

A woman with long brown hair is shown in profile, facing right. She is wearing a blue lab coat and a VR headset with a microphone. She is holding a VR controller in her right hand. The background is a light blue sky. A yellow horizontal bar is positioned across the middle of the image.

Nuevo
Gillian Cross
Mundo

Lectulandia

Miriam, estudiante de catorce años, es invitada por K & K a probar un juego electrónico compitiendo con Stuart. Acepta entusiasmada porque se trata de un juego maravilloso: no consiste sólo en matar monstruos y derribar obstáculos, sino que los participantes aparecen personalmente en la pantalla y pueden ser atacados por sus víctimas. Pero al entusiasmo suceden pronto la sospecha y el recelo: en el juego parece intervenir alguien de fuera, alguien que conoce secretos de Miriam y se sirve de ellos para atemorizarla. Y ahora la partida se transforma en una investigación policíaca: ¿quién y por qué se entromete en el juego?

Lectulandia

Gillian Cross

Nuevo mundo

ePub r1.0

Titivillus 01.11.16

Título original: *New World*
Gillian Cross, 1994
Traducción: José A. Santiago Tagle

Editor digital: Titivillus
ePub base r1.2

más libros en lectulandia.com

K & K: MEMO ELECTRÓNICO
DE HESKETH BARRINGTON
A JOHN SHELLEY
PRIORIDAD: NORMAL

¡La prueba está a punto de comenzar!

Cristine Riley ha terminado la instrucción previa y los dos sujetos están preparados. El sujeto A (la chica) vendrá a jugar aquí. Estoy esperando que llegue ya. El sujeto B (el chico) jugará desde su casa.

Duración estimada de las pruebas: dos meses.

Capítulo 1

—¿DOS meses? ¡No lo dirás en serio! ¿Vas a estar dos meses asistiendo a un curso de informática?

—Son sólo tres tardes por semana —murmuró Miriam, evitando la mirada de Debbie y sin dejar de caminar.

—¡Oh, fabuloso! —contestó sarcásticamente Debbie—. Sólo tres tardes de aburrimiento informático. Entonces te quedará algo de tiempo para mí.

—No seas tonta.

Miriam se consumía, pero no por Debbie. Lo que le fastidiaba era tener que guardar secreto. ¿Por qué no explicar todo? Si Debbie supiera la verdad, no pondría esa cara de enfado. Ansiaría participar. Bastaría una sola palabra para que cambiara de expresión: «No se trata realmente de un curso de informática. Eso es lo que me han dicho que cuente. Pero lo que estoy haciendo es participar en la experimentación de un juego... y de los buenos. Hasta me pagan por lo que hago. Te volverás loca cuando te lo cuente...».

Pero no podía contarlo. Lo había prometido.

Debbie sacudió la mochila, enfadada, y casi le dio en las piernas a Miriam.

—Venga, no asistas hoy. Así podremos ir al centro a ver a los chicos del Asher's.

—Tengo que ir. De verdad —dijo Miriam.

Debbie sacudió otra vez la mochila, ahora con más fuerza. No le dio a Miriam, pero golpeó a una bicicleta que pasaba junto a ellas. La chica de la bicicleta arqueó una ceja y no dijo ni una palabra. Se limitó a poner un pie en tierra para alejarse y sumergirse en el tráfico. Debbie se quedó mirándola airada.

—Te estás volviendo como ésa —dijo hecha una fiera—. Todo cerebro y nada de diversión. Apuesto a que te gustaría seguir siendo amiga suya.

—¿De Connie? —Miriam contempló la figura que subía por la calle zigzagueando en su bicicleta—. No nos parecemos en nada. Ella nunca haría un curso de informática. Lo suyo es el espionaje electrónico.

Sin quererlo, habló con acritud. ¿Qué tenía que ver ella con Connie? Hacía tiempo que habían dejado de ser amigas. Pero en su voz había una nota de amargura, y Debbie sacudió la cabeza.

—Espera —dijo sombríamente—, que ya cambiarás.

—No seas estúpida —Miriam miró hacia la calle para cerciorarse de que no llegaba su autobús—. Es un curso breve. No me va a hacer cambiar.

—¡Eso crees tú!

Debbie levantó la cabeza y se alejó por la calle con paso firme. Por un instante, Miriam estuvo tentada a seguirla. A susurrarle esa breve indicación que le devolvería la sonrisa. Pero antes de que pudiera moverse vio algo que la detuvo: un coche de color verde que avanzaba en medio del tráfico.

Era el coche de Christine Riley.

Fue como un recordatorio. Porque Christine era quien le había arrancado la promesa. Fue la primera vez que se vieron. «No se lo diré a nadie sin permiso de K & K. Mantendré todo en secreto». Sin esa promesa nunca le habría permitido Christine participar en las pruebas. Y ella no se habría separado de Debbie esta tarde para coger el autobús hasta K & K y ver al jefe de Christine. A Hesketh.

Miriam se quedó mirando cómo el coche entraba lentamente en la ciudad. Aquel coche formaba parte del asunto. Christine iba a casa del chico (Stuart) para instalarle allí el juego mientras Miriam se encaminaba a K & K. Acabadas las instrucciones, la preparación y las promesas, iban a empezar. ¡Por fin!

Miriam sintió que el corazón le latía más deprisa. Cogió la mochila, volvió la espalda a Debbie y se dirigió lentamente a la parada del autobús que la llevaría fuera de la ciudad.

Stuart y ella se iban a encontrar por fin. En el Nuevo Mundo.

Tres cuartos de hora más tarde estaba sentada en una habitación grande y vacía de K & K y miraba fijamente a una pantalla de televisión que había apagada al otro lado de la mesa.

—¿Preparada? —preguntó un hombre desde el fondo de la sala.

Era Hesketh. Miriam no podía verlo, pero mientras los dedos del hombre golpeaban el teclado del ordenador detrás de ella, se lo imaginó encorvado, de espaldas anchas y con el traje arrugado.

—Preparada —contestó.

El teclado sonó de nuevo, y Miriam se inclinó hacia adelante y fijó la mirada en el otro lado de la mesa. El monitor apagado de enfrente no mostraba nada todavía, salvo el reflejo de su propia cara, pero en un momento cobraría vida. Ella vería a Stuart. Y en el otro monitor, que estaba en casa de Stuart, éste vería un rostro llamado «Miriam». Un rostro perspicaz y avisado, orlado de cabello lacio y negro.

La pantalla entró en efervescencia, y el corazón le dio a Miriam un latido fuerte y seco.

Ya.

Sus dedos asieron la brillante carpeta que había sobre la mesa, palpando el relieve de unas letras doradas (*K & K: Todo un Nuevo Mundo*), y ella centró la mirada en la maraña de puntitos blancos que crepitaban como locos enfrente.

En seguida apareció nítida la imagen. Un rostro de muchacho miraba a Miriam parpadeando levemente, como si su pantalla tuviera demasiado brillo. Luego sonrió,

inclinándose hacia adelante con gesto de impaciencia.

Vaya por Dios. Miriam sufrió una pequeña decepción. Era bajito. Delgado y perspicaz, llevaba gafas gruesas de persona distraída y tenía el cuello muy largo. Uno de esos chicos que ponen mucho empeño en todo y que se te pegan como lapas.

Recordó que también él la veía y sonrió alegremente.

—Hola.

—¡Hola! —repitió el chico, levantando demasiado la voz. Volvió a parpadear.

¿Qué edad tenía? ¿Trece años? No podía ser mucho mayor. Miriam escrutó los libros que había detrás de él tratando de obtener alguna pista sobre el chico, pero no vio más que confusión y desorden. Las estanterías estaban repletas de revistas y de postales viejas, y a un lado colgaban unos auriculares.

Desde el fondo de la habitación, Hesketh gruñó impaciente:

—Vamos ya. ¿O estáis esperando a que os presente?

Miriam sacudió la cabeza.

—¿Empiezo yo? —le dijo a la pantalla.

Stuart asintió y se inclinó aún más hacia delante.

—Está bien. Soy Miriam Enderby. Tengo catorce años y no estoy en casa... Probablemente lo estás viendo. No pudieron poner allí los aparatos de Nuevo Mundo porque vivo en un barco. Así que voy a jugar aquí. No sé por qué quieren que participe en las pruebas: yo nunca he jugado con ordenadores y...

—Ya. Te escogieron al azar —la interrumpió Stuart—. No porque haya algo especial en ti.

De pronto, advirtió lo que había dicho y se sonrojó llamativamente.

«Vaya por Dios», se dijo Miriam. Y acentuó su sonrisa antes de que él intentara disculparse.

—¿Y qué hay de especial en ti? —preguntó.

Fue como descorchar una botella. Stuart acercó la cabeza a la pantalla y comenzó hablar a toda velocidad.

—Soy Stuart Jones y tengo catorce años. («¿Catorce? ¿Con esa cara?», pensó Miriam.) Tengo dos hermanos y una hermana, y me gusta inventar artilugios y hacer experimentos. También ideo juegos de ordenador, aunque ninguno ha llegado a ser un éxito de ventas. Además he probado docenas de cosas para K & K porque mi padre trabaja en el departamento de Ventas, pero...

—¡Pero hasta ahora no habías jugado a nada como esto! —exclamó Hesketh, interrumpiendo la cháchara del chico. Luego se acercó a Miriam, cruzando la habitación, se inclinó sobre sus hombros y pegó la cabeza a la de la muchacha para compartir su cámara.

—Este juego es el fundamental —dijo—. El que dará a K & K años de ventaja sobre la competencia. Así que vamos a ponerlo en marcha. ¿Dónde está Christine?

—Aquí mismo —dijo Christine Riley. Stuart ladeó la cabeza y, junto a ella, apareció la de Christine—. Hola, Miriam. ¿Te ha sido fácil encontrar el camino?

Miriam asintió:

—Sí, gracias.

—¿Y qué tal el jefe? Te dije que era un ogro, ¿no?

Era casi para reírse. Hesketh era grande, pero no tenía nada de ogro. Era un poco desgarrado y tenía aspecto de despistado. Llevaba una cola de caballo que le caía por detrás y un pendiente de oro en la oreja. Más que espanto podía causar risa. Miriam sonrió cortésmente.

—Todavía no me ha comido.

Hesketh gruñó a la pantalla:

—A ti sí que te voy a comer, Christine, si estos dos no funcionan perfectamente. ¿Se saben bien las reglas de seguridad?

—Pierde cuidado —dijo Christine tranquila—. Estoy segura de que podrían repetirlas en sueños.

Miriam asintió y Hesketh se desplazó para situarse frente a ella.

—Muy bien. Te escuchamos.

Miriam comenzó a enunciarlas con ayuda de los dedos:

—No podemos decir a nadie nada de las pruebas. Ni hablar del material. Ni de nadie que conozcamos en K & K. No podemos vernos nosotros fuera del juego, y si alguien hace preguntas...

Pronunciaba las palabras sin pensar en ellas. Las reglas le parecían razonables, y suponía que eran un procedimiento normalizado para probar juegos en K & K. Pero Stuart la interrumpió de pronto.

—¿Por qué no?

—¿Qué? —Miriam se detuvo, cogida por sorpresa, y Hesketh se inclinó más, de modo que sus hombros rozaron los de ella.

—¿Por qué no, qué?

Stuart volvió a enrojecer, pero siguió adelante.

—¿Por qué no podemos vernos nosotros fuera del juego? Hasta ahora nunca habíais dicho eso. Y hablar de él con los demás forma parte de la diversión.

—Esta vez no —murmuró Hesketh—. Esta vez es diferente. Vais a probar Nuevo Mundo.

Su voz fue baja, pero no amable. La lentitud con que pronunció las dos últimas palabras le produjo un cosquilleo a Miriam.

—Nunca hemos tenido nada semejante a esto —continuó Hesketh en tono suave—. Si lo sacamos antes de que la competencia se nos adelante, arrollaremos. Por eso hay gente que pagaría una fortuna, o cortaría pescuezos, para averiguar lo que estamos haciendo.

Miriam tragó saliva.

—¿Y te fías de nosotros?

—Algún riesgo hay que correr —Hesketh se volvió para mirarla. Sus caras quedaron muy cerca. Miriam le veía la piel de la mejilla y las venillas, delgadas y

rojas, de los blancos de los ojos—. Sois lo bastante mayores para comprender que esto es serio. Si violáis las reglas de seguridad, no os trataremos como a niños mimados.

Miriam sintió un escalofrío en la espalda.

—Comprendo —dijo con voz débil. Con el rabillo del ojo vio asentir a Stuart, que tenía la mirada fija en Hesketh, como si estuviera hipnotizado.

—¡De acuerdo, pues! —dijo Hesketh, y se irguió frotándose las manos—. Vamos a hacer un ensayo. ¿Tenéis todo dispuesto ahí, Christine?

—Todo dispuesto, y listos para la conexión —Christine Riley era tan profesional como él, pero encontraba tiempo para sonreír a Stuart y Miriam—. Y vosotros echaos un último vistazo. La próxima vez que os veáis seréis... muy diferentes.

Los ojos de Stuart destellaron tras sus gruesas lentes, y su mano se levantó para saludar.

—Magnífico. ¡Hasta la vista en el *ciberespacio*, Miriam!

—Muy bien —dijo Miriam. No habló con tanto nerviosismo como él, pero sintió que su cuerpo se ponía tenso—. Lista para empezar.

Hesketh se separó de Miriam para dirigirse al fondo de la habitación, y la chica oyó el martilleo del teclado. Stuart desapareció y se apagó la pantalla.

—¿Preparada? —preguntó Hesketh por segunda vez.

Miriam recogió sus cosas y se levantó. Su reflejo desapareció por el borde de la pantalla, dejándola vacía y totalmente gris.

—Preparada —contestó.

Hesketh abrió la puerta y la invitó a salir, sacando una tarjeta de plástico de su bolsillo interior. En el centro del pasillo se detuvo y, con un golpecito, introdujo la tarjeta en la ranura de una puerta que no tenía ningún letrero.

—Ésta es la sala de pruebas.

—¿Y ahí está todo el equipo?

—Así es. Hoy vengo a ver cómo te lo pones. Sólo para comprobar que recuerdas todo lo que te dijo Christine.

Empujó la puerta y dio un paso atrás para que entrara Miriam delante.

La sala era un pequeño recinto cuadrado con moqueta gris y sin más mobiliario que una maleta negra de plástico y un pilar negro y bajo, como el que Christine le había enseñado. Era la torre del juego.

Hesketh cruzó el recinto y cogió la maleta.

—Bien. Veamos cómo lo haces.

Miriam miró al teclado que había encima de la torre del juego.

—Primero le digo mi nombre, ¿no?

Hesketh asintió muy serio y ella tecleó las letras: M-I-R-I-A-M. A continuación cogió la maleta y la abrió accionando los resortes de los cierres, que emitieron un destello plateado cuando levantó la tapa.

—Tu equipo de explorador —dijo Hesketh en voz baja.

Miriam volvió a sentir un cosquilleo en la piel y observó el interior de la maleta. Allí estaba todo el equipo, cada pieza en su hueco correspondiente. El guante. El cinturón. El casco del juego, una especie de aparatosas gafas de buceador, con auriculares y correas entrecruzadas. Y los tres engorrosos brazaletes.

Primero sacó los brazaletes. Al ajustarlos con un clic (uno a su muñeca izquierda y los otros dos a los tobillos) casi pudo oír la risita ahogada de Christine. «A esto lo llaman joyería virtual. No es que me preocupe el gusto de Hesketh, pero no están hechos para que resulten bellos. Sirven para decirle al ordenador dónde estás».

La misma finalidad tenía el cinturón. Miriam se lo puso rápidamente. Luego sacó el guante.

Hesketh no se movió. Apenas pestañeó. Pero sus ojos siguieron todos los movimientos que Miriam hizo al meter los dedos en el guante y tirar de los dos lados del material por encima del dorso de la mano.

El guante básico era ligero y elástico, pero tenía pliegues rígidos en el dorso de los dedos y una muñequera gruesa y pesada. Tirando de los pliegues para enderezarlos, Miriam ajustó la muñequera hasta que le quedó cómoda y apretada a la piel. Después cerró el broche de resorte, recordando de nuevo la voz de Christine: «Entre tu muñeca y el guante no debe haber nada. Ni pulseras ni relojes. Ni siquiera la manga de la camisa. El guante es muy importante, porque es tu control. Cuando quieras moverte más de un paso o dos, apunta con el dedo. Y cuando quieras coger algo, cierra la mano como si fueras a asirlo».

Miriam efectuó las acciones: cerró la mano en el aire y, después, apuntó con el dedo índice al otro lado de la habitación. Como la muñequera rozaba un poco, metió un dedo por debajo del borde para aflojarla.

—Tiene que ajustar bien —dijo en seguida Hesketh—. Es por los sensores neumáticos. Se inflan y te oprimen los dedos para que puedas sentir las cosas que tocas en el juego.

¿Por qué decía eso? Ya se lo había explicado Christine Riley. Miriam vaciló y miró al guante, pero Hesketh no le dejó tiempo para pensar. Sacó de la maleta el casco del juego.

—Será mejor que te pongas esto, o Stuart se te adelantará. ¿Quieres que te ayude?

—No, gracias.

Miriam cogió el casco y se apartó para colocárselo en la cabeza, ajustando las correas de modo que cada una de las dos pantallitas quedara delante de un ojo. Ahora estaban apagadas y vacías, pero pronto se encenderían, ofreciéndole cada una — como ventanas abiertas al Nuevo Mundo— una imagen ligeramente diferente. Miriam cerró los ojos y respiró profundamente.

—¿Lo enciendo?

Como respuesta, se oyó un repentino *bip* procedente de la torre del juego. Hesketh esbozó una sonrisa forzada.

—Más te vale. A menos que quieras que Stuart se ocupe de todo.

¿Ése? No podría ocuparse ni de una botella de leche. Miriam se llevó la mano a la parte posterior del casco y asió los dos lados del broche. Tras palpar un instante, encontró la ranura buena, introdujo el broche y lo apretó hasta que hizo clic.

Y las pantallas de delante de sus ojos se llenaron de luz.

Capítulo 2

ANTE ella se levantaban unos muros de piedra altos y grises, menos reales que en una fotografía pero tan verosímiles como unos buenos dibujos animados. Se encontraba en una oscura mazmorra por cuyas paredes resbalaban cuajarones de viscosidades verdes y en uno de cuyos rincones se apilaban instrumentos de tortura. Una diminuta reja situada encima de su cabeza dejaba pasar un poco de luz, y en la zona más apartada pudo distinguir, amontonados, los huesos blancos de un esqueleto.

«Escalofriante», pensó. Miró a la derecha tratando de averiguar qué debía hacer. Y al volver la cabeza, se movieron también las imágenes que tenía delante de los ojos.

Pero no se movieron en plena sincronía con su cuerpo. Hubo un leve y desagradable desfase. Miriam parpadeó, se detuvo y miró a la sólida puerta de madera del muro de la derecha. Tenía una cerradura enorme y una pequeña abertura con rejas a la altura de la cabeza.

¿Debía abrirla?

Para hacer una prueba, levantó la mano derecha con el dedo índice extendido. Y una fracción de segundo más tarde, la mano apareció ante su rostro como una masa gris informe. No tenía líneas, uñas ni nudillos, pero apuntaba directamente hacia la puerta.

Y surtió efecto. Inmediatamente, la puerta pareció acercarse flotando, y Miriam notó que ella se deslizaba hacia la puerta. Bajó la mano, cogió el tirador de la puerta... y sintió bajo los dedos su forma sólida.

«Son las almohadillas de presión que hay dentro del guante. Una simple ilusión», pensó. Pero parecía bastante real. Giró lentamente la mano y empujó la puerta.

—Está cerrada —dijo una voz desde detrás.

¡Stuart la estaba observando! Sorprendida, Miriam se volvió como un torbellino, y la habitación dio un bandazo. Luego se acompasó a la muchacha, que ahora veía una forma gris sin rasgos distintivos, semejante a la silueta de un cadáver. La figura levantó un brazo y se aproximó a Miriam deslizándose por encima del pavimento.

—Tiene que haber una llave en algún lugar —dijo.

La forma no tenía boca que abrir y cerrar, pero hablaba con la voz de Stuart. Y estaba muy cerca de Miriam, tan cerca como ésta sabía que estaría Stuart. Si se hubieran encontrado realmente en el mismo recinto, ella habría notado el aliento del chico en la mejilla.

Miriam dio un paso atrás.

—De acuerdo, hay una llave. Pero ¿dónde está?

Stuart se volvió lentamente para explorar la mazmorra. Cuando se encontraba en mitad de la vuelta y miraba por detrás de Miriam, se escuchó el ruido de unos arañazos fuertes. Miriam lo oyó ahogar una exclamación.

—¿Qué pasa? —preguntó.

Se volvió rápidamente y notó que el estómago le daba un vuelco, al tiempo que la habitación se tambaleaba a sus espaldas. En lo más apartado de la mazmorra había una rata enorme. Estaba sentada en el rincón más oscuro, gruñía mostrando unos colmillos amarillentos, y sus ojos brillaban en la oscuridad.

«Ojos. En la oscuridad».

El pulso de Miriam empezó a latir más deprisa, como si su cuerpo hubiera cambiado a una velocidad superior. «No tiene nada que ver con eso —pensó con rapidez—. Es sólo la imagen de una rata. No son ojos reales». Pero su pulso seguía latiendo con fuerza. Y oyó a su lado el ruido de Stuart al tragar.

—Brillante, ¿verdad? —susurró el muchacho.

Ahora la rata se movió. De pronto —entre una pulsación y la siguiente— avanzó como un relámpago, deslizándose por la pared, y al llegar al rincón torció hacia ellos.

—¡Presta atención! —chilló Stuart.

Él volvió a girar en redondo siguiendo el avance convulsivo de la rata. Miriam giró también, tratando de no perder de vista a la rata, que corría, se detenía y salía corriendo de nuevo.

Pero las imágenes que tenía delante de los ojos cambiaban a distinto ritmo, sin ninguna sincronía con sus movimientos, y la muchacha volvió a sentir un vuelco en el estómago. Y otro más.

«No. Eso no».

Hacía años que no se mareaba en el coche, pero conocía la sensación. Y sabía que tenía que quedarse quieta en seguida, antes de que fuera demasiado tarde. Tambaleándose un poco, echó su cuerpo hacia atrás para neutralizar el impulso y frenar en seco.

Ése fue el más grave de sus errores, pues las imágenes continuaron moviéndose. Durante una fracción de segundo, Miriam giró en un sentido mientras las imágenes que tenía delante giraban en el contrario. Luego se detuvo, y la habitación le dio un tirón hacia atrás, siguiendo el movimiento que ella acababa de hacer.

Eso fue demasiado. Sintió náuseas y vio que, un poco a su izquierda, Stuart se volvía para mirar.

—¿Estás bien?

Le dieron otra vez arcadas, se llevó las manos a la boca y oyó reír a Stuart. Una risa aguda, nerviosa. La rata escarbaba con las patas en la piedra mientras corría por la pared de detrás.

«No puedo, no puedo...». Miriam tenía todo el cuerpo en tensión, e intentaba controlarlo. «No puedo...».

Ahora la mano de Hesketh estaba detrás del cuello de la chica y luchaba con el broche del casco del juego, mientras la otra asía su muñeca derecha y tiraba del brazo para separarlo de la boca.

—No vomites en el guante —refunfuñó impaciente.

—Yo...

Ya había pasado. Hesketh le quitó el casco, y de pronto se desvaneció la mazmorra entera. Los muros siniestros, la viscosidad verde, la horrible rata: todo había desaparecido. Miriam se encontraba en la sala de pruebas y respiraba honda y pausadamente, evitando la mirada de Hesketh.

Volviéndole la espalda, Hesketh se agachó para meter el casco en la maleta.

—Algunos se marean —dijo con toda tranquilidad—. Cuando hagas un movimiento rápido, cierra los ojos.

Miriam frunció el entrecejo.

—No había vuelto a marearme en un coche desde que era pequeña. Esto hace que me sienta como una cría.

—Te devuelve al pasado, ¿verdad?

Había algo extraño en la voz de Hesketh, que seguía arrodillado en el suelo y la miraba con una vaga sonrisa de satisfacción. Pero ¿de qué podía estar satisfecho?

No lo explicó. En cambio, le cogió la mano a Miriam y empezó a desabrochar el guante.

—No le des importancia. La próxima vez estarás bien.

—¿La próxima vez? —Miriam imaginó que volvía a entrar en la mazmorra. Imaginó que la figura gris de Stuart la miraba, sin un rostro que reflejara lo que estaba pensando—. No sé si quiero intentarlo de nuevo.

Hesketh levantó una ceja.

—¿No estás acostumbrada a sentirte como una tonta?

—Yo...

Hubiera sonado a arrogancia decir: No, no lo estoy. Pero era verdad.

La boca de Hesketh se contrajo:

—Te sorprenderá lo que puedes hacer en el Nuevo Mundo. Detrás de una máscara.

Miriam creyó que le estaban echando un sermón y torció el gesto.

—Creo que saldrías ganando si buscaras otra persona para tus pruebas.

Durante un segundo, los dedos de Hesketh se detuvieron en el guante. Luego esbozó una sonrisa.

—No, no saldría ganando. No me sirve ninguna otra.

—¿Por qué no? Hay docenas de catorceañeras que no se marean en coche.

Hesketh sacó el guante de un tirón seco.

—No quiero ninguna otra catorceañera. Tienes que ser tú. Y ahora quítate esas pulseras y ya puedes irte a casa.

Miriam se las quitó, se desabrochó el cinturón y contempló cómo volvía todo a su

sitio. Hesketh no pronunció otra palabra hasta que terminó de recoger todo. Luego miró a su alrededor y preguntó:

—¿Nos vemos el viernes?

—Yo...

—¿O eres tan importante que no puedes reírte de ti misma?

Miriam reaccionó con firmeza.

—De ninguna manera. Estaré bien.

—Buena chica —dijo Hesketh. Alargó la mano derecha y, con gran delicadeza, le puso el índice en la boca—. Entonces, ni una palabra a nadie. ¿Recuerdas? Ni siquiera a tus padres.

Y, sin más, bajó la tapa de la maleta y cerró los broches de golpe.

Más tarde, Miriam se dio cuenta de lo extraña que había sido aquella conversación. Fue después de que Hesketh la acompañara por el departamento de Investigación y Desarrollo y la despidiera en la fachada del edificio. Ya sentada en el autobús, que traqueteaba rodeando el Ring Road para entrar en la ciudad, comenzaron a bullirle en la cabeza las palabras. «No me sirve ninguna otra». «Tienes que ser tú».

¿Qué tenía ella de especial?

Con la cara apretada contra el cristal, repasó mentalmente las palabras, pero no les encontró ningún sentido. Hesketh la había visto aquella tarde por primera vez. ¿Cómo podía ser ella tan importante para las pruebas?

Aún seguía haciéndose esa pregunta cuando salió del autobús y bajó hacia el barco por el camino de sirga. Pero al subir a bordo oyó el ruido de su familia, que apartó de su mente todo lo demás. Conversaciones en voz alta y olor a pescado crudo.

Laura, su madrastra, jugaba con Joe al *monopoly* en el camarote principal. Discutían a gritos.

—¡Es mía! ¡Siempre me quedo con Mayfair!

—No seas tan crío, Joe. Si haces trampas no juego.

—Miriam siempre me deja...

—¡No lo creo! Mira, ya está aquí Miriam. Se lo voy a preguntar. Mim, cariño...

Pero antes de que la pregunta se formulara apareció por la puerta Rachel, que llegaba desde el camarote del fondo vestida con la falda negra de Miriam y con una preciosa blusa roja, que era la mejor que tenía Miriam.

—Mira, ¿verdad que me sienta bien? Y necesito algo así para el viernes. Por favor, Mim, bonita, ¿puedo...?

Laura chilló:

—¡No le pidas ropa a Miriam! No tiene ni la mitad de la que debería tener, y tú te empeñas en quitársela...

Miriam no les hizo caso y asomó la cabeza por la cocina.

—Hola, papá —dijo.

El padre estaba rebozando unos arenques, su plato preferido para economizar a fin de mes. Levantó los ojos hacia ella y le sonrió cariñosamente.

—¡Hola, Minnow! ¿Cómo te ha ido? —contestó.

—Bien, gracias. ¿Necesitas ayuda?

El padre sonrió de nuevo y sacudió la cabeza, mientras Joe seguía gritando.

—Creo que ésos te necesitan más que yo.

Miriam hizo un gesto de fastidio. Miró hacia el camarote principal y levantó la voz para hacerse oír por encima del ruido.

—No, Joe, no puedes quedarte con Mayfair —dijo en tono categórico—. A mí no me importa. Pero sabes que a Laura le gusta ganar. Y a ti, Rachel, te dejo mi falda. No tengo inconveniente. Pero la blusa no la necesitas: ya tienes la verde, y ni te la has puesto.

Con eso tendrían que arreglarse. Sin darles tiempo para más quejas, Miriam se dirigió al camarote del fondo, que compartía con Rachel. Acababa de ponerse a recoger la ropa —su ropa— que había tirada por el suelo cuando se abrió la puerta y entró Laura.

—Muy bien, Mim. Joe está gruñendo, así que no tengo que seguir con ese juego aburrido. Puedo refugiarme aquí y escuchar todo lo que me digas sobre tu maravillosa tarde.

Miriam dejó caer el montón de ropa dentro del armario.

—Ha ido todo bien.

—¡Cariño, eso es no contar nada! ¿Qué ha pasado? ¿Cómo te has sentido?

Eso era lo que Laura quería saber siempre. Como si no hubieras hecho nada si después no lo repasabas con ella en una charla interminable. A veces, Miriam no podía soportarlo. Sobre todo en días en que, como hoy, no estaba dispuesta a contar los detalles desagradables.

—Ya sabes que no puedo hablar de las pruebas.

—Anda, vamos. ¿Qué le importa a nadie que me lo cuentes?

Miriam vaciló un instante. Después recordó la sensación del dedo de Hesketh en sus labios imponiéndole silencio.

—No puedo hablar con nadie —dijo con firmeza.

Laura arqueó las cejas, y Miriam pensó que quizá insistiría. Pero no lo hizo. Se puso de pie y se encogió de hombros.

—Pues muy bien. Como quieras.

Y desapareció en el acto. Durante un segundo, Miriam escuchó con la cabeza ladeada, para cerciorarse de que no se acercaba nadie. Parecía seguro. Ahora Joe reñía con Rachel, y Laura estaba en la cocina y hablaba en voz alta de una película. Miriam buscó debajo de su litera, sacó una carta y se sentó para leerla.

Querida Miriam Enderby:

Te escribo por encargo del director de Investigación y Desarrollo de K & K Electronic Games para ofrecerte una emocionante oportunidad.

Como sin duda sabes, somos la empresa de juegos que más crece en este país y probamos a fondo todos nuestros juegos antes de sacarlos al mercado. En este momento estamos buscando una chica de catorce años para que intervenga en la experimentación de un nuevo e importante proyecto. Tu nombre ha sido seleccionado al azar entre los de una lista, y esperamos que nos ayudes...

«¿Qué esperabas?», había dicho Laura. «Si rellenas los formularios de tus estúpidas revistas, te expones a que te manden estas porquerías». Después se había inclinado a leer la carta. «Aunque ésta parece muy interesante. ¿Por qué no llamas a esa Christine Riley?».

Así había empezado todo: con la carta de Christine Riley, seguida de la llamada telefónica. Después no había habido ninguna razón para volver a leer la carta, y Miriam casi había olvidado los detalles exactos de su contenido.

Hasta ahora.

Miriam repasó con el dedo las palabras. «Tu nombre ha sido seleccionado al azar...». Pero ¿qué había dicho Hesketh? Había parecido sugerir que ella era muy importante. Que ninguna otra serviría. Aquello no encajaba, a menos que ella lo hubiera interpretado mal.

Por un instante, frunció el entrecejo tratando de recordar las palabras exactas. Pero antes de que lo lograra, Rachel entró de golpe en el dormitorio, quitándose la blusa roja y gritando:

—... y no es justo, porque Mim tiene cien veces más ropa que yo y nunca sale...

Miriam metió rápidamente la carta en el sobre y la ocultó en su litera. Después corrió a coger su blusa antes de que Rachel la estropeará sin remedio.

Capítulo 3

EL ruido que despertó a Will se produjo mucho más tarde, a media noche. Will abrió los ojos y vio que su padre estaba en el vano de la puerta: una forma negra y silenciosa sobre el fondo casi negro del salón.

—¿Qué sucede?

La forma se encogió de hombros, dio media vuelta y desapareció. Will se incorporó apoyándose en el codo.

—Te dejé algo de cena. ¿Viste la nota?

—Perfecto —dijo su padre, como si realmente no lo hubiera oído—. No te muevas. Duérmete otra vez o mañana llegarás tarde al colegio.

«¡Tremendo!». Will no lo dijo en voz alta, pero habría sido un buen comentario. Había soportado pacientemente nueve semanas de silencio sin más comunicación que el consabido gruñido y algunos mensajes a través del bloc de notas, y ahora terminaba el aislamiento con ese «... mañana llegarás tarde al colegio». Una conversación realmente espléndida. A veces deseaba no tener por padre a un genio.

Salió de la cama y llegó descalzo hasta la puerta.

—Vamos, dime qué sucede.

El padre apoyó su peso contra el marco de la puerta. Pese a la oscuridad, Will advirtió que estaba muy cansado.

—Está pasando algo. Algo gordo. Y no consigo averiguarlo.

—¿Un juego? —dijo en seguida Will.

—Una especie de juego.

—Bueno, ¿y dónde está el misterio? ¿De quién es el juego?

Se oyó un sonido débil. Tal vez una risa, o un resoplido.

—¿Qué más da? No me he pasado las seis últimas semanas tratando de averiguar un nombre y una dirección. Quiero saber en qué consiste el juego. Por qué sólo puedo entrar en él cuando está en línea, funcionando, en tiempo real.

Will miró entre las sombras para verle la cara.

—¿Estás metiéndote en él?

—Cuando puedo. Pero no lo encuentro en ningún disco duro. Puedo meterme en el sistema siempre que quiero, pero el juego desaparece en cuanto deja de estar en funcionamiento. Y cuando lo está, me resulta incomprensible.

—¿Quieres que te lo resuelva? —dijo Will sin pensarlo.

Lo dijo en broma, pero notó que a su padre se le cortó la respiración por un momento. Y súbitamente dejó de ser una broma. Porque, aunque su padre era

brillante —el mejor—, los dos sabían que Will lo superaba cuando se trataba de juegos.

En un tono muy diferente, añadió:

—¿Quieres que lo intente?

La forma negra se acercó a la jamba de la puerta, poniéndose de pronto derecha. Pero no emitió ningún sonido. Se quedó allí, de pie, inmóvil. Will se dirigió a la ventana y apoyó la cara contra el cristal. Divisaba los tejados de las casas de la calle, cuyo perfil destacaba contra el cielo. Por un instante pensó en la honradez. Y en el peligro.

Después preguntó:

—¿Es importante?

—Es lo más importante con que me he encontrado desde que me dedico a este negocio —dijo la voz sombría desde el vano de la puerta—. Si no me hago con él, podría perder mi empleo.

Will pasó lentamente el dedo por el cristal.

—¿Cuándo tendría que jugar yo, si me decido?

—Lunes, miércoles y viernes. De cuatro y media a cinco.

Como una clase de baile. «Mañana a las cuatro y media, con mallas rosas». Will se enderezó y miró por encima del hombro.

—Lo intentaré si quieres. Todavía no ha habido ningún juego que no haya podido piratear.

—Tienes más posibilidades que nadie. Pero es un asunto peligroso.

—¿Crees que no puedo guardar un secreto?

—Sólo te digo que tengas cuidado —contestó la forma negra.

Luego alargó el brazo y, sin previo aviso, encendió la luz, de modo que el resplandor sorprendió a Will desgreñado y parpadeando.

—Entonces, ¿te lo dejo preparado? —susurró su padre.

Will levantó la cabeza y le miró a los ojos.

—Comenzaré el viernes —dijo.

K & K: MEMO ELECTRÓNICO
DE JOHN SHELLEY
A HESKETH BARRINGTON
PRIORIDAD: URGENTE

¿Dos MESES? Tú sueñas, Hesketh. A lo sumo podría conseguirte un mes, y eso si logro que muchos den su brazo a torcer. Pero los de Contabilidad y Comercialización me están atosigando. Tenemos que empezar a vender Nuevo Mundo YA, no el próximo año. Le llevamos ventaja a la competencia, y no la vamos a desaprovechar.

Eso significa que tu seguridad ha de ser perfecta. ¿Estás seguro de que podemos fiarnos de tus sujetos?

Mantenme al día. Ya sé que te gusta llevar las cosas a tu manera, pero esto es demasiado serio para andar tonteando. Cuando pienso en el dinero que hay en juego, me dan escalofríos.

K & K: MEMO ELECTRÓNICO
DE HESKETH BARRINGTON
A JOHN SHELLEY
PRIORIDAD: NORMAL

OK Trataré de arreglarme con un mes.

La seguridad es SIEMPRE perfecta en mi departamento. Pierde cuidado. No fallará.

Capítulo 4

VEINTICUATRO horas después, Miriam se despertó de pronto durante la madrugada del viernes. La pesadilla le causó un sobresalto que la sacó del sueño, y al despertar se encontró fría y rígida, y con la almohada apretada contra el pecho.

Durante un minuto se quedó quieta escuchando los suaves ronquidos de Rachel y el ruido del agua al chocar contra el costado del barco. El corazón le latía deprisa y sentía un sudor frío en la nuca, pero no hizo ningún ruido.

Nunca hacía ningún ruido.

Mientras se le pasaba el susto, se incorporó en la litera y se apoyó contra la pared del camarote. La pesadilla no se repetía frecuentemente, tal vez no más de una o dos veces al año, pero siempre era la misma, al menos desde que ella recordaba.

Y el terror no disminuía. Ahora supo, tan pronto como despertó, que de nada servía luchar contra las secuelas del sobresalto. Tenía que quedarse quieta hasta que desaparecieran. Luego podía sentarse y esperar que el sueño se desvaneciera.

A los quince o veinte minutos estuvo dispuesta a echarse otra vez, y entonces procuró no pensar en el sueño. En cambio evocó la imagen de la siniestra mazmorra del Nuevo Mundo. La viscosidad verde. La puerta cerrada. Los huesos del esqueleto y los herrumbrosos instrumentos de tortura.

La recorrió palmo a palmo mentalmente, esforzándose por recordar todos los detalles. En algún lugar de aquella mazmorra, detrás de una piedra o escondida en un rincón, había una llave esperando a que la encontraran. Si volvía, ella quería ser quien la encontrara. «Piensa. Piensa».

Cuando se quedó dormida otra vez, sonreía.

El viernes le resultó todavía más difícil separarse de Debbie.

—¡Otra vez no! Me dijiste que el curso era breve.

—Y lo es —contestó Miriam sin impacientarse—. Por eso no puedo faltar a ninguna sesión.

—Pero pensé que pasarías por casa.

—No puedo, Debs.

—Tienes que ir. Le dije a Karen que hoy le montaría su teatro de marionetas. Se lo prometí.

Miriam esbozó una triste sonrisa. La hermanita de Debbie era divertida, y ella y su amiga habían hecho algunos planes ingeniosos para el teatro de marionetas. Pero

Miriam tenía que cumplir su propia promesa.

Y además estaba el enigma de la llave.

—Iría si pudiera —dijo—. ¿No podemos dejarlo para mañana?

—No, a menos que quieras que Karen no se duerma esta noche hasta que se canse de berrear.

—Bueno, tal vez podríamos...

—No te molestes. Ya encontraré alguien que me ayude.

Debbie se detuvo en la puerta para esperar a Stella, y Miriam se dirigió a la parada del autobús arrastrando un poco los pies.

Pero ese gesto se iba convirtiendo en simple pose a medida que Miriam avanzaba. Porque estaba deseosa de participar en el juego, a pesar de lo que había ocurrido la vez anterior. Porque el juego era tan... tan...

A Miriam no se le ocurrió ninguna palabra con que describirlo. Pero cuando Connie pasó junto a ella en la bicicleta, libre y veloz, pensó: «Sí... ¡Así es!». Y se movió nerviosa en la parada del autobús, impaciente por estar en camino. No, por estar allí, con el casco puesto y dentro de la horrible y macabra mazmorra. ¿Por qué no llegaba el autobús?

Llegó con diez minutos de retraso. Cuando subió las escaleras del edificio de K & K y entró corriendo en la recepción, Hesketh arqueó una ceja.

—¿Canguelo?

—Ni hablar —dijo en seguida Miriam.

—¿Contenta de venir a jugar?

—¡Me muero de ganas!

Lo dijo con afectación, imitando a Laura, pero no se trataba de una broma. Y Hesketh no lo tomó así. Con un gesto de aprobación, la acompañó hasta el interior de Investigación y Desarrollo, su reino secreto de pasillos enmoquetados y sin ventanas.

—Hoy te dejo sola —dijo mientras introducía en la ranura su pase de plástico—. Entra.

—¿Yo sola? —Miriam vio la torre del juego al fondo de la habitación—. ¿Y si rompo algo?

—¿Crees que puedes? —dijo Hesketh con cierto desdén—. Está hecho a prueba de destrozos de nueve años. ¿Cómo vas a tratarlo tú peor que ellos?

—¿No pasa nada si tropiezo con la torre o tiro de los cables?

—Ni aunque metas por la ranura del juego un bocadillo de jamón —replicó impaciente Hesketh—. O eches zumo de naranja por todas las aberturas. Esto es tan indestructible como el monte Everest. Y ahora muévete. Entra en el programa.

Hesketh se quedó en la puerta contemplando cómo Miriam tecleaba su nombre y abría la maleta negra. Pero no dijo una sola palabra hasta que ella empezó a ponerse el guante del juego. Entonces murmuró:

—Pegado a tu piel, no lo olvides.

Su voz sonó suave y habló sin mirarla, pero Miriam frunció el ceño enfadada.

Mientras metía los dedos en el guante, lo examinó con cuidado, pero no había nada visible. Y antes de que pudiera levantar de nuevo la vista, se cerró la puerta: Hesketh se había ido.

Flexionando los dedos, cogió el casco, que tenía las pantallas apagadas. Al agachar la cabeza para ponérselo, se estremeció. «¡Ya!».

Luego apretó los dos lados del cierre para abrocharlo, y se encontró de nuevo en la mazmorra.

Allí no había ni rastro de Stuart, pero eso no le importaba a ella. Tenía todo planeado en la cabeza y lo iba a llevar a cabo sin esperar. Levantó la mano derecha y apuntó a los instrumentos de tortura que había apilados en el rincón del fondo.

Al deslizarse hacia ellos, se inclinó hacia adelante para mirar e intentar distinguir los diferentes objetos. Había horrendos cuchillos de formas retorcidas, pesadas cadenas y crueles grilletes con púas. Hasta una especie de trampa con dos mandíbulas abiertas y provistas de enormes dientes. Si los objetos hubieran sido reales, Miriam habría huido horrorizada. Pero no eran reales. No tenían ninguna importancia. Lo único que importaba era el objeto que podía estar oculto entre ellos: el tubo largo y recto, con la cabeza en forma de bucle y el pie dentado, en zigzag.

¡Y allí estaba!

La vio a un par de metros de distancia. Una llave grande, herrumbrosa, en la parte trasera del montón. Justo detrás de la trampa.

En cuanto estuvo lo bastante cerca, sacó rápidamente la mano derecha y apuntó por entre las mandíbulas de la trampa para coger la llave. Pero cuando sus dedos penetraban como una saeta entre los gigantescos y amenazadores dientes, todo cambió.

Ocurrió en un instante. Casi estaba tocando la llave con los dedos cuando la trampa cobró vida. La llave y la trampa se desvanecieron de pronto, y Miriam vio que su mano desaparecía entre las mandíbulas de la rata gigante.

La retiró con la velocidad del rayo cuando ya las mandíbulas y sus colmillos se cerraban ruidosamente. La rata desapareció en el acto, y ella se encontró contemplando la trampa y la llave.

«Ha sido una ilusión. Sólo una ilusión». Adelantó la mano de nuevo.

—¡Grrrr!

La rata reapareció al instante, gruñendo y con los ojos rojos.

Ahora sólo hacía eso. Al retirar la mano, Miriam sintió que la boca de la rata le rozaba la punta de los dedos.

Mientras se frotaba la mano y observaba la llave, emergió junto a ella una forma gris.

—¡Tú también lo has adivinado! —dijo la voz de Stuart. Sonó como si hablara sin aliento y decepcionado—. Creía que me iba a adelantar yo, pero Christine ha tenido

problemas de tráfico. Ha llegado ahora mismo.

—La cosa no es tan simple —susurró Miriam—. ¡Mira!

Movió otra vez la mano para que lo viera Stuart, y éste retrocedió de un salto cuando los dientes de la rata se cerraron de golpe.

—¡Muy bien! —exclamó admirado—. ¿Cómo podemos resolver esto? Tal vez necesitemos algo para distraerla.

Buscó con la mirada por la mazmorra, y de pronto soltó un grito de júbilo:

—¿Qué te parece un hueso?

—¿Un...? —durante un instante, Miriam no entendió a qué se refería.

—¡El esqueleto! —dijo Stuart, impaciente—. ¿Por qué no le damos a la rata uno de sus huesos?

—¡Eso es asqueroso! —replicó Miriam, y torció el gesto—. No pueden pretender tal cosa de nosotros.

Stuart resopló.

—¿No? Tú no conoces muchos juegos, ¿verdad?

Cruzó la mazmorra y cogió una tibia. Su modo de caminar al volver hacia Miriam tenía algo de desafiante. Él no era más que una forma gris e indefinida, pero Miriam notó que estaba ofendido. Stuart le alargó el hueso cuando estuvo a medio metro de distancia.

—Muévelo delante de sus ojos para ocupar su atención. Yo trataré de meterle la mano en la boca.

«No, no lo harás», pensó Miriam. Era ella quien había descubierto el escondite de la llave, y quería cogerla.

—Mueve tú el hueso —dijo.

Stuart resopló de nuevo, como si se dispusiera a discutir, pero no lo hizo. Se agachó y puso el hueso a unos centímetros de la trampa.

—Adelante —dijo—. Pero ten cuidado. Puede que no resulte.

Miriam se arrodilló y, tras concentrarse durante un segundo, acercó lentamente la mano a la trampa.

—¡Grrr!

Necesitó toda su fuerza de voluntad para mantener firme la mano cuando apareció la cara de la rata. Las puntas de sus dientes eran muy afiladas y estaban muy cerca de los dedos de la muchacha.

Pero Stuart tenía razón: cuando él movió con cuidado el hueso, los ojos de la rata se desplazaron lateralmente para observarlo.

—¡Ahora! —dijo él—. Pero muy despacio.

Conteniendo la respiración, Miriam adelantó la mano, milímetro a milímetro, sin perder de vista los ojos de la rata, que no se separaron del hueso. Si tenía cuidado, podría hacerlo. Despacio...

Y entonces empezaron los susurros:

—... min-na, min-na, min-na...

Eran muy suaves, casi imperceptibles. Pero tenían algo de extraño. Durante un segundo se distrajo, tratando de descifrar los sonidos, y su mano vaciló.

—¡Cuidado! —siseó Stuart.

Los ojos de la rata se desviaron, y durante un horroroso segundo Miriam pensó que le iba a arrancar la mano de un mordisco.

—... min-na, min-na...

El corazón le golpeaba el pecho con fuerza, y sentía las pulsaciones en el cuello. Pero logró controlar la mano y mantenerla donde estaba. Stuart volvió a mover el hueso, y los ojos de la rata giraron lentamente hacia él.

Un instante después, Miriam palpó en la oscuridad algo detrás de los dientes de la rata. No pudo verlo, pero sus dedos se cerraron en torno a un tubo largo y delgado, y respiró hondo.

¡Ya!

Y de un tirón —tan fuerte que quedó tendida sobre la moqueta de la sala de pruebas— arrancó la llave a la boca de la rata. Luego la estrechó triunfalmente contra su pecho.

E inmediatamente cesó el susurro y desapareció la rata. Miriam se encontró contemplando la herrumbrosa trampa y la puerta que había detrás.

Stuart abrió la mano para pedir la llave.

—Muy bien. Échamela y abriré la puerta.

«Estarás bromeando», pensó Miriam. No tenía intención de pasar por eso. La llave era suya, y ella abriría la puerta. Se deslizó por la habitación, metió la llave en la cerradura y giró la mano.

Inmediatamente se oyó una fanfarria de trompetas, se abrió la puerta y brillaron ante sus ojos unas enormes letras amarillas.

¡MUY BIEN, MIRIAM!

500 PUNTOS

Tras la inexpresiva máscara gris de su cara, Miriam sonrió como una imbecil. Luego cruzó la puerta abierta, delante de Stuart.

Capítulo 5

LA habitación que había al otro lado difería mucho de la mazmorra: era coqueta y elegante, y tenía ocho lados y techo alto y abovedado. Por sus paredes destellaba un arco iris cuyos colores cambiaban sin cesar.

En el centro de cada una de las ocho paredes había una puerta ancha y arqueada. La que Miriam y Stuart acababan de abrir era azul por dentro; las demás eran de diferentes colores vivos, en una gama que iba del añil oscuro a un inmaculado blanco brillante.

Miriam levantó la vista y vio una araña de cristal que colgaba del techo a muchos metros de su cabeza. El resto de la habitación sólo tenía una urna de cristal cuadrada que se hallaba sobre una columna de madera situada en el centro del pavimento. En uno de los lados, el cristal de la urna tenía un agujero desportillado.

—Vamos a echar un vistazo a eso —dijo Miriam.

Levantó el brazo y apuntó a la urna, con intención de llegar a ella antes que Stuart. Puede que él supiera más de juegos de ordenador, pero ella había puntuado primero. Y quería seguir en cabeza.

Estaban a mitad de recorrido cuando se produjo una gran deflagración. En los ocho ángulos de la habitación resonó un trueno, y una voz atronadora les habló:

—¡No os acerquéis más, salvo que estéis dispuestos a buscar el cristal del arco iris!

—¡Esto promete! —dijo entusiasmado Stuart—. Pero ten cuidado: a lo mejor es una trampa.

Miriam ya estaba mirando con toda su atención. Desde que los dientes de la rata se cerraron contra sus dedos, se había mantenido siempre tensa y alerta. Ahora, al acercarse a la urna, examinaba cada centímetro de la habitación del arco iris, cada parpadeo de luz, cada susurro.

Se detuvo junto al cristal roto, y Stuart se situó a su lado. Miraron juntos por el agujero y repararon en el brillante cojín azul que había dentro. Tenía una pequeña concavidad en el centro, como si le hubieran quitado algo.

La voz volvió a retumbar:

—Si no encontráis el cristal, la realidad será cambiante y poco fiable.

—¿Y qué hacemos? —exclamó Miriam—. ¿Cómo podemos encontrarlo?

Stuart resopló.

—No es una persona. Es una voz producida por ordenador. De nada sirve que le hablemos: ahí no hay nadie que nos entienda.

¿Se burlaba de ella? Miriam lo devoró con la mirada, pero la cara ovalada y gris del muchacho estaba tan inexpresiva como siempre. Olvidándose de él, Miriam comenzó a moverse en torno a la urna de cristal.

En el lado opuesto había sobre el soporte de madera una palanquita negra. Miriam alargó la mano derecha y cerró los dedos alrededor de ella.

—¡Cuidado! —dijo nervioso Stuart.

—Estoy teniendo cuidado.

Miriam tiró con fuerza de la palanca, y la voz retumbó por tercera vez:

—Si estáis dispuestos, debéis empezar por buscar el mapa.

Como si eso hubiera sido una señal, la habitación comenzó a moverse, primero lentamente y luego más y más deprisa, dando vueltas alrededor de ellos como si fuera una enorme rueda que giraba en torno a la columna de madera del centro. Las puertas pasaron una tras otra, en el sentido de las agujas del reloj, hasta que los colores se fundieron y desaparecieron en una luminosidad deslumbrante.

Miriam cerró los ojos con fuerza: sabía que si trataba de observar aquella rotación se marearía. Pero no se relajó ni un instante. Tenía el cuerpo listo para actuar, exultante y lleno de vigor. Su pulso era rápido, y percibía los latidos del corazón y cada una de sus respiraciones mientras esperaba lo que podía ocurrir en cualquier momento.

De pronto oyó decir a Stuart «¡oh!», y abrió los ojos.

A su izquierda, una de las puertas —la de color naranja— se había abierto del todo. A través de ella pudo ver un sol que brillaba deslumbrante sobre un insólito paisaje.

Aquí y allá, en una estrecha franja de tierra parda y polvorienta, se levantaban cactus grandes y provistos de púas gigantescas. A uno y otro lado se alzaban barrancos cortados a pico que formaban las imponentes paredes de un cañón, y desde lo alto del cañón ascendían nubes de humo perezosas e intermitentes.

Algo rodó por delante de la puerta: una pelota de hebras deshilachadas, como una araña acurrucada. Durante un segundo, Stuart se quedó rígido por el nerviosismo; luego emitió una risita estúpida.

—Es... ¿Cómo se llama? Cardo corredor, ¿no es eso? —dijo, y su voz reflejó alivio.

Miriam observó cómo el viento arrastraba el cardo hacia el cañón. Aquello no tenía nada que ver con la mazmorra que acababan de dejar. Era un mundo completamente diferente.

Tierra de vaqueros de dibujos animados. El Oeste Salvaje.

—Hola, chicos —dijo alguien desde el umbral arrastrando una voz ronca.

Y allí estaba el vaquero en persona. Bigote caído. Sombrero tejano. Espuelas llamativas y unas chaparreras de cuero que le azotaban las piernas. Apoyado contra la jamba de la puerta, volteaba un revólver en torno a un dedo extendido.

Miriam siguió observando. El vaquero se le antojó un elemento más del paisaje.

El protagonista de la película. Stuart reaccionó de forma muy diferente: se lanzó hacia adelante gritando:

—¡Armas! ¡Necesitamos armas!

Cuando Miriam logró entender lo que quería decir, él se encontraba ya en el vano de la puerta con la mano extendida hacia el revólver. El vaquero escupió al suelo, volteó el arma más deprisa y luego la lanzó al aire.

Stuart se inclinó hacia adelante e intentó coger el revólver cuando caía. En el momento en que lo tocó, su cuerpo gris chisporroteó como si lo hubieran electrocutado.

«¡Una trampa!», pensó Miriam.

Pero estaba equivocada. Cuando cesó el chisporroteo, se encontró frente a dos vaqueros. Junto al original, panzudo y con bigote, había una figura alta y delgada. Vestía traje negro, camisa blanca con chorrera, chaleco de fantasía y lazo negro de cordón. En el labio superior, un bigotito negro.

—¿Stuart? —dijo Miriam.

El nuevo vaquero estiró el cuello para ver bien su propio cuerpo.

—¡Oye! ¡Esto es cosa fina!

El vaquero original sacó otro revólver de su funda izquierda. Sin decir palabra, empezó a voltearlo en un dedo, como había hecho con el primero.

—Ése es tuyo —dijo Stuart—. No importa que no lo cojas bien. Yo sólo he tocado el mío con un dedo.

Trataba de ser servicial. De resolverle todo y cuidar de ella, como hacía Laura. Miriam apretó los dientes.

—Me encuentro bien, gracias.

Y se habría encontrado bien si Stuart no la hubiera distraído. Si la hubiera dejado en paz, habría cogido el revólver tan fácilmente como él. Pero estaba tan resuelta a vencer que se olvidó del desfase temporal.

En el momento en que el vaquero lanzó al aire el revólver, Miriam se precipitó hacia él como si fuera un arma de verdad que caía realmente al suelo delante de ella. Llevó rápidamente la mano al lugar donde la veía, esperando sentir bajo los dedos su forma dura.

Pero su mano fantasmal y gris no reaccionó en el juego tan deprisa como su mano de verdad. Se movió una fracción de segundo más tarde, y entonces la pistola se encontraba ya más abajo del lugar al que había apuntado ella. Sus dedos se cerraron en el aire, y oyó el golpe metálico del revólver al estrellarse contra el suelo a sus pies.

—¡Deprisa! —la apremió Stuart—. ¡Cógelo antes de que lo recupere él!

—¡Ya voy! —Miriam presintió que diría una grosería si él seguía tratándola como a una cría—. Lo cojo en seguida.

Se inclinó y alargó la mano para atrapar el arma...

Capítulo 6

... **Y** Will, frente a la pantalla de su ordenador, se echó hacia adelante y agarró con más fuerza el ratón.

Hasta aquel momento, el juego había sido aburrido y frustrante. No veía más que dos insulsos duendecillos grises que se deslizaban de un fondo a otro. Chillaban sin cesar con voces estridentes y deformadas, como ratones estrangulados, y él no lograba entender el sentido de aquel ruido..., ni podía precisar si debía tener sentido. Tampoco había encontrado ninguna pista de lo que debía hacer.

Los fondos estaban bien —en especial la mazmorra—, pero nada de lo que intentaba repercutía en la imagen. Con el teclado no conseguía nada, y el ratón no le proporcionaba otra cosa que una flecha escarlata que bailaba por toda la pantalla. Él apretaba sus tres botones, pero no servía de nada. No le sorprendía que aquello hubiera desconcertado a su padre. Tal vez no se trataba de un juego. Se enfadó con la pantalla.

Y especialmente con los duendecillos grises. Detestaba la manera en que se desplazaban de un lado a otro sin darse por enterados de nada de lo que hacía, y sus chillidos empezaban a sacarle de quicio.

Entonces se abrió la puerta naranja y apareció el vaquero.

De pronto, Will se sintió más animado, sin saber por qué. Se irguió en su asiento y observó al vaquero apoyado indolentemente contra la puerta. Aquel tipo sí era un enemigo digno. Tal vez fuera una buena idea probar de nuevo con la flecha.

La figura empezó a voltear una pistola en el dedo, y Will atacó con su ratón. Dirigió la flecha a la barriga del vaquero y *cliqueó* furiosamente, probando todos los botones: derecho, central, izquierdo.

¡Nada!

Bueno. Eso era lo que había. Pensó dejarlo todo por imposible. Telefonaría a su padre y le diría que no podía conseguirlo. No le importaba que eso pudiera hacerle pasar por estúpido.

De pronto, el revólver voló por el aire, y uno de los duendecillos grises lo agarró con la mano.

¡ZAP!

Crepitando y chisporroteando, el duendecillo gris y sin rostro cambió completamente. Will se encontró contemplando un fullero de dibujos animados, con una corbata como un lazo y un bigote como la corbata.

De pronto, con ese sexto sentido de brujo que desarrollaba cuando estaba

jugando, supo que había visto algo crucial. El cerebro comenzó a zumbarle cuando el duendecillo pasó junto al vaquero para entrar en el fondo siguiente.

Aquel revólver era la clave. El pasaporte que franqueaba la puerta a los duendecillos. Will estaba seguro de que había un segundo revólver para el otro duendecillo gris.

Pero ¿y si no cogía el revólver?

Will se encontró sonriendo como un imbécil. Aquellas pistolas eran cruciales. Si lograba introducirse en el juego, tendría que hacerlo de ese modo. Tal vez el ratón surtiera efecto si él hacía clic sobre la pistola.

Cuando el desaliñado vaquero desenfundó su segundo revólver, Will se echó hacia delante con el ratón entre los dedos y tan concentrado que apenas parpadeó. Tenía que coger aquella pistola. El arma giró una y otra vez en el dedo del vaquero. Vueltas y vueltas y...

¡Ya!

En el momento en que la pistola voló por el aire, Will dirigió la flecha escarlata hacia la forma que caía, y *cliqueó*.

No sucedió nada.

Pero también el duendecillo gris parecía haber fallado. Estupendo. Eso quería decir que el juego le ofrecía una segunda oportunidad. Rápido como el rayo, Will bajó la flecha por la pantalla hasta situarla sobre la pistola y con la punta junto al cardo corredor. ¡Clic, clic, clic!

Esta vez sí ocurrió algo, pero no lo que Will esperaba. Lo que él intentaba era coger la pistola, pero su ratón seguía sin servir para eso.

Sin embargo, al hacer clic con el tercer botón, el derecho, descubrió lo que tendría que haber sido su objetivo: el cardo corredor. La mata que había junto a la punta de la flecha se retorció y se transformó súbitamente en algo totalmente distinto.

Las ramas grises y enmarañadas se convirtieron en una mano sin cuerpo que buscaba a tientas. Y casi antes de que la mano estuviera completa, sus dedos se cerraron y atraparon la pistola, mientras que el duendecillo gris aún se agachaba para cogerla. Y al instante la retiró con la velocidad del rayo y desapareció con ella.

—¡Sí!

En la parte superior derecha de la pantalla se iluminó un pequeño recuadro, y Will lanzó un grito cuando vio en él la puntuación: 10 PUNTOS. ¡Lo había conseguido! ¡Había encontrado una vía para entrar en el juego!

Y lo que había hecho era correcto: no hubo ninguna otra pistola para el segundo duendecillo gris, y mientras el resultado seguía destellando, la pantalla reflejó una enorme agitación: se oyó un ruido atronador de cascos de caballos, acompañado del estallido de una lluvia de balas (ra-ta-ta-ta...), y tres enmascarados bajaron al galope desde el cañón.

Sus pistolas escupían curiosas llamaradas, y las balas rebotaban de una roca a otra con un alegre *tuang*.

En la puerta, los duendecillos cobraron vida y se volvieron para enfrentarse a los bandidos de a caballo. El fullero respondió a los disparos apretándose contra el marco de la puerta, pero el otro duendecillo —el que todavía era gris— no tenía arma. Mientras los pistoleros avanzaban, regresó a la puerta y trató de entrar otra vez en la habitación octogonal.

—¡Ah, no! ¡Ni hablar!

Will sonrió y su ratón bailó por el tapete, desplazando la flecha roja hasta situarla sobre la puerta. Esta vez estaba seguro de que funcionaría. Y así fue: la puerta se cerró al primer clic.

El duendecillo gris no podía escapar por allí. Ni por ningún otro sitio. Hubo una nueva lluvia de balas: mientras el duendecillo trataba de refugiarse en la puerta cerrada, todos los bandidos dispararon al unísono.

Will vio cómo las balas le daban al duendecillo en el centro del cuerpo. Un gran chorro rojo le brotó del pecho y cubrió media pantalla por un momento. Después, Will vio cómo el duendecillo caía en un charco de sangre y quedaba inmóvil.

En el recuadro de resultados se leyó: 50 PUNTOS.

Will respiró hondo. Estaba en el buen camino. Aún no sabía qué significaba todo aquello ni cuántos niveles había, pero estaba seguro de que tenía que derrotar a los duendecillos.

Y para eso tenía que averiguar dónde estaban las armas. Unas armas que no serían obvias, como la pistola, sino que estarían escondidas en cosas ordinarias, como matas de cardo corredor. Una vez que adivinara dónde estaban, las desenmascararía con un simple clic. Lo único que tenía que hacer era pensar, y para eso estaba bien dotado.

Después de todo, su padre no iba a quedar defraudado.

Acercándose más a la pantalla, observó cómo el otro duendecillo —el fullero— se adentraba en el cañón y desaparecía con aires de suficiencia.

Capítulo 7

—¡NO! —gritó Miriam.

Cuando le brotó sangre del pecho, cogió el broche del casco del juego, lo abrió de un tirón, se quitó el casco y corrió hacia la torre del juego. ¡No la iban a echar del juego de esa manera! Volvería y empezaría otra vez desde el principio. Tecleó furiosamente su nombre lo más aprisa que pudo: M-I-R-I-A-M.

Durante un segundo pensó que había dado resultado. Tras ponerse el casco y abrochárselo, vio cómo las pantallas de delante de sus ojos parpadeaban y cobraban vida.

Pero no vio la mazmorra del castillo, ni la habitación del arco iris, ni el Oeste Salvaje, sino un brillo verde sobre el que destacaban unas letras rectas y sólidas, como pilares de piedra, de medio metro de altura:

LO SIENTO, MIRIAM, ESTÁS MUERTA
PUNTUACIÓN ACTUAL: 525 PUNTOS

Golpeó las letras con la mano, tratando de derribarlas. Pero no sucedió nada. Ni siquiera podía ver la forma gris de su mano. Era invisible, y las letras seguían intactas.

En el Nuevo Mundo, estaba muerta.

Se quitó el casco por segunda vez y, mientras lo dejaba caer sobre la torre del juego, se abrió la puerta y una figura enorme y arrugada ocupó su vano.

—¿Qué te ha pasado? —preguntó Hesketh.

Miriam le miró con rabia y empezó a quitarse el guante.

—Me han disparado. Estoy muerta.

Hesketh meneó la cabeza.

—No tenía por qué haber ocurrido. Sólo tenías que coger la pistola.

—Sí, pero no la he cogido. He fallado y me han disparado.

—Podías haberla recogido del suelo —se acercó para quitarle el guante. A pesar de su corpulencia, caminaba ligeramente—. Tenías diez segundos para hacerlo antes de que llegaran los forajidos.

—¡No, no los he tenido! —dijo Miriam—. La ha atrapado la mano y se la ha llevado.

Hesketh se había inclinado para recoger la maleta y estaba de espaldas a ella.

—¿La mano? —dijo sin alzar la voz.

—Sí —Miriam se quedó mirándole. Él tenía que saber de qué le estaba hablando—. El cardo que se ha convertido en mano. Igual que la trampa se convirtió en rata.

—Lo de la rata lo sé. Pero... ¿el cardo? —apoyándose en los talones, dio media vuelta y levantó la mirada hacia ella—. Uno imagina fácilmente cosas cuando se pelea.

—No me lo he imaginado. Había una mano. Y se ha apoderado de la pistola sin darme la oportunidad de cogerla.

Hesketh no respondió. Se limitó a dejar que la voz de la chica vibrara en el aire, hasta que ella oyó sus propias palabras y el modo como sonaban.

—No es justo. Me he quedado sin una oportunidad. No ha sido culpa mía.

Lamentos. ¿Era eso todo? ¿Era posible que se hubiera equivocado?

—Había una mano —dijo tercamente—. Y era real.

—¿Real? —Hesketh arqueó una ceja y sonrió—. ¿Con qué realidad, con ésta en la que nos hallamos ahora o con la del juego?

—Yo... —por un momento pensó que le estaba tomando el pelo—. Eso es una estupidez. No puede haber diferentes tipos de realidad.

—¿No? Entonces, ¿qué ha sucedido cuando has tratado de volver al juego después de haber muerto? Eras real en esta habitación. Tenías los pies en la moqueta y respirabas. Pero... ¿y en el mundo del juego?

Miriam recordó que había golpeado las letras de piedra. LO SIENTO, MIRIAM, ESTÁS MUERTA. En buena lógica, tendría que haberse lastimado la mano. Eso era lo que, según su pensamiento, cabía esperar. Pero... nada.

Hesketh insistió:

—Allí no eras real, ¿verdad? ¿Habías dejado de serlo?

Miriam apartó la mirada de él.

—Eso no significa nada. Lo real es lo real. Los juegos de ordenador no son más que una imitación.

—¿Quieres decir que no importan? —Hesketh sonrió de manera irritante—. ¿Te trae sin cuidado lo que sucede en el juego?

Alargó la mano pidiéndole los brazaletes. Miriam se los quitó y los dejó caer en la maleta sin miramientos.

—No tiene objeto que me lo tome en serio, ¿verdad? —dijo—. ¿Qué hago ahora? ¿Me voy a casa y ya está?

—Hasta el lunes —Hesketh cerró la maleta con un clic.

—¿Y no... sigo muerta?

—Si no quieres.

¿Y por qué no iba a querer? El juego la había dejado en ridículo por segunda vez. ¿Por qué malgastar tres tardes por semana en ser derrotada por un chico como Stuart? Si tuviera sentido común —y lo tenía en abundancia— levantaría la cabeza y le diría a Hesketh que no pensaba volver.

Sólo que... quería volver. Quería volver al juego ya, en aquel mismo momento, sin esperar a la próxima sesión. Aunque se sentía muy herida, sabía que el lunes estaría allí. Y Hesketh también lo sabía. De pronto, Hesketh ahogó una risita y su rostro imponente se transformó en una mueca de payaso, de modo que también Miriam tuvo que sonreír.

Pero eso no le levantó el ánimo. Al salir del edificio, se sentía decepcionada. Había jugado mal, había desperdiciado una oportunidad, y para disponer de otra tendría que esperar tres días enteros.

El camino que llevaba a la parada del autobús le pareció desangelado a la luz del crepúsculo. Junto a las sucias aceras se desparramaban arbustos polvorientos medio deshojados, y el asfalto estaba salpicado de baches. Todo cuanto veía estaba desdibujado por la media luz. Desdibujado y sin interés, como si algún gigante le hubiera succionado la vida.

Se detuvo y miró hacia atrás por encima del hombro. También el enorme edificio de K & K parecía desangelado y sucio, hecho de ladrillos tan inertes como el asfalto. Pero en su interior estaba iluminado por una intensa luz fluorescente que brillaba en todas las ventanas.

Relumbraba como el cofre del tesoro de un cuento de hadas, como un cofre atestado de secretos mágicos. Todas las fisuras y todas las ventanas irradiaban energía y brillantez, y Miriam sentía tal ansiedad que apenas podía respirar.

Quería quedarse allí hasta que las puertas se abrieran de nuevo. Hasta que pudiera regresar al Nuevo Mundo, donde había estado realmente viva y despierta.

Y entonces recordó que en ese mundo ya no estaba viva. Había muerto. Se volvió con cara de circunstancias y bajó por la calle prohibiéndose pensar en el juego hasta que se encontrara en el acogedor ambiente del autobús.

Incluso entonces intentó mantener ocupado el pensamiento en cosas prácticas y ordinarias. Sacó el cuaderno y se puso a hacer sus deberes, buscando titulares que hablaran de la batalla de Hastings. «Flecha encumbra a Willy». «Ocaso de Harold». Pero mucho antes de llegar al río estaba mirando por la ventana y repasaba mentalmente los últimos momentos del juego.

El vaquero había lanzado la pistola al aire.

Ella había intentado cogerla y había fallado.

Inmediatamente, cuando aún se oía el golpe seco de la pistola contra el suelo, ella se había inclinado para sacarla de la mata de cardo.

Y entonces el cardo corredor se había convertido en una mano.

Ella no se había engañado. Antes de que pudiera alcanzarlo, el cardo se había retorcido, transformándose en unos dedos largos y nudosos que se cerraron en torno a la pistola y se la llevaron a la nada. Así fue como sucedió. No iba a dejar que Hesketh la convenciera de que lo había imaginado.

Y sin embargo... el juego era suyo. Él lo había inventado y se había encargado de desarrollarlo, y él estaba dirigiendo las pruebas. Si él no había puesto allí la mano...,

¿quién lo había hecho?

Fue su padre quien advirtió que tenía alguna preocupación. Pero no la acosó como habrían hecho otros si lo hubieran notado («Hola, mal genio, ¿te pasa algo?». «Mim, ¿por qué no me escuchas?». «¿Te encuentras bien, cariño?»). Él esperó hasta después de la merienda.

En cuanto terminaron de merendar, Laura saltó de su asiento.

—¡Ay, culona! ¡Otra vez voy a llegar tarde al *aerobic*! ¡Y estoy tan llena que llegaré mareada!

Corrió al coche y partió pisando a fondo el acelerador del viejo y ruidoso motor. Y de pronto el barco se quedó muy silencioso. Silencioso y más bien frío. Rachel y Joe se pusieron a discutir por la televisión, y Miriam se fue al camarote del fondo, abrió sus libros y cuadernos sobre la litera y trató de no pensar en pistolas ni en cardos corredores.

Estaba fracasando lastimosamente cuando su padre asomó la cabeza por la puerta.

—¿Vienes a fregar? —dijo con su dulce y suave sonrisa.

Le tocaba a Rachel y no a ella, y tampoco su padre acostumbraba a preguntar, pero Miriam no rechistó. Cualquiera cosa era mejor que estar allí sentada mientras sus pensamientos giraban como una noria. Y fregar los platos no era más aburrido que la batalla de Hastings. Metió otra vez los libros en la mochila y salió hacia la cocina.

Su padre no le hizo ninguna pregunta de sopetón. Iba de un lado a otro tranquilamente, echando las sobras de los platos a la basura, apilando los que estaban sucios y secando los limpios, mientras Miriam fregaba con cierta ansiedad.

Ya estaban con los últimos platillos cuando dijo:

—Minnow, ¿cómo va el «curso de informática» ése?

Miriam le miró de soslayo, sorprendida por la pregunta.

—Ya sabes que no puedo hablarte de él. Lo prometí.

—Eso no significa...

Se detuvo, buscando las palabras adecuadas. Entre tanto, secó un platillo y Miriam observó los ágiles movimientos de sus dedos.

—No tienes por qué contarme los detalles técnicos —dijo al fin, sonriendo como para disculparse. Como una golondrina que se excusara de no saber física nuclear—. De todos modos, si has hecho una promesa debes mantenerla. Pero si esas pruebas te... desquician, no creo que la promesa pueda impedirte contármelo.

Desgranó las palabras lentamente, mientras le dirigía una mirada bondadosa. Miriam pensó, por centésima vez, que su padre era muy diferente de los demás. Y admiró su tacto, lo imprevisible y... perspicaz que era.

—Estoy muy bien —respondió con vivacidad—. El juego es muy bueno, pero difícil. Eso es todo. Tengo que tratar de resolver cosas mientras no estoy jugando.

Él le dirigió una mirada pensativa; luego se puso en cuclillas para colocar un

platillo en su anaquel.

—No lo infravalores —murmuró, de espaldas a su hija—. Los juegos son algo serio, Minnow. Y no quiero que empieces otra vez con tus pesadillas.

Miriam le miró a la cabeza, aún agachada, y se preguntó si su padre creía realmente que sus pesadillas habían cesado. Había pasado muchísimo tiempo desde que ella lo despertaba y él la acunaba en su regazo, dejándola llorar sobre su hombro. Quizá había sido antes de que él se casara con Laura.

Pero no se le escapaban muchas cosas sobre ella. «¿Sabes cuántas veces tengo todavía ese sueño?». Durante un segundo, esa pregunta rondó por su cabeza.

Pero dejó pasar mucho tiempo. De pronto, resonaron en el camarote principal los berridos de Joe, que entró gimiendo y alborotando.

—Rachel ha dicho...

Había pasado el momento. Miriam se apartó y su padre se quedó mirándola con una sonrisa fugaz, apesadumbrada. Entonces Joe les contó sus penas a los dos, y Rachel entró gritando a todo pulmón para hacerse oír por encima de su llanto.

K & K: MEMO ELECTRÓNICO
DE JOHN SHELLEY
A HESKETH BARRINGTON
PRIORIDAD: URGENTE

Por el amor de Dios, ¿qué está pasando? Por favor, informa. Necesito saber cómo marchan las pruebas.
¿Estás convencido de que la seguridad funciona?

K & K: MEMO ELECTRÓNICO
DE HESKETH BARRINGTON
A JOHN SHELLEY
PRIORIDAD: NORMAL

En mi departamento siempre funciona la seguridad, señor.

Las pruebas marchan como un reloj. (Reloj de gran velocidad.) El viernes se comprobaron las pautas individuales de fobia, y tanto el sujeto A (la chica) como el sujeto B (el chico) reaccionaron de acuerdo con las previsiones. Están dando señales de adicción al juego.

Capítulo 8

EL fin de semana fue largo, y Miriam lo pasó casi entero en las nubes.

La obsesionaba su visión del edificio de K & K, el cofre mágico y lleno de luz que había visto al mirar hacia atrás y que seguía allí, esperando a que ella regresara. Albergando un Nuevo Mundo preparado para que entrara ella.

Hasta que pudiera llegar allí, no le apetecía hacer otra cosa que sentarse y recordar las escenas: la mazmorra, la habitación del arco iris, el Oeste Salvaje. Quería repasar una y otra vez las cosas que habían sucedido, saborearlas detenidamente e impregnarse de la sensación del juego.

Pero le era imposible aislarse, pues su familia llenaba el barco y ella tenía que hacer docenas de cosas: acompañar a Laura al supermercado, contarles a Rachel y a Joe cuentos para dormir, fregar, charlar...

Sobre todo charlar. Laura no la dejaba en paz. La bombardeaba con preguntas, bromas y comentarios que exigían siempre una respuesta. El agobio llegó a tal extremo que Miriam sintió deseos de gritar: «¡Déjame tranquila! ¡Necesito pensar!».

Fue un alivio volver al colegio el lunes.

Debbie había pasado el fin de semana con Stella y un par de chicos del Asher's, y ardía en deseos de contar esa experiencia. Sólo necesitaba alguien que la escuchara.

—El pelirrojo, Pete, es un demonio. No se detiene ante nada. En su colegio hay un chico que se llama Jojo. Es uno de esos estúpidos que creen saber de todo, y Pete no para de meterse con él. En realidad es cruel, pero te lo dice de una forma que..., bueno, también tú te reirías, Miriam. Palabra que te reirías.

Miriam la escuchó con la cuarta parte de su atención habitual, dejando que desgranara las palabras mientras ella tenía el pensamiento en otra parte: recorriendo mazmorras y escalando cañones mientras el viento lanzaba cardos corredores contra sus tobillos.

Pero no todas eran tan poco observadoras como Debbie. El lunes por la tarde, Miriam se adormiló en la clase de lengua. Al despertar de su sopor vio que Connie Baxter la observaba con curiosidad desde el otro lado del aula. Connie no se sonrojó porque la sorprendiera mirando. Se encogió de hombros y le sonrió.

Al terminar la clase, se acercó con paso lento.

—Hoy me has hecho trabajar mucho —dijo arrastrando las palabras—. He sido la única que ha tratado de animar un poco la clase. ¿Qué te ha pasado? ¿Tenías la cabeza en otra parte?

Miriam recogió sus libros y los metió distraídamente en la mochila. Connie la

ponía nerviosa. Era muy suya y le gustaban cosas que no gustaban a nadie.

—¡A ti qué te importa! Mi cabeza es asunto mío.

Miriam advirtió inmediatamente que había sido una tontería decir eso. Debbie habría replicado en seguida con una broma («Oooh, ¿quién es él?») o abriendo los ojos con gesto compasivo. En cualquier caso, Miriam habría tenido que dar una explicación.

Pero Connie era distinta. Cuando tenía algo que preguntar, se lo guardaba y esperaba su ocasión. Incluso en la época en que era la mejor amiga de Miriam se había mostrado distante y hermética, y ahora seguía igual. En vez de tratar de descubrir en qué había estado pensando Miriam, asintió con un gesto de indiferencia y se echó la mochila a la espalda.

—Espero que la próxima vez estés de nuevo en forma. Yo sola no puedo mantener ocupada a Mrs. Fussbags. Necesito que también tú discutas con ella —casi había llegado a la puerta cuando se volvió y exclamó—: Ah, por cierto, cuando nos ha puesto los deberes estabas en las nubes. Llámame más tarde y te contaré lo que ha dicho —y añadió sonriendo—: Cuando vuelvas de ese curso que te tiene sorbido el seso.

Se fue y dejó a Miriam parpadeando porque..., porque Connie se había comportado como cabía esperar de ella: no había hurgado en su vida privada. Apenas había hecho preguntas. Pero sabía qué pasaba. Había mencionado lo esencial. Incluso había recordado que aquél era día de «curso de informática» y Miriam no tenía tiempo para el ocio ni para ponerse al día en sus deberes.

Eso era más de lo que recordaba Debbie, que puso cara de enfado cuando Miriam torció a la derecha al salir del colegio.

—¿También el lunes? Ese curso tuyo es un verdadero tormento.

—Ya te dije... —empezó a susurrar Miriam.

Pero Debbie no le dejó terminar.

—Bueno, voy a unirme con las otras. Ya sabes que odio ir sola a casa.

Y corrió en busca de Stella, gritando y agitando el brazo, mientras Miriam dirigía sus pasos en sentido contrario y miraba a ver si llegaba el autobús. Y Christine Riley. «Que Christine no llegue hoy antes que el autobús. Stuart se me adelantó la última vez, y si hoy entra antes que yo sería para volverme loca».

Cuando llegó el autobús, Miriam saltó a su interior antes de que se detuviera efectivamente. Luego se apeó en el Parque Comercial y corrió calle arriba hacia K & K.

Hesketh sonrió al verla.

—Has decidido no quedarte muerta, ¿verdad?

—He preferido resucitar un poco —dijo alegremente Miriam—. Pero ¿dónde voy a volver a la vida? ¿Comienzo de nuevo desde el principio?

Hesketh se tocó el pendiente.

—Deberías hacerlo, pero no disponemos de tiempo si queremos terminar en el

plazo previsto. Christine archivó el juego, y partiréis los dos de la habitación del arco iris —dijo, y le sonrió afablemente—. Con el mapa.

—¿Lo encontró Stuart? —Miriam torció el gesto—. Apuesto a que se llevó cientos de puntos.

Hesketh se encogió de hombros.

—Se los ganó. Es un jugador muy bueno.

Miriam trató de disimular su impresión, pero la traicionaron los pies: cruzó el edificio a zancadas, impaciente por llegar al juego. Si en aquella sesión no obtenía algunos puntos, a lo mejor debía abandonar.

En cuanto Hesketh le franqueó la puerta de la sala de pruebas, se dirigió a la torre del juego. Cogió el equipo y escribió su nombre con una mano mientras se ajustaba el casco con la otra. Cuando Hesketh salía, ya se lo estaba abrochando.

Y ganó a Stuart. Por poco. Durante una fracción de segundo estuvo sola en la habitación del arco iris y fue directamente hacia el papel doblado que vio encima de la urna de cristal. Pensaba cogerlo mientras tuviera posibilidad de hacerlo.

Cuando estaba a medio camino, apareció Stuart por el fondo de la habitación. No llevaba el bigote ni el chaleco de fantasía, y volvía a ser una simple forma gris, igual que ella.

—¡Hola! —dijo.

Miriam no le prestó atención. Antes de que él pudiera moverse, llegó a la urna de cristal y cogió el papel, que se desdobló al tocarlo. Miriam se estremeció. Efectivamente, era el mapa.

Pero no la clase de mapa que esperaba. Ella había imaginado un mapa de libro de cuentos, con querubines soplando en las esquinas y monstruos marinos en lugares sin cartografiar. Aquél era un mapa del mundo corriente, más bien simple, con los diversos continentes en diferentes colores. Europa, azul. Asia, verde. África, violeta. Y sin ninguna palabra escrita.

Stuart llegó y se le acercó demasiado.

—Extraño, ¿no? Obtuve mil puntos por conseguirlo. Pero no sé cómo utilizarlo.

—Bueno, entonces será mejor que lo averigüemos.

Miriam habría preferido no ser tan brusca, pero no quería permitir que él presumiera de los puntos que había sacado. Le echó un vistazo al mapa.

—Tiene que servir para algo. La voz dijo que debíamos encontrarlo antes de buscar el cristal.

—No dijo que tuviéramos que encontrar este mapa. Éste podría ser una pista falsa. A los diseñadores de juegos les gustan esas cosas.

«Engreído», pensó Miriam. Pero no dijo una palabra. Stuart recorrió la habitación, probando una tras otra las puertas de color, pero no se abrió ninguna.

—¿Crees que deberíamos volver a probar la palanca negra?

—Haz lo que quieras.

A Miriam no le interesaba lo que él pudiera hacer. Estaba segura de que lo

importante era el mapa, y quería averiguar para qué.

Stuart alargó su mano gris y fantasmal, y Miriam vio cómo se cerraba en torno a la palanca. Pero antes de que la moviera, la gran voz retumbó en medio del silencio:

Si volvéis a tirar de la palanca estallará la habitación.

—¡Sopla!

La mano se retiró de golpe, y Miriam sonrió interiormente. «Eso te pasa por engreído», pensó. «El mapa bueno es éste». Lo miró detenidamente, buscando un mensaje oculto o las piezas de un rompecabezas. Pero allí no había otra cosa que el mundo: Asia, verde; África, violeta; la Antártida, roja. Simples manchas de color. ¿Qué relación tenían con la habitación donde ella estaba, con la mazmorra, o con el cañón del Oeste Salvaje?

A menos que... Miriam extendió lentamente un dedo y tocó el lugar donde debía de estar el Oeste Salvaje: en medio de la forma naranja que representaba a Norteamérica.

Y algo salió del color naranja y se dirigió hacia ella flotando.

Fue hinchándose más y más hasta llenar, casi, las pantallas de delante de sus ojos, y su corazón saltó de gozo. «¡Lo sabía!».

Luego frunció el entrecejo. Porque lo que estaba viendo era otro ejemplar del mapa. Exactamente igual que el que había encima de la urna de cristal.

Obviamente, Stuart también lo vio.

—¿Qué ha pasado? —musitó—. ¿Qué has hecho?

Miriam dudó un momento. Pero no creyó que lo que le iba a decir fuera una revelación importante.

—Simplemente he tocado Norteamérica. Porque es ahí donde estuvimos la última vez.

Stuart asintió.

—Donde encontré el mapa.

—Donde...

Los dos se dieron cuenta a la vez. En el mismo momento, sus manos salieron disparadas y golpearon una junto a otra la forma azul del centro del mapa.

—¡Castillos de España! —dijo Stuart—. ¡Europa!

Y una forma rojiza subió flotando desde el azul. Larga y delgada, con un anillo en un extremo y un borde ancho y dentado en el otro. Era la llave que habían encontrado en el castillo.

El castillo europeo.

De pronto todo cobró sentido. Miriam olvidó un momento que Stuart y ella estaban compitiendo.

—¡No es un mapa para consultar! —chilló—. Es para usarlo... como un menú. Si tocamos Europa nos sale la llave, porque la hemos encontrado allí. Y si tocamos Norteamérica nos sale el mapa. Así que...

El brazo de Stuart ya se estaba desplazando hacia un nuevo continente. Miriam no

tuvo tiempo de reaccionar ni de discutir. Antes de que pudiera articular otra palabra, la mano de Stuart bajó y sus dedos, muy estirados, tocaron la mancha roja de la Antártida.

Otra forma se elevó hacia ellos desde el mapa. Miriam trató de interpretar la imagen. Algo marrón, enmarañado, enroscado sobre sí mismo.

¿Una cuerda?

Antes de que Miriam estuviera segura, la habitación empezó a girar, exactamente igual que cuando tiró de la palanca negra. Las puertas desfilaron con un traqueteo. Verde, azul, añil, violeta, blancorrojonaranjaamarillo... cada vez con más rapidez...

Miriam tuvo que cerrar los ojos, pero escuchó atentamente. Y retuvo la imagen de la forma gris de Stuart, que en el lado opuesto de la habitación se hallaba listo para saltar hacia adelante en el momento en que las vueltas cesaran. Tenía que oírlo cuando se moviera; si no, quedaría rezagada.

Pero Stuart no saltó hacia adelante.

En vez de eso, ahogó una exclamación. Miriam abrió los ojos. La rotación había cesado, y la puerta roja se había abierto hacia atrás, y casi no se veía. Pero Stuart no se había movido. El resplandor que entraba por la puerta era tan intenso que Miriam tuvo que protegerse los ojos con la mano.

—Ahí no podemos entrar —dijo Stuart irritado—: nos dolerían los ojos. ¿Qué está pasando?

—Yo... —por un momento, también Miriam se quedó perpleja. Parecía como si al otro lado de la puerta sólo hubiera una luz pura, punzante.

Y entonces cayó en la cuenta.

—Es el aspecto que tiene cuando está iluminada por el sol. ¿Qué esperabas encontrar en la Antártida, idiota?

—Yo...

—¡Es nieve!

Capítulo 9

¿NIEVE? Will se desalentó. Contempló la pantalla y vio con rabia cómo los dos duendecillos grises cruzaban la puerta y entraban al mundo blanco, uniforme.

¿Qué podía hacer con nieve?

No se veía ninguna otra cosa. Ningún tipo de arma. Nada. Sólo una pantalla blanca, muerta. ¿Qué debía hacer? ¿Matar de frío a los duendecillos?

Ni siquiera eso. Al atravesar la puerta, las dos figurillas se transformaron de fantasmas grises en exploradores polares. Estaban vestidos de la cabeza a los pies con ropas brillantes y acolchadas, calzaban botas de nieve y se cubrían la cara con capuchas de piel y gafas contra la nieve.

«¡Fabuloso!», pensó Will con sarcasmo. ¿Qué posibilidades le quedaban? ¿Debía matarlos a golpes con sus botas de nieve?

Exploró la pantalla centímetro a centímetro, pero nada rompía la deslumbrante blancura de la nieve. Nada, salvo unas pisadas que cruzaban de un lado a otro la pantalla por el centro. Y éstas no podía agarrarlas y arrojarlas como un proyectil.

Entonces, uno de los duendecillos se agachó para coger nieve con las manos. Will observó cómo se le escurría entre los dedos, enfundados en guantes verdes. La nieve revoloteó por el aire y se dispersó en copos menudos, que flotaron un momento antes de volver a posarse en el suelo.

Y de pronto..., ¡lo vio! Se dio cuenta de lo que él habría hecho si hubiera ideado el juego. Algo brillante y de mucha categoría. Cogió el ratón e hizo clic con una sonrisa de triunfo. Si pudiera lograr que la nieve se moviera...

Movió bruscamente el ratón sobre el tapete como para aventar y volvió a hacer clic... Y un enorme y hermoso arco de nieve siguió a su movimiento, giró en el aire y cayó lentamente. Mientras seguía cayendo, Will aventó otra vez. Y otra.

A los pocos segundos había provocado una ventisca, llenando la pantalla de copos que giraban y se arremolinaban, blanqueaban el cielo y casi borraban a los duendecillos.

Pero éstos no eran completamente invisibles. A través de la nieve, Will podía ver lo que hacían. Uno de ellos caminaba a trompicones y daba vueltas chillando, confuso y desesperado. El otro...

Aquello era peor. El otro estaba de rodillas con la cara pegada al suelo. Arrastrándose lentamente, llegó a la hilera de pisadas y empezó a seguirlas. Era irritante («¡trampa!», pensó Will) que la nieve no cubriera las pisadas, y el duendecillo avanzaba con la cabeza tan baja que, obviamente, podía verlas.

No está mal. El inventor del juego era, sin duda, original. Pero eso hacía que Will estuviera aún más decidido a ganar. Aventó furiosamente más nieve, lanzándola a lo alto y esparciéndola deliberadamente sobre la figurita que se arrastraba.

No surtió ningún efecto. El duendecillo siguió arrastrándose impasible hacia el borde izquierdo de la pantalla, y la imagen se desplazó hacia un lado.

Fue entonces cuando Will vio la tienda.

Era pequeña, de color marrón, y se levantaba justo a un lado de la hilera de pisadas. En cuanto la detectó, supo que era importante. Tenía que evitar que el duendecillo la viera.

¡Más nieve!

Olvidándose del otro duendecillo, que seguía dando vueltas sin rumbo y chillando lastimeramente, Will aventó nieve sobre la figura que se arrastraba, lanzándole los copos a la cara y obligándole a doblarse aún más, de modo que su nariz casi tocaba el suelo. Obviamente, no había divisado la tienda, y la mano de Will actuaba con la velocidad del rayo para evitar que la divisara. *Clicquear*, aventar, provocar remolinos... En cuanto desapareciera aquel miserable, él echaría un vistazo al interior de la tienda.

Pero no fue así. De pronto, una multitud de pequeñas formas negras invadió la imagen desde el lado derecho de la pantalla. Pingüinos. Will parpadeó.

«¿Pingüinos?».

Se abalanzaron sobre el duendecillo desconcertado (sobre aquel que Will había abandonado), brincando para picotearle la ropa. Will estuvo a punto de soltar una carcajada. ¿Cómo podían hacer algo tan mortífero los pingüinos?

De repente, uno de ellos tiró de la manopla del duendecillo, se la quitó y la arrojó lejos. La manopla se hundió en la nieve y desapareció instantáneamente. Un segundo pingüino se lanzó en busca de la otra manopla. Aquello no parecía muy peligroso. Sin embargo, Will seguía vigilando y *clicqueando* para echar nieve al duendecillo que se arrastraba.

Los pingüinos volvieron a brincar, y el pequeño explorador intentó, sin éxito, espantarlos agitando las manos. Will notó que sus dedos cambiaban de color: rojos, azules, blancos y, por fin, negros.

«¡Congelación! ¡Sí, sí! ¡Medalla de oro para quien lo ideó!». Will sonrió, y su sonrisa se fue haciendo más franca a medida que los dedos negros se resquebrajaban y caían al suelo como trozos de cristal. ¿Se trataba de una pista? ¿Podía utilizar la congelación como arma?

Antes de que ideara el modo de hacerlo, el duendecillo congelado emitió un largo y penetrante chillido, al que siguieron otros más cortos y nerviosos. La figura que se arrastraba se detuvo, como si los chillidos significaran algo. Sentada sobre los talones, se volvió para mirar.

Y vio la tienda.

«¡Eh! ¡No es justo!», pensó Will indignado. Había trabajado con ahínco para

provocar la tempestad de nieve, y todo había sido en vano. Habría sido igual dejar que el miserable duendecillo fuera a donde quería.

Pero no había tiempo para protestar. El duendecillo iba directamente a la tienda y la imagen se desplazaba hacia su interior. Desaparecieron la nieve y los pingüinos, y la pantalla se llenó de trastos.

De lo alto de la tienda colgaba una lámpara de petróleo, y en el suelo había dos antiguas y sólidas camas de campaña. Entre ellas, un hornillo de *camping* y una batería de cazos. Al fondo se amontonaban varias cajas grandes de madera. Estaban atadas con cuerdas marrones, y en sus lados podía leerse SUMINISTROS. PRIMER CAMPAMENTO BASE.

¿Qué objetos de aquéllos eran importantes? Estaba claro que el duendecillo buscaba algo, pero ¿qué? Will torció el gesto. Tendría que limitarse a atacar y esperar el resultado. Desplazó el ratón hacia delante e hizo clic sobre un cazo.

¡Sí! ¡Había acertado! El cazo saltó por el aire y, transformado en flecha, cruzó la tienda. El duendecillo se libró tirándose a un lado, y la punta de la flecha se clavó en una de las cajas.

«¡Ya lo tengo!», pensó Will. «Ahora sólo falta apuntar mejor. ¿Y si probara con el hornillo esta vez?».

El hornillo se transformó en hacha, pero el duendecillo consiguió esquivarla. Will probó con la cama de la izquierda, que se enrolló y se convirtió en una bola de cañón con púas. Pero tampoco esta vez dio en el blanco.

Ladeándose y agachándose, el duendecillo lograba esquivar los proyectiles de Will. Poco a poco se acercaba a las cajas del fondo, y Will buscó otra arma.

Pero sabía que también ésa sería demasiado lenta. Sus derrotas se debían a las fintas del duendecillo, que se apartaba una y otra vez de la trayectoria de los proyectiles. Si no solucionaba eso, nunca se libraría de él. La figurita había llegado ya a las cajas y alargaba la mano hacia la cuerda marrón con que estaban atadas.

La cuerda...

«¡Peligro!», le dijo a Will su sexto sentido. «¡Peligro!». De pronto sintió un deseo irresistible de vencer inmediatamente al duendecillo. Tenía la sensación de que no le quedaba mucho tiempo.

La cuerda cayó al suelo formando una maraña, y Will envió rápidamente su ratón en busca de la mejor arma de la tienda: la lámpara de petróleo. Cuando iba a hacer clic, estaba pensando a una velocidad vertiginosa.

Hasta entonces no le había dado al duendecillo porque éste era muy bueno esquivando. Si quería vencerlo, tendría que prever sus movimientos. De ordinario, la gente esquiva ladeándose a la izquierda, ¿no? Si el inventor del juego era tan listo como parecía...

Will respiró hondo y se aventuró. Hizo clic sobre la lámpara de petróleo, que se transformó en una antorcha y fue directamente hacia el duendecillo, que en ese momento se agachaba para coger la cuerda. Inmediatamente —sin dar tiempo a que

el duendecillo pudiera esquivarla—, Will lanzó la antorcha hacia un lado.

La lanzó hacia la derecha, esperando que el duendecillo saltara hacia la izquierda. Y así fue. Hubo un ruido sordo y una gran llamarada, y desapareció toda la imagen, al tiempo que en el ángulo superior destellaban unas letras brillantes.

Muy bien. 200 puntos.

¿Muy bien? Will se recostó en la silla y dejó el ratón en su esterilla. Si lo había hecho bien..., ¿por qué se sentía tan insatisfecho?

Sólo había hecho una cosa efectiva: lanzar la lámpara. Si no hubiera sido por eso, habría sido lo mismo estar viendo la televisión: había sido todo una pérdida de tiempo. Will tuvo la impresión de que el juego no estaba pensado para él, de que los verdaderos jugadores eran los duendecillos.

Pero eso era ridículo.

Manipuló el teclado para continuar, pero fue inútil. Eso era lo más irritante de todo: que el juego se interrumpía en el instante en que lograba arrancar, y le dejaba con la miel en los labios. Y no podría entrar en el nivel siguiente hasta el miércoles.

«Un juego estúpido» pensó. Apagó el ordenador, se levantó y se estiró. Cuanto más pensaba en él, más frustrante y enigmático le resultaba. Pero no iba a permitir que le derrotara. Lo iba a piratear, como le había prometido a su padre.

Pero de momento no le diría nada. No lo haría mientras no averiguara de qué se trataba.

Capítulo 10

LO SIENTO, MIRIAM, ESTÁS MUERTA...

Las letras de piedra se formaron en el aire, sobre el fondo de las llamas que devoraban la tienda. Miriam las contempló, tratando de desechar el pensamiento que bullía en su cabeza. Pero no lograba desecharlo.

Alguien la había estado observando.

El último proyectil —la antorcha encendida— no le había dado por azar. Ni por mala suerte. En el juego había alguien que preveía lo que ella iba a hacer. Cuando la antorcha encendida voló hacia ella, alguien supo de antemano por qué lado iba a esquivarla.

Las imágenes desaparecieron de su casco y ella se quedó contemplando las pantallas vacías, aplazando el momento de desabrocharse las correas.

Se abrió la puerta.

—¿Miriam?

Se quitó lentamente el casco. En el vano de la puerta estaba Hesketh y la miraba. Pero Miriam no podía averiguar lo que él pensaba: su rostro no reflejaba ningún sentimiento.

—Alguien me ha estado observando —dijo ella.

La cara de Hesketh no se alteró.

—Yo te he estado observando. Al menos, he seguido el juego de varias maneras. No me limito a sentarme y contemplar la imagen.

—No me refiero a ti —replicó con viveza Miriam—. A menos que intervengas en lo que sucede.

—No interviene nadie. Sólo Stuart y tú. Y el *software*.

—Stuart no ha sido —dijo Miriam—. Le habría visto, ¿no? Además, estaba fuera peleando contra unos pingüinos asesinos. He visto la tienda porque él me ha gritado y me ha hecho mirar. La persona de la que hablo está dentro y arroja cosas. Es alguien invisible.

Hesketh sonrió.

—No había nadie más.

—¡Sí que había! Había alguien... —Miriam se detuvo, tragó saliva y prosiguió—: Alguien que sabía hacia qué lado iba a moverme. Antes de que yo lo hiciera.

Hesketh dejó de sonreír y se quedó muy serio.

—No es un juego como el ajedrez —dijo pausadamente—. Tienes que comprenderlo. Es muy emocionante. Cuando estás jugando, tienes el cuerpo en

tensión, dispuesto para la lucha, propenso a ver un enemigo detrás de cada mata. Imaginas cosas.

—No lo he imaginado.

Miriam seguía agarrando el casco con las dos manos, sin darse cuenta de que Hesketh había abierto la maleta. Antes de responder, Hesketh le cogió las manos y le abrió los dedos, uno a uno, hasta que el casco cayó en el hueco que le correspondía.

—No luches contra el juego —dijo con voz muy afable, cogiéndole los dedos—. Déjate llevar por él. Y confía en mí.

Miriam bajó la vista y contempló la mano de Hesketh, cerrada en torno a la suya: un pulgar fuerte y anguloso y una batería de nudillos. Una mano fuerte y de persona mayor, un apoyo muy sólido. «Confía en mí».

Ella quería confiar. Pero no estaba dispuesta a engañarse a sí misma para poder hacerlo. Cuando la antorcha encendida le dio, tras cambiar de dirección en el instante en que ella se ladeó, supo que había alguien que trataba de eliminarla del juego. Eso era real, fuera cual fuere el significado del término.

Retiró su mano y se la llevó al bolsillo.

—Bueno —dijo de pronto—. Todo esto es muy emocionante. Espero volver a jugar el miércoles.

Y salió del edificio con la mochila en la mano y la cabeza alta.

Pero estaba asustada. Cuando subió al autobús y enseñó el billete, le temblaban los dedos. Así que sintió alivio al hundirse en el asiento. Su mente era un torbellino de razones y recuerdos, y sepultó la cara en las manos tratando de dominarse.

No podía haber nadie más en el juego. Es que se estaba poniendo histérica. Además, no sabía cómo funcionaba realmente el equipo. Tal vez tenía algún modo de prever lo que ella iba a hacer. O tal vez había sido todo una simple coincidencia.

No lograba entender todos los detalles, pero lo intentaba. Cuando llegó al camino de sirga, se aseguraba a sí misma que Hesketh tenía razón. Claro que la tenía. Y si no... ¿qué importaba? Sólo se trataba de un juego. Si no perdía la calma, iría todo perfectamente. Entró en el barco y bajó al camarote forzando una sonrisa.

Laura le dirigió una mirada y gritó:

—¿Qué te ocurre? Tienes una sonrisa de figura de cera.

Fue la gota que colmó el vaso. Miriam perdió el control e hizo lo que había estado deseando hacer desde que la antorcha encendida giró hacia ella.

Chilló.

—¡Y a ti qué te importa qué aspecto tengo yo! ¿Por qué no me dejas en paz, fisgona? ¡Metomentodo! ¡No sé cómo tu nariz no mide ocho metros! ¡No sé por qué no se te queda pegada al ojo de la cerradura!

Se dirigió a su camarote como un vendaval y lo cerró de un portazo.

Habría tenido que saber que aquello no terminaría así. Laura se había quedado sin

habla. Maravillosa y extraordinariamente muda. Pero eso no podía durar. A los pocos minutos, Miriam oyó que la televisión se encendía en el camarote principal. Luego — sin duda cuando Rachel y Joe estaban ya acomodados delante del televisor— se abrió despacio su puerta.

—¡Vete! —dijo Miriam.

Pero su grito no surtió efecto. La puerta se abrió más, y Laura se asomó. Durante un segundo se quedó en el vano de la puerta y observó en silencio a Miriam. Después entró, cerró la puerta y se sentó en la litera de Rachel.

—Hasta ahora nunca me habías gritado —dijo—. Al menos de esa manera.

Habló en tono muy suave, y estaba más pálida que de ordinario, como si también ella estuviera asustada. «¡Bien!», pensó Miriam.

—¿Por qué no te olvidas de mí? —replicó con aspereza—. No respetas mi intimidad. Siempre me estás vigilando.

—Es que no puedo desentenderme de ti, ¿verdad? —empezó Laura—. Y estaba preocupada...

Miriam resopló. Una palabra muy de Laura. «Preocupada». Laura siempre estaba preocupada por los sentimientos de otras personas. Dentro de un momento diría que es preciso ser franca y honesta, que hay que compartir..., como si la vida fuera una bolsa de caramelos.

Como si ninguna mano invisible, inidentificable, se colara jamás en la bolsa para arrebatarte un caramelo en tus propias narices.

Miriam cerró los ojos, dispuesta a soportar el resto de la representación. Pero la representación no continuó. Laura no añadió una palabra. Se quedó sentada y esperó, hasta que Miriam no pudo aguantar más el silencio y volvió a abrir los ojos. Entonces dijo:

—Si quieres podemos hacer eso.

—¿Hacer qué? —musitó Miriam.

—Seguir tratándonos como siempre: yo diciéndote en tono autoritario lo que pienso, y tú aburriéndome con tu frialdad. Pero yo estoy harta de eso. Cuanto más lo hacemos, más empeoran las cosas. ¿Por qué no intentamos hablar sensatamente?

Miriam la miró. Observó cómo juntaba las manos con fuerza delante del pecho y cómo movía la garganta al tragar saliva.

Laura titubeó y bajó la vista.

—Perdona lo que te he dicho cuando entrabas. Sé que a veces hablo sin pensar. Pero cuando has cruzado la puerta, he creído ver que te pasaba algo. Y he sentido...

—¡Por amor de Dios! ¡No he hecho otra cosa que sonreír!

—Es verdad. Pero yo conozco esa sonrisa —Laura torció la boca—. ¿Cómo no voy a conocerla? Es la manera en que sonreías cuando tenías tres años. Cuando oíste que me iba a casar con tu padre. Esa sonrisa tuya que dice «a mal tiempo, buena cara».

Rió nerviosa e insegura, y Miriam advirtió que le había costado hablar de ese

modo. Por un momento había dejado de fingir que eran una familia feliz. Se retorció las manos y levantó la vista en busca de una respuesta.

Miriam no pudo soportarlo. Era como si le pidieran compasión... y ella no quería ser compasiva. No quería ser cariñosa ni ablandarse ni... ni que Laura se metiera. Se irguió en la litera y habló con voz sibilante, como si escupiera las palabras:

—¡Y he puesto buena cara al mal tiempo! Hago las faenas de casa que me corresponden. No armo un escándalo cada vez que husmeas en mi vida. Ni grito cuando chillas y sueltas tus estúpidas risitas. Te dejo en paz. Sólo quiero que hagas lo mismo conmigo. ¿Por qué no dejas de vigilarme?

En cuanto terminó de hablar, Miriam supo que aquello era demasiado. Pero no podía retractarse, porque era verdad. Laura se levantó y se sacudió nerviosamente la falda para quitarle la pelusa de la manta.

—¿Vigilarte? —dijo con acritud—. Eso es lo que crees, ¿verdad? Piensas que soy una espía. ¿No comprendes...?

Se detuvo para respirar y miró hacia el otro lado del camarote. Miriam evitó su mirada, y Laura se acercó a la puerta.

—No creo que esto nos haga bien a ninguna de las dos —musitó—. Voy a sacar de paseo a Joe y a Rachel. Y será mejor que tratemos de olvidar esta conversación.

La puerta se abrió y volvió a cerrarse. Luego se oyeron gritos en el cuarto de estar:

—¡Mamá! ¡Yo quiero quedarme hasta que acabe el programa!

—¡Yo no salgo de paseo sin Miriam! Ella siempre...

Después se cerró de un portazo la puerta de entrada, y los gritos se fueron apagando a medida que las pisadas se alejaban por el camino de sirga. Miriam se levantó lentamente y salió de su camarote; su respiración era pausada y profunda. Llenó la cafetera eléctrica y la enchufó.

Pero, por alguna razón, la taza de café no la confortó tanto como había esperado. Ahora que Laura se había ido, el ambiente del barco le resultaba aburrido y oprimente. Y las aguas grises del río chapaleteaban contra los costados del barco.

Glu, glu, glu.

K & K: MEMO ELECTRÓNICO
DE HESKETH BARRINGTON
A JOHN SHELLEY
PRIORIDAD: NORMAL

Hoy les hemos hecho pasar un rato emocionante, y se han obtenido los resultados previstos. La excitación ordinaria no repercute en el monitor de estrés. La próxima vez le daremos algo un poco especial al sujeto B, para apretar un poco las tuercas. Pero no debería pasarle nada (salvo un infarto o dos).

K & K: MEMO ELECTRÓNICO
DE JOHN SHELLEY
A HESKETH BARRINGTON
PRIORIDAD: URGENTE

No hay tiempo para infartos. Ni para bromas. ¿No puedes acelerar un poco las cosas? Si tuvieras bastante con otras dos semanas, aún podríamos cumplir el plazo fijado inicialmente, a pesar del trauma de miedo que el juego provoca.

Saldrías muy beneficiado si nos ayudaras a mantener ese plazo.

Capítulo 11

«¿POR qué no dejas de vigilarme?». Esta frase seguía resonando en los oídos de Miriam. Porque de pronto Laura ponía mucho cuidado en no vigilar: miraba por la ventana, clavaba la vista en el periódico, o la desviaba a cualquier lado, para que sus ojos no se encontraran con los de Miriam. Y elegía cuidadosamente las palabras para que nada sonara a pregunta.

Pero eso empeoraba las cosas, porque siempre estaban pensando la una en la otra. Cuanto más la evitaba Laura, más observada se sentía Miriam, no con los ojos, sino de otras maneras. Advertía que Laura oía todos sus movimientos y hasta su respiración. Y se daba cuenta de que ella escuchaba a Laura de la misma forma. Cada una era dolorosamente consciente de la presencia de la otra.

Miriam vio que también su padre lo notaba. No decía nada, pero sus ojos observaban con consternación cómo se evitaban las dos. Más miradas. Cada vez que daba media vuelta, Miriam tenía la impresión de que él desviaba la mirada rápidamente. Y sentía que, siempre que le hablaba a Laura, él escuchaba.

No había escapatoria. Primero, el observador invisible en el juego; ahora, ojos por todas partes. Miriam se sentía incómoda, como si la hubieran clavado en un escenario para ser el blanco de todas las miradas. No parecía haber ningún sitio donde esconderse.

Se dio cuenta de que miraba hacia atrás constantemente: cuando bajaba por el camino de sirga miraba por encima del hombro; cuando corría calle arriba hacia el colegio se daba media vuelta de tiempo en tiempo; a la hora de almorzar en la cafetería miraba a los dos lados de la cola para ver si alguien la estaba observando a sus espaldas. Cada vez que se volvía, esperaba ver... ojos.

Se dijo a sí misma que eso carecía de importancia, que era sólo un hábito estúpido provocado por lo que había pasado en el juego. Si no hacía caso hasta que volvieran a jugar el miércoles, probablemente desaparecería por sí mismo. De modo que procuró mostrarse alegre y comportarse normalmente: le rió a Debbie los chistes malos y lo que contaba del pelirrojo Pete. Se obligó a prestar atención en clase y levantó la mano como de costumbre. Hasta se sumó a los cotilleos y las risitas de los recreos, fingiendo interés. La comedia fue muy buena.

Pero no logró hacerla el tiempo suficiente. El miércoles por la tarde, cuando ya se creía a salvo, se delató. Cuando salía precipitadamente del colegio para coger el autobús hacia K & K se vio atrapada en un atasco que se formó en la puerta. Había demasiada gente tratando de salir a la vez. Todos empujaban y chillaban y nadie

dejaba pasar. Miriam consultó su reloj, impaciente, y miró a la calle por si llegaba el autobús.

Y en medio de la aglomeración, sintió que alguien miraba.

Lo advirtió sin saber cómo. Simplemente sintió un extraño silencio y un vacío a su espalda, una especie de hueco en medio de los empujones y los gritos. Se volvió para... y allí estaba Connie, piernas largas y gesto indiferente, apoyada en el manillar de su bicicleta y observando a Miriam con sus ojos marrones.

Miriam se puso furiosa. Sin poder contenerse, se inclinó hacia adelante y masculló:

—¡Ya está bien! Siempre me estás mirando. ¿Por qué no te guardas los ojos para ti?

Inmediatamente supo que había cometido una tontería. Muchos se volvieron para mirar, y a su espalda sonaron risitas mientras la gente empujaba hacia adelante. Todos sabían que Connie había sido la mejor amiga de Miriam y que ya no lo era; por eso esperaban un jugoso altercado. Incluso una pelea.

Pero Connie no se inmutó. Se limitó a esbozar una sonrisa despreocupada y a levantar las manos con las palmas abiertas, rechazando cualquier responsabilidad. Luego montó con elegancia en la bicicleta y partió hacia las puertas de salida, toda vez que ya se había despejado el camino. Miriam salió tras ella con paso altivo y, evitando todas las miradas, se dirigió a la parada del autobús.

El autobús llegó pronto (el coche de Christine Riley estaba parado en Ring Road cuando pasó veloz) y Miriam saltó a su interior, llena de gratitud y deseosa de llegar a K & K y comenzar. No esperaría a Stuart. Entraría corriendo y empezaría en cuanto pudiera. Tan pronto como reemprendiera el juego, se libraría de esa sensación paranoica de ser espiada. Y, en todo caso, necesitaba adelantar y conseguir unos puntos.

Se apeó del autobús, se dirigió a K & K corriendo y no perdió ni un segundo en hablar con Hesketh. Poco después estaba en la sala del juego poniéndose el casco.

Se encontró sola en la habitación del arco iris. No había señal alguna de Stuart. Se acercó presurosa a la urna de cristal, abrió el mapa y golpeó con una mano el centro de la amplia forma violeta. Si conseguía entrar en África antes de que apareciera Stuart, éste quizá no podría seguirla. En ese caso, todo el nivel sería para ella sola. Miró atentamente el mapa, con la esperanza de ver lo que debía encontrar.

Dos formas largas y estrechas se dirigieron hacia ella haciendo molinetes. Sus afiladas hojas despedían destellos, y sus puntas perforaban el aire y se cruzaban y separaban, trazando pautas delante de ella y haciendo extraños floreos. Luego la habitación empezó a girar, y Miriam cerró los ojos.

«Allá vamos...».

Aún los tenía cerrados cuando oyó la voz de Stuart:

—¿Qué te propones? —se le notaba enfadado—. ¿Por qué no me has esperado?

Sin responder, Miriam abrió los ojos y vio enfrente, a través de la puerta violeta,

un verdor. Una masa de verdes diferentes, salpicados unos de otros, se mecía en un ocaso luminoso, oscilando con un susurro constante.

Pero Miriam apenas pudo verlo: delante de la puerta había una forma. Era Stuart y tenía la cabeza echada hacia atrás y los hombros en actitud de atacar.

—¿Crees que estás jugando sola? —bufó.

Miriam se encogió de hombros.

—¿No estamos jugando uno contra otro y tratando de conseguir la mejor puntuación?

—Pero tenemos que empezar en la misma posición; si no, es injusto.

—Estamos en la misma posición —replicó Miriam, y se desplazó hacia él—. Te has perdido la elección del continente. Pero eso carece de importancia. A fin de cuentas, tenemos que visitarlos todos.

—¡Pero no sé qué estamos buscando! —dijo Stuart.

Su voz sonó de pronto estridente, y Miriam pudo ver mentalmente su cara flacucha y sus ojos saltones detrás de las gafas empañadas. ¿Por qué perdía el tiempo discutiendo en vez de dedicarse a seguir adelante con el juego?

—Estamos buscando espadas —dijo ella—. ¿Vale? Y no pierdas más tiempo.

—No estoy perdiendo el tiempo. Quiero volver al mapa y verlo con mis propios ojos. Tú no puedes...

Pero Miriam ya se había cansado. Lo sorteó limpiamente y atravesó la puerta. Stuart saltó hacia atrás con el propósito de detenerla. Pero perdió el equilibrio y, a la vez, cruzó el umbral. Ahora se encontraban los dos en la jungla.

Inmediatamente se cerró la puerta, y el verde los envolvió. Se hallaban en la orilla de un ancho y perezoso río donde los cocodrilos tomaban el sol, tumbados en una posición nada elegante, mientras los insectos zumbaban sobre la superficie del agua. A su izquierda, una cortina de enredaderas tapaba una espesura más densa, situada al otro lado.

Miriam echó una ojeada a Stuart... y tuvo que taparse la boca para no reír. Con el rostro ajado y un largo bigote blanco, parecía un sexagenario. Un salacot grande y viejo protegía sus ojos del sol, vestía camisa caqui y llevaba unos gemelos colgados del cuello.

Pero lo más divertido eran sus piernas, delgaduchas y cubiertas de pelo, con las rodillas muy huesudas, pantalón corto holgado y enormes botas de marcha.

—No puedo... —farfulló, e inmediatamente soltó una carcajada—. ¡Vaya pinta!

—Pues tú tampoco eres una belleza —Stuart se volvió y se puso a estudiar la cortina de enredaderas en busca de una vía de paso.

Miriam se acercó al río y se miró en el agua. La imagen que vieron sus ojos parecía tan divertida como la de Stuart. Llevaba el mismo salacot y el mismo pantalón corto holgado, pero su pelo, canoso, estaba recogido en un pequeño y apretado moño, y en lugar de los gemelos de Stuart llevaba sujeta a la espalda una red de atrapar mariposas. «La exploradora perfecta», pensó, y sonrió entre dientes.

Como si Miriam les hubiera hecho una señal, los cocodrilos levantaron uno tras otro sus repelentes cabezas, abrieron la boca y mostraron sus dentaduras.

Miriam retrocedió un paso.

—Será mejor que salgamos de aquí. A no ser que quieras saber cómo es un cocodrilo por dentro.

—Eso lo dejo para ti —replicó Stuart con acritud.

Y sin esperar una respuesta, se dirigió a la cortina de enredaderas, que se separó y le dejó expedito el camino. Miriam oyó pisadas sobre suelo firme, y advirtió que Stuart estaba pisando de verdad, dando pisotones en el suelo —dondequiera que éste se encontrara— para calmarse.

Se deslizó tras él, y las enredaderas susurraron cuando pasó entre ellas para adentrarse en las cálidas y verdes sombras que había detrás.

La envolvió el silencio. El ruido del río se apagó, y no se oyó ningún sonido: ni de las enredaderas que se movían, ni de los animales de la orilla del río. Todo estaba oscuro y silencioso, como si hubieran entrado en una sala vacía y cerrada con postigos.

Miriam miró nerviosa a su alrededor. Todo estaba oscuro; pero entre los árboles titilaban algunos puntitos de luz, unos puntos brillantes que parpadeaban detrás de las enredaderas. A Miriam se le aceleró el pulso y le dio un vuelco el corazón.

Entonces recordó lo que Hesketh había dicho: tu cuerpo se pone en tensión, dispuesto a luchar. Intentó relajarse respirando profunda y pausadamente.

Cuando sus ojos se acostumbraron un poco a la oscuridad, empezó a distinguir lo que la rodeaba. Árboles gigantescos ascendían cual pilares hacia el dosel de la jungla, situado a una altura inalcanzable. Enormes plantas trepadoras colgaban inmóviles, y el suelo de la selva se hallaba cubierto de hojas y ramas secas. Todo era oscuro, alto y silencioso. Y muy quieto. No había más movimiento que el que hacían ellos dos al volverse para mirar atentamente.

De pronto, Miriam sintió un leve cosquilleo en el dorso de la mano.

Fue una sensación insignificante, y Miriam apenas la habría advertido si no hubiera sido por Stuart, que de pronto se detuvo y se quedó extrañamente quieto y con la mirada clavada en la mano de la muchacha. La cara cómica del explorador no expresaba nada, pero todo su cuerpo estaba rígido, y su resuello resonaba en la oscuridad y el silencio.

Miriam miró hacia abajo y vio que algo se movía espasmódicamente por su piel. Una pequeña forma que correteaba, se paraba un instante y volvía a moverse, produciéndole un cosquilleo casi imperceptible.

Desde los dedos se arrastraba hacia la muñeca una pequeña araña negra.

Capítulo 12

—¡OH, sí!

Will estaba empezando a descubrir las oportunidades. Los pequeños detalles que indicaban la inminencia de alguna acción. Hasta ahora, sólo había habido chillidos y más chillidos, primero en la habitación de las puertas y luego en la jungla. «Chillidos, chillidos, chillidos».

El aspecto de los duendecillos, una vez que traspasaron la puerta, era tan ridículo como sus sonidos: parecían unos intrépidos naturalistas Victorianos adentrándose torpemente en el Continente Oscuro. Uno de ellos era mujer, una tía de cuidado armada con una red de cazar mariposas. ¿Más peligrosa que el hombre? Probablemente. El juego estaba lleno de clichés gastados.

Will sonrió maliciosamente cuando los exploradores atravesaron las enredaderas para adentrarse en la oscuridad de la jungla. Le encantaba la perspectiva de darles una buena tunda a aquellos dos imperialistas, si el juego se desarrollaba como era lógico.

Y así se desarrolló, pero no en el sentido que él había esperado. No hubo leones que saltaran sobre ellos, ni surgieron de entre las matas tigres ávidos de presa. En lugar de eso, toda la pantalla se quedó de golpe muy, muy quieta.

Y el explorador quedó petrificado.

Era la única palabra que le cuadraba. De ordinario, los dos duendecillos se movían sin parar: gesticulaban, caminaban o agitaban los brazos. Y por supuesto, chillaban. Pero ahora era muy diferente: después de un brusco movimiento de sobresalto, el hombre se quedó inmóvil y completamente silencioso. Parecía mirar hacia el otro duendecillo y clavar la vista, como embrujado, en la mano de la exploradora.

Will se inclinó para ver mejor, y apenas pudo distinguir un puntito negro que se movía muy lentamente por aquella mano. Lo examinó detenidamente tratando de averiguar qué era, pero mientras lo hacía, la exploradora sacudió el brazo y la motita negra salió despedida. Estuvo una fracción de segundo en el aire y, luego, se perdió en el enmarañado verdor de la jungla.

Pero en esa fracción de segundo Will captó su perfil, resaltado por el trasfondo de una mancha de hojas pálidas. Le costó dar crédito a sus ojos.

«¿Una araña?».

Casi soltó una carcajada. ¿Se asustaba de las arañas el naturalista intrépido? Era un detalle realmente cómico. Sutil. Bueno, pues se iba a encontrar con muchas más, si Will podía lograrlo. Por algo habían puesto aquélla en el juego. Era una

insinuación.

Echándose hacia delante, Will buscó en el plano del fondo, examinando cada centímetro de la pantalla. Allí, en algún lugar, tenía que haber arañas escondidas para que él las encontrara. Tal vez en el suelo de la jungla, o en lo alto de los árboles. O en el centro de las plantas parásitas que colgaban a media altura de los troncos. Tenía que haber más arañas.

Pero los duendecillos entraban ya en la jungla, y él aún no había encontrado ninguna. Empezaba a preguntarse si la araña no sería una pista falsa cuando advirtió qué estaba haciendo mal.

Había esperado que las cosas fueran demasiado fáciles.

En las otras ocasiones en que había jugado no le habían dado las cosas hechas. Las armas no estaban tiradas esperando a que él las cogiera. Antes de poder hacer nada, tuvo que romper los disfraces que camuflaban las armas.

Así pues, ¿cómo estaban camufladas las arañas?

Sus ojos volvieron a repasar rápidamente la pantalla, pero esta vez miró todo de otra manera. No buscó arañas de verdad, sino cosas que parecieran arañas. Marañas de enredaderas. Montoncitos de hojas en el suelo. Extrañas flores espinosas incrustadas en el centro de las bromeliáceas parásitas.

Y saltaron de todos los rincones. La jungla estaba llena de ellas. Cogió unos tallos de trepadora a media altura de un árbol y lanzó su flecha hacia ellos. Clic.

El efecto pareció mágico. Los tallos se doblaron y retorcieron, y apareció una araña tan grande como la cabeza de los exploradores. Exactamente del mismo tamaño que el haz de tallos de que había salido. Se dejó caer de las trepadoras colgada de un largo hilo y empezó a tejer una red.

«Ah, no, eso no», pensó Will. «Te necesito». Volvió a hacer clic, y la araña voló por el claro hacia los exploradores.

«¡Ahí va eso!».

Fue perfecto. Chillidos, chillidos, chillidos, ¡CHILLIDOS! El explorador volvió a quedarse petrificado, con los brazos pegados a los costados y el cuerpo inmóvil, y la exploradora se puso a correr en torno a él tratando de quitarle la araña.

Fenomenal. Will actuó con rapidez. Puso su flecha a danzar por toda la pantalla, y se materializaron arañas surgidas de la nada que avanzaron desde las sombras tejiendo su red. Un momento después correteaban por toda la pantalla, caían de los árboles delante de los exploradores y trepaban por sus piernas.

La exploradora, fuera de sí, se quitaba a manotazos los cuerpecitos negros y pisoteaba los que caían a sus pies. Durante un segundo, Will se limitó a observar el amasijo de color verde claro a que quedaban reducidas las arañas pisoteadas. Luego se acordó del explorador, que era el verdadero destinatario de las arañas. ¿Qué hacía?

Fue muy decepcionante. Will había esperado verlo maravillosa y dramáticamente aterrorizado. Había esperado que enrojeciera y palidciera por la impresión. Quería oírlo gritar y ver cómo se le ponían los pelos de punta. Pero no sucedía nada de eso.

El duendecillo permanecía quieto y mudo. Muy bien, tal vez lo tenía paralizado el miedo. Tal vez estaba tan petrificado que no podía respirar. Pero eso era aburrido. Will quería algo más.

Buscó por toda la pantalla, frunciendo el entrecejo. Lo que él quería era... ¡Sí! ¡Allí estaba!

Encima de la cabeza del explorador había una compacta maraña de enredaderas. Will desplazó su flechita roja hacia ella. Aquello era justamente lo que él quería, y estaba en el lugar idóneo.

«¡Clic!».

Las enredaderas se retorcieron, se doblaron y se convirtieron en una bonita araña de ocho patas peludas, que no perdió el tiempo: tan pronto como fue una araña, comenzó a tejer su tela, descolgándose lentamente hacia la cabeza del explorador. Will sonrió. No podía haber salido mejor. Si el explorador no se movía, la araña aterrizaría en la punta misma de su nariz. ¡Eso acabaría con él!

La araña descendió, sin que el de abajo la viera hasta el último momento. Entonces...

Lo que sucedió no se pareció nada al terror que Will esperaba. En vez de gritar dramáticamente y con los pelos de punta, el explorador emitió un chillido. Luego empezó a llevarse las manos a la cabeza. Muy lentamente, como si el movimiento le costara un esfuerzo enorme. Y cuando las manos estaban a medio camino, suspendidas en el aire...

Desapareció.

Will se quedó mirando a la pantalla. ¿Y eso para qué? Él había actuado con brillantez. De forma inteligente, rápida e imaginativa. Ahora quería puntos, luces centelleantes y una fanfarria de trompetas. Pero no hubo nada de eso. ¿Qué creía el juego que estaba haciendo?

Por un segundo, todo aquello le asqueó. Su mano fue al interruptor para apagar.

Entonces descubrió qué pretendía la exploradora. Ahora que estaba sola no chillaba ni daba vueltas, sino que penetraba resuelta en la jungla pisando encima de las arañas como si no estuvieran allí.

«¡Ah, no, eso no!», pensó Will. No iba a dejar que se le escapara la exploradora. Si las arañas corrientes no la arredraban, el juego podía proporcionarle a él algo mejor. Algo que ella no pudiera pisotear.

Exploró la pantalla por tercera vez. Ahora buscaba una maraña de tallos mucho más grande.

Capítulo 13

¡ZAP! Un momento antes Stuart estaba allí, y un momento después había dejado de estar. Se había desvanecido.

Miriam parpadeó y miró alrededor. ¿Qué había sucedido? ¿Le había picado una araña? ¿Había habido un apagón en su casa? ¿O, simplemente, se había desconectado porque no le gustaban las arañas?

Era una posibilidad. Desde luego, eran muchas esas criaturas horribles. En el suelo había tantas que Miriam no podía dar un paso sin pisar alguna y pringarse con su viscosidad verde y brillante. Si Stuart tenía realmente miedo a las arañas, debió de estar a punto de ponerse histérico.

Bueno, pues Miriam no se iba a dejar intimidar por ellas. Si no se movía del claro no llegaría a ningún sitio. Era hora de adentrarse en la jungla, de buscar las espadas que debía encontrar. Así que dio un par de pasos sobre viscosidades verdes hacia el borde del claro.

Y entonces vio la araña gigante.

Pareció surgir de la nada. Un momento antes sólo había encima de ella una maraña de enredaderas del tamaño de una casa, y al momento siguiente... se encontraba frente a un monstruo.

Una inmensa y repulsiva araña se le venía encima; sus patas eran más grandes que el cuerpo de la muchacha. Había empezado a tejer una red y descendía colgada de los pegajosos hilos, mientras toda su masa, blanda y repelente, vibraba en el aire. Su aparición impresionó tanto a Miriam que le cortó la respiración.

Y seguidamente pensó: «¡Magnífico!».

En la vida real tendría que haber huido a toda velocidad de una araña así, so pena enloquecer. Pero aquello no era la vida real. Era un juego, y la manera de ganar era afrontar directamente el peligro. Salir al encuentro de los enemigos que aparecieran y derrotarlos.

Por desgracia, no disponía de ningún arma, pero utilizaría lo que sí tenía. Así que recurrió a su ingenio y sintió cómo su cuerpo se ponía tenso y en estado de alerta. Entonces avanzó hasta que quedó debajo de la araña, que alargó hacia su cara las patas, articuladas y peludas. Echó hacia atrás su puño derecho y lo lanzó con todas sus fuerzas contra la pata más cercana.

El impulso del puñetazo casi la hizo volar. Se lanzó con todo el peso de su cuerpo, olvidando que no iba a golpear algo sólido. Lo único que sintió al conectar el golpe fue la presión de las almohadillas infladas dentro del guante, y se tambaleó y

estuvo a punto de caer.

Pero eso no tenía importancia. Al menos en comparación con el maravilloso y dramático efecto del puñetazo. La araña chilló estridentemente, y la pata que había sufrido el impacto se partió en dos con un convincente *¡crac!*

Un instante después, la araña le lanzó uno de sus largos, pegajosos y serpenteantes hilos. Pero Miriam había previsto que habría algún tipo de reacción, y estaba preparada. Se echó hacia un lado, y el hilo apresó un árbol cercano a ella y se enroscó en él con tensión y firmeza. Si Miriam no se hubiera movido, habría quedado atrapada.

Pero no estaba atrapada.

Ni lo estaría. Presentaría a la araña una maravillosa batalla, ¡y ganaría!

Desde la articulación superior de la pata partida, le caían al dorso de la mano derecha gotas de una sustancia verde y viscosa. Se las limpió impaciente con la otra mano, volvió a cerrar el puño y lo lanzó contra una segunda pata.

¡Crac!

La segunda pata se partió, soltando otro chorro de viscosidad verde. Esta vez, la araña reaccionó con más rapidez, y su hilo llegó como una exhalación a la cara de Miriam. Pero ella fue más rápida aún y, de un salto, se puso fuera de su alcance.

Sonrió. No había razón para preocuparse por los sentimientos de la araña. Ni para atormentarse pensando que podía pertenecer a una especie en peligro de extinción o ser esencial para el ecosistema de la jungla. ¡La habían creado para ser enemiga suya, y lo único que hacía falta era destrozarla!

Cuando apretó el puño por tercera vez, lo notó rígido y torpe. Las almohadillas del guante del juego se habían inflado y hacían más difícil doblar los dedos. Se miró la mano y la encontró inflamada y con un sarpullido de manchas rojas.

¿Qué significaba aquello? ¿Era venenosa la viscosidad verde? Probablemente. En tal caso, tendría que darse prisa antes de caer muerta.

A cierta distancia había empezado a sonar un persistente redoble cuyas vibraciones llenaban el aire que la rodeaba. Y por debajo del redoble, casi demasiado débil para ser percibido, se oía un canto suave y rítmico.

... min-na, min-na, min-na...

Era un punto más rápido que su pulso, y el corazón comenzó a latirle a su compás y a bombearle más adrenalina.

... min-na, min-na, min-na...

«¡Que el veneno actúe cuanto quiera!». Ella no se sentía morir. Se sentía viva. Volvió a tomar impulso, lanzó el puño, destrozó la tercera pata de la araña, y vio cómo esta vez el bicho se tambaleaba sobre su red. ¡Eso era! Un golpe más y se desplomaría. Luego, Miriam podría atravesar su red y seguir internándose en la jungla.

Esta vez el hilo de telaraña silbó junto a su mano y la rozó. Sus dedos seguían inflamándose. No le quedaba mucho tiempo. Pero estaba decidida a ganar. No iba a

dejar que el veneno la matara antes de encontrar las espadas. ¡Más deprisa! Y echó la mano hacia atrás para golpear de nuevo.

Entonces vio por primera vez una telaraña que colgaba por encima de la araña contra la que peleaba. Se hallaba a mucha altura, en las copas de los árboles, pero su parte baja estaba unida a la telaraña que Miriam sacudía con sus puñetazos. Y de ella colgaba una criatura deforme.

¿Otra araña? Miriam no estaba segura. El bicho se encontraba en la sombra y a demasiada altura para distinguir los detalles, pero la muchacha tuvo la impresión de que se trataba de algo deforme. Algo dentado y áspero y amenazador. Se detuvo con un sobresalto y fijó allí la mirada.

¿Qué pasaría si rompía la telaraña de abajo? ¿Caería directamente sobre su cabeza esa cosa horrible de arriba? Tal vez era mucho más venenosa, el enemigo definitivo que iba a rematarla. Tal vez...

Pero no hubo tiempo para vacilaciones. La araña herida le lanzó como un látigo otro hilo pegajoso, y la viscosidad venenosa volvió a gotear. En pocos momentos estaría muerta de todos modos.

Cerró el puño y lo lanzó con toda su fuerza contra la araña herida. Esta vez no apuntó a una pierna, sino al blando abdomen que se balanceaba sobre su cabeza.

¡BLEUFFFF!

La araña se abrió, soltando un enorme chorro viscoso, y su telaraña se hizo trizas. Miriam saltó hacia atrás, para ponerse a salvo antes de que la telaraña de arriba se desplomara sobre ella.

Pero no se desplomó. Sólo se hundió un poco. Quedó fuera de su alcance, pero lo bastante baja como para que Miriam pudiera ver mejor la criatura agazapada en el centro. La observó torciendo el gesto.

Tenía pocas patas. Sólo cuatro. Y carecía de abdomen. Y...

Y entonces se dio cuenta: aquello no era una araña. Ni siquiera era un ser vivo. Estaba formado por dos hojas cortantes, que se hallaban cruzadas de modo que parecían cuatro patas.

¡Hojas de espada!

Por un momento olvidó que estaba en un juego. Estiró la mano y cogió una de las enredaderas que tenía al lado, con intención de subir por ella.

Pero la planta escapó de sus manos con un ruido sibilante, y Miriam sacudió la cabeza con impaciencia. «¡Estúpida! Tiene que haber otro modo de alcanzar las espadas. Pero ¿cómo? Si no puedo trepar ni tirar hacia abajo de las enredaderas, sólo queda...».

¡Pues claro! ¡El hilo pegajoso de telaraña!

Desgarró la telaraña rota que tenía delante, cogió un puñado de hilos y apretó. Se pegaron unos a otros y, trenzándose, se transformaron mágicamente en una larga y delgada cuerda.

El corazón le latió más deprisa, y el redoble y el canto se hicieron más rápidos

para ir a su compás.

... *min-na, min-na, min-na...*

Ahora el guante le estaba muy justo y le hacía daño cuando doblaba los dedos, pero ella logró asir la cuerda. La enrolló y la lanzó con todas sus fuerzas. La cuerda voló y chocó contra las espadas. Un extremo quedó pegado a ellas y el otro cayó de nuevo y fue a parar a sus manos.

Miriam lo agarró con fuerza y tiró.

Las espadas se tambalearon estrepitosamente y cayeron a sus pies. Cuando ella se agachó para cogerlas, el redoble aumentó su ritmo y sonó una ensordecedora fanfarria de trompetas. Delante de sus ojos brillaron unas formas de color escarlata.

¡ENHORABUENA, MIRIAM!

¡2.000 PUNTOS!

Las espadas fulguraron en sus manos, y ella las levantó por encima de su cabeza y las mantuvo en alto mientras la jungla empezaba a girar y la música de tambores y trompetas subía de volumen en un *crescendo* casi insoportable.

Y entonces cesó todo. De repente. La música calló, el guante del juego se aflojó y las pantallas del casco se apagaron.

Durante un segundo, Miriam se quedó inmóvil, tratando de recobrar el aliento. Después oyó que la puerta se abría y se quitó lentamente el casco. Hesketh estaba en el vano de la puerta y miraba.

—¿Qué tal? —preguntó.

No fue realmente una pregunta. Miriam advirtió que Hesketh sabía exactamente cómo se encontraba ella. Sin duda lo había visto en sus ojos y en la estúpida e incontrolada sonrisa que llenaba su cara.

—No ha estado mal —dijo ella con toda la indiferencia de que fue capaz.

Pero de nada sirvió el intento de trivializar. En cuanto acabó de pronunciar esas palabras, se rió de lo ridículamente insuficientes que eran. Hesketh también se rió y, al hacerlo, abrió la cavidad granate de su boca y enseñó sus relucientes muelas de oro.

—¿Te gustan mis arañas? —preguntó, y le mostró sus enormes manos, encorvando amenazadoramente los dedos, en los que también brilló el oro, ahora en una sortija de sello. Al ver cómo su enorme presencia llenaba el hueco de la puerta, Miriam lo consideró por un momento genial y peligroso, una especie de mago que había creado todo el juego, todo el Nuevo Mundo, partiendo de un aire sin consistencia. Si hubiera chascado con los dedos y hubiera dicho que todo eso de la programación y de los *chips* de silicio no era más que un paño negro para ocultar su magia, Miriam lo habría creído ciegamente.

Porque era él quien tenía el poder. Le bastaba mover el meñique o arquear las cejas para conseguir que emergieran continentes o para provocar maremotos que los inundaran. Si él mostraba el brillo de sus muelas de oro se oscurecería el cielo, y si rugía la caverna de su boca se oirían truenos.

Hesketh la miró.

—¿Has tenido miedo?

«Vamos», decían sus ojos desafiantes. «Dilo con palabras. Cuéntame cómo te has sentido». Pero Miriam sabía que no podía. No había ninguna palabra, nada que pudiera decir. Sólo:

—¡PUUUF!

Lo gritó a pleno pulmón, agitando el puño, y el guante del juego casi tocó las puntas de los mágicos dedazos de Hesketh.

Él volvió a reír y cogió el guante para desabrocharlo. Pero eso no rompió el hechizo. Mientras los dos cruzaron la sala de Investigación y Desarrollo y bajaron por el centro del edificio, Miriam siguió moviéndose en un mundo irracional y mágico.

Las grandes paredes de vidrio del vestíbulo relucían en torno a ella como riscos de cristal. Las gigantescas enredaderas que decoraban el recinto parecían surgidas por hechizo. Estaba atravesando una caverna encantada en compañía de un mago.

Hizo todo el camino de vuelta a casa sumida en un aturdimiento dorado, mirando por la ventana del autobús sin ver nada. Y cada vez que pensaba en África, brotaba en su interior una risa que apenas lograba contener.

Ni siquiera Laura turbó su sensación de triunfo. Al aterrizar en el barco, Miriam dirigió a todos una sonrisa encantadora.

—¿Cómo habéis pasado el día?

—No ha sido de los mejores —dijo secamente Laura.

Miriam se hizo cargo de la situación con una sola ojeada. Rachel refunfuñaba por algo, acurrucada en un rincón, y Joe alborotaba con un juego de ladrillos de plástico y una bola de una pasta gris.

Miriam sonrió de nuevo.

—Venid conmigo los dos. ¿Queréis que salgamos a pescar?

—¡Vale!

—¡Síii!

Se levantaron inmediatamente, y Miriam se los llevó, disfrutando de la expresión de sorpresa de Laura. Cuando el padre se acercó por el camino de sirga, estaban los tres sentados en la cubierta del barco y mecían en el agua cabos de cuerda.

Él sonrió.

—¡Hola!

Sólo Miriam levantó la vista. Joe y Rachel observaban sus cuerdas con mucha atención y con la respiración contenida. No parecían haber notado la presencia de su padre.

—Les estás enseñando a pescar solos, ¿no? —murmuró—. Muy bien, Minnow.

«Minnow». Él nunca la llamaba así delante de otros, pero eso no le extrañó en aquel momento. Joe y Rachel estaban tan callados que casi había olvidado su presencia. Además no prestaban atención. Pero quizá habían oído: la voz de su padre había sonado bastante. Rachel levantó de pronto la vista.

—¿Minnow? —dijo. Se dio la vuelta y le tiró a Miriam del pelo—. ¡Minnow!

La euforia de Miriam empezó a desvanecerse, sin que ella supiera por qué. Salvo que... ese nombre tenía algo especial, algo que tendría que recordar...

—¡Minnow! —volvió a chillar Rachel.

—Cierra la boca —dijo Miriam.

Su padre la miró extrañado.

—¿No te gusta que te llamen así?

—Yo... —Miriam parpadeó. Se esforzó por volver a sonreír—. Claro que sí. Lo que no me gusta es... que me llamen así otras personas.

¿No sabía su padre que ese nombre era íntimo y especial? Una cierta inquietud cosquilleó en los recovecos de su mente. Trató de calmarla hablando, y lo hizo más alto de lo que pretendía.

—No se lo digas a Laura. No quiero que Laura me llame así.

En cuanto terminó de decirlo supo que había sido un error. La causa de su preocupación no tenía nada que ver con Laura. Pero ya era demasiado tarde para guardarse las palabras. Su padre la miró, y advirtió la manera en que estaba sentada y el tono de su voz, pero no dijo nada. Sonrió afablemente y entró en el camarote para quitarse el traje, el único bueno que tenía.

Miriam clavó los ojos en el agua, gris y rizada, y repitió mentalmente: «Minnow».

Joe se acercó y, apretándose contra el costado de Miriam, le susurró al oído como un eco:

—Minnow. Minnow, minnow, minnow...

Y de pronto, Miriam volvió a encontrarse en la sombría mazmorra, con la mano entre unos afilados dientes. Y penetraba en la jungla destrozando redes de araña. Y unas voces insistentes le susurraban al oído.

... *min-na, min-na, min-na... min-na, min-na, min-na...*

—¡Basta! —dijo bruscamente.

Apartó a Joe de un empujón, recogió su hilo de pescar y lo enrolló con rabia.

K & K: MEMO ELECTRÓNICO
DE HESKETH BARRINGTON
A JOHN SHELLEY
PRIORIDAD: NORMAL

¡Funciona! ¡La cosa funciona de ensueño! Observa mis gráficos de las lecturas del monitor de estrés [adjuntos]: la línea se dispara hacia arriba y de pronto... ¡ZAS! Interrupción total.

El sujeto B parece estar bien. Mira el informe de Christine Riley [adjunto]. Su adicción al juego no se ha resentido. A los diez minutos hablaba ya de la sesión siguiente.

Hay buenas perspectivas de cumplir el programa original.

K & K: MEMO ELECTRÓNICO
DE JOHN SHELLEY
A HESKETH BARRINGTON
PRIORIDAD: NORMAL

Impresionante. Les he dicho a los de Promoción y Comercialización que se atengan a las fechas originales. En cuanto lleguen tus resultados finales entrarán en acción.

Capítulo 14

«**M**INNOW...».

¡No! No pensaría en eso.

Miriam metió en casa a Rachel y a Joe y trató de distraerse cortando una col para la cena. Pero fue inútil. Esa voz inquietante y aterradora seguía susurrándole:

... *min-now, min-now, min-now...*

No podía acallarla haciendo cosas. Tenía que ocupar su mente igual que sus manos. Tenía que hablar y hablar y... discutir. Tanto, que no pudiera pensar en otra cosa.

Dejó el cuchillo, miró a Laura y le soltó lo primero que se le ocurrió.

—¿Así que no te importa que Rachel y Joe vayan a pescar? Creía que estabas en contra de los deportes sangrientos. ¿O es que sólo te opones a los que no te resultan útiles?

Laura, que estaba pelando naranjas con un cuchillo, contestó distraídamente:

—No creo que ese tipo de pesca figure entre los deportes sangrientos.

Pero Miriam no iba a dejar que se escabullera así. Tenía necesidad de discutir.

—Ah, muy bien. Entonces, la caza del zorro está bien siempre que no cojan al zorro, ¿no?

—No, claro que no —Laura soltó el cuchillo—. Pero es muy distinto...

—No veo por qué.

Ya habían empezado. Y la discusión fue rápida y fuerte. A los pocos momentos, Miriam vio a su padre asomar la cabeza desde el camarote delantero. Él frunció el entrecejo y observó la escena con inquietud..., hasta que notó que a Laura se le encendían los ojos al discutir. Cuando Laura empezó a aporrear la encimera con el puño, él sonrió y volvió a su camarote en busca de un jersey.

Laura distrajo a Miriam de sus problemas durante un buen rato. Y cuando los problemas volvieron, en un momento de ocio en el colegio, allí estaba Debbie para servir de distracción. Miriam se entrometió en lo que ella contaba de Pete.

—Muy bien, es divertido. Pero ¿no te preocupan las cosas que hace? Algunas son muy crueles.

Debbie replicó en seguida:

—No me seas mema. ¿Qué tiene de malo una broma?

—Pero ese Jojo con el que se mete constantemente es una persona. ¿No crees...?

No, Debbie no lo creía. Defendía a Pete con mucho más ardor que si se tratara de ella misma, y Miriam necesitó todo su ingenio para responder con argumentos. Su

mente no tuvo ocasión de distraerse ni de ocuparse de ninguna otra cosa.

Tendría que haber resultado. Y casi resultó. Hasta habría logrado olvidarse de las voces que cantaban en el juego... si no hubiera sido por Connie.

No debería haber gritado así durante la aglomeración de delante de la puerta. Cualquiera que no fuese Connie se habría sentido abochornada después o habría procurado mirarla con más insolencia para fastidiarla. Pero Connie no era así. Siempre intentaba comprender lo que había sucedido. Ésa era una de las razones de la ruptura de su amistad: ella tenía que saber.

Pero nunca se precipitaba. El jueves no se fijó demasiado en Miriam. Esperaba el momento adecuado, que se presentó el viernes, cuando la señora Jackson buscó voluntarios para limpiar el guardarropa del grupo de teatro.

Connie levantó la mano y dijo con toda naturalidad:

—Nos encargaremos Miriam y yo.

La habilidad con que lo hizo le cortó la respiración a Miriam. ¿Cómo iba a negarse? La señora Jackson ya estaba dando su consentimiento y rechazando con un movimiento de cabeza el ofrecimiento de Debbie, que también se mostraba dispuesta a hacerlo.

—He dicho dos personas, Deborah —afirmó, y dejó caer la llave del armario en el regazo de Miriam—. Si empezáis inmediatamente después de comer, tendréis casi una hora para hacerlo.

Connie sonrió y volvió a desentenderse de Miriam hasta que ambas se encontraron solas en el guardarropa ordenando los montones de trajes que había en el suelo. E incluso entonces se tomó tiempo. Llevaban allí más de diez minutos cuando sacudió una capa de color escarlata y levantó la mirada.

—¿No dices nada? —preguntó.

Miriam torció el gesto.

—¿Qué quieres que diga?

—¿No me debes una disculpa por haberme chillado el miércoles?

Se quedó esperando la respuesta con el satén escarlata doblado sobre el brazo. Miriam la miró enfadada.

—No me mires y no te gritaré.

«No te estaba mirando». Eso es lo que le correspondía decir a Connie. Debbie lo habría soltado en el acto a gritos, y hasta es posible que le hubiera dado un empujón. Y después habrían tenido una discusión ruidosa, pero inocua.

Connie se limitó a sonreír.

—Me gusta mirarte. Eres desconcertante.

Esta respuesta sorprendió a Miriam.

—¿Desconcertante? ¿Yo?

—En estos momentos. No paras de hacer... cosas inesperadas: me gritas a mí, te peleas con Debbie... Tú no eres así.

Connie se volvió para colgar la capa. Miriam se agachó irritada y cogió un

montón de tirantes enredados.

—¡Mi carácter no es asunto tuyo! Y no soporto que me observen.

—Lo sé —dijo Connie. Y miró por encima del hombro—. ¿Por qué no? ¿Te remuerde la conciencia?

—¡No seas estúpida!

—O tal vez... —hubo un breve y desacostumbrado titubeo. Luego, Connie se volvió de pronto—. Escucha, Miriam, en estos momentos me causas una sensación muy extraña. Sé que aborreces que la gente se entrometa, pero... —se detuvo.

Eso también era insólito. Miriam tiró del revoltijo de tirantes.

—¿Por qué no lo sueltas? —dijo irritada—. Te conozco. No pararás hasta que lo hagas.

Connie enrojeció.

—De acuerdo, lo haré. Creo que estás en peligro. ¿Me equivoco?

Miriam, que no esperaba una pregunta semejante, se vio cogida a contrapié. Si hubiera dicho «en apuros» habría podido defenderse. Pero... ¿«en peligro»? Miriam bajó los ojos.

—No sé a qué te refieres —dijo agarrotada.

Connie no cedió.

—Sí que lo sabes. Estás como tensa, dispuesta a saltar por cualquier cosa, en serio. Igual que en primaria, cuando rompimos el espejo de Laura. Estás asustada por algo, ¿verdad?

Alargó la mano y le cogió a Miriam los tirantes. Ahora estaban enredados unos con otros y formaban una complicada maraña. Connie empezó a soltar los extremos uno tras otro y a dejarlos pender del nudo central, hasta que éste quedó en sus manos flácido como una monstruosa araña de muchas patas.

Miriam no tenía intención de hablar. Pero como le había contado cosas a Connie durante años, de pronto se encontró diciendo:

—¿Qué harías tú si tuvieras la sensación de que alguien te está observando? ¿Alguien que conoce... cosas íntimas de ti?

Connie tenía los ojos fijos en el nudo. Sus dedos, blancos y largos, atraparon un extremo y lo desenredaron.

—La gente no puede saber cosas tuyas por arte de magia. Tiene que averiguarlas de algún modo.

—¿Y si no han podido averiguarlas de ninguna manera?

—Entonces quizá sea una mera coincidencia. O un truco —de pronto, el nudo se deshizo, y Connie alzó la mirada y sonrió—. A algunos se les da muy bien fingir que saben todo.

—Yo... —a Miriam le estaba empezando a zumbar la cabeza. Si no se iba inmediatamente, acabaría contándole todo a Connie. Abrió la puerta con un movimiento brusco.

—Lo siento, pero tengo que irme.

—Como quieras —Connie levantó otro montón de ropa y se volvió. Pero cuando Miriam salía por la puerta murmuró—: No olvides que siempre lo puedes pedir.

—¿Pedir? —Miriam se volvió para mirarla—. ¿Pedir a quién? ¿Qué?

—A mí —dijo Connie conteniendo la voz—. Si necesitas algo, pídemelo. Ya sabes que hablo en serio. Y te ayudaré si puedo.

Intentó que sus miradas se encontraran, pero Miriam lo evitó deliberadamente.

—Tú podrías ayudar, pero ¿y las preguntas? Tú siempre tienes preguntas, ¿no?

Hubo una pausa de una fracción de segundo. Después, Connie musitó, casi imperceptiblemente:

—No, si no las quieres. Si de verdad necesitas ayuda, pídelo, que no te haré ninguna pregunta. Te lo prometo.

Esta vez Miriam la miró a los ojos. Eran muy oscuros y serenos.

—Yo... Gracias.

Era lo único que cabía decir. Sin más palabras, Miriam salió y cerró la puerta.

Sabía que podía confiar en la promesa de Connie. Quizá algún día necesitaría ayuda sin preguntas. No obstante, lamentó haber mantenido aquella conversación: le había recordado sus problemas y la había obligado a pensar en la persona que la había observado en el juego. La que se entrometía y sabía demasiado de ella.

La que la llamaba Minnow.

Aquella tarde fue Stuart el primero en entrar en el programa. Cuando Miriam llegó a la habitación del arco iris, él estaba de espaldas, inclinado sobre el mapa. Miriam no hizo ningún ruido que le revelara su presencia. Simplemente, se le acercó por detrás y le siseó al oído:

—¿Qué te pasó el miércoles?

Stuart se volvió de golpe. Si hubiera tenido cara, la habría puesto de enfado. Miriam estaba segura de que así la había puesto en su casa. Pero el muchacho no dijo nada. Se limitó a extender el brazo y dar un manotazo a la gran mancha verde que representaba a Asia.

—Agárrate...

Pero era demasiado tarde para que Miriam hiciera nada. Una masa redonda y borrosa se le acercó girando vertiginosamente.

—¿Qué puede ser eso? —musitó.

Stuart levantó la cabeza y se volvió hacia ella, pero siguió sin decir palabra.

—¡Cielos! —exclamó Miriam—. ¿A qué viene ese enfado? Yo no tengo la culpa de que te salieras del juego porque te asustaron las arañas.

Ahora sí que habló. Muy distante y frío, como si las palabras lo ahogaran.

—¿Quién ha dicho que me asustaron las arañas? Yo me encontraba bien. Si no hubieras armado tanto jaleo podría haber seguido jugando.

—¿Yo? —Miriam tenía motivos para estar indignada—. ¿Qué tengo que ver yo

en eso?

—Dando vueltas alrededor de mí y sacudiendo tantas arañas, hiciste que yo pareciera estar petrificado. Eso tuvo la culpa. Hesketh tuvo que sacarme del juego.

Miriam le miró.

—Yo creía que te saliste tú solo. Por las arañas.

—¡Yo no estaba asustado! —replicó Stuart, y por un momento perdió el control de la voz, que le salió muy estridente.

—Entonces, ¿por qué te quitaste el casco?

La habitación había empezado a girar. Miriam cerró los ojos, pero eso no acalló la voz irritada de Stuart.

—Yo no toqué mi casco. Ya te lo he dicho. Me encontraba bien. Tuvo que hacerlo algún otro.

—Pero ¿cómo...? —la pregunta se quedó atascada en la garganta de Miriam, y Stuart no esperó a que terminara. De todos modos, volvió a contestar con una frialdad heladora.

—Fue Hesketh, desde luego. ¿Quién, si no, puede haber sido? Tuvo que sacarme por ti.

—Yo no hice nada —dijo Miriam, y deseó que él se callara para continuar con el juego—. Oye, ¿por qué no hacemos juntos este nivel, para estar en la misma posición?

—¿Bromeas? —la voz de Stuart sonó más furiosa aún—. Ya te has adelantado dos veces. Este nivel lo voy a hacer por mi cuenta, y encontraré la rueda sin ti.

«Ah, ¿sí?», pensó Miriam. «Bueno, al menos me has dicho qué buscamos». Abrió los ojos y vio que la habitación se ralentizaba y se detenía.

Ante ella se hallaba, abierta de par en par, la puerta verde, y hacia allí se dirigió sin esperar a Stuart.

Capítulo 15

EL viento agitaba jirones de tela por encima de unas ventanas altas provistas de postigos. Miriam llegó al centro de un pequeño patio rodeado de gruesos muros de piedra y oyó el sonido lejano de un gong. Se volvió lenta y cautelosamente, examinando el suelo de adoquines y las ruedecitas colocadas caprichosamente junto a las puertas.

En uno de los lados del patio había un hombre bajo y delgado. Tenía la cabeza rapada y estaba envuelto en una túnica naranja, pero Miriam supo que era Stuart. Lo conocía ya por su manera de estar de pie, por mucho que se disfrazara. Se echó un vistazo a sí misma y vio los mismos pies descalzos y los mismos pliegues de tela naranja.

—Esas ruedas no son para nosotros, ¿verdad? —dijo—. No son como la que estamos buscando.

Pero Stuart seguía sin hablarle y se volvió para examinar el lado izquierdo del patio, donde un pequeño pasadizo arqueado conducía a otro patio más pequeño aún. Por entre sus piedras rotas penetraba el sol con rayos polvorientos y oblicuos.

Detrás de Stuart había a la derecha unas puertas de madera gruesa que daban a una construcción oscura. Las puertas estaban pintadas con motivos rojos y verdes entrelazados de forma violenta y se hallaban entreabiertas. De detrás llegaba el sonido apagado de un canto desconocido.

¿Era aquel lugar un monasterio? ¿Eran ellos monjes? Miriam miró inquieta a su alrededor. Había demasiadas ventanitas secretas en los ángulos de las paredes. Demasiados lugares oscuros donde la gente podía esconderse y acechar sin ser observada. Se estremeció.

Stuart pasó a su lado, abrió del todo las pesadas puertas de madera y se adentró en la oscuridad. Miriam hizo una mueca mientras desaparecía la espalda de él. ¿Quién había dicho que debían seguir aquel camino? Ella volvió deliberadamente la espalda a las puertas y, a través del arco, apuntó hacia el patio más pequeño.

Pero no llegó a moverse; en cambio se produjo un destello, y un hombre con una tosca túnica se situó de un salto en el espacio de debajo del arco y, blandiendo por encima de su cabeza dos espadas curvas, cerró aquel paso.

—¡Quiero tomar ese camino! —exclamó Miriam en voz alta. Y bajando su mano, que apuntaba inútilmente, dio un paso hacia él.

Inmediatamente, las espadas silbaron delante de ella cortando el aire. Uno de los estandartes hechos jirones se agitó entre las hojas cortantes y cayó al suelo en cien

tiras. El mensaje estaba claro: «Si tomas este camino, morirás».

¿Se trataba de una prueba? Por un momento, Miriam dudó. Luego, el hombre se puso a hacer molinetes con una de las espadas, casi perezosamente, y el filo de la hoja despidió un brillo que reflejaba la polvorienta luz del sol. «Puede que no», pensó la chica. En fin, tendría que seguir a Stuart.

Giró en redondo, levantó la mano y se dirigió hacia las puertas. Al aproximarse, el canto sonó con más fuerza, y los estandartes de la entrada se agitaron alocadamente. Cruzó las puertas, penetró en la oscuridad y se encontró en un templo.

... *min-now, min-now, min-now...*

Tratando de ignorar ese sonido, examinó atentamente el edificio. Estaba lleno de volutas de humo, que brotaban de mil lamparitas. A través del humo se divisaban los muros, misteriosos y complicados. Columnas doradas con contorno en forma de espiral se elevaban hasta un techo pintado con figuras siniestras y rostros demoníacos, y en todos los rincones y cornisas había estatuas.

Eran figuras con muchos brazos y cabezas. Unas tenían la piel tersa y el vientre amarillento; otras, el rostro azul y desfigurado. Se hallaban en grupos apretados, que se elevaban hasta la parte más alta de las paredes, llena de humo, donde las sombras se estiraban y encogían grotescamente, y apenas se distinguían las formas. Miraban hacia abajo desde todos los ángulos, con ojos vidriosos que reflejaban las llamas de las lámparas.

Durante un segundo, Miriam se preguntó cuánto era lo que veía realmente y cuánto lo que ponía su imaginación. Luego habló en voz alta:

—¡Stuart! ¿Dónde estás?

No hubo respuesta. Pero algo de color naranja se agitó detrás de una columna, y Miriam se deslizó hacia allí, intentando distinguir las formas que se agazapaban en la oscuridad.

No era Stuart. Cuando llegó a la columna, un trapo naranja se agitó burlonamente por encima de su cabeza, y una estatua la miró escrutadoramente desde las alturas.

Ojos brillantes en las sombras.

Un ligero escalofrío recorrió su espalda. Miriam apretó los puños. «No seas tonta», se dijo. «Es un juego. Son simples imágenes». Pero antes de que lograra autoconvencerse, algo crujió a sus espaldas.

Ella giró en redondo hacia la zona de luz que había entre las puertas. Estaba disminuyendo. Las grandes puertas se cerraban lentamente.

Se juntaron dando un portazo, y la luz desapareció por completo. Avivadas por la corriente del portazo, las pálidas llamas de las lamparitas se estiraron hacia arriba.

Después se apagaron.

Miriam se encontró en una oscuridad más negra de lo que jamás había visto en el mundo real. Se sintió envuelta en un grueso fieltro, y el casco del juego le pareció de pronto una venda que la cegaba y la ahogaba.

«¡Qué tontería!». Ordenó a su cerebro que se calmara. En la sala de pruebas no

corría ningún peligro. Mientras siguiera quieta no chocaría con nada, y el juego no podía seguir así mucho tiempo. Sólo tenía que esperar y ver qué ocurría. Estaba a salvo...

Y entonces cambiaron los ojos.

Se iluminaron de repente en todos los rincones y cobraron vida y empezaron a brillar. Amarillos y verdes, castaños y pálidos como el hielo. Parecían simples puntitos de luz, pero cada uno de ellos era indudablemente un ojo, con su córnea blanca, su iris y su diminuta pupila negra. Y miraban a través de la oscuridad.

Como los ojos de su pesadilla.

«¡Pero no lo son!». Trató de respirar despacio, para no perder el dominio de sí misma. «No tienen nada que ver con el sueño. Son los ojos de esas estatuas. Simples trozos de cristal».

Obligó a su mente a reconstruir los altos muros, con sus incontables repisas. Las formas extrañas. Los cuerpos contorsionados, esculpidos en piedra y madera, o hechos de barro cocido. Esculturas como cualquier otra.

Tragó saliva y volvió la cabeza para averiguar por qué brillaban. «Sin duda reflejan una luz. Tienen...».

De repente, dos ojos brillaron y parpadearon en un lugar situado a su derecha y bastante lejos.

¡No! ¡Seguramente se había confundido! Seguro que había sido...

En un punto situado a su izquierda y en el mismo límite de su campo de visión, donde no podía estar totalmente segura de lo que veía, se movieron otros dos ojos, y Miriam se volvió rápidamente para captar el movimiento antes de que cesara. Pero el desfase de las imágenes la obligó a cerrar los párpados, y cuando los abrió de nuevo aquella mirada era constante y no vacilaba.

Luego los ojos empezaron a moverse.

Cruzando la oscuridad, se acercaban a ella centímetro a centímetro. Parpadeaban de cuando en cuando. Y se acercaban más y más. Cada vez más.

—¡Stuart!

El grito fue desgarrador. Miriam no quería pedir ayuda. Y menos a él. Pero no podía...

Los ojos vidriosos no dejaban de acercarse, fijos en ella, y aumentaban a medida que se aproximaban. El corazón le martilleaba el pecho y le cortaba la respiración. Aquello no podía estar pasando. Aquello, no. Era imposible.

«No mires», le dijo el cerebro. «¡Cierra bien los ojos! ¡Escóndete!».

Pero eso era peor. Era mil veces peor: si cerraba sus ojos, los otros seguirían acercándose, y ella no sabría lo cerca que estaban.

Cada vez más cerca...

Su pulso era tan rápido que sentía los latidos en el cuello y debajo de la apretada muñequera del guante del juego. Y oía su respiración como si fuera la de otra persona. Una respiración angustiada.

Quiso quitarse el casco, romper los cierres y salir del juego. Pero no pudo, porque todo su cuerpo ya estaba paralizado. Eso formaba parte del sueño. Los ojos se acercaban más y más, y ella no podía moverse. Ni apenas respirar.

Paralizada por la pesadilla, contempló impotente cómo los ojos se aproximaban, mientras su pulso se aceleraba más y más. Tenía que parar pronto. No podía seguir. Pero seguía. Los ojos estaban cada vez más cerca, y su pulso seguía acelerándose...

«No puedo...».

Y entonces desaparecieron súbitamente las imágenes. Se apagó la luz de su casco, y no quedó delante de sus ojos más que la oscuridad, muda y segura, de las pantallitas. Y Hesketh, que estaba en el vano de la puerta cuando Miriam se quitó el casco.

Una sensación de alivio distendió su cuerpo. Inmediatamente se abalanzó hacia el corpachón de Hesketh, gritando con todas sus fuerzas para que la oyera bien.

—¡Hay alguien más en el juego! ¡Alguien que sabe cosas de mí! Ya te lo había dicho: ¡nos está espiando alguien! —exclamó, y chocó contra Hesketh, que no retrocedió ni un centímetro y, sencillamente, la sujetó de los hombros y la mantuvo a un brazo de distancia.

—No hay nadie, Miriam. Son imaginaciones tuyas.

—Pero yo he visto... Alguien sabe...

—Es imposible. Este juego está protegido por toda clase de claves y barreras. Nadie puede meterse en él.

«¡Alguien puede! ¡Alguien lo ha hecho!». Quiso gritarle esas palabras a la cara. Pero Hesketh era demasiado fuerte. Demasiado real y poderoso. E inmovible. Con gran esfuerzo, serenó la voz, se libró de sus manos dando un paso atrás y decidió hablar con sensatez.

—Estás equivocado. Puede que sea imposible. Pero yo estoy segura de que hay alguien que nos observa e interviene. Y no sé cómo no estás preocupado.

Hesketh la miraba con rostro impasible y duro como una estatua de piedra. Sus ojos oscuros no revelaban nada.

—De acuerdo —dijo—. Está bien. Si estás tan segura, pruébame.

—Es fácil. Sea quien sea, esa persona sabe...

Hesketh sacudió la cabeza.

—Así no. No quiero saber lo que pasa en tu cabeza. Si esa persona misteriosa sabe todo de ti, tendrá que ser bastante fácil seguir su pista. Averigua quién se lo contó. Así conseguirás su nombre, y yo empezaré a preocuparme.

Sonrió. Y Miriam vio de repente que aquello era un reto. «¡Hala, adelante! Piénsatelo bien». Hesketh le devolvía la pelota para ver si se atrevía a seguir adelante.

Y ella se encontró temblando y desviando la mirada, como una cobarde.

Capítulo 16

CUANDO los duendecillos desaparecieron, Will siguió un buen rato sentado y contemplando la pantalla apagada.

El juego tenía un fallo: era esquizofrénico.

De ordinario se desarrollaba con escasa fantasía: estereotipos manidos de países extranjeros con enemigos cómicos como los forajidos del Oeste Salvaje y los pingüinos asesinos. El juego consistía únicamente en golpear con fuerza y encontrar el tesoro. Pero en medio de los estereotipos había pinceladas repentinas de... vida real.

Como el miedo.

Will pensó en el naturalista intrépido, paralizado ante la visión de las arañas. Eso fue muy curioso. «Pero la exhibición de hoy ha sido más curiosa todavía, porque hoy no había monstruos. Sólo... los ojos».

Al principio no sabía lo que eran. Cuando los duendecillos entraron por fin en el templo (después de chillar en la habitación octogonal durante mucho tiempo), vio cómo se apagaban todas las lámparas de aceite y pensó: «Esta sesión va de lanzar llamas».

Por eso se irritó cuando la pantalla se quedó oscura como boca de lobo. Había escrutado la oscuridad hasta distinguir la forma borrosa de uno de los duendecillos y había tratado de encontrar otra vez las lámparas, sin hacer caso de los puntitos de luz que parecían surgir por todas partes.

Pero las lámparas siguieron invisibles, y no se vio ni se oyó otra cosa que nuevos chillidos. De modo que unos momentos después decidió ver qué ocurría si hacía clic sobre un punto. Cabía que se transformara en algún tipo de luz, y eso le permitiría ver de nuevo. Desplazó el ratón por el tapete e hizo clic sobre el punto más cercano.

Y parpadearon todos.

Parpadearon y duplicaron su tamaño. Y de pronto descubrió qué eran: docenas de diminutos pares de ojos que miraban fijamente desde la oscuridad.

«Bueno, ¿y qué?», pensó. Los ojos no parecían tener mucha utilidad. Se habría detenido allí mismo y se habría quedado sin averiguar para qué eran si el juego no le hubiera dado una pista.

Pero, de pronto, el borroso duendecillo emitió un chillido aislado. Will se volvió para mirarlo y vio que estaba muy quieto, completamente rígido. Igual que el naturalista intrépido.

¿Era el mismo duendecillo? ¿Se había quedado otra vez petrificado por el miedo?

Eso parecía un poco monótono, pero había que tener presente la indicación. Se dirigió a otro ojo (porque no tenía más armas) e hizo clic sobre él.

Y todos los ojos volvieron a aumentar de tamaño.

Clic.

Y nuevamente ocurrió lo mismo.

Siguió agrandándolos hasta que él mismo empezó a tener miedo. Pero el duendecillo no volvió a moverse ni a chillar. «Aburrido». Con un último clic, soltó el ratón y se recostó en el asiento para pensar cómo debía seguir.

Y el duendecillo desapareció.

No sonó ninguna fanfarria ni brilló ninguna puntuación en la pantalla. Aquello terminó sin más, y unos segundos después volvieron a arder las lámparas de aceite.

¿Qué demo...?

Pero no tuvo tiempo para preguntarse por el significado de todo aquello: el otro duendecillo seguía allí, en el otro extremo del templo, y se arrastraba hacia la fila de ruedas de oración que había al fondo.

«¡Ah, no! ¡Eso no!», pensó Will. Ahora que veía de nuevo, sabía exactamente que tenía que hacer. Voló con su flecha por la pantalla haciendo clic sobre todo lo que se movía: estatuas, lámparas de aceite y estandartes de oración.

Había acertado en lo de lanzar llamas. Allí donde hacía clic aparecía un proyectil que salía ardiendo y volaba directamente hacia el duendecillo. Will lo bombardeó con toda la intensidad que pudo, obligándole a ladearse para esquivar los proyectiles.

La pantalla se llenó de ráfagas de fuego que bloquearon el camino del duendecillo y lo forzaron a cambiar de dirección y a volver sobre sus pasos para protegerse con las columnas y en los rincones. Y no escaseaban las armas. Cada vez que la imagen se desplazaba, Will descubría nuevas estatuas, estandartes y lámparas.

Casi era demasiado fácil. La secuencia habría mejorado mucho si hubieran estado en liza los dos duendecillos. Tratar de no perder de vista a ninguno de los dos habría constituido un verdadero desafío. ¿Por qué se había librado del otro?

¿Por qué aquella primera indicación de los ojos?

Este problema preocupó a Will y alteró su concentración. Un poco distraído, empezó a hacer clic sobre las ruedas de oración del fondo del templo, olvidando que el duendecillo se había arrastrado hacia ellas.

La tercera rueda no se transformó en nada. Cruzó la pantalla volando tal como era. Y el duendecillo estiró el brazo y la cogió. Con grandes aspavientos, la agitó en el aire.

Chillido, CHILLIDO, chillido.

No fueron verdaderas palabras, pero su significado era de una claridad meridiana: victoria. El duendecillo había ganado y lo estaba festejando en aquel lenguaje entrecortado.

La pantalla se apagó. Will se recostó en el asiento y se mordió una uña. Analizó lentamente toda la sesión pensando en el miedo. Y en los gritos de triunfo. Y en los

chillidos.

¿Qué significaba todo aquello? Le enfurecía no poder archivar el juego. Quería tenerlo allí, al alcance de la mano, para poder repasarlo una y otra vez y estudiar qué había sucedido. Pero no encontraba forma de hacerlo. Y cuando preguntó a su padre una noche, no recibió más respuesta que un gesto negativo hecho con la cabeza.

«Imposible. Eso está más protegido que las joyas de la Corona».

Si su padre no podía hacerlo, nadie podría. Pero...

Will se levantó inquieto y se paseó por el piso vacío recogiendo libros y ropa y ahuecando cojines para distraerse. Tenía que coger mejor el juego. Tenía que archivar algo para poder repasarlo y analizar lo que había sucedido, sin tener que concentrarse en las jugadas.

Fregó los platos del desayuno y se preparó un bocadillo. Pero el problema seguía inquietándole. Y cuando se sentó para hacer los deberes, se le ocurrieron unas notas, que insertó en el margen de su libro de matemáticas: particularidades del juego, garabateadas ilegiblemente con su pequeña y apretada grafía.

Inadecuada elección de niveles. Una caricatura de elección, cuando los duendecillos chillaban y apuntaban al mapa. Nada en lo que pudiera influir el jugador.

No hay segundas oportunidades. Todo lo que se hace parece hacerse para siempre.

El miedo...

Los chillidos...

Lo que más quebraderos de cabeza le daba eran los chillidos. ¿Por qué incluirlos en el diseño del juego? Él había probado a diseñar juegos, y su padre siempre le había desechado sus ideas. «Has gastado demasiada memoria en cosas sin importancia. En un juego, todo utiliza memoria, y la memoria cuesta dinero. De modo que elimina todo lo que no sea importante o entretenido...».

Así pues, ¿por qué no habían eliminado aquellos inútiles y aburridos chillidos?

Cuando terminó de planear lo que iba a hacer eran casi las diez. La vajilla estaba fregada y recogida, y tenía los deberes hechos. Se sentó y, con los pies levantados, se dispuso a esperar a su padre. Y estaba recostado en la silla y con la cabeza un poco aturdida cuando, de pronto, vio en un rincón el enorme magnetófono de bobinas.

¡Sí!

La cosa era tan clara que soltó una carcajada, pese a que estaba solo en el piso vacío. Había buscado mil modos de archivar fragmentos del juego, probando con programaciones y conexiones de vídeo o pirateando códigos de seguridad, y había hecho caso omiso de lo más obvio.

Podía grabar en cinta el próximo bloque de chirridos. Y ver qué sacaba de aquello.

Se levantó de un salto y se puso a mirar las bobinas en busca de una cinta que utilizar. *Trombón - W, 11 años.* Ésa serviría. No había vuelto a acordarse de los

trombones desde la marcha de su madre. No le importaba grabar encima de aquello. Comenzó a despegar la etiqueta con la uña del pulgar.

Y de pronto se detuvo.

No supo muy bien por qué. Pero era algo relacionado con la extraña e inquietante naturaleza del juego. Él creía que era lógico grabar los chillidos e intentar averiguar algo sobre ellos. Pero a lo mejor era lo mismo que grabar chirridos espaciales y pretender oír voces alienígenas. A lo mejor era una idea descabellada.

Volvió a pegar la etiqueta con mucho cuidado, la alisó y colocó de nuevo la bobina negra en la estantería. Haría las grabaciones, por supuesto. Pero no le diría nada a su padre. Aún no.

K & K: MEMO ELECTRÓNICO
DE HESKETH BARRINGTON
A JOHN SHELLEY
PRIORIDAD: NORMAL

Esta tarde se ha realizado con éxito la prueba de estrés en el sujeto A. Como puedes ver en los gráficos del monitor [adjuntos], el monitor de estrés ha funcionado bien. Pero yo diría, basándome en mi observación del sujeto, que el nivel máximo de estrés es demasiado alto.

¿No podríamos bajarlo un poco antes de sacar el juego al mercado?

K & K: MEMO ELECTRÓNICO
DE JOHN SHELLEY
A HESKETH BARRINGTON
PRIORIDAD: NORMAL

He hecho consultas sobre los niveles de estrés. Sin un nivel de estrés bastante alto no surge la necesaria dependencia del juego (es decir, los chavales no se enganchan si no se les mete bastante miedo).

De eso me ocuparé yo. Tu misión es acabar las pruebas. LO ANTES POSIBLE.

Capítulo 17

MIRIAM sabía que aquella noche tendría la pesadilla.

Estuvo despierta en la cama todo lo que pudo, escrutando las sombras, mientras Rachel roncaba en el otro lado del camarote. Escrutando... y tratando de no pensar.

Pero no pudo pasar así toda la noche. Poco a poco, dejó de percibir conscientemente los susurros y crujidos y el murmullo del agua. Y se fue sumergiendo inexorablemente en el vacío que se abría esperándola. En el pozo del sueño.

Y de pronto se encontró allí, en la pesadilla, con una oscuridad que se cerraba en torno a ella y con un pánico que iba en aumento. Y mentalmente, se oyó a sí misma gritar:

«¡No!».

Pero sus labios no se movieron, ni hubo sonido alguno. Sólo una oscuridad aún más densa.

Y luego los ojos.

Abrieron los párpados, uno tras otro, y brillaron en la lejanía. Luminosos y distantes, como estrellas en un cielo de invierno. Miriam no podía gritar ni desviar la mirada. Ni persuadirse de que aquello era absurdo. Incluso en el sueño notaba que le dolía el cuerpo y que todos sus músculos se ponían en tensión anunciando el terror.

Después, los ojos empezaron a moverse hacia ella centímetro a centímetro. Al principio casi imperceptiblemente, de modo que Miriam esperó —como esperaba siempre— que esta vez se quedaran quietos.

Pero eso no era más que otro elemento del sueño. Una esperanza cruel y engañosa, que se iba desvaneciendo a medida que los ojos se acercaban más y más, hasta que sus pestañas perforaban la oscuridad, y las venillas, horriblemente rojas, se hinchaban por todo el globo blanco. Más cerca...

Y entonces despertó.

Por un momento pensó que estaba muerta. Tuvo la sensación de que, en su cuerpo, todo se había parado. La sangre se le había congelado en las venas, los pulmones estaban paralizados, y ella se hallaba atrapada entre un latido del corazón y el siguiente. «No...».

Su mente reflejó el impacto mientras ella seguía rígida en la cama, y una voz susurraba una y otra vez en su cabeza. Hasta entonces nunca había soñado con esa voz, aunque parecía formar parte inevitable de la pesadilla, del horror de la misma.

... *min-now, min-now, min-now...*

Tan pronto como pudo moverse, buscó a tientas debajo de la litera su libro y su linterna, y se tapó la cabeza con el cobertor. Encendió la linterna y se puso a leer moviendo los labios para concentrarse más en el relato. Para olvidar todo lo demás.

No quería correr el riesgo de quedarse dormida de nuevo.

Por la mañana, Laura le echó una mirada y torció el gesto.

—¡Tienes aspecto de no haber pegado ojo en toda la noche!

—Estoy bien —Miriam trató de mostrarse animada, pero no lo logró.

—¡No lo estás! ¿Qué diablos...?

La pregunta estuvo a punto de salir. La boca de Laura ya tomaba forma para articular la palabra siguiente, pero no llegó a pronunciarla. Miriam pudo ver cómo se la tragaba. Y ella desvió los ojos, vivos y penetrantes, y los fijó en la lista de la compra.

—Bueno, no me vas ayudar mucho en el supermercado —dijo—. Si vienes, acabaré llevándote en el carrito de un lado a otro.

—No digas tonterías. Siempre te ayudo los sábados.

—¿Y qué? Tómame un sábado libre. Me llevaré a los otros dos para que puedas meterte en la cama y dormir algo más.

Miriam titubeó. La idea de ir de compras con Joe y Rachel la horrorizaba, sobre todo aquella mañana. Tenía que distraerlos para que no molestaran a Laura. Si no, Laura se ponía furiosa.

—Yo...

Laura sonrió entre dientes.

—No seas tonta. Porque me desgañite en el supermercado no se va a hundir el mundo. Quédate aquí un rato. Pero no despiertes a tu padre. Se ha pasado media noche repasando el extracto de la cuenta del banco, y cuando no duerme bien está hecho polvo —Laura miró al techo—. ¡Ah, qué pareja! Entre tu padre y tú no tenéis ni un gramo de sangre en las venas. Debería alimentaros con tachuelas.

Miriam esbozó una sonrisa, y Laura apuntó hacia el fondo del barco.

—¡A dormir!

—Bien. De acuerdo —dijo Miriam—. Gracias.

Y, tambaleándose, entró de nuevo en el camarote y se dejó caer en su litera.

Pero lo que menos quería era dormir. No se quitó el camisón. Sin embargo, en cuanto el coche se alejó por el camino de grava, se levantó y se puso un jersey. Se preparó un buen tazón de café cargado, salió fuera y subió a la cubierta.

Era un lugar muy tranquilo. Desde allí se veían las subidas y bajadas por el camino de sirga. En la orilla había media docena de barcos, pero todos tenían las cortinas bien corridas, y Miriam se encontraba sola dejándose acariciar por un sol pálido.

Sus ojos recorrieron la familiar orilla del río. El camino trillado y los cubos de

basura. La barba de capuchino cayendo en cascada por los arbustos, y el delicado y cambiante juego de la luz sobre la superficie del agua. La realidad.

Trató de decirse que aquello era hermoso. Lo único que contaba. Pero las brillantes y peligrosas escenas del Nuevo Mundo desfilaron por su mente mofándose del agua pálida y de la barba de capuchino. Un momento después, encogió las rodillas debajo del camisón, tomó un sorbo de café y cerró los ojos.

Llevaba sentada allí diez o quince minutos cuando oyó unos pasos que se acercaban por el camino. No eran de un corredor de fondo, sino de alguien que paseaba más bien despacio. Con los ojos aún cerrados, se volvió hacia el río y esperó que las pisadas pasaran de largo.

Pero, al llegar a su altura, se detuvieron, y una voz vacilante dijo:

—Hola.

Sentada tranquilamente en la cubierta, pensó por un momento fingir que no había oído. Seguir con los párpados cerrados hasta que los pasos se alejaran.

Pero la voz tenía algo llamativo. Miriam volvió lentamente la cabeza y abrió los ojos.

Y vio a un extraño. Un chico alto y desgarbado. Con gafas. De quince años o, tal vez, dieciséis. Estaba mirándola y, de pronto, Miriam cayó en la cuenta de que iba en camisón. Sintió que su rostro enrojecía.

Él, aunque parecía también cohibido, se acercó un paso más.

—¿Miriam? —preguntó.

Y entonces la chica comprendió.

—¡Tú eres Stuart!

Él sonrió nervioso.

—Tiene gracia, ¿verdad? Te imaginaba muy diferente. Cuando te vi en la teleconferencia, pensé que eras gorda. Pero me equivoqué de medio a medio.

—Y yo creía que tú eras... bajito —Miriam se estiró el camisón para taparse las rodillas—. ¿Cómo me has encontrado?

—Por el barco. Bueno, yo sabía que vives en un barco. Y tenías que estar lo bastante cerca para ir a K & K después del colegio. Así que busqué la zona del río cercana a K & K, y luego localicé el nombre de tus padres en el censo electoral.

—David y Laura Enderby —confirmó Miriam—. Parece muy complicado.

—¡Oh, no! —dijo sinceramente Stuart—. Sólo me duró hora y media. Lo hice anoche, cuando terminamos de jugar.

—¿Por qué te molestaste?

Stuart dejó de sonreír, y Miriam lo vio tal como lo había imaginado: era la misma persona que había visto en la pantalla durante la teleconferencia. Uno de esos chicos que ponen mucho empeño en todo y que se te pegan como lapas. La única diferencia estribaba en que era quince centímetros más alto de lo que ella suponía.

—Creo que deberíamos hablar —dijo él.

—¿De qué quieres hablar?

—Del juego, naturalmente —dijo, y se sonrojó de pronto—. Tenemos que hablar de él, ¿no crees?

—Pero no podemos. ¿Lo has olvidado? «No podéis veros fuera del juego».

Stuart resopló, como hacía a menudo.

—Esas reglas no son leyes. Lo único que nos puede pasar si las violamos es que nos retiren de las pruebas. Y lo que tenemos que hablar podría ser lo bastante importante para correr ese riesgo.

Miriam siguió sentada y mirándole un momento más. Luego bajó de la cubierta y, con un ademán, lo invitó a subir al barco.

—Será mejor que entres antes de que las hordas regresen de la compra.

Hizo café y se sentaron uno frente al otro, acariciando torpemente las tazas con las manos. Ahora, Stuart parecía menos seguro de sí mismo. Estaba encorvado en el banco y tomaba sorbos de café mirándose los zapatos.

—¿Qué pasa? —preguntó impaciente Miriam.

—Yo...

Stuart titubeó. Luego habló precipitadamente.

—¿Qué te pasó ayer cuando yo entré en el templo?

Miriam torció el gesto.

—Eso mismo podría preguntarte yo. Cuando entré, te habías evaporado.

—No... No he querido decir... —Miriam lo había desconcertado, y él daba vueltas y más vueltas a la taza que tenía en las manos—. Quiero decir... bueno, que te oí gritar.

Miriam le miró directamente a los ojos.

—Me sobresalté —mintió—. Eso fue todo. En cuanto entré en aquel lugar, se apagaron las luces.

—Pero cuando volvieron a encenderse..., ya no estabas.

—¿Y qué? —dijo con toda naturalidad, tratando de escabullirse. Habría podido reírse un poco de sí misma, pero no tenía ningún motivo para contarle todo a Stuart.

Bajó la mirada y le vio las manos.

Las tenía temblorosas. Le temblaban tanto que su café se agitaba de un lado a otro. Y los dedos sujetaban la taza con fuerza.

Stuart la vio mirar. Dejó el tazón y se metió las manos en los bolsillos.

—Entonces, perfecto. Si estás bien, quiero decir. Sólo he venido para ver si te sentías... Bueno, si te sientes bien. Y como es así...

Se levantó trabajosamente y se dirigió a la puerta, ofreciendo una imagen de torpeza y desdicha. Miriam se recostó en su banco y sintió alivio al verlo partir.

Pero él se detuvo en el arranque de la escalera de toldilla y la miró unos instantes, temblando todavía y a punto de irse.

Luego dijo de pronto:

—Pensé que podría ser igual que lo mío con las arañas.

—¿Las... arañas?

—Eso es —el esfuerzo de hablar daba cierta aspereza a su voz—. De eso he venido a hablarte. Sería una tontería que me fuera sin decirlo.

Miriam estaba muy quieta en su asiento.

—¿Qué ocurre? —dijo con un hilo de voz.

Stuart tragó saliva.

—Yo... son mi problema. Las arañas. Es verdad que me asustan.

—Pero dijiste que...

Stuart volvió a sonrojarse.

—Claro, ¡qué remedio! Imagínate que eres un chico y le dices esto a una chica que apenas conoces: «Sí, estaba cagado de miedo. Soy la persona más miedosa que puedas echarle a la cara. Me pones delante algo con ocho patas y me echo a temblar».

Habló en un tono muy alto y estridente. Y su voz reflejó desamparo. Miriam percibió la rabia y vergüenza que le daba tener miedo, y supo lo que él le estaba ofreciendo: le estaba dando la oportunidad de contar la verdad sobre el juego. Lo único que ella tenía que hacer era contestar, contarle lo de los ojos, y dejaría de encontrarse sola.

Eso era todo.

Cerró los puños con fuerza y trató de juntar las palabras en su cabeza: «A mí me pasó algo parecido... No eres tú el único que se asusta...».

Pero dudó mucho tiempo. Mientras trataba de armarse de valor para hablar, Stuart dio tres pasos hacia ella. Se le acercó demasiado.

—¿No te das cuenta? —le siseó—. Si los dos nos hemos asustado tanto, es que el juego está diseñado para provocar nuestras pesadillas.

Miriam alzó la vista para mirarle, y él se acercó aún más. Sus ojos ardían detrás de las gafas.

—Piensa en todas las cosas con que habrían podido aterrarnos: serpientes y precipicios. Monstruos y cuchillos. Sarcasmos y persecuciones. Encerrarnos en cajas... Había millones de cosas con que asustar. Pero nos hemos encontrado con las que más nos asustan, y eso significa...

Respiró hondamente y se agachó hasta que su cara estuvo a un palmo de la de Miriam. Ella percibió su temblor.

—... significa que alguien les ha hablado de nosotros.

Miriam se estremeció. Stuart había roto sus defensas yendo directamente a aquello que ella había tratado de ocultarse a sí misma e ignorar. Sin pensar en lo que hacía, Miriam se puso de pie y le gritó a la cara:

—¡Sal de aquí! ¡Estás loco! ¡Fuera!

Stuart abrió la boca, y Miriam vio que buscaba afanosamente palabras. Como no las encontró, se dio media vuelta y subió los peldaños a trompicones. Al salir apresuradamente del barco, se golpeó la cabeza contra el dintel de la puerta. Miriam le oyó alejarse corriendo por el camino de sirga, y respiró con inspiraciones profundas y prolongadas. Se inclinó sobre la mesa, apoyó su peso en las manos y

cerró los ojos.

Cuando los latidos de su corazón se tranquilizaron, abrió lentamente los ojos y vio a su padre de pie en el vano de la puerta del camarote del fondo. Estaba en pijama y la miraba.

—Yo... —murmuró Miriam, pero no logró hablar.

Él no se le acercó.

—¿Quieres decirme qué te pasa? —preguntó.

—Yo...

Por un segundo, Miriam deseó que insistiera. Que la obligara a contárselo. Así, ella podría hacer la pregunta que no se atrevía a formular, ni siquiera a sí misma.

Pero él nunca la forzaría. Escucharía todo lo que Miriam quisiera decirle, pero tendría que ser ella quien diera el primer paso, quien pronunciara las primeras palabras. Si pudiera...

Él dio un paso hacia el interior del camarote.

—¿Minnow?

Y Miriam supo que no podía hacerlo. Sacudió la cabeza y retrocedió.

—Yo... No es nada, papá. Siento haberte despertado. Ha sido sólo una discusión estúpida.

Dio media vuelta y se refugió en su camarote, cerrando la puerta. Se metió a tuestas en la cama y se tapó la cabeza con el cobertor.

Pero eso ya no servía. El problema estaba planteado ya: ¿quién intervenía en el juego? ¿Quién se estaba valiendo de su pesadilla y del miedo de Stuart de las arañas?

Y ¿cómo había averiguado ambas cosas?

Echada bajo el cobertor, supo que, en definitiva, tendría que hablarle a Stuart. Por mucho que la irritara, era la única persona que comprendería. La única persona con quien podía hablar sobre el juego.

Pero ¿cómo ponerse en contacto con él?

Capítulo 18

A Stuart le había sido bastante fácil encontrarla. Ella se apellidaba Enderby y vivía en un barco. Pero ¿cómo podía encontrar ella a Stuart Jones, que vivía en una casa? En la guía telefónica había seis columnas de Jones. No podía preguntar a todos.

Lo único que sabía de él era que su padre trabajaba para K & K. Pero eso no servía de mucho. Si le preguntaba a Hesketh en qué departamento estaba, éste se daría cuenta de que iba a quebrantar las reglas. Otra posibilidad era seguir por las calles al coche de Christine Riley.

Con una sonrisa amarga, se imaginó corriendo en chándal detrás del coche verde. ¡Qué pena que tuviera que ir a K & K! Siguiendo a Christine hasta la casa de Stuart, habría resuelto el problema de encontrarle.

Se pasó el fin de semana preguntándose cómo podía averiguar la dirección de Stuart, y no encontró ninguna solución.

Pero al salir del colegio el lunes por la tarde, se presentó inesperadamente una oportunidad. Al llegar a la puerta, Miriam miró a la derecha y vio a Christine Riley detenida en un semáforo.

En ese preciso instante sonó a su espalda el timbre de una bicicleta. Se apartó de un salto, volvió la cabeza y vio que Connie se dirigía hacia ella con la misma sonrisa serena que cuando lo del guardarropa del grupo de teatro.

—¡Eh! —dijo Miriam casi sin pensar. Connie frenó y se acercó arrastrando un pie.

—Hola.

—¿Recuerdas...?

Si hubiera tenido tiempo para pensar, Miriam nunca se lo habría pedido. No habría podido articular las palabras. Pero las luces del semáforo ya estaban cambiando y, si dudaba, perdería para siempre la ocasión.

—¿Recuerdas que dijiste que me ayudarías? Y sin preguntas.

Connie abrió mucho los ojos, pero no dijo nada. Se limitó a asentir con un movimiento de la cabeza.

—Mira al semáforo —le susurró Miriam—. ¿Ves ese coche verde?

Connie volvió a asentir mientras lo observaba.

—Bueno —Miriam tragó saliva—. ¿Podrás seguirlo y averiguar adónde va?

Connie arqueó las cejas y se quedó mirando un momento. Era la primera vez que

Miriam la veía cogida de improviso.

Pero sólo duró un segundo. Después, cuando los coches rugían para arrancar, montó en su bicicleta y salió por la puerta.

—Llámame cuando llegues a casa —gritó por encima del hombro, y se alejó pedaleando con sus largas piernas, mientras la mochila le golpeaba la espalda.

Miriam se dirigió a la parada del autobús. Y recordó a quién iba a ver.

Hizo el trayecto de autobús llena de pánico y con las manos fuertemente apretadas en el regazo. Era imposible que Hesketh no descubriera lo que acababa de hacer. De algún modo (por un movimiento de los ojos, o simplemente por magia) notaría que había violado las reglas y había hablado con Stuart. Y que estaba tratando de localizarlo, incluso mientras iba hacia el juego.

Lo sabría.

Pero no fue así. Hesketh la recibió con una mirada penetrante a la entrada del edificio.

—¿Cómo te encuentras?

—Estoy bien —dijo ella con voz resuelta.

Y eso fue todo. Él la condujo apresuradamente hasta la sala de pruebas, le abrió la puerta y se alejó en seguida, dejando que empezara sola. Miriam hizo una inspiración larga y profunda.

De momento todo iba bien. Ahora debía procurar no delatarse mientras jugaba. Tendría que llevar mucho cuidado cuando le hablara a Stuart en el juego.

Pero se puso el casco y comprobó que no podía hablarle en absoluto. La habitación del arco iris ya estaba girando, pero allí no había rastro de nadie.

Aquello no tenía sentido. Miró a su alrededor buscando a Stuart, pero no lo encontró. Torció el gesto y cerró los ojos.

El silencio era tan grande que tuvo que abrirlos de nuevo.

Hasta aquel momento, siempre había habido algún ruido en el juego. El leve crujido de una puerta que giraba. El susurro del follaje en la jungla. El silbido del viento soplando sobre la nieve, y el canto lejano en el templo. El sonido siempre había formado parte del fondo y había contribuido a matizar el ambiente de cada continente.

Pero ahora el silencio era total.

Miriam volvió la cabeza y vio que se había abierto la puerta amarilla. ¿Qué continente...? La pregunta se desvaneció en su mente antes de ser formulada, y la quietud que reinaba al otro lado de la puerta se adueñó de ella.

Estaba contemplando una extensa llanura de matorral que la luz de un sol moribundo teñía de rojo pardusco. Entre matas de hierba y arbustos achaparrados aparecía una tierra rojiza. A lo lejos se levantaba una roca imponente, de cima plana. Iluminada por la luz del sol, emitía un sorprendente resplandor rojo.

Durante un momento, Miriam casi tuvo miedo de moverse. Luego levantó lentamente la mano.

Había pensado mirarse al cruzar la puerta, para ver cómo cambiaba y averiguar, así, dónde se encontraba. Pero, al pisar el umbral, se le acercó dando botes una forma enorme.

¡Boi-oi-oi-oi-ing!

El cuerpo marrón se encontraba tan cerca de ella que, por un momento, le resultó demasiado grande para reconocerlo. Y sin darle tiempo a reponerse, le saltó otro. Y otro.

¡Boi-oi-oi-oi-ing! ¡Boi-oi-oi-oi-ing!

Se encontraba en medio de un montón de canguros de dibujos animados. Saltaban por todos los lados y se quedaban mirando con unos ojos grandes que pestañeaban ridículamente. Y cada vez que saltaban hacían un ruido de resorte que era tan cómico como los propios canguros.

¡Boi-oi-oi-oi-ing!

El contraste con la quietud de la enorme roca roja y de la extensa llanura era impresionante. Miriam parpadeó y miró a su alrededor.

—¡Eh! ¡Stuart!

No hubo respuesta. Tal vez estaba escondido detrás de un arbusto. Miriam se volvió hacia el más grande y levantó la mano.

¡Boi-oi-oi-oi-ing!

El suelo pareció huir de debajo de sus pies. Luego regresó con un golpe ruidoso. Miriam miró hacia abajo y vio que sus pies, largos y pálidos, tocaban el suelo y despegaban de nuevo, lanzándola a las alturas por segunda vez.

¡Era un canguro!

Cuando volvió al tropel de saltarines, agitó frenéticamente los brazos y gritó de nuevo:

—¡Stuart! ¡Soy yo! ¿Dónde estás?

Uno de los canguros se separó del resto y se dirigió hacia ella. Sin emitir sonido alguno, alzó su ridícula pata delantera y señaló hacia la roca.

¿Por qué no hablaba? Miriam levantó la voz:

—¿Tenemos que ir allí?

Por toda respuesta, el otro canguro se alejó hacia la roca saltando. ¿Qué estaba haciendo? ¿Estaba resentido? Tras un momento de duda, Miriam lo siguió, tratando de acostumbrarse a los brincos.

La sensación era alucinante. Todos los músculos le indicaban que estaba de pie y quieta, mientras que los ojos le decían que atravesaba una enorme llanura dando saltos de más de un metro de altura. Y no podía cerrar los ojos porque tenía que seguir los pasos de la figura que avanzaba delante de ella en zigzag por el matorral.

Cuando ya casi habían llegado a la roca, el canguro se detuvo de pronto y señaló hacia el suelo.

—¿Qué estamos haciendo? —preguntó Miriam—. ¿Por qué te has detenido?

No hubo respuesta. Apretando los dientes, la chica siguió brincando hasta que

llegó a su altura y vio lo que cerraba su camino.

Ante ellos se abría una sima. No tenía más de tres metros de anchura, pero se extendía a los lados hasta donde alcanzaba la vista. Sin cruzarla, era imposible llegar a la roca roja.

Miriam arrugó el entrecejo.

—¿Podemos saltar al otro lado?

El otro canguro se quedó muy quieto, mirándola. Después, se puso súbitamente a brincar. Primero se dirigió hacia la izquierda, lanzando golpes al aire; luego saltó directamente contra Miriam y le golpeó el pecho.

Y el mundo quedó cabeza abajo.

Fue demencial. El matorral se le vino a la cara, y la roca roja voló hacia atrás por encima de su cabeza. Durante un instante, todo pareció moverse a cámara lenta. Miriam volvió trabajosamente la cabeza hacia el otro canguro y abrió la boca para gritarle: «¿Por qué lo has hecho? ¿Qué está pasando?».

Entonces se dio cuenta de que estaba más alto que ella. Y cuando echó atrás la cabeza para levantar la vista hacia la enorme cara del canguro, salió de la boca de éste un globo blanco que se hinchó. Un bocadillo de historieta.

¡Ja, ja, ja!

Entonces el globo reventó, y pasó todo a su lado a velocidad normal. Y comprendió que estaba cayendo. Aunque todavía se sentía de pie, su cuerpo del juego se hallaba en el aire y, perdido el equilibrio, caía dentro de la profunda y oscura sima.

Stuart la había empujado para que cayera al precipicio.

Se agarró al borde de la sima, pero se le desmoronó en las manos, y cayó cabeza abajo en la semioscuridad. Había suficiente luz para ver cómo desfilaban hacia arriba, a velocidad vertiginosa, las paredes rocosas de la sima.

«Cabeza arriba», le decía su sentido de la gravedad.

«Cabeza abajo», le decían sus ojos y su cerebro.

«Arriba... abajo... arriba... abajo...». Aún seguía tratando de aclararse cuando chocó contra el fondo con un golpe que resonó ruidosamente. Y a su alrededor se encendieron en la penumbra docenas de estrellas brillantes.

«¡Otra vez no!», pensó furiosa. «¡Estoy muerta otra vez!».

Pero las estrellas se apagaron, y Miriam seguía allí, en el fondo de la sima, contemplando la estrecha línea de cielo azul y la cara de canguro que había muy por encima de ella.

Tenía tanta ira que estuvo a punto de ahogarse.

Stuart le había hecho aquello. ¡Stuart! Ese idiota empalagoso y lleno de ambición. La había sacado del juego arrojándola a la oscuridad de un empujón porque ella le había gritado el sábado. ¿Cómo había llegado a pensar que podía hablar con él?

Levantó la cabeza con energía, chilló a pleno pulmón, escupiéndole las palabras a aquel rostro que la miraba satisfecho de sí mismo:

—¡Eres despreciable, Stuart Jones! ¡Sapo asqueroso, insensible! ¡Me das pena!

Como te coja algún día...

No esperó a llegar a casa para telefonar a Connie. En cuanto bajó del autobús corrió a la cabina telefónica más cercana. Le temblaban tanto los dedos que la moneda se le cayó tres veces antes de conseguir meterla por la ranura.

—¿Connie? ¿Lo has logrado? ¿Has podido seguirlo?

Y Connie contestó con voz feliz y sosegada:

—Ha ido al número 36 de la calle de Beauchamp. Es una casa que tiene rosas en el jardín de la fachada.

Capítulo 19

LOS dos duendecillos estaban aún chillando cuando el juego se interrumpió y la pantalla se quedó sin imagen. Will se echó hacia delante y apagó todos los interruptores: ordenador, monitor, magnetófono. Luego se recostó en la silla y suspiró.

Al comienzo de la sesión creyó durante un rato que su plan era un fracaso. Los duendecillos parecían haber perdido la voz, ahora que él quería que chillaran. Mientras estuvieron en la habitación octogonal, ninguno de ellos emitió sonido alguno. Se movieron independientemente, ignorando cada uno al otro, como si fueran invisibles.

Después cruzaron la puerta y se transformaron en canguros.

Al recordarlo, Will sonrió con sarcasmo. Aquello era casi lo único que le faltaba. Como había muchos canguros, no supo en cuáles debía concentrarse, y perdió una eternidad intentando desplazar arbustos y remover la tierra polvorienta. Estaba a punto de abandonar cuando (como último recurso) hizo clic sobre uno de los canguros y descubrió que podía controlarlo.

Luego fue todo fácil. Localizó la sima, en mitad de la pantalla, y eligió a los dos canguros que no estaban brincando. Ésos tenían que ser sus enemigos: los dos duendecillos grises, disfrazados. Si lograba que lo siguieran...

Funcionó como por arte de magia. Lo siguieron por los terrenos baldíos y rojos, y en cuanto llegaron a la sima...

¡Boi-oi-oi-oi-ing... PAF!

¡Boi-oi-oi-oi-ing... PAF!

Los derribó como si fueran bolos y cayeron de cabeza a la oscuridad, uno junto a otro.

«¡Ahora vais a tener ocasión de chillar!», pensó triunfante Will. Los duendecillos siempre hacían más ruido cuando las cosas no marchaban. Ahora que estaban atrapados en un agujero, Will esperaba que se reunieran y celebraran un verdadero encuentro de canguros.

No fue así. Siguieron ignorándose igual que antes, pero no le decepcionaron. Con la cabeza echada hacia atrás, se pusieron a chillar a todo volumen, unas veces uno tras otro y otras los dos al mismo tiempo. Y no pararon hasta que acabó el juego y desapareció todo.

Fue fenomenal. Sin duda había grabado tres o cuatro minutos de chillidos. Si no sacaba nada de ahí es que no había nada.

Quería ponerse a trabajar en seguida: rebobinar y pasar la cinta a diferentes velocidades en busca de algún mensaje. Pero sabía que, si no procedía sistemáticamente, fracasaría. Por eso se detuvo un momento para elegir el modo de proceder.

Repararía las instrucciones del magnetófono y anotaría todas las cosas que permitía hacer. Después averiguaría todas las combinaciones que podían hacerse con esas cosas, las probaría metódicamente y registraría los resultados.

Se levantó de la silla, cruzó el vestíbulo y entró en la habitación de su padre, que más bien parecía una oficina, con la cama en un rincón y el escritorio en el centro. Era la habitación de un inventor anárquico.

Con una sonrisa condescendiente, Will pasó entre pilas de libros y documentos y abrió el último cajón del archivador.

Aunque su padre tenía casi todo guardado en discos, el archivador estaba atestado. Tenía carpetas repletas de cartas y esquemas, carpetas llenas de extraños garabatos y de operaciones matemáticas sin terminar. Y en una carpeta tenía todos los folletos de instrucciones.

Will la encontró y tiró de su parte superior, pero estaba muy apretada entre las demás. Con el tirón, se abrió la carpeta de delante y fueron a parar al suelo docenas de recortes de prensa.

Will los recogió y trató de meterlos en su sitio, pero las otras carpetas se habían dilatado y habían llenado el hueco. No había más remedio que sacar todo y empezar de nuevo. Cogió la carpeta de los recortes, la abrió en el suelo, y volvió a sonreír al leer el encabezamiento:

¿UNA PESADILLA EN SU GARAJE?

¿Qué hacía aquello allí? Se inclinó para leer el resto.

La Realidad Virtual (RV) va a revolucionar pronto el mundo de los juegos. Las principales empresas de juegos están compitiendo por ser las primeras en poner a punto productos de «RV para el garaje» que funcionen en espacios medianos (como un garaje corriente) y no cuesten más de unos cientos de libras.

En vez de ametrallar alienígenas en la pantalla, los niños podrán estar pronto ajustándose cascos de juego... ¡Y VIÉNDOSELAS CON ELLOS!

«Sí, menudo negocio», pensó. «Fíate de los periódicos: sacan noticias de algo que lleva años circulando». Desde que él recordaba, todas las grandes empresas habían estado «a punto de sacar al mercado la RV familiar».

El párrafo siguiente le llamó la atención.

Pero ahora los especialistas cuestionan todo eso porque los alienígenas «de verdad» podrían causar un terror peligroso. También podrían provocar «traumas lúdicos», miedos graves y nocivos que dañen psicológicamente al niño. Y las empresas de juegos podrían verse obligadas a gastar millones de libras en indemnizaciones.

A menos que encuentren un modo de controlar el miedo.

Will le dio la vuelta al recorte para leer la nota que había grapada al dorso. Iba dirigida a su padre y era muy breve.

¿Manejos sucios? He pensado que debías leer este recorte para que veas qué es peor. Eso de los miedos podría costarnos millones si no lo resolvemos antes de sacar el juego al mercado.

Creo que ha llegado la hora de hacer algunos experimentos con el miedo. Dispones de seis semanas. ¡Suerte, chaval!

Will no conocía el alcance de aquello. Pero al doblar el recorte le temblaron los dedos, y no lo metió en su sitio sino que se lo guardó en el bolsillo, y colocó en el archivador la carpeta de los recortes.

Luego encontró las instrucciones del magnetófono y regresó a su dormitorio leyéndolas.

Capítulo 20

¡LOCALIZADO! Miriam colgó el teléfono, salió de la cabina y cerró con suavidad la puerta. Después apoyó la espalda contra ella y respiró hondo, para recobrar la calma y pensar con sensatez.

Aún no era el momento.

Todavía bullía en su cabeza una rabia ciega que la apremiaba a cruzar las calles volando y llegar a la de Beauchamp. Casi podía sentir los golpes de sus puños aporreando la puerta y la excitación de su voz al gritar: «¡Embustero! ¡Mentiroso! Intentaste ablandarme, ¿verdad? Querías descubrir mi punto débil para poder ganar. ¡Pero no soy débil! ¡Soy fuerte, fuerte, FUERTE! Y voy a hacer que lo lamentos...».

Eso no tenía sentido. Sería portarse como una tonta. Había oscurecido y era tarde. Cuando encontrara la calle de Beauchamp, sería más tarde aún y Stuart estaría rodeado de toda su familia. Y ella quería encontrarlo solo y ponerlo como un trapo.

Mañana.

Bajó pausadamente hacia el río, tratando de contener su ira hasta que la necesitara. Pero la sangre le hervía más de lo que había previsto. Llegaba directamente del juego, consumida de rabia, y todo su cuerpo estaba impaciente por actuar. Tuvo que luchar para conservar la calma y sonreír cuando subió al barco. Fue una tortura ir de un lado a otro respondiendo a las tonterías que le preguntaban Rachel y Joe, y llevarles el último vaso de agua («ya no más, ¿eh?») después de acostarlos.

Quería... quería...

Garabateaba distraídamente en un papel mientras hacía los deberes sentada en el camarote principal. Y cuando Laura se levantó para hacer café, de pronto se oyó a sí misma decir:

—Papá.

—¿Qué hay? —contestó él, y la miró por encima de un montón de facturas.

«¡No! No quiero...». Pero ya se había lanzado, y su voz estaba formulando la pregunta:

—¿Has... tenido alguna vez algo que ver con ordenadores?

El padre sonrió, como si le hubiera dicho algo divertido.

—¿Con ordenadores? ¿Yo?

—Oh, no para usarlos. No me refiero a eso. Pero ¿has tenido alguna vez... amigos, por ejemplo, que trabajaran para empresas de ordenadores?

Él apartó las facturas, pero antes de que articulara palabra, Laura intervino desde

la puerta de la cocina, gesticulando con una taza de café en la mano.

—¡No me lo recuerdes! Cuando lo conocí, no tenía otra clase de amigos. Todas las fiestas a las que íbamos eran un soberano aburrimiento informático. ¡Es un milagro que Rachel no naciera con un cerebro digital!

El padre de Miriam sonrió.

—Tampoco eran tan malos. Sólo un poco maniáticos.

—No digas eso —replicó Laura—. ¡Eran horribles! Se reunían todas las noches en tu casa para hablar de *bits* y *bytes* y *ROM* y *RAM*. Y no te hacían ningún caso. Yo me ponía mala...

—Eran buenos chicos cuando jugábamos al críquet.

—¡No lo eran! Te trataban como a un mongólico —Laura se volvió bruscamente para dirigirse a Miriam—. Imagínate: yo acababa de enamorarme de este encanto y tenía que ver cómo una banda de maniáticos de la informática lo humillaba. Y yo, sin lograr que levantara la cabeza. Se quedaba sentado en un rincón, dejando que le robaran el tiempo. Dejando que se rieran de él mientras se bebían su cerveza. Si hubieras estado en mi lugar, ¿no te habrías puesto furiosa?

—Yo...

Miriam podía imaginárselo con toda claridad. La alegre compañía de unos hombres bebiendo cerveza entre carcajadas. Y, en el rincón, su padre, con su sonrisa educada y discreta. Riéndoles las bromas y sin quejarse cuando lo excluían de la conversación. Apartó la mirada de él y se irritó contra Laura, por haber evocado aquella imagen. Por habérsela recordado.

—No creo que se rieran de mí —dijo el padre sin inmutarse.

—No volvieron a tener ocasión desde que nos casamos —replicó Laura—. Les dije que no los iba a recibir en casa, y lo dije en serio.

Viéndola gesticular de pie con la taza de café y los ojos encendidos, Miriam imaginó cómo Laura entraba en liza para defender al hombre con quien se había casado. Llena de buenas intenciones y de rabia desinteresada. Así era siempre ella. Fuerte, impetuosa, heroica. Como si tratara de compensar la debilidad de... otras personas.

¿Y la persona a la que defendía?

Miriam miró de reojo a su padre, y su expresión le causó una gran sorpresa: estaba sonriendo a Laura con rostro tierno, divertido y afectuoso. Como si...

Como si fuera él quien protegía a Laura.

Todos los esquemas mentales de Miriam se entrecruzaron como las imágenes de un calidoscopio. Antes de que lograra ordenarlos de nuevo, la cafetera silbó en la cocina, y Laura desapareció por la puerta para hacer el café. Miriam intentó por última vez averiguar lo que quería saber.

—¿Llegué yo a ver a alguna de esas personas? ¿Sabían... cosas de mí?

El padre se encogió de hombros. Miriam pensó que iba a decir algo, pero no tuvo ocasión porque Laura asomó nuevamente la cabeza por la puerta de la cocina.

—Curiosa pregunta. ¿Por qué lo quieres saber? ¿No digas que has visto a uno de esos muermos en las pruebas de K & K?

—¡A ti no te digo nada! —espetó Miriam—. ¡No estoy hablando contigo!

Las palabras estallaron antes de que ella pudiera dominarse. Con el rabillo del ojo vio cómo su padre se retiraba y, por un momento, aquella escena fue como un diagrama de su vida: la pregunta de Laura, su propia evasiva y la pasiva y estéril pesadumbre de su padre. Ése era su esquema, y en él se hallaban anclados. Miriam deseó...

Pero ¿qué podía hacer ella? ¿Ceder? ¿Confiarle toda su vida a Laura para que se entrometiera y hurgara en sus cosas?

—Estamos manteniendo una conversación privada —dijo muy tensa.

Pero su padre volvía ya a sus facturas. Era una señal, y Miriam comprendió por primera vez lo que él quería decir cuando se retiraba de aquella manera: se negaba a excluir a Laura. Si una cosa debía ser un secreto para Laura, él no quería saberla. Eso formaba parte de la protección.

«¿Y qué pasa conmigo?», quiso gritar Miriam. «¿No necesito protección yo también?».

Pero eso significaba confiarse y dejar que se entrometieran. Sería tan malo —tan débil— como correr a casa de Stuart y aporrear la puerta en plena noche. No podía hacerlo.

Cruzó el camarote, cogió el callejero y buscó en el índice la calle de Beauchamp. Tardó bastante en localizarla, pues la distraía el ruido de la pluma de su padre, que hacía anotaciones a su espalda. Sabía que estaba haciendo cálculos para que sus ingresos sumaran tanto como las facturas.

«Si trabajara con ordenadores ganaría más...».

Miriam se tapó los oídos con las manos, arrugó la frente delante de la maraña de líneas del plano e intentó concentrarse en los nombres de las calles, leyendo todas aquellas palabras diminutas para no distraerse pensando en los juerguistas que se reían con el vaso de cerveza en la mano.

... *min-na, min-na, min-na...*

Al día siguiente se dirigió hacia la calle de Beauchamp en cuanto salió del colegio. Connie, que estaba con ella, levantó las cejas cuando Miriam torció a la izquierda.

—¿Te acompaño?

Hasta entonces había mantenido su promesa: no había hecho ninguna pregunta sobre el coche lujoso ni sobre la casa adonde la había conducido. Pero Miriam notaba el esfuerzo que le costaba reprimir las preguntas. Estaban todas allí, a flor de piel, esperando salir en cuanto se presentara la ocasión.

—No, gracias. Iré sola.

Connie la observó durante un momento. Después hizo un gesto de asentimiento y partió para su casa sin decir palabra. Miriam se dirigió a la parada de un autobús que hasta entonces nunca había utilizado.

Cuando el autobús arrancó, Miriam vio cómo Debbie salía del colegio charlando sin prisas con Stella. De pronto, cayó en la cuenta de que hacía mucho que no volvían juntas a casa riendo y cotilleando. Le pareció una vida diferente. Ahora ella estaba atrapada por miedos y enigmas que no podía compartir con nadie, y aquel tipo de charla le parecía estar a años luz.

En otro mundo.

Apretó la cara contra el cristal en busca de la calle de Beauchamp. Eran casi las cuatro y media cuando se apeó y se puso a caminar mirando los números. Vio las rosas cuando aún estaba a cincuenta metros de distancia: unos rosales grandes, de hojas ennegrecidas, y unas cuantas llores tardías. La mayoría de los pétalos habían caído a la acera, y Miriam procuró no pisarlos al abrir la verja de entrada.

Iba decidida a llegar a la puerta, tocar el timbre y preguntar por Stuart. Pero cuando estaba a medio camino vio que no era tan sencillo: había tres timbres diferentes. Era una casa de pisos, y los nombres del portero automático estaban medio borrados y se leían con dificultad.

Lo razonable habría sido pulsar un timbre cualquiera y preguntar dónde vivía Stuart. Pero estaba nerviosa y no le gustaba que él la pudiera oír preguntar. ¿Por qué darle un aviso, una oportunidad de prepararse para el encuentro con ella? Quería cogerlo desprevenido.

En vez de ir directamente a la puerta principal, torció a la izquierda, penetró por la puerta lateral del jardín y avanzó pegada al muro de la casa hasta el jardín de atrás. Era una maraña poco visible, llena de grandes arbustos de hoja perenne y de enredaderas frondosas, y Miriam se encontró mirando a izquierda y derecha en busca de enemigos.

Todo aquello le recordó el juego, como si el mundo real cobrara por fin verdadera vida. Se encontraba en tensión, preparada para luchar, pero no creía que nada pudiera hacerle daño. Lo que hubiera dentro de la casa no era más que otro problema que tenía que resolver.

No sabía qué buscaba mientras no lo viera, y de momento no veía más que habitaciones vacías. No había nadie en el dormitorio de la planta baja ni en la cocina. No podía ver el interior de las plantas altas de la casa, e intentó abrir con cuidado la puerta de la cocina, y comprobó que estaba cerrada. Quizá no había nadie dentro, a fin de cuentas.

Estaba a punto de marcharse y abandonar la empresa cuando un movimiento atrajo su mirada y le permitió descubrir que en el sótano había una habitación que daba a una zona estrecha y más baja y cuya ventana estaba casi a la altura de sus pies. Se agachó detrás de un arbusto y espió desde allí.

En el fondo de la habitación había alguien sentado. Un chico alto de pelo oscuro.

Miriam contuvo la respiración: era él. Si hacía ruido, la oiría; pero si no se movía podía observarlo y elegir el momento de su aparición.

Arrodillada en la tierra, siguió mirando. La habitación estaba llena de aparatos caros y de revistas de buen tono. Junto a la cama había pilas de libros, y una mesa de pimpón apoyada en la pared. En el fondo de la habitación, donde estaba trabajando el chico, se veía un ordenador. Y un magnetófono de bobinas grande.

El chico se movía sin cesar, pulsando teclas y botones, pero nunca se volvía lo suficiente para que Miriam pudiera verle la cara. Rodeó el arbusto agachada para verle, al menos fugazmente; tuvo que hacerlo con cuidado porque la ventana que los separaba estaba un poco abierta.

De pronto salió un grito tremendo de uno de los altavoces que colgaban de la pared. Retumbó por la ventana, y Miriam olvidó por completo que no debía dejarse ver. Se levantó de un salto, contempló el interior de la habitación con la boca muy abierta y observó perpleja el altavoz del que salía el chorro de sonido.

«¡Eres despreciable, Stuart Jones! ¡Sapo asqueroso, insensible! ¡Me das pena! Como te coja algún día...».

¡No podía ser su voz!

Tambaleándose, se agarró al arbusto en que se resguardaba, y sus ramas golpearon la ventana y crujieron con el cristal, en el preciso instante en que la voz procedente del altavoz calló por un segundo.

El chico se volvió inmediatamente. Miriam levantó retadoramente la cabeza para demostrar que no tenía nada de que avergonzarse, que no pensaba pedir disculpas.

Pero el reto sólo duró una fracción de segundo. Porque el chico no era Stuart. Tenía la misma estatura que él, pero su rostro, pecoso e inexpresivo, era muy diferente.

Durante un horroroso instante se miraron los dos, mudos y paralizados. Y la cinta siguió corriendo.

«... eres rastrero, retorcido, mentiroso...».

Luego, Miriam se volvió bruscamente; el chico hizo lo mismo y corrió hacia la puerta de su habitación. Presa del pánico, Miriam echó un vistazo al jardín, pero allí no había por donde escapar. Estaba rodeado por un alto muro de ladrillo, y no había más salida que el estrecho camino que discurría junto a la casa.

Corrió hacia él como una loca. El chico había desaparecido y, en cualquier momento, podía salir por la puerta de la cocina. Pisando cautelosamente, caminó deprisa por el sendero lateral, con el oído atento en espera de escuchar el ruido de una puerta al abrirse a su espalda. Pero ese ruido no se produjo.

Cuando comprendió por qué, era demasiado tarde. Había sido un error esperar aquello. Cuando llegó presurosa al jardín de la fachada, surgió de la esquina una mano que la sujetó. El chico, sabiendo que tenía que pasar por la puerta del jardín, la estaba esperando allí.

Pero Miriam tenía la ventaja de la rapidez. Y del miedo.

—¡Suéltame! —chilló—. No he hecho nada. ¡Suéltame! —y girando hacia un lado, tiró del brazo.

El chico era más alto y más fuerte, y Miriam no esperaba realmente librarse de él. Pero cuando ella habló, el chico se quedó boquiabierto. Completamente aturdido. Literalmente desconcertado.

Aprovechando la ocasión, Miriam escapó de sus manos y corrió hasta la acera. Y también entonces tuvo suerte: el chico salió en su persecución, pero resbaló en los pétalos de rosa y cayó. Cuando volvió a estar de pie, Miriam había doblado una esquina y había desaparecido.

Capítulo 21

WILL se quedó mirando cómo Miriam se alejaba, mientras la voz de ella resonaba en sus oídos.

«¡Suéltame! No he hecho nada. ¡Suéltame!».

No podía ser verdad. Sin duda se había confundido por haber pasado horas y horas escuchando la cinta. ¿Cómo podía una persona hablar con aquella voz? Era una ilusión electrónica. Una muestra de la brujería que se puede generar por ordenador.

Y sin embargo...

Volvió lentamente a la casa, bajó las escaleras y entró en el piso. Trató de recordar la voz de la chica desconocida. De grabarla en su memoria para evitar confusiones. Cuando estuvo seguro de que lo había logrado, se dirigió al magnetófono y rebobinó la cinta que había hecho.

Al oír el grito un momento antes, se había sentido en la gloria. Con una sensación de triunfo por haber limpiado la cinta de ruidos y haber reproducido una voz reconocible que pronunciaba palabras de verdad. Pero no había prestado mucha atención a las propias palabras ni al tipo de voz que se escuchaba. Ahora encendió el aparato y escuchó muy atentamente. Y los chillidos procedentes del juego sonaron exactamente igual que antes.

«¡Eres despreciable, Stuart Jones! ¡Sapo asqueroso, insensible! ¡Me das pena! Como te coja algún día, haré que lamentes haberte enterado de estas pruebas...».

Paró la cinta y tragó saliva. No había duda. No cabía ninguna duda. La voz era profunda y un poco ronca para ser de una chica, pero desde luego era de ella. Era la voz de la chica que le había gritado.

La voz de la espía.

Pero ¿qué espía? Y ¿a quién quería ver? A él seguro que no. Cuando él se volvió y ella le vio la cara, se quedó desconcertada.

Y, sin embargo, ella tenía algo que ver con el juego en que él estaba interviniendo. Los duendecillos no eran más que figuras luminosas en una pantalla de ordenador, pero uno de ellos hablaba con la voz de la chica. Y ¿qué decía?

«¡Eres despreciable, Stuart Jones!...».

Stuart Jones. Will cerró los ojos. Era un nombre muy corriente. El hecho de que apareciera en la cinta no significaba necesariamente que... No podía significar que...

Puso en marcha la cinta para escuchar un poco más. La voz de la chica se detuvo para tomar aire, y comenzó a oírse la voz del otro duendecillo. Will puso los codos sobre el escritorio, apoyó la barbilla en las manos y escuchó sus gritos furiosos y

amargos:

«Te crees muy lista, ¿verdad? ¡Demasiado lista para dejarte asustar! Te di mi confianza y me has pagado escupiéndome a la cara».

La voz hablaba en un tono alto e irritado, como segura de sí misma. Pero él conocía aquel sonido. Lo había oído a menudo. Pasó un largo rato sentado y contemplando inmóvil la pantalla muerta del ordenador. Trataba de averiguar el significado de que Jojo Jones tuviera algo que ver con aquel juego. Trataba de apagar el eco de las palabras del recorte de prensa, que resonaban en su cabeza...

«... los niños podrán estar pronto ajustándose cascos de juego...».

Eso no podía tener nada que ver con aquel juego. No sabía lo que Christine hacía cuando se introducía en el juego para instalárselo («es demasiado complicado para ti», dijo su padre), pero un pirata cualquiera no podía meterse en una sesión de RV. Tendría que instalársela desde dentro alguien que entendiera de RV.

Alguien que tal vez llevase años trabajando en eso.

Will no volvió a poner en marcha el magnetófono. Sacó la cinta y la guardó en la caja que ponía *Trombón - W, 11 años*. Cuando su padre llegó a casa, él estaba en la cocina cortando cebolla para hacer un pan de nueces. No se volvió ni dijo nada. Se limitó a hacer un gesto con la cabeza, sin levantarla para mirar, y siguió con los ojos fijos en el filo del cuchillo mientras cortaba y cortaba.

K & K: MEMO ELECTRÓNICO
DE JOHN SHELLEY
A HESKETH BARRINGTON
PRIORIDAD: URGENTE

Me están apretando mucho. Los de Promoción han oído rumores de que Segal nos hace la competencia, y están ansiosos por adelantarse. ¿Puedo darles el visto bueno?

Porque las pruebas que faltan son mera formalidad, ¿no?

K & K: MEMO ELECTRÓNICO
DE HESKETH BARRINGTON
A JOHN SHELLEY
PRIORIDAD: URGENTE

NECESITO DOS SESIONES MÁS. Si no, abandono inmediatamente este asunto.

Di a los de Promoción que no hagan nada hasta que yo dé el visto bueno.

Capítulo 22

—¿ASÍ que piensas que ese chico ha estado interviniendo? —dijo Connie—. ¿Metiéndose en tu juego? —era la primera pregunta que le hacía.

Cuando Miriam apareció en el umbral de la puerta, sin aliento y desesperada, la invitó a entrar sin decir palabra. Y estuvo escuchando mientras Miriam contaba todo sobre Hesketh, sobre el juego y sobre lo que había sucedido. Ahora estaba apoyada en la pared de su dormitorio y miraba por encima del borde de su taza de café.

—Todo esto resulta muy extraño.

—Pero encaja —respondió Miriam, y arrugó el entrecejo—. Casi desde el principio supe que alguien se estaba entrometiendo. Porque me quitaron la pistola en el Oeste Salvaje. Y cuando la antorcha encendida me dio en la Antártida fue porque alguien adivinó hacia qué lado me iba a mover. Si ese chico tiene grabada mi voz, debe de estar metido en el asunto. Tiene que haber una relación.

Miriam se encogió de hombros.

—Y ¿qué hay de la mujer del coche verde? La vi ir a su casa.

—¿Christine? —Miriam pensó en el rostro de Christine, inteligente y jovial, y trató de imaginarlo—. ¿Crees que está metida en algo? ¿Que trabaja para otra persona?

—No veo por qué no —Connie estiró las piernas y tomó un sorbo de café—. Parece la explicación más lógica.

—¿Que está boicoteando las pruebas? Pero ¿cómo ha podido...? —Miriam se detuvo.

—¿Cómo ha podido enterarse de tus secretos? —dijo Connie, y miró pensativa a Miriam durante un momento. Después se inclinó hacia adelante y dejó la taza—. Mira, ya sé que no te gusta que la gente se meta donde no la llaman, pero estamos perdiendo el tiempo, ¿no es verdad? ¿Por qué no me dices de una vez qué es lo que realmente te obsesiona?

Miriam bajó los ojos y se miró las manos.

—¿Por qué tiene que haber algo que me obsesione? Yo sólo quiero saber qué está pasando.

—No es eso lo que dijiste en el guardarropa del grupo de teatro. Entonces no hacías de detective. Más bien parecías la víctima.

—Yo...

Miriam pasó lentamente el dedo por el dibujo del papel pintado de la pared. Eso era lo que había tratado de evitar a toda costa: que le hicieran preguntas que no

deseaba responder. Que la interrogaran. Pero... ¿qué alternativa tenía ahora? Si hubiera sido capaz de encontrarle ella sola algún sentido a todo aquello no habría ido a casa de Connie.

—Es... esa persona —dijo con voz entrecortada—. La que se está metiendo en el juego. Ella... sabe cosas de mí, cosas que nadie debería saber.

—¿Por ejemplo?

—La pesadilla que tengo desde pequeña. Y el nombre con que me llama mi padre cuando estamos solos.

Connie no pareció impresionarse.

—Esas cosas tienen que saberlas montones de personas, empezando por tus padres.

—Laura, no —dijo en seguida Miriam—. Le hice prometer a papá que nunca le diría nada de mi sueño. No lo conoce nadie más que yo y... —bajó los ojos, los fijó en sus dedos y empezó a hablar más deprisa—. Mira, no hace falta que le demos vueltas a todo esto. He descubierto algo raro sobre Christine y ese chico. ¿Por qué no se lo digo simplemente a Hesketh cuando vaya mañana a K & K?

—¿Y? —preguntó Connie.

—Y... y puede que él lo resuelva todo.

—Magnífico. A lo mejor te dan una medalla —resopló Connie—. ¿Y es eso lo único que quieres, impedir que otra empresa dé al traste con las preciosas pruebas de Hesketh?

Miriam volvió a recorrer con el dedo el dibujo del papel pintado y no dijo nada. Un momento después, Connie se sentó en el suelo junto a ella.

—Si yo estuviera en tu lugar —dijo suavemente—, no me preocuparía mucho de K & K. Pero sí querría saber quién ha divulgado mis secretos. Y por qué.

—¿De veras? —dijo Miriam sin levantar la vista—. ¿Estás segura?

—¿Qué otra solución hay? No puedes seguir eludiendo el problema durante el resto de tu vida. Ni tampoco lo vas a olvidar, ¿verdad? ¿Por qué no le preguntas a tu padre si fue él?

—Oh, crees que es fácil, ¿verdad? —Miriam escondió la cabeza entre las manos—. Cuando tú quieres preguntarle a tu padre algo difícil, tienes toda esta casa. Si tu mamá está en la cocina, tú puedes ir a las habitaciones de arriba, o a las de abajo, a cualquier sitio. Pero en el barco no es así. Es imposible tener una conversación privada. No hay espacio.

Connie clavó la mirada en ella.

—Debe de ser muy difícil —dijo sin levantar la voz—. Estoy segura de que tu padre lo entiende. Estoy segura de que si tuviera dinero compraría una casa de verdad.

Miriam contuvo bruscamente la respiración. Levantó la cabeza y miró con ojos de fuego.

—Cómo te atreves...

Pero Connie siguió implacable.

—Métetelo en la cabeza, Miriam. Mira las cosas como son. Sabes que tu padre anda mal de dinero. Sabes que odia la manera en que discutís por vivir hacinados. Y a ti te aterra que alguien que quiere dar al traste con estas pruebas lo haya embaucado. Te aterra que haya vendido tus secretos. ¿No es así?

—¡De ninguna manera! ¡Él no haría eso!

—¡Eso creo yo! —dijo Connie triunfante—. Así que no puede haber nada malo en preguntárselo, ¿verdad? Y mientras no lo hagas no dejará de corroerte la duda. ¿Por qué no bajas ahora mismo y lo llamas al trabajo? Aquí nadie te interrumpirá.

—Pero... ¿no le importará a tu madre?

—¿Por qué le va a importar? Baja al comedor y hazlo.

Connie cogió a Miriam de la mano y la condujo escaleras abajo. Después entró en la cocina para hablar con su madre. Miriam cerró la puerta del comedor y se dirigió al teléfono. Mientras buscaba el número de la tienda, los dedos le temblaban. «A lo mejor no está allí. A lo mejor no me dejan hablar con él».

Pero nadie puso ningún reparo. En cuanto Miriam pronunció su apellido, alguien fue a llamarlo, y un segundo después estaba al aparato.

—David Enderby. ¿En qué puedo servirle?

Miriam se sentó con el aparato en el regazo.

—Soy yo, papá.

—¿Miriam?

Casi podía verle la cara. Gratamente sorprendido, medio sonriendo. Vulnerable. Pero ya era demasiado tarde para echarse atrás. Y Miriam se lanzó a hablar antes de que él pudiera preguntarle qué quería.

—¿Te acuerdas de los amigos de que hablasteis ayer? ¿Los de los ordenadores?

—¿Sí? —ahora reaccionaba con cautela—. ¿Qué hay de ellos?

—Yo...

—¿A qué viene esto, Minnow?

Miriam notó que su padre iniciaba la retirada. De pronto, advirtió lo que la llamada debía de parecerle a él: una manera de excluir a Laura, de preguntar algo en secreto y sin que Laura pudiera oírlo. Tenía que hacerle directamente la pregunta, y tenía que hacérsela ya; si no, se escabulliría y la eludiría.

—Necesito saber una cosa —dijo secamente. No podía protegerlo con circunloquios. Usara las palabras que usara, él tenía que entender lo que quería decirle—. ¿Hay alguno de esos de los ordenadores que conozca lo de mi pesadilla?

Hubo un silencio que pareció durar horas.

—Curiosa pregunta ésa —dijo por fin el padre.

«No». Eso es lo que ella había esperado que dijera. «No, por supuesto que no». Al ver que no había sido así, se le encogió el corazón. Pero ya no podía detenerse. Cerró los ojos y apretó los puños.

—No digas nada más —susurró con acritud—. No quiero saber ninguna otra

cosa, ¿de acuerdo? Dime sólo eso.

Detrás de sus párpados había una densa oscuridad. Y a través de la oscuridad advirtió que algo se le venía encima. Pero no podía ser cierto. No podía serlo.

Entonces su padre rió. Con esa risa familiar, afable, que parecía pedir disculpas.

—Bueno, la verdad es que... sí —dijo—. Uno de ellos lo sabe.

Miriam apenas podía respirar. Emitió por la línea telefónica un gruñido, que sonó aún más feroz porque ella sabía que si su padre intentaba dar explicaciones o disculparse, no podría soportarlo.

—¿Quién es? Dime sólo el nombre.

—Minnow...

Fue la gota que colma el vaso.

—¡Dímelo!

Cuando él lo decía sonó en el vestíbulo la voz de Connie. Eso no le impidió a Miriam oírlo; sin embargo, le exigió a su padre que lo repitiera. Sólo para estar completamente segura. Después, tragó saliva y habló muy deprisa.

—Bien. Y ahora olvida todo, incluso que te lo he preguntado. Ni una palabra más del asunto. Nunca más.

—Pero, Minn...

—¡Prométemelo!

Él dudó un momento. Después dijo:

—Si no hay más remedio... Lo prometo. Pero... ¿estás segura de que te encuentras bien?

—Estoy bien —dijo escuetamente Miriam—. Pero creo que esta noche me quedaré en casa de Connie Baxter.

—¿Qué le digo a Laura?

—¡Oh...! ¡Dile lo que te parezca! ¡Cuéntale todo si quieres!

Colgó el teléfono de golpe y se tapó la cara con las manos.

Un momento después, Connie llamó a la puerta y asomó la cabeza.

—¿Estás mejor?

Como Miriam no respondió, entró en la habitación y cerró la puerta.

—¿Qué pasa? ¿No has telefoneado?

—Sí lo he hecho —dijo Miriam. Luego, levantó la cabeza y miró a Connie—. ¿Puedo quedarme esta noche? ¿Sólo hasta que... hasta que se me aclaren las ideas?

—Claro que puedes —dijo Connie, y luego añadió vacilante—: Tu padre no se lo ha dicho a nadie, ¿verdad?

Miriam tragó saliva. Le costó trabajo articular las palabras.

—Uno de... sus amigos está enterado. Así que ha tenido que hacerlo. Ha debido de contarlo a...

Durante un segundo, Miriam no pudo decir el nombre. Porque ese nombre cambiaba todo, trastocándolo y situándolo en una perspectiva completamente distinta. Ahora surgía todo un nuevo mundo.

Connie pareció conmovida.

—Si hubiera pensado que era verdad, no te habría aconsejado que llamaras. ¿Estás segura de que lo es?

—Tiene que serlo —contestó secamente Miriam—. Si no, no sabría que Hesketh está enterado.

—¿Hesketh? —Connie la miró sorprendida—. Eso es absurdo. ¿Cómo va a querer él dar al traste con sus propias pruebas?

—No creo que esté intentando dar al traste con el juego —dijo alterada Miriam—. Es más bien como si estuviera intentando...

—¿Como si estuviera intentando dar al traste contigo?

Miriam se restregó los ojos. Ni siquiera eso le parecía ya anormal. Tenía la sensación de que todo era posible, por horrible e inverosímil que fuera. Y de pronto deseó hablar con alguien que comprendiera lo que aquello significaba. Que entendiera que se le estaba desmoronando el mundo y que no esperara que ella le encontrara sentido a aquello.

—Tengo que ponerme en contacto con Stuart —musitó—. Tiene derecho a saber lo que está pasando.

Connie arqueó las cejas.

—¿Cómo piensas encontrarlo?

—Tendré que regresar al juego. Sin decirle a Hesketh lo que he averiguado.

Pero eso no era tan fácil como ella pensaba.

Era bastante sencillo inventar un brujo malvado llamado «Hesketh» y hacer planes para derrotarlo. Pero cuando el miércoles por la tarde se encontró cara a cara con el Hesketh de verdad, todo se desmoronó y apareció de nuevo a otra luz.

Porque él no había cambiado. Corpulento, con el traje arrugado, seguía siendo el hombre listo, divertido y peligroso que había dicho: «Déjate llevar por el juego. Y confía en mí». Desechar las sospechas y dejar que él se ocupara de todo habría sido muy sencillo, y muy agradable y muy cómodo. Miriam deseó poder seguir haciéndolo. Confiar en él le hacía bien.

Como confiar en su padre.

Todo el edificio de K & K flotaba a su alrededor mientras avanzaban por él. Los ladrillos y el cristal no tenían ahora más solidez que los muros de dibujos animados de la mazmorra del Nuevo Mundo, y el propio Hesketh cambiaba y se transformaba, cuando ella miraba, como cualquiera de las formas grises del juego. Ahora era un brujo malvado, pero ¿cambiaría si ella encontraba una palabra mágica? ¿Volvería a reorganizarse todo automáticamente de forma que aparecieran peligros nuevos y enemigos diferentes?

Miriam no se atrevió a intentar entablar una conversación, pero Hesketh pareció encontrar muy natural su silencio. Con una amplia sonrisa, la dejó delante de la sala

de pruebas y abrió la puerta de un empujón, como si la invitara a entrar en un reino maravilloso y prohibido.

Cuando se alejaba, Miriam se quedó mirándole y, por primera vez, se preguntó cómo observaba él el juego y qué formas veía. Después se encerró en la habitación y se dirigió a la torre del juego.

No llegó a tiempo para comenzar en la habitación del arco iris.

Sin duda Stuart había entrado ya y había actuado sobre el mapa, porque ella, cuando se puso el casco, se encontró de pie al aire libre y expuesta a una luz pálida de alborada. Se hallaba en medio de una muchedumbre que vestía túnicas blancas. Se miró y vio que también ella llevaba una túnica blanca, y supuso que tendría el pelo lacio y oscuro, y ceñido por una cinta de tela que rodeaba su frente.

Echó a andar, y la multitud se abrió delante de ella para formar un pasillo. Era el único camino por el que podía ir. Un momento después, levantó el brazo y avanzó entre las filas de gente silenciosa.

Nadie se fijó en ella. Todos miraban hacia delante, hacia una pirámide alta y escalonada que se elevaba por encima de todos ellos. Delante de la pirámide había un hombre alto que llevaba una túnica de mucho vuelo y un gigantesco tocado de plumas de colores. Su rostro reflejaba dureza y crueldad, y tenía la nariz grande y afilada como pico de águila.

Cuando Miriam se acercó a él, vio que el pasillo que seguía no era el único. Otro pasillo convergía con el suyo por la derecha, y una fila de chicos avanzaba lentamente a su encuentro. Eran unos treinta o cuarenta, todos absolutamente iguales.

Sospechando lo que iba a ver, echó una ojeada por encima del hombro. Detrás de ella había una fila de chicas idénticas. Eran tan iguales a ella que, cuando miró hacia atrás, ellas hicieron lo mismo, torciendo la cabeza con el mismo movimiento.

—¡Stuart!

En la vida real se habrían mirado el uno al otro, pero aquello no era la vida real, y él miraba hacia algún lugar situado más allá de ella. Tenía mirada de sonámbulo, y por un momento Miriam se preguntó si estaba equivocada. ¿Por qué tenía que ser aquel chico, y no cualquier otro, el verdadero Stuart?

En ese momento, el hombre alto de delante de ellos se movió como un relámpago. Sus ojos despidieron un horrible centelleo, y levantó la mano blandiendo algo. Miriam vio claramente esa forma negra contra el azul pálido del cielo: era un ancho cuchillo de hoja curva. Entonces, el hombre abrió la boca y gritó una sola palabra con timbre de trompeta:

—¡Viracocha!

Al instante, el cuchillo cayó centelleando sobre el chico más próximo a Miriam. Perforó la túnica blanca, la desgarró y abrió una herida ancha y escarlata. El hombre alto metió la mano en la herida, sacó de un tirón algo rojo que chorreaba y lo levantó

para enseñarlo.

Miriam tuvo tiempo para pensar: «¡Qué horror! ¡Es el corazón, y todavía late!». Después se oyó otro grito, y nuevamente vio centellear el cuchillo negro, ahora hacia su propio cuerpo.

Saltó hacia atrás, pero el cuerpo de la túnica blanca no la siguió. En el juego estaba paralizada, observando cómo el cuchillo penetraba en busca de su corazón. Brotó una sangre escarlata que le manchó la túnica, y el sacerdote agitó la mano por encima de su cabeza. Miriam esperó el final de la escena y las letras de piedra que anunciarían su muerte.

Pero no fue así; en vez de eso, su punto de vista se desplazó de un salto. De pronto, se encontró más atrás, viendo cómo eran arrastrados dos cuerpos: el cuerpo de un chico y el de una chica.

¿El suyo y el de Stuart? Parpadeó y miró de soslayo.

Fue como una repetición del momento anterior. El chico que ahora había más próximo a ella también miró de soslayo, y sus ojos no se encontraron del todo.

—¿Stuart? —dijo ella.

—¡Viracocha!

Y el cuchillo centelleó por tercera vez, cayendo sobre el chico. Sobre Stuart.

Él no le había hablado. Tal vez ni siquiera pudo oírla. Pero Miriam supo con toda certeza que él era todos los chicos, lo mismo que ella era todas las chicas. Y esperó que los mataran una y otra vez con aquel repulsivo ritual.

Capítulo 23

WILL soltó el ratón y contempló la horrible e inútil carnicería de la pantalla. Sintió náuseas.

Había sangre por todas partes. No sangre real y trágica, sino chorros melodramáticos que se abrían en formas caprichosas cada vez que un duendecillo mordía el polvo. Preciosos arabescos de color escarlata.

Los cuerpos eran retirados sin ningún miramiento, mientras que los corazones se apilaban encima del altar que había en lo alto de la pirámide. Las víctimas se acercaban una a una y esperaban sumisas a que el alto sacerdote levantara la mano.

En aquel sacerdote todo era desmesurado y ficticio. Era un monstruo de rostro diabólico y tenía unos ojos aterradores, que se encendían cuando descargaba el golpe con el cuchillo. En cualquier otro momento y en cualquier otro juego, Will habría disfrutado enormemente con él. Habría buscado la mejor forma de utilizarlo para conseguir más puntos.

Pero ahora su mente no cesaba de completar los detalles.

Cada vez que una chica avanzaba, sumisa y dócil, con su túnica blanca, él veía a la chica del día anterior, con sus ágiles movimientos y su rostro vigilante y lleno de vida. La sentía tirar de sus manos y gritar:

—¡Suéltame! No he hecho nada. ¡Suéltame!

Y cuando el cuchillo penetraba y abatía el cuerpo, se adelantaba un chico. Y él sabía de quién se trataba.

¿Qué objeto tenía engañarse? En la imagen, el pelo podía ser lacio y la túnica blanca; pero en la vida real aquel chico llevaba gafas y corbata del Asher's College. Y tenía un rostro enjuto y nervioso que le causaba problemas. Will había visto muchas veces cómo lo zarandeaban y se metían con él. En los vestuarios. Detrás del cobertizo de las bicicletas. Al volver a casa. «¿Qué hay, Jojo? ¡Anda, se te ha caído la mochila al barro! ¡A ver si tienes más cuidado la próxima vez!, ¿eh?». Y le había oído responder con voz lastimera: «¡Largaos! ¿Por qué no me dejáis en paz?».

El cuchillo volvió a penetrar en el pecho del muchacho de dibujos animados, y de pronto, Will no pudo soportarlo más. Se inclinó hacia delante y apagó. ¡Cielos, aquello sólo era un juego! ¿Por qué lo tomaba tan en serio?

Porque...

Porque en aquel juego había personas reales. De algún modo. En algún lugar. No las acuchillaban ni las sacrificaban, pero sí las torturaban de otro modo. Desde el lunes por la tarde no había dejado de intentar ignorarlo, pero ahora sus oídos no

podían cerrarse al lamento de sus voces:

«... ¡Sapo asqueroso, insensible! ¡Me das pena! Como algún día te coja...». «Te di mi confianza y me has pagado escupiéndome a la cara...».

Aquello no era una simple diversión. No era jugar. Ni tampoco actuar: había visto a Jojo en el escenario, y le había parecido aburrido y desconcertado. Todo aquello era real. Y él no podía continuar con el juego mientras no supiera qué significaba.

Y quién lo controlaba.

Había estado tratando de evitar que esa pregunta se formulara en su mente, pero ya no la iba a eludir más. Se levantó, fue al armario y buscó los vaqueros que llevaba el lunes por la tarde. Cuando los encontró, metió la mano en el bolsillo. El trozo de papel seguía allí.

En realidad no necesitaba leerlo de nuevo. Sabía de qué trataba el recorte, y la nota era bastante clara. No obstante, examinó las palabras deseando descubrir que había entendido mal. Intentando encontrarles algún otro significado.

Pero eran obstinadamente claras y perturbadoras.

Eso de los miedos podría costarnos millones si no lo resolvemos antes de sacar el juego al mercado.

Creo que ha llegado la hora de hacer algunos experimentos con el miedo.

Su padre no le había metido en un juego cualquiera sin conocerlo. Fuera lo que fuera, aquello formaba parte de su trabajo. Parte de los experimentos con el miedo. Su padre estaba metido en aquel tinglado vergonzoso.

Will se sentó y pasó diez o quince minutos en silencio, intentando interpretar de otra manera las cosas que sabía. Pero no lo logró. Los gritos que había grabado, cualquiera que fuera su causa, eran reales y espantosos.

Tan espantosos como el juego.

Mirando el papel, recordó todos sus detalles crudos. Los estereotipos racistas. La violencia gratuita y caricaturesca. Las ratas asesinas y los ridículos canguros. Era un mundo inane, lleno de figuras de dibujos animados, donde sólo eran verdaderos el conflicto, los enemigos y la sospecha.

¿Era el mundo de su padre?

¿Era el suyo propio?

Cerró los ojos y recordó las arañas de la jungla. Y los ojos del templo. Al principio eran cosas muy pequeñas, pero él las agrandó todo lo que pudo. Había observado a los duendecillos segundo a segundo, buscando la forma de asustarlos más. Y había gozado con esa habilidad suya.

¿Era así como se había sentido su padre mientras preparaba todo aquello?

Cogió la guía telefónica. Como sabía lo que buscaba, no tardó en dar con el teléfono deseado. Sentado en la cama de su padre, marcó el número con el aparato en las rodillas.

—Hola —dijo—. ¿Señora Jones? Aquí Will Barrington, del Asher's College.
¿Puedo hablar con Stuart, por favor?

Capítulo 24

MIRIAM volvió a mirar hacia el cuchillo. No había escapatoria. No podía retroceder, ni abrirse paso entre la gente que había a los lados. El juego sólo le permitía ir hacia adelante, hacia el cuchillo. Era la víctima de un sacrificio humano y no sabía qué buscaba ni qué podía hacer.

Salvo morir.

Pero seguía decidida a ponerse en contacto con Stuart. Si Stuart no respondía a su voz, tendría que hacer algo. Algo que le indicara de forma clara e inequívoca que estaba de su parte.

El cuchillo cayó sobre ella, brotó sangre, y Miriam vio por cuarta vez cómo su corazón oscilaba por encima de su cabeza. Luego volvieron a empujarla hacia atrás, y pasó a ser la próxima chica de la fila.

Por quinta vez, miró de soslayo a Stuart. Ahora le tocaba morir a él, y estaba atrapado como ella. Esperando una muerte inevitable. Incapaz de moverse, salvo hacia el cuchillo.

El rostro diabólico se contrajo por encima de ellos con expresión malvada, y en ese instante, Miriam levantó la vista y descubrió qué debía hacer. No podía correr hacia atrás para salvarse, pero podía hacerlo hacia adelante y salvar a Stuart. Sin dudar, saltó para ponerse delante de él y se situó en la trayectoria del cuchillo.

El desfase de una fracción de segundo hizo que se colocara debajo del cuchillo cuando éste descendía. Miriam lo cogió con las dos manos y trató de desviarlo de Stuart y dirigirlo hacia su propio cuerpo.

No esperaba sobrevivir. No quería sobrevivir. Cuando saltó, estaba preparada para ver brotar su propia sangre y, tal vez, incluso el mensaje de su muerte formulado en letras de piedra en una pantalla sin imagen. De eso se trataba. Quería renunciar a su propia oportunidad para transmitirle su mensaje a Stuart.

Pero cuando sus manos se cerraron en torno al cuchillo negro, se produjo un estallido de luz dorada. Detrás de la pirámide apareció un sol radiante y majestuoso, y en el cielo atronó una música triunfal.

¡MUY BIEN, MIRIAM!
¡2.000 PUNTOS!

Tenía en sus manos el cuchillo asesino, negro como el azabache. El tesoro que,

sin duda, debían encontrar. Y a su lado estaba Stuart, que volvió la cabeza cuando oyó la fanfarria que anunciaba que Miriam había vuelto a ganar y le había arrebatado el premio en sus mismas narices.

El impulso del salto hizo que Miriam diera un par de traspies hacia adelante, al tiempo que gritaba con desesperación:

—¡Stuart! ¡No era ésa mi intención! ¡Yo no quería que pasara esto!

Pero sabía que era inútil. Tal vez él ni siquiera podía oírla. Dio contra el suelo y rodó. Luego lanzó irritada el cuchillo, que se desintegró en cuanto salió de su mano.

Estaba tendida ella sola, ciega y furiosa, sobre la moqueta de la sala de pruebas.

Lo único que la indujo a levantarse fue el recuerdo de Hesketh. No sabía cuánto había oído o adivinado, pero ella no le iba a revelar nada más. Se incorporó y empezó a quitarse el equipo.

Hesketh abrió la puerta y la miró con curiosidad.

—Esta vez me has sorprendido —murmuró—. Creía que no lo ibas a resolver tan deprisa.

Miriam echó la cabeza hacia atrás.

—A lo mejor soy más lista de lo que tú crees.

—Es posible —contestó pensativo.

—Ha sido en Suramérica, ¿verdad? —dijo rápidamente Miriam, cambiando de conversación—. Así que ya hemos estado en todos los continentes. ¿Era eso el final?

—¿El final? —Hesketh la miró con gesto de incredulidad. Luego echó la cabeza hacia atrás y soltó una carcajada que estremeció todo su cuerpo.

La vez anterior, esa sonora carcajada había fascinado a Miriam y la había impulsado a entrar en su mundo encantado, haciendo que todo lo demás le resultara insípido e infundiéndole un afán desesperado de jugar. Pero esta vez la dejó indiferente. Miriam observó fríamente el estremecimiento de los anchos hombros de Hesketh y el oro de su pendiente y de sus muelas.

—¿Qué queda entonces? —preguntó.

Él le rodeó los hombros con su poderoso brazo y apretó.

—Todavía no habéis encontrado el cristal del arco iris. La próxima vez os daré todos los tesoros —los encontraréis o no— y tú podrás disputar con Stuart la llegada al cristal y al Nuevo Mundo real. Eso es lo mejor, Minnow. Créeme.

Minnow. Miriam advirtió que, en cuanto pronunció ese nombre, Hesketh se percató de su error. Rió de nuevo, pero esta vez la risa fue forzada, y el brazo que rodeaba el hombro de Miriam se tensó casi imperceptiblemente.

En cualquier otro momento, Miriam se habría traicionado: parpadeando o apretando los labios, le habría revelado que se había dado cuenta. Pero acababa de volver del juego, y conservaba aún la tensión de la lucha, el pulso le latía con fuerza y sus reacciones eran rápidas y clarividentes. Sin vacilar, le sonrió con ojos radiantes.

—¿Hay que esperar hasta el viernes? ¿No podemos tener otra sesión mañana?

Dio resultado. Hesketh se relajó y volvió a estrecharle los hombros.

—No veo por qué no, si Stuart puede. Ven mañana si no te llamo.

Miriam se libró del abrazo, sonriendo, se quitó el último brazalete y lo metió en la maleta, como si no tuviera la más mínima preocupación.

Pero le resultó difícil mantener esa actitud. Cuando se separó de Hesketh en la puerta del edificio estaba muy fatigada, exhausta por el esfuerzo de no perder la concentración. Recorrió la calle arrastrando los pies tan despacio que perdió el autobús y, cuando subió al siguiente, temblaba de cansancio.

Al llegar al río, sólo quería acostarse. Bajó con paso cansino por el camino de sirga, calculando cuántos eran los deberes que bajo ningún concepto podía dejar de hacer, cruzó alicaída la pasarela y se dirigió a la cubierta de popa.

Pero antes de que entrara en su camarote, apareció Laura.

—¿Miriam?

—Siento llegar tarde —susurró Miriam—. Estoy muerta de cansancio. Puede que me acueste ahora mismo.

Durante una fracción de segundo se miraron. Miriam recordó que había pasado la noche anterior fuera de casa, y se preparó para un interrogatorio.

Pero la pregunta que oyó fue muy diferente de lo que esperaba. Laura la contempló con gesto comprensivo.

—Sí, parece que estás destrozada. ¿Quieres que me deshaga de tus visitantes?

—¿Visitantes? —Miriam parpadeó—. ¿Quiénes son?

El rostro de Laura adquirió una expresión extraña. Casi divertida.

—No se lo he preguntado. Estoy tratando de corregir mis malas maneras... ¿No lo habías notado? Han dicho que seguramente esperabas verlos. Así que los he mandado a tu camarote.

—¿Qué es lo que han dicho?

El mundo giró en la mente de Miriam como un torbellino. Todo parecía posible. Allí dentro podían estar, sentados uno junto al otro en su litera, Hesketh y Christine Riley. O una caterva de siniestros agentes secretos de K & K, con sus porras y sus uniformes de cuero negro. O incluso los amantes de la informática del antiguo club de críquet de su padre, con sus botellas de cerveza y sus caras burlonas.

—Si no quieres que te molesten, puedo mandarlos a paseo —sugirió cautelosamente Laura.

Miriam estaba tan agotada que, por un instante, el ofrecimiento le pareció maravilloso. Le bastaba asentir con un gesto para que Laura, la heroína, atacara y desalojara a los misteriosos visitantes. Laura la protegería, y ella se echaría a dormir en su litera. Si pudiera...

Pero no podía aceptar. Necesitaba saber qué estaba pasando.

—Está bien, gracias —dijo. Se encontró con la mirada de Laura y sonrió. Fue una sonrisa débil, pero significó más de lo que ella misma podía suponer—. Estaré bien.

Dio unos pasos y abrió la puerta del camarote. Y allí estaban, de pie, en medio del camarote, Stuart y el chico pecoso de la calle de Beauchamp. Juntos.

—No te asustes —dijo el chico rápidamente—. Ya has pasado bastante miedo.

Los ojos de Miriam saltaron, temblando, de la cara del chico a la de Stuart. «Todos están metidos en esto». El chico tenía alguna relación con Christine. Que trabajaba para Hesketh. Y éste se había enterado de la pesadilla por su padre. Y ahora Stuart, el único en quien había creído poder confiar, se presentaba con el chico.

No había a donde acudir. Ninguna salida.

Miriam se sentó en el canto de la litera con gesto desafiante.

—¿Qué sabes tú de esto? —murmuró—. ¿Qué tiene que ver esto contigo?

El chico estaba muy pálido, pero le sostuvo la mirada.

—Sé que Hesketh ha estado tratando de aterrorizarte. Experimentando con el miedo. Y hay que pararle los pies. Por eso le he hecho a Stuart venir a verte.

Stuart torció el gesto.

—Te lo he advertido —le dijo al chico—. Es inútil hablar con ella. No escucha.

No miraba a Miriam. Ella bajó la vista, vio que tenía los puños apretados y supo que no le costaría mucho hacerle salir corriendo. Diciéndole unas cuantas palabras fuertes o poniéndolo en ridículo se libraría de él en cuanto quisiera.

El otro chico era diferente. También estaba tenso, pero la miraba a los ojos, retándola, y quizá no era tan fácil deshacerse de él. De todos modos, podía intentarlo.

Y entonces habló el chico. Su voz tembló ligeramente, pero sonó clara y resuelta.

—Cuando me viste en el piso, acababa de descubrir... que erais personas de verdad. Si lo hubiera sabido, nunca habría... —miró al suelo—. Hesketh quería que alguien observara vuestras reacciones y os asustara todo lo posible. Alguien que disfrutara torturando a sus enemigos. Y me eligió a mí.

Stuart dijo:

—Eres injusto contigo mismo, Will. Tú no lo sabías.

—¿Y crees que eso mejora las cosas? —replicó Will—. Hesketh me utilizó... igual que os utilizó a vosotros.

Miriam podía palpar la desolación. Ahora sólo quería librarse de los dos, echarlos y olvidarse del juego. Pero no tenía ninguna esperanza de poder olvidar, y si no aprovechaba aquella ocasión para comprender lo que estaba pasando, quizá no volvería a encontrar otra. Estaba metida en aquel lamentable laberinto, sin otra salida que seguir adelante.

Con los ojos clavados en la desgastada alfombra, dijo con gran esfuerzo:

—También a mí me ha utilizado. Aquellos ojos en la oscuridad... No dije la verdad. Siempre han sido mi pesadilla, desde pequeña. Hesketh lo sabía y lo utilizó para aterrorizarme.

Miriam miraba a Stuart, pero fue Will quien contrajo la cara con gesto de desconsuelo. Se sentó frente a ella, en la litera de Rachel, y dijo.

—¿Qué podemos hacer?

Miriam hizo una inspiración profunda.

—Ante todo, necesito saber qué está pasando. ¿Por qué nos ha escogido Hesketh?

—Porque sabía cómo atemorizarnos —respondió Stuart—. Si K & K quiere vender Nuevo Mundo, tiene que comprobar que no causa a los niños un miedo desmesurado. Sin duda, Hesketh ha inventado un dispositivo que interrumpe el juego cuando la gente se aterra demasiado.

—Así que, cuando tú viste las arañas y cuando a mí se me acercaron aquellos...

—Eso es. El corazón se aceleró y, de pronto, ¡zas!, se interrumpió todo —Stuart dio un manotazo contra la litera—. No tenía pistas para saber quién lo hizo.

—Pero lo hiciste tú mismo, sin saberlo —Will levantó la mirada—. Es lo único que tiene sentido, ¿no? Apuesto a que el interruptor salta cuando las pulsaciones adquieren un determinado ritmo. Cuando lo registra, te apea del juego. Probablemente es un dispositivo muy sencillo.

—En el guante —dijo muy despacio Miriam. Y recordó la gruesa muñequera y la insistencia con que Hesketh le recordaba que la mantuviera pegada a la piel—. Tiene que estar en el guante. Pero no veo por qué todas esas complicaciones. ¿Por qué no hacen sencillamente juegos que no causen miedo a nadie?

—Sabes muy bien por qué —dijo Stuart en tono áspero y enojado—. Es preciso que causen miedo, porque eso es lo que la gente quiere. Tú no volvías porque el juego fuera bonito e inofensivo, ¿verdad? Volvías porque el peligro te aceleraba el pulso y te excitaba. Te ponía a alta tensión, y querías que volviera a ocurrir. Y yo también. Y una parte de mí sigue queriéndolo.

Se le quebró la voz y se detuvo. Will meneó lentamente la cabeza.

—No podíais evitarlo. Son las endorfinas y la adrenalina de vuestra circulación sanguínea. Cualquiera se habría enganchado. Por eso tenemos que detener el juego.

Stuart se encogió de hombros.

—Pero ya es tarde, ¿no? K & K ha conseguido lo que quería. El guante funciona, y ellos pueden sacar el juego al mercado cuando les dé la gana.

—No podemos permitirselo —replicó Will—. Es un juego infame. Hará daño a la gente.

Miriam arrugó el entrecejo.

—Pero el guante...

Will la interrumpió agitando la mano.

—A pesar de eso, se engancharán. Además sabéis que el guante no funcionará realmente. No servirá de nada en la vida real. La gente se las arreglará para prescindir de él.

—Bien, ¿por qué no se lo decimos a Hesketh?

—¿Crees que nos haría caso? —Will miró directamente a Miriam con ojos desolados—. Ya tiene pruebas de que el guante funciona perfectamente.

—Pero...

Y súbitamente Miriam vio qué podían hacer. La idea, hermosa y sencilla como una rosa y aterradora como el fuego, surgió de pronto en su mente. Miró a los dos

chicos: al larguirucho y asustadizo Stuart, con sus gafas y sus ojos saltones, y a Will, el de mirada triste y afligida.

—Sé cómo podemos dar al traste con las pruebas y frenar a Hesketh —dijo—. Es sencillo. Podemos hacerlo mañana, si nos atrevemos.

K & K: MEMO ELECTRÓNICO
DE JOHN SHELLEY
A HESKETH BARRINGTON
PRIORIDAD: URGENTE

He tenido que sudar para conseguirte una sesión más. Es lo último que puedo hacer. Y me gustaría que me dieras garantías de que prevés que la sesión saldrá bien.

Que quede entre nosotros.

K & K: MEMO ELECTRÓNICO
DE HESKETH BARRINGTON
A JOHN SHELLEY
PRIORIDAD: NORMAL

De acuerdo. Entre nosotros: es fabuloso. Cuando Nuevo Mundo esté listo con el guante, nos aprovecharemos sin reservas del trauma de miedo que el juego provoca. Nadie de la competencia podrá darnos réplica.

El guante parece capaz de superar cualquier prueba. Pero no digas nada. Necesito la última sesión para atar algunos cabos sueltos.

Capítulo 25

WILL no durmió en toda la noche. Echado en la cama y mirando al techo, no dejaba de pensar: «No puedo hacerlo».

Una parte de su ser quería correr como un niño pequeño hasta su padre, que dormía profundamente al otro lado del pasillo, sacudirle la espalda y gritarle: ¡Tienes que pararlo! ¡No me gusta! ¡Por favor, haz que lo paren! Como si se tratara de un mal sueño que se puede ahuyentar.

Así ocurría cuando él era pequeño. Se despertaba berreando, y su padre acudía al instante. Era siempre su padre, incluso cuando la madre todavía vivía con ellos. Él lo cogía envuelto en una manta y lo sentaba sobre sus rodillas.

«Venga. Cuéntame tu sueño malo. Después podrás dormirte otra vez». Siempre daba resultado. Siempre.

Pero ahora ya no había sueños malos. Al menos mientras dormía. Lo que había era un juego de pesadilla. Y un empleo que su padre perdería si no salía bien.

Pero no debía salir bien.

Will no dudó de eso en toda la larga y terrible noche. Ni tampoco por la mañana, en el desayuno. Mantuvo su determinación y su secreto, y consiguió sentarse enfrente de su padre y comentar las noticias, como solían, aunque el mundo se le estaba hundiendo. Pero una parte de su mente albergaba la esperanza de que el plan de Miriam resultara imposible.

Cuando Christine llegó a las cuatro y veinte, con las prisas habituales, él observó cómo sus dedos bailoteaban sobre el teclado y deseó que levantara la vista y sacudiera la cabeza diciendo: «Lo siento. Hoy no puedo entrar. Alguien ha debido de averiguar qué nos proponemos».

Pero no fue así. No podía serlo porque, en realidad, Christine no estaba pirateando. Ahora que lo sabía, Will podía advertir que se limitaba a introducir una serie de claves para entrar en el programa.

Y apareció la habitación octogonal. Con una amplia sonrisa, Christine se levantó y agitó la mano. Will se dejó caer en el asiento y contempló la pila de tesoros que había junto a la urna de cristal: la cuerda, la rueda, las espadas, el cuchillo de Suramérica y una bolsa de cuero que, sin duda, estaba escondida entre los canguros. Al menos no había aún arañas. Ni ojitos brillantes.

Christine debía de haber notado algo extraño en él. De ordinario salía corriendo en cuanto le dejaba todo preparado, pero esta vez se detuvo, con la mano en el picaporte.

—¿Va todo bien?

—Sí, sí, claro —dijo Will intentando sonreír—. Perfectamente. Da la impresión de que esto es el final del juego, ¿no?

—Podría ser —replicó vivamente Christine—. ¿Cómo está resultando? ¿Tienes ya una idea de cómo funciona?

Will dejó de sonreír.

—La tendré —dijo muy serio—. Sé que puedo conseguirlo si tengo un par de oportunidades más de jugar.

—No parece que vayas a disponer de muchas más —dijo alegremente Christine—. Esperemos que tengas suerte hoy.

¿Sentía alivio? Will no pudo comprobarlo: un momento después se había ido como de costumbre, pero Will supo que esta vez no regresaba apresuradamente a K & K para seguir con su trabajo, sino que se dirigía a casa de Stuart con el equipo de Nuevo Mundo.

Con los ojos fijos en la pantalla, Will esperó hasta que los otros dos entraron en el programa. No pudo distinguir cuál de ellos lo hizo antes, porque eran idénticos. Pero a los pocos minutos estaban los dos chillando mientras decidían qué hacer. Por una vez, Will deseó que no dejaran de chillar en toda la eternidad.

Pero no fue así. Con un gesto de asentimiento, uno de los duendecillos empezó a meter la cuerda y las armas en la bolsa de cuero, mientras el otro se dirigía a la urna de cristal y al mapa. Will amplió el mapa rápidamente.

Dos manos grises planearon sobre los continentes coloreados. De cuando en cuando, uno de los duendecillos daba un manotazo sobre una mancha de color, pero lo único que aparecía era la imagen de uno de los tesoros. Ya habían visitado los siete continentes, y no sabían qué más hacer.

Pero Will sí.

Lo adivinó gracias a su experiencia en cientos de juegos. Y porque sabía cómo funcionaba la cabeza de su padre.

Pero él no quería hacer nada al respecto. «No tengo por qué hacerlo. Si no lo averiguan ellos, desperdiciarán esta sesión y nadie sabrá que les he prestado ayuda».

Pero no podía adoptar esa actitud. Había prometido hacer de torturador aquel día. Si no lo hacía, dejaría en la estacada a los otros dos. Sin mucho entusiasmo, cogió el ratón y paseó la flecha por el mapa hasta llegar al centro del océano Atlántico, al lugar donde el legendario octavo continente desapareció bajo las aguas. *Clic*.

Cuando la habitación empezó a girar, uno de los duendecillos cerró la mano durante un segundo y le hizo una señal con el pulgar hacia arriba. Supuso que era Miriam. Deseó no haberse enterado, porque así le hubiera resultado más fácil tomarla como blanco.

Con la barbilla apoyada en las manos, esperó a que cesaran los giros. Cuando ocurrió eso, se oyó una ráfaga y un crujido, y se abrió la última puerta, la que daba acceso al continente perdido, a la Atlántida.

Al otro lado sólo había agua. El gris del Atlántico se extendía hasta el infinito frente a los duendecillos. En la lejanía, junto al horizonte, una ballena lanzaba su surtidor y un banco de delfines brincaba sobre el agua mientras los rayos del sol se reflejaban en sus lomos. Pero no se veía ni un centímetro de tierra firme donde poner el pie.

Esta vez, Miriam fue más rápida que Will. Mientras éste se preguntaba qué podía hacer, la chica le dio a Stuart una palmada en el hombro y agitó delante de él la rueda de oración. Luego fue a la puerta y echó la rueda al agua. La rueda flotó, meciéndose a sus pies, y ella le gritó a Stuart, señalándole la rueda.

Aquello no bastaría para mantener a flote a los dos. ¿O sí?

No vacilaron. Inmediatamente, cruzaron la puerta de un salto, cayeron encima de la rueda y se mantuvieron en equilibrio uno al lado del otro. La puerta se cerró, y Will ya no pudo ver otra cosa que los dos encima de la rueda y el agua infinita.

Esta vez no cambiaron nada. Eran simplemente unos duendecillos grises a la deriva en un mar gris. Pero en la pantalla de Will cambió dramáticamente otra cosa: de pronto, apareció en el ángulo inferior de la derecha un recuadro lleno de figuras de color.

Arañas. Culebras. Dragones, serpientes y monstruos de todo tipo. Y debajo, pequeñas llamas rojizas y cajas oscuras cuyas tapas, entreabiertas, podían cerrarse de golpe y atrapar dentro a un duendecillo.

Will no necesitó bajar por la pantalla para saber que en algún lugar habría también ojos. Se le estaban mostrando todos los terrores que podían representarse en la pantalla. Un arsenal de armas que utilizar contra los duendecillos en aquel último nivel. Si no hubiera sabido lo que realmente estaba pasando, habría reído de buena gana.

Dadas las circunstancias, dirigió su flecha contra un inofensivo dragón que gruñía. Pero luego miró a los dos duendecillos —a Miriam y a Stuart, los dos de pie, muy tensos y erguidos, encima de la rueda— y recordó que tenía que ser tan obstinado y duro como ellos.

Tenía que torturarlos todo lo que pudiera.

Llevó la flecha hasta la araña y cerró la mano con fuerza doblando los dedos. Después hizo clic. Y la araña voló por la pantalla hacia la rueda flotante.

Capítulo 26

MIRIAM pensó que estaba preparada. Todo su cuerpo estaba inmunizado contra el terror, preparado para cualquier cosa que a Will se le ocurriera hacerle. Pero la primera araña gigante la cogió desprevenida y le cortó la respiración.

Era enorme. Llegó hasta ellos meciéndose en el agua, agitando sus grandes patas articuladas y bamboleando su monstruoso abdomen. Y Miriam pensó: «Stuart no podrá soportarlo. Se pondrá histérico».

—¡No mires! —siseó—. Cierra los ojos.

La voz de Stuart tembló, pero fue categórica.

—No digas tonterías. Sabes que tengo que seguir mirando. Yo...

No pudo seguir hablando. Miriam notó que las palabras se le bloqueaban en la garganta y lamentó profundamente haber comenzado. ¿Por qué había tenido que ocurrírsele aquel horrible y peligroso plan? Ella podía jugar con sus propios miedos, pero los de Stuart eran diferentes.

Cuando la segunda araña se dejó caer de las nubes, colgada de un hilo de telaraña tan grueso como un cable de teléfono, Stuart alargó súbitamente la mano derecha y cogió la de Miriam. Durante un instante, la chica estuvo a punto de retirarse y regresar a su propio espacio. Entonces, se inflaron las almohadillas de su guante del juego y advirtió lo que él había hecho.

Estaban a kilómetros de distancia, en edificios diferentes, cada uno en un extremo de la ciudad. Pero ella podía sentir la presión de los dedos de Stuart a través del espacio. Era una señal secreta que Hesketh no podía controlar, tuviera los instrumentos que tuviera, porque no conocía su significado.

Miriam apretó los dedos para darle ánimos, y un segundo más tarde sintió que Stuart le devolvía el apretón. Cerró la mano con fuerza y miró a las arañas de frente, intentando compartir el terror de Stuart, hacérselo más llevadero con la firmeza de su mano.

Ninguno de ellos pretendió sacar las armas ni atacar a las arañas. Siguieron sencillamente encima de la rueda, flotando por el océano. Esperando el momento en que las enormes criaturas cesaran de caer del cielo.

Cuando ocurrió eso, Miriam se sorprendió. Había estado tan pendiente del terror de Stuart, de la rigidez de su cuerpo y de la respiración entrecortada, que no había pensado en lo que se avecinaba. Súbitamente, el horizonte dio un vuelco, y el agua se precipitó sobre ella. Trató de recobrar el equilibrio inclinándose hacia un lado y tirando de la mano de Stuart.

—No lo hagas —dijo éste, y Miriam pudo advertir cómo el esfuerzo de hablar agitaba su garganta—. Estamos cayendo... en... la oscuridad.

La advertencia llegó en el momento justo. Casi antes de que Stuart terminara de hablar, Miriam sintió un golpe de agua en la cara. Estallaron burbujas, que chapotearon junto a sus oídos, y se hundieron en una penumbra verdosa que se deslizaba hacia arriba frente a ellos.

Bajaban a la oscuridad.

Miriam sabía lo que la esperaba. Incluso creía estar preparada. Pero cuando la luz se extinguió y los primeros puntos brillantes perforaron y rasgaron la oscuridad, se aferró con fuerza a una mano que ni siquiera podía ver.

—No hagas... —por un segundo, tuvo la ridícula sensación de que si abría la boca se ahogaría. Pero tenía que pronunciar aquellas palabras antes de que fuera demasiado tarde para hablar—. No hagas caso si... si grito.

La respuesta fue un rápido apretón en sus dedos. Luego irrumpieron los susurros, que apagaron las vibraciones de su voz.

... *min-now, min-now, min-now...*

La oscuridad se cernió sobre ella y llegó hasta el centro mismo de su cerebro, al tiempo que los ojos parpadeantes se le acercaban más y más, de forma que el horror a ellos se unió al horror, peor aún, que albergaba en su mente. Imaginó que veía cómo su padre se acercaba a Hesketh y, con una sonrisa de disculpa, le susurraba al oído. Le contaba...

«No puedo gritar. No puedo».

Lo único seguro del mundo parecía ser la mano de Stuart, cerrada y apretada en torno a sus dedos. Miriam la cogió con fuerza y, aunque la oscuridad era total y no veía nada, se volvió hacia su cara. Hacia donde tendría que haber estado su cara.

Y un par de ojos —muy cercanos, increíblemente cercanos— brillaron frente a ella en la oscuridad.

Entonces sí gritó. Fue un grito de desamparo. Abrió la boca y chilló y chilló como si se le estuviera escapando del cuerpo la vida entera.

Fue como la pesadilla. Fue tan malo como nunca había sido la pesadilla desde que ella era muy pequeña. Había vuelto muy atrás, a los días en que tenía cuatro o cinco años y gritaba sin control porque ella sola no podía sobreponerse al terror. Porque necesitaba que acudiera alguien de fuera y la sacara de él. Necesitaba que alguien...

La rodearon unas manos, unas manos enormes, como si aún fuera una niña pequeña. Forcejearon con la muñequera del guante, penetraron debajo de ella y llegaron hasta la tira de plástico que le rodeaba el brazo. El plástico que impedía medirle el pulso.

—¡Necia! ¡Eres una cría imbécil, estúpida, destructora, suicida!

La voz de Hesketh sonaba más colérica que ninguna de las que había oído en su vida. Durante un segundo, cuando aún podía ver las imágenes del juego, se juntó todo: la voz de Hesketh, los ojos en la oscuridad y la constante y confortadora presión

de la mano de Stuart.

Luego, el guante del juego registró el desbocado ritmo de su pulso, y de pronto se desvaneció todo: ojos, mano..., todo. Sólo quedó Hesketh, que le estaba quitando el guante y tiraba de las correas de su casco.

Miriam estaba rígida y paralizada, como si la pesadilla le hubiera sobrevenido en un sueño y acabara de despertarse. Pero en vez del ruido del agua al lamer el barco, ahora oía el incesante sonido de las maldiciones que Hesketh profería a su oído.

Hesketh le quitó el casco de un tirón, y ella le vio la cara, una cara que echaba chispas. Allí estaba él, terrible como el trueno. Gigantesco, furioso, muy irritado.

—¿Qué creías que estabas haciendo? Si has colocado ahí ese plástico, es que sabías que...

—Sí —dijo Miriam—. Lo sabía —aún le costaba trabajo hablar, incluso respirar, pero tenía que seguir adelante—. El guante debe tomarme el pulso, ¿no? Así puede frenarme si me asusto demasiado.

—¡Así es! Entonces, ¿por qué demonios lo has manipulado? ¿Es que querías asustarte hasta perder la razón?

Miriam levantó la cabeza con gesto retador.

—No soy una niña. Yo puedo manipular algo que le está permitido manipular a Stuart. Y cuando él dijo...

Tenían preparado todo, hasta la última palabra que debía decir. Pero no tuvo que terminar. Hesketh la cogió del brazo, y ella pensó que la iba a golpear.

—¿También lo ha hecho Stuart? —aulló.

—Dijo que yo estaba muerta de miedo. Dijo que yo no me atrevería...

—¿Eso dijo? —Hesketh le tiró del brazo—. Vamos a hablar con él.

Cogida del brazo, la sacó de la sala de pruebas y la condujo por el pasillo. Y Miriam se encontró entrando a la fuerza por la puerta de la sala de teleconferencias, donde había visto por primera vez a Stuart. Hesketh la sentó en una silla de un empujón y cogió el teléfono. Luego ella le oyó rugir al auricular.

—¿Christine? ¿Qué demonios está pasando ahí? No, no trates de contármelo. Quiero hablar por teleconferencia. Cara a cara.

Hurgó en el teclado y pulsó algunas teclas, al tiempo que le siseaba a Miriam:

—¿Sabes lo que te has perdido? Si juegas correctamente la partida final, no se interrumpe cuando te asustas mucho. Lo que la suspende es el terror. Luego encuentras a Ariela y...

Cruzó la habitación en dos zancadas y empujó a Miriam para colocarla de cara a la pantalla.

—¿Y qué? —preguntó Miriam a media voz.

Hesketh la miró largamente de soslayo.

—Y después llegas al Nuevo Mundo —dijo dulcemente—. Surge del mar la Atlántida y puedes hacer cualquier cosa. Puedes reconstruir la realidad como quieras.

Miriam escuchó su torrente de palabras, pero no pudo responder. Balanceándose

en la silla, vio que la pantalla se iluminaba. Hesketh se volvió de golpe para situarse frente a ella. Un chico los contemplaba con gesto obstinado y resuelto y ojos tristes. Estaba muy pálido y jadeaba un poco. «Tiene que haber hecho todo el camino corriendo», pensó Miriam.

No era Stuart. Era Will.

Capítulo 27

HESKETH cogió con las manos el canto de la mesa, y Miriam se levantó de la silla para dejarle el asiento. Hesketh se dejó caer en él sin ningún ruido y con la mirada clavada en el rostro de la pantalla.

—Lo he conseguido —dijo Will con voz tensa y entrecortada—. Te dije que lo lograría.

Hesketh respiraba ruidosamente.

—¿Dónde está Stuart? ¿Qué pasa?

—Ha engañado al guante —dijo Will con la misma crudeza que antes—. Y lo engañará todo el mundo cuando se corra la voz. No funciona.

—Claro que funciona —dijo Hesketh con impaciencia—. Las pruebas demuestran...

—¡Las pruebas demuestran la verdad! —dijo Miriam, y le tiró de la manga para hacerse oír—. Y la verdad es... que nadie va a dejar que se le administre el peligro con cuentagotas. Si metes el riesgo en el juego, encontrarán maneras de burlar el dispositivo de interrupción. Hagas lo que hagas. Se retarán unos a otros y lo harán aunque se queden petrificados.

Will asintió.

—El guante no sirve. No puedes permitirles vender el juego. Es peligroso.

—¿Crees que puedo detenerlos? —dijo despectivamente Hesketh—. Les ha costado millones. Lo venderán ya, haga lo que haga.

—No, si vas a los periódicos —dijo Will— y les cuentas la verdad sobre la prueba de hoy.

—¿Crees que voy a hundir mi propio juego? —dijo Hesketh—. Le he dedicado años, Will. No hay nada que se le parezca. Espera a ver el final, cuando los jugadores ponen el pie en la Atlántida. Eso transformará la visión que la gente tiene del mundo...

—No puedes permitir que lo vendan —insistió Will—. Tienes que pararles los pies.

Miraba fijamente a Hesketh y lo estrechaba con sus ojos igual que Miriam había estrechado la mano de Stuart. Y, de golpe, Miriam comprendió quién era. Estaba tan claro que ni siquiera se habían molestado en decírselo.

Will era hijo de Hesketh.

Y seguía esperando milagros. Esperando que su padre allanara todos los obstáculos. Miriam tuvo la sensación de que algo cortante giraba dolorosamente

dentro de su pecho. Y metió la cabeza en el plano de la cámara.

—Es inútil —dijo con amargura—. El hecho de que sea tu padre no significa que sea maravilloso. Yo creía que el mío lo era. Creía que podía confiar en él y que cuidaría siempre de mí. Pero le contó a Hesketh lo de mi pesadilla, y eso que había prometido no contárselo nunca a nadie. Estás solo, Will.

El rostro de Will cambió. Miriam le había golpeado donde no podía defenderse: en su núcleo tierno e infantil, allí donde creía que su padre podía arreglar todo.

Su padre, el mago.

Pero no servía de nada. Miriam vio que empezaba a creerla. La airada y optimista insistencia de Will se iba desvaneciendo, y el brillo de sus ojos empezaba a apagarse. Se estaba hundiendo.

Ella no podía saber qué veía Hesketh, porque su rostro no reflejaba ninguna emoción. Pero de pronto le oyó decir:

—Estás equivocada, Miriam.

—¿Equivocada? —durante un segundo no supo a qué se refería. Pero pudo ver cómo miraba Will y supo que hablaba muy en serio.

—No fue tu padre —dijo.

Ella no pudo contestar. Muda por la impresión, contempló la enorme losa de su cara, los ojos tristes, de hechicero, y la contorsión de su boca.

—No fue tu padre —repitió Hesketh—. Él nunca me lo contó.

Fue inútil. Miriam no podía confiar en él. No debía confiar en él. Él era el mago, el tergiversador.

—Si no te lo contó él, ¿quién fue?

Una media sonrisa apareció fugazmente en el rostro de Hesketh.

—¿No recuerdas el día en que nos juntamos todos?

Miriam le miró mientras percibía el sonido dulce y fascinante de su voz. «No te fíes», pensó. Pero ahora hablaba ya con voz monótona, como quien arrulla a un niño para dormirlo. Y una voluta de esperanza se elevó como el humo en su mente.

—Llegamos cuando tu madrastra estaba en una reunión. Fue una broma tonta. Éramos un montón y fuimos al anochecer para beber un poco, igual que hacíamos antes. Sabíamos que tu padre estaba solo y no nos echaría. Y supongo que también esperábamos divertirnos con la trifulca que se armaría cuando regresara Laura. Tú dormías arriba.

Hizo una pausa, y Miriam cogió la silla más próxima y se dejó caer en ella.

—¿Qué pasó? —susurró—. ¿Tuve una pesadilla?

Hesketh sonrió entre dientes.

—Tuviste una pesadilla de padre y muy señor mío. Y el pobre Dave no sabía qué hacer. De modo que yo te cogí de sus brazos y te envolví en una manta. Y dije...

Pero no llegó a pronunciar las palabras porque la voz de Will las dijo por él desde la pantalla. Una a una, como si le hicieran daño en la boca.

—Dijiste: «Cuéntame tu sueño malo», ¿no es así? «Cuéntame tu sueño malo.

Después podrás dormirte otra vez».

Miriam no podía apartar los ojos de Hesketh.

—¿Te lo conté yo?

Ninguno de los dos respondió. Se miraban el uno al otro con tanta intensidad que podrían no haberla oído. En todo caso, ella conocía la respuesta. Dejó que su mente se relajara poco a poco y se levantó.

—Gracias —dijo.

Pero no podía irse sin más. Así, no. Contempló el rostro tenso de la pantalla y los poderosos puños apoyados en la mesa que había delante de ella.

—Podría arreglarse todo —dijo dulcemente—. Tú podrías conseguir que se arreglara, Hesketh.

Durante un segundo, se preguntó si debía añadir algo. Pero no encontró nada. Padre e hijo seguían mirándose con ojos hechizados. Era su historia, no la de ella.

Salió lentamente de la habitación y, por primera y última vez, caminó sola por el edificio de K & K, viéndolo con sus propios ojos. Resplandecía en torno a ella como una burbuja gigantesca, espléndido, mágico, trivial. Un lugar donde cada cual podía rehacer el mundo tal como lo imaginara. Llegó a la puerta del edificio, salió sin volver la vista atrás y corrió escaleras abajo.

La cabina del teléfono estaba ocupada y había tres personas esperando. Cuando le tocó el turno, había tenido mucho tiempo para pensar lo que quería decir.

—¿Connie?

—¿Ha dado resultado? —preguntó ansiosamente Connie—. ¿Te encuentras bien?

—Todo perfecto —dijo Miriam—. Me muero de ganas... —de pronto, se dio cuenta de que era verdad, y sonrió a la imagen que le devolvía el cristal de la cabina: un rostro avisgado, clarividente, con ojos muy vivos—. Me muero de ganas de contártelo todo.

Connie no necesitó ninguna pantalla para ver la expresión de aquel rostro. Las dos se conocían desde hacía mucho tiempo.

—Se te nota en la voz que estás verdaderamente satisfecha de ti misma. En realidad, se nota que estás satisfecha de todo. ¿Cuándo me lo vas a contar?

—¿Qué tal esta tarde? ¿Puedes venir al barco?

Hubo una pequeña pausa.

—Yo creía que allí era imposible hablar en privado. ¿Y Laura?

La imagen de Miriam volvió a sonreír en el cristal.

—Por eso tenemos que ir al barco. Así podré explicárselo a todos a la vez.

Hubo otra pausa, más prolongada. Después, Connie dijo:

—Estás muy bien, ¿no es cierto? Qué sorpresa tan agradable.

Las preguntas flotaron en el aire en algún lugar situado entre las dos. Connie no las formuló en alto, y ningún sistema de espionaje electrónico pudo registrarlas, pero

Miriam las conocía. Eso formaba parte de su amistad. Y ella disfrutó pensando que podía decidir a qué preguntas iba a responder.

Pero de momento sólo dijo:

—Estaré allí dentro de una hora, más o menos. ¿Puedes avisarles de que llegaré un poco tarde? Tengo que pasar por el centro antes de volver a casa.

K & K: MEMO ELECTRÓNICO
DE HESKETH BARRINGTON
A JOHN SHELLEY
PRIORIDAD: YA

Hemos tropezado con un problema imprevisto. No hagáis nada, REPITO: NADA, hasta que hablemos.

Espero que hayas seguido mi consejo de esperar, Shelley. Si no, lo vas a pasar MAL.

Capítulo 28

EL día anterior Miriam había escogido el centro por ser terreno neutral, apartado de las casas de todos. Ahora, al adentrarse en la alegre y concurrida calle comercial, vio lo que había hecho. Estaba llena de chicas que conocía y de chicos con la chaqueta del Asher's College. A medio camino, se detuvo y miró atentamente a su alrededor.

—¡Eh! —oyó que decía a su derecha una voz alegre y sorprendida—. Veo que al fin has mandado a paseo el curso de informática, ¿no?

Era Debbie, cogida al brazo de un chico alto que tenía el pelo rojo y muy corto. Ella sonreía de oreja a oreja.

—Sí —dijo Miriam—. No pienso volver.

—¡Magnífico! Así podrás venir y ver a todo el mundo. Pete, te presento a mi amiga Miriam...

Pete sonrió también. Era muy alto y bien parecido y reflejaba una enorme seguridad de sí mismo. Parecía disponerse a hablar cuando Miriam miró más allá de él, hacia la fuente, y vio una figura que la estaba esperando allí. Pete siguió su mirada y dijo:

—¡Mira, Debs! Mira quién anda arrastrando sus pies por ahí —y sofocó una risotada.

Debbie se volvió y miró en la misma dirección. Stuart vio que le observaban y caminó sin gracia, fingiendo ignorarlo. Si no lo hubiera conocido, Miriam lo habría creído presumido y arrogante. Uno de esos chicos que ponen mucho empeño en todo y se te pegan como una lapa.

Pero ya estaba acostumbrada a descubrir sus sentimientos por su postura y su gesto, y supo que se estaba esforzando por no salir corriendo. Si quería, ella podía ignorarlo y sumarse a las risitas de Debbie. Él no iría a buscarla.

Podía ignorarlo; pero él no la había ignorado en la pesadilla de debajo del agua. Aún podía sentir el largo apretón de su mano.

Miriam sonrió a Debbie.

—Lo siento —dijo—. No puedo quedarme. He venido a ver a alguien.

Aun así, no fue fácil. Avanzó por la calle, entre los refulgentes escaparates de cristal, sintiendo en su espalda las miradas de los dos durante todo el camino y temiendo que se repitieran las risitas, que ahora la incluirían también a ella.

Pero no pensaba abandonar. *Puedes reconstruir la realidad como quieras.*

Era verdad. Ella podía. Pero ningún mago podía ayudarla. No había poder alguno ni en cristales mágicos ni en continentes surgidos del mar. La realidad estaba hecha

de cosas pequeñas, como apretar una mano y cumplir una promesa. Sin preocuparte de quién te mira.

—Hola, Stuart —exclamó cuando estuvo lo bastante cerca—. ¿Podemos ir otra vez al barco? Tengo que contarte un montón de cosas, pero quiero que mis... padres las oigan también.

Él asintió con un gesto y echó a andar hacia ella. Entonces se oyó un grito que llegaba del otro lado. Miriam se volvió y vio que una figura alta y de pelo oscuro avanzaba presurosa por la calle. Era Will, y corría como si tuviera alas en los pies.

Estaba demasiado lejos para que Miriam viera la expresión de su rostro. La chica se acercó un poco y trató de descubrir sus sentimientos por la forma de moverse. Pero fue inútil. Todavía no lo conocía bastante.

De modo que se detuvo y, con los pies en el suelo, esperó pacientemente a los dos y contempló cómo sus imágenes danzaban y cambiaban en los escaparates iluminados, a medida que ellos se aproximaban.