergencia de Maia. —Murmullos de sorpresa del grupo; Robbins continuó ilustrando la situación—. Esto quiere decir que vamos a sabotear el cierre todo el tiempo que nos sea posible. Aquí no estoy hablando de un acto de rebeldía, como quemar la bandera, sino de insubordinación, algo que pone de muy mal genio a los altos mandos. Apenas los fastidiemos, responderán utilizando todos los recursos de los que dispongan para detenernos.

Steve habló desde su módulo.

—Tengo entendido que se puede rechazar una orden de un superior cuando se considera incorrecta.

Robbins recordó que no estaba rodeado de jovencitos comunes y corrientes atrapados en el vacío embrutecedor del reguetón y las redes sociales. Confirmó lo dicho por el moreno.

—Eso es técnicamente cierto. El derecho militar nos permite desobedecer órdenes cuando consideramos a estas ilegales o inmorales. Pero, para ser sincero, eso es en el papel. Recordemos que estamos en una operación secreta y que hemos roto muchas leyes federales para llegar hasta aquí. Quiero que comprendan bien la situación porque necesito saber si todavía cuento con ustedes. Quien tenga dudas puede retirarse de inmediato. Los hombres de la superficie tienen órdenes de llevarlos a un sitio seguro cuando ustedes lo soliciten.

Los muchachos se miraron entre ellos. La respuesta colectiva vino de Z.

—¿En verdad crees que vamos a perder esta oportunidad de hincharle las pelotas al gobierno? —inquirió con maliciosa sonrisa.

—¿Cómo vamos a evitar el reseteo? —preguntó Steve, deseoso de combatir al sistema—. Maia se instaló en los servidores del Grupo de Trabajo Nessie y estos están ahora enlazados con los servidores del Pentágono. Si forzamos su seguridad para ingresar en el sistema del GTN, revelaríamos nuestro trabajo de infiltración y podrán bloquearnos.

—Es cierto —aceptó Robbins—, pero no va a ser necesario utilizar los servidores del Pentágono para ingresar a nuestro anterior grupo.

—¿Cómo lo vamos a hacer? —preguntó Herber.

Robbins observó a Aida.

—Dime que a eso te referías cuando dijiste «secreto de hacker» la madrugada que nos reunimos en la cafetería.

Ella asintió con picardía

—Eso está resuelto: tenemos nuestra propia entrada.

El hombre tuvo que contenerse para no abrazarla. Z fue la primera en entender, después de Robbins. Abrió los ojos con asombro y admiración. Señaló a Aida como lo haría con una superestrella.

—¡La muy maldita dejó una puerta trasera en las narices del gobierno! ¡Eres una genio! ¡Te-a-mo!

Aida hizo una leve inclinación ante el elogio.

—Y si podías ingresar en esos servidores, ¿por qué nos hiciste entrar a los del Pentágono para llegar a los del Grupo de Trabajo Nessie? —preguntó Steve, algo desconcertado.

—Porque era mucho más silencioso hacerlo por los del Pentágono que de manera directa —explicó la chica—. No tuve tiempo de preparar una puerta trasera perfecta, así que de seguro sonarán todas las alarmas una vez entremos para bloquear el reseteo de Maia. Perderán mucho tiempo tratando de determinar el origen del ataque antes de descubrir lo que estamos haciendo.

—Me quito el sombrero ante usted, señorita Aida —comentó Shekhar desde su pantalla—. Hace honor a su fama.

En eso, Herber intervino, palmeando las manos en un remedo de Robbins.

—Muy bien todo, pero, ¿qué les parece si dejan de hablar y le amargamos el día al presidente?

Robbins colocó ambas manos en la cintura, disfrutando ver cómo cada uno del equipo se ubicaba ante su respectivo módulo, armados todos de una envidiable determinación. Había llegado el momento de hacer historia, o ser arrollados por ella.

Acceder a los servidores del Grupo de Trabajo Nessie fue pan comido. Gracias a la puerta trasera dejada por Aida, tomó apenas minutos ingresar y bloquear cualquier intento de resetear el sistema. Siendo más relevante la rapidez que la discreción, el ingreso fue como una estampida de búfalos que aparecieron y desaparecieron en un pestañeo, para consternación de los responsables de la seguridad cibernética.

Robbins era consciente de que las autoridades podían suspender el suministro eléctrico a los servidores, por lo que adelantó las acciones necesarias para minimizar tal riesgo: su contacto en el exterior había advertido con anterioridad a los expertos del USCC que una eventualidad de ese tipo no eliminaba la totalidad de la amenaza. Los tentáculos de Maia infiltraron los servidores del Pentágono, a los de ECGames y tuvieron la capacidad de tocar el sistema NG-OPIR de la Base Aérea Buckley. Si la IA no era extirpada por completo en un solo golpe, sus semillas podrían reiniciarse en cualquier lugar y en cualquier momento. Y, lo más grave aún, esta vez en total silencio.

La audaz maniobra de los chicos Glider sorprendió a todos en el gobierno porque no esperaban que alguien en su sano juicio fuera capaz de rebelarse ante una orden presidencial. Esto los obligaba a recurrir al trabajo de fuerza bruta para romper los nuevos códigos, acción que les brindaría a los chicos algo de tiempo adicional.

—Ya pateamos al dragón —informó Robbins una vez completó la recodificación del cierre —. ¡A moverse! Herber, informa al comandante Clarke sobre lo que está sucediendo. Que prepare a sus hombres para el ingreso al juego —miró la pantalla gigante—. Señor Talsania, ¿se ha avanzado en los vórtices?

—Podemos abrirlos dentro de la programación de la *harami* —notificó el programador—, pero seguimos limitados a los cinco segundos de apertura.

—Nos ceñiremos al plan de activarlos cuando Clarke lleve al jugador clave al punto de extracción.

—Tomando en cuenta cómo ha actuado esta IA, diseñé un segundo tipo de vórtice que puede ser más difícil de bloquear por parte de la *harami*, pero requiere que ustedes lo programen de forma manual y en tiempo real.

—¿Por qué no abrimos primero ese tipo de vórtice si es más difícil que Maia lo bloquee?

—Por factor tiempo, mi amigo. En los primeros tipos de vórtices, basta con que oprimamos *enter* para que este se abra en el juego. En el caso del vórtice de emergencia, si el código es introducido de forma errónea, bloqueará todos nuestros vórtices. Es una apuesta de todo o nada.

Eso no sonó para nada bien en la cabeza de Robbins, pero era algo que podía ser utilizado contra la IA intrusa.

—Entendido, señor Talsania. Envíe el código a la bandeja de Aida.

—Hay algo más que puede ayudarnos —agregó Shekhar, quitándose los lentes como hacía cuando tenía algo relevante que compartir—. ¿Recuerdan que les comenté que había algo extraño en Madre y que tenía a algunos de mis especialistas analizando el problema? Creemos que esta IA está limitada a menos de la mitad de su potencial. Quizás apenas cuente con un treinta y cinco o cuarenta y cinco por ciento. Mi equipo ha estado trabajando en una manera de liberarla. Como se suponía que aún nos quedaban cuatro días, pensaba decirles cuando tuviera la información completa. Pero ya no tiene caso esperar.

Aida y Robbins se miraron con renovados bríos. Volvieron los ojos al desarrollador indio.

—¿Pueden hacer eso? Es decir, liberar el potencial de Madre.

—Podemos intentarlo, pero lo más crucial dependerá de ustedes. Tendrán que utilizar la conexión segura con los servidores del juego para la recodificación. No podemos entregarles el programa compilado porque, para que Maia no lo bloquee, tendrán que introducir los códigos manualmente, al igual que con el vórtice de emergencia. Las líneas a agregar no son críticas, así que es posible que la reacción de la *harami* sea mínima. De todas formas, no se detengan hasta que todos los algoritmos sean anexados a la programación.

—Se supone que Maia no puede ser reprogramada —recordó Herber—. ¿Cómo es posible que esos códigos nuevos la afecten?

—Ambas IA emplean los códigos originales del juego como base para su propia expansión —aclaró Shekhar reinstalando las gafas en su lugar—. Los cambios afectarán a estos códigos. Aunque no se esté reprogramando ninguna de las IA, estas modificaciones repercutirán en el comportamiento de las dos. Tendría que compartirles todo el trabajo realizado por mi gente con la Param Ganga para explicarlo con exactitud, pero no tenemos tiempo para eso. Tendrán que confiar en lo que les digo.

El teniente observó a Aida para conocer su opinión. Ella se encogió de hombros en un gesto de «vale la pena probar».

—Puedo desarrollar una app para que todos podamos introducir secciones del código y que automáticamente estas se acoplen de la manera correcta en el sistema, evitando la redundancia —propuso la hacker—. También puede funcionar para el código del segundo vórtice. Doce manos escriben más rápido que una.

—¿Para cuándo dispondremos de esos códigos? —preguntó el teniente al indio.

—Los estamos depurando —aclaró el programador—. Se los suministraremos lo más pronto posible.

—Estaremos a la espera —indicó Robbins. Se volvió a Herber— ¿Qué pasó con el comandante Clarke?

—Ya se están preparando para ingresar a la simulación neural.

—Quédate con él —ordenó. Luego se dirigió al resto del equipo—. Aida, te enlazo con

Talsania para que desarrollen el App. Z, te encargas de Wells, serás nuestro pivote. Steve, prepara el código de ocultamiento. Ángel, a ti te necesito para la distribución de la data. Vas a ser el responsable de la última ola, ¿entendido?

Ángel asintió en silencio mientras sus dedos se movían como relámpagos sobre el teclado.

El plan propuesto por Robbins y mejorado por la hacker para robar recursos a Maia, constaba de tres etapas que ellos bautizaron como «olas». La primera ola sería un ataque masivo de denegación de servicios distribuidos, DDoS, lanzado por los contactos externos que Aida pudo reclutar. El ataque sobrecargaría los servidores de Maia, cubriendo la infiltración del equipo de Clarke y la activación del código de encubrimiento. El equipo de Wells se encargaría de anular las protecciones instalada en los servidores para que el ataque tuviera la máxima efectividad.

El ataque DDoS se mantendría el tiempo necesario para que la unidad de extracción localizara al jugador clave, proceso que sería seguido por los chicos Glider en las grandes pantallas gracias a las imágenes que se tenían de Arkano en el Laberinto de la Locura. Una vez reunidos con el objetivo, se daría paso a la segunda ola, una inyección de SQL, una de las peores pesadillas de seguridad cibernética.

Este tipo de ataque consistía en insertar un código SQL malicioso dentro del código SQL programado. Wells aprovecharía el acceso que tenía a los servidores de ECGames para lanzar este ataque, el cual serviría para ocultar la activación de los vórtices parcheados por el equipo de Talsania y la extracción de la jugadora clave.

Estas dos olas habrían bastado para paralizar cualquier sistema, pero no a Maia. Por ello, en un intento de incrementar el caos necesario para la extracción, se agregó un ataque nada convencional: la tercera ola, la cual estaba a cargo de Ángel.

La tercera ola se dividía en dos partes. La primera fue puesta en marcha apenas bloquearon el apagado de Maia y se apoyó en la data suministrada por Tatiana. La segunda parte de la tercera ola sería una absoluta sorpresa para la demencial IA.

Robbins tenía la esperanza de que los algoritmos preparados por el equipo de Shekhar para liberar a Madre, potenciarían cada una de las olas anteriores. Sin embargo, si estas llegaran a fallar, ni los participantes atrapados ni los integrantes del equipo de extracción saldrían vivos del juego.

El rostro de Clarke apareció en pantalla, sacando al teniente de sus pensamientos. El comandante portaba el mismo traje enterizo utilizado por los sujetos de prueba seis años atrás.

—Estamos listos. ¿Cuánto tiempo para el ingreso?

—Herber los llevará a un módulo neural donde permanecerán hasta el salto definitivo —informó Robbins—. Tenemos que preparar los sistemas para descargar su equipo de extracción en el mapa. Hay una información de última hora que podría darnos una gran ventaja en esta misión. Esto nos llevará algunos minutos más.

—Entendido —indicó Clarke cerrando la comunicación.

La pantalla derecha volvió a llenarse de líneas de código en constante evolución. Talsania se mantenía en la pantalla de la izquierda.

Robbins observó a Aida.

—Comencemos —indicó.

—Comencemos —repitió ella.

En la sede de la NSA en Fort Meade, Maryland, la tensión era palpable.

Para el director de la NSA, no fue nada agradable contactar con la Casa Blanca y explicarle al presidente lo que estaba sucediendo, menos aún cuando la subdirectora Janeth Johnson lo

expuso al revelar información privilegiada antes de consultarlo con él.

El general Elliot, quien fingió sorpresa por la decisión, aprovechó su ascendencia sobre el presidente en su beneficio y en apoyo de su importante aliada en la agencia de inteligencia. Convenció al mandatario de que era necesario un control único de crisis bajo su completa autoridad, por supuesto. Tal acto de altruismo hizo que el hombre del salón oval sintiera admiración por el militar que estaba aceptando, de forma voluntaria, la pesada carga de destruir a Maia y detener a los saboteadores.

Lo que ignoraba el presidente y la subdirectora de la NSA, era que el general Edward Elliot necesitaba tener las manos libres para borrar las huellas de los errores cometidos por su temeraria ambición. Si ya no existía la posibilidad de apropiarse de la IA, como era el objetivo inicial, ahora estaba obligado a acabar con todos los cabos sueltos, sin importar los costos ni a quién tuviera que sacrificar.

Así es la guerra, llegó a pensar en algún momento. Y su maleable conciencia se tranquilizó con tan maquiavélica lógica.

El Ford Mustang GT de color rojo, poderoso y rugiente, se desplazaba con recatada precaución por las calles de Washington, una ciudad que, a pesar de ser la sede de la eterna lucha por el poder entre las desafiantes castas políticas norteamericanas, mostraba de madrugada el inocente rostro de una ciudad tranquila y amigable. Por lo menos así le parecía al general Stevenson, poco acostumbrado a deambular fuera de casa a esa hora y menos aún al volante del vigoroso juguete de su hijo. Lograr que le prestase el GT fue el resultado de una de las negociaciones más complicadas que hubiera hecho en su vida. Eso sin hablar de la ropa con la que vestía, los lentes negros que portaba y la gorra calada hasta las orejas.

Cuando Forsyth le llamó, pocos minutos antes, ya Stevenson había logrado una solución para el asunto de viajar. Así se lo dijo al viejo. El problema era el lugar a donde tenía que ir para tomar el vuelo, lo que obligaba a determinar un segundo punto seguro para esperar por el transporte que lo llevaría al destino final.

La noticia no divirtió a Forsyth en lo más mínimo, pero las misiones no son para divertirse, sino para llevarse a cabo. Entonces, con su proverbial parquedad, le indicó a Stevenson a dónde tenía que ir a buscarlo, además de dos exigencias de lo más curiosas: ceñirse a la ruta que le dictara, sin desvío, y manejar con la puerta del acompañante destrabada. De hecho, había sido el propio Forsyth quien le sugirió utilizar aquel deportivo rojo.

Mientras recorría las vías ateniéndose a la ruta, Stevenson pensaba en lo último sabido sobre Maia y la orden presidencial de cierre. Si alguien tenía los arrestos de retar al gobierno de los Estados Unidos, ese era Maximilian Forsyth. Stevenson daba por seguro que jamás sabría cómo sucedió el sabotaje en el cierre de la inteligencia artificial ni esperaba a que el viejo asumiera la responsabilidad. Rogaba, eso sí, porque su amigo no estuviera cometiendo un grave error; un desliz que empeorara aún más la calamidad ya desatada y de la que parecía poco probable escapar.

Se detuvo ante la luz roja de un semáforo.

Ya estaba considerando a Forsyth poco ducho con la distribución vial de la ciudad. El camino planteado hasta el punto de encuentro estaba lleno de semáforos que ralentizaba el avance. Pero tomar un atajo no representaba ninguna alternativa. Salirse de lo programado por el viejo era un riesgo que Stevenson no tenía intenciones de correr.

Aceleró apenas el semáforo cambió de luz. Miró la hora en su reloj. Calculó que tenía el tiempo justo para encontrarse con su amigo. Avanzó un buen trecho hasta ser detenido por otra luz roja. De nuevo estuvo tentado en pasarse por alto la luz. Pero podía suceder que un policía

saliera de las sombras y le detuviera. No, lo mejor era esperar el cambio de luz y no tentar al destino.

Luz verde.

Comenzó a avanzar cuando la puerta del vehículo fue abierta con brusquedad, dando paso a Forsyth quien se dejó caer en el asiento, móvil en mano. Cerró la puerta de golpe.

—Acelera —ordenó, tirando al asiento trasero un pequeño morral que había comprado en el hotel—. Cruza a la derecha al llegar a la esquina. Después te digo a dónde iremos. —Dicho esto, prosiguió con la conversación que mantenía con alguien por el celular.

Stevenson obedeció apenas se recuperó del susto. Observó que el paranoico veterano estaba verificando que nadie les seguía. Avanzaron un trecho. Escuchó nombres de calles y puntos de referencia en la ciudad. Forsyth colgó, apenas dio por concluida la charla. Luego, le proporcionó a Stevenson el segundo punto de encuentro, junto con una ruta que debía seguir con precisión. Explicó que había aprovechado el tiempo para contactar con Robbins y que este estableció una vía sin cámaras de seguridad, algo complicado en una urbe con una densidad de casi seis cámaras por cada mil habitantes. Esto, sin tomar en cuenta las cámaras privadas, las de los cajeros automáticos o las que se podían hackear de los móviles.

Reparó entonces en el curioso aspecto de Stevenson, aunque prefirió no hacer ningún comentario. Guardó el móvil en su pantalón.

—Gracias por venir —dijo al final, permitiéndose relajar un poco. Stevenson apenas movió la cabeza.

—No tienes por qué —respondió—. Tengo una deuda con todo el país, ¿verdad? — Avanzaron otro poco. Miró de reojo al viejo— ¿Hay algo que pueda saber? —preguntó.

Forsyth lo pensó un segundo. Concluyó que su amigo se había ganado el derecho de tener algo de luz en lo que estaba sucediendo. «Algo», recalcó para sí mismo. Se acomodó en el asiento y le contó lo que había descubierto sobre la base abandonada en la Sierra de Santa Mónica y el interés del general Edward Elliot en impulsar la venta a favor de ECGames.

—Por eso necesitas viajar tan rápido —comprendió Stevenson.

—Así es. Necesito saber qué está sucediendo. Además, como te lo imaginarás, en estos momentos Washington no es un territorio muy amigable para mí. Lo sabes.

Sí, Stevenson lo sabía.

La ciudad nocturna era muy diferente a la diurna. No es que pareciera una ciudad fantasma, sino que el ritmo descendía, como el pulso de un animal adormilado. Pero cuando el amanecer comenzara a asomar en el horizonte, en escasas cuatro horas y media, las calles volverían a su intensa actividad diaria, ajena a lo que ocurría en las sombras.

—Me imagino que no fue sencillo encontrar un Gulfstream —comentó Forsyth. Stevenson le había dicho que tenía una manera de viajar a California, pero no le aclaró exactamente cómo.

—Bueno, te encontré cómo viajar, pero no es exactamente un Gulfstream G200.

Forsyth le miró impaciente. Necesitaba algo rápido para cruzar todos los Estados Unidos en el mínimo tiempo.

—¿No es exactamente? ¿Entonces qué es?

Stevenson observó a Forsyth con sorna y le preguntó.

—Max, ¿de casualidad eres claustrofóbico?

Maia juega sucio

En la Unidad Glider, la tensión y el nerviosismo se podían respirar en el aire con la misma picante sensación del aserrín en una maderera. A pesar del agotador trabajo conjunto ante los módulos y la intensa comunicación con los contactos externos, introducir al equipo de extracción en el Laberinto de la Locura estaba demostrando ser una ardua empresa. De hecho, ya se había evaporado más de media hora desde el momento en que impidieron el cierre de Maia. La granuja se estaba encargando de ponerles todos los obstáculos posibles a la misión.

—¿Creen que la gente del gobierno pueda romper el bloqueo? —preguntó Herber a Aida.

—Sí, a la larga, ricitos —confirmó la chica—. Pero no será tan simple. Estamos utilizamos el mismo principio de un ataque ransomware, como sucedió con Colonial Pipeline.

—Con Colonial Pipeline tardaron días en recuperar el control —acotó Robbins, mientras tecleaba desde su módulo—. Pero no creo que tengamos la misma suerte. Esto no es un ataque encubierto ni estamos empleando servidores rusos. Mis amigos en la NSA me indican que están activando todos los recursos para lograr el cierre.

—Entonces podrían llegar aquí… —comentó Herber.

—Cuando ya nosotros estemos fuera —completó Z—. ¿Verdad, Rob?

—Así es —confirmó Robbins—. Todos estarán bien.

—¿Vendrás con nosotros? —preguntó Z.

Robbins no respondió. Comprobó en su monitor el estatus de Clarke y su equipo. Ya llevaban media hora en lo que parecía el interior de un helicóptero en movimiento, una simulación creada para tranquilizar a los comandos al ofrecerles un entorno familiar. Los valores vitales del equipo eran completamente normales. En ese momento, el rostro del programador indio apareció en una de las pantallas. Estaba hablando en hindi con alguien fuera de cámara. Se le veía algo contrariado.

—¿Tienen los códigos para liberar a Madre? —preguntó el teniente. Ya los códigos para la activación de los vórtices se encontraban seguros en el disco duro de Aida, en la nube y en diferentes soportes.

—Hubo un pequeño problema al correr el programa en la máquina virtual —respondió Talsania—, así que nos demoraremos algo más de lo calculado. Una vez que ustedes reciban los códigos, nos encargaremos de crear una distracción con Maia para que su equipo los introduzca en el servidor del juego. Necesito línea directa con Wells para hacerlo. Veremos como tomará la sorpresa de verme.

El atraso no agradó a Robbins, pero era todo lo que tenían.

—Z será el enlace —indicó el teniente. En la pantalla gigante, el programador indio levantó el pulgar. Robbins se dirigió a Ángel—. ¿Cómo vas con la distribución?

—El material ya fue enviado.

—¿Cómo está reaccionando la gente?

—Como era de esperarse: enloquecieron.

—Excelente —comentó Robbins, satisfecho—. Steve, ¿listo con el programa de ocultamiento?

—Listo. Se activará apenas los marines sean trasladados hasta la posición de la niña.

—¿Cómo vas con el ingreso de Clarke y su gente?

—He tenido algo de resistencia con el programa, pero ya casi tengo…

—¿Qué demonios es eso? —interrumpió Aida señalando una de las pantallas de la pared.

En un extremo superior de la misma se había activado un cronómetro en cuenta regresiva.

—Talsania, ¿está recibiendo eso? —preguntó Robbins, quien no estaba de humor para nuevas sorpresas.

—Sí, mi amigo… y no tengo la menor idea de qué sea.

—Como si no tuviéramos suficiente en qué preocuparnos —se quejó Z.

—¿Algo ha cambiado en los programas? —pasó revista el teniente—. ¿En el comportamiento de los servidores del juego? ¿En el flujo de los paquetes por la red? ¿Cómo están los signos vitales del equipo de extracción?

Cada uno de los presentes fue descartando aquellas y otras dudas. Si la Unidad Glider fuera la sala de seguimiento de la NASA, podría decirse que los sistemas marcaban verde.

—Todo funciona con normalidad — concluyó Aida.

—Nos encargaremos de esa cosa después —decidió Robbins. Palmeó con fuerza para llamar la atención a todos—. Llegó el momento, chicos… ¡Vamos a dar inicio a la inserción!

La energía cambió en el lugar, incrementándose tanto por la emoción cómo por las expectativas de lo que estaba por ocurrir. Los chicos se irguieron en sus posiciones, prestos. La mezcla de temor y decisión era embriagante. Robbins tomó el control de la situación.

—Aida, ¿cómo está nuestra conexión con Summit para la sobrecarga?

Aida y Robbins acordaron utilizar la capacidad de la máquina para sobrecargar las funciones de Maia al compás de las dos primeras olas. Ambos sabían que esto revelaría su conexión con la supercomputadora, lo que los arriesgaría a represalias.

—En línea.

—¿Tu caballería está lista?

La joven asintió.

—Es complicado planear un ataque DDoS en algunas pocas horas cuando se esperaba que fuera en tres días. Sin embargo, mira quién vino a la fiesta —Aida giró un poco su monitor y Robbins reconoció de inmediato la imagen de Guy Fawkes, símbolo de Anonymous. Tanto Robbins como Aida sabía que Anonymous era un colectivo sin jerarquía, lo que imposibilita determinar cuántos miembros se esconden tras la máscara y si todos eran lo que decían ser. Pero si los mejores del grupo se sumaban a lo que estaba por venir, los recibiría con los brazos abiertos—. ¿Y qué hay de tu gente? —preguntó ella regresando el monitor a su posición original —. ¿Aún nos apoyan?

—Eso espero —respondió el hombre—. Aunque doy por descontado que algunos se van a retirar ahora que desobedecimos una orden presidencial. Nadie tomará la insubordinación a la ligera.

Una señal anunció llamada desde la cripta. Robbins le pidió a Aida que la colocara en las pantallas. Se volvió a ricitos.

—¿Cómo vamos con el jugador clave?

—En eso estamos.

En la pantalla apareció el rostro virtual de Clarke. Era una simulación excelente, pero no perfecta.

—¿Todavía están jugando o nos vamos a poner en algo serio? —preguntó.

—¿Estás nervioso, Rambo? —bromeó Aida, quien acabó tomándole aprecio al exmilitar. El rostro de Clarke se disolvió para mostrar la unidad de desembarco en pleno.

—Jugador clave enganchado —informó Herber.

Clarke activó su holomapa.

—Objetivo localizado —confirmó.

—Apenas entren, activaremos la primera oleada para distraer a la IA —acotó Aida. Robbins tomó la palabra.

—Recuerde, comandante, que solamente debe llevar a la niña al punto de extracción para que el juego se resetee y todos sean expulsados. Los estaremos vigilando todo el tiempo. Tienen treinta y cinco minutos para la misión.

—Entendido, teniente. Vamos a ver cómo nos va con soldados, magos, dragones y esa porquería que se inventaron. Tuvimos un excelente instructor.

Herber sonrió, con las mejillas enrojecidas. Él los había entrenado.

—Sé que podrán con eso, amigos —les alentó.

—Listo para el ingreso del equipo de extracción —anunció Steve.

Clarke asintió.

—Ya era hora —comentó—. Cronómetros en treinta y cinco minutos.

Robbins le hizo una señal a Aida. La joven activó el micrófono de sus auriculares.

—Ataquen a la maldita —indicó a su caballería digital.

Todos observaron los códigos sobre la mesa flotante. Estos aceleraron sus movimientos de manera vertiginosa hasta hacerse irreconocibles, mientras Maia era arropada por el ataque DDoS proveniente de todas partes del mundo.

La gráfica dibujó un pico de actividad que se levantaba como una afilada aguja. Era la señal que Robbins esperaba.

—¡Ahora! —ordenó. Herber accionó los comandos.

Destello, pantalla en blanco. Pasaron unos segundos para que la imagen se reiniciara. Pero antes de que algo fuera visible en las pantallas, Clarke murmuró con desconcierto una pregunta que no pudo ser escuchada en la Unidad Glider.

—¿Dónde carajos estamos?

Pensándolo bien, el plan de Stevenson podría no ser tan bueno como Forsyth creyó en un principio. Sabía que requería meterse de cabeza en la base donde anidaba nada menos que el Air Force One, el Boeing VC-25 presidencial de los Estados Unidos. Eso ya era una locura que rozaba con el suicidio. Pero lo del medio de transporte que pudo proporcionarle era lo más descabellado de todo.

Mientras atravesaba la pista de despegue enfundado en un traje de piloto que le quedaba algo pequeño en algunas partes y holgado en otras, Forsyth hizo un recuento de los últimos minutos. Luego de ser recogido por Stevenson, este lo llevó al punto de encuentro designado por Robbins. Minutos después, un vehículo oficial de la fuerza aérea norteamericana procedió a trasladarlo hasta las entrañas de la Base Aérea Andrews. Allí le asignaron el traje que ahora portaba, indicándole que siguiera a un personal de despegue, el cuál lo llevó hasta uno de los dos aviones a reacción F-15E Strike Eagle registrados para ejercicios de prueba nocturna. Forsyth, quien jamás sintió atracción alguna por ver la curvatura de la Tierra más allá de vídeos y fotos, subió con algo de torpeza a la cabina de una de las aeronaves, ocupando el puesto del oficial de sistemas de armas, también llamado WSO. El piloto le había solicitado de forma expresa que no tocara nada, sobre todo la palanca de control y mando de aceleración presentes en el asiento trasero.

Hiperventilando por sentirse como una sardina en la lata, Forsyth maldijo a Stevenson de todas las formas posibles, hasta estar seguro de que no había dejado ninguna mala palabra en el tintero. Miró la hora: dos y media de la mañana.

Ahora sólo le quedaba esperar la orden de despegue.

Peter dormía intranquilo, con la cabeza apoyada en la almohada a los pies de Naty. Se sentía irritable por la falta de sueño y el constante temor de lo que pudiera suceder en las siguientes horas con su hermana. Cien veces por segundo se preguntaba si la voz le volvería a contactar y cien veces por segundo se respondía que, de haber llamado, sus amigos habrían encontrado la forma de informarle.

Logró controlar aquel revoltijo de miedo, ira, impotencia, dudas y desesperación para no afectar a Susan, pero lo que no pudo evitar fue ser carcomido por dentro por una tristeza tan devastadora como el más corrosivo de los ácidos. La depresión le fue envolviendo como en un pozo de brea, impidiendo pensar más allá de la muerte de la persona más importante en su vida. Entonces, algo hizo clic en su mente, desvaneciendo el torbellino de pensamientos, arrastrándolo a un cansancio absoluto, a la más completa vaciedad de energía, a la renuncia total y a la inconsciencia.

Los sueños fueron cortos y tan rápidos que parecían no haber sucedido. Recuerdos de su infancia, los eventos posteriores a la muerte de Tony, los juegos, Nati, las manos de los amigos que le sostenían y la absoluta soledad en la que él se había aislado por su propia voluntad. Entonces, el ambiente se llenó de un murmullo repetitivo, incesante como el aleteo de millones de abejas.

Le costó trabajo abrir los ojos en la oscuridad de la habitación. Observó el reloj sobre el tocador de Nati, el cual marcaba las once y media de la noche. Peter irguió la cabeza para verificar los datos en los equipos electrónicos que controlaban el estado físico de su hermana. No había nada anormal en ninguno de ellos. Apoyó la espalda en el respaldo de la silla, dejando apenas una mano tocando la pierna de la niña.

Estaba solo. No era de extrañar que la enfermera estuviera abajo, en la cocina, compartiendo un té con Susan. Ambas habían desarrollado en aquellos pocos días una conexión que, para los nervios de la madre de Peter, era mucho más útil que cualquier píldora que le pudieran recetar.

Sin embargo, a pesar de estar despierto, seguía escuchando el susurrar de las abejas.

Volvió a detallar los equipos de soporte vital, pero ninguno emitía aquel sonido. Miró a su alrededor, extrañado, para descubrir con desconcierto que el zumbido provenía de debajo de la almohada. Al levantarla se encontró con el paquete que su madre le entregó en la tarde. Se levantó de la silla y, adivinando lo que era, destrozó el empaque hasta alcanzar el celular que no dejaba de vibrar. Atendió la llamada con el corazón en la boca, y lo que escuchó, congeló todo a su alrededor.

—Peter, van a cerrar el sistema.

El joven sintió que la habitación le daba vueltas y tuvo ganas de vomitar. El celular casi escapó de sus manos temblorosas. Comenzó a respirar rápido, luchando contra un ataque de pánico. Su padre le había explicado cómo él enfrentaba las situaciones de miedo, a pesar de que Peter dudaba que Anthony sintiera miedo alguna vez. Tenía que respirar de manera regular y profunda. Oxigenar el cerebro. Concentrarse en un paso a la vez para no caer en la anarquía del terror.

La voz prosiguió.

—Aún tenemos una oportunidad de salvar a tu hermana, pero deberás hacer todo lo que te indique. ¿Entiendes lo que digo?

El chico se obligó a tomar el celular con las dos manos. Se apoyó en la cama de Nati, mirando a la niña con creciente pavor. La voz estaba hablando de la sentencia de muerte de Nati. De *SU* Nati.

—¿Qué puedo hacer? —susurró para que nadie lo escuchara—. Me tienen encerrado desde

lo del remolque.

—Ve al patio trasero de tu casa. Te ayudaré a evadir la vigilancia.

—¿Cómo sabré cuándo debo escapar?

—Lo sabrás, Peter. En la caja encontrarás unos audífonos: no te los pongas hasta que recibas la señal; no conviene que sepan que existe este móvil.

La voz estaba en lo cierto.

—Ya no tenemos el remolque —objetó el chico—. Unos tipos se quedaron con él.

—Hay otra manera de ayudar a tu hermana. Pero esto será peligroso. Más peligroso que lo anterior. ¿Estás dispuesto a seguir adelante?

Peter respiró hondo.

—Dígame qué tengo que hacer.

—Deberás contactar a tus amigos.

Era algo en lo que el chico estuvo pensando desde lo ocurrido en el remolque. Y sobre esto, había tomado una decisión.

—No —respondió—. No volveré a poner a mis amigos en riesgo.

—Necesitarás que te ayuden, Peter. Los sistemas están codificados para los cuatro.

—Casi los matan.

—Pero…

—¿Puedo ingresar yo solo al juego? —preguntó el joven.

La respuesta tardó un poco.

—Sí, puedes, pero…

—Lo haré solo —interrumpió Peter en tono decidido—. ¿Qué tengo que hacer?

La voz no pareció muy convencida de la decisión del joven. Sin embargo, le dio las instrucciones.

Forsyth permaneció de humor irascible por el lapso que exigía la programación de los vuelos. La inmovilidad era tan ajena a su naturaleza como el calor lo era al hielo. A las dos y media de la mañana, hora de Washington, el vuelo fue autorizado. Eso significaba que, con suerte, estaría aterrizando en Oxnard cerca de las cuatro de la mañana, hora del Pacífico. Algo así como las siete, hora este.

El piloto comenzó a mover la imponente aeronave hasta la cabecera de la pista. Forsyth, sin formación en vuelos de aviones de combate, escuchó los motores aullando poco antes de sentir que el asiento intentaba asfixiarlo antes de apuntar su nariz al cielo.

En cuestión de minutos se encontraba en vuelo ascendente sobre la ciudad de Washington, en dirección suroeste, camino a Oxnard, en un vuelo estimado en hora y media a dos mil quinientos kilómetros por hora. El viejo general comprendió que se encontraba completamente fuera de su elemento, indefenso como un recluta en el campo de batalla armado apenas con un puñal. De buen gusto habría saltado del avión, pero ya era demasiado tarde para dar marcha atrás.

Mientras el general Forsyth dejaba la ciudad atrás, Robbins recibió una llamada encriptada: según el contacto en la NSA, la agencia ya había detectado su incursión en los servidores del Pentágono y estaban triangulando la posición de la Unidad Glider. Decidió entonces recurrir a los chicos de Anonymous para que se encargaran de confundir las conexiones y estirar, de esta manera, el preciado tiempo que necesitaba. Lo único que podía hacer el teniente era intentar que todo fuera sobre ruedas y sin contratiempos. Aunque bien sabía que, ante la luz de la realidad, estaba pidiendo un milagro.

Peter obedeció al pie de la letra lo dictado por la voz. Al salir de su habitación, camino a la cocina, descubrió que en su casa había más personas de las que recordaba y no sabía cuál de ellas estaba allí para vigilarlo. A lo mejor todos estaban allí para eso; a lo mejor ya se estaba volviendo paranoico.

Salió por la puerta trasera de la casa y se sentó en las escalinatas del patio con el móvil en el bolsillo. Esperó. Lo hizo durante cerca de veinte minutos. Empezó a sudar frío y el estómago comenzó a dolerle de la tensión. Entonces, cuando los relojes marcaron la medianoche, toda la zona quedó a oscuras. En algunas casas se encendieron luces de emergencia, seguidas del estrépito de las alarmas activadas en las residencias cercanas, cacofonía que se replicó en las otras como un efecto de onda en un estanque de aguas tranquilas. El pandemonio sorprendió a todos. Segundos después de iniciarse el alboroto, se sumaron las sirenas de los autos. El guardia del patio fue requerido por radio para apoyar a los de la calle dentro de la urbanización, por lo que abandonó su puesto de inmediato.

Apenas el uniformado desapareció por el garaje, Peter corrió lo más rápido que pudo para escalar la pared del fondo, rebasar el tope y caer al otro lado en la South Ventura Road. Apenas tocó la acera, corrió al norte, en dirección al Subway abierto las veinticuatro horas. Allí debía identificarse como Ulises Grant ante el encargado con lentes ámbar (únicamente con el de lentes ámbar, le advirtió la voz). Este le entregaría la llave de la cadena de seguridad de una bici aparcada en el estacionamiento del negocio, algo por lo que había recibido un buen pago.

Ya con la bicicleta en su poder, y antes de que los militares que lo custodiaban supieran qué estaba sucediendo, Peter tomaría al oeste por la Calle West 7th. Pedalearía lo más rápido que pudiera hasta el cruce con el Boulevard South Oxnard, tomando la vía al sur para conectarse con la Autopista Pacific Coast, enfilando entonces al Parque Nacional Point Mugu en la Sierra de Santa Mónica.

En esto pensaba Peter cuando saltó del muro y comenzó a correr en dirección al Subway, al tiempo que se colocaba los audífonos para recibir más instrucciones. Estaba tan concentrado en los pasos a dar que no vio la camioneta negra que se detenía a su lado, ni al par de hombres que bajaron, lo atraparon y lo lanzaron al interior del vehículo, para perderse con un chirrido de neumáticos en la oscuridad de la medianoche sin que nadie los notara, como un claro ejemplo de un secuestro perfecto.

Llegó la caballería

El panorama que rodeaba a Clarke y a su equipo no podía ser más diferente que el que les esperaba en el desfigurado Arkano. Porque allí, donde se debían levantar torres, templos y atalayas, solamente se veía hielo y nieve.

—¿Qué demonios es eso? —preguntó Robbins al aire al ver lo que transmitían las pantallas.

El equipo de extracción se encontraba en un terreno congelado, bajo un cielo pálido con escasas nubes desgarradas. El viento aullaba alrededor de los militares y ráfagas de hielo golpeaban contra sus armaduras. Según indicaban los soportes vitales, la temperatura en el lugar era de menos ciento treinta grados centígrados.

—Hielo —comentó Herber—. Uno de los mundos de LastWorldsIII. Es como la Antártida.

—¿Cómo llegaron allí? —preguntó Steve.

Robbins cerró los ojos un momento y soltó una risa sin humor al revelar el misterio.

—¿Cómo no nos dimos cuenta de que, si esta maldita podía rotar a los jugadores entre los diferentes mundos, podía hacer lo mismo con el equipo de extracción?

—¿Por qué no los separó como a los otros jugadores? —preguntó Z.

—Quizás porque sus avatares están asociados con el programa de la unidad de desembarco —aventuró Herber—. Digo yo…

—No es tan grave como parece —anunció Shekhar desde su pantalla—. La *harami* modificó algunos algoritmos de ubicación, una tontería. No podemos sacarlos del juego, pero sí moverlos entre los mapas. Lo puedo solucionar, aunque me tomará algo de tiempo averiguar dónde hizo los cambios.

Otro percance más y el tiempo que no dejaba de correr. Robbins respiró profundamente para tranquilizarse. Clarke y su equipo tendrían que arreglárselas en aquel mundo y confiar en que serían extraídos; era todo lo que podían hacer a falta de comunicación.

Contactó con Wells.

—Ingeniero Wells, ¿cómo estamos con la actividad en los servidores?

—Bajo control, teniente. No veo ninguna actividad que indique que nos hayan descubierto.

—Excelente, por fin una buena noticia. —Se inclinó hacia un lado de Aida para susurrarle al oído—: *Dale las gracias a tus amigos de Anonymous* —prosiguió con Wells—. Informe de inmediato sí se presenta alguna novedad.

Robbins echó un vistazo a las pantallas que mostraban la imagen cenital de Arkano, con sus puntos azules y rojos en constante batalla. Analizó el destello verde de la chica que pasaba de una posición a otra, eludiendo a sus enemigos. Luchando, siempre luchando. Maldijo por lo bajo; ¿cómo vencer a una IA que se adelantaba a todo?

—Les estoy enviando los códigos para liberar a Madre —anunció Shekhar desde la pantalla gigante. Z confirmó levantando el pulgar y sin apartar la mirada de la pantalla. El indio amplió la información—. Mi gente está localizando a sus militares en los mapas del juego. También estoy adelantando un par de cartas más que tengo bajo la manga.

Robbins asintió algo más optimista. Estaba abierto a recibir cualquier cosa que enloqueciera a esa maldita inteligencia artificial.

—Z, haz que la información recibida sea accesible desde cualquier módulo. Talsania, coordine con ella el proceso de ingreso de la data. ¡Vamos a complicarle la existencia a esa bastarda!

Peter apenas pudo reaccionar. En un momento estaba caminando por la calle oscura y al siguiente se encontraba entre dos hombres en el asiento trasero de una camioneta con vidrios polarizados. El conductor aceleró para alejarse del lugar mientras el acompañante revisaba al chico. Peter pudo ver que el secuestrador mantenía una pistola sobre las piernas, con la tranquilidad de quien porta un móvil. La penumbra de la madrugada les otorgaba a todos un siniestro aspecto. Fuera del vehículo, la ciudad descansaba en medio de las luces del sistema público, los cambiantes semáforos y los faros de los vehículos que no cesaban de moverse por la Ruta South Ventura.

—Dile a Matheson que tenemos la mercancía —ordenó el sujeto con el arma al conductor. Peter lo reconoció como uno de los matones en la noche del remolque. El tipo se llamaba Gordon y era el segundo en jerarquía después de Matheson—. ¿A dónde vas a estas horas, amiguito?

Peter trató de mantener la mirada, pero le fue imposible. Aquel sujeto no expresaba nada en el rostro, y eso le aterraba.

—¿A dónde me llevan?

—Ya lo sabrás. Te van a preguntar sobre la persona que te está contactando. Quién es, qué te dice. Te lo van a preguntar por las buenas y es mejor que respondas, porque por las malas las cosas no te van a gustar. Todo en el remolque al que nos llevaste era de tecnología de punta, no lo que se consigue en la tienda de la esquina. Ni siquiera en las mejores tiendas de la esquina. —Levantó el móvil que le fue confiscado al momento del secuestro—. Y este también es un chisme de los que se ven poco. ¿Quién te está contactando? ¿Qué están planeando?

Los labios de Peter formaron una tensa línea. El sujeto se encogió de hombros. Guardó el celular confiscado en el bolsillo de su chaqueta.

—Te estoy ofreciendo el camino fácil porque estás en un tremendo lío. Alguien de muy arriba te metió en un problema. De los grandes. Y cuando los problemas son grandes, todo vale para resolverlos. ¿Entiendes lo que te digo?

—¿Quiénes son ustedes? —Preguntó Peter, tratando de controlar su voz.

—Los que te tienen en el puño, niño. Sabemos que la otra noche pudiste entrar en el juego. Se supone es imposible, pero lo lograste. Y viendo la forma en la que te estabas escapando hoy, es lógico pensar que intentas volver a él. Esto quiere decir que la persona detrás de todo esto te volvió a contactar, me imagino que con este móvil nuevo, para reintroducirte. Ahora bien, que entres o no en el juego no nos importa; nos importa la persona que te puede ayudar a hacerlo. Si hablas y nos dices quién es, saldrás bien librado, te lo aseguro.

—¿Qué pasará con mi hermana?

—No te preocupes, nos encargaremos de ella y pronto la tendrás en tu casa. Sólo necesitamos saber quién te ha estado comunicando, qué te ha dicho, cómo pudo introducirte en el juego y, sobre todo, los algoritmos que utilizó para extraerte.

Peter guardó silencio. No creía en la promesa del sujeto sobre Nati y no tenía respuestas para las preguntas que le estaban haciendo. No tenía idea de cómo, pero debía escapar y para esto era esencial mantener la mente fría.

¡Mierda! Era más fácil decirlo que hacerlo.

Peter se concentró en observar al frente del auto, ignorando la mirada del sujeto que le interrogaba.

—Entendido —dijo el conductor tocando un pequeño auricular en el oído. En ese momento Peter notó que todos poseían uno similar, conectado a un cable en espiral que se perdía bajo la ropa. El hombre le habló al acompañante—. Un bote nos espera en el Boulevard West Channel Islands.

Peter sabía que Channel Islands se encontraba a minutos de distancia. Minutos para ser apartado de su familia, minutos para no saber qué sucedería con su vida y, sobre todo, minutos para alejarlo de su hermana.

Sin pensarlo, lanzó una patada al rostro del acompañante del conductor, pero fue como golpear una roca. De inmediato, se lanzó a la derecha para abrir la puerta. El sujeto de ese lado lo tomó por los hombros, mientras que el de la izquierda lo sujetó por el cuello de la camisa, obligándolo a retornar a su lugar. Entonces, recibió un muy bien calculado golpe en el pecho que expulsó todo el aire de sus pulmones.

La violenta pérdida de aire distorsionó la realidad y el sonido se redujo hasta convertirse en un rumor, aunque Peter no llegó a perder el conocimiento por completo. Lo sacudieron a medida que recuperaba el aire y la conciencia. Cuando se despabiló del todo, ya estaba con las manos y piernas inmovilizadas con abrazaderas plásticas. Los hombres a los lados retornaron a la misma posición de antes, como si no se hubiera movido. El acompañante del conductor lo detallaba con una oscura sonrisa. Si Peter le alcanzó a golpear en el rostro, daba la sensación de que él no lo había notado.

—Buen intento, amiguito. Eres batallador. Pero si vuelves a intentar algo parecido, te parto las piernas. Tengo órdenes de llevarte vivo, pero no me dijeron en qué estado debías llegar. Es mejor que escojas el camino fácil. En verdad que no te va a gustar la alternativa.

Dicho eso, volvió la vista al frente mientras el vehículo avanzaba hacia su cita en Channel Islands.

A la primera camioneta de secuestradores se le sumó otra que se mantuvo al frente. Ambos vehículos se desplazaron por la amplia South Ventura Road, sin rebasar el límite de velocidad para no llamar la atención. Peter intentó analizar todo con rapidez, buscando un detalle que le permitiera escapar. Casi de inmediato se sintió ridículo. Ni sabía qué estaba buscando, ni tenía la menor idea de qué hacer en caso de que lo encontrara, y menos estando atado. En cambio, sus secuestradores eran profesionales a todas luces, como lo demostró la violenta tranquilidad con la que fue sometido. Le dolía el pecho, aunque estaba seguro de que no le habían roto ninguna costilla… por el momento.

Los que lo flanqueaban mantenían total silencio, prestos a atender las órdenes del jefe. No lo miraban, pero el chico sospechaba que lo vigilaban con su visión periférica. Ninguno había pronunciado ni una sola palabra desde que se determinó la ruta de extracción. Era más que evidente que no se trataba de su primer secuestro y, por su actitud, parecía que todo estaba saliendo según lo planeado.

Pero ninguno imaginaba lo que estaba por ocurrir.

Al llegar al cruce con el Boulevard West Channel Islands, a la altura del Kentucky Fried Chicken del Hueneme Bay Center, comenzaron a girar a la derecha bajo el amparo de la luz verde del semáforo. De improviso, un borrón negro brotó de la izquierda para impactar contra la primera camioneta. Esta saltó, volcó y rodó varios metros de cabeza hasta estrellarse contra el aviso de KFC y un poste de luz al frente. De la misma dirección, y con apenas un segundo de diferencia, un segundo ariete sobre ruedas golpeó el auto donde viajaba Peter, al que le imprimió un violento giro hasta hacerlo chocar con el puente que conectaba el bordillo con el centro comercial. El auto rodó sobre la zona verde frente a la venta de comida rápida. Antes de detenerse por completo, las puertas de los vehículos fueron abiertas, enmarcando a sujetos en traje de campaña que apuntaban con fusiles dotados de miras láser a los ocupantes, deslumbrándolos con sus linternas.

El hombre a la derecha de Peter fue lanzado a la calle con violencia. Luego, el chico fue

extraído con cuidado. Una vez en la calle, vio los dos Hummers con defensas delanteras reforzadas que embistieron a las camionetas. Todos los secuestradores fueron obligados a descender de los vehículos para ser inmovilizados con abrazaderas plásticas. También les destrozaron sus celulares, confiscando las armas e identificaciones. El hombre que extrajo al chico cortó las abrazaderas antes de trasladarlo a uno de los Hummer. Una vez a bordo, el vehículo partió a gran velocidad, antecedido por el segundo transporte y seguido por una camioneta pickup doble cabina repleta de hombres armados. Tomaron al sur por la ruta North Ventura.

Ya alejados de los secuestradores, los vehículos redujeron la velocidad y se espaciaron un poco para girar a la izquierda frente a la entrada de la Base Naval Ventura County. Siguieron por la ruta West Bard hasta la East Bard. Peter escuchó por radio que nadie los seguía. Sólo entonces el sujeto que estaba en el puesto del acompañante del ancho vehículo, se dio vuelta para observarlo.

—¿Te encuentras bien? —preguntó. Llevaba casco, visor nocturno y el rostro pintado. Pero su voz era inconfundible. Porque Peter le había escuchado, año tras año, narrar el último acto de heroísmo de su padre.

—¿Bull?

—En carne y hueso —respondió el hombre con una sonrisa. Palmeó la pierna del chico. Peter observó a los que se encontraban en el Hummer. Logró reconocerlos a fuerza de haber asistido, sin falta, a cada acto en memoria de su padre. Eran sus muchachos, como les decía. Su unidad.

—Tyron me dijo que estabas en problemas —comentó Bull—. Y si el hijo de nuestro comandante nos necesita, allí estaremos. Todos vinieron. Algunos están aquí luego de más de veinte horas de vuelo.

—Pero… ¿Por qué? —preguntó Peter sin creerlo.

—Tu padre habría hecho lo mismo por cualquiera de nosotros, amigo —respondió alguien atrás del joven, como quien dice una verdad absoluta. Bull asintió antes de agregar:

—Eso es lo que hacen los camaradas.

Peter trató de decir algo, sin que la emoción lo dejara. Él, que tanto despreció a los amigos de su padre porque ellos estaban vivos y su padre muerto, se sentía ahora rebasado por la situación. Bull sonrió.

—Tranquilo, chico. Ya tendremos tiempo de hablar. Pero primero, hay una misión que debemos cumplir.

¡Atrapen al niño!

Los dos Hummers y el vehículo de transporte siguieron por la ruta Bard hasta la carretera East Pleasant Valley, continuando su camino al noreste bajo los faros de la vía. Pasaron sobre la Avenida South Rice, avanzando un kilómetro más hasta las cercanías de un conjunto de balancines petroleros. Giraron a la izquierda, bordeándolos. Recorrieron un poco más de medio kilómetro hasta la entrada de un depósito a cielo abierto en cuyo interior se apreciaban algunas luces encendidas.

Dos sujetos que custodiaban la entrada proyectaron las luces de sus linternas para identificar los vehículos. Conformes, les permitieron el ingreso, cerrando las puertas tras ellos, manteniendo su posición de vigilancia. Los conductores apagaron las luces de sus vehículos, rodando un poco más antes de detenerse bajo los dos únicos faros encendidos en el amplio patio de tierra, en medio de diversos equipos agrícolas.

Al descender Peter del auto de sus salvadores, fue recibido por sus amigos quienes se lanzaron a abrazarlo, hablando todos al mismo tiempo.

—¿Estás bien?

—¿Qué sucedió?

—¿Te amenazaron?

—¿Te asustaste?

—¿A dónde te llevaban?

Peter se limitó a recibir los abrazos y chocar las manos. Luego, los tres amigos se colocaron al frente. Tyron fue el primero en hablar.

—Lamento haber roto la promesa de no decirle a nadie lo que estaba sucediendo —se disculpó—, pero pensé que era necesario contar con algo de ayuda. Ayuda de alguien que sabe lo que está haciendo —agregó, mirando a su padre.

Los hombres descendieron de los vehículos para formar un coro a su alrededor. Peter los observó: eran curtidos veteranos de guerra como su padre, marines que arriesgaron sus vidas en cada misión. Luego miró a Bull y a la prótesis que utilizaba como pierna. En ese momento comprendió que aquel trozo de polímero y metal era la medalla que daba la vida por el honor de ser un sobreviviente.

Peter no había abierto la boca desde que bajó del auto. Giró, mirando a los hombres que lo rodeaban, marcados todos por el horror de la violencia, retirados de un mundo al que juraron nunca más regresar. Y, sin embargo, allí estaban. Con él. Por su padre. Regresaron al infierno que los marcó para siempre y allí permanecerían hasta que la misión estuviera completada. Porque eso hacen los equipos, decía su padre. Eso hacen los compañeros. La guerra es un fuego que forja la amistad más allá de cualquier descripción. Ellos, sin importar de dónde vinieron, eran su familia. Y su padre siempre le decía: la familia nunca te dejará solo.

—Gracias —dijo con apenas un susurro.

Todos se mantenían erguidos ante él. Bull decidió romper el incómodo silencio. Colocó una mano en el hombro del chico y se volvió a su grupo.

—Como todos saben, este es Peter, el hijo mayor de nuestro comandante Anthony Contreras. Cuando llamé a cada uno de ustedes y les dije que él necesitaba de nuestra ayuda, ninguno preguntó de qué se trataba. Solamente dijeron, «voy en camino». Esto es lo que el comandante Anthony nos enseñó… Lo que Tony nos demostró en el campo de batalla. Hoy volvemos a ser su unidad. No sabemos a quienes nos enfrentamos. Sólo sabemos que se tratan de

personas muy bien organizadas, como ya lo vimos. Bien armadas, tomando en cuenta lo que recolectamos de los secuestradores. Y sin escrúpulos como lo demuestra al secuestrar a un joven.

«La situación es compleja y no voy a extenderme en eso. El punto es el siguiente: Nati, la hija de Tony, está atrapada en ese maldito juego del que todos habrán oído ya. Hay alguien que está dispuesto a ayudar a Peter a rescatarla y otros que harán lo imposible por evitarlo. Nuestra misión es proteger a Peter por cualquier medio y neutralizar al enemigo sin importar los costos. Como decía nuestro comandante ante cada misión: si alguno desea llegar hasta aquí, todos lo entenderemos. Los que sigan adelante saben que no hay marcha atrás y que deberán pagar el precio de alcanzar la victoria. ¿Están dispuestos a pagar el precio?

La respuesta vino como un rugido unánime de un batallón de guerreros.

—¡Sí, señor, sí, señor, sí, señor!

Bull levantó el puño.

—¡Por nuestro comandante Anthony!

—¡Por nuestro comandante *Orinoco* Contreras!

—¡Por sus hijos!

—¡Por sus hijos!

Peter no lo había notado, pero lágrimas de orgullo, satisfacción y agradecimiento corrían por su rostro.

—Entonces —dijo Bull observando a Peter—. ¿Cuál es el plan?

Los chicos Glider permanecían encorvados sobre sus teclados, introduciendo a gran velocidad los códigos enviados por Talsania para liberar a Madre. Robbins optó por mantenerse al margen de este trabajo para, así, poder atender imprevistos sin que afectara el proceso de ensamblaje de las líneas de código las que, por cierto, parecía no interesar a Maia. Tenía que vigilar la ubicación del jugador clave para evitar perderlo en el momento en que el equipo del indio lograra redirigir el grupo de extracción al mapa correcto en el Laberinto de la Locura. Además, debía supervisar el desarrollo del ataque de denegación de servicio que Maia estaba encajando en ese momento para monitorear su eventual anulación. Para su tranquilidad, el algoritmo de rastreo de la niña estaba funcionando y los picos de tráfico representados en la nube de códigos indicaban que el ataque DDoS estaba acorralando a la IA rebelde.

Escuchó el aviso de una nueva notificación llegando a su módulo. Pensó en ignorarlo; no quería distraerse en el punto tan delicado que estaban en la infiltración. Pero era consciente que en las actuales circunstancias le convenía estar al tanto de todo lo que ocurriera a su alrededor. No se podía dar el lujo de pasar por alto alguna información vital.

Tomó asiento ante su ordenador para analizar la data recibida. Notó que estaba protegida por encriptación militar, lo que le hizo suponer en un primer momento que sería algo de Forsyth, aunque bien sabía que este le contactaría solamente en caso extremo. Abrió el archivo recibido: un par de vídeos comenzaron a correr de inmediato. Por su calidad estaba claro que provenían de cámaras de seguridad. Era una grabación nocturna. Un par de camionetas negras giraban en una intersección bajo la seguridad de la luz verde cuando fueron embestidas cada una de ellas por sendos Hummers.

—¿Qué carajos es esto? —se preguntó.

Una de las camionetas negras acabó de cabeza contra un aviso. La segunda atravesó lo que parecía un pequeño puente y quedó sobre la zona verde. Hombres armados rodearon el vehículo de inmediato y abrieron las puertas, amenazando con sus armas a los que estaban en su interior. Uno de los atacantes sacó a un tipo del asiento trasero del vehículo sobre la grama, para lanzarlo con violencia al piso. Luego ayudó a un joven a salir con rapidez. El adolescente se veía

sorprendido más que asustado. Fue liberado de las abrazaderas plásticas que lo sujetaban. En un momento en que su rostro quedó bien iluminado, la imagen se congeló. Múltiples puntos verdes cubrieron su rostro. En la segunda pantalla, que repetía la misma escena desde otro ángulo, apareció el rostro del chico con su nombre: Peter Contreras, 17 años.

—Corregida la anomalía en la descarga de jugadores —informó Shekhar desde la pantalla —. Voy a establecer las coordenadas para un nuevo ingreso.

—Herber, ¿cómo vamos con el código de liberación de Madre? —preguntó Robbins sin dejar de prestar atención a los vídeos.

—Avanzando. No ha habido interferencia de Maia.

Sin que el teniente tocara nada, una tercera pantalla se desplegó en su monitor sobre las otras: información del chico, información familiar. Luego, un nombre fue resaltado: Nathalie Contreras. Foto de Nati en un acto escolar.

—Es la niña del juego —murmuró Robbins para sí mismo—. El objetivo de Maia.

Cuarta pantalla: rostro de los atacantes siendo procesados digitalmente. Rostros ya procesados. Fotos de los expedientes oficiales. Marines, condecoraciones por heroísmo. Último comandante: Anthony Contreras. Foto de Anthony. Foto de Anthony con Peter y Nati. Robbins se pasó la mano por el rostro, tratando de entender lo que veía. Nueva pantalla. Boletín oficial de la policía de Oxnard. Secuestro de niños. Sospechosos: grupo paramilitar. Foto de Ronald Davis, alias «Bull», un militar condecorado, ahora acusado de «terrorista». Orden de captura. Armados y peligrosos. Disparar a matar si era necesario.

—Código de liberación de Madre finalizado —anunció Aida levantándose de su puesto—. Hay que dejar que evolucione a ver cómo reacciona Maia.

Se acercó al módulo de Robbins intrigada por las imágenes en el monitor.

—¿Qué es eso?

—Unos videos que me enviaron.

—¿Quién?

—No tengo idea…

Finalizado el ingreso del algoritmo de liberación de Madre, los chicos se levantaron de sus lugares para rodear el módulo del teniente.

—¿Quiénes son ellos? —preguntó Steve.

—¿Estamos listos para corregir la ubicación de Clarke? —preguntó Robbins a Herber. No podía perder el foco de la infiltración en LastWorldsIIIn.

—A Shekhar le tomará unos minutos programar el salto de rectificación —respondió ricitos —. Hay que esperar.

—Tenemos que darnos prisa —advirtió Robbins—. Van más de cuarenta minutos desde que bloqueamos la orden de cierre.

Aida leyó por sobre el hombro del teniente lo que aparecía en el monitor.

—La orden de captura fue emitida minutos después de esta grabación —comentó.

—Ninguna policía es tan rápida —sentenció Robbins.

—¿Para qué secuestrar al hijo de un militar fallecido? —preguntó Z.

—Tal parece que saben algo que nosotros no —respondió Robbins—. Pero, ¿qué hacía ese chico con los tipos de las camionetas negras a estas horas de la madrugada? ¿Y quiénes son esos comandos que los interceptaron?

—¿Los uniformados están secuestrando al niño? —preguntó Herber.

—Pues no se ve asustado —comentó Z al ver la repetición.

—No —confirmó Robbins—. Más parece un rescate que un secuestro. El chico venía atado

con esas cintas. El alerta ámbar por secuestro es falso. Por lo menos contra ese tal Ronald Davis.

—¿Crees que tenga algo que ver con los códigos de expulsión del jugador clave? —preguntó Aida.

—No hay manera de que ese chico sepa sobre eso —acotó Robbins.

—¿Quién envió la información? —preguntó Steve.

—Es un ignoto —respondió el teniente, aunque ya había respondido esa pregunta—. Se tomó su trabajo en ocultar el origen.

—Pues es un genio al hacerlo en tan poco tiempo —opinó el chico.

—¿Qué vamos a hacer ahora? —preguntó Herber, corrigiendo luego— ¿Qué podemos hacer?

Robbins no tardó en encontrar la respuesta. Comprimió la información para poder reenviarla.

—Nosotros seguimos con nuestro plan. De esto se encargará el general Forsyth.

Forsyth llevaba ya una hora de vuelo y el viaje se le hacía interminable. No era una persona muy conversadora, así que entablar alguna plática relajante con el piloto estaba más allá de sus capacidades.

Trató de buscar algo en qué pensar, agradecido por no necesitar, aún, de una bolsa para vomitar. Había contactado al comandante Clarke después de hablar con Robbins de camino al punto de encuentro con la unidad militar que lo introdujo a la Base Aérea Andrews. En ese momento le solicitó la asistencia de alguno de sus chicos en California. El comandante, quien estaba a la espera de ingresar en el juego, le aseguró que apenas colocara un pie en Oxnard tendría a un equipo de respaldo aguardándolo. También le sugirió no contactar con la policía, consejo que Forsyth aceptó. Clarke se movía como pez en el agua en las diferentes capas grises de las leyes, virtud más que necesaria cuando se estaba viajando como un prófugo. Además, conocía a alguien en la policía de Oxnard que sabría guardar el secreto de estar ante un general buscado por la Agencia de Seguridad Nacional. Ya había trabajado con él cuando este pertenecía a la SEU.

Pensó en Maia. ¿En verdad estaba tan contenida como se pensaba? Todos sabían de su filtración en Morfeo I y de sus intentos de acceder a la base aérea Buckley, actuando en consecuencia. Sin embargo…

Sin embargo, quien estaba detrás de aquel plan no introduciría una IA para que se quedara dando vuelta en sistemas estancos, o que realizara un burdo intento de infiltrar el sistema de satélites de alerta temprana. Eso no tenía sentido. Una mente de ese calibre no entraría a una habitación con una sola entrada. Debía… (se corrigió) TENÍA que existir un plan B. Un plan C. Hasta un plan Z.

Sus pensamientos fueron interrumpidos por el sonido del móvil satelital. El viejo tuvo la previsión de colocarse los auriculares antes del casco con el pin insertado en la salida de audio del teléfono. Y como solamente Robbins conocía aquel número, contestó de inmediato.

—¿Qué información me tiene, teniente?

La respuesta llegó con toda la estática que era de esperarse dadas las circunstancias. Sin embargo, el sonido resultó mejor de lo que el propio general esperaba.

—Señor, recibí un vídeo que necesito que vea.

—¿De qué trata?

—Intentaron secuestrar a Peter Contreras.

—Y ese es… —inquirió el general sin entender.

—El hermano de la niña atrapada en el juego. ¿La recuerda? La jugadora clave.

Forsyth observó al otro avión a través del cristal de la nave. Si no fuera por la vibración y el sonido, podía afirmar que los dos F-15E Strike Eagle flotaban en el aire.

—¿Quiénes trataron de secuestrarlo?

—No lo hemos podido determinar, señor. Conviene que vea el vídeo. Se lo estoy enviando por la dirección de la deep web. Para descargarlo sólo tiene que escribir del uno al cinco en el cajón de la clave. Estoy seguro de que usted sabrá qué hacer con esto.

Forsyth utilizó su teléfono satelital como enrutador wifi para conectar la portátil. En poco tiempo, el video se estaba descargando. Por tratarse de una línea encriptada como Tor, el proceso era algo lento. Aprovechó para preguntar por el desarrollo de las contramedidas tomadas ante el cierre de Maia.

Robbins puso al general al tanto de los pasos que se estaban ejecutando para introducir a Clarke y a su equipo en el Laberinto de la Locura. También le habló sobre la situación de Maia y su comportamiento en los servidores. El general escuchó con atención para realizar luego algunos comentarios puntuales. Durante este lapso de tiempo, el vídeo acabó de descargar y Forsyth cerró el enlace. Entonces pasó a compartir con Robbins una inquietud que le estaba dando vueltas en su cabeza.

—Teniente, es evidente que tiene el control de la situación; o por lo menos el mayor control posible dada la inestabilidad de los acontecimientos. Sin embargo, necesito que me confirme algo: ¿hay manera de que esta IA logre escapar sin ser detectada?

La pregunta intrigó a Robbins. ¿Qué se le habría ocurrido al general?

—La Internet es como una red de autopistas, señor. Una telaraña que pasa por nodos y servidores. En este momento, las agencias de seguridad tienen cortafuegos y programas especializados en detección de programas maliciosos literalmente en cada nodo. Incluso cuentan con la colaboración de otros gobiernos. Además, nosotros, con la ayuda del señor Shekhar, hemos podido monitorear todas las contramedidas utilizadas por Madre para contener a Maia. No veo muy factible que escape sin que lo notemos.

Forsyth sabía que la colaboración internacional era el resultado del temor compartido por lo que Maia podría ser capaz de hacer si llegaba a quedar libre en Internet. Pero no estaba satisfecho con la respuesta.

—Imagine por un momento que usted fue quién filtró esa IA y necesita que el programa logre escapar a como dé lugar. ¿Cómo lo haría?

Robbins lo pensó un momento antes de responder.

—Con una señal satelital directa, señor. Pero para llegar al transmisor sin pasar por los nodos debería tratarse de una línea muerta.

—¿Una qué?

—Una línea de punto a punto. Si el trabajo está bien realizado, y créame que el desgraciado que ha trabajado en esto es un experto nivel Dios, es casi imposible detectarla. En este caso, Maia pasaría a un servidor protegido y de allí se enlazaría con un satélite. Bastaría triangular con algunos de ellos para que sea imposible dar con su destino.

—¿No sería más sencillo utilizar una antena desde la sede del fabricante del juego?

—Todas esas conexiones fueron suprimidas, señor. Además, como le dije, hay un exhaustivo rastreo en todas las transmisiones. Doy por descontado que tiene a la red Echelon dedicada a esto.

«Buen punto», pensó Forsyth. Echelon era una red de vigilancia global que filtraba toda la data transmitida por Internet. También conocida como «Cinco Ojos», estaba en capacidad de filtrar diariamente más de tres mil millones de llamadas telefónicas, emails y faxes provenientes

de todo el mundo. Esto representaba más del noventa por ciento de las comunicaciones a nivel global.

—La única manera factible de que esa IA escape, es que se oculte en el flujo de una comunicación militar —prosiguió Robbins—. Algo que veo bastante improbable.

—Eso debió preverlo quien planeó el ataque, teniente. Siento que nos falta una pieza de este rompecabezas. Algo me dice que Maia cuenta con un plan para escapar de su encierro antes de iniciar el proceso de reseteo.

—¿Qué le hace creer eso?

—Mi intuición y el hecho de que nuestro enemigo siempre ha estado un paso por delante de nosotros. Voy en camino de averiguarlo —indicó el viejo—. Ahora, teniente, explíqueme ¿qué es eso de que Maia puede utilizar los algoritmos del jugador clave para escapar? Apostaría las bolas a que usted me está ocultando algo.

Robbins tragó grueso y resumió lo sucedido. Forsyth escuchó en silencio. Estaba furioso, era cierto. Pero en su mente analítica, la decisión de Robbins tenía sentido, aunque no compartía la necesidad de correr semejante riesgo. Al pensar únicamente en la seguridad de los jóvenes atrapados, el teniente se centró en el árbol olvidando el bosque. Forsyth dejó la reprimenda para después. No podía distraer su atención en lo que era más importante. Dio por finalizada la llamada después de advertirle a Robbins que no volviera a ocultarle nada. Absolutamente nada, recalcó. En eso escuchó la voz del piloto por la radio interna.

—Esta noche haremos un muy buen tiempo, señor —dijo el hombre—. Es posible que lleguemos con algo de tiempo de sobra.

—Excelente —respondió el viejo, agradecido de que pronto tendría tierra bajo sus cansados pies, como debe ser.

Mientras aguardaba el momento de descender, reprodujo el vídeo recibido. No le fue difícil comprender que estaba ante un engaño, una operación para convertir a un problema puntual en un aparente peligro para la seguridad nacional. Eso no era nada nuevo; los gobiernos son propensos a este tipo de fintas. Lo que le llamó la atención era que aquello no provenía de ninguna oficina gubernamental. Eso saltaba a la vista. Aquella farsa parecía obra de las siniestras fuerzas con las que el general Elliot, en su más profunda estupidez, se asoció.

Forsyth cerró la portátil y observó las ralas nubes de altitud y las estrellas sobre ellas. Iba directo a lo que podría ser el centro de un conflicto de proporciones desconocidas, contra enemigos ocultos, sin un objetivo claro. El peligro que esto representaba le hizo sentirse vivo, como tenía tiempo que no lo hacía. Y para un militar como él, nada lo exponía más al peligro que aquella sensación de inmortalidad.

Robbins pensó en lo dicho por el general. El viejo no era ningún estúpido, eso era algo que sabía desde tiempo atrás.

Hasta que su superior no planteó la duda, él no consideró métodos alternos para la fuga de la IA intrusa. Y mientras más lo meditaba, más factible le parecía tal posibilidad. Solamente necesitaban enviar la información por ráfaga a cualquier satélite. Pero, ¿cómo evadir los controles impuestos por las agencias de seguridad cibernética de todo el mundo? Decidió hacer uso de los mismos especialistas de la NSA que se quedaron con el mérito de «haber detectado» el ataque a la Base Aérea Buckley, para dar a conocer a los altos mandos el riesgo de que Maia pudiera escapar a través de un enlace satelital. Entonces, una interrogante se abrió paso en su mente; una duda relacionada con los últimos eventos presentados en la Unidad Glider.

Delegó en Aida el reingreso al juego del equipo de Clarke y se contactó con un conocido en la NASA. Necesitaba información sobre los satélites que sobrevolarían los cielos de California

en las siguientes horas. A pesar de lo que puede suponerse, no se trataba de una tarea demasiado complicada. Desde que se lanzó el primer satélite artificial, el Sputnik 1, puesto en órbita por la extinta Unión Soviética, más de cuarenta países han lanzado sus propios satélites al espacio, un total de aproximadamente nueve mil unidades. De las cinco mil que siguen orbitando la Tierra, dos mil son aún operativas. Por supuesto, esto sin tomar en cuenta los más de cinco mil satélites puestos en órbita por Elon Musk para su proyecto global de internet satelital global Starlink, unidades no aptas como vías de escape para Maia.

El sesenta y tres por ciento de los satélites potencialmente útiles para la fuga estaban ubicados en la denominada órbita baja terrestre y un veintinueve por ciento cubría la órbita geoestacionaria. Las rutas de los restantes son reservadas.

El contacto en la NASA quiso saber si se trataba de todos los satélites activos o si eso incluía aquellos fuera de servicio. Robbins pensó en solicitar sólo las órbitas de los activos, pero luego pidió que se analizaran todas. Mientras reflexionaba en la pregunta del investigador de la NASA, el teniente observó la pantalla gigante con toda la información disponible. Una de estas destacó sobre las otras. Entonces tuvo una corazonada.

Fue una suerte que apostara por ella.

Poco más de hora y media desde que el F-15E Strike Eagle despegara de la Base Aérea Andrews, la veloz aeronave sobrevoló la luminosa ciudad de Los Ángeles y aterrizó en el aeropuerto de la Base Naval de Point Mugo con el oscuro océano Pacífico a la izquierda. Mientras el piloto del primer Eagle atraía la atención de los presentes, el segundo piloto descendió con rapidez y discreción, seguido del general, quien se sentía algo mareado por el viaje. Un oficial afroamericano, delgado y con actitud segura, se acercó directo a ellos, se identificó como el guía designado por Stevenson, solicitando a Forsyth que le siguiera. El piloto se despidió del viejo militar inclinando la cabeza y se acercó a su compañero en lo que parecía el final de un rutinario viaje de prueba.

El general, todavía con uniforme de piloto, siguió al moreno tratando de mantener su paso. Comprendía que el hecho de no haber sido saludado como su rango lo exigía era un nimio pago por preservar su anonimato. El oficial no se detuvo en ningún momento. Se introdujo en las instalaciones militares evitando los pasillos más transitados. Llegaron a un depósito donde le entregó al general un bolso indicándole que se vistiera con el contenido. El uniforme de piloto fue sustituido por un atuendo de trabajo, quizás de alguna cuadrilla de mantenimiento interno. Una vez estuvo listo, el contacto guio a Forsyth por varios corredores hasta el amplio estacionamiento exterior. El general agradeció en silencio el fresco aire de la noche que le envolvió de inmediato, aclarando su mente. Siguió a su contacto hasta un vehículo que esperaba con el motor encendido.

—Suba —fue todo lo que dijo el oficial, sin detener el paso ni volver la vista atrás.

El general subió de inmediato. No era la primera vez que realizaba una misión de infiltración y sabía que cualquier duda podía llevar todo al caño. En el asiento delantero se encontraban dos hombres, ambos con los mismos trajes de mantenimiento. El auto se puso en marcha.

Atravesaron el área de la base militar, dejando atrás una estación de servicio, una tienda por departamentos, cancha de tenis a la derecha y un campo de béisbol a la izquierda. Luego siguieron por el área residencial de la base, con sus cuidados jardines, hasta llegar a la calle Naval Air. Allí giraron a la izquierda, noroeste, continuando por la Avenida Wood. Tomaron el elevado al frente del Parque de Misiles de Point Mugu para pasar sobre la Autopista Pacific Coast y seguir esta vía en dirección noroeste, con cultivos a la derecha y los terrenos de la base

naval a la izquierda.

Forsyth sintió su corazón latir emocionado: iba en camino a desentrañar los misterios de Oxnard.

Shawn Matheson vigilaba el monitor de una de las portátiles que tenía en la camioneta, vehículo camuflado como una empresa de mantenimiento de piscinas. Se encontraba tenso, pero controlado, una capacidad adquirida a lo largo de los años y que le había permitido enfrentar con éxito las situaciones más críticas en los diferentes destinos del mundo a los que Akhmad Brusílov le había enviado.

No era común que una presa se le escapara. Y menos dos veces. El chico al que tenían que asegurar se le deslizó de entre los dedos en el remolque, cuando llegaron los imbéciles de la policía, y nuevamente ahora, gracias a un equipo de veteranos minusválidos e idealistas. Ese había sido un movimiento que no supo prever y era la principal razón de su enojo.

Una vez informado del rescate de Peter, el equipo de Matheson intentó utilizar la red de cámaras viales y de seguridad para hacer seguimiento de los atacantes, encontrando que estas fueron manipuladas como antes, escamoteando la ventaja táctica que significa tener ojos en todas partes. La situación empeoró con la llamada de su jefe, ansioso por conocer los avances de su equipo en Oxnard. Shawn resumió la situación de manera directa. El hombre de San Petersburgo no estaba contento con los resultados de su equipo de cazadores, pero era un estratega pragmático poco dado a llorar sobre la leche derramada.

—Alguien está jugando nuestro mismo juego —dedujo—. ¿Tienes personal en los terminales y aeropuertos?

—En todos. Están usando lentes para reconocimiento facial.

—Es una buena idea, pero no en estos momentos. Los que ingresaron en el sistema de las cámaras son los mismos que diseñaron el remolque. Interceptar las señales bluetooth de esos lentes será un juego para ellos. Recurre a la antigua ayuda de las fotos impresas…

Guardó silencio algunos segundos, repasando acciones como si se tratara de un jugador de ajedrez. ¿A dónde podría ir el crío? Quizás intente volver a su casa, pero lo veía poco probable. El chico escapó de allí para ir a algún lugar. Y tomando en cuenta lo osado que demostró ser cuando encontró el remolque, el chechenio dudaba que ahora se diera por vencido. Entonces, ¿a dónde podía ir de madrugada? ¿Qué lugar podía ser peligroso que visitara? ¿Cuál era el punto débil de Maia en California?

La conclusión fue tan evidente que hasta le hizo sonreír.

—Olvida los aeropuertos, Matheson. Reúne a tu gente: se dirigen a Agujero Uno.

Agujero Uno

El auto que transportaba al general Forsyth abandonó la autopista por una rampa que comunicaba con la calle Raytheon. Redujo la velocidad y se detuvo al final de una hilera de cinco camionetas blancas con gruesas franjas negras de la policía de Oxnard. El general bajó del auto, y este siguió su rumbo. El oficial David Manson le esperaba, acompañado por algunos de su equipo. Al igual que la noche del remolque, llevaba un sombrero calado hasta las orejas. Identificó a Forsyth a pesar de su poco elegante mono de trabajo. Se saludaron con un apretón de mano, y antes de que el oficial abriera la boca, el militar lo puso en antecedentes. Manson escuchó con atención. Al final, se quitó el sombrero para rascarse la cabeza.

—General, con todo mi respeto, ¿usted está escuchando lo que está diciendo?

Forsyth sabía a qué se refería el hombre: la historia era muy fantástica. Colocó la portátil sobre la tapa del motor de una camioneta, la abrió y dejó correr el vídeo que Robbins le enviara. El oficial observó el monitor con curiosidad y luego con sorpresa. Forsyth le permitió retroceder el vídeo cuantas veces quiso y dejar planos fijos para asimilar algún detalle. Al final tuvo que reconocerlo: sí, el del vídeo era Ronald Davis, el llamado Bull. Y estaba con la unidad de Anthony Contreras.

—¿Conoce la unidad del comandante Contreras, oficial? —preguntó Forsyth.

—¿Que si la conozco? ¡Todos conocemos a estos chicos, señor!

A continuación, explicó quién era Bull, su relación con el padre de Peter y sobre el misterioso remolque, el cual, dicho sea de paso, desapareció sin dejar rastro. El oficial no tenía dudas de que los sujetos de la grabación, los de las camionetas negras, eran los mismos que intentaron detener a los chicos aquella vez.

—Solamente falta el que parecía el jefe. Un tipo alto, de complexión atlética, moreno y calvo. Todos esos tipos parecían militares, pero no eran militares, si sabe a lo que me refiero.

—¿Mercenarios?

—Podría decirse. Estoy seguro de que no nos mataron en ese momento porque no les convenían. Y como tenían a nuestros muchachos, preferí sacarlos de allí y poner toda la tierra de por medio que me fuera posible. Regresé después, lo más rápido que pude, con nuestra gente de la SEU, pero no había rastro de ellos. Tampoco del remolque. Desaparecieron como por arte de magia. No los encontramos por las cámaras de vídeo ni en ningún hotel o lugar de alquiler.

—Hay una orden de aprehensión contra los miembros de la unidad del comandante Contreras ¿Sabe quién la emitió?

—Le puedo asegurar que no fuimos nosotros. Lo curioso es que la vez que nos topamos con ese tipo y sus matones, fue por una solicitud de investigación que venía de muy arriba y que resultó ser falsa. Así que no me extrañaría que la orden de la que me habla sea lo mismo. Tony *Orinoco* Contreras es un héroe, señor. Bull también… ¡Todos esos muchachos son unos héroes, maldición! Eso de que son terroristas es pura mentira. Pura mierda, y disculpe el lenguaje. Creo que nos vendría bien que sus chicos de la base de Point Mugu nos echaran una mano con esto.

Forsyth tuvo que compartir sus razones para no hacerlo.

—No me extrañaría que el personal de Point Mugu esté advertido contra este grupo de supuestos terroristas. No, sheriff, esto tenemos que hacerlo nosotros solos.

—¿Nosotros solos? —preguntó Manson sorprendido—. Clarke me dijo que usted era raro, pero no me dijo que tan raro era.

—Y él me dijo que usted era de fiar, así que espero que no se haya equivocado con ninguno

de nosotros.

Manson se permitió una sonrisa socarrona.

—También espero eso, señor. Pero permítame hacerle una pregunta: ¿lo que vino a hacer a mi ciudad ayudará a Bull y a los chicos?

—Ese es el plan, oficial.

El policía le observó directo a los ojos, mirada que el viejo general sostuvo sin el menor esfuerzo. Al final fue el protector de Oxnard quien tuvo que ceder.

—Bueno, general: usted manda. ¿Cuál es el siguiente paso?

—Encontrar una aguja en un pajar. Estoy seguro de que la clave de lo que sucede se encuentra en una base abandonada que está en la Cordillera de Santa Mónica. ¿Ha escuchado de ella?

El hombre del sombrero lo pensó unos segundos, no muy seguro. Llamó a uno de los suyos. Era un oficial robusto, alto, de amplias mejillas sonrosadas. Manson le explicó lo dicho por el general. El sujeto asintió casi de inmediato.

—Hay unas instalaciones abandonadas, casi en ruinas. Algunos van allí para fumar, emborracharse y drogarse, ¿entiende? Bueno, iban. Hace quizás un año o algo así que el lugar fue adquirido por una empresa. El rumor era que iba a ser un mirador al Pacífico, un sitio turístico, decían. Pero eso no duró más que unos tres meses, ¿entiende? El negocio se disolvió y el proyecto se olvidó, aunque de vez en cuando van a hacerle mantenimiento al sitio y espantar a los indeseables.

—¿Por qué yo no sabía nada de eso? —preguntó el oficial Manson, algo molesto.

—Porque nunca fue importante, jefe, ¿entiende? Creo que las instalaciones quedaron a la orden de la estación de seguimiento de satélites en Laguna Peak.

Forsyth le observó, sorprendido. ¿Estación de seguimiento de satélites?

—¿De qué estación está hablando?

—De la estación satelital de la base naval del condado de Ventura —explicó el hombre—. Está allá arriba, muy cerca de las ruinas de las que está hablando. ¿No lo sabía?

Con la información suministrada por Peter, el equipo de Bull tomó la ruta más corta hacia Santa Mónica. Para ello retornaron por la Avenida Pleasant Valley, volviendo a pasar de regreso sobre la South Rice hasta el cruce con la South Oxnard Boulevard. Aquí dieron un rápido giro a la izquierda, rechinando los neumáticos, dirección sureste, para tomar la Autopista Pacific Coast que los llevaría al este, al Parque Estatal Point Mugu: el último destino indicado por la voz.

—Había oído sobre una pequeña base en la montaña, de cara al mar —comentó el conductor del Hummer donde viajaba Peter, mientras rebasaba a los vehículos como si estuvieran detenidos—. Pensé que eran sólo ruinas.

—Pues algo debe haber allí si le pidieron a Peter ir en plena oscuridad —opinó Bull—. Aunque, para ser sincero, me encantaría tener algo más de información. —Se volvió al chico—. ¿Seguro que la mujer no te dijo nada más?

—Sólo me dijo que debía ir al parque en la cordillera. Lamentablemente, rompieron mi móvil junto con los de los tipos que me secuestraron.

—Eso sí es mala suerte —acotó Alex. Tyron le hizo callar con un golpe en el hombro.

—Un chico en una bicicleta, a medianoche, por la Autopista Pacific Coast, en camino a un inmenso parque natural donde la gente experimentada se pierde —enumeró otro de los hombres —. ¿Qué puede salir mal?

Bull le golpeó en el pecho para que callara. Luego observó a Peter.

—El problema, Peter, es que la cordillera es mucho más grande que el Central Park. Así

que, a menos que alguien nos envíe otro móvil por correo, no es mucho lo que podemos ha…

En ese momento, su móvil comenzó a sonar. Le siguió el móvil del conductor y de repente eran todos sonando al mismo tiempo. Bull tomó el suyo y observó la pantalla.

—Número desconocido —indicó extrañado. Todos los demás teléfonos mostraban el mismo mensaje.

—Es ella —afirmó Peter con absoluta seguridad. Bull le entregó el móvil. El chico activó la bocina.

—Soy Peter.

—Te estoy enviando la ubicación GPS exacta a la que tienen que ir —comentó la voz, apenas lo identificó—. Es una base militar reacondicionada. En este momento no hay nadie allí. Posee una entrada biométrica que reconocerá tu mano. Tus huellas fueron escaneadas al colocarte los guantes hápticos cuando entraste por primera vez en el juego. Una vez dentro de la base, debes bajar al segundo nivel. Allí encontrarán un área parecida al interior del remolque, con varias sillas y visores. Pero desde ya te advierto: la situación interna es mucho más grave e inestable que la anterior.

—¿A qué se refiere con inestable?

—Ya lo verás —dijo la voz. Luego cambió de tono—. Les aconsejo que aceleren lo más que puedan: tienen cinco vehículos atrás de ustedes. Dos vienen por la autopista y tres más se aproximan por la South Oxnard Boulevard.

—¿Cómo sabe que nos siguen? —preguntó Bull mirando hacia atrás, tratando de adivinar cuál de aquellas luces era el enemigo. Radió de inmediato la información a los demás vehículos para que tomaran precauciones.

La voz prosiguió.

—Hay un cronómetro activo que indica el tiempo que te queda para encontrar y rescatar a tu hermana. Así que tendrán que resistir todo lo que puedan. Les envío los planos de la sección de la base que deberán defender.

—¿Dijo «resistir» y «defender»? —preguntó con desconfianza el conductor del Hummer. La voz continuó.

—Los holomapas están actualizados, al igual que sus trajes y armas. Sin embargo, el entorno será más agresivo.

—¿Cómo saldremos del juego? —preguntó Tyron.

—Como se planteó la primera vez: enlazando los trajes de cualquiera de ustedes con el de Nati. Bastará con sólo tocarse. Me alegra que al fin decidieras llamar a tus amigos para que te acompañaran.

Lo último sorprendió a los chicos. Clavaron la mirada en Peter.

—¿Qué es eso de que «decidieras llamar a tus amigos»? —repitió Tyron, entre sorprendido y molesto—. ¿Pensabas hacer todo esto solo? ¿Sin nosotros? ¿En serio?

—Es una larga historia —evadió el chico—. Después les explico…

Bull observó, a la derecha de la vía, la Estación Aérea Naval Point Mugu, en cuyos terrenos fueron rodadas escenas de la película «Hombres de Honor» y algunos capítulos de la serie «NCIS». Deseó poder contar con el apoyo de su personal para lo que se les venía encima, pero sabía que era una misión de la que tendrían que salir solos. Como siempre.

—¿Contaremos con ayuda? —preguntó Peter.

—Encuentren a Nati y la ayuda llegará.

—¿Qué quiere decir con que «la ayuda llegará»? —preguntó Alex, pero la voz no respondió.

—Y Peter…

—¿Qué?

—Esta es tu última oportunidad para salvar a Nati. Ya no podré volver a contactarte. Recuerda, vigila el cronómetro.

La comunicación se cortó. Peter regresó el celular a Bull. Al parecer, mientras conversaban, fue instalada una aplicación que permitía ver su posición GPS actual como un mapa en tiempo real. Al frente de ellos destellaba un punto verde señalando la ubicación de la base a la que se dirigían. Atrás, por la autopista, cinco puntos rojos les perseguían. Y en una esquina, un cronómetro de cuenta regresiva se deshojaba sin parar.

—Acelera —le ordenó Bull al conductor.

—Confirmado el objetivo en dirección a Agujero Uno —informó Shawn a Brusílov. Por órdenes de este, el mercenario delegó en Gordon el trabajo de interceptar a Peter y eliminarlo en caso de ser necesario. Matheson coordinaría la cacería desde una ubicación segura—. Se desplazan en tres vehículos con hombres fuertemente armados. Tengo dos unidades detrás de ellos y tres más en camino.

Akhmad Brusílov calculó la situación. Él conocía los fuertes lazos que se construyen en el campo de batalla (lo había vivido en Grozny) y también era consciente del idealismo de los norteamericanos. Esto los convertía en fanáticos de causas perdidas que preferían la muerte antes que rendirse. Quitarles al niño no sería para nada sencillo, menos aún si se trataban de veteranos de las fuerzas especiales.

Giró la silla y observó por la ventana la ciudad en plena actividad. A diferencia de California, que dormía plácidamente, en San Petersburgo ya eran las primeras horas de la tarde. Pensó en su plan. Había sido él quien ordenó la compra, preparación y anonimato del Agujero Uno. Pero estaba claro que alguien descubrió su pequeño y ultrasecreto refugio, un pequeño búnker capaz de funcionar sin importar lo que sucediera en las instalaciones de Epic Crazy Games.

El escenario era mucho más grande de lo que las mentes estrechas de los hackers contratados creían, y estaba muy por encima de las más altas ambiciones del más codicioso militar. Todos estaban mirando en la dirección equivocada: el Pentágono, la Casa Blanca, el Kremlin, Downing Street en Inglaterra o Zhongnanhai en China. Todos estaban moviéndose al compás de la melodía que él tocaba sin que nadie tuviera la menor sospecha de que el objetivo de todo aquello no apunta a la cabeza de la gran águila calva, sino al corazón del brutal oso rojo.

La inesperada incursión de Nati en el juego le brindó una oportunidad de oro para acceder a un poder cibernético inimaginable. Pero si el caso lo requería, era una oportunidad que podía ser sacrificada.

—Lo que hay en esa base es confidencial —acotó el hombre. Observó la hora. Faltaba poco para extraer la información recabada y, quizás, recuperar a la propia Maia—. Si esos imbéciles logran llegar a ella, ustedes deberán cerciorarse de que nadie salga con vida y destruir el lugar.

—¿Qué haremos si hay interferencia local, señor?

—No la habrá. De hecho, ya se está trabajando para que los locales impidan que ustedes sean molestados. Informa a Gordon que habrá una generosa recompensa por el trabajo. Una vez limpien el lugar procederemos a extraerlos. A ti te necesito fuera de California para cuando esto acabe.

—Entendido, señor. ¿Alguna otra directiva?

—Suspende cualquier contacto hasta que abandones el territorio americano. Se te enviarán las coordenadas de extracción.

—Entendido, señor. Procedo.

La señal del teléfono satelital se cortó.

El checheno observó a la señorial San Petersburgo a través del inmenso ventanal que cubría toda una pared de techo a piso de su lujosa oficina. Una ciudad a la que, en ocasiones, soñaba ver arder hasta quedar reducida a humeantes escombros.

Miró su reloj de oro y volvió a posar sus ojos en la odiada metrópoli. Lo que sucediera en las próximas horas podría acercar el momento en que aquella idílica visión se hiciera realidad.

Clarke maldijo el fogonazo que lo aturdió algunos segundos al ser reubicado dentro del Laberinto de la Locura. En esta ocasión, los militares se encontraron rodeados por una descomunal colección de escombros y humo entre los que se podían ver restos humanos y otros no tanto. La feroz batalla que naves y criaturas míticas desataban sobre sus cabezas les confirmó que estaban en el lugar correcto.

Como lo advirtió Aida, no había comunicación con el exterior, pero sí entre los integrantes del equipo. El analizador de medioambiente advirtió de una atmósfera mortal, por lo que quitarse los cascos no era una opción. El holomapa definitivo demostró ser bastante funcional, algo que agradó a Clarke. Los utilizados en los ejercicios de prueba eran demasiado básicos para el contratista. El actualizado les permitió detallar una gran cantidad de bots a sus alrededores. La variedad de enemigos no era una buena noticia, pero tampoco esperaban que aquello fuera sencillo.

Clarke desplazó el mapa hasta dar con el punto verde. Echó un vistazo a la brújula del visor interno del casco.

—El objetivo se encuentra al este, dentro de los límites de Arkano. Ya sabemos todo lo que necesitamos sobre los círculos que rodean a la ciudad y los enemigos a los que enfrentaremos —expandió su holomapa para que todos lo vieran—. Tenemos tres puntos de extracción cercanos: aquí, aquí y este otro. Recuerden, solamente tenemos que llevar a la niña hasta alguno de estos puntos para que activen el vórtice, y entonces todo esto habrá acabado. ¡En marcha!

Comenzaron a avanzar atravesando las ruinas para deslizarse pendiente abajo en dirección a la ciudadela que se dibujaba a la distancia.

Sobre ella, un lento remolino de oscuras nubes escupía fuego sin cesar.

En el preciso momento en que Forsyth escuchó sobre la base satelital, los vehículos de Bull cruzaban los puentes sobre Calleguas Creek, al poco de dejar atrás la estación naval, girando luego a la izquierda, según lo indicaba el GPS. Abandonaron la autopista sin aminorar el paso para ascender por el camino de acceso a Laguna Peak, en dirección al norte, iluminando el agreste paisaje con las luces de las camionetas.

Según la app en el móvil, aquella sinuosa vía llevaba al centro de operaciones de satélites navales Point Mugu, localizado en el pico Laguna, a mil cuatrocientos veintiún pies de altura. Dicha ubicación le otorga a la estación satelital una extraordinaria visión de toda Oxnard, el océano Pacífico y el resto de la cordillera.

—Nos vamos a meter en problemas —comentó el conductor, apenas comprendió que estaban invadiendo los terrenos de una sensible instalación militar.

—Como si eso fuera algo nuevo —respondió Bull. Poco después recibió una advertencia del último de sus vehículos: sus perseguidores también abandonaron la autopista e iban tras ellos.

La caravana ascendió sin reducir la velocidad hasta la penúltima curva antes de llegar a la base satelital. Allí, el GPS indicó un giro al sur, por un viejo camino no pavimentado que se extendía bajo las luces halógenas de los vehículos. Estos comenzaron a distanciarse de Laguna

Peak a medida que avanzaba a saltos por el abrupto terreno. Los chicos se sujetaron de lo que podían, sacudidos como si estuvieran sobre una alfombra de cabras locas. El grupo prosiguió por más de medio kilómetro, recorriendo el lomo de pliegues geológicos similares a inmensas raíces de árboles. Descendieron de cara al mar, remontaron otra raíz y el móvil lanzó una alarma.

—Llegamos —anunció Bull.

El conductor frenó, observando a su alrededor. Se encontraba en el pliegue más prominente al mar, con la Autopista Pacific Coast cruzando muy abajo, de este a oeste. La oscuridad de la noche le otorgaba una amenazante grandeza al océano y las estrellas en el cielo brillaban con intensidad gracias a la poca contaminación lumínica del parque. Muchos metros más abajo, las luces de los vehículos dibujaban una brillante cinta en blanco y rojo.

El conductor abrió la puerta.

—¿A dónde llegamos?

Bull salió del vehículo. La pantalla de su teléfono ahora mostraba una flecha que señalaba al frente. Los integrantes de la unidad encendieron las linternas y avanzaron un poco, dejando a los chicos dentro del Hummer. Descendieron una pequeña depresión de cinco metros donde se toparon con una pared de concreto mimetizada a la perfección con su entorno. Los discos luminosos de las linternas recorrieron la fachada, desplazándose también por los alrededores. Estaban solos.

—Esto casi no se ve —indicó el conductor señalando el muro. Se sentía incómodo fuera de su unidad.

—Gastaron mucho dinero para hacer invisible la base —opinó Bull. Luego tomó la radio—. Coloquen los vehículos como barrera. Será nuestra primera línea defensiva. Un par de vigías a los lados. Traigan a los chicos. Tenemos que encontrar la puerta.

Los jóvenes bajaron hasta la ubicación del muro de concreto en el que Bull ya había localizado un recuadro de metal brillante debajo de una placa que semejaba roca: un lector biométrico. Peter colocó su mano en la placa. El sistema vibró bajo sus dedos y una puerta oculta se desplazó. Las luces interiores se encendieron de manera automática.

—El enemigo está llegando —informó por la radio la voz de uno de los vigías.

—¿Son militares? —Preguntó Bull. Lo que menos quería era abrir fuego contra soldados estadounidenses. No podía ver a los recién llegados desde la ubicación del muro, al fondo de la depresión con forma de media luna.

—Vehículos sin identificación —fue la respuesta por la radio—. Hombres con trajes de campaña. Armados. No poseen distintivos. Se detuvieron; creo que vieron nuestros vehículos. Ahora están descendiendo y tomando posiciones.

—No quiero equivocaciones. Indícales que no dispa…

Se escuchó el sonido de las primeras detonaciones y la orden del líder de la primera línea para que sus hombres se colocaran a resguardo. Como un eco, las detonaciones llegaron a los oídos de Bull y su gente, poco después de escucharlas por la radio.

—¡Están disparando! —gritó el hombre por la radio.

—Fuego a discreción —ordenó Bull—. Asegúrense de que no los rodeen.

El sonido de las detonaciones se intensificó, demostrando que los atacantes no estaban para perder el tiempo.

—Entendido.

Los chicos, dentro de la base, escucharon las descargas de las armas y su eco. Era muy parecido y al mismo tiempo muy diferente a lo que oían en los juegos. Bull ingresó al lugar y entregó el móvil a Peter.

—Sigue las indicaciones en el mapa que nos enviaron. A ti te será más útil que a nosotros.

—¿Qué van a hacer?

—Darles todo el tiempo que podamos.

—Pero…

—No pierdas tiempo —apuró Bull. Luego indicó con la mano las instalaciones donde estaban—. Quien acondicionó esto lo convirtió en una fortaleza. Será sencillo defendernos.

El chico pudo ver cómo los miembros de la unidad introducían ametralladoras de trípode en las instalaciones. La preparación indicaba que resistir no tenía nada de sencillo.

—Ve por Nathalie, Peter —indicó Bull. Luego se dirigió a su hijo Tyron—. Llévalo a donde sea que se deban conectar.

Tyron lo observó con temor en los ojos. Una cosa eran todas las aventuras contadas sobre sus correrías por el mundo y otra muy diferente ser parte de una de aquellas batallas. Sin embargo, se controló y sujetó a Peter del brazo.

—Vamos. Papá se encargará de esto. Nuestro trabajo es rescatar a Nati.

Bull observó a los chicos internarse por el pasillo que llevaba al nivel inferior. Hubo una mezcla de orgullo y zozobra por aquellos jóvenes. Sin embargo, sabía que no podía permitir dejarse dominar por las emociones. Dio un vistazo al sitio. El frente de las instalaciones constaba de una pared doble en concreto armado, un delgado pasillo a todo lo largo de dicha pared, y otra pared interna similar a la primera. A lo largo de dicho corredor, pequeñas mirillas se extendían en el muro externo, lo que permitía disparar desde adentro, sin mucha puntería, pero sin exponerse.

Abrió una de las mirillas para estudiar el terreno ante él. La forma de crisol al frente de las instalaciones obligaba al enemigo a mostrar el cuerpo para poder avanzar, por lo que sus perseguidore perderían mucha gente si intentaban tomar la base por la fuerza. Luego detalló el techo. Calculó que tenían dos metros de tierra sobre sus cabezas, además de (quizás), metro o más de concreto armado y acero. Un lugar perfecto para resistir, tal como lo sugirió la voz.

Tomó la radio para contactar con los que se encontraban bajo fuego en las defensas.

—Repliéguense con todo el equipo que puedan. Aquí podremos resistir mejor que en el exterior.

—Entendido. Replegando.

Bull se aseguró de que su arma tuviera el cargador completo. Sus hombres vigilaban al exterior a través de las mirillas, esperando.

—Una vez que nuestra gente ingrese, cerramos este lugar a cal y canto, ¿entendido?

Un «¡Sí, señor!» reverberó con fuerza. Apenas entró el último de sus hombres, la puerta fue cerrada desde adentro.

Ahora sólo les quedaba resistir.

Mientras los chicos Glider mantenían vigilancia sobre Maia y los hombres de Bull protegían el ingreso de Peter y sus amigos, Clarke y su equipo avanzaban a buen ritmo, directo al pueblo donde el jugador clave se hallaba atrapado.

Sólo Robbins no estaba hechizado por las imágenes, estadísticas y algoritmos proyectados en la pantalla. Su mente se hallaba enfrascada en la información suministrada por su contacto en la NASA. En especial, en un insignificante pedazo de chatarra espacial a la que nadie le daba importancia y que se acercaba sin llamar la atención: el motivo de su corazonada, el satélite indio dado por perdido, camino a su última órbita.

Con un único blanco a vigilar, los resultados llegaron con rapidez. Latitud, longitud, altura y tiempo. Robbins se fijó en este último dato. Luego observó el cronómetro que había aparecido de

imprevisto en una de las pantallas. El conteo regresivo finalizaba un par de minutos antes de que el satélite se posicionara sobre Oxnard, en una ubicación privilegiada para recibir una ráfaga de información proveniente de una utópica antena.

Robbins no creía en la casualidad y ya se lo había dicho a Forsyth. Todo apuntaba a que el satélite averiado era, en realidad, un Caballo de Troya capaz de recoger una señal emitida desde la Tierra y rebotarla en otro punto del orbe, como un mago que esconde una moneda entre los dedos, para hacerla desaparecer en los bolsillos de sus ropas sin que nadie lo notara.

Pero había algo más que necesitaba confirmar.

—Señor Talsania, usted nos dijo que Madre corrompe los códigos de Maia para que esta no pueda clonarse ni ensamblarse en el exterior. ¿Es correcto?

—Así es, mi amigo. Eso mantiene contenida a la *harami*. ¿Por qué lo pregunta?

—¿Es posible que Madre esté corrompiendo otros códigos de Maia, no sólo los de clonación?

La pregunta intrigó al programador.

—No lo había pensado, pero es posible, por supuesto.

—Y ese proceso de degradación debió incrementarse cuando se introdujeron los códigos de liberación de Madre, ¿correcto?

—Si… teóricamente.

—¿Puede su equipo generar una línea de tiempo que nos permita ver la expansión de los algoritmos con los que Madre corrompe los códigos de Maia? ¿Y una visualización de la distribución de estos algoritmos?

Desde la pantalla, el programador indio lo observó con gesto de curiosidad.

—Creo que será algo interesante. ¿Desde qué momento quiere que inicie la línea de tiempo?

—Desde hace una hora, con proyección predictiva por una hora más.

—Está bien, deme un momento —dicho esto, comenzó a repartir órdenes en hindi. Robbins observó a Aida, quien lo miraba a su vez, extrañada. El hombre le indicó con un gesto que ya le explicaría lo que estaba sucediendo. El equipo de Talsania era en verdad excepcional. Poco tiempo después, tenía el material para transferir.

—Aida, recibe la data y proyéctala en la mesita mágica —solicitó Robbins.

—¿Qué estamos buscando? —preguntó Talsania desde la pantalla.

—En unos minutos lo veremos.

La chica recibió la información en su módulo, transfiriéndola a la mesita mágica. La nube de códigos que se movía sobre el proyector 3D fue cambiando con rapidez a medida que se sincronizaba con la información suministrada por el indio. Pronto, todos los códigos se habían actualizado. Los algoritmos de Madre se esparcían entre los de Maia como la escarcha sobre una pompa de jabón que se congelaba al aire libre. Eran muchísimos más códigos de lo que imaginaron al principio.

—Corre la proyección —solicitó Robbins a Aida. Ver el desempeño de los códigos en la nube de la mesita mágica era impresionante, pero lo que sucedió a continuación dejó a todos sin aliento.

La línea del tiempo de la mesita mágica corrió a gran velocidad, repitiendo en segundos lo ocurrido entre los códigos de las dos IA a lo largo de los anteriores sesenta minutos. En la representación visual, los algoritmos de Madre no sólo se desplegaron en diferentes líneas de la IA agresiva: comenzaron a rodear toda la programación de Maia como óxido cubriendo una compleja escultura de hierro. El conteo desde la hora previa finalizó, dando inicio al conteo predictivo para la siguiente hora. Los nuevos códigos generados por Madre siguieron

expandiéndose, entrelazando más y más líneas de Maia. Al final, esta quedó cubierta por completo mucho antes de completarse la hora adicional. Robbins observó el tiempo. Era el mismo calculado para la llegada del satélite, al igual que el cronómetro en la pantalla. En los tres casos, el tiempo finalizaba de forma simultánea antes de que se pudiera lanzar una señal al espacio.

—Mierda —murmuró Robbins. Aspiró aire para llenar sus pulmones y tratar de aclarar la mente. Luego enfrentó al equipo que le observaban con expectativa.

—¿Qué sucede? —preguntó Aida en nombre de todos. Robbins aún no sabía qué sentir ante la nueva situación. ¿Ira? ¿Frustración? ¿Derrota? No. Él no caería en ello. Aún tenían una oportunidad. Señaló con un dedo el tiempo visible en la mesita mágica para que Madre cubriera la totalidad de Maia y luego apuntó al cronómetro en la pantalla.

—Madre no va a permitir que Maia escape —trató de aclarar. Destacó los segundos que se desgranaban desde la esquina de la pantalla gigante—. Cuando finalice esa cuenta regresiva, Madre estará en posición de acabar con Maia corrompiendo sus códigos tal como lo hizo con los algoritmos de clonación. Va a destruirla. Si no extraemos a los jugadores antes de que el cronómetro finalice, todo habrá acabado para ellos.

Todo o nada

La unidad de Clarke logró avanzar con rapidez. A pesar de tratarse de un juego, su dinámica realista le permitió al equipo de extracción aprovechar la experiencia en situaciones similares para movilizarse sin llamar la atención. Además, su excelente condición física resultó todo un plus para soportar las exigencias del entorno.

Arkano, o lo que quedaba del pueblo, había evolucionado poco en cuanto a estructuras, conservando los cinco anillos con los edificios mayores agrupados en el centro. Si embargo, en cuanto a la violencia desatada, esta había escalado más allá de cualquier forma de medirla.

Las explosiones eran constantes, así como los choques entre las fuerzas en pugna, fueran en tierra o en el aire. Saber quién estaba contra quién era inútil. La lluvia que lo abarcaba todo convirtió el territorio en un inmenso lodazal, donde los enemigos se sumergían para brotar cubiertos de lodo y sangre. Sobre ellos, los relámpagos convertían a las bajas nubes en el fondo perfecto para dibujar las siluetas de criaturas voladoras y naves de combate en constante acecho, como un gigantesco caleidoscopio.

Clarke se detuvo en la misma colina que días atrás coronaron Peter y sus amigos. Su altura permitió detallar la estrambótica ciudadela de edificios imposibles. Gracias a los planos suministrados por Herber, pudo establecer una ruta de ingreso a través del canal que pasaba bajo las murallas. Analizó el holomapa, encontrando la posición del punto verde bastante lejos de la registrada por Peter, pero lo suficiente cerca como para cumplir la misión en el tiempo que restaba. Incluso contaba con un punto de extracción cercano.

El canal que utilizarían como entrada se diversificaba en el cuarto círculo, antes de llegar a las torres fortificadas, en el tercero. Si lograban mantener el sigilo como hasta ahora, pasarían desapercibidos, ocultos entre el caos general. Esperaban a que Madre siguiera protegiendo a la niña y sostuviera su posición el tiempo suficiente para poder ser rescatada.

—Avancen —ordenó a sus hombres, colocándose al frente.

Lograron descender hasta el canal sin problemas, avanzando después muy cerca de las paredes para no ser vistos. Pronto dejaron atrás el cuarto círculo, ingresando en el tercero, cada vez más cerca del punto verde. En un tramo del trayecto resultó evidente que tendrían que abandonar la protección del canal para acortar distancia. Uno a uno ascendió por la pared y corrieron raudos a la protección de las descomunales ruinas. En ese momento, todo cambió.

Clarke fue el primero en notar que el sonido de la batalla, el mismo que le acompañase todo el camino con la monotonía de un ruido blanco al máximo volumen, comenzó a menguar, apagándose. Extrañado, observó al cielo que poco a poco perdía color, desapareciendo las incontables figuras que lo infectaban. Las bolas de fuego dejaron de escalar con rapidez, deteniéndose en el aire, y la lluvia se desenfocó, aparentando vapor. Entonces, una voz masculina, inexpresiva, dio inicio a un conteo regresivo: cinco, cuatro, tres, dos, uno… ¡Extracción!

Un fogonazo y se disolvieron en el aire.

Forsyth no podía articular palabra alguna mientras el oficial hablaba, asombrado de que un general no conociera la importancia de las estaciones satelitales.

—Desde allí se monitorean los lanzamientos de cohetes de la Base de la Fuerza Aérea de Vandenberg y otros lugares, ¿entiende? Es parte de una red de instalaciones de control satelital, creo.

—¿Y la base abandonada se encuentra cerca de esa estación satelital?

—A un kilómetro quizás. Quizás menos, ¿entiende? Hacia el sur, en dirección al Pacífico.

Ahora era el turno de Forsyth de soltar una maldición. Si los responsables de la infiltración de Maia pudieron establecer una conexión directa desde la sede de Epic Crazy Games hasta la base abandonada, era posible que hackearan los sistemas de la estación satelital. De ser esto cierto, la maldita IA podría escapar mimetizada entre toda la información emitida desde Laguna Peak, tal y como lo anticipó Robbins. Y el mismo gobierno se encargaría de abrirle la puerta.

Se alejó un poco de los oficiales y extrajo su teléfono satelital. Marcó al número de Robbins. El teniente tardó un poco en responder.

—Teniente, tenemos un problema más, para variar —le espetó apenas escuchó su voz. Procedió a explicarle lo que pensaba, incluyendo el hackeo de las comunicaciones de la estación satelital. Robbins escuchó en silencio.

Ahora todo tenía sentido.

—Entonces es así como lo piensan hacer —comentó Robbins, empujando a su mente a trabajar aún más rápido. Lo descubierto con Maia era la gota que estaba a punto de rebozar el vaso.

—¿Quién piensa hacer qué, teniente?

—La fuga de Maia, señor. Lo que usted me dijo hace un rato sobre los satélites me dejó pensativo. Iba a pedir información de todos los aparatos en órbita, pero quien planeó el ataque de la IA no iba a hacer algo tan evidente. Entonces, recordé la unidad india a la deriva que va a reingresar a la atmósfera terrestre. ¿Qué mejor cubierta que una chatarra espacial con la que se perdió el contacto? Analicé la ruta de reingreso y encontré que esta pasa exactamente sobre Oxnard, en una posición perfecta para recibir una ráfaga de datos desde la Tierra. Algo que se ajusta a la perfección con lo que me acaba de decir de la estación Lago Peak.

—¿Está seguro?

—Sí, señor. Eso no es todo. ¿Recuerda el conteo regresivo que apareció de pronto en las pantallas? Este finaliza un poco antes de que el satélite esté en posición de recibir una señal.

En Oxnard, el general observó el cielo, imaginando al pequeño artefacto de tan irrelevante importancia al que nadie le había prestado atención hasta ahora. Podían derribarlo con un misil ASM-135 ASAT, tal como se demostró en 2008, al destruir un satélite defectuoso. Pero para ello necesitaba activar una cadena de mando que le estaba vetada.

—Entonces hay que impedir que la ráfaga salga, ¿verdad? ¿Bastará con destruir la base oculta?

—Es posible, aunque estaría más seguro si, antes de destruir ese lugar, se inutilizara la antena de seguimiento de la base de Laguna Peak. Por lo menos de manera temporal.

Forsyth no recordaba haberse enfrentado a una situación tan desesperada ni en la «Tormenta del Desierto» ni en la «Operación Libertad Iraquí». Suspiró largamente antes de hablar.

—No es poco lo que pide, teniente, pero, ¿qué importa si ahora soy fugitivo del gobierno y lo que me está proponiendo es el clavo final para mi ataúd? Como le dije antes, son gajes del oficio; ya inventaré algo para lograrlo. ¿Otra maravillosa noticia que quiera decirme?

—Una última, señor. Si estoy en lo cierto, Madre es la responsable de la cuenta regresiva. Ha estado infectando todos los códigos de Maia. Hicimos una proyección y la habrá minado por completo cuando el conteo llegue a cero, antes de que el satélite esté en posición de recibir la señal.

—¿Eso qué quiere decir? —preguntó el general, aunque presentía la respuesta.

—Tomando en cuenta su comportamiento hasta ahora, es posible que Madre se esté

preparando para inmolarse junto con Maia.

—Retrocedieron —informó uno de los hombres del equipo de ataque a Gordon—. Ingresaron a las instalaciones.

El hombre se encontraba recostado en su vehículo, escuchando las descargas de las automáticas. Desde allí podía ver las luces de la Estación Laguna Peak. Tal como lo indicó Matheson, los militares no interfirieron ni siquiera cuando comenzó el intercambio de disparos. De hecho, instalaron un puesto de control en el camino de acceso, a la espera de una comisión de Washington para asumir el control de la supuesta redada antinarcóticos. Una farsa que funcionó a la perfección.

Observó su reloj. Matheson le advirtió que contaba con tres horas, pero Gordon prefería terminar con el encargo lo más pronto que pudiera.

Miró en dirección a la batalla. Las luces de los disparos iluminaban las pendientes cercanas como un enorme cortocircuito, entre la anárquica sinfonía de las detonaciones. No tenía dudas de que, con aquellos contrincantes, las balas no serían suficientes. Era hora de pasar a tácticas de peso para acabar con los veteranos atrincherados en Agujero Uno.

—Demuelan la base —ordenó. Acatando lo dicho, un par de hombres extrajeron unas largas cajas de la última camioneta que lograron llevar casi al borde de la ladera. Gordon les siguió, avanzando los últimos metros a gacha para evitar alguna bala perdida. Se ubicaron cerca de las ametralladoras de pedestal .50 con las que acribillaban las paredes. Uno de los hombres abrió la caja para extraer un RPG-7V2 de origen ruso. A renglón seguido, colocó un proyectil de 85 mm, apuntó y disparó contra la estructura de la base abandonada, con la esperanza de que su poder de penetración fuera suficiente para demoler la vieja estructura.

La detonación destrozó parte del hormigón armado y aniquiló los cristales que se ubicaban en la parte alta, pero sin penetrar el muro. La onda expansiva afectó a los hombres en el interior de la base lanzándolos contra la pared contraria, envueltos en una violenta lluvia de cascotes. Bull comprendió que la pared externa no resistiría mucho si se repetía este tipo de ataque, o si utilizaban un proyectil HEAT Tándem con doble carga explosiva para detonación en secuencia, un juguete diseñado para penetrar el blindaje reactivo de los más modernos tanques de guerra.

Ordenó a sus hombres que retrocedieran al siguiente muro fortificado. Segundos después, un segundo impacto hizo vibrar toda la edificación, haciendo que las luces parpadearan y llenando el ambiente de una incómoda neblina de polvo de concreto.

En ese momento, las alarmas de la base comenzaron a sonar.

—Perdí la señal de Clarke —indicó Z, alarmada—. ¿Alguien puede verlo?

—No tengo señal en el mapa —confirmó Herber. Pasó la imagen de su monitor a una de las pantallas gigantes de la pared. Fue ampliando el área dónde se encontraba el equipo de Clarke, pero no logró captar señal alguna. Todos se levantaron con lentitud. Eso, definitivamente, no tenía que suceder. La voz de Shekhar resonó en el lugar.

—Tampoco se encuentra en los demás mapas del juego.

—¿Alguna teoría? —preguntó Robbins al aire, cuando el rostro de Clarke apareció en pantalla. Era su rostro real, no el de recreación neural. Se le veía adolorido, incómodo. Y, sobre todo, furioso.

—¡¿En qué demonios estaban pensando?! —gritó a todo pulmón a la cámara. Atrás de él, los demás miembros del equipo se veían agotados. Los paramédicos iban de uno a otro atendiéndolos—. ¡¿Por qué nos sacaron?!

Robbins levantó las manos pidiendo calma.

—Nosotros no los sacamos.

—¡¿Entonces quién fue, maldición?! ¡Siento que la cabeza me va a reventar! ¡Qué demonios!

—Tuvo que ser Maia —adelantó Aida. Giró hacia Steve—. ¿Habías activado el programa de encubrimiento?

—Desde que entraron en el juego —confirmó el moreno.

—Entonces Maia detectó el programa…

—O una variación —adelantó Shekhar—. Quizás detectó un cambio en un sector y lo reseteó a su condición original.

—¿Pueden regresarnos? —preguntó Clarke, con el rostro contraído por el dolor.

—Perdimos la primera ola —indicó Aida en referencia al ataque DDoS—. No podemos repetirla. Y sin ella…

—Vuélvanos a llevar allí —exigió Clarke.

El teniente solicitó hablar con la doctora. Una vez esta se colocó en pantalla, el hombre pudo ver la preocupación en su rostro.

—¿Podemos reingresarlos al juego? —preguntó.

—Solamente si quiere que sufran un derrame cerebral —respondió la mujer—. En este momento todos tienen una presión arterial peligrosamente alta. El escaneo de la actividad cerebral me advierte posibles miniderrames. Si vuelven a ingresar podrían desarrollar un AIT, accidentes isquémicos transitorios.

—Usted solamente ingrésenos —se escuchó decir a Clarke fuera de cámara.

—Olvídenlo —advirtió Aida analizando la nueva data en su monitor. Levantó la mano pidiendo silencio antes de que Robbins pensara en preguntar algo más. Tecleó con rapidez. Luego se volvió a una de las pantallas gigantes donde permanecía el rostro de Shekhar, el cual parecía saltar de pantalla en pantalla como un duende—. Necesito que me confirmes lo que te envié.

El rostro del programador se volvió de piedra mientras analizaba la información. El reflejo en sus lentes mostraba la rapidez con la que pasaba la data en su propia unidad. Consultó algo en hindi y la respuesta no fue de su agrado. El gesto de contrariedad encendió las alarmas en Robbins. Al final, el indio miró a la cámara.

—Te felicito por haber detectado esto —le dijo a Aida—. Es una mínima modificación, pero es definitiva.

—¿Pueden ser más claros? —intervino Robbins. Todos miraron la pantalla esperando la respuesta. El programador trató de sintetizar la situación.

—La *harami* intentó bloquear la salida de los hombres del comandante Clarke. Si no lo logró, fue porque Madre intervino, alterando los códigos del equipo de extracción para protegerlos. El problema es que, con esto, Maia consiguió los códigos originales de los avatares cuando entraron, y también los códigos desarrollados por Madre cuando fueron extraídos. Lo que la señorita Aida encontró es que la muy maldita modificó los códigos de extracción de Madre para que retengan a los avatares de la unidad militar si retornan al juego.

—¿Los marcó para captura? —preguntó Robbins.

—Así es —confirmó Talsania—. Ya no tendrán la protección de Madre para salir con vida.

Aida asintió desde su ubicación.

—¿Quién es este? —preguntó un Clarke ceñudo desde un rectángulo en la pantalla de la izquierda, debajo de la imagen de Shekhar—. ¿Qué quiso decir con todo eso?

Habían olvidado aislar el audio del programador.

—Comandante Clarke, le presento al señor Talsania; señor Talsania, le presento al comandante Clarke —dijo Robbins con rapidez y sin ganas—. Lo que el señor Talsania acaba de decir es que, si regresan al juego, Maia los matará —simplificó—. A usted y a todo su grupo.

—Y volveremos aquí; es lo que hace el juego —replicó el comandante—. ¿Cuál es el problema?

—Los matará —repitió Aida con lentitud—. Los matará de verdad. ¿Cómo se lo explico? Sin la protección de Madre, Maia, a través de la comunicación neural, controlará sus cerebros y sus funciones corporales. Podrá paralizar su corazón o atacar el sector de su cerebro que controla la respiración involuntaria y detenerla. ¡Puede acabar con ustedes con un ataque de pánico si se lo propone!

La sentencia alteró a todos. Clarke no se dio por vencido.

—Usemos otro equipo de estos. Otro laboratorio. Debe existir una manera de engañar a esa maldita cosa.

—No importa si cambian de equipo o laboratorio —advirtió el programador indio, ya sin preocuparse por esconder su identidad—. Su actividad cerebral es tan única como sus huellas dactilares. Aún más precisa. No hay manera de que se pueda engañar.

—¿Entonces qué vamos a hacer? —preguntó Clarke, colérico— ¿Cruzarnos de brazos?

Robbins se mordió el labio, pensando. Observó a Z.

—¿Cuánto tiempo duraron dentro del juego?

La chica observó su pantalla.

—Poco más de veinte minutos, Rob. Perdimos tiempo cuando la IA los envió al mapa Hielo.

—Ni siquiera llegaron a los treinta y cinco minutos de los otros jugadores. —Se lamentó Robbins—. Necesitamos refinar el proceso de localización del jugador clave. Hay que descargar al jugador lo más cerca posible de él para ganarle a esta IA.

—¿Qué jugador? —preguntó Herber—. ¡Clarke no puede reingresar y era el más preparado para esto!

Robbins no estaba dispuesto a darse por vencido.

—Maia no tiene mi firma en el juego. Puedo entrar… Sé cómo se hace…

—¿Quiere que lo ingresemos encima del objetivo? —preguntó Steve, irritado—. ¿Qué cree que hemos estado intentando todo este tiempo?

Entonces, Robbins estalló.

—¡¿Alguien tiene una maldita mejor idea?! —gritó sin poder contenerse. Los presentes retrocedieron, sorprendidos por la actitud de quien siempre había mostrado nervios de acero—. ¡Nos comprometimos a sacar a esos chicos a como diera lugar! ¡Estamos cansados, eso lo sé! ¡Frustrados, hartos, furiosos! ¡¡Pero no tenemos sobre nuestras cabezas una condena de muerte como todos ellos!! ¡¡¡No la tenemos!!! ¿Están tan derrotados que no tienen nada nuevo que ofrecer? ¿Ya no tienen ni un maldito gramo de esperanza para dar otro paso? Ustedes, que querían hacer la diferencia en sus malditas vidas, ¿se van a conformar ahora en actuar como simples observadores? ¿Es eso? ¡¿Ya se dieron por vencidos?!

Todos guardaron silencio y bajaron las miradas. Robbins pensó decir más, gritar más, insultar más. Pero comprendió al ver aquellos rostros agotados que no era justo lo que brotaba de su boca. No eran soldados. Eran sólo chicos idealistas llevados al límite. Y él no tenía derecho de exigirles más de lo que habían dado.

Se apoyó en su escritorio, sintiendo cómo el cansancio acumulado se apoderaba de cada músculo de su cuerpo. El silencio era denso, agobiante. Observó a su equipo.

—Disculpen, chicos. Han hecho un esfuerzo… monumental, y no creo que alguien lo haya podido hacer mejor que ustedes. Lamento lo que dije. Es que… no puedo aceptar que esto acabe así. Sencillamente, no puedo. No sé cuánto tiempo tenemos antes de que nos detengan, y si no los rescatamos antes de que finalice la cuenta regresiva, entonces… ¡Mierda! Tenemos que utilizar cada segundo en buscar una solución. No podemos rendirnos ahora…

El silencio se hizo por algunos segundos. Incluso Shekhar y Clarke observaban sin decir palabra. Z fue la primera en hablar.

—Nadie dijo que no lo fuéramos a intentar, Rob —aclaró con suavidad. Los demás chicos asintieron. El que el teniente liberara su furia tuvo un efecto catártico sobre ellos. Resultó que el tipo era humano.

Robbins agradeció el gesto en silencio.

—Bueno, el tiempo aún no ha finalizado, ¡a ver qué se nos ocurre!

En la pantalla, los segundos del cronómetro se disolvían en siniestro silencio.

De vuelta a la tormenta

Guiados por la flecha del móvil, Peter y sus amigos descendieron por corredores de concreto y acero, con el sonido de sus propios pasos acompañándolos en la soledad de las instalaciones. Tyron señaló las cámaras que pululaban por los pasillos. Todas eran móviles y no les perdían paso a medida que avanzaban.

El recorrido finalizó en una amplia sala circular en cuyo centro se ubicaban, bajo sendas luces, modernas sillas tipo gamer, cada una de ellas con su respectivo visor. Los chicos se repartieron los asientos mientras que, a lo lejos, amortiguado por los muros de concreto, podía escucharse el lejano sonido de los disparos. Se miraron con aprehensión. Una vez dentro del juego, estarían a merced de lo que sucediera durante su viaje al Laberinto de la Locura.

Peter y Tyron se miraron. Ambos, hijos de militares, tenían algo de conocimiento sobre combate. Era normal que en algún momento sus padres les contaran sobre su trabajo, sin detallar los más peligrosos, ni drenando demasiada información. Lo que ambos sabían era que con una buena ubicación, la defensa resultaba mucho más sencilla que el ataque.

Rogaron porque aquel fuera el caso.

Todos tenían miedo. Demasiado miedo. Pero allí estaban, en las entrañas de una base automatizada, con un grupo de dementes tratando de entrar y un equipo de héroes plantándoles cara.

—Suerte, chicos —fue todo lo que Peter pudo decir. Se colocaron los visores en un movimiento sincronizado. De inmediato, la intensa luminiscencia los introdujo al juego.

Y el cronómetro no dejaba de correr.

Forsyth mantenía los brazos en jarra mientras observaba los autos transitar a alta velocidad por la Autopista Pacific Coast, ajeno por completo a lo que estaba ocurriendo en ese preciso instante en la base abandonada de Santa Mónica.

Había coincidido con el teniente sobre la posible directiva de la IA Madre de inmolarse para asegurar la destrucción de Maia. Y cuando eso ocurriera, todo habría acabado. Pensó en la base y en la estación satelital. Lo que fuera que allí hubiera, era de importancia vital para contener y destruir a la IA infiltrada. Tenía que llegar al lugar lo más pronto que pudiera.

Siguió con la mirada un gran tráiler de múltiples luces que circulaba por la vía hasta que lo perdió de vista. Volvió a donde los oficiales le esperaban, ambos curiosos de lo que habría estado hablando por el celular.

En ese momento, dos Toyota Hilux 4x4 y un Hunvee civil arribaron al lugar. Los vehículos venían repletos de hombres que descendieron de inmediato. Esto no le gustó a Manson. El que parecía el líder de los recién llegados indicó a su gente que permanecieran en sus posiciones. Se acercó a los policías con las manos a la vista y una sonrisa en el barbado rostro. Era un tipo impresionante: más de dos metros de alto y quizás ciento veinte kilos de peso. Acortó distancia con la desenvoltura de un leopardo hasta detenerse a dos metros del general. Observó a Manson y al oficial que le acompañaba antes de posar la mirada en Forsyth.

—Vengo de parte del comandante Clarke —dijo con un tono de voz que sorprendió por lo afable—. Nos indicó que le contactara para ponernos a su servicio.

—¿Quiénes son estos? —preguntó el oficial a Manson. Forsyth le respondió sin dudarlo.

—La caballería.

—Mercenarios —intentó corregir el oficial.

—Contratistas suena mejor —intercedió el sujeto de barba, bajando los brazos. El oficial de mejillas sonrosadas lo observó con desconfianza. Manson le saludó con un breve toque de su sombrero.

—Tengo entendido que ustedes no pueden llevar a cabo actividades dentro del país —dijo el sheriff.

—No lo hacemos —mintió el recién llegado con descaro. En ese momento, Manson fue solicitado por una oficial. El contratista aprovechó que el sheriff y sus hombres se retiraron para entregarle una bolsa al general.

—Soy Mark Benton, general, líder de esta guardería. Pero puede llamarme Oz. ¿Cuáles son sus órdenes?

En la bolsa había ropa. Forsyth solamente tomó una chaqueta de cuero y una gorra negra. Se dejó el traje de obrero. Era una tela mucho más adecuada para lo que estaba por venir.

—¿Cuántos hombres trajo?

—Pude reunir dieciocho, señor.

—Tendrán que bastarnos. ¿Armas?

—Las suficientes. ¿Cuál es el trabajo?

—Asaltar una base oculta en la cordillera.

—Bueno, eso se puede hacer.

—Quizás esté bajo protección militar —advirtió el general—. *Nuestros militares*.

El contratista apretó los labios.

—Eso puede ser un problema…

Manson retornó al grupo. Forsyth le informó que los recién llegados se encargarían de la operación, lo que libraba a la policía de Oxnard de realizar un acto ilegal. El oficial negó con la cabeza.

—Acabo de recibir una información de la estación satelital sobre un tiroteo en las cercanías. Nada oficial, pero quien llamó es un conocido de confianza. Me dijo que se trataba de dos grupos armados. Y por la descripción de los Hummer que llegaron primero, casi puedo apostar que uno de esos es el vehículo de Bull. Deben estar en el lugar que usted busca.

—¿Los militares no van a hacer nada? —preguntó Forsyth.

—No va a creerlo, general: recibieron la orden de no intervenir. Dicen que se trata de un operativo federal contra un cartel de drogas. Se van a limitar a custodiar las instalaciones.

—Usted sabe que eso es mentira, ¿verdad? —preguntó Forsyth.

Manson asintió de inmediato.

—¡Por supuesto que es mentira! Como le dije, Bull y todos los chicos de la unidad de Anthony Contreras son héroes y me importa una mierda quién diga lo contrario. Si ustedes van a ir, los acompañaremos.

—¿Aunque rompan las leyes? —inquirió el general.

—Quienes les están disparando a nuestros muchachos las rompieron primero. Nosotros solamente nivelaremos el asunto.

Forsyth asintió.

—Voy con usted —le dijo a Manson—: guíenos hasta esa base.

Oz regresó a su vehículo ordenando a sus hombres alistarse. El general subió a la camioneta del oficial. Dejó en el piso la bolsa con el resto de la ropa. Se encontró con tres acompañantes en el asiento trasero, armados y con el chaleco puesto. Manson los presentó como integrantes de la unidad antiterrorista de Oxnard, la SEU. Era evidente que el oficial iba con todo. Tomó la radio.

—Nada de sirenas ni rotativas —ordenó. Encendió el auto y aceleró directo al Parque

Estatal Point Mugu, seguido por las unidades de la policía, con los contratistas cerrando la comitiva.

Sobre ellos, las estrellas brillaban ajenas al sutil intruso que se deslizaba por el cielo.

Un fogonazo, vértigo y los chicos descubrieron que estaban cayendo desde diez mil metros de altura y a cincuenta grados bajo cero en un salto de infiltración HALO (High Altitude Low Opening). Sin embargo, no se estaban desplomando sobre un mundo estático a la espera de su llegada. Ni siquiera un mundo que se moviera fluidamente en medio de una guerra. La verdad era que ni siquiera se asemejaba a un mundo. Desde aquella altura, parecía que todo lo de abajo se estaba construyendo y deconstruyendo para recrearse de una manera diferente, como si un indeciso ser supremo no supiera cómo poner las fichas, dejando bloques de rocas, edificios, vehículos y hasta árboles en el aire, como piezas sobrantes a la espera del momento de ser parte del paisaje. Los chicos temieron estrellarse contra cualquiera de estos objetos porque ninguno era ducho en este tipo de caídas, pero, para su sorpresa, parecían recorrer un camino predestinado, sin mayores obstáculos, como en una montaña rusa etérea con el aire rugiendo rabiosamente a su alrededor.

—Veo el punto de aterrizaje —indicó Peter por la radio. El lugar estaba marcado por una fina cruz de un verde intenso que destacaba en medio del prado al que se dirigían con gran rapidez. Los paracaídas se abrieron por sí solos, recortando de forma violenta su velocidad. Los chicos se deslizaron sobre el terreno aterrizando con torpeza. Abandonaron los paracaídas y el equipo excedente para reunirse bajo la protección de grandes peñascos. Observaron al cielo con sus rocas voladoras y notaron que más allá de estas no había nubes ni sol ni nada en absoluto. Era como si al programador se le hubiera olvidado finalizar esa parte del escenario. De imprevisto, una figura alada pasó sobre ellos seguida de una máquina ruidosa escupiendo fuego por el frente. Los chicos no podían creer que estaban viendo a un dragón de veinticinco metros siendo perseguido por un A-10 Thunderbolt II de dieciséis. El animal aulló al recibir los impactos, giró a la derecha y se perdió tras unos árboles, seguido por la aeronave que no cesaba de dispararle.

—¿Eso era un dragón? —preguntó Aaron, sorprendido.

—Un dragón de Kabarkar —respondió Alex, fascinado—, también llamado «La Muerte en los Cielos».

—¡Es inmenso! —murmuró Tyron.

—Ese mide más de veinte metros de longitud —precisó Alex—. Pero el inmenso es Akorr, el Rey de los Dragones. Sus alas miden más de diecisiete metros de punta a punta, más de treinta y cinco metros de longitud y es casi imposible derrotarlo.

A Peter, aquella aparición no se le antojó tan espectacular.

—¡Ahora tenemos que vernos las caras con dragones! —bufó.

Tropas, robots y cíborgs eran una cosa, pero una lagartija que escupía fuego era demasiado, sobre todo si también volaba. El joven detestaba los juegos de fantasía, por lo que no dejaba de ser irónico que eligiera el nombre de «Dragones Rojos» para su equipo. El estampido de los disparos del A-10 prosiguió algunos segundos a medida que los luchadores se alejaban. Pero no hubo silencio. El aire estaba abarrotado del sonido opaco de explosiones, disparos, rugidos y alaridos de todo tipo. Era como escuchar un concierto distorsionado bajo el agua.

Peter estudió su entorno. Se encontraban en la esquina de un gran campo de labranza lleno de plantas que no levantaban más allá de los muslos y que se movían con el viento. Notó que todo a su alrededor era de pobre calidad, con grandes píxeles que le recordaban lo que había visto en los juegos FPS de los años 90. Alargó la mano hacia una planta cercana y esta parpadeó

al ser tocada, como lo haría una proyección holográfica defectuosa. Notó que el fallo se repetía con todas las estructuras «orgánicas», evidenciando un trabajo de baja calidad que contrastaba con el hiperrealismo de sus trajes.

—¿Alguien vio un dragón la última vez? —escuchó que preguntaba Tyron. Todos negaron.

—Eso quiere decir que activaron Génesis de la Oscuridad —dedujo Aaron. Peter hizo a un lado su análisis sobre el imperfecto trabajo de las plantas y se concentró en Alex.

—Me imagino que esa cosa era de Reinos en Ascenso, así que dinos ¿qué podemos esperar de ese juego?

Alex hizo un rápido repaso de los personajes de su juego de fantasía favorito. Les recordó que ya había conversado sobre ellos en la reunión en el parque, tiempo atrás. Habló de los precuer, que eran una mezcla de lobos con cocodrilos, y de los Gu'h, gigantes que se divertían aplastando a sus enemigos con un mazo. También debían tener cuidado con los Nigromantes Negros, los demonios voladores y con los dragones, como el que les había sobrevolado. Las advertencias fortalecieron la decisión de no enfrentar a ningún ser en aquel mapa, en especial los míticos.

A continuación, detallaron sus armaduras, notando que fueron modificadas para ser más estilizadas y funcionales. Eran menos pesadas que las anteriores, con una resistencia a los impactos mucho mayor. Aaron, de infantería pesada, contaba ahora con un par de cañones ubicados debajo de los brazos. Lo probó. El disparo de uno solo de ellos fue suficiente para pulverizar una gran roca. Además de su poder, el arma recargaba a gran velocidad y sus baterías garantizaban una generosa ración de disparos, los cuales podían variar en densidad. Era capaz de disparar proyectiles de plasma del tamaño de balas o verdaderos RPG de gran poder.

Alex descubrió que su fusil de francotirador era sorprendentemente ligero y estaba dotado de una mira telescópica de avanzada. El arma contaba con balas inteligentes que modificaban el trayecto en el aire, por lo que era técnicamente imposible fallar. Además, podía seleccionar el tipo de bala que necesitara: explosivas, penetradoras, de estallido retardado o incendiarias. Sumado a esto, la IA de su traje indicó que su rango de tiro era por lo menos cinco veces superior al de cualquier otro fusil de francotirador con el que hubiera jugado anteriormente. Ya no tenía que preocuparse por el efecto Coriolis.

—¡Genial! —exclamó el chico deseoso de poder utilizarlo.

Tyron, de infantería ligera, contaba con un escudo de energía mucho más poderoso que los conocidos. Además, este podía extenderse al frente hasta a diez metros de distancia, lo que lo habría hecho muy útil en la anterior incursión. Además, el escudo podía curvarse hasta asumir una forma de cúpula para protegerlo, a él y a su grupo, de ataques laterales, permitiendo disparar hacia el exterior sin afectarlo. Sin embargo, Tyron debía ser cuidadoso con esto: la energía que consumía el escudo al activarse era proporcional al poder de fuego recibido.

En cuanto a Peter, descubrió que su armadura era la más ligera de todas y, por ende, la de menor resistencia. Esto significaba que había cambiado robustez por agilidad y velocidad. Aparte de esto, su función de explorador fue incrementada por diferentes sistemas de detección a distancia, incluyendo algunos pequeños drones que podían actuar como sus ojos y oídos. Poseía mapas de todos los sectores y planos de todas las construcciones, además de contar con la habilidad de hacer uso de cualquier vehículo. Aquello evidenciaba que su función era localizar, extraer y correr. Los únicos elementos que compartían todos en el grupo eran el generador de saltos personales de corto alcance, un equipo de primeros auxilios con sedantes incluidos y un holograma básico de posicionamiento. En cuanto al ambiente, este era tan tóxico como antes.

Comprendidas las mejoras, Peter estableció la posición de Nati en el holomapa, el cual pasó

de ser una proyección dentro del casco, a abarcar metro y medio en el aire para que todos lo vieran. En el centro del mapa brillaba el punto verde que representaba a la niña. Era necesario atravesar algunos sectores para llegar a ella, áreas donde bullían continuos combates.

—Lo bueno es que ya descubrimos cómo eludirlos —comentó Aaron dándose ánimos, en referencia a lo aprendido en la anterior expedición al juego.

—La ruta que tomamos antes parece que sigue libre —señaló Tyron—. Podemos avanzar rápido.

—Así es —apoyó Peter—. Y esta vez vamos a tener los ojos puestos en el aire para que no vuelvan a sorprendernos. Del resto, lo mismo que antes: avanzar lo más rápido que podamos, sin separarnos, y evitar enfrentamientos. ¿Entendido?

—Entendido —confirmaron los otros al unísono. Peter miró en la dirección a la que habría de encaminar sus pasos, entre los vapores de una azulada neblina y destellos de lejanos incendios. Luego, haciendo una señal con la mano, comenzó a avanzar con cuidado seguido por su equipo.

El ingreso de los chicos activó las alarmas en los centros de investigación y agencias de seguridad que monitoreaban a Maia. Todos en la Unidad Glider fueron sorprendidos cuando, de la nada, en una de las pantallas frontales aparecieron cuatro destellos amarillos moviéndose en medio del mapa. El propio Shekhar, lanzó una expresión de incredulidad en su idioma.

—¿Qué es eso? —preguntó Robbins.

Aida fue la primera en reaccionar. Comenzó a analizar la información proveniente de los servidores de ECGames. Una serie de códigos apareció en otra de las pantallas; una segunda secuencia se formó abajo y luego ambas se superpusieron. La coincidencia fue perfecta.

—¡Son los mismos! —gritó Z—. ¡Los intrusos de la última vez!

—Conéctate con Wells —ordenó Robbins—. Necesito saber qué es lo que están viendo en Los Ángeles. Hay que determinar su origen.

La orden del teniente fue como una descarga eléctrica que sacó a los chicos Glider del asombro. Z tomó asiento para enlazar con el ingeniero de seguridad. Herber, Steve y Ángel comenzaron a analizar la información recibida. Desde la pantalla, ya el programador indio estaba en ello.

—No tengo origen del ingreso —acotó Aida.

—No tienen marca —agregó Herber.

Ángel trabajaba en silencio intentando encontrar alguna línea modificada que explicara cómo ingresaron los nuevos participantes. Inició el cronómetro en su reloj para compararlo con el tiempo que duraron la primera vez.

La pantalla gigante de la izquierda titiló como si fallara y luego comenzó a enfocarse. Todos tuvieron una vista de primera mano de lo que estaba ocurriendo dentro del juego en una psicodélica mezcla de texturas de baja resolución. Robbins sabía que, con esto, Maia trataba de ganar velocidad de procesamiento. De pronto, en medio de los gráficos con resolución de los noventa, surgieron cuatro figuras con calidad hiperrealista. La imagen dejó a todos boquiabiertos. ¿Cómo era posible la coexistencia simultánea de dos tipos de gráficos con calidades tan divergentes?

—¿Qué está sucediendo allí? —preguntó Clarke, quien seguía conectado desde la Cripta.

—Tal parece que tenemos a cuatro jugadores dentro del mapa —respondió Robbins—. No me pregunte cómo llegaron allí. Estamos tratando de identificarlos.

—Madre está repitiendo la estrategia de escribirse en tiempo real —informó Shekhar desde su pantalla.

—Están tomando la misma ruta de la pasada vez —acotó Herber.

—Son astutos —murmuró Clarke.

—Herber, indícame la posición de la niña —solicitó Robbins— ¿Tenemos enganchado a los intrusos?

—El sistema lo está haciendo automáticamente —respondió Steve, atento a su monitor.

En las pantallas de la pared comenzaron a aparecer identificaciones; las primeras desde el momento en que la diabólica IA se apoderó del sistema secuestrando a todos los jugadores. Las nuevas identificaciones se fijaron en la parte inferior de una de las pantallas. Eran cuatro nombres: Peter Contreras, alias Nighthawk; Tyron Peterson, alias DoomDoom; Aaron Woods, alias SkyCrack; Alex Connors, alias HeadsOff.

—¿Quiénes son? —preguntó Aida.

—Un momento… —pidió Z atenta a sus audífonos. Asintió al recibir información— Son jugadores. Wells lo comprobó en la base de datos. Están registrados en la plataforma de LastWorldsIII. Todos son partes del equipo «Dragones Rojos». También Nathalie Contreras, la hermana de Peter, alias SmilingDeath.

—¿El chico del vídeo del secuestro? —preguntó Robbins.

—¿Cuál vídeo de secuestro? —preguntó a su vez Clarke—. ¿De qué carajos están hablando?

—El mismo, Rob —respondió Z al teniente.

—Nighthawk fue el jugador seleccionado en el último momento para el juego beta —agregó Herber, quien también había accedido a la base de datos de ECGames.

—¿Creen que esté tratando de rescatar a su hermana? —preguntó Aida.

—La primera vez que los detectamos, si es que son los mismos, estuvieron a punto de llegar a ella —recordó Robbins—. Y aquí los tenemos de nuevo, dirigiéndose a la posición de la niña. Así que sí, supongo que tratan de llegar a ella.

—¿Por qué Madre los está ayudando? —inquirió Talsania desde su pantalla.

—Buena pregunta —acotó Robbins, detallando lo que sucedía en la pantalla y el abstracto movimiento de la nube de códigos sobre la mesita mágica.

—Ellos deben continuar con la extracción —sugirió Clarke de forma impulsiva.

Robbins miró a la pantalla del comandante, sopesando la idea. Negó con la cabeza.

—No tenemos cómo contactarlos para explicarles lo de la extracción.

—¿Ustedes no son los cerebritos del equipo? —preguntó Clarke—. ¡Por favor! ¡Están haciendo algo que nadie creía posible! ¿Van a decirme que no pueden conseguir una manera de decirles a esos muchachos lo que tienen que hacer?

La impactante sinceridad del comentario caló en los chicos Glider. Se miraron entre todos y luego a Robbins. Este asintió ante los rostros batalladores que esperaban su orden.

—Está bien, equipo. Saquemos de la chistera otro milagro imposible.

Los chicos avanzaban a buen ritmo, aprovechando la enorme cantidad de ruinas y construcciones inconexas, túneles, edificaciones abandonadas, sistemas de riego y los pequeños drones de vigilancia de Peter que les permitían elegir las rutas más seguras. Por desgracia, descubrieron que la energía de los drones era limitada, por lo que ya habían utilizado la mayoría de ellos antes de traspasar los anillos exteriores de Arkano.

Tyron llevaba una cuenta mental sobre el tipo de unidades agregadas al juego. A las de DarkWorld, LastWorlds, LastWorldsIIIn, tropas modernas y de Respuesta Inmediata ya vistas en el primer ingreso, se les sumaban las sorprendentes criaturas de Reinos de los Ascensos, ya descritas por Alex, además de las brutales Tropas Rojas y CyborgWars de Conquista Estelar,

todavía en beta, y otros elementos de diferentes juegos de menor relevancia.

Los chicos eran conscientes de que mientras más se acercaban al centro de Arkano, mayores eran los enfrentamientos. El número de bots en combate era tal que se perdía la percepción del guerrero entre las capas de atacantes en continuo movimiento. Y si así era en tierra, en el cielo la situación era similar.

Peter detuvo el avance en el cuarto anillo, deslizándose entre construcciones a punto del desplome, hasta hallar una lo bastante estable y alta para poder otear el frente. Subieron por las escaleras y se acomodaron entre los restos de una habitación cuya pared había desaparecido, lo que les daba a los chicos la total visión al centro de la ciudad. Por suerte, contaba con un techo que les evitaba ser acechados desde las alturas. Tyron expandió su escudo por precaución y Alex utilizó el poderoso visor de su rifle para analizar el frente. Lo captado por la cámara del arma era replicado en todos los cascos.

Castillos medievales de inauditas dimensiones, algunos de ellos presos de llamas cuyo humo formaba columnas de píxeles inconexos que se detenían en el aire antes de desaparecer en un destello, rodeaban a estilizados edificios de cristal y aluminio con sus ventanales destrozados y fuego en diferentes pisos. En uno de estos, una inmensa hidra rodeaba a la estructura, enfrentando a aeronaves futuristas que intentaban derribarla. Complementaba el caos la tenue cúpula de energía de un milenario templo de diseño tosco e impresionante, algunas estructuras definitivamente romanas, inmensos templos, monumentales estatuas marcadas por explosiones, y formaciones de impreciso origen, algunas de ellas flotantes como grandes globos pétreos repletos de criaturas en feroz batalla. Y sobre la infernal visión, la espiral de una caótica tormenta lanzaba sobre la ciudad miríadas de relámpagos en una vorágine de violencia que logró inquietar a los jóvenes.

—¿Cuánto falta para llegar donde está Nati? —preguntó Tyron, rompiendo el hechizo del Armagedón que estaban por conocer.

Peter revisó el holomapa. Desde que llegaron al Laberinto de la Locura, la ubicación de su hermana dio algunos saltos. Sin embargo, a medida que se acercaban, esta se estabilizó en un punto dentro del segundo anillo.

—Muy poco. Hay que atravesar el tercer anillo para llegar.

La actual ubicación de la niña favorecía el acercamiento. La mayoría de los puntos rojos se encontraban en otras posiciones, enfrentándose con marejadas azules, por lo que llegar a Nati sería más sencillo que la primera vez.

En eso, el holomapa de Peter comenzó a presentar fallas.

—No puedo tener una lectura clara —acotó Peter—. Tengo problema con el sistema de geolocalización.

—Es la Gema de Cohín —indicó Alex, señalando, sin dejar de observar por la mira telescópica, la tosca estructura cuya cúpula resplandecía entre las demás edificaciones—. Es una de las estructuras más poderosas de Reinos en Ascenso. También les conté de ella. Tiene un campo de energía propio que afecta todo a su alrededor. Creo que no estaba la vez que ingresamos en el juego.

—¿También afecta los holomapas? —preguntó Aaron.

—Me imagino —respondió su amigo—. Sé que afecta todo lo mágico por tratarse de un juego de fantasía, pero nunca lo había visto con tecnología moderna cerca. Génesis de la Oscuridad tiene a todo esto patas arriba.

El holomapa de Peter cambió de configuración. No sólo se hizo más claro, sino que modificó la ruta hacia Nati. Ahora, el punto verde se ubicó en el otro extremo del segundo anillo,

en medio de una gran mancha roja. Una línea brotó desde la posición de los amigos hasta la de la niña, extendiendo un poco más el tiempo para llegar a ella.

Peter sacudió su holomapa verificando que no fuera un error, pero la nueva ruta se mantuvo. Tyron se acercó; su holomapa, al igual que el de Aaron y Alex, seguía indicando la antigua posición. Los jóvenes intercambiaron miradas.

—¿Crees que sea la voz? —preguntó Tyron. Peter asintió, aunque con dudas.

—Alex, la mira de tu fusil es más potente que el teleobjetivo de los cascos. Echa un vistazo a la nueva posición de Nati.

Alex obedeció de inmediato. Giró a la izquierda y luego comenzó a moverse con lentitud, analizando el panorama. No tardó en dar con una torre que era castigada de forma bestial por una ingente fuerza enemiga. Todos vieron lo mismo que veía la mira del arma.

—Nos estaban llevando a una trampa —murmuró Peter con contenida ira.

Analizó la nueva distribución en el holomapa y la línea que unía su posición con la de su hermana. Notó una red de canales que atravesaba la ciudad y en cuyo interior no se veían fuerzas enemigas. Le hizo seguimiento a esta vía encontrando que era el modo más seguro de avanzar.

—Alex, ¿puedes comprobar si hay enemigos en el canal?

El chico repasó el área hasta donde le permitió su perspectiva. Negó con la cabeza.

—Parece que los bots no ingresan allí.

Peter observó el cronómetro. El tiempo seguía reduciéndose.

—Tendremos que confiar —indicó—. Hasta el momento la voz no nos ha mentido y como vimos, evitó que cayéramos en una emboscada.

Tyron estuvo de acuerdo.

—A movernos entonces.

Peter y Tyron bajaron las escaleras para salir por el patio de la arrasada construcción, seguidos de Alex y Aaron.

—Cuando salga de aquí voy a aprender a jugar cartas —comentó Tyron deslizándose entre los toscos matorrales de 16 bits.

—Yo pensaba aprender ajedrez, pero cartas estará bien —apoyó Alex.

—Prefiero las bicicletas —opinó Aaron.

Peter, delante de ellos, levantó el pulgar a modo de aprobación.

—Me sumo a la idea. Estoy hasta la coronilla de esta porquería.

En la Unidad Glider y en el equipo de Talsania intentaron todo lo que se les vino a la cabeza para comunicarse con los jugadores que no dejaban de avanzar, pero aún no daban con la solución mágica.

—La maldita sigue bloqueando las comunicaciones —se quejó Aida, frustrada.

—Wells tampoco ha podido —informó Z.

—No creo que podamos convertir los vórtices en vías de comunicación a tiempo… —se lamentó Talsania.

—Tenemos que llegar a ellos —insistió Robbins en voz alta, al tiempo que palmeaba con fuerza llamando la atención de su grupo— Necesitamos ideas. ¿Alguno tiene una? ¿Alguna que podamos utilizar ahora mismo?

El casi invisible Ángel levantó la mano con su típica timidez. Robbins lo señaló con el dedo.

—Por Dios, dime que tu idea es buena.

Y lo era.

La torre de Nati

El avance de Peter y sus amigos se fue haciendo arduo por la violenta tormenta que se desató apenas llegaron a los canales. La intensa lluvia elevó con rapidez el nivel del agua, la cual ya les llegaba ahora hasta las rodillas.

Alcanzaron un punto donde el canal estaba bloqueado por las ruinas de un edificio. Ascendieron entre el barro hasta tener una vista del terreno al que se dirigían. La oscuridad era dueña de los cielos y pocas naves o criaturas se atrevían a retar a la tempestad.

Alex tomó posición para estudiar el terreno con la mira de su arma. Peter expandió el holomapa. El chico pudo confirmar que el punto verde que señalaba a Nati coincidía con una fortaleza de concreto armado de imponente aspecto que se levantaba a corta distancia de ellos.

La estructura se encontraba sitiada por una alfombra de atacantes que no cesaban de disparar contra sus muros. Misiles, plasma y poderosos encantamientos chocaban contra un resistente escudo de energía, el cual era visible por los destellos emitidos al recibir cada impacto y por las bolas de fuego que le envolvían. Y si el frenético ataque de los sitiadores era despiadado, no menos lo era la respuesta dispensada desde el tope de la torre: intensas ráfagas de pulsos vaporizaban al enemigo, fuera este humano, mítico o cibernético, dejando agujeros en las filas de atacantes que se cerraban casi inmediato. Las dos líneas de disparos defensivos evidenciaban que su hermana no estaba sola.

Peter miró el cronómetro. El escaso tiempo le provocó un escalofrío por la espalda.

—Nati está en esa construcción —aseveró, reiniciando el avance. Los chicos le siguieron a gachas por el canal hasta una rampa creada por el colapso de una pared. Ascendieron por ella. Estaban lo bastante cerca de la torre como para verse obligados a levantar la cabeza al mirar su tope. Alex utilizó la mira de su rifle para analizar el panorama a nivel del suelo. La conclusión no fue muy alentadora.

—Hay por lo menos cinco clases de bots… —comentó, corrigiéndose de inmediato—. Seis clases. De todos los tipos.

—Traspasar esas líneas será una locura —opinó Aaron, absteniéndose de aclarar que lo veía imposible. Peter ignoró el comentario. Todo lo que anhelaba era rescatar a Nati, aunque era consciente de que no estaban en capacidad de cruzar a la fuerza el mar de enemigos que se extendía entre ellos y la torre.

La voz de Alex llamó su atención.

—Veo un portón al pie de la torre.

Peter enlazó su visor a la mira del rifle y trazó una línea en el holomapa entre ellos y el referido portón. Esto le permitió calcular la distancia.

—Tyron, ¿me recuerdas cuál es el alcance de los vórtices personales?

—Treinta metros.

El número que aparecía en el holomapa no era el esperado.

—Ciento cincuenta y siete metros —murmuró.

Utilizó el aumento óptico del casco para echar un vistazo a la entrada y a sus alrededores. La lluvia fue amainando y las nubes abrieron brechas por donde entró la luz, a pesar de no existir un sol. La posición donde se encontraban era lo más próximo que el canal los acercaría a la torre. Ciento cincuenta metros. Aunque sólo fueran cincuenta metros, sería suicida lanzarse en contra de las hordas enemigas.

Solicitó al holomapa un análisis del sistema de alcantarillado. Múltiples líneas se

expandieron desde su ubicación, recreando una telaraña. Una de estas líneas representaba un desagüe que comenzaba cerca de su actual posición y desembocaba a poca distancia de la fortaleza.

Siguiendo las indicaciones del mapa, Peter descendió por el barro hasta el canal. Encontró la entrada y retiró los escombros que bloqueaban el paso. Del ducto brotaba una intensa corriente de agua turbia que chocaba contra sus piernas.

Miró a sus amigos.

—Este canal nos llevará mucho más cerca de Nati —informó.

Los chicos tardaron en responder.

—No lo tengo en mi visor —indicó Tyron.

—Ni en el mío —compartió Aaron.

—Tampoco en el mío —completó Alex, manteniendo la vigilancia.

—La información que he recibido siempre ha sido acertada —argumentó Peter—. Y si dice que este agujero llega cerca de la torre, le creo.

Una serie de detonaciones estremeció el lugar. Tres dragones kabarkar sobrevolaron la torre, escupiendo fuego contra la cima. Poco a poco, el aire se llenó con las hostilidades que la lluvia había calmado. Ondas de humo negro y azulado envolvieron el canal. La batalla apenas se estaba calentando.

—¿Cuál sería el plan? —preguntó Tyron, descendiendo entre el barro y los escombros.

—Llegar lo más cerca a la puerta que encontró Alex y utilizar los vórtices personales para alcanzarla.

—¿Delante de todo un ejército de asesinos? —preguntó Aaron, descendiendo también con algo de torpeza. No era sencillo mantener el equilibrio en el lodo. Alex permaneció en su puesto, escuchando todo lo que se decía.

—Se oyen alternativas —comentó Peter.

Tyron respaldó la idea de su amigo.

—Podemos lanzar granadas a la distancia del salto con lo que abriríamos un agujero entre el enemigo. Luego, utilizaremos los vórtices personales para llegar allí antes de que el agujero se cierre.

—Tendrás que ir de primero —le advirtió Peter.

—Ya lo había pensado —aclaró Tyron—. Tengo que desplegar el escudo en modalidad de media esfera para recibirlos a todos. Hay que sincronizar los trajes para que el mío funcione como baliza y asegurarnos que nos reunamos en el mismo lugar.

—¿Estás seguro de que puedes abrir esa puerta? —preguntó Aaron a Peter. El tronar de las explosiones no hacía más que aumentar.

—No creo que quien nos trajo hasta aquí no haya pensado cómo hacer que esa puerta se abra cuando lo necesitemos —razonó este—. Quizás encontremos un lector biométrico como en la entrada a la base abandonada.

Ráfaga tras ráfaga. El rugido de algún tipo de criatura y explosiones en serie que estremecieron el piso, lanzando polvo y escombros al cielo. El ambiente no podía ser más apocalíptico.

—¿Lector biométrico? —comentó Alex, desde su puesto, asombrado por el desliz de su amigo—. ¿Piensas quitarte los guantes en esta atmósfera de ácido sulfúrico?

—Tiene que haber alguna forma de entrar —insistió Peter, incómodo por haber hecho un comentario tan estúpido.

—El tiempo corre, amigos… —les recordó Tyron.

—Todos debemos estar de acuerdo para llevar a cabo esta idea —aclaró Peter.

—¿Para qué me preguntan si voy a decir que sí? —respondió Alex. Aaron dudó un poco. Luego, asintió.

—Yo los cubro —indicó, revisando los niveles de carga en su traje—. Mantendré alejadas a esas cosas con fuego de cobertura. Tú abre la puerta.

—Perfecto —dijo Peter—. Alex, baja al canal.

Mientras lo esperaban, Aaron activó su exoesqueleto y arrancó la rejilla metálica de protección del ducto, entre el agua que brotaba a borbotones. El canal no era muy ancho, pero todos podrían entrar en él, aunque tendrían que reptar a oscuras y a contracorriente.

Peter fue el primero en introducirse en el túnel, arrastrándose entre la penumbra, envuelto por el salvaje torrente. Al tiempo que avanzaba, trató de hacer a un lado todos sus temores, iras o dudas, concentrándose en el helado de chocolate que le brindaría a su hermana cuando ya la tuviera a su lado.

Un gran y enorme helado de chocolate.

Al mismo tiempo que Alex entraba de último en el túnel, detrás de Aaron, en la Unidad Glider se preparaban para llevar a cabo un segundo intento de extracción con menos cartas bajo la manga. Maia logró anular el ataque DDoS, activando las medidas de mitigación de tráfico malicioso después de corregir los códigos que Wells y su equipo de ingenieros alteraron en un intento de sabotaje. Además, logró redireccionar el tráfico, aliviando la carga en los servidores principales mientras expandía el ancho de banda de estos. Si esto era malo de por sí, lo peor fue que también detectó el enlace a Summit e intento infiltrarla, por lo que se cortó el acceso a la supercomputadora, quedando fuera del juego.

Y mientras esta lucha se desarrollaba en el refrigerado y silencioso corazón de los servidores del juego, afuera, en el mundo real, se gestaba una revolución.

En el instante en que se anulaba el acceso del gobierno a Maia, millones de mensajes por WhatsApp fueron repartidos por todo el orbe. Sus destinatarios eran los millones de jugadores registrados en CrazyGameBattlefield.net quienes recibieron una invitación para ingresar al Laberinto de la Locura en versión virtual. Tal noticia se convirtió en viral como ninguna otra lo había logrado antes y como ninguna otra lo volvería a hacer, replicándose con la inmediatez de las redes sociales hasta los más apartados recodos del planeta con acceso a Internet.

¿Era una locura? Por supuesto, pero, ¿qué jugador se negaría a intentar algo así de disparatado? La mayoría de ellos eran jóvenes y los que eran mayores se comportaban como adolescentes, la edad perfecta para luchar guerras perdidas y alcanzar imposibles. A cada mensaje recibido le acompañaba un enlace con el que se podía acceder en tiempo real a las imágenes dentro del juego. Esto paralizó al mundo.

Los vídeos de lo que acontecía en el interior del juego fluyeron indetenibles por las venas de la red de redes, multiplicándose en laptops, PC, televisores inteligentes, *tablets* y móviles, sin que ninguna frontera o gobierno pudiera impedirlo. El desespero sacudió el Salón Oval de la Casa Blanca, tan proclive a ocultar a sus conciudadanos aquello que afectara su credibilidad. El presidente llamó al general Edward Elliot para exigirle soluciones. Este ya estaba en ello, no tanto para remediar lo que al gobierno le preocupaba, sino para desaparecer todo lo que lo relacionaba con el monumental desastre.

Tenía que tapar sus errores a cualquier precio.

Robbins llevaba la batuta de la situación con el apoyo de una Aida de respuesta rápida y

envidiable concentración. Su atención se repartía entre cada una de las funciones de los chicos Glider, el equipo de Talsania, Wells y sus ingenieros, los servidores de ECGames y del Pentágono, las olas desatadas y los pasos a seguir, además de llevar el pulso al accionar de quienes estaban decididos a detenerles. Sin embargo, su principal foco de atención era el silente trabajo desarrollado por Ángel.

El chico era ciego y sordo a todo lo que ocurría a su alrededor, absorto en resolver el dilema de cómo contactar con los jugadores en una situación en la que las comunicaciones entre el mundo real y el neural estaban anuladas por completo. Comprendió que su idea era descabellada casi al momento de proponerla. Pero nadie tuvo otra mejor, por lo que él tendría que apañárselas para hacerla funcionar. Lo curioso del asunto era que la resolución al dilema no tenía nada que ver con la programación del juego.

Se concentró en revisar el historial de combates de los Dragones Rojos desde que el grupo fue conformado varios años atrás. Este historial abarcaba una gran cantidad de enfrentamientos contra equipos de todo el mundo y conversaciones rescatadas de los chats de juego. El proceso de descarte llevó más tiempo del que imaginaba, hasta que la información buscada titiló en una casilla. Ángel la cruzó con una base de datos de millones de usuarios para encontrar lo que necesitaba.

—¡Lo encontré! —gritó emocionado, levantándose de golpe de su asiento.

Robbins saltó de su estación a la del joven hacker. Ángel señaló en el monitor un número telefónico.

—¿Estás seguro de que es el correcto? —preguntó Robbins.

—Seguro —sentenció Ángel, haciéndose a un lado.

El teniente tecleó en su móvil el número visible en la pantalla y esperó, rogando porque respondieran lo más pronto posible. Caminó en círculo, tenso. En la pantalla del fondo se veía la desenfrenada violencia en Arkano, la cual se disparó desde que Madre tuvo más campo de acción. Con relación a los jugadores infiltrados, estos habían desaparecido de la pantalla, pero sus firmas, fuertes y constantes, los ubicaban todavía dentro del juego. Se rascó la cabeza; la situación lo tenía agotado. Lo único que lo mantenía de pie era la indestructible decisión de llegar hasta el final.

Entonces, del otro lado de la línea, escuchó la voz de una señora adormilada, para quien el día apenas comenzaba.

Y ni siquiera hablaba inglés.

Los autos de la policía de Oxnard ascendieron a gran velocidad en dirección a Lago Peak hasta detenerse ante un retén del ejército establecido al lado de un Humvee. A la distancia se escuchaban las ráfagas de disparos. El general Forsyth no tenía tiempo para aquello; bajó del auto en compañía del oficial Manson y exigió abrir el paso haciendo uso (o tratando de hacer uso) de un alto rango militar difícil de percibir en su mono de mantenimiento. Como era lógico, hubo negativas por parte de los soldados. Pero si el general no estaba para perder tiempo, menos lo estaba Oz y los suyos. Antes de saber qué sucedía, los cuatro militares fueron reducidos por los hombres del contratista, quienes se deslizaron a sus espaldas sin hacer ruido. Fueron maniatados con esposas de plásticos y colocados dentro del propio Humvee. Una vez Forsyth comprobó que estuvieran bien, él mismo cerró la puerta del vehículo y subió a la primera camioneta.

—¿Está seguro que quieren seguir adelante? —le preguntó al oficial Mason. El hombre asintió al tiempo que aceleraba. —Nadie viene a joder mi ciudad —respondió, enfilando en dirección a las detonaciones.

Avanzaron hasta el punto donde la caravana de Bull giró al sur, tomando por la misma vía. De improviso, fueron iluminados por destellos al frente y el parabrisas de la camioneta saltó en pedazos por la ráfaga de las balas. Una segunda tanda destrozó el radiador y acribilló las ruedas delanteras. La camioneta torció a la izquierda, clavó la llanta en la tierra y estuvo a punto de volcar, antes de regresar a su posición con un fuerte golpe. Tanto Manson como Forsyth se deslizaron bajo el tablero del vehículo, apenas vieron los fogonazos, escapando por muy poco de la línea de fuego. Los chalecos antibalas de dos de los pasajeros del asiento trasero fueron impactados y un proyectil perforó el hombro de uno de los SEU.

Se escucharon gritos y detonaciones que se acercaban desde atrás. Las ráfagas se intensificaron. El vehículo volvió a recibir un par de impactos de bala. La puerta del lado del general fue abierta, mostrando el rostro de Oz.

—¡Emboscada! ¡Bajen ahora!

El general descendió de su vehículo y pudo ver a los hombres de Mark Benton desplegados a los flancos, rodilla en tierra, formando una línea defensiva. Protegida por una roca, una mujer con fusil de francotirador realizó un disparo. Al frente, escondido entre las rocas, cayó el cuerpo del atacante.

—¡Limpio! —gritó la chica.

—Avancen —ordenó Oz y, como un solo hombre, sus compañeros le siguieron en compacta formación, camino a la base secreta.

La batalla en la base escondida

Peter y sus amigos salieron del alcantarillado a un pozo de baja profundidad que actuaba como recolector de aguas pluviales. Aaron fue quien tuvo más problemas para cruzar el túnel, a pesar de ser halado por Peter y Tyron, y empujado por Alex. Una vez afuera, chapotearon en las aguas hasta apoyarse contra la pared, manteniéndose ocultos del ejército enemigo localizado a poca distancia.

El piso vibraba por las detonaciones y la visibilidad se reducía por las volutas de espeso humo. Una vez en posición, marcaron en el holomapa las coordenadas del punto de destino para el salto. Nadie dijo una palabra, ni hacía falta. Tyron desplegó el escudo, calculando el área necesaria para protegerlos a todos. Una vez determinado esto, sus amigos lanzaron al unísono las granadas que les quedaban, las cuales atravesaron el escudo sin problema. Tyron activó su vórtice personal casi al mismo tiempo que la explosión generaba un agujero en el violento tumulto. Logró materializarse en las coordenadas precisas, con el escudo activado en forma de iglú entre cuerpos desmembrados, sangre y restos tecnológicos. Sus amigos aparecieron con un destello. Casi de inmediato, el escudo fue arropado por hordas de orcos de Reinos en Ascenso. Su alrededor se volvió blanco cuando uno de los dragones lanzó un par de bolas de fuego con la intención de destruirlos, pero aniquiló, en cambio, a las amenazas más cercanas.

Peter aprovechó esta inesperada ventaja para avanzar. Sujetó a Tyron por el hombro y comenzó a guiarlo, junto con el escudo, en dirección a la puerta en la torre. Mientras se movían, algunos enemigos eran volatilizados por los disparos de su propia gente que los sobrepasaban o rebotaban en el escudo. Un mazo gigante golpeó desde arriba; Aaron se dio el gusto de derribar al ogro de cinco metros.

Cuando alcanzaron la puerta, el escudo se dobló para abarcarla, reduciendo su tamaño a la mitad e incrementando su resistencia. Aunque la idea era permanecer poco tiempo en una situación tan expuesta, esto no fue posible ante la falta de elementos que indicaran cómo acceder a la torre. Los muros a los lados de la entrada eran por completo lisos. Peter buscó con desesperación algo que le permitiera entrar, un teclado, un botón, una palanca, sin éxito.

—¡El escudo está perdiendo fuerza! — anunció Tyron a viva voz. A los lados, Aaron y Alex gastaban municiones con demasiada rapidez en un intento por mantener a raya al ejército enemigo, el cual parecía multiplicarse sin cesar.

Peter no podía creer que estuvieran al borde del fracaso después de lo batallado para llegar allí. Golpeó la puerta con todas sus fuerzas sin que esta se moviera. Disparó a donde debería estar la cerradura y la bala rebotó muy cerca de su pierna. Tyron le observó un segundo. Por primera vez, Peter vio miedo en sus ojos. Maldijo entonces el juego, las horas perdidas en él, la ficticia emoción de la nada. Pateó y pateó la puerta mientras Aaron gritaba su nombre y todo a su alrededor era fuego y explosiones. La alarma de carga baja del escudo se activó, lanzando desesperadas notas que se incrementaban con rapidez. Peter comenzó a darse golpes en la cabeza tratando de pensar. Notó que la puerta era muy parecida a la del último juego en el que estuvo con Nati, el de tomar la bandera. Ella eliminó a todos dentro de la fortaleza, pero para entrar había algo que hacer. Se forzó a respirar profundo, controlando su pánico… y entonces lo recordó.

—Ya están próximos al objetivo —destacó Robbins, señalando en el mapa cenital de la pantalla los puntos amarillos que representaban a los chicos, luego de reaparecer mucho más

cerca de la torre—. ¿Cuánto tiempo tiene el jugador clave en esa posición?

—Veintiocho minutos, aproximadamente. Desde que aparecieron los jugadores.

—Tal parece que Madre quiere reunir a los hermanos —comentó Aida—. ¿Crees que la IA sepa lo del algoritmo de escape que la niña tiene en su codificación?

—Tomando en cuenta lo que Maia ha hecho para atrapar a Nati y lo que Madre ha resistido para impedirlo, estoy seguro de que ambas son conscientes del valor que tiene la niña.

En la vista general se podía apreciar la crítica situación de los jugadores, con las hordas atacando sin piedad su expuesta posición. Al poder del armamento moderno con el que intentaban triturar el escudo, se le sumaba las pesadas hachas de poderosos gigantes.

—Herber, tú conoces más de estos juegos, ¿esos muchachos tienen alguna oportunidad?

—Ninguna —respondió el chico con preocupación después de echar una mirada a las barras de energía de los personajes—. Están perdiendo poder y eso es mucho más complicado en la versión neural que en la virtual. Los personajes pueden cansarse, los equipos se desgastan, los campos…

—Ya entendimos —interrumpió Robbins, impaciente—. ¿Podemos ayudarlos? ¿Enviarles energía o algo? —Miró a la pantalla desde donde el programador indio le observaba—. ¿Alguna idea, señor Talsania?

—No tenemos tiempo para programar una forma de facilitarles salud o energía antes de que el cronómetro se detenga —indicó el hombre—. Lo lamento.

—¿Alguna idea? —preguntó Robbins a todos. Herber respondió de inmediato.

—Hay una manera de apoyarles. Por lo menos un poco.

Robbins escuchó lo sugerido y lo consultó con Clarke, quien era parte de la idea. Aida destacó las gráficas más recientes en el manejo de los recursos del sistema en función al plan de Herber.

—Esa idea podría funcionar. Miren las métricas: desde que liberamos a Madre, Maia ha tenido que invertir más y más recursos en controlarla. Si tengo que apostar, diría que en estos momentos no podrá reaccionar con tanta rapidez como antes. —Miró a Robbins—. Hay que intentarlo.

—Puedo modificar el funcionamiento de los visores neurales por medio del software —aseguró Talsania complementando el plan—. Es ridículamente simple hacerlo.

El teniente palmeó las manos con fuerza como hacía siempre para darse ánimos.

—Vamos a hacerlo entonces. Todos a sus módulos —ordenó, tomando el suyo—. Les daremos a los chicos algo de ayuda.

Tyron no lograba entender lo que Peter planeaba. ¿Expandir el campo de energía? ¿No entendía que eso debilitaba el escudo?

—Lo sé —indicó Peter—. Pero necesito espacio sin perder contacto con la pared.

Tyron observó la puerta, a sus amigos disparando en el borde de la desesperación y al propio Peter rogando. Ya no sabía qué era lo correcto y lo incorrecto; ni tenía idea si todo saldría bien o si jamás volvería a su casa. Estaba asustado, con la mente congelada por el miedo. Pero si algo no podía hacer, era no hacer nada.

—Va a ser nuestra última oportunidad —le advirtió. Peter asintió.

—Lo sé.

Tyron aspiró profundo, llenando los pulmones de aire en un esfuerzo por tranquilizarse. Luego, debilitó la intensidad del escudo para extender su campo. El sonido de las alarmas comenzó a desplegarse en el casco de todos a medida que el joven se separaba de los muros, ganando el espacio pedido por su amigo.

Las fuerzas enemigas notaron el movimiento, lanzándose al ataque de manera más virulenta. Peter no podía verlos, concentrado en detallar las rocas en el piso. Los disparos se incrementaron, la difusa capa de fuego provocada por el estallido de varios cinturones de energía los envolvió, haciendo vibrar el piso. El escudo lanzó una señal de alerta, pero el chico no podía darse el lujo de distraerse. Sus amigos tenían que confiar en él con la misma convicción en la que él confiaba en que ellos repelerían los continuos asaltos.

Sin previo aviso, seis guerreros de Respuesta Inmediata, armados hasta los dientes, ingresaron a fuego y sangre, ubicándose delante de los chicos. De inmediato encendieron sus propios escudos formando una sólida línea defensiva. Sin embargo, era evidente que la superioridad numérica del enemigo acabaría por imponerse. Pero el apoyo no estaba allí para vencer, sino para comprarle tiempo a los muchachos.

Uno de los recién llegados se volvió hacia los chicos, intentando decirles algo. Tyron trató de entenderlo, recorriendo diferentes bandas radiales, sin resultados. Fue inútil: uno a uno, el inesperado refuerzo fue sobrepasado.

La alarma del escudo pasó de intensos trinos cortos, a una aterradora nota sostenida.

—¡Apúrate, Peter! —gritó Tyron— ¡Esto no aguanta más!

Peter retrocedió un poco más. Fue entonces cuando reconoció el diseño de las baldosas de roca y saltó sobre ellas. Derecha, diagonal, izquierda, al frente dos pasos y luego contra la puerta.

Y esta se abrió.

El joven tiró de Alex y Aaron para dirigirlos a la entrada, y sujetó a Tyron de la mochila, arrastrándolo a la protección de los muros. Los dos primeros mantuvieron fuego de cobertura desde la puerta, lo que bloqueó algún avance de sorpresa del enemigo. En ese momento, la protección del escudo se desvaneció al agotar toda su energía. Las ondas de calor y fuego los envolvieron, así como el sonido de las balas y pulsos de plasma golpeando el interior del lugar a través del acceso abierto. Peter hizo un último esfuerzo para jalar a Tyron, logrando lanzarlo al interior de la fortaleza. Escuchó los incesantes impactos de las balas, un aterrador grito de dolor y la puerta se cerró.

—¡Entraron! —fue el grito emocionado de los chicos Glider apenas la puerta cerró tras ellos. Perdieron la visibilidad de los jugadores, tal como sucedió cuando atravesaron el alcantarillado. Z confirmó que la señal de todos se mantenía fuerte y constante en el sistema.

En una de las pantallas del fondo, Clarke y sus hombres se desprendían de los visores neurales, transformados en unidades virtuales gracias al equipo de Talsania. De cierta manera, aquello se le debía al mismísimo Jaylan Sharper, quien, para reducir gastos, ordenó hacer uso de la estructura de los visores virtuales para desarrollar los nuevos.

Clarke se desprendió de los guantes hápticos, tirándolos sobre la camilla atrás de él. No estaba del todo satisfecho con los resultados de su reciente incursión en Arkano.

—No pude hablar con ninguno de ellos —se lamentó—. La radio no funcionó y esas malditas cosas nos aplastaron muy rápido.

—Los chicos no pueden comunicarse con avatares virtuales, sino con los neurales —aclaró Robbins—. Lo importante es que ahora están a un paso del jugador clave. El bloqueo de Madre permitió engañar a Maia para descargarlos a ustedes mucho más cerca de la torre que los diez minutos originales. Ahora sólo queda establecer contacto con el líder de los Dragones Rojos.

En un recuadro pequeño, debajo de la imagen de Talsania, apareció el rostro de Wells, quien estuvo monitoreando la información entre la Unidad Glider y los servidores de Epic Crazy Games.

—¿Cómo se encuentra el flujo de información con los servidores del juego? —preguntó

Robbins.

—Seguimos siendo invisibles para el gobierno, si a eso se refiere. Esa cosa genera suficiente tráfico propio como para enmascarar todo lo que estamos haciendo. Pero ya deben estar tratando de averiguar cómo llegaron a las redes sociales imágenes del juego. Más tarde que temprano descubrirán nuestros códigos y estaremos fuera.

—Nos ocuparemos de eso llegado el momento —acotó Robbins.

En las pantallas principales se podía ver un panorama completo de la torre y sus alrededores. A los pies de la fortaleza, el enemigo se movía de manera tan compacta que, en lugar de elementos independientes, semejaba a un fluido espeso y desagradable. De esta masa impersonal brotaban multitud de rayos y granadas que explotaban de continuo contra la parte superior de la torre. Las bolas de fuego generadas por el impacto sacudían con fuerza a la estructura. Semejaba mucho a esos videos colgados en la red, donde miles o millones de zombis se enfrentaban con miles de tanques de guerra y armas modernas. Un espectáculo tan masivo que se volvían impersonal.

—¿Cuánto tiempo podrá resistir esa torre? —preguntó Aida.

—Lo que determine la programación del juego —sentenció Wells—. Se puede programar para que un determinado daño sea el resultado de una cierta cantidad de energía aplicada durante un tiempo o número de veces, independiente del supuesto material con el que están hechas las construcciones. Pero, como estamos hablando de un campo de energía, esto podría durar toda la vida.

—Madre está haciendo sudar a Maia —susurró Aida a Robbins. Este sonrió.

—Ahora puede ser la parte más peligrosa de todo esto —comentó Robbins a Wells—. Dependemos de usted para mantener la estabilidad del juego en los servidores y continuar sigilosos. ¿Entendido?

El hombre asintió, levantó el pulgar y desapareció de la pantalla.

—Ya se los había dicho —comentó Shekhar—. El hombre es bueno en lo que hace.

—Mientras tanto, debemos seguir con lo nuestro —dijo Robbins—. Hay que contactar a Peter —agregó, posando la mirada en el silencioso del equipo—. Ángel, contamos contigo.

En la otra costa de los Estados Unidos, muy lejos de Washington, el equipo de Oz demostró su capacidad para organizarse con sangre fría bajo el fuego sostenido de los comandos de Gordon. A este no le quedó más alternativa que dividir sus fuerzas en dos grupos: uno haría frente a los contratistas y a la policía y el segundo seguirían atacando la entrada de la base. La orden era que nadie saliera vivo de aquel agujero y él la haría cumplir aun a costa de su vida.

Oz desplazó a sus hombres a lo ancho del pliegue de la colina con la orden de controlar los avances por los flancos. Les encargó a los hombres de la SEU de Oxnard la protección del flanco izquierdo. Dejó al resto de los policías en segunda línea y se adelantó bajo la cobertura de la noche con su equipo. No hubo manera de que Forsyth se quedara atrás.

Los disparos se sucedían de continuo, como chispas sopladas de una hoguera de gigantes. Las balas silbaban sobre sus cabezas, al igual que el zumbido de letales abejas. Pero esto no detuvo a los hombres, todos ellos veteranos acostumbrados a combatir y matar, dispuestos a morir si era necesario. Se escucharon fuertes explosiones al frente, mientras grandes destellos de luz brillaban como relámpagos antes de desaparecer entre resplandores.

Los hombres de avanzada se posicionaron tras las rocas del paraje. Oz sujetó al general por el hombro y lo arrastró tras un escudo pétreo. El viejo pesaba poco para lo obstinado que se mostraba.

—¿Seguro que no prefiere quedarse, general? —insistió el contratista—. Clarke me

despellejará vivo si le llega a pasar algo.

—No vine aquí de turista, soldado —bufó el viejo, aunque era evidente que el esfuerzo estaba resultado bastante intenso para alguien que había dejado atrás el terreno de combate.

—Entendido, señor. Solamente trate de no cazar una bala, que no lo vuele una granada y que no le dé un infarto.

—Pan comi… —comentó el viejo. Una ahogada detonación le obligó a guardar silencio. Segundos después, una de las camionetas pickup de los contratistas, atrás de ellos, saltó por los aires al ser impactada por una granada. Oz se apretó contra la tierra cubriendo al general con uno de sus brazos. Pudo reconocer el sonido del lanzagranadas M203 de 40 mm, muy posiblemente adosado a un fusil M16.

Levantó la cabeza cuando aún caían trozos de metal ardiente.

—¡Mike! ¡¿Lo tienes?!

Entre el sonido de los múltiples disparos se escuchó un estampido conciso y fuerte.

—¡Limpio! —gritó la francotiradora a la derecha. Forsyth sabía lo que significaba: se había cargado al del lanzagranadas. A sus espaldas, la camioneta impactada se encontraba patas arriba, con la estructura abombada por la explosión y envuelta en llamas. Eso no había sido por casualidad: en la oscuridad nocturna, el fuego a sus espaldas convertía a Oz y a los suyos en perfectas siluetas para tiro al blanco.

Tenían que avanzar, y lo tenían que hacer rápido.

La soledad de Nati

Los muros de la fortaleza absorbieron el sonido de las detonaciones, mientras la estructura vibraba ante cada impacto recibido. Peter se levantó lo más rápido que pudo para acercarse a Alex, quien gritaba con fuerza.

Lo encontró sentado en el piso, con la espalda contra la pared, sosteniéndose la pierna izquierda. Uno de los disparos que se coló por la entrada luego de la anulación del escudo de Aaron, impactó de pleno en uno de los puntos débiles de las armaduras: atrás, por debajo del hueco de la rodilla. La armadura se veía astillada, conteniendo una pierna convertida en pulpa por el impacto del pulso.

—¡Mi pierna! ¡Mi pierna!

Peter se arrodilló a su lado.

—¿Cómo le puede doler tanto si esto es una simulación? —preguntó Aaron, entre sorprendido y aterrado. Peter trabajó algunos botones en la mochila integrada de Alex. Poco a poco el dolor comenzó a ceder y su amigo se fue calmando.

—Sí, es una simulación —confirmó Peter—, pero nuestra mente cree en todo lo que este maldito juego le coloque adentro. Le suministré algunos sedantes del pack.

—Una simulación para contrarrestar una simulación —susurró Aaron.

—¿Cómo está mi pierna, Peter? —preguntó Alex, aturdido por los sedantes—. ¿La voy a perder?

—Tu pierna está bien, Alex. En realidad, estás sentado en una silla de gamer, ¿te acuerdas? Esto sólo es un juego, no es real.

—Me duele mucho —respondió Alex—. Como si tuviera la pierna en lava.

—Lo lamento, amigo. Pero tenemos qué subir al tope de la torre. Allí está Nati. Sé que te duele, pero mientras más rápido subamos, más rápido nos iremos de aquí. ¿Te parece?

—Me duele —respondió el chico. Peter lo ayudó a levantarse. Cuando se iba a colocar bajo su hombro como apoyo, Aaron lo sustituyó con cuidado.

—Adelántate y encuentra a Nati. Nosotros te seguiremos.

Peter observó a su amigo. Tenía razón. Comprobó los cargadores y el estado de su armadura.

—Los espero arriba —dijo. Activó el último dron que le quedaba. El aparato, un disco de cinco centímetros de diámetro por uno de grosor, flotó ante él. Envió la unidad de vigilancia primero y la siguió, subiendo los escalones de tres en tres.

La torre estaba diseñada para resistir, sin miradores a lo largo de todo su tronco, solamente las escaleras para ascender. Peter avanzó con rapidez, con una ventana abierta en el visor interno de su casco en la que se proyectaba la vista desde el dron. Ascendía con el arma apuntando al frente, esperando no encontrarse con nadie diferente a su hermana. Luego de un gran esfuerzo llegó al tope, pudiendo percibir con mayor intensidad el sonido de la batalla que se colaba por los amplios ventanales. Redujo la velocidad y siguió con lentitud. Sí, quería ver a su hermana, pero debía confirmar que era ella. Hizo que el dron se adelantara.

Los disparos hacia el exterior se escuchaban con intensidad. El sonido del cañón de plasma era breve y algodonado, como explosiones envueltas en seda. Un sonido que contrastaba con el reverberar de la detonación generada. Peter llegó hasta la puerta y se detuvo antes de entrar; el dron siguió hasta el centro del salón. Se podían oír los impactos contra el campo de energía,

similares al retumbar de inmensas campanas de bronce. Ante la ventana, una delgada figura se movía de un lado a otro, descargando ráfaga tras ráfaga contra los atacantes de abajo. La emoción de verla hizo que Peter entrara demasiado rápido. Entonces, la figura que defendía la posición dio vuelta y disparó sobre él.

Peter se dejó caer al verse en la mira del arma; el dron estalló en el aire al ser impactado de lleno y sus restos se esparcieron por todo el lugar. A ese disparo le siguieron otros dos que dejaron huella en la pared detrás del chico. Este rodó hasta la protección de una mesa de metal, la cual apenas pudo contener tres disparos más. Cerró los ojos. Sabía que podía salir y devolver los disparos, pero si era Nati quien le disparaba (y estaba seguro de que así era), no tendría el valor de responder al fuego.

—¡Nathalie, soy yo, Peter! —gritó, mirando con rapidez a los lados del mesón, previniendo un ataque sorpresa—. ¡Nati! ¿Me escuchas? ¡Soy Peter!

Un nuevo disparo. El ángulo de tiro indicó que Nati no había cambiado de posición. Esto sorprendió a Peter. Si algo podía hacer su hermana, era eliminarlo con uno de sus movimientos característicos. Si aún estaba con vida era porque ella lo quería así.

—Nati… voy a levantar una mano. Por favor, no dispares; duele mucho…

Levantó la mano con los ojos cerrados. El siguiente disparo pasó muy cerca de los dedos. Aun así, Peter la mantuvo en alto. Luego, sin pensarlo mucho, y aunque su sentido común le aconsejaba lo contrario, se levantó con cuidado, muy lentamente, hasta quedar expuesto por completo, con su propio fusil apuntando al piso. Fue cauto al dejar el arma sobre la mesa acribillada. En ese momento, los ventanales se bloquearon con una luz lechosa. Era el sistema de cierre pasivo que usaban las fortalezas de DarkWorld.

Observó a su hermana menor. Parecía un animalito acorralado, protegiendo sus espaldas contra la pared. Sin embargo, mantenía su fusil en alto, apuntando directo a la cabeza de Peter. Esto hizo que el chico tragara grueso. Nati no fallaría un tiro así, ni multiplicando por diez la distancia.

Detalló el traje de la niña. A diferencia del suyo o el de sus amigos, la armadura de Nati era simple, sin mejora alguna. Apenas contaba con su fusil de asalto y granadas. ¿Cómo pudo sobrevivir sola estando tan indefensa?

—Nati… —susurró, acercándose. La niña reaccionó al movimiento colocando el seguro del arma en modalidad de disparos continuos. Deslizó el dedo en el gatillo. Peter se detuvo con las manos en alto—. Nati, soy yo. Peter, tu hermano. ¿No me reconoces?

El rostro de la niña estaba pálido y aterrado, con un pánico que a Peter le dolió más que si le disparara. No era su rostro real, él lo sabía. Lo sabía con tanta certeza como que los sentimientos tras aquella faz sí eran auténticos. Aquel terror no era ficticio.

—Nati, tenemos que irnos…

El índice de la niña jugaba en forma nerviosa con el gatillo. Lo que Peter más temía de recibir un disparo era volver al punto de inicio y tener que recorrer de nuevo todo el camino hasta aquella torre. Ya no tenía tiempo para recomenzar de nuevo. Ya no.

Las detonaciones en el exterior eran tan continuas y al mismo tiempo tan difusas que semejaban al rumor del mar. Entonces una segunda voz se escuchó a su espalda.

—No te muevas —le advirtió la mujer. Peter cerró los ojos. El deseo de salvar a su hermana le hizo cometer la estupidez de no cerciorarse de que el lugar estuviera limpio. Él había visto dos líneas de fuego antes de entrar. ¿Cómo pudo olvidar al segundo jugador? Una figura pasó a su lado. El uniforme que portaba era similar al de Nati, pero poseía identificaciones que el joven, con toda su experiencia en el juego, no pudo reconocer. La extraña llevaba su arma apuntando al

piso, en demostración de que no era una amenaza.

—No eres un bot —comentó Peter.

—No, los bots no hablan —confirmó la chica—. Hazte un favor y quédate quieto si no quieres que te llenen de agujeros.

Se acercó a la niña.

—¿Qué le pasa a Nati? —preguntó Peter—. Parece que no me reconoce. Soy…

—Peter, su hermano, lo sé —interrumpió la mujer. Era imposible ver su rostro por lo oscuro de su visor—. La IA del juego ha alterado la realidad para ella. Te ve como una amenaza.

Peter observó a su hermana.

—¿Entonces no me reconoce?

—No. Pero algo de ti debe ser lo suficientemente familiar para ella como para evitar que te dispare.

La mujer se colocó entre Peter y Nati. Levantó la mano desarmada.

—Nati, tranquila… no es lo que tú ves…

—¿Puedo hacer algo? —preguntó el joven, preocupado.

—Quedarte quieto y callar —indicó la mujer en tono seco. Fue acercándose con cuidado a Nati. Ella seguía con el arma levantada—. Baja el arma —le dijo, con suavidad—, todo está bien…

Nati mantuvo su posición hasta que la extraña le tocó el brazo para bajarla. Luego, con sumo cuidado, se dejó quitar el arma de las manos. Sólo entonces pareció reaccionar. Miró a la mujer, como si la reconociera, y luego a su hermano.

—¿Shima? ¿Peter? —Avanzó un paso—. Peter, ¿en realidad era tú?

—Sí, Nati. Soy yo —alargó la mano para tocarla—. Vine por ti…

—¡Te odio! —gritó la niña de pronto, apartando la mano del chico de un golpe. Dio un paso hacia atrás—. ¡¡Te odio!! —repitió en un clamor cargado de genuina ira y del más profundo dolor. Se alejó de él sin darle la espalda—. ¡Lárgate! ¡Lárgate, lárgate, lárgate! ¡No te quiero ver nunca más! ¡NUNCA MÁS! ¡¡¡Lárgate!!!

Peter tardó en reaccionar ante la ira demostrada por Nati. Durante todo aquel tiempo se imaginó un reencuentro donde se abrazarían con fuerza, como antes. Y, sin embargo…

—Pero, Nati…

—¡Tú me abandonaste, Peter! ¡Me dejaste! ¡He estado sola todo este tiempo! ¡Sola! ¡Tú no eres mi hermano! ¡Nunca quisiste serlo! ¡Te odio! ¡TE ODIO!

Peter trató de calmarla. Ella tenía que entender que las cosas no eran como decía. Tenía que comprenderlo, *tenía*…

—El juego nos sacó, Nati —trató de explicarse—. Luché por venir aquí, no puedes decir que te abandoné. Nunca lo haría. Lo sabes…

—¡Cállate, cállate, cállate! —chilló Nati, sacudiéndose con furia, expresando con su cuerpo un rencor que Peter no comprendía—. ¡Me abandonaste en este juego, así como me abandonaste en el mundo real! ¡Años tras años! —comenzó a gemir—. ¡Siempre acabas dejándome atrás! ¡Siempre sola! ¡Estoy cansada! ¡No más… no más…!

Lo dicho sorprendió a Peter. ¿A qué se refería su hermana? ¡Él estaba allí! ¡Había vuelto por ella!

—Nati… yo…

—Tú crees que lo perdiste todo cuando papá murió —gruñó la niña con ese tono de voz que solamente se logra cuando algo envenena el alma durante años. La abertura de una represa de rencor y tristeza que ni siquiera Nati sabía que existía. Pero allí, sola durante tanto tiempo, se

había preguntado día y noche por qué la dejaron sola. Años y años de ser ignorada, años y años de tratar de mantener a la familia unida, años y años de vivir de recuerdos y de esperanzas. Estaba tan cansada de todo que ni siquiera sabía por qué seguía luchando. Una cascada de desolación cayó con fuerza sobre su infancia. Sólo le quedaba estallar y decir lo que sentía. Abrirse a sí misma, aunque aquello la destrozara por dentro—. Tú perdiste a papá, Peter, ¡pero yo perdí a mi padre y a mi hermano, dos de las personas que más he amado! ¡Las perdí al mismo tiempo! ¡Me dejaste sola!

—Yo siempre estuve conti…

—¡Deja ya de mentir, Peter! —interrumpió la niña con una desesperación que sobrecogió al joven—. ¡Deja ya de mentir para sentirte mejor! ¡¡Ya basta!! —el grito se degradó en un doloroso llanto—. ¡Tú únicamente vivías para sentir rabia contra papá por lo que hizo, y nos dejaste a mamá y a mí solas! ¡Tuvimos que apoyarnos entre nosotras porque tú no estabas! ¡¡Tú nunca estabas!! Desde la muerte de papá, nosotras dejamos de existir para ti. Te convertiste en un extraño en la casa y no hiciste más que lastimarnos…

—¿Lastimarlas? Pe… pero… —la confusión de Peter iba en aumento. Él estuvo en casa siempre. ¿A qué se refería su hermana? La respuesta vino enseguida con la contundencia de un golpe.

—¿Te olvidas cuando iban a casa a reconfortar a mamá por la muerte de nuestro padre? ¿Te olvidas cómo despreciabas a los amigos de papá? ¿Cómo ponías tu cara de asco cuando ellos hablaban de él? ¡No era de un perro de quien estaban hablando, Peter! ¡¡¡ERA DE NUESTRO PADRE!!! ¡¡¡DE PAPÁ!!! —La voz se quebró con el llanto, pero, aun así, la niña se obligó a seguir hablando, aunque sintiera vidrios molidos en la boca y las más dolorosas brazas en el corazón—. ¿Nunca se te ocurrió pensar en mamá? ¿Nunca se te ocurrió pensar que ella había perdido al hombre que la acompañó por años y años, mucho antes de que naciéramos? Ella se había quedado sola, ¿entiendes? ¡Mamá se quedó sola y apenas nos tenía a nosotros! Pero para ti todo giraba a tu alrededor, como si fueras el único que sufrió la pérdida. ¿Qué pasaba con nosotras? ¿Acaso te importó? ¡No te importó nunca! ¡¡¡NUNCA!!! ¿No se suponía que eras mi hermano mayor, el que siempre me cuidaría, el que me abrazaba cuando me sentía triste, el que se quedaba conmigo, al lado de mi cama, cuando enfermaba? ¿No se suponía que eras el maldito hombre de la casa que nos protegería cuando papá no estuviera? ¿No eran esas tus promesas cada vez que él se iba? ¿No lo eran, Peter? Fuiste un cobarde. Huiste, ¡huiste cuando más te necesitábamos! ¡Cuanto yo más te necesitaba! Pero fue más fácil escapar y esconderte en este estúpido juego que tanto odio. Te escondías en él hora tras hora, todos los días, como una droga. ¡¿Y te atrevías a actuar como si papá te hubiera abandonado cuando fuiste tú, en vida, quien nos dejó solas?!

Peter sentía las palabras de su hermana menor como bofetadas. Estaba aturdido, no sabía cómo reaccionar.

—Pero si odiabas tanto el juego, ¿por qué te empeñabas en jugar con nosotros? —preguntó, confundido—. ¡Pensé que te gustaba! ¡Tenía que sacarte siempre!

—¡¡Lo jugaba porque era el único lugar donde podía estar contigo, Peter!! ¿Nunca lo comprendiste? ¡¡El único lugar!! ¡Si hubiera sido necesario seguirte al infierno para tenerte cerca, lo habría hecho! ¿Y para qué? ¡Para acabar sola una vez más! ¡Te odio Peter! ¡Te odio por lo que me hiciste a mí, a mamá! ¡Te odio por ser un cobarde, por mentirme creyendo que estarías siempre allí! ¡Te odio por mentirle a papá y dejarnos solas!… ¡¡¡No te imaginas cuánto te odio!!! ¡Lárgate de aquí! ¡Déjame sola! ¡Eso si lo sabes hacer bien, ¿verdad?! ¡Lárgate por favor! ¡Larga-te! ¡¡¡LÁRGATE!!!

Las lágrimas cortaron su voz infantil. La niña se dejó caer de rodillas en el piso, con la cabeza baja, hundida entre los hombros. Su delicado cuerpo convulsionaba por el llanto.

Peter sintió un nudo en la garganta al escucharla llorar y recordó lo vivido desde la muerte de su padre. Y, en retrospectiva, era una visión borrosa de años que transcurrieron por inercia. Nati no mentía. Él se alejó de su familia. Cuando Anthony, su padre, salía a cada misión, siempre le decía que él era el hombre de la casa. Y Peter, entonces, se sentía orgulloso. Ahora allí, en las entrañas de un juego decidido a asesinarlos, su propia muerte se le hizo indiferente. Insignificante. De cierta manera había estado muerto durante estos últimos años. Y había lastimado a las personas que amaba. En especial a Nati. A la niña que, aún decepcionada de él, demostró el amor suficiente para entrar en un juego que odiaba y arriesgar su vida por salvarlo.

El chico sintió asco de sí mismo. Intentó hablar y no pudo. Inhaló profundo. Lo volvió a intentar, pero tampoco articuló palabra alguna. Bajó la cabeza, escuchando con dolor el llanto de su hermana. Guardó silencio unos segundos. Luego, se acercó a Nati y se hincó lentamente ante ella.

—Tienes razón en todo lo que me dices, Nati —dijo, sintiendo el sabor del arrepentimiento en cada palabra—. Fui un estúpido egoísta. Pero tú no eres así. Tú eres… tú eres mucho mejor que yo, siempre lo has sido. Mantuviste a la familia unida, es cierto. Le diste fuerzas a mamá mientras yo me derrumbaba y te empeñaste en intentar acercarte a mí a pesar de… mi estupidez. Lo lamento. No sé si aún queda tiempo para que me creas, pero en verdad lo lamento. Fui un idiota. Un mezquino… —corrigió—. Soy un idiota… un mezquino que no merece a una hermana como tú. Valiente, decidida, amorosa y, sobre todo, pura. Soy… —descubrió que ya no sabía qué decir. Suspiró—. Escúchame, Nati: aquí estoy y no te abandonaré. No volveré a hacerlo. Vine por ti. Mamá espera por los dos. Te llevaré a casa, no me importa cómo. Te sacaré de aquí, y si me tienes que odiar en el mundo real, estará bien. Aprenderé a aceptarlo. Sólo necesito que estés a salvo. Que bajes corriendo las escaleras, que hagas spoiler a todas las películas, que abraces a mamá y que me digas que soy estúpido y que me odias y… —finalmente, una frase se coló entre toda su confusión y remordimiento, deslizándose entre sus labios con todo el sentimiento del que era capaz de expresar—. Te amo, Nati. Te amo y nunca me iré de tu lado.

La niña levantó el rostro. Tras su visor, las lágrimas marcaban líneas de plata sobre sus infantiles mejillas. Luego, como siempre lo hacía desde pequeña, se lanzó a los brazos de aquel que era su refugio y que ahora volvía a abrirse para ella. Peter la abrazó con fuerza. No importaba si se trataba de una sensación neural: la abrazó con la fuerza de la desesperación. Sentirla tan cerca le hizo recordar cuánto la necesitaba en su vida.

—Perdóname, repollo —fue todo lo que pudo decirle, sintiendo cómo su voz se fragmentaba.

—Tenía miedo… —susurró la niña entre sollozos. Y Peter supo que nada lo detendría en su objetivo de salvar a Nati. Ningún diabólico juego podría impedirle regresar con su hermana a casa. No supo, ni le importó, cuánto tiempo permaneció abrazándola. Luego, con cuidado, la separó de sí. La miró directo a los ojos.

—Vamos a irnos a casa, repollo. Y seré el mejor hermano que alguna vez pudiste imaginar…

El rostro de Nati, agotado como estaba, se iluminó con una tímida sonrisa que creció en tramos, indecisa. La chica asintió, segura de que ya no volvería a estar sola.

En ese momento, Peter se dio cuenta de que sus amigos remontaron las escaleras y ahora se encontraban detrás de él. Habían presenciado todo y aguardaban en silencio. Entonces notó la

mirada de desconcierto de Tyron.

—¿Qué sucede? —preguntó al tiempo que se levantaba, sin soltar del todo a su hermana. Su amigo se limitó a señalarlos a ambos. Tardó un poco en armar las palabras.

—Peter… estás tocando a Nati… y todavía estamos aquí…

De pronto, todos comprendieron lo que eso significaba. En ese momento, el entorno se volvió gris y el silencio se hizo a su alrededor.

En las pantallas de la Unidad Glider, las imágenes del juego se detuvieron, destiñendo a un color gris. El inesperado cambio alarmó al equipo.

—¿Qué está sucediendo? —preguntó Robbins, revisando los sistemas desde su módulo. Observó que la nube de códigos sobre la mesita mágica seguía interactuando.

—Eso estoy tratando de averiguar… —respondió Aida, insegura. Un comentario de Shekhar Talsania arrojó luz sobre la situación.

—Entraron en una etapa de sueño —explicó—. No la habíamos visto antes porque el lapso es corto y tal parece que Maia lo ocultaba.

—¿Etapa de sueño? —preguntó Clarke desde La Cripta—. ¿Qué demonios es eso?

—Es parte de un proyecto —aclaró el programador—. A Sharper se le ocurrió la «genial» idea de que, una vez lanzado el beta, se podría ofrecer a los militares una versión especial con una etapa de sueño incluida. Un minuto de juego ralentizado correspondía a horas de sueño en el mundo real. De esta manera, un día de entrenamiento dentro del juego equivaldría a todo un mes. No tengo que explicarles la ventaja de esto.

Clarke no pudo evitar mostrar su cara de aprobación ante la idea, aunque prefirió guardar silencio.

—¿ECGames iba a convertirse en proveedor de tecnología neural del ejército? —preguntó Aida en tono irritado. Ninguno de los chicos era partidario de semejante iniciativa.

—Sólo si el juego daba resultado —aclaró Talsania en tono defensivo—. Hasta el momento, se trataba de un proyecto secreto. Me opuse a esto y ya saben cómo terminó todo.

Robbins tomó el control de la situación. No le interesaba que los ánimos se caldearan en esos momentos.

—Bien, aprovechemos estos minutos en prepararnos para enfrentar a Maia. Esto está muy lejos de acabar.

Peter observaba con atención a Nati. La abrazó de nuevo. La alejó, para abrazarla otra vez. El rostro de la niña reflejó confusión y algo de temor. El chico observó a sus amigos.

—No funciona —confirmó.

Tyron parecía de piedra. Aaron se dejó caer en uno de los sillones. Alex, sedado, parecía no comprender lo que estaba sucediendo. El rostro de Nati era una gran pregunta.

Peter cerró los ojos, desagradablemente sorprendido. Había hecho contacto con su hermana, las armaduras debieron enlazarse para recibir el código y ahora, en ese preciso momento, deberían encontrarse sentados en las sillas de la base oculta, saltando de alegría por haber podido escapar. Pero, en lugar de eso, aún se hallaban dentro del juego, rodeados de peligros, sin tener la más mínima idea de qué hacer.

Afectado por lo inesperado de la situación, Peter explicó a las chicas que el plan era transferir el algoritmo de traje a traje para ser expulsados del juego, algo que, como era evidente, no sucedió.

—Y ahora esto —finalizó indicando a su alrededor con un gesto.

—Esto no tiene nada que ver con ustedes —aclaró Shima—. Cada cierto tiempo el

programa entra en pausa. Es como una noche. —Observó a Nati, quien se había apartado para saludar a sus amigos—. El único momento en el que ella puede dormir.

—¿Dormir? —preguntó Tyron, recibiendo el abrazo de la niña, emocionada por tener allí a sus amigos, en su rescate. El chico no pudo evitar sentir un nudo en la garganta cuando comprendió que por fin habían logrado llegar hasta Nati. La abrazó con fraternal cariño. Susurraron algunas palabras que sólo quedaron entre ellos.

Shima asintió, conmovida por la escena.

—Aquí podemos no necesitar comer, tomar agua o ir al baño. Pero nuestra cordura depende del descanso.

—Pero, ¿escuchaste lo que les dije? —preguntó Peter—. Me dijeron que con sólo tocarnos saldríamos del juego, y aún estamos atrapados.

—Lo entendí, Peter. Pero quiero que entiendas que dentro de este juego las cosas son diferentes. Quizás esto de los algoritmos que te dijeron, tarde un poco más. Tal vez sucederá de una manera diferente, no sé. Lo que sí sé es que tu hermana y yo hemos pasado por cosas peores, en verdad peores, y de alguna manera sucede algo que nos ayuda. Cada vez que estábamos a punto de ser atrapadas, saltábamos a otro lugar, aunque no tenemos vórtices personales. ¿Cómo sucedía? Ni idea, pero sucedía. Así que no te desesperes porque las cosas no ocurran exactamente como pensabas. No hay nada que tú o tus amigos puedan hacer ahora más que descansar. Quizás al finalizar este intermedio podamos escapar del juego.

Peter tuvo que aceptar que la chica tenía algo de razón. Miró a Tyron; al parecer, su amigo opinaba lo mismo.

—Como ella dice, no podemos hacer nada hasta que el juego se reactive.

—Alex podrá descansar —razonó Aaron, de la mano de Nati. La niña, entonces, se concentró en Alex.

Peter compartió la opinión general, aunque se encontraba muy lejos de sentirse tranquilo. Miró a Shima.

—Entonces sólo nos queda esperar.

Nati retornó después de agradecer a los chicos el estar allí, por ella. El pobre de Alex apenas asintió, sumido en sedantes, gimiendo incoherencia por su pierna herida. La niña tomó la mano de su hermano.

—Shima tiene razón, Peter. Hay que aprovechar estos descansos.

Lo guio hasta un sofá y le pidió que tomara asiento. Luego, apoyó la cabeza sobre sus muslos a modo de almohada. El chico deseó poder acariciar el rostro de la niña y jugar con su cabello hasta que quedara profundamente dormida. Así lo hacía antes… así deberían volver a hacerlo en un futuro.

Tuvo que conformarse con apretar cariñosamente el hombro de su hermana y palmear con delicadeza su dorso. Era lo más cercano a poder abrazarla. En cuestión de minutos, Nati cayó rendida.

Mientras Peter arrullaba a Nati, Shima se acercó a los otros amigos. Revisó el suministro de sedantes de la mochila de Alex. Al comprobar que estaba por agotarse, tomó el suyo y lo transfirió al del joven herido. Poco a poco este dejó de quejarse y pudo dormir.

—¿Hay que montar guardia? —preguntó Tyron, quien observaba al exterior. Nada se movía. Tampoco podía verse alguna luz brillando. Era como si el juego estuviera en sus primeras etapas de diseño.

—No es necesario. El juego está detenido, como en un limbo.

—¿Cuánto dura esto?

—Para nosotros, el largo de una noche: ocho horas aproximadamente. Para el tiempo real, cuestión de minutos. Mientras el tiempo se mueva a esta velocidad, nada funciona aquí.

—¿Por qué nosotros si nos estamos moviendo? —preguntó Aaron, sentado al lado del ya dormido Alex.

—Porque estamos vivos —respondió Shima. Luego se acercó a donde dormía Nati en las piernas de Peter.

—¿Está dormida?

Peter asintió.

—Qué bien. Ella no se había dormido tan rápido. —Tomó asiento a los pies de la niña.

—Estuve muy cerca de rescatarla hace algunos días —confesó el joven, observando el rostro de su hermana—. Pensé que ella había evolucionado a un Colosso, pero su traje sigue siendo el mismo.

—Sí evolucionó a un Colosso —confirmó Shima—, pero lo perdió en un ataque hace algún tiempo. Los asaltos son más agresivos cada día. Es más complicado defendernos —palmeó con cariño los tobillos de la niña por encima de las gruesas botas de combate—. Tu hermana es muy valiente.

El chico asintió de nuevo.

—Lo heredó de papá —respondió luego de un momento. Observó a su hermana. Tan pequeña. Tan frágil… y tan fuerte—. Nunca cede. Nunca se rinde…

—Lo mismo dice ella de ti —acotó Shima con suavidad. Peter trató de observarle el rostro tras la oscura visera de protección. La mujer pareció adivinar lo que intentaba.

—No he podido aclarar el visor —indicó—. Cuando todo esto se volvió un caos, algunos trajes fallaron. Los que teníamos esos trajes no fuimos trasladados a otro lugar de manera automática, como pasó con la mayoría. Tuvieron que cazarnos uno a uno. Entonces encontré a Nati. En verdad es formidable luchando. Se asustó por no poder ver mi rostro, pero nos entendimos pronto.

—¿A dónde fueron trasladados los demás?

—No tengo idea. No sé si lo has notado, pero Nati y yo somos las únicas personas en este mapa.

Tan concentrado estaba en rescatar a su hermana, que a Peter no se le ocurrió preguntarse dónde se encontraban los otros jugadores.

—¿Qué está pasando afuera? —preguntó entonces Shima. Peter le contó todo lo que sabía, incluyendo la voz que le había ayudado. La chica escuchó en silencio. Asentía con la cabeza de cuando en cuando.

—Y así llegamos hasta aquí —finalizó el joven.

—Yo no tengo nada tan asombroso para contar —confesó Shima, por su parte—. Ingresé en este juego después de estar años apartada de todo. No sabía lo que me esperaba y mira a donde vine a parar.

—¿Tienes familia?

—Murieron, todos —respondió ella, sin dar mayores explicaciones. Continuó antes de que Peter dijera algo—. Nati me habló mucho de tu padre. De tu padre y de ustedes antes de que él… Bueno. También me habló de ustedes después de eso.

Peter se tomó su tiempo para responder.

—Fui un idiota, lo sé.

—Pues eres un idiota al que ella ama —acotó Shima—. Si Nati soportó esta locura, fue por ti.

Peter la miró con cierto asombro. Ella continuó.

—Muchas veces se preguntaba «¿qué haría Peter en este caso?», o «¿cómo saldría Peter de esto?».

—¿En serio hacía eso?

—Así es. Con frecuencia —dijo, agregando de inmediato—. Aunque por lo general, hacía lo contrario a lo que tú hubieras hecho.

La cara de Peter pasó por la sorpresa, la incomodidad, la burla y luego el cariño. Miró a su hermana. Agradeció que la inmersión neural fuera tan exacta que podía notar su respiración subir y bajar con suavidad.

—Es la más inteligente de la familia —señaló él.

—Ella siempre me dijo que tú regresarías por ella. Que eras el hombre de la casa. Su hermano. Su amigo.

Peter pareció reducirse un poco.

—¿Qué pasó con tu padre, Peter? —disparó Shima a boca de jarro.

El chico vio su propio rostro reflejado en la visera defectuosa del traje de la mujer, y comprendió que era estúpido seguir negando lo que sentía. Comenzó a hablar.

Le contó sobre su padre, sobre los juegos de baloncesto en casa, sobre sus enseñanzas, su voz fuerte y al mismo tiempo paternal. Sobre su trabajo para construirse un futuro en su nuevo hogar, su devoción a la familia y a sus amigos, a quienes consideraban una segunda familia.

—Papá siempre soñó con regresar a Venezuela, a las montañas donde había nacido. Es curioso, pero a pesar de todo el tiempo que estuvo ausente de su tierra, hablaba de ella como si apenas ayer hubiera migrado. ¡Lo hubieras escuchado!

Entonces Peter le contó cómo se embelesaba hablando del Churún Merú, un salto de agua que parecía la estela de un cohete viajando al espacio. Se le conocía como Salto Ángel, pero su padre insistía en que ese no era su verdadero nombre y les hacía repetir a los hermanos «Churún Merú», «Churún Merú». También le habló de la impresionante cortina de relámpagos que daba nombre a un fenómeno al que llamaban el Relámpago del Catatumbo, y los fuertes vientos en las montañas andinas de donde su padre era nativo; una corriente de aire tan poderosa que, en algunas partes elevaba las piedras que lanzaban en ella. Luego, su sonrisa y ensoñación se opacaron por la sombra de un mal recuerdo. Habló entonces de la misión en Afganistán, de su empeño en rescatar a su gente… y cuando todo salió mal.

—El helicóptero para la extracción llegó tarde —comentó. Era la primera vez, en cuatro años, que aceptaba revivir tan dolorosos recuerdos—. Papá logró mantener la posición segura, pero los enemigos no hacían más que llegar y llegar. Bull, el papá de Tyron, mi mejor amigo, era uno de sus hombres de confianza. —Sintió que comenzaba a formarse un nudo en la garganta. Se obligó a proseguir—. Lucharon juntos hasta que una granada le hirió en la pierna. A Bull lo tuvieron que sacar arrastrando porque no quería irse de allí sin él. El helicóptero llegó. Los enemigos eran demasiados. —Inhaló profundo para controlar su voz—. Si mi padre abandonaba la posición para subir al helicóptero, pondría en peligro a todos sus hombres. Así que se quedó. Allí. Bajo fuego enemigo… Disparando… —Por un segundo no pudo seguir hablando. Acarició a Nati con ternura—. Disparó… disparó mientras el helicóptero se iba. Él sabía que… jamás… Que jamás volvería con nosotros. Se quedó solo… En ese maldito desierto… Y aún está… solo… —Cerró los ojos con fuerza—. Ni siquiera pudimos acompañarlo en su tumba.

Trató de controlarse, pero no pudo. Luego no quiso. Se inclinó sobre el cuerpo de su hermana menor y la abrazó, llorando con libertad por vez primera en cuatro años.

Tyron y Aaron acudieron en su apoyo. Le abrazaron torpemente con sus armaduras, como

se abrazan los amigos. Y se quedaron así, mudos, sin saber qué decir, purificando el sagrado silencio del dolor compartido.

Shima también guardó silencio. Peter se tranquilizó. Los amigos hablaron en susurro, se palmearon los hombros, se entrechocaron los cascos. Estrecharon las manos. Se volvieron a abrazar como osos inseguros. Peter les aseguró que se sentía mejor, sugiriendo a sus amigos que también descansaran. Aaron volvió a acompañar a Alex, ausente de todo. Tyron se acercó a la ventana para observar al exterior.

Peter guardó silencio, con su brazo sobre Nati en gesto protector. Shima no preguntó más. Al final, el chico cayó en un sueño pesado provocado por el agotamiento. Pero ni así soltó a su hermana.

Shima observó a Aaron, ya dormido, en el hombro del agotado Alex. Tyron trataba de adivinar que ocurría afuera, basado en la imagen distorsionada por el efecto de cierre de los ventanales.

Nada había cambiado. Todo gris y silencioso. Todo en suspensión. Shima se acercó a él.

—Me dijeron que tu padre y el de Nati eran muy amigos.

—Los mejores, diría yo —indicó el chico con orgullo.

—Como tú y Peter.

—Tratamos de estar a su altura.

—Nati me explicó que tu padre resultó herido en la misión donde falleció el padre de ella. Peter me contó que no se quería separar de su amigo.

—Así es. Una granada casi le arranca la pierna. Ahora tiene una prótesis de titanio.

—Lo lamento —simpatizó ella.

Tyron se encogió de hombros, en un gesto de aceptación que ni él mismo se creía.

—Así son las cosas.

Shima se colocó al lado, observando a la nada. Cruzó los brazos.

—Y ahora, estás aquí. Acompañando a Peter a rescatar a Nati. Todos ustedes.

—Es lo que hacen los amigos —respondió Tyron.

—Peter extraña mucho a su padre. También Nati.

—Eran una familia muy hermosa, si quieres saberlo. Perder al padre fue devastador para todos ellos. Pero lo peor es que ni siquiera pudieron enterrarlo como lo merecía.

—Eso me dijo Peter. ¿Por qué no pudieron enterrarlo?

—Nunca se recuperó el cuerpo. Mi padre me comentó que los jefes ocultaron todo lo relacionado con la misión. Cosas de seguridad nacional, dijeron. Papá dice que fue para tapar la cagada de que el helicóptero llegara tarde. Además, quisieron enterrar la desobediencia de Tony, el padre de Peter. A los generales no les gusta que los reten. Eso debilita su imagen y amenaza su puesto. Así que redactaron una historia oficial y se olvidaron de él.

—¿Nunca lo buscaron?

—No les importó —susurró el chico con decepción. Ese no es el destino que se merece un marine. Y menos uno como *Orinoco* Contreras—. Papá tocó todas las puertas para recuperar sus restos: no le abrieron ninguna.

La chica volvió a mirar al exterior y acompañó a Tyron un par de minutos más. Luego, palmeó cariñosamente el hombro del joven al retirarse, mientras agregaba:

—Envidio esta familia que tienes; todos son afortunados.

Tyron la observó un momento, mientras Shima se acomodaba para dormir. Luego, detalló a sus amigos.

«Sí», pensó para sí mismo. «Tengo unos hermanos envidiables. Locos, necios y tontos. Pero

cuanto amo a estos idiotas».

A continuación, pasó revista a cada uno de ellos. Sólo cuando los vio descansando se tomó su tiempo para acomodarse lo mejor que pudo. Y al minuto, estaba dormido.

Cuando Peter despertó gracias a una enérgica sacudida de su hombro, notó que, a pesar de que todo permanecía gris, ya Shima y Nati se encontraban de pie, listas para la acción.

—Es hora de levantarnos —comentó la niña una vez logró la atención de su hermano.

—¿Ya se reactivó el tiempo? —preguntó el joven, sentándose, tratando infructuosamente de restregarse los ojos por sobre el visor.

—Dentro de poco —respondió Nati—. Shima y yo ya nos acostumbramos a despertar antes de finalizar el descanso.

Peter se levantó. Aún se sentía cansado.

—¿Cuántas veces han hecho esto?

Nati le respondió con un cariñoso golpe en el pecho.

—No querrás saberlo.

Gracias a Shima, ya los otros chicos se estaban poniendo de pie, a excepción de Alex, quien se quejaba en voz baja. Aaron se acercó al ventanal y Tyron a Peter.

—Shima utilizó todos los sedantes que teníamos con Alex —informó en voz baja—. Hace poco le colocó la última dosis.

Peter observó a su amigo herido, sin envidiar por lo que pasaría cuando finalizara el efecto de las drogas. Observó el cronómetro detenido dentro del visor en su casco.

—Espero que todo se solucione cuando el tiempo se reinicie —imploró. Sin embargo, no se conformó con permanecer pasivo. Expandió su holomapa para analizar el área. La señal de un vórtice Clase A apareció a poca distancia de ellos. Compartió la imagen con Tyron.

—¿Crees que funcione? —preguntó este.

—Lo averiguaremos si falla lo del enlace de los trajes.

Analizaron qué camino recorrer para alcanzar el vórtice.

—Vamos a tratar de llegar al canal y seguir con el perfil más bajo posible —sugirió Peter —. Todo está cubierto por escombros, así que podremos movernos como ratones. Sólo necesitamos los refuerzos que nos prometió la voz para salir de esta torre.

En el ventanal, Aaron observó hacia el gris cielo.

—No veo na…

El tiempo se activó de nuevo. Una bola de fuego se formó ante el chico, contenida por el campo de fuerza Klikeers que rodeaba la torre. Sin embargo, Aaron fue lanzado hacia atrás por la onda de energía. Le aterró descubrir que no podía ver nada.

—¡Estoy ciego! ¡Estoy ciego!

Sintió que lo tomaban de los hombros, llevándolo a sitio seguro. El sonido de las explosiones e impactos inundaron el lugar.

—No seas idiota —indicó Peter por la radio—. La visera del casco se opacó para evitar que el destello de la explosión te dañara los ojos.

Aaron mantuvo las manos de sus amigos entre las suyas, aterrado por quedar solo. Un par de segundos después, el casco recuperó su transparencia.

—¡Gracias a Dios! —suspiró.

Peter dejó pasar un poco de tiempo, esperanzado por el escape prometido. Minutos después, todo seguía igual.

—Vamos a prepararnos para salir de aquí.

Convocó al grupo para comentarles sobre la cercana presencia del vórtice Clase A y del

plan que tenía en mente. Shima negó con la cabeza.

—No llegarán lejos a pie —afirmó, mostrando el violento paisaje que se veía por los ventanales—. ¿Viste la cantidad de atacantes que están allá abajo? Ninguno llegará al canal.

—Podemos utilizar los vórtices personales para avanzar a saltos —propuso Peter sin darse por vencido.

Esta vez fue Tyron quien le dio un baño de realidad.

—No hay distancia mínima para saltar. Mira bien: es como brincar sobre un campo minado.

El chico observó hacia abajo. Tyron tenía razón: la gran cantidad de enemigos no dejaba espacio que permitiera el uso de los vórtices personales. Y habían utilizado las últimas granadas para llegar a la puerta de entrada, por lo que no tenían cómo limpiar el terreno.

—¿Hay otra forma de salir? —preguntó a Shima—. ¿Un túnel?

—No, pero en el sótano de la torre hay una colección de vehículos blindados. ¿No lo sabían cuando entraron?

Fue el momento de Peter para negar con la cabeza.

—Ni siquiera sé muy bien cómo entramos. ¿Hay alguno veloz y que aguante bastante? Tenemos que movernos lo más rápido que podamos.

—Tendrás que revisarlos.

Una serie de pitidos se activaron en todos los cascos. Tyron fue el primero en abrir las alertas.

—Los refuerzos ya llegaron —anunció emocionado por la radio. Extendió su holomapa y este mostró múltiples puntos azules que se repartían por toda el área. Shima se acercó al ventanal. Señaló al cielo. Los muchachos, incluyendo a Nati y al cojeante Alex, miraron hacia arriba. Sobre la ciudad, una lluvia de jugadores caía del cielo en saltos HALO, dejando sendas estelas de colores. Una nube de paracaídas flotaba a su alrededor como dientes de león. Se podía escuchar el rumor de la batalla subiendo a un nuevo nivel de violencia.

En ese instante, una voz conocida se coló por la radio.

—Peter ¿me escuchas? ¿Estás allí?

La sorpresa de Peter y sus amigos fue total. El acento era inconfundible.

—¿Falcao? ¿Eres tú?

—Así es, amigo. Venimos a darles una mano.

—Pero, ¿cómo? ¿Qué pasó? —preguntó Peter incrédulo. Entre todos los imposibles que esperaba que sucedieran, aquella llamada de Falcao en Arkano ocupaba el último lugar.

—Recibimos una invitación abierta directo a nuestros celulares y correos electrónicos, con una descripción de lo que estaba sucediendo. Como te imaginarás, esto es algo que no podíamos dejar pasar.

—¿Cuántos son?

—Treinta, en todo el juego.

Tyron miró a Peter.

—Espero que con treinta sean suficientes.

Se escuchó la risa de Falcao por la radio.

—Treinta millones, idiota. ¡Abrieron todos los puertos!

La sorpresa casi marea a Peter. Recordaba que en una ocasión el juego en línea Fortnite logró reunir más de quince millones de participantes simultáneos. ¡Y ahora tenían el doble!

—¡Eso sí es un ejército! —comentó Tyron.

—Pero, un momento. ¿Cómo carajos lograste entrar, Falcao?

—¿Cómo puedo explicarlo de manera sencilla y rápida? —se preguntó el brasileño. Luego

optó por narrar lo sucedido de la forma más simple posible—. Escuchen: hay un montón de personas pendientes de este juego. Y cuando digo un montón, me refiero a cientos, quizás miles, en todo el mundo. Un grupo de ellos los identificó a ustedes debido a que sus nombres de combate ahora son visibles. Los están monitoreando desde que ingresaron al juego. Según me explicaron, sus apodos les permitieron identificar al equipo al que pertenecen: Dragones Rojos. Luego buscaron a quiénes competían más contra ustedes y así llegaron a mí. Me llamaron desde Estados Unidos, y mi madre casi se vuelve loca. ¡¡Una maldita llamada de larga distancia en inglés!! Después me pusieron a hablar con un gringo; un tal teniente Robo, Rino, Rob-no-sé-qué para que te entregara un mensaje. Por eso estoy aquí. Y, por favor, no pregunten tanto…

La ansiedad de Falcao preocupó a Peter. Sea lo que sea, el brasileño no bromeaba.

—¿Cuál es el mensaje?

—Pasemos a un canal privado —propuso Falcao. Peter observó a sus amigos y a Nati, quien sostenía su mirada. El hermano le guiñó el ojo.

—Puedes hablar con libertad. Somos un equipo.

El joven brasileño dejó pasar un par de segundos antes de proseguir.

—Está bien, si así lo quieren… Escuchen: el programa está a punto de cerrarse.

—Lo sabemos. El cronómetro indica que nos queda poco menos de quince minutos. Ya estamos trabajando en cómo salir de aquí…

—Olviden todo lo que tenían planeado —interrumpió Falcao—. El juego está a punto de colapsar; todo el juego. Los códigos se están corrompiendo y una vez que alcance un punto crítico, el sistema se desintegrará.

—Eso explica por qué no funcionó el enlace en los trajes —compartió Peter en voz baja con su equipo. Falcao continuó:

—La situación es tan desastrosa que sus vórtices personales ya no funcionan. Tampoco funcionan los vórtices Clase A que aparecen en sus holomapas, así que olvídenlos. Deben ir al centro de la ciudad y entrar en el Templo de la Gema de Cohín. Allí abrirán un vórtice de clase «Imperio».

Peter expandió su holomapa. El templo de Reinos en Ascenso estaba más lejos que los vórtices originales, pero se podía llegar a ellos. Había una avenida principal que, una vez tomada, los llevaría directo al lugar. Lo inquietante era que todo se veía en rojo y las fuerzas de respaldo azules intentaban abrir brechas en dirección a ellos, aunque no con la velocidad suficiente.

—Esos vórtices ni siquiera son de LastWorldsIII —comentó Aaron—. Son de un juego que aún está en su fase beta. ¿Cómo van a activarlos?

—¿Recuerdan al programador rebelde de la India? —preguntó Falcao—. Él y su gente se están encargando de activarlos. Ustedes deben estar allí cuando logren hacerlos funcionar. Recuerden que afuera están viendo todo lo que hacen. Pero hay un *pero*: el vórtice funcionará apenas durante cinco segundos.

—¿Cinco segundos? —preguntó Aaron. Alex miraba todo sin entender—. Es poco tiempo.

—Será suficiente si están en el lugar correcto.

—Esas no son precisamente buenas noticias —bufó Tyron.

—Lamento decirles que esas eran las buenas —acotó el brasileño en tono bajo. Peter sintió tensión en la voz de Falcao. Bastante había jugado con él como para pasar por alto que existía algo más.

—¿Qué sucede?

—Aquí vienen las malas noticias, amigos. Lo lamento —se disculpó el chico de antemano

—. Casi todos los jugadores que están ingresando al juego lo hacen en modo virtual. Unos pocos ingresamos de forma neural porque únicamente entre neurales funcionan las comunicaciones y teníamos que contactarte. En mi caso, me trajeron uno de los equipos apartados para los seleccionados. El asunto es que nosotros estamos protegidos, pero aquellos que hayan entrado y salido de LastWorldsIIIn no pueden volver a ingresar.

—Nosotros pudimos hacerlo —comentó Aaron casi como un triunfo. Peter temió que Falcao no se refiriera a eso.

—No es que no puedan: No deben hacerlo.

Aquello no pintaba nada bien. Entrar y salir. Ellos habían ingresado luego del cierre cuando activaron los cascos en el remolque. Ahora era la segunda vez que ingresaban a LastWorldsIIIn. La vez que no debían hacerlo.

—¿Eso qué quiere decir? —preguntó lentamente Peter, anticipándose a una desagradable respuesta.

La voz de Falcao se redujo a casi un susurro.

—Ya no hay nada que los protejan aquí adentro. Si mueren en el juego, no se resetearán en otra ubicación ni serán expulsados. Si mueren en LastWorldsIII, morirán en la realidad.

Todos quedaron paralizados con la noticia.

—¿Me lo repites? —preguntó Peter. Sabía que escuchó bien (demasiado bien) la advertencia. Pero necesitaba confirmarla.

—Todos ustedes pueden morir. Morir de verdad. Tu hermana es la única que podrá sobrevivir.

—Mierda —murmuró Aaron. Se llevó las manos a la cabeza y comenzó a caminar lentamente en círculo sin saber qué hacer. Alex tomó asiento, ignorando su pierna herida. La muerte no estaba entre sus planes del año. Tyron colocó las manos en jarra (gesto típico de Bull) y observó el suelo.

Peter abrazó a Nati por los hombros. Miró a sus amigos y a Shima, quien parecía analizar lo que sucedía a los pies de la atalaya. Tenía que tomar el control de la situación.

—¡Oigan todos! —exclamó con fuerza, captando la atención general—. Sí, son noticias de mierda, es cierto. Pero aún estamos vivos, ¿verdad? Aún podemos movernos y ahora sabemos a dónde tenemos que ir. Shima dice que hay transportes blindados aquí abajo. Así que tomaremos el más brutal que haya, nos subiremos a él y correremos como locos hasta el centro de la ciudad. Ya vimos el mapa: se puede hacer.

—¿Se puede hacer? —preguntó Aaron, temeroso y colérico—. ¿En serio? ¿Vieron cómo se están multiplicando esos de abajo? ¿Qué vamos a hacer con todo ese ejército que nos tiene sitiados?

—De esos nos encargamos nosotros —informó Falcao—. Los transportes de los que habla Peter les caerán como anillo al dedo para llegar al templo. Como les dije, hay gente monitoreándolos. Ellos verán cuando ustedes lleguen al vórtice y tengan a Nati lista, entonces lo activarán y todo esto acabará. Mientras tanto, tendrán que adaptarse sobre la marcha, y sé que lo harán porque ya los hemos visto haciendo cosas imposibles… como ganarnos de vez en cuando, je, je, je. Ahora presten atención…

Luego, con toda la rapidez y claridad que pudo, explicó la locura que se les había ocurrido a los chicos de la Unidad Glider para escapar de las garras de Maia.

¡No se detengan!

El equipo dio inicio a la evacuación de la torre a la máxima velocidad que el maltrecho Alex permitía. Shima lideraba el grupo, seguida por Peter y Nati. Aaron les pisaba los talones al tiempo que servía de soporte a Alex, mientras que Tyron cerraba el grupo. El tronar de las explosiones en el exterior se mezclaba con la voz de Falcao, quien continuaba poniéndolos en contexto.

—Profesionales de eSports se unieron para crear un ejército multinacional de Respuesta Inmediata mejorada. La élite de la élite de la élite. Hay otros que son maestros en juegos de fantasía. Ellos se aplicarán para mantener a raya a los dragones, gigantes, lobos y demás. Así que no se sorprendan si se ven envueltos en luces: serán encantamientos protectores. Una locura.

Lo que Falcao decía era grandioso en verdad, pero Peter no se hacía ilusiones por el número de jugadores mencionados al principio. Los treinta millones de participantes abarcaban todos los mapas del juego, ninguno de los cuales soportaba más de trescientos jugadores simultáneos, según lo leyó en alguna parte. Y era seguro que la IA los estaría expulsando, como sucedió con él en el primer ingreso.

—Trataron de enviar a un equipo de rescate para extraer a Nati —continuó el brasileño—, un grupo de verdaderos marines. Pero fueron bloqueados por la IA. Ahí fue cuando ustedes entraron en el juego. Así que tú y tus amigos van a tener que cumplir con la extracción que ellos planearon. No hay nadie más en posición de hacerlo.

Peter revisó el cronómetro en su visor. La constante cadencia en los segundos que desaparecían le indicó que el tiempo apremiaba. Falcao prosiguió:

—Cuando estén listos, haré una señal visual a los de afuera y en cuestión de minutos se desatará un ataque masivo en el sector donde se encuentran. A partir de ahí deben pisar el pedal y alcanzar el templo. Les voy a compartir una actualización que cargaron en mi avatar para mejorar sus holomapas, así que pueden utilizarlos con confianza.

El sistema de las armaduras parpadeó. Peter verificó la información de su amigo.

—Comprobado. Acabo de refrescar el holomapa. Tenemos ya la ruta para llegar al templo.

—Excelente. Ahora, un consejo de parte de los amigos de afuera: no se detengan. Por nada.

Peter siguió descendiendo más allá de la puerta por la que entraron, camino al sótano. Llegó hasta un estacionamiento repleto de vehículos blindados de la serie Respuesta Inmediata. No tardó mucho en encontrar una imponente pieza blindada montada sobre ocho ruedas, todas con tracción, y con una pequeña torreta desde la que emergía una ametralladora gatling. Se veía lo suficientemente robusto para la misión, lo bastante pequeño para desplazarse entre los escombros que sin duda encontrarían y con capacidad para transportarlos a todos con seguridad. Sobre la cabina podía verse la unidad lanzamisiles que caracterizaban algunos de los más modernos vehículos de combate del juego.

—Ya tenemos transporte —informó Peter.

—Suban a él y prepárense. Está por comenzar la samba.

—Danos un par de minutos…

Peter abrió la puerta que se encontraba a la altura de su rostro. Levantó a Nati para ingresarla y luego se elevó él mismo. Se sujetó del marco y extendió las manos a sus amigos.

—¡Todos, suban, suban, suban!

Tyron y Aaron ayudaron a Alex a subir lo más rápido que pudieron, siguiéndolo de inmediato. Shima abordó de último, cerrando la puerta. Con todos a bordo, Peter saltó a los

controles y encendió el equipo. Había manejado ese vehículo solamente un par de ocasiones porque no era tan fan de Respuesta Inmediata como lo era de LastWorldsIII. El motor se encendió en el acto.

Desplazó el vehículo hacia la entrada. El control por joystick que sustituía el volante era extremadamente suave.

—¿Estamos listos? —preguntó Tyron, tomando el puesto del acompañante apenas acomodaron a Alex en un asiento al que lo sujetaron.

—Lo vamos a saber muy pronto —indicó Peter deteniéndose ante la entrada del garaje subterráneo. Comprobó el armamento y seleccionó dos pequeños misiles. En ese momento, la estructura de la fortaleza fue sacudida por una serie de brutales impactos que hicieron bailar a todos los vehículos almacenados, desprendiendo una neblina de polvo de concreto mientras las luces encendían y apagaban hasta quedar en la oscuridad. Una segunda oleada repitió el zarandeo. Entonces se escuchó la voz de Falcao.

—¡Ahora!

Peter disparó los misiles. Estos trazaron un corto camino hasta los portones, los cuales fueron pulverizados hacia afuera. No habían terminado de caer cuando el joven pisó el acelerador hasta el fondo.

El vehículo brotó del oscuro sótano a la luminosidad de una épica batalla. Cientos de hombres de Respuesta Inmediata se habían congregado alrededor de la fortificación para enfrentar a los sitiadores, abriendo paso para que el blindado pudiera avanzar. El espeso humo, los incontables cuerpos diseminados y las llamas que consumían los alrededores eran testigos del bombardeo previo al arribo de los refuerzos.

El ejército de Maia actuó de inmediato en un intento de recuperar los espacios perdidos. Una multitud de Killer 1847 y Gu’h de grandes hachas empujaban para alcanzar a los chicos, encontrando la férrea resistencia de los defensores conformada por exogones de alto nivel que anclaron sus bases en el concreto, convirtiéndose en murallas vivientes.

Demonios voladores de Hui-Tong sobrepasaron el grupo en un incesante ataque, acompañados de Dragones del Aire. Una nevada de jugadores en paracaídas se encargó de nivelar la balanza aprovechando el descenso para derribar las amenazas aéreas, apoyados por cazas Aj Luceros Negros y drones artillados.

—Diablos… —fue lo que pudo murmurar Tyron. Atrás, Aaron soltó una maldición de júbilo que ninguno le había escuchado decir antes.

El caos desatado llegó a confundir a Peter, quien avanzaba sin ver nada más que una masa en brutal pugna que lo rodeaba por completo. Descubrió que el extenso ataque inicial saturó el ambiente con la suficiente energía como para inutilizar temporalmente su brújula. Estaba desorientado en un mar de guerreros en frenético combate.

Alguien ya había previsto aquello: los combatientes comenzaron a marcar la ruta con botes de humo verde. Captando el significado de las señales, el chico le exigió potencia al blindado y siguió las fumarolas de colores que se elevaban al cielo. Después de un corto y muy accidentado recorrido, a través y por sobre los cuerpos de los enemigos, logró alcanzar la rampa hacia la avenida. Un brusco giro de último segundo le salvó de pasarla de largo

Golpeó un par de vehículos ubicados a modo de barrera y, una vez en la vía principal, giró directo al centro de la ciudad en dirección al resplandor que señalaba el aún distante templo de la Gema de Cohín. La batalla a su alrededor bullía con enloquecido vigor bajo la carpa de oscuras nubes negras, mientras las fuerzas que los respaldaban les abrían paso justo antes de ser eliminadas. Las explosiones se alzaban a sus flancos como troncos de árboles desfragmentados,

envueltos en destellos y fuego. Era un mundo en brusco movimiento, inmerso en una lluvia de escombros que no cesaba de golpear el metal reforzado del vehículo.

—Estamos en camino —indicó Peter por la radio. Se podía tomar esto como una pequeña victoria, pero sabía que lo más difícil estaba por venir.

—Están en camino —indicó Aida sin evitar emocionarse. En la pantalla de la derecha, el vehículo de los chicos avanzaba avasallador, arrollando cuanta amenaza se interponía en su camino. En la de la izquierda, la ubicación de la unidad de Peter brillaba en un plano cenital cuya dinámica parecía el girar de la lava en la boca de un volcán.

Clarke no soportó permanecer en la Cripta y se desplazó hasta las instalaciones de la Unidad Glider. Quedó impresionado por la manera en que los chicos trabajaban bajo presión. Él esperaba algo de desorden producto de la falta de experiencia, quizás confusión y dudas. Pero se encontró con una Z que sostenía una comunicación fluida con Wells y su equipo de infiltrados en los servidores de ECGames, al tiempo que el resto de los muchachos atendía cada una de sus funciones en medio de un suave rumor de órdenes cortas y susurro de teclados.

Al frente, Robbins se mantenía atento a la pantalla y al cronómetro que advertía que el tiempo para que el satélite troyano estuviera en línea con la señal se acortaba inexorablemente. No era el único: en la Casa Blanca seguían los eventos, al igual que en las sedes de los principales gobiernos del mundo. Todos estaban conscientes de que una Maia liberada era la sentencia del caos total. Irónicamente, la isla Sentinel, con sus primitivos habitantes, sería de los pocos lugares donde la vida transcurriría con calma, mientras que el mundo civilizado se derrumbaba como un gigante de pies de barro.

—¿Todo bajo control? —preguntó el comandante acercándose al teniente.

—¿Me lo pregunta en serio? —bufó Robbins mostrando el caos al que se enfrentaban y que se reflejaba en las pantallas—. Parece que Maia finalizó su trabajo en Morfeo I y ahora está volcada en detener a los jugadores. Va tras la niña.

—La IA alteró los protocolos de expulsión —advirtió Steve—. Está sacando a los jugadores por lotes.

—Debe estar filtrando los objetivos por la hora de ingreso o ubicación de la IP —dedujo Aida—. Por suerte, se mantiene el flujo de los nuevos jugadores.

El contador de participantes se reducía segundo tras segundo, incluso en los mapas donde no había nada. Los chicos Glider podían inundar a LastWorldsIII con jugadores, pero no elegir en qué mapa descargarlos. Esto sólo era posible con los pocos que ingresaron en modalidad neural, quienes fueron concentrados en la batalla de Arkano.

Para Maia, todos eran intrusos a los que tenía que eliminar. Dentro del sistema, entre códigos, líneas y algoritmos, Madre y Maia sostenían un cerrado combate tratando de dominar a la contraria, robando recursos, incrementando carga de trabajo y bloqueando procedimientos. Todo esto, con la velocidad de un pestañeo.

—¿Dónde están los jugadores? —preguntó Clarke. Robbins le mostró un destello verde (el de Nati) desplazándose por una de las avenidas, entre delgadas líneas azules que los separaban del mar de puntos rojos desesperados por alcanzarlos.

El comandante conocía la distribución de aquella ciudad como si fuera su pueblo natal. Sabía lo que les esperaba a los chicos antes de alcanzar el brillante círculo que demarcaba el templo de la Gema de Cohín. Observó el cronómetro. Habían hecho todo lo posible para lograr sacarlos de allí. Sin embargo, los chicos tenían todo en su contra.

Si los amigos se enfrentaban a salvajes oleadas de enemigos en las entrañas de Arkano, en

la base abandonada de Santa Mónica, la batalla era igual de despiadada.

El primer muro de la base abandonada se encontraba debilitado por el alud de granadas lanzadas en su contra. Los cristales blindados estaban destrozados y boquetes de diferentes tamaños amenazaban su integridad. La puerta de entrada, de acero reforzado, se encontraba parcialmente doblada hacia adentro. Si las detonaciones se habían espaciado, era porque Gordon se vio obligado a dividir sus fuerzas ante la presión ejercida a sus espaldas por los hombres de la SEU de Manson, la guardería de Oz, y la obstinación de Forsyth.

En el interior de las instalaciones, Bull escuchó un silbido seco y uno de sus hombres se arqueó hacia atrás para caer al suelo. Indicó a otro defensor que le cubriera y caminó agachado hasta el herido. Tenía una fea herida de bala entre el cuello y la clavícula. Muy fea, muy sangrante y, por suerte, no mortal. El médico del grupo llegó al momento, tratando de evadir las balas que no dejaban de colarse. Por el sonido, Bull había calculado que estaban en la mira de dos ametralladoras Browning M2 Calibre .50 que no cesaban de rociar plomo contra la ya derruida estructura. Aunque estaba seguro de que el disparo que alcanzó a su comando provino de un fusil de francotirador.

Para Bull, veterano en estas lides, el ataque pecó desde un principio de gran torpeza y creciente desorganización. El enemigo poseía armamento y motivación, pero únicamente eran asesinos acostumbrados a emboscar a sus objetivos o hacer los trabajos sucios. Eran perfectos para la misión original, cuando tenían que acechar a víctimas indefensas. La entrada de Bull y su equipo se convirtió en el cisne negro que los atacantes no supieron comprender y mucho menos descifrar. Gordon trataba de lograr con desesperación lo que sólo se podía conseguir con estrategia, ignorando una verdad absoluta: en situaciones de combate, pocas cosas superaban a la experiencia.

Bull se apoyó contra la pared sintiendo cómo esta vibraba con los impactos. Los grandes agujeros en las paredes invitaban a los asesinos a cazarlos como ratones dentro de la ratonera. Visores térmicos o amplificadores de luz completaban la amenaza. Se volvió a uno de su equipo.

—¿Tienes luces de bengala?

Este le entregó un par que portaba. Bull las activó, lanzándolas por los boquetes. Las bengalas emitieron un intenso destello que iluminó el área externa con claridad, anulando por los momentos la ventaja de los lentes de visión nocturna del enemigo. Ordenó un repliegue táctico a las entrañas de las instalaciones. Se trataba de un movimiento que los atacantes tomarían como huida, cuando lo cierto era que se trataba de una celada.

La avenida que comunicaba con el Templo de Cohín era un paso elevado entre edificios decadentes, el escenario principal de la versión actualizada de un antiguo juego de autos artillados que nunca llegó al mercado. Este tipo de juego, en el que los vehículos combinaban velocidad y maniobrabilidad con violentos enfrentamientos, representó un exitoso nicho a finales de los noventa y mediados de los dos mil, aunque Death Race ya había dejado huella desde mil novecientos setenta y seis. Esta interesante modalidad no logró atraer a los nuevos jugadores y desapareció del mundo de los videojuegos, para pesar de sus fanáticos.

La vía tenía cuatro canales por cada lado y una línea divisoria segmentada que permitía, en ciertas partes, cruzar de un lado a otro según la estrategia del jugador. En cuanto al acceso, estaba limitado a pocas rampas de entrada, lo que dificultaba la huida y obligaba a participar en las contiendas hasta que un único vehículo sobreviviera.

Peter conocía algo de esta modalidad por ser un clásico, pero nunca había participado en una. Por suerte para él, Maia sólo contaba con información sobre la estructura urbana y no sobre los vehículos participantes, por lo que no tenía que preocuparse de enfrentar a enemigos

adicionales a los ya conocidos. Aunque la vía en sí era todo un desafío.

Una vez ascendió a la avenida, descubrió que esta se encontraba plagada de vehículos atravesados en toda su extensión, además de barriles en llamas, barreras de contención grafiteadas y charcos de aceite en el pavimento. Era todo un reto de conducción, agravado por formaciones de enemigos que intentaban bloquear el paso y eran contenidos, con mayor o menor éxito, por las tropas aliadas. Al estudiar las edificaciones que flanqueaban el camino, comprendió que no sólo debía cuidarse de lo que encontrara en la ruta, sino también de los ataques lanzados desde los edificios a punto de colapsar, donde se desarrollaban escaramuzas de desatada furia.

El blindado demostró un nivel de maniobrabilidad espectacular. Sus ocho ruedas le permitieron escalar los escombros en la avenida y aplastar a criaturas de naturaleza tan variada que Aaron perdió interés en clasificarlas. El avance era zigzagueante, y en varias ocasiones escucharon cómo algo subía al vehículo, siendo abatido por aliados ubicados en los puestos exteriores ante los que cruzaban a alta velocidad.

Una vez que alcanzaron el inicio de la avenida, el vehículo blindado de los chicos fue escoltado por cuatro unidades de combate de alta velocidad de Respuesta Inmediata, las cuales se encargaron de abrir brechas con la intensidad de sus cañones y derribar con sus misiles tierra-aire a un par de Dragones del Aire que se acercaron demasiado. Gracias a ellas, pudieron atravesar las líneas enemigas en el primer cuarto de la vía, aunque perdieron tres unidades aliadas en el proceso.

La longitud de la vía facilitaba las emboscadas. Por esta razón, los profesionales de eSports se habían fortificado en improvisados búnkeres a lo largo del camino, desde donde, con el apoyo de algunos mechas extraídos de DarkWorld, rechazaban los cada vez más violentos intentos por contener el avance del vehículo. De cuando en cuando, naves aéreas y criaturas míticas aparecían para luego desintegrarse en explosiones. Sólo mirar aquello ya le provocaba dolor de cabeza a Peter, quien estaba concentrado en atravesar barricada tras barricada, acompañado del retumbar de las municiones, los impactos en el exterior del blindado y las sacudidas de las explosiones.

Un dron artillado hizo blanco sobre ellos, convirtiéndose casi al instante en escombros voladores cuando Tyron, quien asumió el control de armas, activó uno de los misiles. Y si las fuerzas enemigas eran aniquiladas con premura, más rápido sucedía con las aliadas, las cuales se desvanecían una vez que el blindado sobrepasaba sus posiciones. El último vehículo de apoyo se despeñó por el borde de la ruta, convertido en una bola de fuego.

El tanque recibió un par de golpes por detrás que amenazaron con desestabilizarlo, lo que activó una de las alarmas internas.

—Ya no tenemos misiles —informó Tyron.

Aaron se desprendió del cinturón de seguridad. Necesitaba hacer algo más que permanecer sentado, vapuleado por cada violento giro del vehículo.

—Ya me cansé de esas cosas —gritó al abrir la escotilla del techo. Activó el escudo personal y sacó medio cuerpo. Quitó el seguro a la minigun, la hizo girar para mirar hacia atrás y abrió fuego contra dos Dragones del Aire que les perseguían. Las descargas destrozaron las aeronaves cuyos restos se repartieron por la vía. El escudo de Aaron mostró los destellos de los impactos recibidos desde las torres laterales, advirtiendo de daños menores. El chico giró el arma a un lado y dibujó una línea de destrucción en uno de los edificios infestados de enemigos.

Dentro del vehículo, Tyron extendió su holomapa mientras intentaba sujetarse de algo ante los bruscos giros que Peter daba para evadir los bloqueos.

—Hay tantos jugadores que la pantalla no se ve ni roja ni azul, sino violeta.

—Era de esperarse —indicó Peter. Un precuer al frente; un precuer arrollado—. ¿Ves algo,

Aaron?

Aaron giraba vigilando los cielos a la espera del ataque enemigo.

—Aparte de un montón de imbéciles disparándonos, no veo nada especial —gritó, acribillando los edificios del flanco izquierdo. Pudo ver que detrás de ellos sólo quedaba fuego y humo.

Nati, en el asiento de atrás, al lado de Shima, mantenía la mirada fija en los edificios. Había tantos destellos en estos que era imposible saber si estaban disparando contra el auto o si era el resultado de intensas hostilidades. Alex trataba de mantenerse atento, pero el dolor se lo impedía. Y las violentas sacudidas no le ayudaban.

—¿Qué tan lejos estamos del templo? —preguntó Nati.

—Un par de kilómetros —respondió Peter.

—¡Enemigos sobre nosotros! —gritó Aaron de improviso. Cargó la gatling y roció con plomo a las figuras que bajaban sobre ellos a gran velocidad. Peter temió preguntar qué tipo de enemigos eran. Las bolas de fuego que comenzaron a impactar los alrededores le respondieron: dragones.

—Son criaturas mágicas —dijo Alex—. Nuestras balas no les harán nada.

Aaron no tardó en confirmarlo luego de ver cómo las municiones les atravesaban sin lastimarlos.

—¡No tengo cómo acabar con esas porquerías! —gritó.

—Corredores —escucharon una voz que les llamaba por la radio, proveniente de uno de los pocos jugadores que ingresaron con trajes neurales—. Tomen la próxima salida de la avenida, a la derecha. Sigan por la siguiente cuadra y giren luego a la izquierda entre los castillos de piedra. Hay una sorpresa para quitarles esas plagas.

La llamada hizo dudar a Peter un segundo. ¿Salir de la avenida principal? ¿No se trataría de una trampa? Sin embargo, era consciente de que necesitaba deshacerse de los dragones si quería llegar al Templo de la Gema de Cohín.

—En camino —notificó. Llegado a la salida, la tomó a gran velocidad, lanzando a todos sus amigos contra un lado del vehículo. Continuó por la vía excavada entre desahuciados castillos de diseño indefinido. Estos se levantaban a cada lado del camino con sus múltiples ventanas oscuras semejando a ojos de gigantescas calaveras.

Los dragones fueron ágiles: lograron seguirles el paso en la salida y perseguirles entre las estrechas calles, al tiempo que lanzaban sobre el vehículo una bola de fuego tras otra. Eran criaturas de mediano tamaño, apenas más grandes que el transporte. Siendo la distancia del tiro proporcional a su tamaño, estaban obligados a mantener una corta distancia con su objetivo. Apenas llegaron a la mitad de la cuadra, deslumbrantes esferas de luz brotaron de los negros ventanales, seguidas de relámpagos dorados y chispas fucsias, generando todo un espectáculo de resplandecientes colores.

—¡Son los Magos de Cohín! —gritó Alex con apenas fuerzas.

El ataque mágico envolvió en una red de destellos a los dragones, los cuales chillaron y se debatieron de dolor antes de desplomarse convertidos en trozos de carne licuada y humeante.

—¡Eliminados! —confirmó Aaron desde su posición. Tyron mantuvo el holomapa abierto todo el tiempo a pesar de las enérgicas sacudidas del transporte. Era hora de regresar a la avenida.

—¡Gira a la izquierda ahora! ¡A la izquierda! ¡A la izquierda!

Peter acató las indicaciones de Tyron, giró a la izquierda y se lanzó de frente contra los despojos de un antiguo castillo de madera. Para el blindado no fue problema atravesar los restos,

ganar la calle y retornar a la avenida sobre la cual derrapó sin perder el control. Sin embargo, lo que vieron ante ellos les aterrorizó por completo: una compacta formación de Killer C-21 cortaba el paso, bloqueando la avenida de banda a banda con por lo menos una docena de Colossos ubicados estratégicamente para cubrir todo el frente. Sobre ellos, una pequeña nube de Killer 1847 se extendía a varios metros de altura con las armas activadas, acompañados de Dragones del Aire en vuelo estacionario. Atrás, en una variopinta segunda línea, se mezclaban bots de tropas actuales y futuristas de LastWorlds y DarkWorld, con fornidos Gu'h e inquietos demonios Hui-tong en vuelo rasante. Los acompañaban Nigromantes Negros, enemigos naturales de los Magos de Cohín y algunos mechas de DarkWorld al servicio de Maia.

Todas las posiciones aliadas entre el blindado y el enemigo habían sido aniquiladas, dejando búnkeres envueltos en llamas. Un desalentador ambiente de desolada destrucción lo cubría todo.

Peter redujo la velocidad sin notarlo.

—¿Qué vamos a hacer? —preguntó Tyron, observando la aplanadora que Maia levantara en contra de ellos, repitiendo para sí mismo—. ¿Qué vamos a hacer?

Los chicos Glider, Talsania e incluso el comandante Clarke se quedaron sin aliento al ver el impresionante muro enemigo que bloqueaba el paso. Era imposible atravesar semejante muralla.

—Segunda ola —ordenó Aida a Z, quien replicó la orden por el micrófono de su diadema. El teniente miró luego al programador indio en la pantalla—. Es hora de su carta bajo la manga, señor Talsania.

En los siguientes segundos, a solicitud de Z, Maia recibió un bestial ataque de inyección SQL, cortesía de Wells y sus ingenieros. El resultado fue el equivalente a una explosión digital que habría pulverizado cualquier otro sistema, pero la IA se resistió. Comenzó a cerrar los puertos vulnerables y eliminar las IP maliciosas, las cuales, como se pudo comprobar en la nube de códigos, eran reabiertas por Madre.

Una de las medidas más efectivas para enfrentar ataques de inyección SQL, y al mismo tiempo, más drásticas, era desconectar la base de datos. En las actuales circunstancias, esta era una medida suicida para Maia, ya que no podía detener sus actividades ni siquiera para contener la acometida digital. A pesar de no poder activar dicha defensa y de no tener acceso a un equipo de respuesta a incidentes de seguridad (CSIRT), Maia logró sobrellevar el ataque con el uso de sus ADP.

Y mientras esto se desarrollaba, a miles de kilómetros de distancia, el rebelde programador pronunció una pequeña oración ancestral rogando por un milagro y accionó *enter*.

Entonces, el milagro ocurrió.

Peter había optado por detener su vehículo. Pensaba rabiosamente mientras aceleraba en neutro, arrancando poderosos rugidos del motor. Por más que reflexionaba, no encontraba ninguna salida para aquello. Tampoco sus amigos, quienes guardaban silencio, sujetos de las agarraderas de seguridad, a la espera del golpe final que los destrozaría en un segundo.

En ese breve espacio de tiempo, una tenue neblina oscura se levantó del suelo, ocultando el asfalto de la vía y desbordándose por los lados del paso elevado, formando vaporosas cascadas cada vez más sombrías.

Peter notó cómo la neblina siguió levantándose con amenazante lentitud. Entonces escucharon el murmullo de Aaron desde su posición ante la minigun.

—No puede ser…

Alex logró girar hasta la ventana para mirar al exterior. Sonrió asombrado.

—Cool —fue todo lo que dijo.

En ese momento, de la neblina brotó una figura oscura, sin rasgos, como un espectro en formación. A esta indefinible forma le siguieron otras, algunas armadas con mazos, otras con espadas, escudos o lanzas. De diez que se levantaron a los lados del blindado pasaron a cien, de cien a mil, y de mil se multiplicaron hasta crear una onda oscura alrededor del vehículo. De pronto, sus ojos se encendieron en un penetrante rojo, levantaron las armas, abrieron de par en par sus infernales fauces y, profiriendo un poderoso aullido de muerte, se lazaron al frente, reclamando la sangre de sus enemigos.

El Ejército de Sombras de Talsania que tanto criticase Peter, hacía su primera aparición en la batalla más decisiva de su vida con el mismo aterrador salvajismo que destilaba la muralla enemiga a la que se dirigía.

—¡Acelera! —gritó Tyron despertando a su amigo del asombro. Peter aplastó el acelerador al fondo provocando que el blindado se encabritara. El auto tomó velocidad, rodeado por los guerreros de la oscuridad que les abrían paso como un manto de demonios protectores. Uno, dos, tres, ¡impacto!

Las tropas enemigas estallaron ante la arrolladora arremetida del tenebroso ejército, sin que armas o encantamientos fueran suficientes para detenerlos. Los guerreros de etéreo vapor se deslizaron entre las tropas de Maia, degollando, desmembrando, mutilando y decapitando con inmisericorde saña. Las líneas enemigas caían sin saber que las aniquilaban, dejando brechas a las que Peter enfiló sin dejar de acelerar. Él sabía que semejante poder era pasajero y necesitaba sacar el máximo provecho si quería contar con una oportunidad de sobrevivir.

Había momentos en que no sabía qué tenía adelante debido a la gran cantidad de figuras que saltaban sobre el blindado y la densidad de las sombras que los custodiaban. Era como manejar bajo el agua con visibilidad casi nula, hasta que la luz se hizo y la vía se abrió ante ellos directo al Templo de la Gema de Cohín. Peter exprimió al máximo la velocidad del auto buscando alejarse de la turba que ahora dejaba atrás, a merced de la neblina oscura, pero que, de seguro, pronto estarían tras ellos una vez finalizara la vigencia del ejército de sombras.

—¡Vamos a llegar con tiempo! —gritó Tyron, incrédulo por lo sucedido atrás. Solamente tenían que seguir a toda velocidad y en minutos estarían a salvo. Los chicos no pudieron contener los gritos de júbilo cuando el auto ingresó en el túnel que prolongaba la avenida hasta los exteriores del Templo. La vía se achicó desde el principio, pasando de los ocho canales originales a tan sólo uno, tan estrecho que el blindado rozó un par de veces las paredes internas, haciendo que Aaron agachara la cabeza para no golpear el techo de rocas. El paso desembocó en una amplia zona verde limitada por una alta muralla de descomunales bloques de roca, el primer anillo del milenario templo.

Peter llevó el transporte a través del breve túnel que atravesaba la primera muralla, cuya entrada simulaba a un simio con la boca abierta. Un profundo sonido que parecía provenir de gigantescos trombones anunció la llegada de los corredores al templo. Peter recordó lo que Alex advirtió sobre eso: «Apenas se entra en el primer túnel, el templo lanza una alarma y todo lo que vuele, camine o repte, irá detrás de uno».

Siguió cauto por el espacio abierto entre las murallas al segundo túnel, esta vez a la boca de un león, a sabiendas de que, si respetaban sus terrenos, el templo se mostraría benigno con ellos. Pero cuando cruzaban el espacio abierto antes de llegar al tercer túnel, y a la escultura de demonio que les esperaba con las fauces abiertas, la muralla recién abandonada se desintegró en una formidable onda expansiva provocada por Akkor, El Rey de los Dragones de Reinos en Ascenso. La energía de la onda atrapó el blindado levantando su parte trasera. No hubo nada que Peter pudiera hacer. El auto se arrastró algunos metros sobre su nariz antes de caer de cabeza y

rodar girando con violencia hasta chocar y detenerse contra una pared de piedra entre una lluvia de cascotes. El humo y polvo los envolvió, ocultando a los últimos guerreros de las sombras que se disolvieron en el aire.

Sobre ellos, una unidad de AJ Luceros Negros se lanzó tras la criatura, la que acabó desplomándose a la distancia.

Peter sentía que la cabeza le daba vueltas. Las alarmas de su traje advirtieron de daños en algunos sistemas, pero ninguno de carácter vital. Aún se hallaba en el interior del vehículo, el cual se encontraba de lado contra la pared. Debajo de él, Tyron se movía. Peter miró hacia atrás. Nati, Alex y Shima parecían estar en buen estado. Luego miró al techo. La torreta faltaba, arrancada por el impacto. En ese momento el joven sintió pavor. Como pudo, se quitó el cinturón de seguridad y salió por la ventana de su lado. Pasó a la segunda ventana. Ya Nati extendía sus manos para que la sujetara. Peter sacó a Nati y luego a Shima. Tyron estaba brotando del auto por sí solo.

—¿Puedes encargarte de Alex? —le preguntó—. Sácalo por el agujero de la torreta. Tengo que encontrar a Aaron.

Tyron asintió, regresando al vehículo.

Shima saltó al suelo y recibió a Nati de los brazos de su hermano. Peter saltó detrás de ella y detalló su entorno. Se encontraban ante la entrada del túnel que comunicaba con el interior del templo. El ataque del dragón (acrecentado por la invocación de un Nigromante Negro, como después lo descubriría), arrasó con parte de la muralla, lo que intensificó la densidad del escudo que ahora cubría el lugar. A partir de ese momento no había arma o encantamiento que pudiera atravesarlo. Si querían atacarlos, tendrían que ingresar por los dos anillos que ellos atravesaron.

Dos mechas brotaron del agujero en el segundo círculo, cubiertos de impactos de bala y quemaduras. A uno de ellos le faltaba un brazo. Tuvieron el buen juicio de saludar desde los controles, en el tórax de la máquina, evitando que Peter abriera fuego en su contra. Uno de ellos apuntó a la boca del túnel con insistencia. Era claro lo que querían decirles: no se detengan.

—¡Tengo que encontrar a mi amigo!

Los pilotos comprendieron lo que el chico les decía. El que había señalado al túnel, abrió los brazos abarcando el área como diciéndoles que se diera prisa. Luego, junto con la segunda unidad, montaron guardia ante la salida del segundo túnel.

—¡Aaron! ¡Aaron! —gritó Peter, revisando los restos del muro derruido.

—¡Aquí!

Lo halló a varios metros de distancia. Había salido expedido por la explosión, estrellándose contra unos escombros.

—¿Te sientes bien? —preguntó Peter llegando a su lado. Su amigo se encontraba sano, aunque asustado y enfurecido por partes iguales. El visor de su casco mostraba una inquietante fisura.

—Me sentiré mejor cuando salgamos de aquí.

Ya libre, se reunieron con sus amigos, quienes buscaron refugio en la boca del último túnel. Alex, atendido por Tyron, sollozaba adolorido, sin una gota de sedante en su paquete de salud. Nati y Shima vigilaban.

—¿Cómo sigues de la pierna? —preguntó Peter a Alex.

—Duele como el demonio.

—Tenemos que entrar al templo para llegar al vórtice —les recordó Tyron.

—¿Cuánto tiempo tenemos? —preguntó Aaron.

—Apenas minutos —respondió Peter.

Un sonido atrás les llamó la atención. Los mechas dieron paso a un vehículo similar al Warthog de Halo, una amenazante mezcla de todo terreno y tanque. El auto, lo bastante golpeado como para preguntarse cómo podía seguir funcionando, se detuvo muy cerca de ellos. Para sorpresa de todos, Falcao estaba al volante.

El joven brasileño saltó de inmediato del vehículo. Su armadura mostraba los estragos del combate.

—Deben irse ahora mismo —indicó sin saludar. Entonces reconoció a Nati, lo que iluminó su rostro con una sonrisa—. Miren a quien tenemos aquí, ¡a la invencible SmilingDeath! —dijo, golpeando con aprecio el casco de la niña—. ¡Sabía que no iban a poder contigo, *guerreirinha*!

Ella respondió con un suave golpe en el pecho del chico.

—Nadie puede con los Dragones Rojos —replicó, levantando la quijada con orgullo. El brasileño la miró entonces con mayor respeto. Asintió.

—Así es, Nati: nadie puede —luego miró a Peter—. Lo que me recuerda que deben salir de aquí todo lo rápido que puedan. Las defensas están cayendo por todas partes.

Unas figuras se aproximaron levitando entre los mechas. Eran los últimos Magos de Cohín activos. Sus ancianos rostros de blancas barbas eran la representación de la sabiduría. Una sabiduría con un poder que no se podía menospreciar. Uno de ellos se separó del resto para acercarse al grupo.

—Tienen que seguir avanzando —dijo. Era el único sobreviviente con traje neural que quedaba, además de Falcao. Los chicos reconocieron su voz como la del Mago que los liberó de los dragones—. La magia de este mundo está haciendo más poderosos a los dragones, mucho más que al resto de los enemigos. Lleguen al altar de la Gema; nosotros nos encargaremos de contenerlos…

Fueron interrumpidos cuando los mechas abrieron fuego contra una oleada de precuer que avanzaban de forma temeraria por el pasadizo. El resto de los magos acudieron a respaldarlos, eliminando la amenaza por completo. Luego, mechas y magos avanzaron para limpiar el túnel. El que quedó, notó el estado de Alex. Descendió para realizar un encantamiento en su pierna, la cual se recuperó en gran medida.

—Están en un templo mágico, así que la magia funciona también contigo —explicó—. Trata de levantarte.

Alex se colocó de pie con esfuerzo, sintió cómo el dolor remitía.

—No pierdan tiempo —advirtió el anciano, volviendo a levitar. Entregó su báculo a Aaron —. Eres el escudero del grupo. El báculo no puede protegerlos por completo de lo que les espera, pero hará que sus armas sean efectivas contra lo mágico en el templo. Es todo lo que podemos hacer por ustedes.

Falcao apremió a Peter para que avanzara.

—De aquí en adelante deben seguir a pie.

—¿Qué vas a hacer tú?

—Este túnel es la única entrada al templo, así que tomaremos posiciones en el anterior antes de que llegue el grueso del enemigo.

—¿Sólo ustedes? —preguntó Aaron.

—Hay más en camino. Los que quedan.

—Pero… —intentó objetar Peter.

—Sin peros —interrumpió Falcao—. A nosotros no nos pasará nada. Solamente nos sacarán de juego. Pero ustedes… ustedes deben correr.

Dicho esto, el brasileño volvió a darle un suave golpe al casco de Nati antes de regresar a su

vehículo. Giró de vuelta al segundo túnel, el cual atravesó veloz hasta llegar al primero, donde estrelló el 4x4 en la mitad de la vía, a modo de barrera. El cuello de botella recién creado dificultaría cualquier tipo de avance, sin importar si se tratara de lagartijas con esteroides.

Peter se llegó hasta la entrada del túnel para observar los preparativos de defensa. La última vez que vio a su amigo en aquel juego, estaba descargando armamento pesado que fue desplegado en posiciones estratégicas con ayuda de los apaleados mechas y otros refuerzos sobrevivientes.

La IA que los amenazaba podía ser muy poderosa, pero no tenía idea contra quiénes se estaba enfrentando.

Todos contra Maia

Las imágenes en las pantallas de la Unidad Glider mostraban a los muchachos avanzando por el túnel con gran esfuerzo. Estaban agotados, casi arrastrando sus pies. Era asombroso que pudieran llegar tan lejos.

—Se están acercando al vórtice —advirtió Robbins. Maia logró repeler la segunda ola, y con la desaparición del Ejército de Sombras, finalizaban las cartas bajo la manga de Talsania. Observó la hora. Cinco minutos para el final sin la menor posibilidad de evitarlo. El tiempo se acababa y con él, las ideas. Según las líneas de código que no dejaban de desarrollarse en una de las pantallas, Madre se había expandido lo suficiente en Maia como para destruirla llegado el momento. Pero mientras la cuenta regresiva siguiera corriendo, los muchachos tenían una oportunidad.

—Prepárense para activar los vórtices —ordenó a Aida.

Shekhar Talsania, desde su pantalla, giró algunas órdenes en hindi.

—Estamos listos —anunció.

—Listos —respondieron desde la ubicación de Wells.

Entonces todos guardaron silencio, observando con admiración el fatigado avance de los chicos. Un mundo aguantando la respiración mientras seis figuras se acercaban a su destino.

El avance fue accidentado, ya que el encantamiento apenas pudo curar de forma parcial la pierna de Alex, por lo que Aaron le cedió el báculo del Mago para que lo utilizara como apoyo. A mitad del último túnel, comenzaron a escuchar las ráfagas y explosiones provenientes de la resistencia. El rugido de los dragones se mezclaba con el de los Gu'ha y las metálicas voces de los cíborgs. El túnel vibraba con cada detonación. Afuera, el infierno rugía desatado.

Aceleraron el paso hasta alcanzar el interior del templo en cuyo umbral se detuvieron, sorprendidos. Era una gran recámara, amplia como el interior de una catedral, cuyos gruesos muros sostenían una gran cúpula que violaba todas las leyes físicas, repleta de arabescos y escrituras ejecutadas en un idioma desconocido.

Todo parecía tallado en mármol negro con vetas rojas y doradas. En medio de la nave se asentaba un gran disco circular, decorado con intrincados diseños de guerreros y míticas criaturas en combate. De su centro se erguía un bloque pétreo como el corpulento tronco de un árbol, de cerca de cinco metros de diámetro y el doble de altura. A tres o cuatro metros sobre este, flotaba una esfera. Parecía tejida con hilos de hierro fundido y cristal, tan tosca como hermosa. En su interior, una luz iluminaba la estancia con una tonalidad verdosa. Era la Gema de Cohín, girando con señorial magnificencia.

Peter notó tres accesos más a la inmensa recámara, todos ellos bloqueados por escombros. Esto convertía al túnel por el que ingresaron en la única entrada y salida del recinto. El bloque de roca bajo la Gema se encontraba protegido por parejas de cañones de plasma anclados en el piso, apuntando a las entradas, incluyendo las tapiadas por los peñascos.

Alex, sujeto del báculo, señaló la parte alta de la columna.

—Ese es el altar… el vórtice se encuentra arriba…

Peter notó que la oscura pilastra estaba rodeada por una espiral de escalones tallados que llevaban a lo más alto.

—¡Arriba, arriba todos! —ordenó, despertando a su equipo del embelesamiento que producía el recinto. Los muchachos comenzaron a ascender las estrechas escaleras. Primero lo

hizo Shima y Nati, las más ágiles. Le siguió Tyron, avanzando de lado, ayudando a Alex, mientras Peter le apoyaba desde los peldaños anteriores. Aaron, el de la armadura más pesada y fuerte, cerraba el paso, subiendo de espaldas a la pared, al igual que Alex, ya que le era imposible hacerlo de frente.

Las explosiones en el exterior se escuchaban como a través de un filtro, lo que no desdecía de su ferocidad, haciendo vibrar los escalones.

En la cima de la columna les esperaba el vórtice. Era un anillo ovalado, vertical, realizado en un material similar al ónix negro. El diseño no estaba finalizado porque se trataba de un prototipo del vórtice clase Imperio del que hablara Falcao. Su puerta a la libertad.

Una puerta que, en ese momento, permanecía cerrada.

—Conectando el vórtice —informó Shekhar Talsania desde su pantalla.

En el juego, la Gema sobre la cabeza de los chicos comenzó a brillar. También comenzó a hacerlo el interior del vórtice, ondulando con suavidad, como un líquido que se expandía hacia sus bordes.

Los chicos vieron con alivio los intentos de activación del óvalo. Un velo traslúcido se extendió dentro del anillo.

—Nati primero —indicó Peter, contando los segundos. Shima la acompañó a atravesar el vórtice, reapareciendo ambas del otro lado.

Todavía seguían allí.

El rostro del programador indio se endureció por la sorpresa. Emitió una serie de órdenes en hindi, en tono alterado y perentorio.

—¿Qué pasa? —preguntó Aida.

—No sé… —confesó el hombre—. Sin un desarrollo adecuado es complicado depurar los algoritmos… —soltó lo que evidentemente eran vulgaridades indias—. Estoy tratando de activarlo… ¡Estoy tratando!

En el templo, la desagradable sorpresa irritó a Aaron.

—¿Qué carajos pasa ahora? —preguntó. Cruzó el traslúcido centro de la circunferencia sin resultado. Nati observó a Peter, quien se acercó a ver qué sucedía.

Entonces, el velo en el interior del vórtice desapareció.

—Lo desactivaron —fue todo lo que Peter pudo decir.

El silencio se prolongó por algunos segundos, presagiando la derrota. En la Unidad Glider, nadie movió un dedo, mirando cómo los chicos intentaban ingresar. En la pantalla, el rostro de Shekhar reflejaba contrariedad.

Los gobiernos de las naciones más poderosas se prepararon para lo peor.

—Maia corrompió los códigos del vórtice —indicó el desarrollador en un susurro—. Debemos activar el vórtice de emergencia.

Aida estalló mientras se sentaba ante su ordenador.

—¡Esa maldita bruja no me va a vencer! —gruñó, indignada—. ¡Z, corre el programa de ensamblado de códigos que utilizamos con Madre! —Luego, comenzó a escribir los códigos facilitados por Talsania para el segundo vórtice. Como les había advertido el desarrollador, solamente tenían una oportunidad antes de que Maia los reescribiera. Tenían que teclearlo rápido y sin equivocarse.

El equipo en pleno, incluyendo Robbins, comenzó a transcribir los nuevos códigos. En la parte inferior de la primera pantalla, y en la nube sobre la mesita mágica, el nuevo material se visualizó como escarabajos corriendo a gran velocidad.

El sonido de las teclas dominó los siguientes momentos, mientras que en la segunda pantalla gigante, los avatares de los chicos trataban de salir por el vórtice inutilizado.

Entonces, Maia comenzó a contraatacar.

La primera estación que anuló fue la de Aida. La chica levantó las manos, sorprendida al ver cómo el monitor se iba a negro, negándose a procesar más información. Herbert fue el siguiente afectado. Luego Z. Robbins trabajaba a toda velocidad cuando el monitor se oscureció, dejándolo fuera de la acción. Los ojos se posaron en Albert aporreando las teclas, introduciendo las líneas requeridas. Gotas de sudor corrían por su rostro, hasta que también su monitor se apagó.

Los chicos se miraron. A falta de ese parche, todo había finalizado.

Sin embargo, el sonido de las teclas no había cesado. Tac, tac, tac. Rápido, golpe a *enter*. Secuencia tras secuencia, sin parar. El teclear provenía del fondo de las instalaciones, de la estación del silencioso Ángel, quien escribía con la concentración de un poseído.

Los demás lo rodearon, observando cómo introducía la data sin detenerse. Línea tras línea, código tras código. Hasta que el monitor se oscureció igual que los otros. Con una diferencia: Ángel ya tenía presionado el *enter* para activar el último vórtice.

Ahora todo dependía de haber introducido correctamente la información.

En el cronómetro, los segundos huían sin compasión.

Peter y los suyos se miraron con temor. Todavía se escuchaban los disparos de los últimos refuerzos. Pero una vez se acabasen las municiones, serían aplastados sin compasión.

—¿Qué vamos a hacer? —preguntó Aaron, resumiendo la inquietud de todos.

—Debemos resistir mientras lo activan —respondió Peter sin convicción. Tanto luchar, tanto esfuerzo, ¿para llegar a esto? Echó una mirada rápida al entorno. Sobre ellos, la Gema de Cohín destellaba con suavidad en sincronía con las detonaciones, como si se alimentara de la energía desatada en la lucha. Detalló los muros del templo: lisos por completo, sin apoyo alguno que pudiera utilizarse para ascender en caso de ser necesario. Estaban atrapados.

—¿Quién lo va a activar? —preguntó Aaron con pánico. Ya estaba harto de estar asustado, de sentir dolor, de sentirse vulnerable.

—¡No sé! —respondió Peter, mirando el piso cubierto de huesos, espadas, hachas, flechas y arcos. Las veía sin ver, mientras su mente intentaba sobreponerse a los hechos. Se sentía responsable por sus amigos, pero no podía hacer nada para cambiar la actual situación. Lo único que sí sabía era que, como decía su padre, sólo se pierde cuando nos rendimos—. Tenemos que ganar todo el tiempo que podamos. ¡Miren todo el apoyo que hemos recibido para poder llegar hasta aquí! ¿Creen que ellos se van a dar por vencidos después de todo lo que se esforzaron? No lo creo. Y estoy seguro de que ahora estarán pensando cómo sacarnos, así que vamos a poner de nuestra parte y a darles el tiempo que necesitan para salvar nuestro trasero, ¿entendido?

Se acercó a Alex sin esperar respuesta.

—Alex, ¿qué sabes de este lugar? ¿Hay forma de salir?

El joven negó con la cabeza.

—En el juego solamente se puede salir por el vórtice. Ni siquiera se puede regresar por el túnel.

—¿Hay algo que podamos hacer?

Alex trató de recordar algo. Tyron se acercó.

—¿Qué pasa si les disparamos a los muros? ¿Al altar? ¿A la Gema?

—No servirá de mucho, amigos —explicó Alex. Si bien la pierna se encontraba mejor, aún le dolía a mares—. Este es un templo mágico y todo lo que le hagas a la Gema afectará únicamente lo mágico.

—¿Pero se puede destruir?

—Escuché que un jugador utilizó un báculo para sobrecargar la Gema de Cohín y destruirla. Pero para eso tenía piedras mágicas.

—¿Qué pasó entonces? —preguntó Tyron.

—Además de la Gema, también fueron destruidas todas las criaturas mágicas dentro del templo por la brutal emisión de energía. Pero no recuerdo si así lograron escapar.

En ese momento notaron que todo se encontraba en silencio. Tyron observó con los ojos muy abiertos a su amigo.

—Peter…

Los jóvenes comprendieron de inmediato la fatal noticia que les traía el mutismo del entorno: la última línea defensiva había sido sobrepasada.

—¡A la entrada del túnel! —gritó Peter bajando lo más rápido que pudo los estrechos escalones del altar—. ¡Aaron, tú te quedas arriba!

—¡Pero Peter!

—¡Cúbrenos con tu artillería! Nati también se queda y necesito que la protejas mientras abren los vórtices. Alex, ayuda a cubrir la entrada desde arriba.

Peter sintió sobre su cabeza los primeros disparos de Aaron en dirección al túnel, una vez expandió las bases de las piernas para dar estabilidad a su cañón y armadura. Pudo ver las explosiones en la boca del túnel haciendo añicos a una primera oleada de diversas criaturas.

Al alcanzar uno de los cañones de plasma que apuntaban a la entrada, notó que, en realidad, no eran cañones como tal, sino grandes trozos de madera con intricadas tallas rúnicas e incrustaciones de gemas, montados sobre una base giratoria de metal oscuro. Rogó porque fueran funcionales. Apretó el gatillo, sin efecto. Analizó con rapidez los lados del arma. Halló una palanca tipo cerrojo que accionó hacia atrás. Unas luces se activaron. Estas eran ascendentes. Dedujo que indicaban la intensidad. Las colocó al tope y abrió fuego contra la marejada de monstruos que pugnaban por entrar.

Fue hermoso, o por lo menos eso le pareció en el momento. Un ondulante hilo de plasma arrasó la primera línea del abigarrado ejército enemigo. Entre el brillo de los disparos, el resplandor de las explosiones y el vapor de los cuerpos desintegrados, era imposible saber a qué le estaba dando.

Tyron tomó el control del segundo cañón. Peter le indicó cómo activarlo sin dejar de escupir fuego con el suyo, cortando el avance enemigo.

A pesar de la cerrada defensa, algunas criaturas, todas de Reinos en Ascenso, lograban ingresar al recinto, pero sólo podían desplazarse por el anillo que bordeaba las paredes sin alcanzar la torre del altar, la cual atacaban a distancia. Alex les había explicado esta limitación en aquel juego de fantasía, agregando una advertencia sobre un peligro latente del que ninguno, ni siquiera aquellos seres, estaba a salvo. ¿Qué era?

La voz de Aaron llegó por la radio: se había quedado sin municiones. Peter le pidió que protegiera a Nati con su escudo. Los segundos en el contador del visor se desvanecían sin piedad.

Ante lo crítico de la situación, Shima bajó del altar para aniquilar a las criaturas que atacaban desde el anillo, apoyada por los certeros disparos de Alex. El brillo de los cañones de plasma, del arma de Shima y del fusil de Alex, iluminaba el interior del templo dando vida a un

incómodo efecto estroboscópico.

—Que nada salga vivo de allí —fue la orden de Peter.

Sólo debían resistir. Un poco más.

La pantalla principal de la Unidad Glider reflejaba el desesperado enfrentamiento de los muchachos para contener el avance de las criaturas. La sensación de impotencia los embargaba a todos. A pesar del esfuerzo general, el vórtice en el Templo de la Gema de Cohín permanecía mudo.

—Maia anuló el último vórtice —dijo Steve con desaliento.

Aida golpeó con fuerza el teclado antes de que el programador indio pudiera hablar.

—No lo anuló —corrigió Shekhar trabajando con rapidez en su ordenador. No apartaba la vista del monitor mientras hablaba—. Nuestro vórtice está activo, pero la *harami* está haciendo algo similar a lo que hizo cuando entró el equipo de extracción al juego: lo está desplazando por todos los mapas. —Se podía escuchar cómo el equipo del programador le brindaba toda la información necesaria sobre lo que estaba ocurriendo—. Lo está haciendo rebotar de mapa en mapa.

—Está compartimentando su posición para que Madre no lo pueda estabilizar —musitó Aida con sorpresa. Aquella IA se aferraba a su objetivo con el mismo enfermizo empeño que los villanos de las películas clase B de los años ochenta.

—No importa si se localiza el vórtice —opinó Steve—. Ya habrán pasado los cinco segundos de actividad.

—Sí y no —replicó Talsania—. Son cinco segundos en cada mapa. Si logramos enlazar el vórtice con el Laberinto de la Locura, tendrá sus cinco segundos completos.

—¿Cuántos vórtices hay en el juego? —Quiso saber Robbins—. En todo el juego.

—¿Importa eso? —preguntó Aida. La calma demostrada hasta el momento comenzaba a mostrar sus grietas.

Robbins respondió con rapidez.

—Maia tiene a nuestro vórtice saltando de mapa en mapa porque es uno solo. Pero si activamos todos los vórtices, TODOS los del juego, así los bloquee, perderá momentáneamente el control del que necesitamos.

—Como un malabarista al que le lanzan una canasta de pelotas durante su exhibición —comentó Herber asintiendo.

—Podría funcionar —opinó Z, quien atendía las manos de Ángel. Este, concentrado en teclear y con la adrenalina del momento a tope, se había lastimado las yemas de los dedos, dejando rastros sanguinolentos sobre el teclado. El joven de largos cabellos tardaría algún tiempo antes de volver a escribir algún código.

El móvil de Clarke reclamó su atención. Observó el número y respondió de inmediato. Robbins estaba muy preocupado para pensar en la llamada. Intercambió ideas rápidas con Aida y Talsania. El comandante colgó y llamó la atención a todos.

—El tiempo se acaba —advirtió—. Me llamó un infiltrado del general dentro del Pentágono: dieron con esta ubicación. Van a enviar a su gente a detenernos.

—¿Cuánto tiempo tenemos? —preguntó Robbins.

—Diez minutos. Quizás quince una vez bloqueemos la Washington Boulevard, que es la vía más corta para llegar aquí. Es hora de irnos mientras podamos.

—¿En realidad cree que nos vamos a ir ahora? —preguntó Z.

—Ese es el plan —acotó Clarke.

—El plan es sacar a los jugadores —corrigió Herber—. Y aún no lo hemos hecho.

—Si no nos vamos ahora, no sé si tendremos tiempo de evacuar este agujero —advirtió el hombre.

—Yo me quedo —informó Z. Los demás la secundaron sin dudarlo. Clarke los observó a todos: aquellos rostros juveniles, cansados y decididos. Sobre ese abono se había edificado el país del que él se sentía orgulloso.

—Entonces es el momento de hacer lo que estén pensando hacer —sugirió, mientras marcaba un número en su móvil—. Activaremos el plan para darles todo el tiempo que podamos.

Aida observó al teniente. La idea del malabarista podría funcionar.

—Comencemos —dijo, organizando de inmediato el equipo.

Robbins echó un vistazo al cronómetro. Apenas minutos para la destrucción simultánea de las IA previendo la llegada del satélite sobre sus cabezas. Era un todo o nada. Ya no quedaban jugadores en el mapa, aparte de los que estaban en el templo. Tendrían que confiar en que Madre contaba con la capacidad para contener a Maia durante los próximos segundos. Lo que ellos estaban a punto de hacer era, desde cualquier perspectiva, un verdadero salto de fe.

Una difícil decisión

Peter sentía el dedo entumecido de tanto apretar el gatillo, y los oídos adoloridos por las continuas detonaciones, pero no podía dejar de disparar. Afortunadamente, esas armas eran mágicas, alimentadas por la infinita energía del entorno. En la boca del túnel, los cuerpos se amontonaban de manera grotesca entre fluidos y vapores hirvientes antes de pixelarse y desaparecer.

—¡Peter! —escuchó que decía Nati por la radio—. El vórtice destelló un poco. Creo que están tratando de activarlo.

—Aaron, cerciórate de que mi hermana cruce el vórtice, ¿entendido?

—Me encargo —comentó su amigo—. Los espero aquí.

—Allá nos vemos —aseguró Peter. Luego se comunicó con Shima—. Regresa con Nati. Necesito que la protejas.

La chica asintió, retirándose de inmediato. Luego se contactó con Tyron por un canal privado.

—Tyron, necesito que me hagas un favor.

Su amigo tardó un poco en responder.

—Me preocupa que me lo estés pidiendo por una frecuencia privada.

—Quiero que te lleves a Nati. Ella no le va a hacer caso a Aaron.

—Tú te encargarás de eso —replicó Tyron.

—Si dejamos el túnel desprotegido, esas cosas entrarán y nos cazarán en lo alto del altar. Además, recuerda lo que dijo Falcao: el vórtice se activará por algunos segundos y subir por esos peldaños nos quitará tiempo. Tienes que irte ya; yo los cubro.

—No, no te vas a quedar.

—Tyron…

—No —repitió su amigo. Luego, la voz se le quebró. Era muy consciente de lo que Peter le estaba pidiendo.—. No me pidas que te deje solo.

—Tu papá te necesita, Tyron.

—Tu mamá te necesita a ti.

—Pero mamá tiene a Nati. Bull solamente te tiene a ti.

Tyron guardó silencio sin dejar de disparar. El sonido de los cañones de plasma era más agudo que el normal y el desintegrar de los cuerpos enemigos generaba un estallido pastoso. Como detestaba aquel lugar.

—Te odiaré siempre por esto, Peter. —dijo finalmente en un susurro—. Te lo juro…

—Gracias, amigo.

—Cierra la maldita boca —murmuró el joven tragando grueso la ira y el dolor. Dejó la posición en manos de Peter y corrió lo más rápido que pudo al altar, tratando de aplacar el llanto que golpeaba su pecho.

—Activen todos los vórtices —ordenó Robbins.

El proceso fue iniciado desde los equipos de Wells, directamente en los servidores del juego, con el apoyo de los chicos Glider y la gente de Talsania. Eran los únicos activos, ya que todas las demás IP fueron anuladas. Ahora eran sólo un puñado de programadores y Madre, contra la poderosa Maia.

El mapa de Arkano proyectado en una de las pantallas comenzó a llenarse de puntos

brillantes a medida que se activaban todos los vórtices a los que se tenía acceso. Las métricas con las líneas azules y rojas dieron un salto en intensidad, disparando las primeras cuando Madre explotó la distracción de Maia en su intento por bloquear los accesos abiertos de forma simultánea. Teniendo en cuenta que dicha reacción se repetía en todos los mapas del juego, el volumen de datos que Maia se veía obligada a procesar era sencillamente colosal.

Todos clavaron sus ojos en las pantallas de la pared, en el mapa cenital y en las imágenes de los jugadores luchando por sus vidas. Era todo lo que podían hacer.

—Vamos, chicos, ¡muévanse! —murmuró Aida como en un rezo—. ¡Muévanse!

—¡El vórtice se está activando! —gritó Nati, apenas este comenzó a iluminarse con su peculiar brillo de partículas verdes.

Luego llegó el sonido.

Un tono grave, similar a las trompetas que anunciaron el ingreso al primer túnel, fue apoderándose del lugar. Peter notó que las propias hordas enemigas se paralizaban, contemplando con desconcierto a las alturas. Al imitarlas, vio con sorpresa cómo la cúpula se cubría de brillantes puntos de un violeta intenso. Estos se expandieron con rapidez, cubriendo los muros hasta llegar al piso del templo. Eran miles de ojos que se abrían con la aterradora secuencia de un milenario mal despertando.

El tono elevó su intensidad para silenciarse de pronto. En ese momento, todo a su alrededor explotó.

El estallido lanzó a Peter varios metros hacia atrás, envuelto en una oleada de humo y cenizas. Atontado, se levantó lo más rápido que pudo, descubriendo a su alrededor los cuerpos destrozados de sus enemigos. Era como si todos hubieran caído en una gigantesca trituradora de carne. Esto le hizo mirar su propia armadura: grandes trazos se dibujaban en su superficie, similares al impacto simultáneo de cientos de espadas. Comprendió que de no contar con el traje, habría sido desmembrado como el resto. Esta visión le despertó del todo y buscó con la mirada la cúspide del altar. Sintió alivio al ver resplandecer el escudo que Tyron desplegara como una cúpula, apenas escuchó el escalofriante rumor previo al estallido.

—¿Están todos bien? —preguntó con aprensión.

La cúpula se desvaneció en un chasquido, con todo su poder vaciado por la energía que liberó a los diabólicos seres.

—Todos bien —confirmó Tyron—. Aunque perdimos el escudo.

—¿Cómo está el vórtice?

—Parece que tratan de encenderlo, pero algo está pasando con él. Deberías subir ahora mismo por si lo abren.

—Voy —aceptó Peter dado que ya no quedaban amenazas que temer. O eso creía él.

—¿Qué son esas porquerías? —preguntó Aaron mirando desde lo alto a unos extraños seres que se desplazaban con agilidad por el suelo, por las paredes e incluso por el techo, al impulso de fuertes tentáculos finalizados en garfios. Sus grandes ojos violeta lo exploraban todo a la búsqueda de nuevas víctimas.

—Son los tumpakares —respondió Alex, todavía en posición de tiro. Estaba extasiado por verlos como criaturas reales—. Los guardianes del templo.

—¿Los que dijiste que acaban con todo? —preguntó Aaron poco complacido. Lamentó ya no tener municiones para el cañón.

—Esos mismos —respondió Alex.

Mientras Peter avanzaba con cuidado para no llamar la atención de las horrorosas criaturas que devoraban los despojos, levantó la mirada hasta la Gema, y de esta al techo. En ese momento

las vio reunirse en lo más alto, como murciélagos preparándose para atacar.

—¡¡¡Cuidado, arriba!!!

Los chicos en el altar observaron la amenaza sobre sus cabezas y actuaron por instinto. Apenas comenzaron las criaturas a desprenderse, Aaron retrocedió hasta acercarse a Tyron protegiendo a Shima y Nati con sus escudos personales. Alex, todavía en el suelo, olvidó la pierna herida, giró, tomó su arma corta y abrió fuego contra los seres que se desplomaban sobre ellos como gotas venenosas.

Peter sintió todo el terror del mundo en un segundo.

—¡¡¡Nati!!!

Un destello en el vórtice iluminó el templo en lo que parecía un fallido intento de conexión. Pensó en correr al altar para proteger a su hermana. Entonces, notó cómo los demonios se movían como oleadas en esa misma dirección, algunos escalando la columna sobre la que se asentaba el vórtice y otros concentrándose sobre la Gema para caer como una letal lluvia. Esto le hizo comprender que remontar el altar no iba a ser suficiente para protegerlos.

Nati vio a su hermano detenerse para después alejarse de ella, al tiempo que los tumpakares giraban a su alrededor en un movimiento envolvente de cacería.

—¡Peter! —gritó—. ¿A dónde vas? ¡El vórtice se está encendiendo! ¡Sube al altar! ¡Sube!

La niña intentó bajar para reunirse con él, pero la mano de Tyron se cerró como un cepo en su brazo. Ella giró para exigirle que la soltara; pateó a Tyron con todas sus fuerzas bajo la mirada sorprendida de los demás. Aaron miró a Peter retornar a donde los cañones, luchando a brazo partido contra los guardianes del templo. Comprendió de inmediato lo que se proponía hacer. También Alex. Cada uno de ellos habría saltado a la informe masa de criaturas para ayudar a su amigo, pero este se había encargado de que no lo hicieran encomendándoles la protección de su hermana. Una misión que cumplirían a cualquier precio.

—¡Peter! ¡¡Peter!! —La desesperada voz de Nati se quebró en el llanto—. ¡No me vuelvas a dejar sola! ¡¡No te atrevas a dejarme sola!!

Al chico le hubiera gustado tanto poder abrazarla… ¡Era demasiado lo que tenía que decirle! Sintió cómo se desmoronaba por dentro al comprender que el tiempo había acabado para él. Miró a sus amigos, esos locos inmaduros, insoportables e imprudentes que le habían seguido al mismísimo abismo de la muerte. Tenía que darles tiempo a como diera lugar.

Vació el cargador de su arma antes de alcanzar el cañón de plasma entre el ensordecedor acompañamiento de las alarmas de la armadura que advertían de daños estructurales. Se sujetó del mango del arma con tanta fuerza como si estuviera luchando contra un río embravecido que intentaba arrastrarlo. Giró el cañón noventa grados, colocó el sistema de energía del arma al máximo y elevó el ángulo de tiro. Abrió fuego contra la concentración de demonios sobre la Gema, aniquilándolos antes de que cayeran sobre el altar.

Peter roció el techo con la ondulante línea de plasma, pero era evidente que aquello no bastaba para detener a las criaturas. Pero, ¿qué más podía hacer?

El aire comenzó a fallar; la advertencia de daños en el sistema se disparó. Ordenó apagar todas las alarmas que le aturdían. Los demonios caían sin cesar sobre él, mordiendo, arañando, golpeando la armadura sin detenerlo. En ese momento recordó una frase dicha por Alex sobre el lugar: Todo lo que le hagas a la Gema afectará sólo a lo mágico. Supo qué tenía que hacer.

—¿Qué está haciendo? —preguntó Aida, sorprendida al ver que Peter ya no disparaba contra los tumpakares que se agrupaban sobre el vórtice.

Todos contenían el aliento en la Unidad Glider.

Los guardianes arreciaron el ataque, como si adivinaran sus intenciones, obligando a bajar el cañón del arma contra el piso. Unas garras finalmente atravesaron la armadura de sus brazos, a la par que fuertes tentáculos se esforzaron en paralizar sus piernas y atrapar sus manos. Su visor mostró fisuras, resultado de los brutales golpes recibidos. Los gruñidos de incontables bestias le envolvieron, tratando de abatirlo.

Nati no cesaba de llamarle, pero el chico prefirió no responder. Ella tenía que salir de allí a cualquier costo; de eso se encargarían sus amigos. A él, por su parte, le correspondía protegerlos a todos. A sus amigos. A sus hermanos. A su equipo.

Hubo momentos en los que no veía nada, como inmerso en un estanque gelatinoso. Un dolor se irradió desde su pierna cuando la armadura fue penetrada por un colmillo, envenenando la sangre. No tenía tiempo para sentir. Ni para pensar. Solamente tenía que concentrarse en luchar contra el poderoso torbellino que batallaba por reducirlo. Tiró con fuerza de las agarraderas del arma, elevando el cañón en un intento por centrar su objetivo en la mira.

Z comenzó a llorar al ver a aquellas bestias golpeando salvajemente al chico que se negaba a darse por vencido. Aida estaba sin habla. Los puños de Robbins y Clarke estaban blancos, delatando su compartido sentimiento de impotencia. En la pantalla, Shekhar cubría su boca, en una mezcla de horror y admiración.

El guante derecho pareció disolverse y un indescriptible dolor le cubrió la mano cuando quedó expuesta a los vapores tóxicos del ambiente. Hizo un esfuerzo sobrehumano, uno más. Apenas tuvo el objetivo en la mira, abrió fuego.

La línea de energía atravesó el recinto iluminando las incontables criaturas que, amparadas por la penumbra, los rodeaban a todos, ansiosos de derramar sangre. Impactó de lleno en la Gema, la cual vibró con suavidad. A continuación, cambió la intensidad de su propia luz y luego comenzó a brillar con fuerza, como un sol atrapado intentando escapar. Los demonios aullaban de pánico. Aquellos que insistían en sujetar el cañón veían sus extremidades volatizadas por la energía desatada.

—¡¡¡El vórtice!!! ¡¡¡El vórtice!!! —escuchó Peter por la radio. Sintió como si una lanza le atravesara el pecho. No quiso pensar en lo que era. Bastaba con el ácido ambiente penetrando por los tajos de su armadura, quemando la piel de su cuerpo; el ardor de los pulmones que intentaban llenarse en vano.

La temperatura del cañón ascendía, sin cambios mayores en la Gema. No podía fallar… ¡No aceptaría fallar! En ese momento, una idea vino a su mente con tan meridiana claridad que se sorprendió a sí mismo. Abrió el canal privado con Alex. A este le costó entender lo que su amigo decía:

—Lanza el báculo.

Alex no requirió ninguna explicación: logró equilibrarse sobre la pierna sana y lanzó el báculo en dirección a su amigo con la suficiente destreza como para caer a corta distancia. Peter se arrastró hasta él entre tentáculos que luchaban por inmovilizarlo. Tomó el báculo por el pomo y tiró para recuperarlo. Regresó con dificultad a su posición ante el cañón que no dejaba de disparar.

Había recordado que cuando Alex nombró a los tumpakares, habló también de magos nivel ochenta. De magos y de sus posesiones. Y recordó también algo más que dijo: *Escuché que un jugador utilizó un báculo para sobrecargar la Gema de Cohín y destruirla. Pero para eso tenía piedras mágicas*.

Dio vuelta a la larga vara para encontrar entre los nudos de la madera del cabezal, unas

brillantes rocas: los trozos del obelisco de Atrax-ad-Sed que posee un mago sanador. Precisamente el tipo de mago que curó a su amigo.

Wells advirtió a los chicos Glider que el juego se estaba desestabilizando a pasos agigantados. El templo era lo único que permanecía coherente, pero no por mucho tiempo.

—La *harami* está desviando la energía en Arkano a los demás mapas —informó Shekhar con amargura al verse superado por la IA enemiga—. No hay suficiente para activar el vórtice.

Nadie pronunció palabra alguna. Robbins observó el cronómetro. Luego miró a Clarke, quien lo había estado monitoreando de continuo. Ninguno tuvo el valor de aceptar que todo estaba perdido.

Cubierto de coléricos demonios, Peter alargó su brazo paralelo al cañón del arma, con el báculo sujeto por un extremo. Luego dejó que el hilo de plasma atravesara los cristales del obelisco de Atrax-ad-Sed del cabezal. El haz se dividió en múltiples colores, como un arcoíris que brotara de un prisma, vibrando como la cuerda de una guitarra en una nota sostenida… y la Gema estalló.

Parecía hacerlo en cámara lenta. Y mientras ocurría, Peter recordó la vez que Nati le pidió que se quedara con ella después de ver una película de terror. La ocasión en la que tuvo miedo de subir a su obra de teatro (tiernos cinco años) y fue Peter y su padre, Anthony, quienes la acompañaron al escenario para representar un baile infantil. Los recuerdos reprimidos por su ira, saltaron libres en aquellos instantes: alegría, fe, apoyo, esperanza, compañía. Todo volvió a su alma para brindarle la poderosa e indetenible fuerza de un acto de amor.

Los innumerables destellos lanzados por la Gema fragmentada le hicieron revivir la grandiosidad del Relámpago del Catatumbo, centellando entre cielo y mar como espectaculares columnas de luz construidas por mágicos seres. La onda expansiva lo elevó al igual que el viento ascendente de las montañas sobre las que cabalgaban las rocas y el manantial de brillantes fragmentos que bañaron la torre del altar, se convirtió en la cascada más alta del mundo que se mostraba ante sí en toda su magnificencia. Escuchó entonces la risa de Tony, la risa de Nati, la de su madre y su propia risa. Fue en ese momento que supo que todo estaba bien.

Todo estaba bien.

Las métricas reflejadas en la pantalla de la Unidad Glider estallaron en números que ascendieron con extrema intensidad. En la nube, sobre la mesa mágica, las líneas del programa palpitaron con la irrupción de energía de la Gema. Esto trastocó todo, alterando el mundo que la IA invasora había construido, sacudiéndolo como un vendaval de datos que evaporó los códigos, creando el caos absoluto por fracciones de segundo, el tiempo necesario para que Maia perdiera el control del vórtice incrustado en el juego. Y este se activó.

Peter pudo ver el intenso destello de luz sobre el altar anunciando que el vórtice cobraba vida. Agobiado por más dolor del que creyó poder soportar, se deslizó ya sin fuerzas hasta el suelo, quedando de rodillas. Intentó levantarse, pero apenas pudo doblar su cuerpo al frente, con el cristal del casco apoyado en las losas del piso. Podía oír cómo una turba de seres caía sobre sus espaldas, pero ya no tenía ánimos para combatir. Tampoco hacía falta: lo importante estaba hecho. Cerró los ojos.

—Te amo, repollo —murmuró en un suspiro.

Entonces sintió que se sofocaba y se desplomó indefenso en un oscuro agujero sin fin.

Un aullido de victoria se elevó en la Unidad Glider apenas los sistemas confirmaron la salida de todos los rehenes. Los teclados, cascos y mouses saltaron por los aires. Por el sistema de sonido se escuchaba la risa histérica de Talsania y de su gente, y el rugido proveniente de los marines que celebraban a su manera en la Cripta. Z se echó a llorar en brazos de Ángel, mientras Steve y Herber saltaban como cabras enloquecidas, drenando todo el estrés acumulado. Clarke los observaba, con el teléfono al oído, confirmando el bloqueo de las autoridades y la ganancia de algunos minutos adicionales.

Aida, luego de contenerse algunos segundos, manoteó con algo de apasionado entusiasmo el hombro de Robbins, quien se mantenía sobre el escritorio con los ojos cerrados, agradeciendo a todo en lo que creía y en lo que no, por haber podido, contra todo pronóstico, salvar a los chicos. Luego, sin poder contenerse, lanzó un primitivo grito de triunfo, un grito que contagió a todos en aquel agujero, quienes vaciaron sus pulmones con los aullidos de una tribu que conquistó un imposible.

Y de pronto, la oscuridad se hizo.

El fin del juego

No podía respirar. Por más que aspirara aire, era como si este no llegara a sus pulmones. Se desesperó; comenzó a mover los brazos tratando de asirse a algo, de evitar su desplome.

La sensación de caída sentida por Peter lo siguió hasta dar con sus huesos contra el duro concreto, donde despertó. Las arcadas lo invadieron, obligándolo a vomitar allí mismo. Giró buscando alejarse de su vómito y entonces aspiró todo el aire que pudo, como si fuera la primera vez; como si fuera un recién nacido llenando sus pulmones del aire del nuevo mundo.

La cabeza le dolía horrores. En realidad, le dolía todo el cuerpo. No podía ver nada. Pensó que estaba ciego, pero al intentar tocarse sus ojos, se encontró con el plástico de su visor de inmersión neural. Se lo quitó con violencia; la luz lastimó sus retinas. También se desprendió de los guantes hápticos, lanzándolos lejos de sí. Fue en ese momento que escuchó su nombre repetido en las voces de sus amigos. Parpadeó con fuerza un par de veces y la visión comenzó a estabilizarse.

Sus amigos se encontraban sentados en el piso y parecía que Alex también había vomitado. Peter se ayudó con la pared para poder sentarse. Observó a los demás. Todos se veían en el límite de su resistencia. Aterrados, pálidos como la nieve. Temblorosos y desorientados.

—¿Acabó? —preguntó apenas con un hilo de voz. Sus amigos asintieron, con algo parecido a una sonrisa en los labios. El chico sintió un enorme alivio.

—Lo logramos… —murmuró Aaron.

—Lo logramos —confirmó Tyron, palmeando la espalda de Alex, quien observaba con extrañeza la pierna que se había vuelto añicos en el juego. La cabeza le daba vueltas y vueltas. Si así era como se sentían los ebrios, el mundo podría dar por descontado que, en lo que a los cuatro amigos se refería, jamás conocerían una resaca.

Lograron levantarse, apoyándose los unos en los otros. Se suponía que deberían estar saltando de alegría por haber conseguido salir con vida, pero, más que celebrar, deseaban escapar de aquel agujero de alta tecnología.

Tyron ayudó a Peter, y Aaron a Alex. Así, cojeando y apoyándose en las paredes, salieron del laboratorio para desandar el camino a la entrada. Mientras avanzaban con pasos torpes, notaron que había un silencio imponente.

—¿Qué crees que habrá pasado? —preguntó Tyron, preocupado.

—Sigamos avanzando —indicó Peter, agotado de temer.

Poco a poco comenzaron a escuchar sonidos al frente, mientras que vahos de humo y plástico quemado recorrían los corredores.

Escucharon pesados pasos que se acercaban en su dirección. Peter lamentó no tener nada a la mano para defenderse, pero, extrañamente, se sentía tranquilo, como si nada pudiera hacerle daño. En ese momento, la gran figura de Bull les indicó que, como en las películas, los buenos habían ganado. Apenas vio a su padre, Tyron se lanzó para abrazarlo, dejando a Peter apoyado contra la pared. Los chicos saludaron al militar con un movimiento de la cabeza. Peter observó la escena del gigantón con la pierna de metal abrazando a su hijo como un oso acunando a la cría. Sintió que aquello era una experiencia por completo nueva para él. Una hermosa experiencia.

Pensó en su padre. El hombre que había muerto protegiendo a sus tropas. Y ¿acaso Peter no había hecho lo mismo? ¿No estaba dispuesto a morir por sus amigos? ¿Acaso no se había interpuesto en el camino del enemigo con la firme decisión de resistir hasta el final? Comprendió la difícil decisión que su padre se vio obligado a tomar. Se lo imaginó en el desierto, de noche,

sabiendo que no volvería a ver a sus hijos. Sabiendo que moriría en tierra extraña y que ni siquiera su cuerpo sería recuperado. Temiendo (ahora Peter estaba seguro) que su hijo le despreciaría por hacer lo necesario. Por romper una promesa. Por no regresar a casa.

Peter se odió a sí mismo por ser tan mezquino. Descubrió que su temor por perder a Nati era igual al temor de cada hijo por perder a sus padres. Y ahora, viendo a Bull abrazando a su Tyron con una ternura imposible de describir, no le quedó dudas de que su padre había tomado la decisión correcta. La imagen del hombre que le abandonó desapareció en el interior de aquellas instalaciones; la imagen del hombre que él recordara, brilló con fuerza para no opacarse nunca más.

Bull los observó y se vino sobre los tres chicos, abrazándolos en camada. Por primera vez en muchos años Peter sintió una serenidad que creía imposible. Cerró los ojos imaginando, con extrema lucidez, que aquel era el abrazo de su padre que se despedía.

El exterior de la base resultó ser la imagen de un verdadero campo de batalla. Los dos Hummers y el vehículo de transporte del equipo de Bull se hallaban volcados y envueltos en llamas. Una fila de hombres se extendía sobre la grama, mientras que médicos militares iban de uno a otro, atendiéndolos. Un poco más lejos, un grupo de cuerpos permanecían inertes. A cierta distancia, un helicóptero de transporte UH-1 Iroquois levantaba vuelo con algunos prisioneros. Su sombra se deslizó sobre los amigos mientras ganaba altura en camino a la Base Naval Ventura County.

—Como les dije, quien diseñó esto lo convirtió en una verdadera fortaleza —comentó Bull a los chicos—. Salimos bien librados. Unos cuantos heridos, algunas esquirlas por aquí y por allá, pero ninguna baja. No puedo decir lo mismo de los otros.

—Pero ¿qué pasó? —preguntó Tyron, quien no se separaba de su padre. Bull les contó lo sucedido durante el ataque, y cómo la llegada en el momento justo de los refuerzos, acompañados de un viejo e hiperactivo general, voltearon las cartas a su favor. Las tropas del ejército arribaron de último y ahora recorrían el lugar buscando posibles amenazas.

Sobre ellos sobrevolaron un par de Apaches.

Bull los llevó hasta un helicóptero Bell 407 GXi del ejército, cuyas aspas giraban ganando velocidad. Allí le esperaba el oficial Manson acompañado de un viejo vestido con un sucio uniforme y el brazo en cabestrillo. Sin duda, el viejo e hiperactivo general al que se refería Bull. Oz y los suyos se habían desvanecido y su participación en el rescate del equipo de Bull ni siquiera sería reseñada en el informe final. Eran contratistas. Mercenarios. Fantasmas.

—Bueno, Peter. Ya te dije que este es un mundo raro, muy muy raro, ¿verdad? —le dijo Manson con una sonrisa. Tenía el rostro manchado de tierra y hollín—. Apenas eres un crío y ya tienes una aventura que contar a tus nietos. ¡Increíble! —Señaló al general con el pulgar—. Este hombre vino desde Washington para ayudarte. A ti y a tu hermana. Tony estaría orgulloso de lo que hiciste. De lo que todos ustedes hicieron.

Forsyth le tendió la mano y Peter la estrechó. Todo aquello era emocionante, sí, pero lo que menos él quería era perder tiempo.

—Gracias, general. Pero quiero ir a casa. Necesito ir a casa.

—Allá es precisamente a donde vamos, joven —indicó el viejo palmeando la aeronave—. Vamos, sube con tus amigos: me han dicho que hay alguien preguntado por ti.

Al tiempo que Peter volaba a casa, un par de helicópteros proveniente del Pentágono descendieron en el Lyndon B. Johnson Park, desplegando tropas de inmediato. El bloqueo en la Washington Boulevard persistía, por lo que se optó por llegar al lugar por aire. Esto hizo preguntarse a más de uno, por qué no se tomó esta decisión de primero.

Ubicar la entrada a la unidad rebelde les llevó poco tiempo, pero sus instalaciones no pudieron ser tomadas, tal como era la orden. Cuando el general Elliot recibió el informe, se encontró con un depósito en llamas que despedía intenso humo negro por algunas alcantarillas en la grama. Para cuando pudieran controlar el fuego, ya se habría evaporado cualquier huella, cualquier resto de cabello o piel que permitiera alguna identificación por ADN. Lo mismo se podía decir de los equipos electrónicos, ahora fundidos, y el servidor previamente borrado magnéticamente antes de dar inicio al fuego.

Robbins sabía que las medidas para salvar la identidad de los chicos tenían que ser extremas. El general también. Por esto decidieron, desde el principio, introducir en el agujero algunos bidones con líquido altamente inflamable.

Mientras los hackers abandonaban la unidad, Robbins retiró los discos sólidos de su estación y de la de Aida. Activó el desmagnetizador para borrar el resto y fue por los bidones. En compañía de Clarke, quien conocía la jugada, esparcieron el líquido por todo el lugar, incluso sobre los equipos apagados. Luego extendieron un reguero hasta el pie de las escalinatas de salida. Una vez ambos estuvieron afuera, dejaron caer una bengala. El resto era historia.

Los jóvenes de la Unidad Glider pudieron ver desde sus lanchas, a los helicópteros descender en el lugar en el que vivieron la gran aventura de sus vidas. Clarke les compartió unas cervezas y algunos chicos disfrutaron de sus porros. Una mezcla de orgullo y nostalgia les embargaba: orgullo por lo logrado, nostalgia porque debían separarse y, muy posiblemente, jamás se volverían a ver.

Cuando el general Elliot recibió el informe, pudo escuchar el sonido de las campanas que, cuál réquiem, anunciaba su fin. No tenía nada, absolutamente nada que le ayudara a salvar su trasero del triturador político sobre el que, a estas alturas, colgaba de cabeza. Esto, sin saber aún que Donovan había remitido a las autoridades toda la información que conectaba al general con la base arrasada en Oxnard, una noticia que sería poco comentada ante la primicia por la liberación de todos los jugadores atrapados, la investigación que se abriría por el hecho y la multimillonaria demanda en puertas contra Epic Crazy Games.

El ambicioso militar suspiró, acallando una maldición. Estaba acabado, y lo sabía.

El helicóptero con Peter, sus amigos, el general Forsyth y el oficial Manson, aterrizó en el aeropuerto de Oxnard. Allí, el viejo y los chicos se separaron. El grupo de Peter subió a una camioneta de la policía que lo esperaba en la pista, partiendo de inmediato a su casa en compañía del sheriff, quien puso en marcha la sirena. Forsyth, por otro lado, fue retirado en silencio por un discreto equipo de Oz. El pellejo del viejo guerrero aún peligraba y las órdenes del comandante Clarke eran mantenerlo a salvo hasta que el asunto se resolviera.

El conductor entregó a Forsyth un teléfono nuevo. El satelital se había perdido en algún momento de la lucha, mientras que el otro acabó destrozado cuando el viejo cayó sobre una roca. En cuanto a la portátil, esta se encontraba en la camioneta de Manson, que fue baleada. El policía le prometió que se encargaría de recuperarla sin levantar olas.

El viejo marcó un número de memoria. Clarke respondió de inmediato, dando un reporte corto de la actual situación. El general suspiró y hasta se permitió una media sonrisa. Ninguna sensación superaba a la satisfacción de una misión exitosa.

La patrulla del oficial Manson recorrió en minutos el camino hasta la casa de Peter. Apenas llegaron al frente de su hogar, el chico saltó del auto sin esperar a que se detuviera del todo, pasó como una exhalación al lado de los militares que custodiaban la entrada y subió las escaleras de varios escalones a la vez para detenerse en el marco de la puerta: Nati, ya sin el visor, se encontraba en la cama abrazada de la madre, como dormida. El silencio generado por el arribo de

Peter hizo que abriera los ojos. Apenas vio a su hermano, la niña intentó erguirse, pero resultó ser un esfuerzo excesivo en ese momento. Peter se lanzó hacia ella, arrodillándose a su lado, abrazándola con cariño, como si quisiera darle en aquel abrazo, todos aquellos que su estupidez le negara.

—Te amo, repollo —le susurró él al oído. Nati sólo tuvo fuerzas para abrazarlo un poco más fuerte. Y eso fue suficiente para Peter.

En las siguientes horas de ese mismo día, la policía de Oxnard localizó el lugar en donde pernoctaron los extraños que provocaron tantos desastres en tan poco tiempo. En el sitio, una casa en las cercanías de la marina, no se encontró nada en su interior, como si el lugar nunca hubiera sido habitado. Ningún rastro que permitiera determinar a qué organización pertenecían los sospechosos ni de quiénes recibían órdenes. Los investigadores destacaron que se trataba de un borrado de huellas a un nivel que ninguno había visto antes.

Tampoco pudieron extraer nada de los caídos en el ataque, o de los prisioneros a quienes enviaron detenidos a cárceles secretas. No hubo una palabra o algún comentario que fuera útil para el caso. Ninguno de ellos tenía historial, no existían archivos biométricos o dentales y todos carecían de huellas dactilares. Hasta el ADN resultó ser un rotundo fracaso al no encontrarse coincidencias con ninguna de las bases de datos conocidas.

El oficial Manson ya sabía que no se trataba de criminales comunes. Pero ante todo lo descubierto, se preguntaba con qué tipo de asesinos estuvieron lidiando. No le sorprendió cuando una comisión especial enviada desde Washington asumió el control del caso. Más bien estaba ansioso de que le quitaran ese problema de encima. Se conformaba con que su pueblo retornara a la normalidad a la que todos estaban acostumbrados.

En cuanto al líder del grupo, el moreno alto al que Manson se enfrentara la noche del remolque, sólo contaban con la descripción hecha por el propio sheriff. Nunca sabrían que Shawn Matheson había tomado un yate en Channel Island que lo llevó mar adentro. Allí, a salvo de miradas indiscretas, subió a un hidroavión para partir de inmediato a un destino desconocido. Ya no tenía nada que hacer en Oxnard. Y aunque no se pudo recuperar a Maia, el trabajo original fue realizado de forma exitosa. Akhmad Brusílov estaba satisfecho.

2 meses después.

La experiencia por la que Nati tuvo que pasar, dejó algunas secuelas que requirieron algo de tiempo para sanar. Al principio, sus piernas no trabajaban al cien por ciento, así que Peter se encargó de llevarla al parque todos los días, en silla de ruedas, y pasear con ella por horas bajo la sombra de los árboles. Susan disfrutaba de aquellos momentos mientras descansaba en una banca, dejando que sus hijos conversaran en privado con la misma complicidad, o quizás mayor aún, que cuando eran niños.

En un intento para evitar daños mayores para la empresa, Jaylan Sharper asumió todas las deudas de la familia del comandante Anthony Contreras, ofreciendo también a los chicos una generosa compensación que les garantizaba un futuro tranquilo, incluyendo los estudios superiores. Cuando Peter exigió incluir a sus amigos en este resarcimiento, no hubo manera de hacerle cambiar de opinión. Al final, contra lo que se esperaba, el fabricante de videojuegos aceptó la solicitud. No había sido un acto de humanidad del CEO, sino el consejo de sus abogados y de la menuda y enérgica experta en imagen corporativa. Esto le permitiría al ambicioso empresario pasar de ser un villano, a convertirse en un filántropo y un ciudadano ejemplar, orgullo de su ciudad.

Sharper sabía que si quería volver a las grandes ligas debía demostrar un poco de la generosidad que tanto detestaba, no solamente con la familia del héroe de guerra del pueblo, sino con los jugadores de todo el mundo que estuvieron involucrados en el secuestro de Maia. El gesto le costó millones de dólares que, estaba seguro, recuperaría con los próximos lanzamientos. El personal de marketing le convenció de que aquella crisis era una extraordinaria oportunidad de crecimiento. Y, como él bien lo sabía, ese costoso equipo de cerebritos pocas veces se equivocaba.

Luego del escape, Peter descubrió que la voz no había mentido cuando le dijo que Nati era la clave. Bastó que ella cruzara el vórtice para que todos, él incluido, fueran extraídos del juego, salvándolo de una horrorosa muerte. No volvió a interesarse en LastWorldsIII ni en ningún otro juego en línea. Prefirió pasar el tiempo con Nati, hablar sobre libros, películas, música o cualquier otro tema diferente a los típicos de antes. Tyron también dejó las horas de juego ante la pantalla, disfrutando de deportes de viejos como el básquet o fútbol. O, simplemente, estar con su padre.

Dos meses después, Nati, ya libre de la silla de ruedas, se encontraba sentada en una heladería esperando que su hermano llevara las copas con grandes bolas de helado y mucho sirope de chocolate, su promesa secreta. Entonces, su móvil sonó.

Al acercarse Peter a la mesa con sendas copas de helado, la encontró charlando emocionada, con una sonrisa que apenas cabía en su infantil rostro. Peter colocó la copa ante ella y se sentó al frente, saboreando un bocado de su helado.

—¡Claro que se lo diré! ¡Adiós! —dijo la niña y colgó. Observó a su hermano con alegría —. Te mandaron saludos —anunció, atrayendo ante sí la gran copa.

—¿Quién? —preguntó Peter, sorprendido de que algún amigo de su hermana menor se tomara la molestia de saludarle.

—Shima —respondió con picardía y se metió una gran cucharada de helado de chocolate en la boca.

El gran engaño

Forsyth observaba los exteriores del Pentágono a través del ventanal de su oficina, mientras disfrutaba de una copa de su mejor licor. Lo sucedido en los vertiginosos días previos generó un tsunami internacional cuyas consecuencias se conocerían con el tiempo. Los hechos llevaron al general Edward Elliot, quien en algún momento aspiró a ser el futuro secretario de la defensa, a enfrentar el peor de los ostracismos y un deshonroso retiro adelantado bajo el eterno escrutinio del Tío Sam.

Stevenson, por su parte, decidió asumir su responsabilidad en la fallida conspiración. Sus declaraciones sorprendieron a muchos altos oficiales y al propio presidente. Luego de intensos debates, todos ellos confidenciales, los consejeros de la Casa Blanca consideraron más útil mantener un discreto silencio sobre su rol en la conspiración, ya que una acusación pública acabaría con la ya debilitada imagen del gobierno. Fue apartado en forma diplomática de sus responsabilidades oficiales, lo que le permitió proseguir con su respetable vida.

Para efectos de la historia oficial, el rescate de los jóvenes fue parte de un muy complejo proyecto adelantado por la NSA y la USCC, lo que convertía a la actual administración en los héroes del momento y a su presidente, en el candidato con mayores posibilidades para un próximo periodo.

En cuanto al general Forsyth, logró recuperar con creces la credibilidad y el prestigio que Elliot intentó destruir, lo que le facilitó recabar toda la información relevante sobre lo sucedido durante la crisis, archivándola en servidores que únicamente él conocía. Entregó la data necesaria para salir del atolladero oliendo a rosas y guardó el resto como un seguro al cual acudir en caso de necesidad. Sí, era un viejo paranoico y le sobraban motivos para serlo.

Los informáticos forenses designados para descubrir pistas sobre la infiltración, no obtuvieron resultado alguno sobre la mano que movía los hilos en la oscuridad. Esta ausencia de rastros fue achacada al ataque desatado por Madre contra Maia, el cual bastó para borrar hasta el más mínimo byte del código original. No quedó registro de su existencia en ninguno de los servidores utilizados por Epic Crazy Games, por el Grupo de Trabajo Nessie, los servidores del Pentágono, ni en las bases de datos almacenadas por las agencias de ciberseguridad. Era como si los eventos de Morfeo I jamás hubieran sucedido. De hecho, hasta los ordenadores empleados por Wells y su equipo, incluso los de Shekhar Talsania, perdieron toda la información relacionada con las desconcertantes IA. Esto tenía al programador indio tan frustrado como maravillado. Saber cómo fue posible aquello estaba por convertirse en uno de los mayores retos de su vida.

Robbins retornó al Pentágono atendiendo una invitación del general Forsyth. Para el gobierno, el teniente sólo era el hombre al que Maia humilló, sin conexión con todo lo ocurrido después. Tanto su responsabilidad en los sucesos como la de los jóvenes hackers que le acompañaron fue vaporizada digitalmente, lo que haría imposible demostrar que alguna vez se conocieron.

Después de los saludos formales, el general lo invitó a tomar asiento. Apenas lo hizo, colocó ante él un vaso de licor.

—Gracias, general, pero no bebo.

—Lo va a necesitar, teniente —afirmó el viejo. Ocupó su asiento y señaló un grueso informe sobre el escritorio—. ¿Sabe qué es eso? —preguntó, respondiéndose de inmediato—. Es

un informe preparado por diferentes agencias de inteligencia. Lo que encontraron es algo que no me esperaba. Y estoy seguro de que usted tampoco. ¿Recuerda el intento de esa IA de infiltrarse en los sistemas satelitales de alerta temprana?

—Maia intentó romper los códigos —recordó Robbins.

—Eso fue lo que pensamos y teníamos todas las razones para ello, sobre todo cuando, años antes, intentó infiltrarse en NORAD. Como le dije en su momento, a esta IA le atraían los sistemas de defensa. Pero este no fue el caso de Maia. Los forenses digitales determinaron que, en realidad, esa inteligencia artificial se mantuvo alejada del sistema NG-OPIR.

Robbins contrajo el ceño, intrigado.

—Entonces, ¿fue un error la advertencia de intento de infiltración?

—No. Eso fue real, pero únicamente se trató de un globo de distracción. La gravedad de esto, aunado al escaso tiempo para un correcto análisis, nos hizo sacar conclusiones precipitadas. El tipo de conclusiones que alguien esperaba de nosotros mientras infiltraba otro de nuestros proyectos de investigaciones bastante menos conocido: Proyecto «Arena en los ojos».

—No había escuchado de él.

—Muy pocos lo conocen, teniente. Es, ¿cómo decirlo?, un programa ambicioso y cuestionable y a pesar de ello, necesario. Verá, el concepto de aliados depende del nivel de compromiso que los gobiernos compartan por un bien común. Sin embargo, se trata de algo que puede cambiar en cualquier momento. Recordemos lo sucedido con Irán, una nación que fue nuestra aliada durante el gobierno de Mohammad Reza Pahleví y que, de un día para otro, el ayatolá Ruhollah Jomeini convirtió en uno de nuestros más peligrosos enemigos en el Medio Oriente. No podemos ser tan ingenuos como para creer que una situación como esta nunca ocurrirá con aliados más cercanos, como Inglaterra, Francia o Alemania, sobre todo con la islamización desbocada que se está apoderando de estos países. Sólo se necesita otro Jomeini para que todo arda.

«Esto llevó a desarrollar un plan que permitiera contener las acciones que un ex-aliado pueda llevar a cabo en nuestra contra, sin que tengamos necesidad de recurrir a las armas para protegernos. O, para ser más honesto, con el uso mínimo de las armas. Así que nuestro gobierno invirtió una gran cantidad de dinero, tiempo y capital humano para determinar los puntos neurálgicos de las principales naciones del mundo y cuya interrupción pudiera crear un caos interno lo bastante complejo para abortar acciones externas: comunicaciones, transporte, energía, etc. No piense que los hackers son los únicos que tienen estos objetivos en la mira.

—¿Incluyeron en ese proyecto a las naciones amigas?

—¿Acaso cree que nuestros amigos no están haciendo lo mismo? —preguntó el viejo con su conocido tono zorruno—. Prevención es lo único que garantiza la supervivencia. El problema con el proyecto era la enorme cantidad de recursos humanos necesarios tan sólo para acercarse a los objetivos. Ya se imaginará qué nos ayudó a encontrar una solución para esto.

La respuesta, ahora, era demasiado evidente.

—Maia.

—Una semilla, siendo más precisos. La IA estableció los protocolos de ataque para cada país del mundo. Ataque cibernético, tengo que aclarar: precisos, inmediatos e irrastreables. Pero el programa se volvió volátil, imposible de controlar y con tendencia a tomar decisiones propias. Así que se le dio fin y fue archivado.

—En Morfeo I —aventuró el teniente.

—Morfeo I era parte del proyecto —confirmó el general.

—Era por eso que no quería que Maia llegase a él.

—No tiene idea de los vergonzosos secretos que se esconden allí, teniente. Morfeo I es una caja de Pandora que nadie quiere ver abierta y de la que, a mi pesar, soy algo así como su custodio.

—¿Fue exitosa la infiltración en el proyecto?

—Eso tememos. Esto quiere decir que la mano detrás de Maia tiene en su poder la capacidad de paralizar cualquier nación del mundo. El que no sepamos nada del responsable dificulta la toma de decisiones.

—Y quien logró dominar a Maia podrá dominar la IA utilizada para Arena en los Ojos, ¿es correcto?

—Esa es una conclusión fascinante, teniente. ¿Es la semilla de este proyecto tan maleable como la anterior? La respuesta es que nadie lo sabe. Recuerde a Atum, la IA del proyecto GEA, tan diferente a Maia como una gallina de una tarántula. El que lograse acceder a este proyecto no significa que pueda ponerlo en marcha. Y esa es el quid del asunto.

—Pero hay algo que no entiendo, señor. Madre logró acabar con Maia antes de que el satélite se posicionara sobre Oxnard. Eso fue verificado. Entonces, ¿cómo lograron extraer esa información?

—Lo lograron porque tenían una ficha dentro de nuestras filas —aclaró Forsyth—. Y fui yo quien la dejó entrar.

Tomó una carpeta que estaba sobre el legajo y la dejó caer ante el teniente. El nombre de Aida Chapman destacaba en la etiqueta.

Robbins negó con la cabeza.

—No, no, no. No puede ser…

—Dele un vistazo —le indicó el general—. Entonces lo entenderá.

Robbins abrió el folio. Desde la foto adosada con un clip, el rostro de la joven le miraba de frente. Piel canela, ojos oliva como los recordaba, cabello negro intenso. Pómulos prominentes que le otorgaban una exótica belleza de nativo americano. Sólo había un problema: no era Aida.

Robbins levantó la mirada.

—No entiendo.

—Ella es Aida Chapman. La verdadera. Estuvo aislada en el programa de investigación GEA durante todo este tiempo. La doctora Eliana Scott-Suárez jamás se contactó con nosotros. Todo fue una muy bien elaborada farsa —bufó con una torcida sonrisa—. Nos embaucaron de manera tan impecable que no sé si enfurecerme o admirarlos.

Robbins arrugó el ceño, sorprendido. El general continuó.

—Una vez finalizó el vaciado de data para alimentar a la IA Atum, nos contactamos con la doctora y se supo toda la verdad. Las grabaciones de seguridad confirman que esta joven nunca abandonó las instalaciones mientras estuvimos enfrentando a Maia.

—Pero, ¿de dónde sacó la mesa mágica? Esa máquina era como una certificación de su identidad.

—El proyector holográfico de códigos en 3D fue adquirido dos meses atrás al fabricante alemán, junto con el servidor.

Sorpresa tras sorpresa. Y ninguna agradable.

—¿Y nadie sospechó de eso, general? —preguntó Robbins—. ¡Se trata de tecnología clasificada! Es imposible que pase desapercibida la pérdida de una mesa de este tipo.

—Tres mesas —aclaró el general. Robbins apretó los labios para que no se le cayera la quijada—. Tres mesas, tres servidores y tres versiones portátiles. Y no lo supimos porque, como le dije, fueron adquiridas, no robadas. El fabricante recibió la orden de compra por parte de la

división del gobierno que administra el proyecto GEA. También el pago. El detalle es que no se trataba del verdadero gobierno norteamericano: alguien interceptó las conversaciones. La cláusula de confidencialidad por parte del fabricante ayudó a mantener la farsa.

—Hombre en el medio —murmuró Robbins y cerró los ojos. Dejó caer la cabeza hacia atrás. El hombre en el medio, «*man in the middle*», o simplemente MitM, es un ataque en el que un hacker intercepta una señal entre dos puntos, reemplazando la información de uno de ellos en su beneficio. No se trataba de una idea nueva: fue utilizada por los aliados durante la Segunda Guerra Mundial al replicar las transmisiones alemanas con información propia para desmoralizar y confundir al enemigo. Si la ejecución era impecable, hacía imposible diferenciar la información real de la falsa. Y todo lo hecho por la mano tras Maia podía catalogarse como perfecto.

—¿Sabe lo que significa tres mesas, sus equivalentes portátiles y tres servidores? —preguntó Forsyth. Robbins asintió. Abrió los ojos para mirar a su superior.

—Significa que todavía tienen dos juegos de esas cosas, por lo que, muy posiblemente, cuentan con otras versiones de Maia.

—Es correcto. Según nos indicó la doctora Scott-Suárez, se requieren de estos equipos para moldear a la IA. Sin ellos, la amenaza se convierte en códigos sin sentido.

—Así que tenemos que encontrarlos y destruirlos —simplificó el teniente.

El viejo asintió.

—Ya el fabricante tiene órdenes de almacenar toda la información de estos equipos y la prohibición absoluta de permitir el acceso a ella. Pero de esto hablaremos luego. Por ahora, volvamos a la persona que, por lo visto, es la que más conoce a esa maldita inteligencia artificial.

—Aida…

—Aida, o como se llame en realidad —confirmó Forsyth—. Ella enfrentó a Maia porque fue entrenada para hacerlo. ¿Recuerda quién fue la persona que identificó los códigos intrusos como parte de un juego? Aida. ¿Quién nos advirtió que no desconectáramos a Maia porque tenía a los jugadores de rehenes? Aida. ¿Quién detectó en los servidores del Pentágono el supuesto ataque a los sistemas de alerta de misiles NG-OPIR? Ya lo sabe: Aida. Fue increíblemente astuto lo de derivar esta información a la NSA, con lo que se quitó de encima cualquier sospecha. Más aún, ¿quién proporcionó el proyector holográfico portable, la pieza más importante para analizar a Maia? Otra vez Aida. Y mientras hacía todo esto con una mano, con la otra infiltraba el código en Morfeo I para llegar al proyecto Arena en los Ojos, utilizando a la IA para encubrir su extracción.

Sin embargo, para Robbins había algo que no cuadraba del todo en el perfil de un quintacolumnista.

—Pero yo la vi luchar por salvar a todos los jugadores atrapados. Eso no fue fingido.

—Estoy de acuerdo con usted —respondió el viejo. Era evidente que estuvo masticando el tema largo tiempo antes de exponerlo—. Ella pudo dar por terminada su misión sin sacar a nadie. De hecho, creo que ella se puso en peligro a sí misma para rescatar a los rehenes al ayudarle a usted a bloquear el apagado de emergencia. De haber dejado que todo fluyera, el desastre habría tapado sus huellas.

—¿Piensa que se enfrentó a quienes la infiltraron? ¿Qué se rebeló?

—No lo veo imposible, teniente. Quizás es algo que ni ellos se esperaban. Pero, sea cual sea la verdad, la chica nos vio a todos la cara de idiotas. Pocas personas han podido lograrlo conmigo, teniente. Muy pocas.

—Por lo menos pudimos sabotear la emisión de la señal satelital —comentó Robbins buscando un triunfo para sentirse mejor. El rostro del general indicó que esta afirmación no era

para nada exacta.

—Sólo la última, teniente —aclaró el viejo—. Usted sabe que un satélite rodea la Tierra varias veces al día. El satélite indio lo hizo quince veces cada veinticuatro horas. Nuestros especialistas encontraron información codificada dentro de la señal emitida desde la estación de seguimiento de satélites en Laguna Peak. El ciberataque transmitió la información en ráfagas cada hora con treinta y seis minutos, aproximadamente.

—¿Y los indios no notaron que su satélite estaba recibiendo esta señal?

—Por supuesto que lo notaron, pero como el satélite presentaba mal funcionamiento, tomaron esta información como un fallo del sistema. Cualquiera lo hubiera hecho. Todo este entramado indica lo único que el cerebro de la operación dejó revelar de sí mismo: que conoce muy bien el valor del proyecto Arena en los Ojos y está decidido a utilizarlo.

Robbins observó el rostro de la chica en el folio, mientras en su cabeza estallaba una verdadera tormenta de teorías. Al final comprendió que todo encajaba en lo dicho por el general. Ahora entendía el por qué su superior le ofreció un vaso de licor.

—¿Dónde está ella?

—Eso es lo que todos quieren saber, teniente. Usted, yo, el FBI, la NSA, la Casa Blanca, los Boy Scouts. Se esfumó, en todo el sentido de la palabra. Lo mismo sucede con Anke Hirsch, el ingeniero alemán que compaginó a Maia con los códigos del juego, por lo que debe tener acceso a alguno de los dos proyectores desaparecidos. De hecho, él es el único sobreviviente del equipo que dio origen a la primera semilla, y ahora sabemos por qué. Pero Hirsch es apenas el operador del proyecto tras la infiltración de Maia, no el cerebro.

Robbins asintió. Observó la portada del folio de Chapman, la verdadera Chapman.

—¿Usted cree que exista ese tal hombre? ¿El cerebro?

—Estoy seguro de que existe, teniente. El CEO de Epic Crazy Games sólo se comunicaba con él de forma digital y hasta le llamaba el Gran Hermano. Muy orwelliano el asunto. Lo interesante es que lo mismo sucedió con el general Elliot: tampoco lo conoció en persona y un móvil satelital que le confiscaron resultó ser un laberinto sin solución. Usted sabe que cualquiera con suficiente poder y tecnología puede desaparecer. Lo sucedido demuestra que estamos ante una organización que sabe muy bien lo que hace, que tiene un enorme conocimiento en cibernética y grandes fondos para alcanzar sus objetivos.

Robbins jugueteó con los dedos sobre la mesa, antes de hablar. La neblina provocada por todo lo compartido por el general comenzaba a disolverse, aunque el panorama que dejaba no era para nada claro.

—¿Y ahora? —preguntó con un suspiro de cansancio— ¿Qué viene ahora?

Forsyth volvió a sonreír con malicia.

—El mundo está cambiando con rapidez, teniente. Hemos de adaptarnos o desaparecer. Y en este momento estamos en posición de marcar una diferencia. —Fue interrumpido por suaves golpes en la puerta de la oficina. El viejo guardó el folio de Aida Chapman—. Pero ya hablaremos de eso después. ¡Adelante!

El teniente Donovan ingresó con el informe final sobre lo sucedido. En ese momento Robbins comprendió que, a diferencia del inicio de los eventos, aquí el general Forsyth parecía estar a cargo de lo que fuera que estuviera ocurriendo. Ya no era parte de la orquesta: ahora era el director.

El general y el asistente revisaron los datos, algunos de los cuales escapaban de la comprensión de Robbins. Al final, dieron un último vistazo a la situación de los rehenes liberados. Según lo recabado, todos los jugadores se recuperaron en un cien por ciento, incluso

aquellos militares que estuvieron atrapados por más de seis años. Aparte de la necesaria terapia para recuperar el normal desempeño de los músculos, no existía secuela a nivel mental. Esto dio inicio a estudios independientes para replicar lo sucedido en beneficio de vuelos espaciales de larga duración que requerían estados de animación suspendida.

A pesar de los riesgos a los que se pudiera enfrentar, la ciencia nunca se detiene.

—Hay algunos nombres incompletos, teniente —indicó el general a su asistente—. Y falta datos de los jugadores.

—Parte de la base de datos que se rescató de los discos sólidos estaba corrupta, señor.

Forsyth levantó la mirada a Robbins solicitando su opinión.

—La destrucción de Maia afectó la información en general —explicó este—. No es de extrañar que la data esté incompleta.

—Si ustedes lo dicen… —murmuró Forsyth regresando la atención a los documentos—. Nunca había escuchado un nombre como este antes. ¿Es japonés?

—Es un nombre navajo —corrigió Donovan, sonriente.

—¿Navajo? —comentó el viejo sin mucho interés. Miró a Robbins—. Mi asistente es un experto en el significado de los nombres. ¿Quiere saber si su nombre tiene algún significado? ¡Pregúntele!

Donovan no esperó a la solicitud para adentrarse en el tema.

—Robbins proviene de Robert y equivale, poco más o menos, a «hijo de Robert». Su origen es germánico: *Hrodebert*. Aquí se funden dos palabras, *fama* y *brillante*. Resumiendo, se puede asumir que el significado de Robbins es «aquel que brilla con fama».

Robbins escuchó con interés y luego sonrió, complacido.

—Acaba de revalorizar mi nombre, teniente, se lo agradezco.

—Creo que incluso está escribiendo un libro sobre el tema de los nombres —agregó Forsyth —. ¿Cómo va con eso, Donovan?

—Avanzando, señor. Recolectar nombres es una empresa fascinante y también muy exigente.

El general firmó el informe con un trazo elegante y amplio. Devolvió la fuente a su lugar.

—Bueno, ya nos dijo el significado de Robbins. ¿Cuál sería el significado de este nombre navajo?

—Uno maravilloso —respondió el teniente Donovan recibiendo el informe—. Shima, en navajo, significa «Madre». Hermoso, ¿verdad?

El general Forsyth cruzó mirada con Robbins. El teniente permaneció paralizado algunos segundos antes de echar mano al vaso de licor y beber de golpe el ambarino contenido. Los ojos se enrojecieron cuando el líquido bajó por su garganta. Tosió un poco antes de volver a hablar.

—¿Puedo servirme otro trago, general?

—Que sean dos —respondió este—. Y esta vez, utilice los vasos grandes.

Epílogo

En algún lugar del Medio Oriente.
Ubicación clasificada.

Los hombres se desplazaron por el árido terreno con el sigilo de una serpiente. Sobre ellos, el cielo nocturno se veía huérfano de nubes, mientras que una luna llena iluminaba los alrededores con tal intensidad que hacía innecesarios los visores nocturnos. El líder del pequeño grupo infiltrado en territorio enemigo mantenía la vista en una pantalla opaca que les mostraba que el objetivo se encontraba a poca distancia. El hombre nunca supo quién envió las coordenadas ni la información adicional. Y en realidad, tampoco le importaba descubrirlo. Sólo sabía que era una de esas misiones a las que no se les puede decir no. Era algo que, sencillamente, tenía que hacerse.

Descendieron entre un grupo de rocas para atravesar lo que parecía un hachazo gigantesco entre ásperos hierbajos. Volvieron al nivel del terreno hasta un sector amplio, sin grandes rocas. En ese momento, la pantalla emitió una señal. La avanzada se detuvo.

El oficial a cargo ordenó comenzar a excavar. Los que no lo hicieron formaron un círculo defensivo para evitar sorpresas. Donde se hallaban en ese momento, las sorpresas siempre eran mortales. No tardaron mucho tiempo en localizar el motivo de la incursión. Uno de los hombres realizó la identificación positiva. Envolvieron lo hallado con gran cuidado, protegiéndolo después con una bolsa de lona con interior plastificado. Era hora de retirarse.

Tomaron el camino de regreso evitando ser iluminados por la luz de la luna; nadie quería ser un blanco fácil. Llegaron al punto de extracción poco antes del arribo de dos UH-60 Black Hawk en vuelo rasante. Uno de ellos permaneció en el aire, vigilante, mientras que el otro descendió para recoger a los ocho hombres y su preciada carga en medio de una artificial tormenta de arena. El líder fue el último en subir. La misión de extracción, quizás su última misión de campo, había resultado perfecta.

Observó cómo el terreno corría bajo él a medida que los helicópteros tomaban camino a una base segura. Se sentía satisfecho. Colocó la mano sobre la bolsa de lona que subiera con cuidado y la palmeó un par de veces con afecto.

—Tranquilo —dijo mientras observaba la identificación que llevaba en la mano, una placa algo abollada y con restos de sangre. «Anthony Contreras», decía. Clarke sonrió—. Vamos camino a casa, amigo. Tus hijos te esperan.

En el cielo, la luz de la luna iluminó con elegancia el agreste y formidable desierto de Afganistán al que nunca más volvería a ver.

Fin

Me alegro que llegaras al final de esta emocionante historia y espero que haya sido de tu agrado. Ahora es el momento perfecto para dejar tu reseña, ya que, de esta manera, ayudarás a que esta historia gane visibilidad y me motivarás para realizar su continuación.

Te invito a que te suscribas a mi lista de lectores hola@lagpicco.com donde podrás compartir tu opinión sobre la novela, recibir información de los actuales proyectos literarios y las fechas de lanzamiento en las que podrás adquirir las próximas novelas con descuento.

Sobre el autor.

Luis Alfredo González Pico (LAGPicco), nació en San Cristóbal, Venezuela, en 1962, siendo el menor de cinco hermanos. Hijo de un periodista y de una maestra, siempre estuvo rodeado de libros lo que le permitió adentrarse en todo tipo de historias: drama, opera space, thriller, novela negra o *tecnothriller*, sus favoritas.

Desarrolló su carrera en el campo de la publicidad, iniciando como diseñador gráfico, escalando a Director de Arte y Director Creativo en las principales agencias de Marketing del estado.

Su primer libro, el *tecnothriller* «Goliath, la venganza de los dioses», ha recibido excelentes comentarios por su combinación de ciencia ficción y tecnología. La segunda novela, la *opera space* «La odisea de Orión» también ha contado con una buena calificación por su desarrollo y personajes. En la actualidad prepara la continuación de estas historias, así como una aventura distópica.

Para conocer más sobre el autor, próximas obras y futuros proyectos editoriales, te invitamos a visitar su web, seguirle por sus redes sociales y suscribirse a su lista de correo electrónico.

https://lagpicco.com

Goliath, la Venganza de los Dioses

¿Has pensado que gran parte de lo que conocemos como piezas arqueológicas pueden ser, en realidad, elementos parciales de un avanzado armamento utilizado por antiguos dioses en una guerra ocurrida hace más de 4000 años?

¿Qué sucedería si encontráramos, no una pieza parcial, sino una unidad de combate completa… y operativa?

¿Podremos detener con nuestra tecnología un arma creada por míticos inmortales y diseñada para arrasar con nuestro planeta?

Bajo esta premisa, el oficial peruano Alfonso Altamirano, la rebelde arqueóloga francesa Eurídice Bergeraç y el ufólogo mexicano Francisco Agüero deberán encontrar en antiguos yacimiento y en leyendas perdidas, la manera de detener esta amenaza antes de finalizar aquello para lo que fue creada: la destrucción de nuestro planeta.

¡Descárgalo hoy mismo!
https://mybook.to/GoliathLaVenganza

La Odisea de Orión

Hace ciento cincuenta eras, antes del nacimiento del imperio Rashdú, los Reinos de los Arkos intentaron una brutal invasión contra los mundos aliados siendo derrotados, según una leyenda, por la aparición de una máquina portentosa de origen desconocido. Hoy, los enemigos amenazan de nuevo con una invasión aún más devastadora y la única oportunidad que posee el imperio Rashdú para sobrevivir, es encontrar la nave de la leyenda y entrenar a quien se cree pueda ser su piloto, un joven de apenas diecisiete, quien no tiene idea de su importancia en el futuro de incontables razas.

Pero primero deberá escapar de la implacable persecución de mercenarios mientras la traición de algunas casas aliadas pondrá en peligro su vida y la existencia del imperio mismo. Una aventura de acción, pero también una historia de lecciones y crecimiento donde su tutor, miembro de una casa deshonrada durante la primera invasión, será el encargado de convertir al joven en la esperanza que el imperio necesita… ¡*o en el arma para destruirlo todo!*

¡Descárgalo hoy mismo!
https://mybook.to/LaOdiseaDeOrion

Próximo título

Escape al Edén

En el futuro, la humanidad tratará de sobrevivir en un mundo arrasado por la pesadilla del cambio climático. La alimentación escasea, el hambre y las enfermedades aumentan y el número de niños que nacen es cada día menor.

Adrián, líder de las unidades de traslado de Patria Grande, una de las facciones en las que se dividió el nuevo poder político, protege a su ciudad del ataque de los mortales enemigos, los Metálicos. Sin embargo, una serie de acontecimientos lo llevarán a conocer lo que en verdad se esconde tras los metálicos, las ambiciosas intenciones de Patria Grande y el único camino para salvar a la humanidad en un desesperado escape hacia Edén cuya ubicación no depende de un «donde», sino de un «cuando».